

ALLIÉS DE SAURON

ROI-SORCIER



Faites progresser le *Nazgûl* de 1 case sur la piste Quête de l'Anneau **OU** placez 1 Unité dans la région de votre choix.



Faites progresser le *Nazgûl* de 1 case sur la piste Quête de l'Anneau **ET** placez 1 Unité dans la région de votre choix.

ARACHNE



Placez le jeton Pouvoir utilisé au-dessus de la pile de jetons Alliance de votre choix.

Pour le reste de la partie, votre adversaire ne peut ni prendre ni regarder ces jetons.



Défaussez 1 jeton Alliance depuis la zone de jeu de votre adversaire.

CHEF URUK-HAI



Placez le jeton Pouvoir utilisé sur un Haut-Lieu disponible. Votre adversaire ne peut plus prendre ce Haut-Lieu.



Prenez un Haut-Lieu parmi ceux disponibles et jouez-le sans en payer le coût.

BALROG



Placez le jeton Pouvoir utilisé sur un chemin entre deux régions du plateau central. Votre adversaire ne peut plus emprunter ce chemin lors du déplacement de ses Unités.



Appliquez l'effet d'entrée de cette carte avec un des jetons Pouvoir utilisés **ET** retirez, si possible, 1 Unité adverse de chacune des deux régions connectées à ce jeton Pouvoir.

OUARGUE



Désignez, au hasard, une carte Allié non révélée de votre adversaire. Votre adversaire doit immédiatement la révéler et la poser devant elle ou lui, sans défausser de jeton Pouvoir ni appliquer son effet d'entrée (cet effet est donc perdu).



Choisissez une carte Allié parmi celles posées devant votre adversaire. Appliquez, à votre profit, son effet de sortie, sans la mettre de côté (votre adversaire garde donc la possibilité d'appliquer l'effet de sortie de cet Allié).



TROLL DES CAVERNES

Défaussez 1 carte Grise depuis la zone de jeu de votre adversaire.



Prenez 1 carte Grise depuis la zone de jeu de votre adversaire et placez-la dans votre zone de jeu.

GRÍMA



Désignez 1 carte accessible de la zone de jeu centrale. À la place de son tour, votre adversaire **doit** prendre cette carte et la jouer **OU** la défausser pour prendre de la réserve autant de Pièces que le chapitre en cours.



Désignez 1 carte accessible de la zone de jeu centrale. À la place de son tour, votre adversaire **doit** prendre cette carte et la défausser pour prendre de la réserve autant de Pièces que le chapitre en cours.

Remarques :

- ★ *Votre adversaire peut toujours faire appel à un Allié si elle ou il le souhaite.*
- ★ *L'effet de ce jeton Alliance peut être appliqué.*

