

# Hobbits



Após sua etapa de compra,  
você deve **ESCOLHER UM ANEL**.

Toda vez que um comandante entrar no  
campo de batalha, crie uma ficha de Comida.  
Se for seu comandante, compre um card.

# Tentação

HOBBITS



Você não pode  
**ESCOLHER UM ANEL**  
enquanto Tentação estiver com a face voltada  
para cima para você.

Após a sua fase de compra, você perde 4  
pontos de vida. Então, você pode pagar ②.  
Se fizer isso, vire este card e cada oponente  
compra um card.

# Elfos



Após sua etapa de compra,  
você deve **ESCOLHER UM ANEL**.

Toda vez que um comandante entrar  
no campo de batalha, use vidência 2.  
Se for seu comandante, compre um card.



# Tentação

ELFOS

Você não pode  
**ESCOLHER UM ANEL**  
enquanto Tentação estiver com a face voltada  
para cima para você.

Após a sua fase de compra, você perde 4  
pontos de vida. Então, você pode pagar ②.  
Se fizer isso, vire este card e cada oponente  
compra um card.



## Anões



Após sua etapa de compra,  
você deve **ESCOLHER UM ANEL**.

Toda vez que um comandante entrar no campo de batalha, coloque um marcador de escudo em até uma criatura alvo. Se a criatura que entrou é seu comandante, compre um card.



# Tentação

ANÕES

Você não pode  
**ESCOLHER UM ANEL**

enquanto Tentação estiver com a face voltada para cima para você.

Após a sua fase de compra, você perde 4 pontos de vida. Então, você pode pagar ②. Se fizer isso, vire este card e cada oponente compra um card.

## Gondor e Rohan



Após sua etapa de compra,  
você deve **ESCOLHER UM ANEL**.

Toda vez que um comandante entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Se a criatura que entrou é seu comandante, compre um card.

# Tentação

GONDOR E ROHAN

Você não pode  
**ESCOLHER UM ANEL**  
enquanto Tentação estiver com a face voltada  
para cima para você.

Após a sua fase de compra, você perde 4  
pontos de vida. Então, você pode pagar ②.  
Se fizer isso, vire este card e cada oponente  
compra um card.