

# Hobbit



Dopo la tua sottofase di acquisizione,  
devi **SCEGLIERE UN ANELLO**.

Ogniqualevolta un comandante entra nel campo  
di battaglia, crea una pedina Cibo. Se è il tuo  
comandante, pesca una carta.

# Tentazione

HOBBIT



Non puoi  
**SCEGLIERE UN ANELLO**  
mentre hai la Tentazione a faccia in su.

Dopo la tua sottofase di acquisizione perdi 4 punti vita, poi puoi pagare ②. Se lo fai, gira questa carta e ogni avversario pesca una carta.

## Elfi



Dopo la tua sottofase di acquisizione,  
devi **SCEGLIERE UN ANELLO**.

Ogniqualevolta un comandante entra nel campo  
di battaglia, profetizza 2. Se è il tuo comandante,  
pesca una carta.



# Tentazione

ELFI

Non puoi  
**SCEGLIERE UN ANELLO**  
mentre hai la Tentazione a faccia in su.

Dopo la tua sottofase di acquisizione perdi 4 punti vita, poi puoi pagare ②. Se lo fai, gira questa carta e ogni avversario pesca una carta.




# Nani



Dopo la tua sottofase di acquisizione,  
devi **SCEGLIERE UN ANELLO.**

Ogniqualevolta un comandante entra nel campo di battaglia, scegli fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino scudo su di essa. Se la creatura che entra è il tuo comandante, pesca una carta.



# Tentazione

NANI

Non puoi  
**SCEGLIERE UN ANELLO**  
mentre hai la Tentazione a faccia in su.

Dopo la tua sottofase di acquisizione perdi 4 punti  
vita, poi puoi pagare ②. Se lo fai, gira questa  
carta e ogni avversario pesca una carta.

## Gondor e Rohan



Dopo la tua sottofase di acquisizione,  
devi **SCEGLIERE UN ANELLO.**

Ogniqualevolta un comandante entra nel campo di battaglia, scegli fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su di essa. Se la creatura che entra è il tuo comandante, pesca una carta.

# Tentazione

GONDOR E ROHAN



Non puoi  
**SCEGLIERE UN ANELLO**  
mentre hai la Tentazione a faccia in su.

Dopo la tua sottofase di acquisizione perdi 4 punti vita, poi puoi pagare ②. Se lo fai, gira questa carta e ogni avversario pesca una carta.