



Номер карты: 1
 Название: **Двалин**
 Тип: Герой
 Сфера: **Дух**
 Величина угрозы: 9
 Параметры: 1 2 2
 Очки жизни: 4
 Черты: **Гном.**

Игровой текст: **Реакция** После того как Двалин атакует и уничтожает **Орка**, понизьте свой уровень угрозы на 2.

«Это был гном с седой, отливавшей синевой бородой, заправленной в золотой кушак и с очень яркими глазами, сверкавшими из под тёмно-зелёного капюшона». - Хоббит.



Номер карты: 2
 Название: **Бифур**
 Тип: Герой
 Сфера: **Знания**
 Величина угрозы: 7
 Параметры: 2 1 2
 Очки жизни: 3
 Черты: **Гном.**

Игровой текст: **Действие:** Заплати 1 ресурс из ресурсного пула героя и добавь 1 ресурс в ресурсный пул Бифура. Любой игрок может использовать данную способность. (Максимум один раз за раунд).




«А зима идёт после осени» - Бифур. Хоббит



Номер карты: 3
 Название: **Пояс Нарви**
 Тип: Довесок
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 2
 Черты: **Вещь**
 Игровой текст: Присоедините к герою **Гному**.

Действие: Исчерпайте Пояс Нарви, чтобы придать герою-владельцу до конца фазы значок ресурса по вашему выбору.






Номер карты: 4
 Название: Песнь Дурина
 Тип: Событие
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 1
 Черты: Песнь
 Игровой текст: **Действие:** Выберите героя **Гнома**. Этот герой получает +2 , +2  и +2  до конца раунда.

*«Резной престол его стоял
 В чертогах скальных; тронный зал
 Венчал золотой чеканный свод;
 Сплетенья рун хранили вход»
 - Властелин Колец*



Номер карты: 5
 Название: Только Вперёд
 Тип: Событие
 Сфера: **Лидерство**
 Стоимость: 3
 Игровой текст: **Реакция:** После того как игроки провалили фазу поисков приключений, выбери игрока. Уровень угрозы этого игрока не повышается.



Номер карты: 6
 Название: Ветеран Азанулбизара
 Тип: Союзник
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 4
 Параметры: 0  3  2 
 Очки жизни: 3
 Черты: Гном. Воин.
 Игровой текст: Ветеран Азанулбизара вступает в игру с 1 раной.

*«Взревев «Мория!» и «Даин, Даин!» гномы Железных Холмов
 бросились в атаку».
 - Хоббит*



Номер карты: 7
 Название: Секира Казад-Дума
 Тип: Довесок
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 1
 Черты: Вещь. Оружие.

Игровой текст: Присоедините к персонажу **Гному**. Ограниченный.

Персонаж-владелец получает +1

Реакция: После атаки персонажа-владельца, нанеси 1 повреждение обороняющемуся врагу.

«Мы делаем хорошие доспехи и острые мечи, но более не способны изготовить кольчугу, либо клинок, какие делали встарь, ещё до того как нагрянул дракон».
 - Глоин. Братство Кольца



Номер карты: 8
 Название: Казад! Казад!
 Тип: Событие
 Сфера: **Тактика**
 Стоимость: 0

Игровой текст: **Действие:** Выберите персонажа **Гнома**. До конца фазы этот персонаж получает +3

«С яростным криком, отразившись от утесов, Гимли спрыгнул со стены. — Казад! Казад! Он нашёл работу для своей секиры».
 - Две Твердыни



Номер карты: 9
 Название: Рудокop Зигиля
 Тип: Союзник
 Сфера: **Дух**
 Стоимость: 2
 Параметры: 1 1 1
 Очки жизни: 1
 Черты: Гном.

Игровой текст: **Действие:** Истощите Рудокopa Зигиля и назовите число, а затем сбросьте 2 верхние карты вашей колоды. Если хотя бы одна из этих карт имеет стоимость равную названному числу, выберите героя под вашим управлением. Добавьте в ресурсный пул этого героя по 1 ресурсу за каждую совпавшую карту.*

* - текст карты изменён, согласно с FAQ v.1.3



Номер карты: 10
 Название: Не беспокоясь о тьме
 Тип: Событие
 Сфера: **Дух**
 Стоимость: 2

Игровой текст: **Действие:** Каждый персонаж **Гном** получает +1 до конца Фазы. (Или +2 если действующий регион имеет черту **Подземелье** или **Тёмный**)

«От Гимли помощи Гэндальфу пока было немного. Разве что стойкое Мужество, исходившее от гнома, подбадривало идущих. Темнота его совершенно не тревожила».
 - Братство Кольца



Номер карты: 11
 Название: Летописец Одинокой Горы
 Тип: Союзник
 Сфера: **Знания**
 Стоимость: 1
 Черты: Гном

Игровой текст: Летописец Одинокой Горы не может атаковать или защищаться.

Действие: Истощите Летописца Одинокой Горы и заплатите 1 ресурс сферы **Знания** чтобы выбрать и придать готовность персонажу **Гному**.



Номер карты: 12
 Название: Знания Предков
 Тип: Событие
 Сфера: **Знания**
 Стоимость: 1

Игровой текст: **Действие:** Истощите персонажа **Гнома**, чтобы положить 2 жетона продвижения на активный регион. (Или 4 жетона продвижения, если активным является регион с чертой **Подземелье** или **Гора**.)

«Это земли, где исстари работали наши отцы и мы запечатлели эти горы в произведениях из металла и камня, а также во многих песнях и сказаниях».
 - Гимли, Братство Кольца



Номер карты: 13
 Название: Сапоги из Эребора
 Тип: Довесок
 Сфера: Нейтральная
 Стоимость: 0
 Черты: Вещь

Игровой текст: Присоедините к персонажу *Гному* или *Хоббиту*
 Максимум одни Сапоги из Эребора на персонажа.
 Герой-владелец получает +1 очко здоровья.

«Хоббиты из Восточного удела были значительно крупнее и даже носили гномьи сапоги в ненастную погоду»
 - Братство Кольца



Номер карты: 14
 Название: Вожак Патруля
 Тип: Враг
 Набор: Вглубь Копей
 Вероятность встречи: 30
 Количество карт: 2
 Параметры: 3 Wounds 4 Wounds 3 Shields
 Очки жизни: 4
 Черты: Гоблин. Орк.

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Прежде, чем Вожаку Патруля будет нанесён урон, вскрыйте верхнюю карту колоды столкновений. Если вскрытая карта относится к типу Враг, Вожак Патруля не получает урон.

Теневой эффект: *Уберите все жетоны урона с этого врага.*



Номер карты: 15
 Название: Следы Резни
 Тип: Предательство
 Набор: Вглубь Копей
 Количество карт: 5
 Черты: Обречённый 2. Наплыв.

Теневой эффект: *Обороняющийся игрок повышает свой уровень угрозы на 2.*

«... у обоих порогов они увидели множество костей, устилающих пол, вперемешку с ними лежали сломанные мечи и топоры, разбитые щиты и шлемы. Бросались в глаза орочьи ятаганы с чёрными клинками.»

- Братство Кольца



Номер карты: 16
 Название: **Восточные Врата**
 Тип: Регион
 Набор: Вглубь Копей
 Угроза: 7
 Сложность поисков: 7
 Количество карт: 1
 Игровой текст: Неуязвимость к карточным эффектам.

Игроки не могут вступать в бой с врагами по своему выбору. Также проверка на вовлечение врага в бой с игроком не проводится.

Спровоцированный эффект: После того как Восточные Врата исследованы и покидают игру, выложите Тронный Зал в район средоточия.

Победа 1.



Номер карты: 17
 Название: **Тронный зал**
 Тип: Регион
 Набор: Вглубь Копей
 Угроза: 2
 Сложность поисков: 2
 Количество карт: 1
 Черты: Подземелье.
 Игровой текст: **Путешествие:** Чтобы совершить путешествие в этот регион, каждый игрок должен повысить свой уровень угрозы на 3.

Спровоцированный эффект: После того как Тронный Зал исследован и покидает игру, выложите Мост Казад-Дума в район средоточия.

Победа 1.



Номер карты: 18
 Название: **Мост Казад-Дума**
 Тип: Регион
 Набор: Вглубь Копей
 Угроза: 3
 Сложность поисков: 3
 Количество карт: 1
 Черты: Подземелье. Мост.
 Игровой текст: Пока Мост Казад-Дума является активным регионом, игроки не могут играть карты с руки.

Победа 2.

«Впереди был чёрный провал. Через бездонный ров был перекинут узенький Мостик без перил. Одним изящно выгнутым пролётом метров пятнадцати он повис над бездной»

- Братство Кольца



Номер карты: 19
 Название: Лестница Наина
 Тип: Регион
 Набор: Вглубь Копей
 Угроза: 2
 Сложность поисков: 4
 Количество карт: 2
 Черты: Подземелье.
 Игровой текст: **Путешествие:** Первый игрок должен истощить 1 своего персонажа, чтобы отправиться в этот регион.

Теневой эффект: *Обороняющийся игрок должен выбрать и истощить одного своего персонажа.*



Номер карты: 20
 Название: Пещерный Тролль
 Тип: Враг
 Набор: Седьмой Ярус
 Вероятность встречи: 33
 Количество карт: 2
 Параметры: 4 W 6 X 4 S
 Очки жизни: 7
 Черты: Тролль.
 Игровой текст: Остаточное боевое повреждение, нанесенное троллем (ущерб, который не поглощен броней и жизненными силами персонажа) должно быть распределено на одного из прочих ваших персонажей.


Победа 2.




Номер карты: 21
 Название: Горнист Орков
 Тип: Враг
 Набор: Седьмой Ярус
 Вероятность встречи: 45
 Количество карт: 1
 Параметры: 2 W 1 X 1 S
 Очки жизни: 3
 Черты: Орк. Созыватель.
 Игровой текст: Наплыв.

Внезапный эффект: Вскрой 1 карту из колоды столкновений и добавь её в район средоточия.





Номер карты: 22
 Название: Скрытая Угроза
 Тип: Предательство
 Набор: Седьмой Ярус 
 Количество карт: 2
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок должен повысить на 1 свой уровень угрозы за каждого врага в районе средоточия. Затем последний игрок должен сбросить один из своих довесков.



Номер карты: 23
 Название: Верхний Чертог
 Тип: Регион
 Набор: Седьмой Ярус 
 Угроза: 3
 Сложность поисков: 4
 Количество карт: 3
 Черты: Подземелье.
 Игровой текст: Обречённый 2.

«В верхнем восточном углу был пробит глубокий наклонный световой колодец; на его дальнем конце виднелся маленький, с носовой платок кусочек голубого неба.»
 - Братство Кольца







Номер карты: 24
 Название:  Фолиант Мазарбула
 Тип: Цель
 Набор: Седьмой Ярус 
 Количество карт: 1
 Черты: Вещь. Артефакт.
 Игровой текст: Ограниченный.

Действие: Истощите героя, чтобы поднять фолиант. Далее присоедините Фолиант Мазарбула к этому герою. (Если герой по какой-либо причине теряет фолиант, верните карту в область средоточия.)

Герой-владелец не может атаковать и не истощается, когда отправляется на поиски приключений.




Номер карты: 25
 Название: Безымянный Ужас
 Тип: Враг
 Набор: Прорываясь из Мории 
 Вероятность встречи: 50
 Количество карт: 1
 Параметры: X  X  X 
 Очки жизни: 27
 Черты: Пламя. Тень.
 Игровой текст: Неуязвим к карточным эффектам игрока. Безымянный Ужас не может столкнуться с игроками, также как и не может быть вовлечён в бой по желанию игрока.

X — количество победных очков в зоне победных очков игроков.

«Они копали слишком глубоко. И пробудили Безымянный Ужас.»


- Глоин, Братство Кольца



Номер карты: 26
 Название: Новая Напасть
 Тип: Предательство
 Набор: Прорываясь из Мории 
 Количество карт: 3
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Если игроки не на этапе 1, замешайте карту текущего приключения в колоду приключений, затем вскройте новую карту приключений. Иначе Новая Напасть приобретает черту наплыв.

Теневой эффект: *Если атака проходит без защитника повысьте свой уровень угрозы на величину угрозы Безымянного Ужаса.*



Номер карты: 27
 Название: Во Власти Ужаса
 Тип: Предательство
 Набор: Прорываясь из Мории 
 Количество карт: 3
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок присоединяет Во Власти Ужаса к одному из своих героев. (Считается довеском с чертой **Состояние** с текстом: «Максимум 1 карта на героя. Герой-владелец не может быть истощён или подготовлен. В его игровой текст добавляется следующая строка **Действие:** Уплати 3 ресурса из ресурсного пула героя-владельца, чтобы сбросить эту карту»).



Номер карты: 28
 Название: Враг Близко
 Тип: Предательство
 Набор: Прорываясь из Мории
 Количество карт: 4
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Один из героев последнего игрока получает повреждения равные атаке \heartsuit Безымянного Ужаса. Этот эффект не может быть отменён.

Теневой эффект: *Нанесите персонажу-защитнику повреждения равные значению \heartsuit атаке Безымянного Ужаса.*



Номер карты: 29
 Название: Брошенные Инструменты
 Тип: Цель
 Набор: Прорываясь из Мории
 Количество карт: 1
 Черты: Инструменты.
 Игровой текст: Охраняемые. Ограниченные.

Действие: Истощите героя, чтобы поднять эту карту, при условии, что он не имеет присоединённых карт столкновений. Затем присоедините эту карту к данному герою. (Если герой по какой-либо причине теряет инструменты, верните карту в область средоточия.)



Номер карты: 30
 Название: Вождь из Глубин
 Тип: Враг
 Набор: Гоблины-Мародёры
 Вероятность встречи: 27
 Количество карт: 1
 Параметры: 2 \heartsuit 5 \heartsuit 2 \heartsuit
 Очки жизни: 4
 Черты: Гоблин. Орк.
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Вождь из Глубин получает +3 \heartsuit до конца раунда.

Теневой эффект: *Атакующий враг производит дополнительную атаку. Положите другую теневую карту для этой новой атаки.*



Номер карты: 31
 Название: Копейщик Гоблинов
 Тип: Враг
 Набор: Гоблины-Мародёры
 Вероятность встречи: 15
 Количество карт: 5
 Параметры: 2 2 2
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.
 Игровой текст: Копейщик Гоблинов получает +2 , если атака проводится без объявления защитника.
 Теневой эффект: Добавьте копейщика гоблинов в район средоточия.



Номер карты: 32
 Название: Лучник Гоблинов
 Тип: Враг
 Набор: Гоблины-Мародёры
 Вероятность встречи: 48
 Количество карт: 2
 Параметры: 2 1 3
 Очки жизни: 1
 Черты: Гоблин. Орк.
 Игровой текст: Игроки не могут вступать в бой с лучником Гоблинов по своему желанию.



Персонажи с дистанционной атакой могут атаковать Лучника Гоблинов, когда он находится в области средоточия.

Спровоцированный эффект: Если карта вскрытая из колоды столкновений — враг, то первый игрок должен нанести 1 повреждение 1 своему персонажу.







Номер карты: 33
 Название: Непогребённые Останки
 Тип: Предательство
 Набор: Гоблины-Мародёры
 Количество карт: 3
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок должен нанести X повреждений 1 своему союзнику, где X — число его союзников.
 Теневой эффект: Если обороняющийся персонаж — союзник, выведите его из игры.






Номер карты: 34
 Название: Разграбленная Оружейня
 Тип: Регион
 Набор: Гоблины-Мародёры 
 Угроза: 3
 Количество карт: 2
 Сложность поисков: 2
 Черты: Подземелье.
 Игровой текст: Пока Разграбленная оружейня находится в области средоточия, враги получают +1 .



Реакция: После того как Разграбленная Оружейня исследована и покидает игру, каждый игрок может присоединить довесок с чертой **Оружие** или **Броня** со своей руки к одному своему персонажу.



Номер карты: 35
 Название: Гоблин-Преследователь
 Тип: Враг
 Набор: Извилистый путь 
 Вероятность встречи: 33
 Количество карт: 4
 Параметры: 1  3  2 
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Гоблин-Преследователь нападает на последнего игрока.


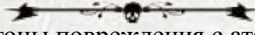
Теневого эффект:  *Атакующий враг получает +1 . (+2 , если атакует последнего игрока).*




Номер карты: 36
 Название: Развилка
 Тип: Регион
 Набор: Извилистый путь 
 Угроза: 1
 Сложность поисков: 3
 Количество карт: 3
 Черты: Подземелье. Тьма.
 Игровой текст: Пока Развилка находится в области средоточия, каждый регион с чертой **Тьма** получает +1 .

Спровоцированный эффект: После того как Развилка исследована и покидает игру, посмотрите 3 верхние карты колоды столкновений. Игроки должны выбрать 1, чтобы вскрыть и добавить в район средоточия, а остальные отправить под низ колоды.




Номер карты: 37
 Название: Тёмный Проход
 Тип: Регион
 Набор: Извилистый путь 
 Угроза: 4
 Количество карт: 2
 Сложность поисков: 4
 Черты: Подземелье. Тьма.
 Игровой текст: **Путешествие:** Игроки должны истощить Факел для Пещеры, Чтобы совершить путешествие в этот регион.
 Теневого эффекта:  Уберите все жетоны повреждения с атакующего врага.






Номер карты: 38
 Название: Шахта Зигиля
 Тип: Регион
 Набор: Извилистый путь 
 Угроза: 5
 Количество карт: 3
 Сложность поисков: 5
 Черты: Подземелье. Тьма.
 Игровой текст: **Действие:** Повысьте уровень угрозы каждого игрока на 1, чтобы положить 1 жетон продвижения на Шахту Зигиля.





Номер карты: 39
 Название: Множество Путьей
 Тип: Предательство 
 Набор: Извилистый путь
 Количество карт: 1
 Игровой текст: Наплыв.
Внезапный эффект: Замешайте все регионы из стопки сброса назад в колоду столкновений.


«Несколько раз по лицам скользили струи холодного воздуха из каких-то щелей или проходов в стенах. Их встречалось немало. В слабом свете жезла Фродо иногда различал по сторонам лестницы, арки и переходы. Они возникали то справа, то слева, путались и переплетались так, что Фродо не видел решительно никакой возможности запомнить дорогу».
 - Братство Кольца



Номер карты: 40
 Название: Факел Угасает
 Тип: Предательство
 Набор: Извилистый путь 
 Количество карт: 3
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый враг и регион находящиеся в области средоточия получают +1  до конца фазы. (или +3 , если регион с чертой **Тьма**). Игроки могут истощить Факел для Пещеры, чтобы отменить данный эффект.

Теневой эффект:  Атакующий враг получает +2 .







Номер карты: 41
 Название: Факел для Пещеры
 Тип: Цель
 Набор: Извилистый путь 
 Количество карт: 1
 Черты: Свет.
 Игровой текст: Присоедините к герою. Ограниченный.

Действие: истощите Факел для Пещеры, чтобы положить до 3 жетонов продвижения на регион с чертой **Тьма**.

Спровоцированный эффект: после истощения Факела для Пещеры, вскройте верхнюю карту колоды столкновений. Если это карта с врагом, добавьте её в район средоточия.








Номер карты: 42
 Название: Большой Пещерный Троль
 Тип: Враг
 Набор: Глубины Мории 
 Вероятность встречи: 38
 Количество карт: 2
 Параметры: 2  7  3 
 Очки жизни: 10
 Черты: Троль.
 Игровой текст: Неуязвим к дистанционным атакам.

На Большого Пещерного Тролля довески не играютя.





Победа 3.





Номер карты: 43
 Название: Барабанщик Орков
 Тип: Враг
 Набор: Глубины Мории 
 Вероятность встречи: 50
 Количество карт: 1
 Параметры: 1  1  3 
 Очки жизни: 1
 Черты: Орк. Призыватель.
 Игровой текст: Пока Барабанщик Орков находится в район средоточия, каждый враг получает +X , где X — число игроков в игре.


«Р-рок, рок», донеслось из глубин, камень вокруг вздрогнул. - Братство Кольца






Номер карты: 44
 Название: Гоблин-Одиночка
 Тип: Враг
 Набор: Глубины Мории 
 Вероятность встречи: 29
 Количество карт: 3
 Параметры: X  X  2 
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.
 Игровой текст: X — число игроков участвующих в игре.


Теневой эффект:  Атакующий враг получает +X , где X — число игроков участвующих в игре.



Номер карты: 45
 Название: Случайное Столкновение
 Тип: Предательство
 Набор: Глубины Мории 
 Количество карт: 3
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Введите верхнюю карту врага из стопки сброса назад в игру, враг сразу вступает в бой с первым игроком. Если этот эффект не может сработать Случайное Столкновение получает свойство «Наплыв»


Теневой эффект:  Атакующий враг получает +1 . (или +3 , если в бою с первым игроком.




Номер карты: 46
 Название: Сосредоточение Сил на Глубине
 Тип: Предательство
 Набор: Глубины Мории 
 Количество карт: 2
 Игровой текст: Обречённый 1.


Внезапный эффект: Вскройте X дополнительных карт из колоды столкновений и выложите их в области средоточия. X — число игроков в игре.



Теневой эффект: Атакующий враг получает +X , где X — число игроков.




Номер карты: 47
 Название: Корни Гор
 Тип: Регион
 Набор: Глубины Мории 
 Угроза: X
 Количество карт: 3
 Сложность поисков: X
 Черты: Подземелье.
 Игровой текст: X- число игроков.

Теневой эффект: Атакующий враг получает +X , где X — число игроков.



*«Путникам казалось, что они давно блуждают во тьме, у корней гор.»
 - Братство Кольца*



Номер карты: 48
 Название: Обрушение стен
 Тип: Предательство
 Набор: Опасности Копей 
 Количество карт: 3
 Черты: Опасность.
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Уберите все жетоны продвижения с карты текущего приключения и карты текущего региона. Если Обрушение стен не может убрать ни одного жетона, карта получает черты «Наплыв».

Внезапный эффект: Уберите все жетоны продвижения с карты текущего приключения и карты текущего региона. Если Обрушение стен не может убрать ни одного жетона, карта получает черты «Наплыв».



Номер карты: 49
 Название: Осыпающиеся руины
 Тип: Предательство
 Набор: Опасности Копей

Количество карт: 2
 Черты: Опасность.

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок должен истощить персонажа и скинуть верхнюю карту из своей колоды, если это возможно. Если стоимость указанная на карте равна или выше чем число оставшихся очков жизни истощённого персонажа, сбросьте его.



Номер карты: 50
 Название: Тёмный и жуткий
 Тип: Предательство
 Набор: Опасности Копей

Количество карт: 2
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Нанесите 1 повреждение каждому истощённому персонажу. (2 повреждения, если активным регионом является регион с чертой Тьма.)



Теневой эффект: Нанесите 1 повреждение защищаемому персонажу. (Если атака без защитника, атакующий враг вместо этого получает +2 .)



Номер карты: 51
 Название: Яма-Ловушка
 Тип: Предательство
 Набор: Опасности Копей

Количество карт: 1
 Черты: Опасность.

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок должен сбросить 1 своего персонажа, отправившегося на поиски приключений, если может. Этот эффект не может быть отменён.



Теневой эффект: сбросьте защищаемого персонажа.



Номер карты: 52
 Название: Ужасный Разлом
 Тип: Регион
 Набор: Опасности Копей

Угроза: 2
 Количество карт: 1
 Сложность поисков: X
 Черты: Подземелье. Опасность.

Внезапный эффект: Немедленно отправьтесь в этот регион. Если другой регион активен в данный момент, верните его в район средоточия.

X — число персонажей в игре.

Победа 3.



Номер карты: 53
 Название: Зброшенный Колодец
 Тип: Регион
 Набор: Опасности Копей

Угроза: 3
 Количество карт: 3
 Сложность поисков: 5
 Черты: Подземелье. Тьма. Опасность.

Внезапный эффект: Каждый игрок должен выбрать и сбросить 1 карту из своей руки случайным образом. Если все игроки не скинут по 1 карте, заброшенный Колодец получает свойство «Наплыв».



Номер карты: 54
 Название: Чёрные Уруки
 Тип: Враг
 Набор: Мглистые Горы

Вероятность встречи: 32
 Количество карт: 4
 Параметры: 2 W 3 X 3

Очки жизни: 2
 Черты: Урук. Орк.

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок должен выбрать и сбросить довесок с персонажа отправившегося на поиски приключений, если возможно.

Теневой эффект: Если эта атака без защитника, добавьте ещё 2 карты теневого эффекта атакующему врагу.



Номер карты: 55
 Название: Горный Варг
 Тип: Враг
 Набор: Мглистые Горы

Вероятность встречи: 30
 Количество карт: 3
 Параметры: 2 W 4 W 2 S
 Очки жизни: 4
 Черты: Тварь.

Игровой текст: Если на карточке теневого эффекта, полученной Горным Варгом отсутствует теновой эффект, верните Горного Варга после его атаки в район средоточия.

Теновой эффект: Атакующий враг получает +1 W. (или +2 W, если действующий регион имеет черту «Гора».)



Номер карты: 56
 Название: Резкий Ветер
 Тип: Предательство
 Набор: Мглистые Горы

Количество карт: 3

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок должен сбросить по 3 ресурса с каждого своего героя.

Теновой эффект: Защищающийся игрок должен сбросить по 2 ресурса с каждого своего героя.




Номер карты: 57
 Название: Склон Горы
 Тип: Регион
 Набор: Мглистые Горы

Угроза: 2
 Количество карт: 1
 Сложность поисков: 3
 Черты: Гора.

Игровой текст: Пока Склон Горы находится в районе средоточия, он получает **Спровоцированный эффект:** после того как враг вступает в бой с игроком, он получает +1 W до конца раунда.




Номер карты: 58
 Название: Бурный Поток
 Тип: Регион
 Набор: Мглистые Горы 
 Угроза: 3
 Количество карт: 2
 Сложность поисков: 2
 Черты: Гора.
Игровой текст: Пока Бурный Поток является активным регионом, игроки не могут атаковать врагов по своему выбору.

«В предгорьях в изобилии попадались долгие пологие подъёмы да ущелья, по дну которых часто мчался скачущий, пенный поток».





- Братство Кольца



Номер карты: 59
 Название: Логово Варга
 Тип: Регион
 Набор: Мглистые Горы 
 Угроза: 1
 Количество карт: 2
 Сложность поисков: 3
 Черты: Гора.
Игровой текст: **Внезапный эффект:** Найдите в колоде столкновений или в стопке сброса 1 карту Горного Варга и добавьте в область средоточия, если это возможно. Перемешайте колоду столкновений.

Реакция: После того как Логово Варга исследовано и покидает игру, каждый игрок добывает по 1 карте.



Номер карты: 60
 Название: Разведчик Гоблинов
 Тип: Враг
 Набор: Гоблины из Глубин 
 Вероятность встречи: 37
 Количество карт: 3
 Параметры: 3  1  0 
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк. Разведчик.
Игровой текст: Каждый игрок с угрозой от 25 и выше не может напасть на Разведчика Гоблинов по своему желанию.



Номер карты: 61
 Название: Мечник Гоблинов
 Тип: Враг
 Набор: Гоблины из Глубин
 Вероятность встречи: 20
 Количество карт: 5
 Параметры: 1 W 3 X 1 D
 Очки жизни: 2
 Черты: Гоблин. Орк.
 Игровой текст: Мечник Гоблинов получает +2 X, если его атака остаётся без защитника.

Теневого эффекта: Добавьте Мечника Гоблинов в район средоточия.



Номер карты: 62
 Название: Осторожный Наблюдатель
 Тип: Предательство
 Набор: Гоблины из Глубин
 Количество карт: 3
 Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок присоединяет Осторожного Преследователя к одному из своих героев. (Считается довеском с чертой «Состояние», со следующим текстом: «Максимум одна карта на героя. **Спровоцированный эффект:** если герой-владелец истощён к концу фазы битвы, вскрыйте 1 карту из колоды столкновений и выложите в район средоточия»).



Номер карты: 63
 Название: Туннели Гоблинов
 Тип: Регион
 Набор: Гоблины из Глубин
 Угроза: 2
 Количество карт: 2
 Сложность поисков: 7
 Черты: Подземелье. Тьма.
Игровой текст: Пока Туннели Гоблинов находятся в районе средоточия, карта получает **спровоцированный эффект:** Если из колоды столкновений вскрывается карта с чертой *Гоблин*, уберите все жетоны продвижения с карты приключения.

Теневого эффекта: Атакующий враг получает +1 X. (или +3 X, если атакует враг с чертой *Гоблин*.)



Номер карты: 64
Название: Вход в Копи
Тип: Приключение
Сценарий: Вглубь Копей

Используемые наборы: Извилистый Путь, Опасности Копей, Гоблины из Глубины и Вглубь Копей.

Литературный текст: *По воле Совета Мудрых герои проникают в Морийские копи, чтобы доставить важное послание Балину и его гномам, от которых с некоторых пор нет никаких вестей.*

Игровой текст: **Подготовка:** Найдите в колоде столкновений карты Восточных Врат и Факела для Пещеры. Выложите Восточные Врата в качестве активного региона, а Факел для Пещеры отдайте первому игроку, что бы он присоединил его к одному из героев по выбору. Выложите отдельно, вне игровых зон, карты Тронный Зал и Мост Казад-Дума. Перемешайте колоду столкновений.

Сложность поисков: 7

Литературный текст: *Покорёженные створы Восточных Врат распахнуты и свисают на петлях. Не смотря на это, тьма внутри проёма остаётся непроницаема, поглощая последние лучи заходящего солнца.*

Игровой текст: **Внезапный эффект:** вскройте по 1 карте столкновений на игрока и выложите их в район средоточия.

Игроки не могут перейти к следующему этапу сценария до тех пор, пока карта Мост Казад-Дума не перейдёт в зону победных очков игроков.



Номер карты: 65
Название: Гоблинский Патруль
Тип: Приключение
Сценарий: Вглубь Копей

Используемые наборы: Извилистый Путь, Опасности Копей, Гоблины из Глубины и Вглубь Копей.

Литературный текст: *Всюду лежат непогребённые кости и скелеты Гномов и Орков, но вы не находите и следа гномьего поселения. Внезапно до вас доносится топот множества ног. Вы решаете проследовать за источником звука и натываетесь на гоблинский патруль нестройно марширующий во тьме.*

Сложность поисков: 11

Игровой текст: **Внезапный эффект:** каждый игрок должен выбрать из колоды столкновений или стопки сброса по 1 врагу. При этом, одним из этих врагов должен быть Вожак Патруля, если это возможно. Выложите их в район средоточия.

Спровоцированный эффект: Если вскрывается карта типа «Враг», то вместо того, чтобы выложить её в область средоточия, сбросьте её. **Если в игре не остаётся врагов, немедленно перейдите на следующий этап сценария. (Также этап можно завершить выложив 11 жетонов продвижения.)**



Номер карты: 66
Название: Путь Наверх
Тип: Приключение
Сценарий: Вглубь Копей

Используемые наборы: Извилистый Путь, Опасности Копей, Гоблины из Глубины и Вглубь Копей.

Литературный текст: *Захватив одного из патрульных, вы выпытали у израненного гоблина, всё, что он знал о поселении гномов. При этом он злобно рассмеялся и захлёбываясь собственной кровью произнёс: «Балина найдёте в Летописных Чертогах!» Больше он не произнёс ни слова.*

Сложность поисков: 12

Литературный текст: *Летописный Чертог находится на Седьмом Ярусе Мории. Путь наверх полон опасностей и вас не оставляет чувство близкой опасности и безотчётливого страха.*

Игровой текст: Игроки не получают ресурсы в фазу ресурсов. **Если игроки завершают этот этап, они побеждают в сценарии.**





Номер карты: 67
Название: В Поисках Чертога
Тип: Приключение
Сценарий: Седьмой Ярус

Используемые наборы: Гоблины из Глубин, Гоблины-Мародёры и Седьмой Ярус.

Литературный текст: *Вы исследуете Седьмой Ярус Мории в поисках Летописного Чертога и любых следов поселения Балина. В одном из тёмных залов вы находите скелет гнома, мёртвой хваткой сжимающего увесистую книгу. Вы осторожно забираете её. Возможно именно в ней вы найдёте ответы на свои вопросы.*

Игровой текст: **Подготовка:** Найдите в колоде столкновений Фолиант Мазарбула. Пусть первый игрок присоединит его к одному из героев по своему выбору. Перемешайте колоду.



Сложность поисков: 15

Литературный текст: *Руны, испещрающие фолиант повествуют о хронологии основанного поселения. Но в конце книги вы находите странные Эльфийские письма, которым не должно быть места в летописи гномов.*

Игровой текст: **Внезапный эффект:** вскройте по 1 карте столкновения на игрока и выложите их в область средоточия.



Номер карты: 68
Название: Рок Балина
Тип: Приключение
Сценарий: Седьмой Ярус

Используемые наборы: Гоблины из Глубин, Гоблины-Мародёры и Седьмой Ярус.

Литературный текст: *Вы нашли Летописный Чертог. Прямо перед вами находится место, где покоится Балин, последний правитель Мории. Записи в фолианте повествуют о том, что Балин был убит в Долине Тёмных Ручьёв, а оставшиеся гномы оказались зажаты между врагами в копях. По-видимому не выжил никто. Не в силах произнести и слова вы замираете возле могилы, но надолго задержаться не можете. Орочьи выкрики и звуки горна слышаться всё ближе. Вы оставляете фолиант в чертоге в качестве свидетельства доблести гномов и готовитесь прорываться с боем, иначе вам суждено разделить их судьбу...*

Сложность поисков: 17

Игровой текст: **Внезапный эффект:** Уберите карту Фолианта Мазарбула из игры.



Вынужденный эффект: в конце фазы инсценировки вскройте X верхних карт из колоды столкновений и добавьте все карточки Врагов в район средоточия. Остальные карточки сбросьте не разыгрывая их эффект. X — число игроков.

Если игроки побеждают в этом этапе, они проходят этот сценарий.



Номер карты: 69
Название: «Чьё-то Присутствие Во Тьме»
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы узнали судьбу поселения гномов и ищете способ покинуть Морию, но выбраться будет не так просто, как войти...*

Игровой текст: **Подготовка:** Подготовьте колоду приключений. Выложите Безымянный Ужас в район средоточия. Возьмите все карты «Враг Близо» и добавьте в колоду столкновений число этих карт равное числу игроков.



Сложность поисков: -

Литературный текст: *Стоит только вам покинуть Седьмой Ярус как воздух начинает сгущаться, а из глубин всё отчётливее слышится барабанный Бой. Внезапно прямо у выхода из зала появляется громадная человеко-подобная тень и начинает двигаться прямо на вас.*

Игровой текст: **Внезапный эффект:** вскройте по 1 карточке столкновения на игрока и выложите их в область средоточия. После этого переместите «Чьё-то Присутствие Во Тьме» в зону победных очков игроков.

Победа: 2



Номер карты: 70
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**



Название: Опускаясь Вниз
Сложность поисков: 5

Литературный текст: *Похоже на то, что вам придётся вернуться назад и пойти другим путём.*

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если «Карабкаясь Вверх» находится в зоне победных очков игроков к концу любой фазы поиска приключений, замешайте карту «Карабкаясь Вверх» назад в колоду приключений.

Игроки могут пропустить эту карту приключений в конце фазы боя.
Победа: 1



Номер карты: 71
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**



Название: Карабкаясь Вверх
Сложность поисков: 7

Литературный текст: *Возможно, если вы взберётесь на эту грудку камней, за ней откроется выход...*

Игровой текст: **Спровоцированный эффект:** Если «Опускаясь Вниз» находится в зоне победных очков игроков к концу любой фазы поиска приключений, замешайте карту «Опускаясь Вниз» назад в колоду приключений.

Игроки могут пропустить эту карту приключений в конце фазы боя.
Победа: 1



Номер карты: 72
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**



Название: Неверный Путь
Сложность поисков: 1

Литературный текст: *Это одно из опаснейших мест в Копях.*

Игровой текст: **Вынужденный эффект:** Вскройте по 1 карте столкновения на игрока, и выложите их в район средоточия.

Игроки могут пропустить эту карту приключений в конце фазы боя.

Победа: 2




Номер карты: 73
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**



Название: Узкий Проход
Сложность поисков: 3
Игровой текст: **Внезапный эффект:** Каждый игрок выбирает 1 персонажа отправляющегося на поиски приключений. Все остальные персонажи отправившиеся на поиски приключений не учитывают свои  до конца хода.

Спровоцированный эффект: После того как на Узкий Проход выкладывается жетон продвижения, найдите в колоде столкновений и в стопке сброса карту «Брошенные инструменты» и добавьте её в район средоточия, если это возможно.

Игроки могут пропустить эту карту приключений в конце фазы боя.

Победа: 1



Номер карты: 74
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**



Название: Поспешный Совет
Сложность поисков: -
Литературный текст: *Вы на мгновение останавливаетесь, чтобы решить куда идти...*
Игровой текст: **Внезапный эффект:** Замешайте из сброса все карты «Враг Близко» обратно в колоду столкновений. Вскройте 2 верхние карты из колоды приключений. Выберите 1 и сделайте её активной картой (переверните на сторону 2В), а оставшуюся положите под низ колоды приключений. Далее, переместите Поспешный Совет в зону победных очков игроков.

Победа: 2



Номер карты: 75
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**



Название: Закрытый Тенью
Сложность поисков: 9
Игровой текст: **Внезапный эффект:** Первый игрок выбирает один из следующих вариантов:
- Каждый игрок вскрывает по 1 карте с верха колоды столкновений. Если вскрытая карта является картой «предательства», вытянувший её игрок выбывает из игры.
- Вскрывается следующая карта приключения, «Закрытый Тенью» отправляется под низ колоды приключений.

Игроки могут пропустить эту карту приключений в конце фазы боя. Если игроки побеждают на этом этапе, то они выигрывают.



Номер карты: 76
Название: В Поисках Выхода
Тип: Приключение
Сценарий: Прорываясь Из Мории

Используемые наборы: Опасности Копей, Глубины Мории, Гоблины-Мародёры и Прорываясь Из Мории.

Литературный текст: *Вы чувствуете, что Это совсем рядом, сомнения и страх всё больше охватывают вас. Вы должны как можно скорее выбраться на свет и вырваться из Чёрной Бездны...*

Игровой текст: **Пока карта «В Поисках Выхода» является активной картой приключения, переверните её на сторону 2В в начале фазы инсценировки.**

Название: Побег Из Тьмы

Сложность поисков: 4

Литературный текст: *Обнаружив брешь в стене, вы оказываетесь в одном шаге от свободы.*

Игровой текст: Брошенные Инструменты получают свойство: «Обновляемое Действие: Истощите героя-владельца, чтобы положить жетон продвижения на эту карту приключения.

Игроки могут пропустить эту карту приключений в конце фазы боя.

Игроки не могут выкладывать жетоны продвижения на карту Побег Из Тьмы, кроме как при помощи Брошенных Инструментов. Если игроки побеждают на этом этапе, то они сбегают и выигрывают в игре.