



**Название карты:** Великая судьба

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Судьба.**

**Реакция:** После того, как взята карта из колоды игрока, или разыграна карта столкновений (включая теневой эффект), замешайте полученную карту обратно в колоду и возьмите новую.

**Художественный текст:**

*Как и предсказывала Мелиан, он преодолел лабиринты, сплетенные ее волшебством, ибо велика была его судьба*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Предостережение

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Реакция:** После атаки и уничтожения противника, выберите: добавить 1 ресурс герою под вашим контролем, взять 1 карту или снизить свою угрозу на 1.

**Художественный текст:**

*Это была победа — но и предостережение...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Аранрут

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Оружие.**

Прикладывается к герою с базовой сферой **Мастерства**. Ограничение.

**Действие:** Закройте Аранрут, чтобы добавить владельцу любую сферу влияния до конца фазы.

Если владелец Тингол, он получает +2 Атаки

**Item. Weapon.**

Attach to a hero with a printed *Mastery* icon. Restricted.

**Action:** Exhaust Aranrúth to give attached hero a  $\Psi$ ,  $\mathbb{M}$ ,  $\dagger$ , or  $\ast$  icon until the end of the phase.

If attached hero is Thingol, Aranrúth gains, "Attached hero gets +2  $\Psi$ ."

**ATTACHMENT**

Illus. md arts

©2014 Middle-earth Enterprises ©2014 FFG ©2014 TFC

First Age 161



**Название карты:** Ард-галенский скакун

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Скакун.**

Прикладывается к герою с чертой **Нолдор**. Ограничение 1 на героя.

**Действие:** Закройте Ард-галенского скакуна, чтобы положить 1 жетон продвижения на каждую локацию в районе средоточия.

**Mount.**

Attach to a *Noldor* hero. Limit 1 per hero.

**Action:** Exhaust Ard-galen Horse to place 1 progress token on each location in the staging area.

**ATTACHMENT**

Illus. Unknown

©2014 Middle-earth Enterprises ©2014 FFG ©2014 TFC

First Age 57



**Название карты:** Аредэль

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Финголфина**

**Реакция:** Когда активная локация исследована, сбросьте верхнюю карту вашей колоды. Если это союзник, то возьмите ее в свою руку.

**Художественный текст:**

*Но она устала от охраняемого града Гондолина, чем дальше, тем больше желая вновь скакать по зеленым лугам и бродить в лесах...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Искусство Фелагунда

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Чары.**

**Действие в квесте:** до конца фазы, каждый враг, появившийся в этой стадии сбрасывается и берется новая карта столкновений. Добавьте эту карту в победный запас.

**Художественный текст:**

*Искусством своим Фелагунд придал себе и спутникам облик орков*

*Сильмариллион*

**Победа 1**



**Название карты:** Азагхал

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Гном. Воин.**

**Реакция:** Когда Азагхал уничтожен атакой противника, нанесите 3 повреждения этому противнику.

**Художественный текст:**

*...Азагхал последним усилием вонзил кинжал ему в брюхо и ранил его; и Глаурунг бежал с поля битвы...  
Сильмариллион*



**Название карты:** Знамена и рога

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Реакция:** После вхождения в игру уникального союзника, выберите неуникального противника. Этот противник получает -X атаки и -X защиты до конца раунда (X равен стоимости союзника)

**Художественный текст:**

*А когда воинство Финголфина явилось в Мифрим, Солнце, пылая, взошло на западе...  
Сильмариллион*



**Название карты:** Барахир

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Беора.**

Защитник.

**Реакция:** После открытия карты с теневым эффектом, закройте Барахира, чтобы добавить его защиту к защищаемому персонажу до конца текущей фазы.

**Художественный текст:**

*...и он был бы убит или захвачен в плен, не подоспей Барахир с храбрейшими своими воинами и не огради его стеной из копий...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Вингилот

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Корабль.**

Прикладывается к герою с чертой **Полуэльф**.

**Действие:** Закройте Вингилот, чтобы использовать у владельца силу воли вместо защиты (или атаки, если владелец Эарендил) до конца фазы.

**Художественный текст:**

*Но примчался, пылая белоснежным пламенем, Эарендиль, а вокруг Вингилота летели все большие небесные птицы...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Беор

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Беора.**

**Действие:** Присоедините Беора рубашкой вверх к персонажу с чертой **Дома Финарфина**. (считается довеском с чертой **Вассал** и дает владельцу +2 силы воли).

**Художественный текст:**

*Так он получил свое имя — Беор; прежде его звали Балан, «Беор» же в наречии его соплеменников означало «вассал»*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Берен

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Беора. Благородный.**

Пока Берен находится на квесте он получает: **Реакция:** после того, как карта столкновений с угрозой не менее 3 входит в игру, добавьте 1 ресурс в запас Берена".

**Художественный текст:**

*Это Берен, сын Барахира, вождя людей и могущественного врага Моргота, чьи деяния воспеты даже эльфами.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Синий щит

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Броня.**

Прикладывается к герою с чертой **Дом Финголфина**.  
Ограничение.

Владелец получает +1 к защите (+2 если владелец Финголфин)

**Художественный текст:**

...а голубой щит изукрашен кристаллами...

Сильмариллион



**Название карты:** Карантир

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Феанора.**

**Реакция:** После того, как вытянута и разыграна карта опасности, присоедините эту карту рубашкой вверх к Карантиру. Этот довесок дает черту **Ярость** (Ограничение 1 раз за раунд).

**Действие:** присоедините довесок **Ярость** к противнику в вашей зоне игрока. Этот противник получает +1 к атаке и -1 к защите.



**Название карты:** Келегорм

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Феанора.**

Келегорм получает +1 к атаке за каждую не уникальную локацию в районе средоточия.

**Действие:** Положите 1 жетон **Развращения** на Келегорма, чтобы найти в 10 верхних картах колоды столкновений локацию и положить ее в район средоточия.

**Художественный текст:**

*...охотником был и Келегорм, в Валиноре друживший с Оромэ и часто следовавший за пением рога валара.*

Сильмариллион



**Название карты:** Вождь людей

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Эдайн.**

**Реакция:** После того, как ваш уровень угрозы повышается из-за эффекта карты столкновений, сбросьте Вождя людей из игры, чтобы отменить этот эффект.



**Название карты:** Кирдан

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

*Тэлери. Благородный.*

Кирдан получает +1 к защите за каждого присоединенного персонажа.

**Действие в планировании:** Присоединить персонажа к Кирдану. Этот персонаж считается выбывшим из игры. В конце раунда вылечите этому персонажу 3 единицы здоровья и верните обратно в игру. (Ограничение дважды за раунд).

**Художественный текст:**

*С Кирданом уплыли они на юг, на остров Балар и там находили убежище все, кто ни приплывал туда...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Куруфин

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

*Нолдор. Дом Феанора.*

Пока Феанор в игре, Куруфин получает: **Действие:** Положите 1 жетон **Развращения** на Куруфина. До конца раунда Сила воли, атака и защита Куруфина равны базовым силе воли, атаке и защите Феанора”.

**Художественный текст:**

*...Куруфин Искусник, унаследовавший мастерство отца в рукотворном ремесле...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Даэрон

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

*Тэлери. Менестрель.*

**Действие:** Закройте Даэрона, чтобы взять 2 карты. Затем сбросьте 1 карту со своей руки.

**Художественный текст:**

*Говорят, что в те дни Даэрон Песнопевец, самый ученый из мужей в королевстве Тингола, изобрел Руны...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Темный Эльф

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Действие:** Положите X жетонов *Разерация* на героев под вашим контролем, чтобы взять X карт (X не может быть больше, чем число ваших героев).

**Художественный текст:**

*И все же Эол, хоть и ссутуленный трудами в кузне, был не гном, но статный эльф из славного рода тэлери, с лицом благородным, хотя и мрачным; взор его пронизал тени и мрак.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Темное сердце кузнеца

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Действие:** Положите 1 жетон *развращения* на персонажа с приложенным уникальным *оружием*. Все повреждения, нанесенные персонажем в этом раунде, удваивается. Только 1 копия этой карты может быть сыграна на персонажа в раунде.

**Художественный текст:**

*В этом мече таится лихо. Черная душа его создателя все еще обитает в нем.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** День настанет вновь

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Реакция:** После того, как персонаж под вашим контролем уничтожит противника, откройте этого персонажа. Этот персонаж получает +1 к атаке до конца раунда. Вы можете заплатить 1 ресурс тактики, чтобы вернуть карту День настанет вновь в руку.

**Художественный текст:**

*Аурэ энтулува! День настанет вновь!*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Непокоренный

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Действие:** выберите союзника. Этот союзник может получать повреждения от незащищенных атак до конца фазы.

**Художественный текст:**

*...но Хурин не подчинился ему, а лишь насмеялся.*  
Сильмариллион



**Название карты:** Дракон Дор-Ломина

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Броня. Артефакт.**

Прикладывается к герою с чертой *Дом Хадора*.  
Ограничение.

**Реакция:** После атаки на владельца, закройте Дракона Дор-Ломина и увеличьте вашу угрозу на 3, чтобы отменить все повреждения от этой атаки.

Если владелец Турин, то эта карта дает: **Реакция:** После того, как противник попал в вашу зону игрока, он получает -1 к атаке и -1 к защите до конца раунда."



**Название карты:** Ужасная смерть

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Реакция:** После того, как развращенный персонаж уничтожает героя или союзника, уберите все жетоны **Развращения** с этого персонажа и верните его под свой контроль.

**Художественный текст:**

*И застыл Турин, окаменев и онемев, взирая на ужасную эту смерть, сознавая, что натворил...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Сновидения от Ульмо

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Валар.**

Если активная локация имеет черту **Вода** или **Река**, уменьшите стоимость Сновидения от Ульмо на 1.

**Действие:** Выберите персонажа под вашим контролем. Перемешайте колоду столкновений и посмотрите верхнюю карту. До конца фазы, выбранный персонаж получает +X к силе воли. X равен угрозе открытой карты.



**Название карты:** Гном с Синих Гор

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Гном.**

Гном с Синих гор получает +1 к здоровью за каждый уникальный довесок под вашим контролем.



**Название карты:** Эарендил

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Полуэльф. Благородный.**

**Реакция:** После того, как Эарендил отправлен на квест, перемешайте колоду столкновений и сбросьте верхнюю карту. Если это опасность, нанесите 1 повреждение Эарендилу. Если нет, уменьшите свою угрозу на 1 и возьмите 1 карту.

**Художественный текст:**

*Для Эарендила, однако, не осталось надежд в Средиземье, и в отчаянье он вновь повернул прочь и не возвратился домой, но поплыл опять в Валинор...*



**Название карты:** Эктелион

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Нолдор. Воин.**

Когда Эктелион атакует в одиночку, защита у атакуемого противника равна 0.

**Художественный текст:**

*...Эктелионом, Владыкой Источников, стражем главных врат, что венчали горную тропу.*

Сильмариллион



**Название карты:** Друг эльфов

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Титул.**

Присоединяется к герою с чертой **Эдайн**.

Владелец получает черту **Нолдор**.

**Художественный текст:**

*Так явился Берен к королю Финроду Фелагунду, и Фелагунд узнал его: он не нуждался в кольце, чтобы вспомнить о роде Беора и о Барахире.*

Сильмариллион



**Название карты:** Эльвинг

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Полуэльф.**

Пока Эарендил в игре, Эльвинг получает: **Реакция:** После уничтожения Эльвинг, вы можете немедленно вернуть ее обратно в игру за 1 spirit ресурс (Ограничение 1 раз за раунд)."

**Художественный текст:**

*Ибо Ульмо вынес Эльвинг из волн и обратил в большую белую птицу...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Эол

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Тэлери.**

**Действие:** Положите 1 жетон **Развращения** на Эола, чтобы искать в 15 верхних картах своей колоды довесок и добавить его в свою руку.

**Художественный текст:**

*Я не признаю твоего закона, — сказал он, — ни у тебя, ни у твоей родни нет прав владеть этой землей и накладывать запреты — здесь ли, там ли. Это земли тэлери...*



**Название карты:** Эрхамион

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Состояние.**

**Реакция:** после уничтожения персонажа, верните этого персонажа обратно в игру под контроль владеющего этим персонажем игрока. Присоедините Эрхамион к этому персонажу (считается довеском с чертой **Состояние** и текстом: “Владелец получает -1 к атаке и -1 к защите.”)

**Художественный текст:**

*Впоследствии Берен был прозван Эрхамион, что означает Однорукий; страдание запечатлелось в его чертах.*

Сильмариллион



**Название карты:** Феанор

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Феанора. Благородный.**

**Действие:** Положите 1 жетон **Развращения** на Феанора, чтобы положить 3 жетона продвижения на квест (Ограничение 1 раз за раунд).

**Действие:** Положите 1 жетон **Развращения** на Феанора, чтобы сыграть довесок из любой сферы влияния без затрат ресурсов.

**Художественный текст:**

Феанор был искуснейшим из братьев в речах и мастерстве; дух его пылал огнем.

Сильмариллион



**Название карты:** Воссоединение

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Действие:** Все персонажи получают ключевые слова **дальнобойный** и **защитник** до конца фазы.

**Художественный текст:**

*Во дни Мерет Адэртада много держалось советов и много было принесено клятв в дружбе и союзнчестве...*

Сильмариллион



**Название карты:** Финдуилас

**Тип:** Союзник

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Финарфина.**

**Особый эффект:** Повреждения от незащищенных атак должны быть направлены на Финдуилас. После того, как Финдуилас покидает игру, увеличьте угрозу на 2.

**Художественный текст:**

*Вот мое последнее слово: она одна стоит меж тобою и твоим проклятием. Если ты потеряешь ее, оно найдет тебя.*

Сильмариллион



**Название карты:** Финголфин

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Финголфина. Благородный.**

Защитник.

**Действие:** Увеличьте свою угрозу на 3, чтобы выбрать противника в игре. Переместите противника в свою игровую зону. До конца раунда, Финголфин не закрывается для защиты против выбранного противника.

**Художественный текст:**

*Финголфин был сильнейшим, самым стойким и доблестным.*

Сильмариллион



**Название карты:** Фингон

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Финголфина. Благородный.**

**Действие:** Закройте Фингона, что убрать 1 жетон **Развращения** с персонажа в игре (Ограничение 1 раз за раунд).

**Художественный текст:**

*Тогда Фингон Отважный, сын Финголфина, решил исцелить вражду, разделившую нолдоров, прежде чем Враг их будет готов к войне...*

Сильмариллион



**Название карты:** Финрод Фелагунд

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Финарфина. Благородный.**

Пока Финрод Фелагунд в игре, каждый персонаж с чертой **Эдайн** получает +1 к силе воли.

**Художественный текст:**

*Но Фелагунд жил среди них и учил их истинным знаниям, и они полюбили его и почитали своим властителем, и после были всегда верны дому Финарфина.*

Сильмариллион



**Название карты:** Пламя жизни

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

**Состояние.**

**Реакция:** После нанесения повреждений персонажу с чертой **Дом Феанора**, отмените 1 повреждение из этой атаки и присоедините Пламя жизни к персонажу (считается как довесок с чертой **Состояние** и текстом: "Ограничение 1 на персонажа. Владелец получает +1 к атаке.")

**Художественный текст:**

**Condition.**

**Response:** After a character with the **House of Feanor** trait is damaged, cancel 1 point of that damage and attach Fire of Life to that character. (Counts as a **Condition** attachment with the text: "Limit 1 per character. Attached character gets +1 ♣.")

*There Maedhros in time was healed; for the fire of life was hot...*

-The Silmarillion

Там Маэдрос со временем исцелился, ибо пламень жизни ярко горел в нем...

Сильмариллион



**Название карты:** Неудержимый

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

Играть карту, только если под вашим контролем есть герой с чертой *Эдайн*.

**Действие:** Найдите в своей колоде персонажа с чертой *Эдайн* и введите его в игру (без эффектов появления). Этот персонаж не закрывается, когда отправлен на квест, в атаку или назначен защитником до конца раунда. Сбросьте этого персонажа в конце раунда.



**Название карты:** Дружба Ульмо

**Тип:** Событие

**Текст карты:**

*Валар.*

Если активная локация *Речной* или *Водный* регион, уменьшите стоимость Дружбы Ульмо на 2.

**Действие:** Переверните все карты-теньевые эффекты в игре. Затем выберите 2 теньевые карты с разных врагов и поменяйте их местами.

**Художественный текст:**

*...к тому же Моргот боялся и ненавидел потомков Финголфина, ибо им покровительствовал Ульмо, его враг.*



**Название карты:** Доспех из галворна

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Броня.**

Присоединяется к герою сферы **Мастерства**.

Ограничение 1 на героя.

Владелец получает +1 к защите, а также +1 к защите за каждый жетон **Развращения** на нем.

**Художественный текст:**

*...и он создал металл, прочный, как гномья сталь, но столь ковкий, что мог делаться тонким и гибким...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Страж Гондолина

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Нолдор.**

Защитник.

**Художественный текст:**

*"Дольше всех держав эльдалиэ будет противостоять Морготу Гондолин..."*

*Ульмо, Сильмариллион*



**Название карты:** Разведчик Зеленых эльфов

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Нандор. Разведчик.**

Дальнобойный.

**Действие в квесте:** Закройте Разведчика Зеленых эльфов, чтобы выбрать: противник или локация. Следующая карта столкновений выбранного типа, которая будет добавлена в район средоточия получит -3 угрозы до конца фазы.



**Название карты:** Гуртанг

**Тип:** Довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Оружие.**

Присоединяется к герою сферы **Мастерства**. Ограничение.

Владелец получает +1 к атаке.

**Реакция:** После того, как противнику нанесены повреждения, владелец перемешивает колоду столкновений и сбрасывает верхнюю карту. Если это опасность, отмените все повреждения от атаки и сбросьте героя, если нет - противник уничтожен.



**Название карты:** Хадор

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Хадора.**

**Действие:** Сбросьте Хадора, чтобы взять 5 верхних карт из вашей колоды. Выложите (без эффектов появления) 2 карты союзников с чертой **Эдайн**, если это возможно. Замешайте обратно в колоду остальные карты.



**Название карты:** Халадин-лесничий

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Халет.**

**Реакция:** После розыгрыша теневого эффекта противника в вашей зоне игрока, Халадин-лесоруб получает +1 к атаке и +1 к защите до конца раунда (Ограничение дважды за раунд).



**Название карты:** Халет

**Тип:** Герой

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Халет. Благородная.**

Халет получает +1 к силе воли за каждого врага в вашей зоне игрока.

Если Халет не отправлена на квест в этом раунде, она может использовать силу воли вместо защиты, когда защищается.

**Художественный текст:**

*Тогда Халет собрала соплеменников, хоть они и отчаялись...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Арфа Фингона

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Инструмент.**

Присоединяется к герою с чертой **Дом Финголфина**.

**Действие:** После того, как жетон **Развращения** покидает игру, закройте Арфу Фингона, чтобы добавить 1 ресурс в запас владельца.

**Художественный текст:**

*Тогда, бросая вызов оркам, что все еще прятались в темных подземельях, Фингон взял арфу и запел песнь Валинора...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Хауд-эн-Ндэнгин

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Состояние.**

Присоединяется к локации в игре.

Пока Хауд-эн-Ндэнгин имеет хотя бы 1 довесок, лежащий рубашкой вверх, угроза локации, к которой он присоединен, уменьшена до 0.

**Реакция:** После уничтожения персонажа, присоедините его рубашкой вверх к Хауд-эн-Ндэнгин.



**Название карты:** Скрытый дом

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Убежище.**

Присоединяется к локации в игре.

Пока локация, к которой присоединен Скрытый дом, является активной локацией, противники не делают проверку столкновения.

**Художественный текст:**

*...он молил Турина сохранить ему жизнь и клялся взамен провести их в потайные пещеры, куда без его помощи никто не мог найти дороги.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Королевство Нолдоров

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Титул.**

Присоединяется к герою с чертой **Нолдор**.

**Действие:** Закройте Королевство Нолдоров, чтобы добавить 2 ресурса владельцу.

**Художественный текст:**

*Финголфин, Владыка Севера и верховный король нолдоров, видя, что народ его многочислен и силен... вновь задумал атаку на Ангбанд.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Выполняй клятву

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Клятва.**

**Действие:** Каждый персонаж с приложенной **Клятвой** получает +1 к силе воли, атаке и защите до конца раунда.

**Художественный текст:**

*Этой клятвы никто не может нарушить и никто не может освободить от нее; именем Илуватара клялись ОНИ...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Час нужды

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Реакция:** Если, как минимум X врагов находятся в зоне игроков (X равен удвоенному количеству игроков), каждый игрок может ввести (без эффектов появления) 1 союзника в игру со своей руки, если это возможно.

**Художественный текст:**

*...и в урочный час эльфы Фаласа обрушились с запада на войско Моргота.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Хуан

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

*Гончая.*

**Действие:** Хуан получает +5 к атаке до конца фазы. В конце фазы, в которой был вызван этот эффект, сбросьте Хуана. (Ограничение 1 раз за раунд).

**Действие:** Присоедините Хуана к Берену или Лютиэнь (считается как довесок с чертой **Скакун** и текстом: "Пока владелец отправлен на квест, нанесите 2 повреждения каждому противнику, открытому во время шага инсценировки").



**Название карты:** Хуор

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Хадора. Воин.**

Хуор может получать повреждения от атак без защитника.

**Художественный текст:**

*Говорю тебе это, владыка, в предсмертный свой час; хоть сейчас мы расстанемся навеки, и никогда не увидеть мне больше белых стен твоего града, от тебя и от меня взойдет новая звезда.*

Сильмариллион



**Название карты:** Хурин

**Тип:** герой

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Хадора. Воин.**

Хурин получает +1 к атаке за каждого противника в вашей зоне игрока.

**Художественный текст:**

*Хурин был не таким рослым, как его отец, дед или будущий сын, но зато вынослив и неутомим, быстр и гибок...*

Сильмариллион



**Название карты:** Идриль Келебриндаль

**Тип:** герой

**Текст карты:**

*Нолдор. Дом Финголфина. Благородная.*

**Реакция:** После того, как активная локация исследована, верните 1 союзника, стоимостью X, из вашего сброса в свою руку. X равен угрозе активной локации.

**Художественный текст:**

*Затем Туор и Идриль собрали в беспорядке пожаров столько уцелевших гондолинцев, сколько могли, и вывели их по тайной тропе, приготовленной Идриль...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Осадный лагерь

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** закройте персонажей с X суммарной брони, чтобы выбрать врагов с X суммарной атаки. Эти враги не могут атаковать в этом раунде.

**Художественный текст:**

*...и принцы вняли ему, и после упрочили свой союз, укрепили и усилили заставы, начав осаду Ангбанда.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Лютиэн

**Тип:** герой

**Текст карты:**

**Тэлери. Благородная.**

**Действие:** Закройте Лютиэн и заплатите 2 ресурса из ее запаса, чтобы положить карту противника рубашкой вверх (4 ресурса, если противник уникальный). Этот противник считается вне игры для всех эффектов до конца фазы (исключая победу и условия продвижения).

**Художественный текст:**

*Свету, играющему на листьях древ, пению чистых вод, звездам, встающим над туманной землей, подобна была ее красота...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Маблунг

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Тэлери. Воин.**

**Реакция:** После того, как Маблунг отправлен на квест, выберите персонажа. Этот персонаж получает +1 к силе воли и +1 к защите до конца раунда.

**Художественный текст:**

*Из всех посланцев уцелел лишь Маблунг, королевский военачальник; и он принес Тинголу страшные вести.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Безумная ярость

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** Выберите персонажа под вашим контролем. До конца фазы этот персонаж получает +3 к атаке и должен атаковать в одиночку.

**Художественный текст:**

*...столь бешеная ярость была в нем, что глаза его сверкали, как у валаров.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Маэдрос

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Нолдор. Дом Феанора.**

Пока на Маэдросе нет жетонов **Развращения**, все персонажи с чертой **Нолдор** получают +1 к силе воли.

Пока на Маэдросе есть, как минимум, 1 жетон **Развращения** все персонажи с чертой **Дом Феанора** получают +1 к атаке.

**Действие:** Положите 1 жетон **Развращения** на Маэдроса.



**Название карты:** Маэглин

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

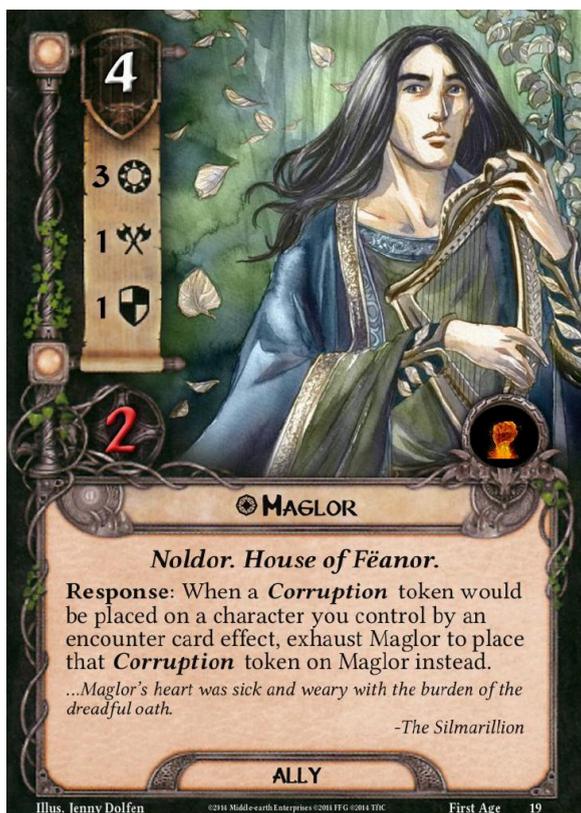
***Нолдор. Тэлери.***

**Реакция:** После исследования активной локации, добавьте 1 ресурс в запас героя (2 ресурса, если вы положите 1 жетон *Развращения* на этого героя).

**Художественный текст:**

*...и, обыскав Эхориаф (что значит Окружные Горы), нашел богатые залежи разных металлов.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Маглор

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

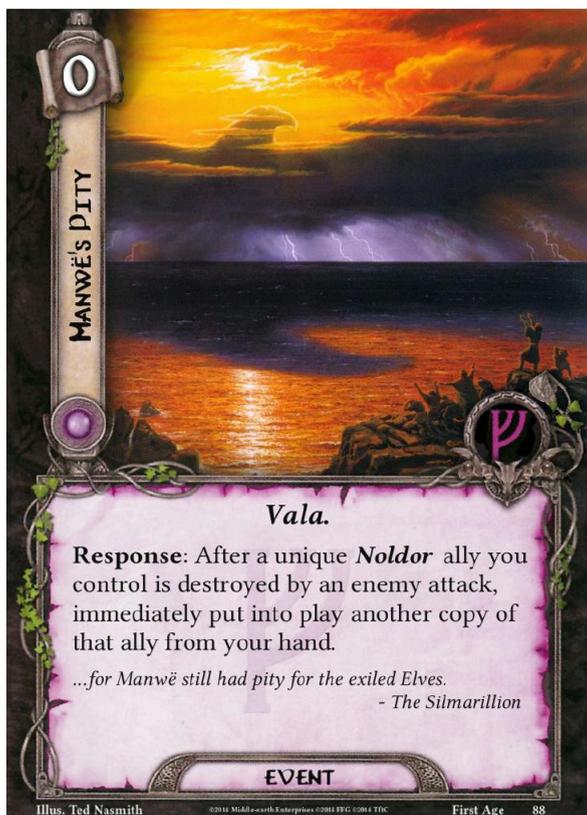
***Нолдор. Дом Феанора.***

**Реакция:** Когда жетон Развращения должен быть положен на персонажа под вашим контролем эффектом карты столкновений, закройте Маглора, чтобы положить этот жетон на него, вместо другого персонажа.

**Художественный текст:**

*...но душа Маглора была измучена и иссушена тяготой страшной клятвы.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Сострадание Манвэ

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Валар.**

**Реакция:** После того, как уникальный союзник с чертой **Нолдор** под вашим контролем уничтожен вражеской атакой, немедленно положите другую копию этого союзника из вашей руки.

**Художественный текст:**

*...Манвэ еще жалел эльфов-изгнанников.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Мелиан

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Майя.**

В конце раунда сбросьте Мелиан из игры. Мелиан не может атаковать или защищаться.

**Реакция:** После того как Мелиан сыграна с руки, выберите игрока и выберите одно: противники не проходят проверку столкновения с выбранным игроком до конца раунда, противники не могут атаковать выбранного игрока в этом раунде, или выбранный игрок может посмотреть 3 верхних карты в колоде столкновений.



**Название карты:** Мормегил

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Имя.**

Прикладывается к Турину Турамбару. Ограничение 1 довесок с чертой **Имя** в игре.

Турин Турамбар получает сферу Тактика.

Все противники получают -1 к угрозе и -10 к вероятности столкновения.



**Название карты:** Морвен

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Беора.**

**Действие:** Увеличьте свою угрозу на 1, чтобы добавить Морвен +1 к силе воли до конца раунда. (Ограничение дважды за раунд).

**Художественный текст:**

*...в них все еще сиял свет, за который в былые годы ее звали Эледвен, самой прекрасной и гордой среди смертных женщин Древности.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Наугламир

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Артефакт. Сильмарилл.**

Уменьшите стоимость Наугламира на 1 за каждого персонажа с чертой **Гном** в игре. Прикладывается к герою.

Каждый герой под вашим контролем получает +1 к атаке, защите и силе воли.

**Особый эффект:** В начале фазы боя, сбросьте 1 ресурс с владельца за каждого персонажа с чертой **Гном** в игре. Каждый персонаж с чертой **Гном** за которого не был сброшен ресурс незамедлительно становится развращенным.



**Название карты:** Нимфелос

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Артефакт.**

Прикладывается к герою.

**Действие:** Заплатите 1 ресурс из запаса владельца, чтобы добавить ему +1 к силе воли до конца фазы. (Ограничение трижды за фазу).

**Художественный текст:**

*Одна жемчужина была размером с голубиное яйцо и блистала, как звездный свет на пене морской;*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Нет лучшей надежды

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** Закройте героя под вашим контролем, чтобы сбросить развращенного персонажа из игры.

**Художественный текст:**

*А Маэдрос, страдая без надежд, молил Фингона убить его...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Клятва Феанора

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Клятва.**

Прикладывается к персонажу с чертой **Дом Феанора**.  
Ограничение 1 на персонажа.

Жетоны **Развращения** на владельце не могут быть сброшены.

**Действие в планировании:** Закройте Клятву Феанора, чтобы поменять местами изначальные значения атаки и силы воли владельца до конца раунда.



**Название карты:** Клятва дружбы

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Клятва.**

Прикладывается к герою. Ограничение 2 в игре.

**Действие:** Переместите любое количество ресурсов из запаса владельца в запас другого героя с приложенной Клятвой дружбы.

**Реакция:** После того, как сыграна Клятва дружбы, вы можете немедленно найти в вашей колоде другую копию Клятвы дружбы и добавить ее в свою руку. Затем перемешайте колоду.



**Название карты:** Клятва молчания

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Клятва.**

Прикладывается к герою. Ограничение 1 на игрока.

**Особый эффект:** Сбросьте 1 карту со своей руки в конце каждого раунда.

**Реакция:** После того, как Клятва молчания приложена к герою под вашим контролем, найдите в своей колоде 2 карты и возьмите их в свою руку. Затем перемешайте колоду.



**Название карты:** Клятва мести

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Клятва.**

Прикладывается к герою. Ограничение 1 на героя.

**Реакция:** После того, как персонаж под вашим контролем уничтожен, положите 1 ресурс на Клятву мести.

**Действие:** Потратьте 1 ресурс с Клятвы мести, чтобы добавить владельцу +1 к силе воли или +1 к атаке до конца фазы.



**Название карты:** Открытое сражение

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**План.**

Обреченный 2.

**Действие:** Каждый игрок может поискать в своей колоде довесок с чертой **Оружие** или **Броня** и взять его в свою руку.

**Художественный текст:**

*В те дни эльфы Нарготронда отреклись от своей осторожности и вышли в открытый бой; были собраны большие запасы оружия.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Ородрет

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

*Нолдор. Дом Финарфина. Благородный.*

**Реакция:** После того, как уникальный союзник с чертой *Дом Финарфина* покидает игру, положите Ородрета в игру из своей руки.

**Художественный текст:**

*Тогда Фелагунд передал венец брату своему Ородрету, чтобы тот правил вместо него.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Покойся с миром

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Реакция:** После того, как вы скидываете союзника с чертой *Эдайн* со своей руки, уменьшите свой уровень угрозы на стоимость этого союзника.

**Художественный текст:**

*...и много дивились эльдары странному людскому жребию, ибо самые их сокровенные знания не говорили о чем-то подобном и конец людской был сокрыт от них.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Ядовитое копье

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Оружие.**

Прикладывается к персонажу сферы *Мастерства*.  
Ограничение.

**Реакция:** После того, как владелец наносит повреждение противнику, присоедините Ядовитое копье к этому противнику.

**Особый эффект:** В конце каждого раунда, если Ядовитое копье приложено к противнику, нанесите 2 повреждения этому противнику. Вы можете положить 1 жетон *Разерращения* на героя под вашим контролем, чтобы увеличить повреждения до 4.



**Название карты:** Кольцо Барахира

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Артефакт.**

Прикладывается к герою с чертой *Эдайн*.

**Действие:** Сбросьте Кольцо Барахира, чтобы положить уникального союзника с чертой *Нолдор* (без эффектов появления) в игру со своей руки.

**Художественный текст:**

...он поклялся в вечной дружбе с Барахиром и прирек свою помощь в любой нужде ему и его родичам, и в знак этой клятвы дал Барахиру свое кольцо.

Сильмариллион



**Название карты:** Рингил

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Предмет. Оружие.**

Прикладывается к герою с чертой *Дом Финголфина*.  
 Ограничение.

Владелец получает +1 к атаке (+2, если владелец Финголфин).

Если владелец Финголфин, Рингил дает: **Реакция:**  
 После того, как владелец атаковал в одиночку, отмените все повреждения от этой атаки и уменьшите свою угрозу на количество повреждений.”



**Название карты:** Рохаллор

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Скакун.**

Прикладывается к Финголфину.

**Действие в бою:** Выберите противника в районе средоточия. Закройте Рохаллора и владельца, чтобы произвести атаку по этому противнику. Владелец получает +1 к атаке (+2, если противник уникален).

**Художественный текст:**

*...и вот, исполнясь гнева и отчаяния, оседлал он могучего своего коня Рохаллора и поскакал один вперед...*



**Название карты:** Тайные труды

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** Закройте двух героев под вашим контролем, чтобы открыть 5 карт вашей колоды. Выберите 1 довесок или союзника и положите его в игру бесплатно (без эффектов появления). Замешайте остальные карты обратно в колоду.

**Художественный текст:**

*Тургон, однако, жил большей частью в Нэвросте, пока, наконец, через пятьдесят два года тайных трудов, город не был построен.*

Сильмариллион



**Название карты:** Секреты мастерства

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** Выберите игрока. Этот игрок берет 1 карту за каждый довесок с чертой **Предмет** под вашим контролем.

**Художественный текст:**

*Тем не менее, так как оба народа ненавидели Моргота и боялись его, они заключили союз, который принес обоим немалые выгоды...*

Сильмариллион



**Название карты:** Теневой плащ

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Чары.**

Прикладывается к Люттиэн.

Ресурсы, лежащие на Теневом плаще, могут использоваться только для оплаты способности Люттиэн.

**Действие:** закройте Теневой плащ, чтобы добавить 1 ресурс на Теневой плащ или открыть Люттиэн.

**Художественный текст:**

*Она пустила в ход чары и сделала так, что волосы ее выросли до необычайной длины; и из них она сплела черный плащ, который, как тень, сокрыл ее красоту;*  
Сильмариллион



**Название карты:** Одинокий изгнанник

**Тип:** довесок

**Текст карты:**

**Состояние.**

Ограничение 1 на героя.

**Подготовка:** Прикладывается к герою. Этот герой должен быть единственным героем под вашим контролем.

Владелец получает +2 к силе воли, атаке, защите и здоровью и не закрывается, когда отправлен на квест.

**Художественный текст:**

*Свыше четырех лет после того скитался Берен...*



**Название карты:** Песнь радости

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Песня.**

Играйте эту карту только если в вашей игровой зоне нет противников.

**Действие:** Уменьшите свой уровень угрозы на 3.

**Художественный текст:**

*Они пели, радуясь и веря, что спасены ото всех опасностей и пришли, наконец, в край, где нет страха.*

Сильмариллион



**Название карты:** Песня Лютиэн

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Песня.**

**Действие:** Если под вашим контролем есть Лютиэн или уникальный персонаж с чертой Майя, уменьшите уровень угрозы каждого игрока на 3.

**Художественный текст:**

*Песня Лютиэн разбила оковы зимы, и заговорили скованные морозом воды, а там, где ступала дева, проросли цветы*

Сильмариллион



**Название карты:** Песнь о стойкости

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Песня.**

**Реакция:** После того, как карта опасности с ключевым словом обреченный или наплыв, открыта, отмените эффекты всех ключевых слов этой карты.

**Художественный текст:**

*Но Финрод встал и вопреки судьбе  
О стойкости запел и о борьбе,  
О силе, что сражает силы зла,*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Сила Людей

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** Закройте союзника с чертой **Эдайн**. Добавьте силу воли, атаку и защиту этого союзника всем персонажам с чертой **Нолдор** под вашим контролем до конца раунда.

**Художественный текст:**

*В те дни сила людей объединилась с мощью  
нолдоров, и надежда воспряла...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Усилить дозор

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие в битве:** Закройте персонажа. Все противники попавшие в вашу зону игрока в этой фазе получают -1 к атаке до конца раунда.

**Художественный текст:**

*Потому стража на северных границах Амана была удвоена...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Тэльхар-кузнец

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Гном.**

**Действие:** Закройте Тэльхара-кузнеца, чтобы выбрать довесок с чертой **Броня** или **Оружие** в игре. До конца раунда, если выбранный довесок имеет черту **Броня**, он дает: "Владелец получает +1 к броне", если довесок имеет черту **Оружие**, то он дает: "Владелец получает +1 к атаке".



**Название карты:** Наступление дня

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Действие:** До конца фазы, все персонажи с чертой **Нолдор** получают +1 к силе воли.

**Художественный текст:**

*И когда услышал Фингон отдаленный, но громкий голос труб брата своего Тургона, тень исчезла из сердца его.*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Тингол

**Тип:** герой

**Текст карты:**

**Тэлери. Благородный.**

Пока как минимум 1 персонаж с чертой **Дом Феанора** в игре, сила воли Тингола трактуется как 1 для взаимодействия с **Развращением**.

**Подготовка:** Выберите 10 разных карт из вашей колоды, перемешайте их и отложите в отдельную колоду Менегрота. После того, как противник попадает в вашу игровую зону, возьмите 1 карту из этой колоды.



**Название карты:** Торондор

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Существо. Орел. Благородный.**

Не прикладываются довески с ключевым словом ограничение.

**Реакция:** После того, как вы сыграли Торондора с руки, выложите персонажа из стопки сброса любого игрока в игру под контролем владельца колоды.



**Название карты:** Туор

**Тип:** союзник

**Текст карты:**

**Эдайн. Дом Хадора.**

**Действие:** Закройте Туора и выберите игрока. Этот игрок смотрит 3 верхних карты своей колоды. Он может сбросить 1, чтобы сбросить верхнюю карту колоды столкновений, затем возвращает оставшиеся карты на верх своей колоды в любом порядке.

**Художественный текст:**

*...ибо устами его в этот час вещал Ульмо, Владыка Вод...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Тургон

**Тип:** герой

**Текст карты:**

*Нолдор. Дом Финголфина. Благородный.*

**Реакция:** После того, как ваш уровень угрозы увеличивается, назовите тип карты колоды столкновений. Посмотрите верхнюю карту колоды столкновений. Если вы угадали тип, возьмите 1 карту. Если нет, то перемешайте колоду столкновений (Ограничение 1 раз в фазу).

**Художественный текст:**

*Но, если опасность эта станет воистину близка — придет из Нэвроста некто и упредит тебя...*

*Сильмариллион*



**Название карты:** Турин Турамбар

**Тип:** герой

**Текст карты:**

*Эдайн. Дом Хадора. Воин.*

**Действие:** Увеличьте свой уровень угрозы на 1, чтобы Турин Турамбар получил +1 к атаке до конца раунда.

**Реакция:** После того, как Турин Турамбар должен получить очки повреждений, сбросьте персонажа под вашим контролем, чтобы отменить эти повреждения. (Ограничение 1 раз за фазу).



**Название карты:** Неустрашимый

**Тип:** событие

**Текст карты:**

**Реакция:** После того, как персонаж уничтожен атакой противника, верните этого персонажа обратно в игру. Этот персонаж получает +3 к атаке и сбрасывается в конце фазы.

**Художественный текст:**

*Бился он долго и неустрашимо, хотя был объят огнем и изранен...*

*Сильмариллион*