

Hobbits



Nach deinem Ziehsegment musst du
EINEN RING BESTIMMEN.

Immer wenn ein Kommandeur ins Spiel kommt,
erzeuge einen Speise-Spielstein. Falls es dein
Kommandeur ist, ziehe eine Karte.

Versuchung

HOBBITS



Du kannst
KEINEN RING BESTIMMEN
solange die Versuchung-Seite für dich
aufgedeckt ist.

Du verlierst nach deinem Ziehsegment 4
Lebenspunkte, dann kannst du 2 bezahlen.
Falls du dies tust, drehe diese Karte um und
jeder Gegner zieht eine Karte.

Elben



Nach deinem Ziehsegment musst du
EINEN RING BESTIMMEN.

Immer wenn ein Kommandeur ins Spiel kommt,
wende Hellsicht 2 an. Falls es dein Kommandeur
ist, ziehe eine Karte.



Versuchung

ELBEN

Du kannst
KEINEN RING BESTIMMEN
solange die Versuchung-Seite für dich
aufgedeckt ist.

Du verlierst nach deinem Ziehsegment 4
Lebenspunkte, dann kannst du 2 bezahlen.
Falls du dies tust, drehe diese Karte um und
jeder Gegner zieht eine Karte.

Zwerge



Nach deinem Ziehsegment musst du
EINEN RING BESTIMMEN.

Immer wenn ein Kommandeur ins Spiel kommt,
lege eine Schild-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner
Wahl. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist,
dein Kommandeur ist, ziehe eine Karte.

Versuchung

ZWERGE



Du kannst
KEINEN RING BESTIMMEN
solange die Versuchung-Seite für dich
aufgedeckt ist.

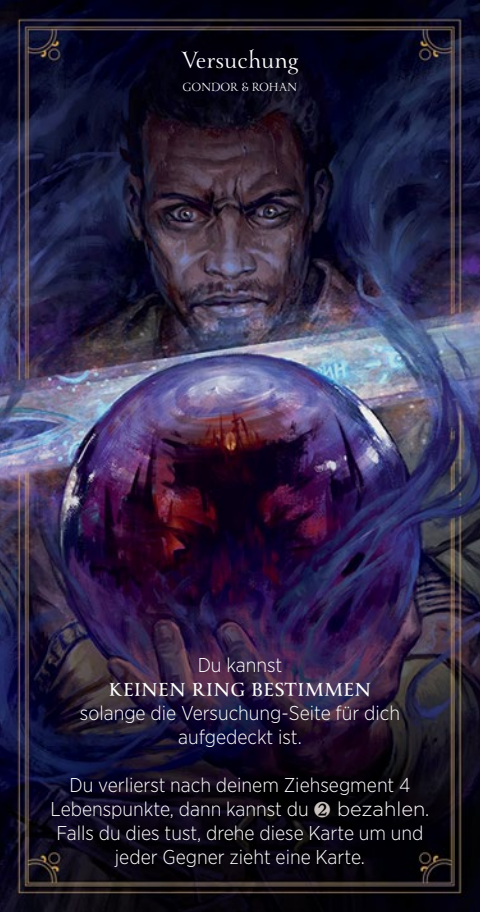
Du verlierst nach deinem Ziehsegment 4
Lebenspunkte, dann kannst du 2 bezahlen.
Falls du dies tust, drehe diese Karte um und
jeder Gegner zieht eine Karte.

Gondor & Rohan



Nach deinem Ziehsegment musst du
EINEN RING BESTIMMEN.

Immer wenn ein Kommandeur ins Spiel kommt,
lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner
Wahl. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen
ist, dein Kommandeur ist, ziehe eine Karte.



Versuchung

GONDOR & ROHAN

Du kannst
KEINEN RING BESTIMMEN
solange die Versuchung-Seite für dich
aufgedeckt ist.

Du verlierst nach deinem Ziehsegment 4
Lebenspunkte, dann kannst du 2 bezahlen.
Falls du dies tust, drehe diese Karte um und
jeder Gegner zieht eine Karte.