

## 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  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.

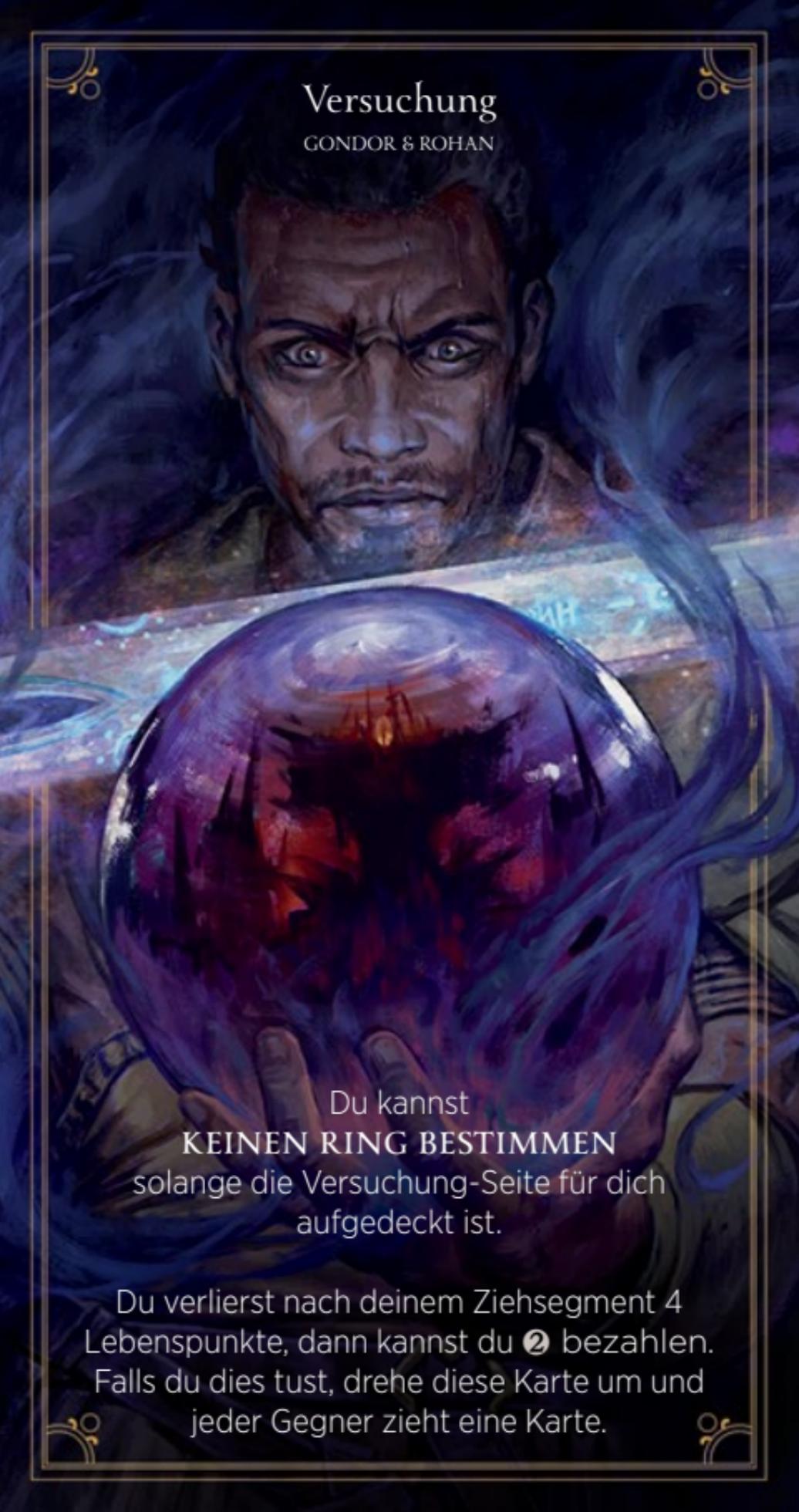
Du verlierst nach deinem Ziehsegment 4  
Lebenspunkte, dann kannst du 2 bezahlen.  
Falls du dies tust, drehe diese Karte um und  
jeder Gegner zieht eine Karte.

## 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

CONDOR & ROHAN

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

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