



Номер карты: 1
Название: **Король-колдун**
Тип: Враг
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Вероятность встречи: 40
Параметры: 6 W 6 X 6 S
Очки жизни: 11
Черты: **Назгул. Полководец.**

Игровой текст: Нельзя играть довески на Короля-колдуна. Когда Король-колдун находится в районе средоточия, каждый игрок получает -1 O.
Спровоцированный эффект: После того, как Король-колдун атаковал, он возвращается в район средоточия, если защищающийся игрок не поднимет свою угрозу на 3.




Номер карты: 2
Название: Разведчики в засаде
Тип: Враг
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Вероятность встречи: 1
Параметры: 1 W 1 X 0 S
Очки жизни: 2
Черты: **Орк. Разведчик.**

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** В фазу столкновения все Разведчики в засаде, имеющиеся в игре, нападают на игрока с меньшей угрозой. (При равной угрозе, на выбор первого игрока.)



Номер карты: 3
Название: Мордорские волки
Тип: Враг
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Вероятность встречи: 27
Параметры: 1 W 4 X 1 S
Очки жизни: 3
Черты: **Тварь. Разведчик.**

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** После того, как Мордорские волки атаковали и убили персонажа, замешайте их назад в колоду столкновений.

Теневой эффект:  Защищающийся персонаж получает 2 ранения.



Номер карты: 4
Название: Боевая колесница
Тип: Враг
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Вероятность встречи: 35
Параметры: 2 ♣ 3 ♣ 1 ♣
Очки жизни: 4
Черты: **Истерлинг. Разведчик.**

Игровой текст: Каждая рана, полученная защищаемым персонажем от Боевой колесницы, повышает угрозу контролирующего этого персонажа игрока на 1.

Литературный текст: *...Истерлинги были сильными, закалёнными в боях людьми и не просили пощады.
- Возвращение государя.*



Номер карты: 5
Название: Командующий боевыми колесницами
Тип: Враг
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Вероятность встречи: 40
Параметры: 3 ♣ 3 ♣ 3 ♣
Очки жизни: 4
Черты: **Истерлинг. Полководец.**

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Переместите верхнюю карту с чертой **Разведчик** из груды сброса колоды столкновений в район средоточия. (2 карты, если игроки уже пересекли Андуин.)

Теневой эффект: *Враг с чертой **Разведчик** получает +2 ♣, если против его атаки не выставлен защитник.*



Номер карты: 6
Название: Авангард Урук-хай
Тип: Враг
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Вероятность встречи: 45
Параметры: 2 ♣ 2 ♣ 1 ♣
Очки жизни: 8
Черты: **Урук-хай. Орк.**

Игровой текст: Если игроки пересекли Андуин, Авангард Урук-хай получает +3 ♣.

Теневой эффект: *Нападающий враг получает +1 ♣ (+2 ♣, если игроки уже пересекли Андуин).*



Номер карты: 7
Название: Захваченная сторожевая башня
Тип: Регион
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Параметры: 1 ♣
Сложность поисков: 2
Черты: **Западный берег.**

Игровой текст: Если игроки уже пересекли Андуйн, Захваченная сторожевая башня получает +3 ♣

Теневой эффект: *Выведи всех защищающихся персонажей из битвы. Эту атаку никто не отражает.*



Номер карты: 8
Название: Смотровая площадка Эмин-Арнен
Тип: Регион
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Параметры: 2 ♣
Сложность поисков: 5
Черты: **Восточный берег. Высокогорье.**

Игровой текст: Первый враг с чертой **Разведчик**, появившийся из колоды столкновений, получает ключевые слова Наплыв и Обречённый 2.

Литературный текст: *И пожаловал Арагорн Фарамуру княжество Итилиен во владение, да повелел поселиться в столице тех земель, что возвышалась на холмах Эмин-Арнен.
- Возвращение государя.*



Номер карты: 9
Название: Моргулдуин
Тип: Регион
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Параметры: 1 ♣
Сложность поисков: 3
Черты: **Восточный берег. Осквернённый.**

Игровой текст: Когда Моргулдуин является активным регионом, он получает **Спровоцированный эффект**: Когда персонаж отправляется на поиски приключений, нанесите ему 1 ранение.

Теневой эффект: *Если игроки ещё не пересекли Андуйн, верните активную локацию в район средоточия. Моргулдуин становится активной локацией.*



Номер карты: 10
Название: Поля Пеленнора
Тип: Регион
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Параметры: 1 ♣
Сложность поисков: 7
Черты: **Западный берег.**

Игровой текст: Если игроки пересекли Андуин, Поля Пеленнора получают текст: Когда игроки отправляются в путешествие, они должны выбрать Поля Пеленнора, либо поднять угрозу каждого на 3.

Победа: 1



Номер карты: 11
Название: Руины Осгилиата
Тип: Регион
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Параметры: 1 ♣
Сложность поисков: 2
Черты: **Восточный берег.**

Игровой текст: Если игроки ещё не пересекли Андуин, Руины Осгилиата получают +3 ♣.

Литературный текст: *...но Осгилиат, оказавшийся посредине, опустел и только тени бродили по нему.*
- Братство кольца.



Номер карты: 12
Название: Отрезан
Тип: Предательство
Набор: Сосредоточение в Осгилиате

Игровой текст: Обречённый 1.
Внезапный эффект: Каждый игрок должен сбросить все карты союзников из руки, если это возможно.

Теневой эффект: *Защищающийся игрок должен сбросить 1 карту союзника из руки, иначе атакующий враг получает +3 ♣ (двух союзников, если эту атаку никто не отражает).*



Номер карты: 13
Название: Тёмная погоня
Тип: Предательство
Набор: Сосредоточение в Осгилиате

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Поднимите общую угрозу района средоточия на 1 за каждого врага с чертой **Разведчик** в игре. Если таковых нет, Тёмная погоня вызывает наплыв.



Номер карты: 14
Название: Сосредоточение в Осгилиате
Тип: Предательство
Набор: Сосредоточение в Осгилиате

Игровой текст: Наплыв.
Внезапный эффект: До конца фазы, каждая карта, показанная из колоды столкновений, получает ключевое слово Обречённый 1. (Обречённый 3, если игроки уже пересекли Андуйн.)



Номер карты: 15
Название: Рейнджер Итилиена
Тип: Цель
Набор: Сосредоточение в Осгилиате
Параметры: 2, 2, 1
Очки жизни: 2
Черты: Гондор. Рейнджер. Союзник.

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок берёт под свой контроль Рейнджера Итилиена, истощает и вовлекает в поиск приключений. Затем Рейнджер Итилиена вызывает наплыв.

Теневой эффект: *Нанеси 2 ранения атакующему врагу. Защищающийся игрок может исчерпать одного из своих персонажей, чтобы взять под контроль Рейнджера Итилиена.*



Номер карты: 16

Название: Превосходя все ожидания

Тип: Приключение

Сценарий: Сосредоточение в Осгилиате

Литературный текст: *Тревожные вести о повышенной активности орков в районе Итилиена вынуждают вас направиться на разведку. Войдя в Осгилиат и переправившись через реку, вы видите, как к окраинам города по Моргульской дороге спускается орда захватчиков, превосходящая все ожидания.*

Игровой текст: **Подготовка:** Найдите в колоде столкновений 12 карт с чертой **Разведчик** и положите по 3 на игрока (по одной с разным названием) в район средоточия. Выведите из игры Короля-колдуна. Затем замешайте оставшиеся карты с чертой **Разведчик** назад в колоду столкновений.

Сложность поисков: 7

Литературный текст: *Когда передовые отряды входят в город, орда замечает чьё-то присутствие и поворачивает в вашу сторону. Поняв это, вы поспешно отступаете к реке.*

Игровой текст: Игроки не могут путешествовать в регионы с чертой **Западный берег**.



Номер карты: 17

Название: Через руины.

Тип: Приключение

Сценарий: Сосредоточение в Осгилиате

Литературный текст: *Всадники и разведчики стремятся отрезать вам путь к мосту. Вы отчаянно ищете подходящее место для переправы через Андуин.*

Сложность поисков: 5

Игровой текст: Игроки не могут путешествовать в регионы с чертой **Западный берег**.



Каждый игрок не может играть больше одной карты с руки в течение раунда.



Номер карты: 18
 Название: Переправа через Андуин
 Тип: Приключение
 Сценарий: Сосредоточение в Осгилиате

Литературный текст: *Холодные воды Андуина бегут стремительным потоком, но вот вы замечаете участок с более спокойным течением и спешите пересечь его. Всадники и авангард армии Тёмного Властелина уже заполнили все вокруг и его стрелки делают попытку пересечь реку ещё более опасной. И вот, самые отважные участники вашей группы поворачивают назад, чтобы отвлечь внимание орды и дать остальным возможность отступить.*

Сложность поисков: 1
 Игровой текст: Жетоны продвижения не могут быть размещены на карте приключения или активной локации при помощи эффекта карт. Игроки не могут путешествовать в регионы с чертой **Западный берег** или **Восточный берег**.

Прежде чем отправить персонажей в путешествие, первый игрок должен выбрать и вывести из игры одного героя или Рейнджера Итилиена под своим контролем.

Номер карты: 19
 Название: Бегство в Минас-Тирит
 Тип: Приключение
 Сценарий: Сосредоточение в Осгилиате

Литературный текст: *В тот самый миг, когда вам удастся пересечь Андуин, повергающий в отчаянье вопль доносится из покинутого Осгилиата. Начинается новая погоня, теперь по полям Пеленнора до спасительного Минас-Тирита и новый враг следует по пятам.*

Сложность поисков: 15
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Добавьте Короля-колдуна в район средоточия. Игроки переправились через Андуин, теперь они не могут путешествовать в регионы с чертой **Восточный берег**. **Если игроки успешно завершили этап, они победили.**