



Номер карты: 72
 Название: **■** Бранд сын Бэйна
 Тип: Герой
 Сфера: **Тактика**
 Величина угрозы: 10
 Параметры: 2 **☼** 3 **☽** 2 **⬤**
 Очки жизни: 3
 Черты: **Дэйл.**

Игровой текст: **Дистанционный.**
Реакция: После того, как Бранд сын Бэйна атаковал и уничтожил врага, столкнувшегося с другим игроком, выберите и подготовьте одного из персонажей этого игрока.

Литературный текст: *«Внук Барда Лучника, вернее сказать, Бранд сын Бэйна, сына Барда».*
 - Глоин, Братство кольца.



Номер карты: 73
 Название: Остроглазый Тук
 Тип: Союзник
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 **☼** 0 **☽** 0 **⬤**
 Очки жизни: 2
 Черты: **Хоббит.**

Игровой текст: **Реакция:** Когда Остроглазый Тук входит в игру, вскройте верхние карты колод каждого игрока.
Действие: Верните Остроглазого Тука на руку, чтобы сбросить верхние карты колод каждого игрока.

Литературный текст: *Временами, кровь Туков просыпалась в нём...*
 - Хоббит.



Номер карты: 74
 Название: Арьергард
 Тип: Событие
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Квестовое действие:** Сбросьте союзника сферы Лидерства, чтобы каждый герой, вовлечённый в поиск приключений, получил +1 **☼** до конца фазы.

Литературный текст: *Во тьме позади, мрачный и молчаливый, шёл Арагорн.*
 - Братство кольца.



Номер карты: 75
 Название: Потомок Торондора
 Тип: Союзник
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 4
 Параметры: 1 ♀ 2 ♀ 1 ♀
 Очки жизни: 2
 Черты: **Тварь. Орёл.**

Игровой текст: Не может иметь довесков с ограниченным количеством.

Реакция: После того, как Потомок Торондора входит в игру или покидает её, нанесите 2 ранения одному из врагов, находящихся в районе средоточия.



Номер карты: 76
 Название: Полёт Менельдора
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 0

Игровой текст: **Действие:** Выбери союзника с чертой **Орёл**. Верни его на руку владельцу.

Литературный текст: *Даже орел не разглядел бы хоббитов против солнца - неподвижных, согнувшихся под тяжким бременем... - Две твердыни.*



Номер карты: 77
 Название: Лучшие скакуны Рохана
 Тип: Союзник
 Сфера: **Дух**
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 ♀ 1 ♀ 0 ♀
 Очки жизни: 2
 Черты: **Тварь. Рохан.**

Игровой текст: **Действие:** Истощите и сбросьте Лучших скакунов Рохана, чтобы поместить 2 жетона прогресса на любую из локаций.

Литературный текст: *«...лошади, выращенные здесь, высоко ценятся повсюду между Туманными и Белыми Горами.» - Гендальф, Братство кольца.*



Номер карты: 78
 Название: На смерть
 Тип: Событие
 Сфера: Дух
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Сбросьте союзника с чертой **Рохан**, чтобы выбрать локацию и поместить на неё 3 жетона прогресса.

Литературный текст: *«На смерть! Вперёд, к гибели и концу света!»*
 - Эомер, Возвращение государя.



Номер карты: 79
 Название: Гилдор Инглорион
 Тип: Союзник
 Сфера: Знания
 Стоимость: 5
 Параметры: 3 2 3
 Очки жизни: 3
 Черты: **Нолдор.**

Игровой текст: **Действие:** Истощите Гилдора Инглориона, чтобы посмотреть 3 верхние карты своей колоды. Замените одну из них на карту из руки и верните эти три карты в колоду в любой последовательности.

Литературный текст: *«Не ходите к эльфам за советом, потому как не услышите от них ничего, кроме «нет» и «да».*
 - Фродо Бэггинс, Братство кольца.



Номер карты: 80
 Название: Совет Гилдора
 Тип: Событие
 Сфера: Знания
 Стоимость: 3

Игровой текст: Играть в фазу поиска приключений, до вовлечения персонажей.
Действие: В этой фазе возьмите на одну карту меньше из колоды столкновений (но, не менее одной).

Литературный текст: *«Жестокий мир окружает вас: вы можете закрыться от него, но не сможете прятаться вечно».*
 - Гилдор, Братство кольца.



Номер карты: 81
 Название: Песенка путешественника
 Тип: Довесок
 Сфера: Нейтральная
 Стоимость: 1
 Черты: Песня.

Игровой текст: Присоединяется к герою.
 Герой, к которому присоединено, получает иконку сферы духа ♣.

Литературный текст: *Убегает дорога вперед и вперед,
 Уходя от родного порога;
 И уйду я по ней далеко на восход,
 А оттуда — подальше немного.*

- Братство кольца.



Номер карты: 82
 Название: Холмы Эмин-Муил
 Тип: Приключение
 Сценарий: Холмы Эмин-Муил

Литературный текст: *Охота на Голлума привела вас на юг, уже совсем близко водопад Раурос и холмы Эмин-Муил...*

Игровой текст: **Подготовка:** Найдите в колоде столкновений Амон Хен и Амон Лав, добавьте их в район средоточия. Затем перемешайте колоду столкновений.



Сложность поисков: 1
 Литературный текст: *Вы уверены, что Голлум бежал в это место и должны обследовать всё в поисках свежих следов.*

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если в районе средоточия нет карт регионов, следующая карта предательства, показанная в фазу поиска приключений, вызывает наплыв.
Игроки не могут победить, если в игре нет карты с чертой Эмин-Муил и они не набрали 20 победных очков.



Номер карты: 83
 Название: Амон Хен
 Тип: Регион
 Набор: Холмы Эмин-Муил
 Параметры: X ♣
 Сложность поисков: 5
 Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: X равен количеству игроков.
 До тех пор, пока Амон Хен является активным регионом, игроки не могут применять карты событий.

Победа: 5



Номер карты: 84
Название: Амон Лав
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: X[♣]
Сложность поисков: 5
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: X равен количеству игроков.
До тех пор, пока Амон Лав является активным регионом, весь текст на картах довесков игнорируется.

Победа: 5



Номер карты: 85
Название: Восточная стена Рохана
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: 4[♣]
Сложность поисков: 2
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: До тех пор, пока Восточная стена Рохана является активным регионом, цена каждого персонажа не имеющего черты *Рохан* повышается на 2.

Победа: 3



Номер карты: 86
Название: Северная лестница
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: 3[♣]
Сложность поисков: 3
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если вы отправляетесь в путешествие по Северной лестнице, поместите верхнюю карту из сброса колоды столкновений в район средоточия. Разрешите все внезапные эффекты этой карты.

Победа: 3



Номер карты: 87
Название: Водопад Раурос
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: 2
Сложность поисков: 4
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: До тех пор, пока Водопад Раурос является активным регионом, все персонажи должны быть вовлечены в поиск приключений во время соответствующей фазы.

Теневой эффект: *После разрешения этой атаки, верните атаковавшего врага в район средоточия.*

Победа: 3



Номер карты: 88
Название: Берега Нэн-Хитоель
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: 2
Сложность поисков: 2
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: **Путешествие:** Первый игрок должен сбросить 1 карту с руки, чтобы совершить путешествие в это место.

Теневой эффект: *После разрешения этой атаки, верните атаковавшего врага в район средоточия.*

Победа: 2




Номер карты: 89
Название: Внешняя гряда
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: 2
Сложность поисков: 2
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: До тех пор, пока Внешняя гряда является активным регионом, каждый регион в районе средоточия получает +1.

Теневой эффект: *После разрешения этой атаки, верните атаковавшего врага в район средоточия.*

Победа: 2



Номер карты: 90
Название: Высокогорье
Тип: Регион
Набор: Холмы Эмин-Муил
Параметры: 1 
Сложность поисков: 1
Черты: Эмин-Муил.

Игровой текст: **Путешествие:** Для того чтобы совершить путешествие в Высокогорье, игроки должны вскрыть верхнюю карту колоды столкновений и добавить её в район средоточия.

Победа: 1



Номер карты: 91
Название: Непреодолимая пропасть
Тип: Предательство
Набор: Холмы Эмин-Муил
Черты: Опасность

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Удалите все жетоны прогресса с активного региона и верните его в район средоточия. Если такого нет, эта карта вызывает наплыв.



Номер карты: 92
Название: Оползень
Тип: Предательство
Набор: Холмы Эмин-Муил
Черты: Опасность

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Нанесите 2 раны каждому персонажу, отправившемуся на поиски приключений.

Теневой эффект: *Выведите защищающегося персонажа из боя. Эту атаку никто не отражает.*



Номер карты: 93
Название: Скользкие камни
Тип: Предательство
Набор: Холмы Эмин-Муил
Черты: **Опасность**

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Удалите 1 жетон продвижения с каждого региона в игре. Затем, сбросьте по одной верхней карте колод игроков за каждый удалённый жетон.



Номер карты: 94
Название: Орки-конокрады
Тип: Враг
Набор: Холмы Эмин-Муил
Вероятность встречи: 35
Параметры: 3 1 2
Очки жизни: 6
Черты: **Мордор. Орк.**

Игровой текст: Обречённый 2.
Орки-конокрады получают +1 за каждый регион в районе средоточия.