



Номер карты: 1
 Название: Арагорн
 Тип: Герой
 Сфера: **Лидерство**
 Величина угрозы: 5
 Параметры: 2 3 2
 Очки жизни: 5
 Черты: Дунадан. Благородный. Рейнджер.

Игровой текст: Страж.
Реакция: После того как Арагорн отправился на поиски приключений, потратьте 1 ресурс из его пула, чтобы вернуть его в состояние готовности.

Литературный текст: «Я - Арагорн, сын Араторна. И если своей жизнью или смертью я сумею спасти вас, то сделаю это».
 - Братство кольца



Номер карты: 2
 Название: Теодред
 Тип: Герой
 Сфера: **Лидерство**
 Величина угрозы: 8
 Параметры: 1 2 1
 Очки жизни: 4
 Черты: Благородный. Рохан. Воин.

Игровой текст: **Реакция:** После того как Теодред отправился на поиски приключений, добавьте 1 ресурс в пул любого героя, вовлеченного в то же приключение.

Литературный текст: «Еще не всевластен мрак в Средиземье. Мужайся, повелитель Марки...»
 - Гендальф, Две твердыни



Номер карты: 3
 Название: Глоин
 Тип: Герой
 Сфера: **Лидерство**
 Величина угрозы: 9
 Параметры: 2 2 1
 Очки жизни: 4
 Черты: Гном. Благородный.

Игровой текст: **Реакция:** После того как Глоин получил ранение, добавьте 1 ресурс в его пул за каждую единицу причиненного ему ущерба.

Литературный текст: Его борода, очень длинная и заплетенная в две толстые косы, была белой. Почти такой же белой, как белоснежные ткани его одежд.
 - Братство кольца



Номер карты: 4
 Название: ■ Гимли
 Тип: Герой
 Сфера: **Тактика**
 Величина угрозы: 11
 Параметры: 2 [wheel icon] 2 [axe icon] 2 [shield icon]
 Очки жизни: 5
 Черты: **Гном. Благородный. Воин.**

Игровой текст: Гимли получает +1 [axe icon] за каждый жетон повреждения на нем.

Литературный текст: *«Люди много говорят перед тем, чтобы что-то сделать. Топор в моих руках уже дрожит от нетерпения».*

- Две твердыни



Номер карты: 5
 Название: ■ Леголас
 Тип: Герой
 Сфера: **Тактика**
 Величина угрозы: 9
 Параметры: 1 [wheel icon] 3 [axe icon] 1 [shield icon]
 Очки жизни: 4
 Черты: **Благородный. Лесной эльф. Воин.**

Игровой текст: Дистанционный.

Реакция: После того как Леголас участвует в нападении, в результате которого погибает враг, поместите 2 жетона продвижения на текущую карту приключений.

Литературный текст: *«Я смог бы пройти этим путем, у других же нет такого умения».*

- Братство кольца



Номер карты: 6
 Название: ■ Талин
 Тип: Герой
 Сфера: **Тактика**
 Величина угрозы: 9
 Параметры: 1 [wheel icon] 2 [axe icon] 2 [shield icon]
 Очки жизни: 4
 Черты: **Гном. Воин.**

Игровой текст: Когда Талин отправляется на поиски приключений, он наносит по 1 ране каждому врагу, появившемуся из колоды столкновений в шаге инсценировки. Раны наносятся до того, как сработает ключевое слово или внезапный эффект карты.

Литературный текст: *«Плелись кольчуги, гнулись луки, По наковальне молот бил, Резец писал, топор рубил — Творили чудо гномьи руки».*

- Братство кольца



Номер карты: 7
 Название: ♣ Эовин
 Тип: Герой
 Сфера: Дух
 Величина угрозы: 9
 Параметры: 4 ♣ 1 ✂ 1 ♠
 Очки жизни: 3
 Черты: **Благородная. Рохан.**

Игровой текст: **Действие:** Сбросьте 1 карту с руки, чтобы дать Эовин +1 ♣ до конца фазы. Этот эффект может быть вызван каждым игроком один раз за раунд.

Литературный текст: *Стройной и высокой была она в своем белом платье с серебряным поясом, но сильной и твердой казалась, точно сталь. Дочь королей.*
 - Две твердыни



Номер карты: 8
 Название: ♣ Эланор
 Тип: Герой
 Сфера: Дух
 Величина угрозы: 7
 Параметры: 1 ♣ 1 ✂ 2 ♠
 Очки жизни: 3
 Черты: **Гондор. Благородная.**

Игровой текст: **Реакция:** Истощите Эланор, чтобы отменить эффект карты предательства, вытащенной из колоды столкновений. Затем сбросьте эту карту и замените ее следующей картой из колоды столкновений.

Литературный текст: *«Гондор в упадке, ты говоришь? Но Гондор стоит и даже теперь, на закате своего могущества, очень силен».*
 - Бромбир, Братство кольца.



Номер карты: 9
 Название: ♣ Дунгир
 Тип: Герой
 Сфера: Дух
 Величина угрозы: 8
 Параметры: 1 ♣ 2 ✂ 1 ♠
 Очки жизни: 4
 Черты: **Рохан. Воин.**

Игровой текст: Атакуя в одиночку, Дунгир может выбрать своей целью врага находящегося в районе средоточия. Делая так, он получает +1 ✂.

Литературный текст: *Военачальники поспешили ему навстречу с известиями от Гэндальфа. Возглавлял их Дунгир, правитель Харгской долины.*
 - Возвращение государя



Номер карты: 10
 Название: Денетор
 Тип: Герой
 Сфера: Знания
 Величина угрозы: 8
 Параметры: 1 1 3
 Очки жизни: 3
 Черты: Гондор. Благородный. Правитель.

Игровой текст: Действие: Истощите Денетора, чтобы посмотреть на верхнюю карту колоды столкновений. Вы можете переместить эту карту под низ колоды.

Литературный текст: «И наместник Денетор непохож на других людей: он видит дальше».
 - Берегонд, Возвращение государя



Номер карты: 11
 Название: Глорфиндел
 Тип: Герой
 Сфера: Знания
 Величина угрозы: 12
 Параметры: 3 3 1
 Очки жизни: 5
 Черты: Благородный. Нолдор. Воин.

Игровой текст: Действие: Заплатите 1 ресурс из пула Глорфинделя, чтобы исцелить 1 рану любого из персонажей. (Предел - один раз за раунд.)

Литературный текст: «Всего лишь миг ты видел его иную сторону: то было могущество Перворождённого».
 - Гендальф, Братство кольца



Номер карты: 12
 Название: Беревор
 Тип: Герой
 Сфера: Знания
 Величина угрозы: 10
 Параметры: 2 2 2
 Очки жизни: 4
 Черты: Дунадан. Рейнджер.

Игровой текст: Действие: Истощите Беревора, чтобы выбрать игрока. Этот игрок добывает в руку 2 карты из своей колоды.

Литературный текст: В диких землях к северо-востоку от Бри можно встретить таинственных странников, которых люди называют Рейнджерами, ничего однако не зная о том кто они и откуда.
 - Братство кольца



Номер карты: 13
 Название: Страж Цитадели
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 1 0
 Очки жизни: 2
 Черты: **Гондор. Воин.**

Литературный текст: «Властители Минас Тирита продолжают борьбу, сражаясь с нашими врагами и охраняя проход по реке от Аргоната до моря».
 - Элронд, Братство кольца



Номер карты: 14
 Название: Фарамир
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 4
 Параметры: 2 1 2
 Очки жизни: 3
 Черты: **Гондор. Благородный. Рейнджер.**

Игровой текст: **Действие:** Истощите Фарамира, чтобы выбрать игрока. Каждый персонаж, находящийся под контролем этого игрока, получает +1 до конца фазы.

Литературный текст: «Он бросается в самую гущу боя и остается цел. Будто защищен чарами, а может, судьба щадит его, потому что угостила его другой конец...»
 - Манблунг, Рейнджер Итилиэна,
 Две твердыни



Номер карты: 15
 Название: Сын Арнора
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 3
 Параметры: 0 2 0
 Очки жизни: 2
 Черты: **Дунадан.**

Игровой текст: **Реакция:** После того как Сын Арнора входит в игру, выберите вражескую карту находящуюся в районе средоточия или в зоне другого игрока. Атакуйте этого врага (его карта переходит в вашу игровую зону).

Литературный текст: ...они основали Северное королевство в Арноре, и Южное - в Гондоре, у устья Андуйна.
 Братство кольца



Номер карты: 16
 Название: Скаут Снежного Потока
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 1
 Параметры: 0 0 1
 Очки жизни: 1
 Черты: **Рохан. Скаут.**

Игровой текст: **Реакция:** После того, как Скаут Снежного Потока входит в игру, выберите регион и поместите на него 1 жетон продвижения.

Литературный текст: *...он увидел не тень, не пятно, но маленькие фигурки всадников. Многих всадников, и блеск утра на остриях их копий походил на мерцание неярких звезд, свет которых недоступен взгляду смертного.*
- Две твердыни



Номер карты: 17
 Название: Стрелок Серебряного Потока
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 3
 Параметры: 1 2 0
 Очки жизни: 1
 Черты: **Стрелок. Лесной эльф.**

Игровой текст: Дистанционный.

Литературный текст: *«Мы выставили дозорных на реке с тех пор, как много дней назад здесь видели большой отряд орков, шедших по направлению к Мории, вдоль отрогов гор».*
- Халдир из Лориена, Братство кольца



Номер карты: 18
 Название: Длиннобородый Срубатель Орочьих Голов
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 4
 Параметры: 0 2 1
 Очки жизни: 3
 Черты: **Гном. Воин.**

Игровой текст: **Реакция:** Когда Длиннобородый Рубака входит в игру, он наносит 1 ранение каждому вражескому Орку в игре.

Литературный текст: *То, что они поначалу приняли за грудку камней, оказалось жестоко изрубленными трупами орков. Двое из них были обезглавлены. Земля вокруг пропиталась темной кровью.*
- Две твердыни



Номер карты: 19
 Название: ■ Брок Айронфист
 Тип: Союзник
 Сфера: Лидерство
 Стоимость: 6
 Параметры: 2 2 1
 Очки жизни: 4
 Черты: Гном. Воин.

Игровой текст: **Реакция:** Если герой-гном под вашим управлением покидает игру, введите с руки в игру Брока Айронфиста.

Литературный текст:

...он знал, что гномы способны на все, когда речь идет о мести или о возвращении того, что им принадлежит.

- Хоббит



Номер карты: 20
 Название: Бдительность
 Тип: Событие
 Сфера: Лидерство
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Выбери и подготовь 1 союзника.

Литературный текст:

«Эта дорога, как и все остальные, отныне не безопасна. Будьте бдительны!»

- Гендальф, Возвращение государя



Номер карты: 21
 Название: Общее Дело
 Тип: Событие
 Сфера: Лидерство
 Стоимость: 0

Игровой текст: **Действие:** Истощите 1 героя, которого вы контролируете, чтобы выбрать и подготовить другого героя.

Литературный текст:

«Мы устроим такую погоню, о которой, как о чуде, будут рассказывать все три народа: эльфы, гномы и люди».

- Арагорн, Две твердыни



Номер карты: 22
 Название: За Гондор!
 Тип: Событие
 Сфера: Лидерство
 Стоимость: 2

Игровой текст: **Действие:** До конца фазы, все персонажи получают +1 . Все персонажи с чертой Гондор также получают +1 до конца фазы.

Литературный текст: *«Мертвое древо к жизни вернется,
 И засияет возвышенным светом
 Благословенный ваш край!»*
 - Возвращение государя



Номер карты: 23
 Название: Скрытная Атака
 Тип: Событие
 Сфера: Лидерство
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Введите 1 карту союзника в игру с вашей руки. В конце фазы, если введенный союзник все еще находится в игре, верните его карту в руку.

Литературный текст: *И в сердце самого толстого, самого робкого хоббита все же таятся зерна храбрости (правда, иногда очень глубоко) и ждут последней отчаянной опасности для того, чтобы прорасти.*
 - Братство кольца



Номер карты: 24
 Название: Героическая Смерть
 Тип: Событие
 Сфера: Лидерство
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Реакция:** После того, как карта союзника выходит из игры, игрок, контролировавший союзника, добывает 2 карты из своей колоды.

Литературный текст: *«Он пал, защищая хоббитов, я же был на вершине холма».*
 - Арагорн, Две твердыни



Номер карты: 25
 Название: Непреклонная Решимость
 Тип: Событие
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 5

Игровой текст: **Действие:** Подготовьте всех персонажей в игре.

Литературный текст: *«Если туда ведет единственный путь, я должен его пройти. И будь что будет».*
 - Фродо Бэггинс, Две твердыни



Номер карты: 26
 Название: **Наместник Гондора**
 Тип: Довесок
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 2
 Черты: **Гондор. Титул.**

Игровой текст: Присоединяется к герою.
 Герой, к которому присоединено, получает черту **Гондор**.
Действие: Исчерпайте Наместника Гондора, чтобы добавить 2 ресурса к пулу героя обладающего этим довеском.

Литературный текст: *«Все должно быть готово. Я вчера отдал приказ».*
 - Денетор, Возвращение государя



Номер карты: 27
 Название: **Камень Келебриана**
 Тип: Довесок
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 2
 Черты: **Артефакт. Вещь.**

Игровой текст: Присоединяется к герою. Количество ограничено.
 Герой, к которому присоединено, получает +2 .
 Если присоединено к герою Арагорн, тот получает иконку сферы духа .

Литературный текст: *«Тебе и не нужно, - сказал Бильбо. - На самом деле баллада-то вся моя. Арагорн только про зеленый камень добавил. Ему это почему-то важным показалось. Не знаю уж почему».*
 - Братство кольца



Номер карты: 28
 Название: Ветеран Боя на Топорах
 Тип: Союзник
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 2
 Параметры: 0 2 1
 Очки жизни: 2
 Черты: **Гном. Воин.**

Литературный текст: *«Мне отраднo, что рядом стоишь ты, на крепких ногах и с острым боевым топором».*
 - Леголас, Две твердыни



Номер карты: 29
 Название: Гондорский Копейщик
 Тип: Союзник
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 2
 Параметры: 0 1 1
 Очки жизни: 1
 Черты: **Гондор. Воин.**

Игровой текст: **Страж.**
Реакция: После того, как Гондорский копейщик объявлен защитником, нанесите 1 ранение нападающему врагу.

Литературный текст: *Собралось больше тысячи. Поднятые их копья походили на колышущийся лес.*
 - Две твердыни



Номер карты: 30
 Название: Конный Лучник
 Тип: Союзник
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 3
 Параметры: 0 2 1
 Очки жизни: 2
 Черты: **Рохан. Стрелок.**

Игровой текст: **Дистанционный.**

Литературный текст: *Среди всадников были и лучники, обученные стрелять на скаку.*
 - Две твердыни



Номер карты: 31
 Название: ■ Беорн
 Тип: Союзник
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 6
 Параметры: 1 [W] 3 [W] 3 [W]
 Очки жизни: 6
 Черты: **Беорнинг. Воин.**

Игровой текст: **Действие:** Беорн получает +5 [W] до конца фазы. В конце фазы, в которой был вызван этот эффект, верните Беорна в колоду и перетасуйте ее. (Не более раза за раунд.)

Литературный текст: *«Я не нуждаюсь в ваших услугах, благодарю... Но я полагаю, что вы нуждаетесь в моих».*
 - Хоббит



Номер карты: 32
 Название: Мэтр Клинка
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Выберите персонажа. До конца фазы этот персонаж получает +1 [W] и +1 [W].

Литературный текст: *Отбросив плащ, он положил руку на эфес меча, дотоле скрывавшегося на его боку. Никто не смел шелохнуться.*
 - Братство кольца



Номер карты: 33
 Название: Дождь Стрел
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Истощите персонажа с ключевым словом «Дистанционный», которым вы управляете, чтобы выбрать игрока. Нанесите по 1 ране каждому врагу, столкнувшемуся с этим игроком.

Литературный текст: *Смертоносный ливень из стрел, падавших столь же часто как потоки дождя, обрушился на крепостные стены. Со свистом стрелы впились в людей, с лязгом высекали искры из камня.*
 - Две твердыни



Номер карты: 34
 Название: Финт
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Боевое Действие:** Выберите врага, сражающегося с игроком. Этот враг не может атаковать в этой фазе.

Литературный текст: *Несколько отважных людей выстроились в ряд перед ними, чтобы создать видимость сопротивления, и многие из них пали, давая остальным возможность отступить.*

- Хоббит



Номер карты: 35
 Название: Быстрый Выпад
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Истощите персонажа, находящегося под вашим контролем, чтобы немедленно объявить его атакующим (и провести нападение вплоть до подсчета ранений) против любой вражеской цели, на которую можете напасть.

Литературный текст: *«Ибо на войне всегда тот, кто наносит удар первым, надеется, что этот удар будет и последним».*

- Гендальф, Две твердыни



Номер карты: 36
 Название: Лес Копий
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 3

Игровой текст: Вы должны использовать ресурсы из пулов 3 различных героев, чтобы сыграть эту карту. **Действие:** Выберите игрока. Враги, сражающиеся с героями этого игрока, не атакуют в эту фазу.

Литературный текст: *Колонна мгновенно, без команды или окрика, развернулась в кольцо, сомкнувшееся вокруг них. Отряд оцетинился лесом копий.*

- Две твердыни



Номер карты: 37
 Название: Встречный Удар
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 2

Игровой текст: **Реакция:** После того, как персонаж объявлен защитником, он наносит 2 раны нападающему врагу.

Литературный текст: *Ее удар был молниеносным и смертельным.*
 - Возвращение государя



Номер карты: 38
 Название: Плечом к Плечу
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 0

Игровой текст: **Действие:** Выберите игрока. Этот игрок может объявить защитниками против врага, атакующего в этой фазе любое количество своих персонажей, имеющих на это право.

Литературный текст: *...и даже если им удастся осуществить задуманное, это будет последнее, что они сделают. Голодные, бесприютные и одинокие, они останутся посреди этой выжженной равнины. И возврата уже не будет.*
 - Возвращение государя



Номер карты: 39
 Название: Клинок Гондолина
 Тип: Довесок
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1
 Черты: **Вещь. Оружие.**

Игровой текст: Присоединяется к герою. Количество ограничено. Герой вооруженный этим довеском получает +1 когда атакует Орка.
Реакция: После того как герой, вооруженный этим оружием убивает врага, положите 1 жетон продвижения на карту приключения.

Литературный текст: *Замечательно было носить меч, выкованный в Гондолине для битв с гоблинами; об этих битвах столько песен пелось!*

- Хоббит



Номер карты: 40
 Название: Доспех Цитадели
 Тип: Довесок
 Сфера: **Тактика**
 Черты: **Вещь. Броня.**
 Стоимость: 4

Игровой текст: Присоединяется к герою. Количество ограничено.
 Герой, снаряженный в Доспех Цитадели, получает дополнительно +4 очка жизни.

Литературный текст: *«Ступай в оружейную и оденься как подобает стражу Цитадели».*
 - Денетор, Возвращение государя



Номер карты: 41
 Название: Гномий Топор
 Тип: Довесок
 Сфера: **Тактика**
 Черты: **Вещь. Оружие.**
 Стоимость: 2

Игровой текст: Присоединяется к герою. Количество ограничено.
 Герой, вооруженный топором, получает +1 ♠.
 (Если герой – гном, он получает +2 ♠.)

Литературный текст: *«Ты главное лук держи наготове, а топор у меня завсегда под рукой».*
 - Гимли, Две твердыни



Номер карты: 42
 Название: Рог Гондора
 Тип: Довесок
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1
 Черты: **Вещь. Артефакт.**

Игровой текст: Присоединяется к герою. Количество ограничено.
Реакция: После того как чей-либо персонаж оставляет игру, добавьте 1 ресурс к пулу героя владеющего Рогом Гондора.

Литературный текст: *«Не скоро придется тебе вновь трубить в рог, Боромир, - сказал Эрлонд. - Не раньше, чем доберетесь до границ Гондора, да в минуту большой опасности».*

- Эрлонд, Братство кольца



Номер карты: 43
 Название: Бродяга Туко
 Тип: Союзник
 Сфера: Дух
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 1 1
 Очки жизни: 2
 Черты: Хоббит.

Игровой текст: **Действие:** Передайте контроль над Бродягой Туком другому игроку, увеличив при этом уровень его угрозы на 3. После этого снизьте на 3 свою угрозу.

Литературный текст: *...но, несомненно, было нечто особенное, отличающее их от прочих хоббитов и время от времени члены клана Туков отправлялись на поиски приключений.*
 - Хоббит



Номер карты: 44
 Название: Лориенский Проводник
 Тип: Союзник
 Сфера: Дух
 Стоимость: 3
 Параметры: 1 1 0
 Очки жизни: 2
 Черты: Лесной эльф. Скаут.

Игровой текст: **Реакция:** Если Лориенский Проводник отправился на поиски приключений, поместите 1 жетон продвижения на карту активного региона.

Литературный текст: *«Действительно, они живут глубоко в лесу...»*
 - Арагорн, Братство кольца



Номер карты: 45
 Название: Охотник с Севера
 Тип: Союзник
 Сфера: Дух
 Стоимость: 4
 Параметры: 1 2 2
 Очки жизни: 3
 Черты: Дунадан. Рейнджер.

Игровой текст: **Реакция:** Когда Охотник с Севера отправляется на поиски приключений, поместите по 1 жетону продвижения в каждый регион в районе средоточия.

Литературный текст: *«Считаешь, останутся безопасными тракты, покой земель никто не нарушит, да люди как прежде смогут мирно спать в своих домах, если уснет бдительность дунаданов или все как один лягут в могилы?»*
 - Арагорн, Братство кольца



Номер карты: 46
 Название: Приветствие Галадримов
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 3

Игровой текст: **Действие:** Уменьшите угрозу одного игрока на 6, или уменьшите угрозу каждого игрока на 2.

Литературный текст: *«Добро пожаловать в Карс Галадон! – сказал он. – Перед вами город галадримов, где живут Повелитель Келеборн и Владычица Лориэна Галадриэль».*
 - Халдир, Братство кольца



Номер карты: 47
 Название: Сила Воли
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 0

Игровой текст: **Реакция:** После путешествия в регион, исчерпайте персонажа, чтобы поместить на карту региона 2 жетона продвижения.

Литературный текст: *Тогда Арагорн двинулся вперед, и такова была в этот час его сила духа, что и дунаданы и их кони последовали за ним.*
 - Возвращение государя



Номер карты: 48
 Название: Поспешный Удар
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Реакция:** Отмените теневой эффект срабатывающий во время боя.

Литературный текст: *«Поспешный удар часто бьет мимо цели, – ответил Арагорн. – Но мы должны атаковать, теперь поздно сидеть и ждать, когда Враг сделает первый ход».*
 - Возвращение государя



Номер карты: 49
 Название: По Воле Запада
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Выберите игрока. Этот игрок перетасовывает карты из своего сброса назад в колоду.

Литературный текст: *«Если сейчас, на закате Гондора, в нем есть такие мужи, то, наверное, велика была его слава в дни расцвета!»*
 - Леголас, Возвращение государя



Номер карты: 50
 Название: Испытание Воли
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Реакция:** Отмените внезапный эффект карты, вытащенной из колоды столкновений.

Литературный текст: *«И нет ничего, что вы могли бы сделать, кроме как сопротивляться – с надеждой или без нее».*
 - Эрлوند, Братство кольца



Номер карты: 51
 Название: Стой и Сражайся
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: X

Игровой текст: **Действие:** Выберите союзника со стоимостью X в грудe сброса любого игрока. Введите союзника в игру под ваш контроль. (Выбранный союзник может принадлежать к любой сфере влияния.)

Литературный текст: *«...мы будем сражаться дальше».*
 - Боромир, Братство кольца



Номер карты: 52
 Название: Свет во Тьме
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 2

Игровой текст: **Действие:** Выберите врага, сражающегося с игроком. Верните этого врага в район средоточия.

Литературный текст: Мерцал неяркий свет факелов...
 - Хоббит



Номер карты: 53
 Название: Гробница Гномов
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Верните одну карту * из сброса в руку.

Литературный текст: «Вернулись богатства под своды хором
 И дремлют во мраке незбылемым сном.
 Топор боевой заострен и суров,
 Надежны ворота подгорного дома,
 И полнится храбростью сердце у гнома
 От взгляда на клады в пещерах отцов!»
 - Хоббит



Номер карты: 54
 Название: Чудо или Судьба
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 5

Игровой текст: **Действие:** Выберите героя в гряде сброса любого игрока. Введите его в игру под контролем прежнего владельца.

Литературный текст: «Да, тебя спасло чудо... или судьба, – сказал Гэндальф. – И, конечно же, твоя храбрость».
 - Братство кольца



Номер карты: 55
 Название: Покровительство Госпожи
 Тип: Довесок
 Сфера: Дух
 Стоимость: 2
 Черты: Состояние

Игровой текст: Присоединяется к герою.
 Герой получает +1

Литературный текст: «Госпожа поистине благоволит к вам!»
 - Безвестный эльф из Лориена,
 Братство кольца



Номер карты: 56
 Название: Сила в Земле
 Тип: Довесок
 Сфера: Дух
 Стоимость: 1
 Черты: Состояние

Игровой текст: Присоединяется к региону.
 Регион получает -1

Литературный текст: «Сила, способная противостоять Врагу – если она действительно существует, – таится не в чьем-либо заповедном могуществе, но в самой земле».
 - Гэлдор, Братство кольца



Номер карты: 57
 Название: Преисполнившись Отвагой
 Тип: Довесок
 Сфера: Дух
 Стоимость: 2
 Черты: Состояние

Игровой текст: Присоединяется к герою.
 Действие: Исчерпайте этот довесок, чтобы подготовить владеющего им героя.

Литературный текст: «Я мелкая вредная мушка,
 Ты - толстый и любишь поспать.
 В безумные сети-ловушки
 Не сможешь меня ты поймать».
 - Бильбо Бэггинс, Хоббит



Номер карты: 58
 Название: Дочь Нимродель
 Тип: Союзник
 Сфера: Знания
 Стоимость: 3
 Параметры: 1 0 0
 Очки жизни: 1
 Черты: Лесной эльф.

Игровой текст: **Действие:** Истощите Дочь Нимродель, чтобы исцелить 2 ранения одного из героев.

Литературный текст: *«Это Нимродэль! Лесные эльфы сложили о ней немало песен, и мы поем их у себя на севере. Я хочу омочить ноги, ибо говорят, что вода этой реки снимает усталость».*
 - Леголас, Братство кольца



Номер карты: 59
 Название: Эреборский Кузнец
 Тип: Союзник
 Сфера: Знания
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 1 1
 Очки жизни: 3
 Черты: Гном. Ремесленник.

Игровой текст: **Реакция:** После ввода в игру Эреборского Кузнеца верните верхний довесок из груды сброса любого игрока в его руку.

Литературный текст: *«В Эреборе, вотчине Дэйна, есть такие мастера...»*
 - Арагорн, Возвращение государя



Номер карты: 60
 Название: Хенемар Риверсонг
 Тип: Союзник
 Сфера: Знания
 Стоимость: 1
 Параметры: 1 1 0
 Очки жизни: 1
 Черты: Лесной эльф.

Игровой текст: **Действие:** Истощите Хенемара Риверсонга, чтобы посмотреть верхнюю карту из колоды столкновений.

Литературный текст: *«Я понял, что эльфы бывают разные. Они все, конечно, эльфы, но отличаются друг от друга».*
 - Сэм Гемжи, Братство кольца



Номер карты: 61
 Название: Шахтер с Железных Холмов
 Тип: Союзник
 Сфера: Знания
 Стоимость: 2
 Параметры: 0 1 1
 Очки жизни: 2
 Черты: Гном.

Игровой текст: **Реакция:** После того, как Шахтер с Железных Холмов входит в игру, выберите и сбросьте 1 довесок с чертой Состояние.

Литературный текст: *...в то время как четыре гнома сидели за столом и говорили о шахтах и золоте и проблемах с гоблинами...*
 - Хоббит



Номер карты: 62
 Название: Глеовайн
 Тип: Союзник
 Сфера: Знания
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 0 0
 Очки жизни: 2
 Черты: Менестрель. Рохан.

Игровой текст: **Действие:** Склоните Глеовайна, чтобы выбрать игрока. Этот игрок добирает 1 карту.

Литературный текст: *Тогда Всадники из королевского Дома верхом на белых конях поехали вокруг кургана, они пели песню о Теодене, сыне Тенгеля, сложенную менестрелем Глеовайном...*
 - Возвращение государя



Номер карты: 63
 Название: Знания Имладриса
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: 2

Игровой текст: **Действие:** Выберите персонажа. Полностью исцелите его, сняв все жетоны ранения.

Литературный текст: *«...понимание, созидание и способность исцелять. Всего этого Эльфы Средиземья в какой-то мере добились, хотя во всех их свершениях отныне воцарилась печаль».*
 - Элронд, Братство кольца



Номер карты: 64
 Название: Богатства Лориена
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: 3

Игровой текст: **Действие:** Выберите игрока. Этот игрок добирает 3 карты.

Литературный текст: *«Нет и не было у эльфов на этой земле пристанища прекраснее! Даже деревья там растут особые — не те, что в обычных лесах!»*
 - Леголас, Братство кольца



Номер карты: 65
 Название: Хитрость Радагаста
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Квестовое* действие:** Выберите врага из района средоточия. До конца фазы этот враг лишается [warg icon].

Литературный текст: *«Радагаст, конечно, достойный Волшебник, он мастер форм и меняющихся оттенков, он знаком трав и зверей, а птицы - его лучшие друзья».*
 - Гендальф, Братство кольца



Номер карты: 66
 Название: Секретной тропой
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Квестовое действие:** Выберите регион из района средоточия. До конца фазы этот регион лишается [warg icon].

Литературный текст: *Беорн посоветовал им воспользоваться этим путем, так как всего в нескольких днях пути к северу от Каррока находились врата малоизвестного прохода через Лихолесье.*
 - Хоббит



Номер карты: 67
 Название: Изыскания Гендальфа
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: X

Игровой текст: **Действие:** Посмотрите на X карт с верха колоды любого игрока, добавьте любую из них к руке ее владельца и верните остальные в любом порядке поверх колоды.

Литературный текст: *«Но на этот раз Наместник Денетор не выказал обычного радушия и с великой неохотой дал мне доступ в сокровищницу, где хранятся свитки и старинные рукописи».*
 - Гендальф, Братство кольца



Номер карты: 68
 Название: Гостеприимство Беорна
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: 5

Игровой текст: **Действие:** Выберите игрока. Исцелите все раны каждого героя, находящегося под его контролем.

Литературный текст: *«...и если когда-либо вы вновь пойдете этим путем, помните – мой дом всегда открыт для вас».*
 - Беорн, Хоббит



Номер карты: 69
 Название: Лесная Западня
 Тип: Довесок
 Сфера: Знания
 Стоимость: 3
 Черты: Вещь. Ловушка.

Игровой текст: Присоединяется к врагу, сражающемуся с игроком. Попавший в западню враг не может атаковать.

Литературный текст: *«Возьмем его, как кролика из западни. Посмотрим тогда кто он таков и откуда!»*
 - Неизвестный Гондорец, Две твердыни



Номер карты: 70
 Название: Защитник Лориена
 Тип: Довесок
 Сфера: Знания
 Стоимость: 1
 Черты: Титул.

Игровой текст: Присоединяется к герою.
Действие: Сбросьте 1 карту с руки, чтобы увеличить титулованному Защитником Лориена герою +1 или +1 до конца фазы.

Литературный текст: «Не говори так о Владычице Галадриэль, — сурово оборвал его Арагорн. — Здесь нет зла — ни в ней, ни во всей этой стране, если только человек не принесет его в себе самом. Но тогда лучше ему и правда поостеречься!»
 - Арагорн, Братство кольца



Номер карты: 71
 Название: Темное Знание
 Тип: Довесок
 Сфера: Знания
 Стоимость: 1
 Черты: Состояние.

Игровой текст: Присоединяется к герою. Герой получает -1.
Реакция: Истощите Темное Знание, чтобы посмотреть на теневую карту, полученную одним из нападающих на вас врагом.

Литературный текст: «Тогда выкладывайте!» — сказал Фродо. — «Что вам известно?»
 «Слишком много. Слишком много страшных вещей», — ответил Бродяжник мрачно.
 - Братство кольца



Номер карты: 72
 Название: Самосохранение
 Тип: Довесок
 Сфера: Знания
 Стоимость: 3
 Черты: Навык.

Игровой текст: Присоединяется к персонажу.
Действие: Истощите Самосохранение, чтобы исцелить 2 пункта повреждения у персонажа, обладающего этим навыком.

Литературный текст: ...сколько еще он должен будет вынести, если вообще сможет?
 - Две твердыни



Номер карты: 73
 Название: Гендальф
 Тип: Союзник
 Сфера: Нейтральный
 Стоимость: 5
 Параметры: 4 4 4 4
 Очки жизни: 4
 Черты: Истари.

Игровой текст: В конце раунда сбросьте карту Гендальфа из игры.

Реакция: После того, как Гендальф входит в игру, выберите одно из данных действий:

- доберите в руку три карты;
- нанесите 4 раны 1 врагу в районе средоточия;
- уменьшите свою угрозу на 5.



Номер карты: 74
 Название: Король-паук
 Тип: Враг
 Набор: Пауки Лихолесья
 Вероятность встречи: 20
 Параметры: 2 3 1 1
 Очки жизни: 3
 Черты: Тварь. Паук.



Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок должен выбрать и истощить 1 персонажа, находящегося под его контролем.

Теневой эффект: Защищающийся игрок должен выбрать и истощить 1 персонажа, находящегося под его контролем. (Или 2 персонажей, если это нападение никто не отражает.)



Номер карты: 75
 Название: Жужжащие Шершни
 Тип: Враг
 Набор: Пауки Лихолесья
 Вероятность встречи: 40
 Параметры: 1 2 0 0
 Очки жизни: 3
 Черты: Тварь. Насекомое.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** После того как Жужжащие Шершни сталкиваются с вашими персонажами, нанесите 5 ранений одному герою под вашим управлением.

Теневой эффект: Каждый персонаж защищающегося игрока получает 1 ранение. (Или 2 ранения, если это нападение никто не отражает.)

Победа: 5



Номер карты: 76
 Название: Порождение Унголианты
 Тип: Враг
 Набор: Пауки Лихолесья
 Вероятность встречи: 32
 Параметры: 3 5 2
 Очки жизни: 9
 Черты: Тварь. Паук.



Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый персонаж, пустившийся на поиски приключений, получает -1 до конца фазы.

Теневой эффект: *Поднимите угрозу защищающегося игрока на 4. (Поднимите угрозу на 8, если это нападение никто не отражает.)*



Номер карты: 77
 Название: Большая Лесная Сеть
 Тип: Регион
 Набор: Пауки Лихолесья
 Параметры: 2
 Сложность поисков: 2
 Черты: Лес.



Игровой текст: **Путешествие:** Каждый игрок должен истощить 1 героя под его контролем, чтобы отправиться сюда.

Литературный текст: *Подкравшись поближе, он понял, что это были клоки паутины, намотанные в несколько слоев и переплетающейся между собой.*
 - Хоббит



Номер карты: 78
 Название: Горы Лихолесья
 Тип: Регион
 Набор: Пауки Лихолесья
 Параметры: 2
 Сложность поисков: 3
 Черты: Лес. Горы.



Игровой текст: **Путешествие:** Чтобы отправиться в этот регион возьмите верхнюю карту из колоды столкновений и добавьте ее к району средоточия.
Реакция: После того как Горы Лихолесья исследованы и выходят из игры, каждый игрок может просмотреть 5 верхних карт из своей колоды, добавить 1 из них в руку, а остальные вернуть в колоду, после чего перемешать ее.



Номер карты: 79
 Название: Глаза Леса
 Тип: Предательство
 Набор: Пауки Лихолесья



Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок сбрасывает все карты событий из руки.

Литературный текст: *...в темноте вокруг себя он видел неясные отблески, а иногда совсем рядом возникали пары желтых или красных или зеленых глаз, которые медленно гасли и исчезали, лишь затем, чтобы возникнуть в другом месте.*

- Хоббит



Номер карты: 80
 Название: Угодивший в Паутину
 Тип: Предательство
 Набор: Пауки Лихолесья



Игровой текст: **Внезапный эффект:** игрок с самым высоким уровнем угрозы присоединяет эту карту к одному из своих героев в качестве довеска **состояния**. (Игровой текст состояния: «Пойманный в сети герой не может быть подготовлен во время фазы передышки, если за это не заплачено 2 ресурса из его пула».)



Номер карты: 81
 Название: Волчий Налетчик
 Тип: Враг
 Набор: Дикие Земли
 Вероятность встречи: 10
 Параметры: 1 ♣ 2 ♠ 0 ♠
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.



Игровой текст: Наплыв.

Теневой эффект: *Появляясь из тени, Волчий Налетчик тут же атакует защищающегося игрока. Тот может объявить 1 персонажа защитником. Волчий Налетчик получает свою собственную карту теневого эффекта. После боя Волчик возвращается поверх колоды столкновений.*



Номер карты: 82
 Название: Холмовый Тролль
 Тип: Враг
 Набор: Дикие Земли
 Вероятность встречи: 30
 Параметры: 1 Wound 6 Wound 3 Shield
 Очки жизни: 9
 Черты: Тролль.



Игровой текст: Остаточное боевое повреждение, нанесенное Троллем (ущерб, который не поглощен жизненными силами персонажа), преобразуется в увеличение вашей угрозы.

Победа: 4

Литературный текст: «Баранина вчера, баранина сегодня, и провалиться мне, если и завтра не придется жрать баранину».
 - Тролль, Хоббит



Номер карты: 83
 Название: Меткий Гоблин
 Тип: Враг
 Набор: Дикие Земли
 Вероятность встречи: 48
 Параметры: 2 Wound 2 Wound 0 Shield
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.



Игровой текст: Во время фазы столкновения игроки не могут по своему выбору атаковать Меткого Гоблина, если в районе средоточия есть другие враги.
Спровоцированный эффект: Если Меткий Гоблин находится в районе средоточия в конце боевой фазы, каждый игрок должен выбрать 1 персонажа под своим контролем и этот персонаж получает 1 ранение.



Номер карты: 84
 Название: Болотный Змей
 Тип: Враг
 Набор: Дикие Земли
 Вероятность встречи: 40
 Параметры: 3 Wound 4 Wound 1 Shield
 Очки жизни: 7
 Черты: Тварь.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** При каждой атаке Болотного Змея, поднимайте уровень своей угрозы на 1.

Победа: 3

Литературный текст: Под кронами Лихолесья эльфы и люди насмерть схватились с какими-то злобными тварями.
 - Братство кольца



Номер карты: 85
 Название: Варги
 Тип: Враг
 Набор: Дикие Земли
 Вероятность встречи: 20
 Параметры: 2 3 1
 Очки жизни: 3
 Черты: Тварь.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если приложенная к ним теньевая карта не имеет эффекта, верните Варгов в район средоточия сразу после того, как завершится их атака.

Теньевой эффект: *Нападающий враг получает +1 (if this attack is undefended, +2 instead).*



Номер карты: 86
 Название: Отчаяние
 Тип: Предательство
 Набор: Дикие Земли



Игровой текст: **Внезапный эффект:** Уберите 4 жетона продвижения с текущей карты приключений. (Если на ней менее 4 жетонов, уберите те, что есть.)

Теньевой эффект: *Защищающийся персонаж теряет свою.*



Номер карты: 87
 Название: Бурые Земли
 Тип: Регион
 Набор: Дикие Земли
 Параметры: 5
 Сложность поисков: 1
 Черты: Пустошь.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** После того, как игроки совершают путешествие в Бурые Земли, поместите 1 жетон продвижения на этот регион.

Литературный текст: *Путники достигли Бурых земель, тянувшихся вдоль Андуина от южного Лихолесья до холмов Эмун Муил. Гибельное поветрие, война или же безумная прихоть Врага обезобразили эту землю, превратив ее в выжженную пустыню, не знал даже Арагорн. - Братство кольца*



Номер карты: 88
 Название: Восточная Излучина
 Тип: Регион
 Набор: Дикие Земли
 Параметры: 1
 Сложность поисков: 6
 Черты: **Пустошь.**



Игровой текст: Если в фазе путешествия игроки решают исследовать новый регион, они первым делом обязаны направиться к Восточной Излучине.

Литературный текст: «...пустынные земли к востоку отсюда кишат слугами Саурана».
 - Халдир, Братство кольца



Номер карты: 89
 Название: Дол Гулдурские Орки
 Тип: Враг
 Набор: Дол Гулдурские Орки
 Вероятность встречи: 10
 Параметры: 2 2 0
 Очки жизни: 3
 Черты: **Дол Гулдур. Орк.**



Игровой текст: **Внезапный эффект:** первый игрок выбирает 1 персонажа, пустившегося на поиск приключений. Этот персонаж получает 2 ранения.

Теневой эффект: *Нападающий враг получает +1 (+3 если против атаки не выставлен защитник.)*



Номер карты: 90
 Название: Чифтан Уфтахк
 Тип: Враг
 Набор: Дол Гулдурские Орки
 Вероятность встречи: 35
 Параметры: 2 3 3
 Очки жизни: 6
 Черты: **Дол Гулдур. Орк.**



Игровой текст: Чифтан получает +2 за каждый жетон ресурса на нем.

Спровоцированный эффект: После атаки Чифтана поместите на него 1 жетон ресурса.

Победа: 4



Номер карты: 91
 Название: Повелитель Зверей из Дол Гулдур
 Тип: Враг
 Набор: Дол Гулдурские Орки
 Вероятность встречи: 35
 Параметры: 2 W 3 X 1 H
 Очки жизни: 5
 Черты: Дол Гулдур. Орк.

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Когда Повелитель Зверей атакует, он получает 1 дополнительную карту теневого эффекта.



Номер карты: 92
 Название: Ведомые Призраком
 Тип: Предательство
 Набор: Дол Гулдурские Орки

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый враг и каждый регион в районе средоточия получают +1 W до конца фазы. Если в районе средоточия нет карт, Ведомые Призраком создают наплыв.

Теневой эффект: *Защищающийся игрок выбирает и сбрасывает 1 довесок с персонажа под его контролем. (Если это нападение никто не отражает, сбросьте все довески под вашим управлением.)*



Номер карты: 93
 Название: Палантир
 Тип: Предательство
 Набор: Дол Гулдурские Орки

Игровой текст: **Внезапный эффект:** каждый истощенный персонаж получает 1 ранение.

Литературный текст: *Там, в Черной Башне, он ощутил Недремлющее Око, которое неведомым образом узнало, что на него смотрят. В нем было злое яростное нетерпеливое желание.*

- Братство кольца



Номер карты: 94
 Название: Перевал Некроманта
 Тип: Регион
 Набор: Дол Гулдурские Орки
 Параметры: 3
 Сложность поисков: 2
 Черты: Крепость. Дол Гулдур.



Игровой текст: **Путешествие:** первый игрок должен скинуть 2 случайные карты с руки, чтобы отряд мог совершить путешествие сюда.

Литературный текст: *«Лес, одетый в темную лиственницу, где деревья вытесняют и душат друг друга, а их переплетенные меж собой ветви гниют и увядают. Там, на каменистом холме стоит крепость Дол Гулдур, в которой некогда нашел себе тайное убежище враг».*
 - Халдир, Братство кольца



Номер карты: 95
 Название: Зачарованный Поток
 Тип: Регион
 Набор: Дол Гулдурские Орки
 Параметры: 2
 Сложность поисков: 2
 Черты: Лес.



Игровой текст: Пока Очарованный Поток является активным регионом, игроки не могут добирать карты в руку.

Литературный текст: *«Там, я знаю, есть один ручей, воды которого темны и быстры. Вы не должны пить из него, не должны окуна́ться, поскольку я слышал, что ручей тот несет в себе колдовские чары, вызывающие сон и забвение».*

- Беорн, Хоббит



Номер карты: 96
 Название: Лесной Паук
 Тип: Враг
 Набор: Проход через Лихолесье
 Вероятность встречи: 25
 Параметры: 2 2 1
 Очки жизни: 4
 Черты: Тварь. Паук.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** После того как Лесной Паук сталкивается с персонажами игрока, он получает +1 (Если игрок сам напал на Лесного Паука, его атака не увеличивается.)

Теневой эффект: Защищающийся игрок должен выбрать и сбросить 1 довесок из тех, что контролирует.



Номер карты: 97
 Название: Патруль Восточной Излучины
 Тип: Враг
 Набор: Проход через Лихолесье
 Вероятность встречи: 5
 Параметры: 3 3 1
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.

Теневой эффект: *Атакующий враг получает +1 . (Если против нападения нет защитника, также поднимите свою угрозу на 3.)*



Номер карты: 98
 Название: Черные Лесные Летучие Мыши
 Тип: Враг
 Набор: Проход через Лихолесье
 Вероятность встречи: 15
 Параметры: 1 1 0
 Очки жизни: 2
 Черты: Тварь.

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Из тех персонажей, что в данный момент ищут приключения, каждый игрок выбирает одного. Выбранные персонажи выводятся из поисков. (Это не делает их подготовленными.)

Литературный текст: *Они не могли больше задерживаться здесь из-за огромных, черных как сама ночь, летучих мышей... - Хоббит*





Номер карты: 99
 Название: Старая Лесная Дорога
 Тип: Регион
 Набор: Проход через Лихолесье
 Параметры: 1
 Сложность поисков: 3
 Черты: Лес.

Игровой текст: **Реакция:** После того как вы совершаете путешествие по Старой Лесной Дороге, первый игрок может выбрать и подготовить 1 персонажа, которым он управляет.

Литературный текст: *...Беорн предупредил их, что этой тропой часто пользуются гоблины, а сама лесная дорога, как он слышал, заброшена и заросла в своей восточной части и ведет теперь к непроходимым топям, где путь теряется вовсе.*
 - Хоббит







Номер карты: 100
 Название: Лесные Врата
 Тип: Регион
 Набор: Проход через Лихолесье 
 Параметры: 2 
 Сложность поисков: 4
 Черты: Лес.

Игровой текст: **Реакция:** После того как вы совершаете путешествие через Лесные Врата, первый игрок может добрать 2 карты.

Литературный текст: *Узкая тропа прихотливо петляла между деревьями. Вскоре о дневном свете напоминало лишь небольшое пятнышко, оставшееся далеко позади; звук шагов гулко отдавался в мертвой тишине, и казалось, что деревья нагибаются и прислушиваются.*
 - Хоббит







Номер карты: 101
 Название: Тюремщик
 Тип: Враг
 Набор: Побег из Дол Гулдура 
 Вероятность встречи: 38
 Параметры: 1  2  3 
 Очки жизни: 5
 Черты: Дол Гулдур. Орк.

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если Тюремщик находится в районе средоточия, а игроки совершили безуспешный поиск приключений, перетасуйте 1 неохраняемую карту цели из района средоточия назад в колоду столкновений.

Победа: 5



Номер карты: 102
 Название: Назгул из Дол Гулдура
 Тип: Враг
 Набор: Побег из Дол Гулдура 
 Вероятность встречи: 40
 Параметры: 5  4  3 
 Очки жизни: 9
 Черты: Назгул.

Игровой текст: Не может иметь довесков.
Спровоцированный эффект: Когда заключенный «спасен», поместите Назгула в район средоточия.
Спровоцированный эффект: После того как Назгул получает теневой эффект, столкнувшийся с ним игрок должен выбрать и сбросить 1 персонажа под его контролем.



Номер карты: 103
 Название: Страж Пещеры
 Тип: Враг
 Набор: Побег из Дол Гулдура
 Вероятность встречи: 8
 Параметры: 2 2 1
 Очки жизни: 2
 Черты: **Нежить.**

Игровой текст: Обреченный 1.

Теневой эффект: Выберите и сбросьте 1 довесок под вашим контролем. Если была выбрана карта цели, вместо сброса верните ее в район средоточия. (Если это нападение вы не отражаете, сбросьте все свои довески.)



Номер карты: 104
 Название: В Тени Призрака
 Тип: Предательство
 Набор: Побег из Дол Гулдура

Игровой текст: **Внезапный эффект:** До конца фазы поднимите общее количество в районе средоточия на X, где X – число игроков в игре.

Теневой эффект: Защищающийся игрок поднимает свою угрозу на столько единиц, сколько врагов с ним сражается.



Номер карты: 105
 Название: Железные Кандалы
 Тип: Предательство
 Набор: Побег из Дол Гулдура

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Приложите Железные Кандалы к колоде первого игрока в качестве довеска с текстом: «При доборе 1 или нескольких карт их этой колоды, вместо этого сбросьте Железные Кандалы».

Теневой эффект: Примените «Внезапный эффект» Железных Кандалов.



Номер карты: 106
 Название: Нескончаемые Пещеры
 Тип: Регион
 Набор: Побег из Дол Гулдура
 Параметры: 1
 Сложность поисков: 3
 Черты: Подземелье.

Игровой текст: Обреченный 1. Наплыв.

Литературный текст: «Я единственный из вас, кто был в подземельях Темного Властелина, да и то лишь в его старой и самой скромной крепости Дол-Гулдур».
 - Гендальф, Братство кольца



Номер карты: 107
 Название: Врата Башни
 Тип: Регион
 Набор: Побег из Дол Гулдура
 Параметры: 2
 Сложность поисков: 1
 Черты: Подземелье.

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** После путешествия через Врата Башни каждый игрок помещает верхнюю карту своей колоды лицом вниз перед собой. Теперь это карты «Орочьей Стражи» и они учитываются как враг с: 1 очком жизни, 1 , и 1

Литературный текст: «Я дерзнул когда-то проникнуть в замок Дол Гулдур и тайно проследил за обитавшим там Некромантом».
 - Гендальф, Братство кольца



Номер карты: 108
 Название: Карта Гендальфа
 Тип: Цель
 Набор: Побег из Дол Гулдура
 Черты: Вещь.

Игровой текст: Охраняемый. Количество ограничено.
Действие: Поднимите свою угрозу на 2, чтобы забрать Карту Гендальфа, если она больше не охраняется и приложите ее в качестве довеска к герою под вашим контролем. (Если позже по какой-то причине довесок снят, верните его в район средоточия.) Герой, несущий Карту Гендальфа не может нападать или защищаться.



Номер карты: 109
 Название: Факел в Темнице
 Тип: Цель
 Набор: Побег из Дол Гулдура
 Черты: **Вещь.**



Игровой текст: Охраняемый. Количество ограничено.
Действие: Поднимите свою угрозу на 2, чтобы забрать Факел, если он больше не охраняется и приложите его в качестве довеска к герою под вашим контролем. (Если позже по какой-то причине довесок снят, верните его в район средоточия.)
Спровоцированный эффект: В конце каждого раунда поднимайте угрозу игрока контролирующего героя несущего Факел на 2.



Номер карты: 110
 Название: Призрачный Ключ
 Тип: Цель
 Набор: Побег из Дол Гулдура
 Черты: **Вещь.**



Игровой текст: Охраняемый. Количество ограничено.
Действие: Поднимите свою угрозу на 2, чтобы забрать Ключ, если он больше не охраняется и приложите его в качестве довеска к герою под вашим контролем. (Если позже по какой-то причине довесок снят, верните его в район средоточия.)
Спровоцированный эффект: В конце каждого раунда герой, владеющий Призрачным Ключом, получает 1 повреждение.



Номер карты: 111
 Название: Гоблины с Мглистых Гор
 Тип: Враг
 Набор: Поездка к Низовьям Андуйна
 Вероятность встречи: 15
 Параметры: 2 2 1
 Очки жизни: 3
 Черты: **Гоблин. Орк.**



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** После нападения Гоблинов с Мглистых Гор удалите один жетон продвижения с текущей карты приключений.

Теневой эффект: Удалите 1 жетон продвижения с текущей карты приключений. (Удалите 3 жетона, если не назначен защитник против этой атаки.)



Номер карты: 112
 Название: Толпа в Ночи
 Тип: Предательство
 Набор: Поездка к Низовьям Андуйна



Игровой текст: **Внезапный эффект:** Покажите X дополнительных карт из колоды столкновения. X – число игроков в игре.

Теневой эффект: Добавьте X теневых карт этому атакующему. X – число игроков в игре.



Номер карты: 113
 Название: Берега Андуйна
 Тип: Регион
 Набор: Поездка к Низовьям Андуйна
 Параметры: 1
 Сложность поисков: 3
 Черты: Река.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если Берега Андуйна выходят из игры, верните эту карту наверх колоды столкновений вместо того, чтобы отправить ее в груду сброса.

Литературный текст: *Когда стена тростников редела, Фродо мельком успевал увидеть убегающие вдаль луга, а за ними — холмы в закатном свете и далеко-далеко, на самой границе зрения темную линию южных отрогов Мглистых Гор.*

- Братство кольца



Номер карты: 114
 Название: Ирисная Низина
 Тип: Регион
 Набор: Поездка к Низовьям Андуйна
 Параметры: 3
 Сложность поисков: 3
 Черты: Болото.



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Пока Ирисная Низина является активным регионом, каждый игрок во время фазы Передышки должен поднимать свою угрозу на 1 дополнительный пункт.

Победа: 3

Литературный текст: *«Однажды они отправились на лодке вниз к Ирисной Низине и заплыли в заросли лиловых ирисов да пышных камышей».*

- Гендальф, Братство кольца



Номер карты: 115
 Название: Вороны с Востока
 Тип: Враг
 Набор: Око Саурана
 Вероятность встречи: 30
 Параметры: 1 1 0
 Очки жизни: 1
 Черты: Тварь.

Игровой текст: Наплыв.
Спровоцированный эффект: После того как Вороны с Востока побеждены, верните их обратно в колоду столкновений и перетасуйте ее.

Теневой эффект: *Нападающий враг получает +1 (Или +2 если угроза защищающегося игрока равна или выше 35.)*



Номер карты: 116
 Название: Злая Буря
 Тип: Предательство
 Набор: Око Саурана

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый персонаж, находящийся под контролем игрока с уровнем угрозы 35 или выше, получает 1 ранение.

Литературный текст: *«У нас говорят, что Враг умеет управлять ветрами и рассылает по свету злые бури, зарождающиеся в Горах Мрака».*
 - Боромир, Братство кольца



Номер карты: 117
 Название: Преследуемый Призраком
 Тип: Предательство
 Набор: Око Саурана

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок поднимает свою угрозу на 1 за каждого персонажа, которым он управляет и который в данный момент не посвятил себя поиску приключений.

Теневой эффект: *Защищающийся игрок выбирает и возвращает 1 истощенного союзника, которым управляет, в руку его владельца. Если под контролем защищающегося игрока нет истощенных союзников, он должен поднять свою угрозу на 3.*



Номер карты: 118
 Название: Предательский Туман
 Тип: Предательство
 Набор: Око Саурона



Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый регион в средоточии получает +1 до конца фазы. Затем каждый игрок с угрозой 35 или выше выбирает и сбрасывает 1 карту с руки.

Литературный текст: *«Но если туман не поднимется, нам будет очень трудно найти тропу».*
 - Арагорн, Братство кольца



Номер карты: 119
 Название: Пауки и Мухи
 Тип: Приключение
 Сценарий: Проход через Лихолесье

Литературный текст: *Вы несете срочное сообщение от Короля Трандуила для Леди Галадриэль из Лориена, путь ваш лежит через Лихолесье. Темная тропа извивается под ногами, и потревоженные пауки начинают бесшумно окружать вас...*

Игровой текст: **Подготовка:** Найдите в колоде столкновений 1 копию Лесного Паука и 1 копию Старой Лесной Дороги и добавьте их к району средоточия. После этого перетасуйте колоду столкновений.



Сложность поисков: 8
 Литературный текст:

Самым неприятным зрелищем была паутина: темные, отвратные сети, сплетенные из необычайно толстых нитей, нередко натянутых меж двух деревьев, или же переплетающихся с нижними ветвями по обе стороны тропы. На самой тропе паутины не было, потому ли, что ее охраняли какие-то чары, или же по какой-то другой причине, они не могли догадаться. - Хоббит



Номер карты: 120
 Название: На Распутье
 Тип: Приключение
 Сценарий: Проход через Лихолесье

Литературный текст: *Преследуемые пауками, вы движетесь через Лихолесье и оказываетесь на распутье...*

Сложность поисков: 2
 Литературный текст:

Терзаемые сомнениями о том, что может поджидать впереди, но помнящие о важности и срочности возложенной на вас миссии, вы выбираете одну из троп и продолжаете свой путь...



Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Когда вы проходите эту стадию, выберете наугад одну из 2 стадий «Выбранный путь» и переходите к ней.



Номер карты: 121
Название: Выбранный путь «Не сходи с тропы!»
Тип: Приключение
Сценарий: Проход через Лихолесье
Литературный текст: Тропа привела вас к одной из наиболее темных и глухих частей леса...
Вы ощущаете чье-то незримое присутствие, будто некое подлое существо начало охоту на вас. В попытке избежать западни вы стараетесь двигаться быстро.



Сложность поисков: 0
Литературный текст: Тени становятся все чернее, и вы понимаете, что коварная тварь стремится увести вас вглубь леса, сбить с верной тропы. Вы должны победить её, чтобы пройти этот путь.

Игровой текст: Внезапный эффект: Каждый игрок должен найти в колоде столкновения и гуде сброса 1 карту Паука на свой выбор и добавить его к району средоточия.
Игроки должны найти и победить Порождение Унголианты, чтобы выиграть эту игру.



Номер карты: 122
Название: Выбранный путь «Тропа Беорна»
Тип: Приключение
Сценарий: Проход через Лихолесье
Литературный текст: Тропа привела вас к одной из наиболее темных и глухих частей леса...
Вы ощущаете чье-то незримое присутствие, будто некое подлое существо начало охоту на вас. В попытке избежать западни вы стараетесь двигаться быстро.



Сложность поисков: 10
Литературный текст: Вы пытаетесь следовать секретной, скрытой тропой, чтобы избежать встреч с врагом...

Игровой текст: Игроки не могут завершить эту стадию, пока Порождение Унголианты находится в игре. Если игроки завершают эту стадию, они побеждают в игре.



Номер карты: 123
Название: Башня Некроманта
Тип: Приключение
Сценарий: Побег из Дол Гулдура
Литературный текст: Леди Галадриэль из Лориена просила вас исследовать окрестности Дол Гулдура. Выполняя ее поручение, один из ваших союзников попал в засаду орков, был захвачен и теперь удерживается в подземной темнице...

Игровой текст: Подготовка: Найдите в колоде столкновений 3 карты целей и разместите их в районе средоточия. Выведите из игры Назгула из Дол Гулдура и поместите его лицом вверх рядом с колодой поисков. Затем перетасуйте колоду столкновений и приложите по 1 карте столкновений к каждой цели.



Сложность поисков: 9
Игровой текст: Внезапный эффект: Случайным образом выберите 1 героя (из тех, кем управляют игроки) и переверните его карту лицом вниз. Этот герой «захвачен», не может использоваться, быть поврежден и не собирает ресурсы, пока не будет «спасен».
Игроки не могут играть более 1 карты союзника каждый раунд.
Игроки не могут перейти к следующей стадии приключения, если у них нет, по крайней мере, 1 карты цели.



Номер карты: 124
 Название: Через Пещеры
 Тип: Приключение
 Сценарий: Побег из Дол Гулдура
 Литературный текст: *Наконец отыскав скрытый проход, вы пытаетесь пробраться в темницу Дол Гулдура, где томится ваш друг, через лабиринт пещер и тоннелей, расположенных под холмом. Обитатели подземелий встают на вашем пути, а тюремщики бдительно стерегут заключенного.*

Сложность поисков: 15
 Игровой текст: **Реакция:** После размещения любого числа жетонов продвижения на этой карте, переверните карту «захваченного» героя и поместите на него 1 жетон повреждения. Этот герой был «спасен» и теперь может быть использован его владельцем. Игроки не могут играть более 1 карты союзника каждый раунд.
Игроки не могут перейти к следующей стадии приключения, если не спасли заключенного, и у них нет всех 3 карт цели Побег из Дол Гулдура.



Номер карты: 125
 Название: Выход из Подземелья
 Тип: Приключение
 Сценарий: Побег из Дол Гулдура
 Литературный текст: *Идя на свет, тоненький лучик которого все же умудрился проникнуть вглубь этих мрачных пещер, вы обнаруживаете лаз, ведущий к выходу. Но не все опасности позади – снаружи, на склонах холма, вас поджидает многочисленный отряд орков.*

Сложность поисков: 7
 Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** В начале каждой фазы поиска приключений каждый игрок помещает верхнюю карту из своей колоды лицом вниз перед собой, так, будто это враг, напавший из района средоточия. Эти карты объявляются «Орочьей Стражей» и действуют как враги с 1 очком жизни, 1 и 1 .
Игроки не могут завершить эту стадию, пока Назгул из Дол Гулдура находится в игре. Если стадия завершена, игроки победили.



Номер карты: 126
 Название: К реке...
 Тип: Приключение
 Сценарий: Поездка к низовью Андуина
 Литературный текст: *Пробравшись сквозь Лихолесье со срочным сообщением для Леди Галадриэль, теперь вы должны следовать на юг вдоль реки Андуин, покуда не достигните леса Лориен. Оставив позади чащу, вы замечаете, что кто-то преследует вас и ускоряете свой темп...*

Игровой текст: **Подготовка:** Каждый игрок снимает 1 карту с верха колоды столкновений и добавляет ее к району средоточия.



Сложность поисков: 8
 Литературный текст: *Вы видите небольшой плот, севищий на мель у самого берега, но едва подходите ближе, как внушающий страх Холмовый Троль появляется из-за обломков скал и тут же атакует!*
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Найдите в колоде столкновений карту Троля (если тот еще не в игре) и поместите его в район средоточия. Перетасуйте колоду столкновений.
Игроки не могут завершить эту стадию, пока в игре находится хоть одна карта Холмового Троля.



Номер карты:	127
Название:	Вниз по Андуну
Тип:	Приключение
Сценарий:	Поездка к низовью Андуну
Литературный текст:	<i>После победы над Троллем вы сняли с мели плот и отправились в речное путешествие. Но не успели отойти от берега, как появились враги. Теперь они преследуют ваше утлое судно, пытаясь прервать ваш и без того нелегкий путь...</i>
Сложность поисков:	16
Литературный текст:	<i>Преследующие вас враги норовят прыгнуть на плот или влезть на него из воды. Плот раскачивается и вам нелегко сохранять равновесие, одновременно с тем эффективно отбивая вражьи атаки.</i>
Игровой текст:	Берите 1 дополнительную карту из колоды столкновений во время каждой фазы поиска приключений. Не проходите проверку столкновений во время фазы столкновений. (Каждый игрок в фазе столкновения все еще может атаковать одного врага, находящегося в районе средоточия.)
Номер карты:	128
Название:	Засада на берегу
Тип:	Приключение
Сценарий:	Поездка к низовью Андуну
Литературный текст:	<i>Оторвавшись от преследователей, вы направили свой плот к тихому берегу, однако там ждала засада. Теперь вы должны противостоять лобовой атаке многочисленного отряда орков. Прямой путь к Золотому Лесу открыт перед вами, если только сумеете выжить, одержав победу в жестокой схватке...</i>
Сложность поисков:	0
Игровой текст:	Внезапный эффект: Возьмите 2 карты столкновения за игрока и добавьте их к району средоточия. Пропускайте шаг инсценировки фазы поиска приключений до завершения этого приключения. Если в игре не остается ни одного врага, игроки празднуют победу.

* квестовое – действие, выполняемое только в фазе поиска приключений.

Перевод базового набора карт игры «The Lord of the Rings: The Card Game» осуществлен Андреем и Катериной 'Zamiruin' и полностью соответствует системе терминов, принятых в русскоязычном переводе правил, выполненных нами же ранее.

При переводе литературного текста мы старались как можно бережнее относиться к первоисточнику, не забывая при этом о привязке цитат к конкретным изображениям или игровому тексту, что порой приводило к некоторым вольностям с нашей стороны. Однако мы уверены, что это не только не повлияет на игровой процесс, но и позволит игрокам еще глубже погрузиться в атмосферу этой замечательной игры, обладающей не только интересной механикой и роскошным оформлением, но и удивительной историей, разворачивающейся в любимом многими мире Средиземья.

Мы намерены продолжать работу по локализации игры и дополнений к ней, поэтому будем рады вашим вопросам и пожеланиям, которые могут помочь сделать наш перевод точнее и интересней. Направляйте их по адресу: boardgate@yandex.ru. Также о наших ближайших планах вы можете узнать, посетив нашу страничку на www.boardgate.wordpress.com там же можно найти статьи по игре «The Lord of the Rings: The Card Game» и скачать наши переводы. Интересной вам игры!