

<p><b>A Power Too Great / 大きすぎる力</b> このカードは卓上に置く。 このカードが卓上にある間、冥王の軍隊は Lorien、Rivendell、The Grey Havens に移動または攻撃できない。 エルフの政治カウンターをただちに1マス進める。 冥王プレイヤーは、アクションダイス1個を使い、手札から戦略カード1枚とキャラクター・イベントカード1枚を捨てることで、「大きすぎる力」を捨てさせることができる。</p> <p><b>No Quarter / 容赦なし</b> 自分の戦闘判定で最低1ヒットでも与えたら、もう1ヒット与える。</p>	<p><b>Athelas / 王の葉アセラス</b> ただちにダイスを3個振って5以上の目が出るごとに誘惑ポイントを1癒す。 馳夫が現在の先導者なら、3以上の目が出るごとに誘惑ポイントを1癒す。</p> <p><b>Anduril / 聖剣アンデュリル</b> 馳夫が戦闘しているなら、自分のリーダーの振り直し直前に、ミスしたダイス1個を自動的に1ヒットに変える。アラゴルンが戦闘しているなら、ミスしたダイス2個を自動的に2ヒットに変える。リーダーの振り直しに、馳夫/アラゴルンのリーダーシップは使えない。</p>	<p><b>Axe and Bow / 斧と弓</b> ギムリとレゴラスが旅の仲間に残っていれば使える。このカードは卓上に置く。 追跡タイルを引いた後、「斧と弓」を捨てることで追跡ダメージを1減らせる。残りの追跡ダメージは通常どおり与えられる。 ギムリとレゴラスが両方とも旅の仲間を離脱したら、ただちにこのカードを捨てる。</p> <p><b>Mighty Attack / 強烈な一撃</b> コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。自分のリーダーの振り直し直前に、ミスしたダイス1個を自動的に1ヒットに変える。リーダーの振り直しに、コンパニオン1人のリーダーシップは使えない。</p>
<p><b>Bilbo's Song / ビルボの歌</b> ただちに誘惑ポイントを1癒す。ゴクリが現在の先導者なら誘惑ポイントを2癒す。</p> <p><b>Fateful Strike / 運命の一撃</b> 自分のリーダーの振り直しで1ヒットを与えたら、そのヒットに加えて(戦闘に参加している)ナズグル1個を除去する。もし2ヒット以上与えたら、そのヒットに加えて、かわりにその場にいる下僕1個を除去する。</p>	<p><b>Book of Mazarbul / マザルブルの書</b> 盤上のコンパニオンの全部または一部をただちに移動することができる。 この移動後に、コンパニオンが Erebor か Ered Luin にいたら、ドワーフの政治カウンターをただちに「参戦」マスに移動させる。ドワーフがまだアクティブでなくてもよい。</p> <p><b>Advantageous Position / 地の利</b> 防御側の軍隊が自由の民の国の国境内にいれば使える。 冥王プレイヤーの戦闘判定の全ダイスから1を引く(ただし、引く前に6が出ていればヒットと見なす)。</p>	<p><b>Celeborn's Galadhrim / ケレボリンのガラズリム</b> Lorien にエルフユニット1個(エリートまたはレギュラー)を徴兵。それからただちに戦略カード1枚を引く。</p> <p><b>Daylight / 陽光</b> 冥王プレイヤーが戦闘判定で振れるダイスは最大3個になる。</p>
<p><b>Challenge of the King / 王の挑戦</b> 馳夫/アラゴルンが Gondor しかローハンで自由の民の軍隊にいれば使える。 ただちに追跡タイルを3枚引いて、「サウロンの目」を持つ全タイルを捨てる。ただし、もし3枚とも「目」を持っていたら、全タイルを追跡プールに戻した上で馳夫/アラゴルンを除去する。 「目」を持たないタイルは全て追跡プールに戻る。</p> <p><b>Sudden Strike / 奇襲</b> 自分の通常の戦闘判定直前に、自分のリーダーシップの数のダイスを使った追加攻撃を判定し(最大5個) ただちにその結果を適用する。</p>	<p><b>Cirdan's Ships / キアダンの船団</b> エルフが参戦しているときのみ使える。 自由の民の軍隊がいる任意の海岸エリアにエルフユニット2個(エリートまたはレギュラー)を徴兵。</p> <p><b>Charge / 突撃</b> 戦闘判定の前に、自由の民エリートユニットだけを使う追加攻撃を判定し、ただちにその結果を適用する。</p>	<p><b>Dain Ironhoo's Guard / 鉄の足のダインの親衛隊</b> Erebor にドワーフユニット1個(エリートまたはレギュラー)とドワーフリーダー1個を徴兵。</p> <p><b>Valour / 勇敢</b> 自由の民エリートユニットが戦闘に参加していれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。</p>
<p><b>Dead Man of Dunharrow / 馬嶽岩の死者</b> 馳夫/アラゴルンがローハンエリアにいれば使える。 馳夫/アラゴルンおよび同じエリアにいる任意のコンパニオン(複数可)を、Erech、Lamedon、Pelargir のいずれかの同じエリアに移動する。 選んだエリアが冥王の軍隊に占領されていたらダイスを1個振る。冥王の軍隊はただちにダイスの目の数だけヒットを受け、退却しなければならない。 それから、選んだエリアに Gondor レギュラーユニットを3個まで徴兵。</p> <p><b>Sudden Strike / 奇襲</b> 自分の通常の戦闘判定直前に、自分のリーダーシップの数のダイスを使った追加攻撃を判定し(最大5個) ただちにその結果を適用する。</p>	<p><b>Elven Cloaks / エルフのマント</b> 「エルフのマント」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p><b>It is a Gift / これすなわち贈り物にほかならぬ</b> 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに1を加える。</p>	<p><b>Elven Rope / エルフの綱</b> 「エルフの綱」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p><b>It is a Gift / これすなわち贈り物にほかならぬ</b> 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに1を加える。</p>

<p>Eomer, Son of Eomund / エオムンドの子、エオメル 敵に支配されていないローハンの拠点のある任意のエリアにローハンユニット1個(エリートまたはレギュラー)とローハンリーダー1個を徴兵。</p> <p>Valour / 勇敢 自由の民エリートユニットが戦闘に参加していれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。</p>	<p>Faramir's Rangers / ファラミアの野伏隊 Osgiliath, South Ithilien, North Ithilienのいずれかにいる冥王の軍隊1つを選ぶ。ダイスを3個振って5以上の目が出るごとに、冥王プレイヤーはこの軍隊から戦死者1個を出さなければならない。 それから自由の民の軍隊がOsgiliathにいるなら、ただちにOsgiliathに Gondor ユニット1個(エリートまたはレギュラー)と Gondor リーダー1個を徴兵。</p> <p>Shield-wall / 盾の壁 敵が2ヒット以上を与えていたら、1ヒットを打ち消してから戦死者を除去する。</p>	<p>Fear! Fire! Foes! / 事故だ! 火事だ! 敵だ! 盤上のコンパニオン全部または一部をただちに移動することができる。 この移動後に、コンパニオンが The Shire か Bree にいたら、北方人の政治カウンターをただちに「参戦」マスに移動させる。北方人がまだアクティブでなくてもよい。</p> <p>Shield-wall / 盾の壁 敵が2ヒット以上を与えていたら、1ヒットを打ち消してから戦死者を除去する。</p>
<p>Grimbeorn The Old, Son of Beorn / ビヨルンの子、老グリムビヨルン Carrock に北方人ユニット1個(エリートまたはレギュラー)と北方人リーダー1個を徴兵。</p> <p>Scout / 斥候 戦闘判定前に自分の軍隊を退却させる。</p>	<p>Guards of the Citadel / 城塞の護衛兵 Minas Tirith に Gondor ユニット1個(エリートまたはレギュラー)と Gondor リーダー1個を徴兵。</p> <p>Charge / 突撃 戦闘判定の前に、自由の民エリートユニットだけを使う追加攻撃を判定し、ただちにその結果を適用する。</p>	<p>Gwaihir the Windlord / 風早彦グワイヒア 1人または1グループのコンパニオンを、レベル4と見なして、移動するか旅の仲間から離脱させる。 このコンパニオンの移動は、包囲下にある城塞で終わってもよい。</p> <p>Daring Defiance / 大胆不敵 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。冥王プレイヤーの戦闘カードの効果は打ち消される。リーダーの振り直しに、戦闘しているコンパニオン全員のリーダーシップは使えない。</p>
<p>Help Unlooked For / 思い設けぬ助け 自由の民の城塞を包囲している冥王の軍隊を、隣接エリアにいる自分の軍隊1つでただちに攻撃する。 この戦闘全体を通して、冥王プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスの数は、包囲下の城塞にいる自由の民ユニットの数だけ少なくなる(下限1個)。</p> <p>No Quarter / 容赦なし 自分の戦闘判定で最低1ヒットでも与えたら、もう1ヒット与える。</p>	<p>Horn of Gondor / Gondor の角笛 ボロミアが旅の仲間に残っていれば使える。このカードは卓上に置く。 追跡タイルを引いた後、「Gondor の角笛」を捨てることで追跡ダメージを1減らせる。残りの追跡ダメージは通常どおり与えられる。 ボロミアが旅の仲間を離脱したら、ただちにこのカードを捨てる。</p> <p>Mighty Attack / 強烈な一撃 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。自分のリーダーの振り直し直前に、ミスしたダイス1個を自動的な1ヒットに変える。リーダーの振り直しに、コンパニオン1人のリーダーシップは使えない。</p>	<p>House of the Steward / 執政家 ボロミアが Gondor エリアにいれば使える。ボロミアがいるエリアに Gondor ユニット1個(エリートまたはレギュラー)を徴兵。それからただちに戦略カード2枚を引く。</p> <p>Brave Stand / 獅子奮迅 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。その場にいるコンパニオン1人につき、冥王プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスが1個ずつ減る(下限1個)。</p>
<p>I Will Go Alone / わたしは一人で行こう 1人または1グループのコンパニオンを旅の仲間から離脱させ、1エリア多く移動させることができる。それから誘惑ポイントを1癒す。</p> <p>Daring Defiance / 大胆不敵 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。冥王プレイヤーの戦闘カードの効果は打ち消される。リーダーの振り直しに、戦闘しているコンパニオン全員のリーダーシップは使えない。</p>	<p>Imrahil of Dol Amroth / ドル・アムロスのイムラヒル大公 Dol Amroth に Gondor ユニット1個(エリートまたはレギュラー)と Gondor リーダー1個を徴兵。</p> <p>Shield-wall / 盾の壁 敵が2ヒット以上を与えていたら、1ヒットを打ち消してから戦死者を除去する。</p>	<p>Kindred of Glorfindel / グローフィンデルの郎党 Rivendell に Elf ユニット1個(エリートまたはレギュラー)を徴兵。それからただちに戦略カード1枚を引く。</p> <p>Advantageous Position / 地の利 防御側の軍隊が自由の民の国の国境内にいれば使える。 冥王プレイヤーの戦闘判定の全ダイスから1を引く(ただし、引く前に6が出ていればヒットと見なす)。</p>

<p>King Brand's Men / ブランド王の手勢 Dale に北方人レギュラーユニット 2 個を徴兵。それからただちに戦略カード 1 枚を引く。</p> <p>Shield-wall / 盾の壁 敵が 2 ヒット以上を与えていたら、1 ヒットを打ち消してから戦死者を除去する。</p>	<p>Mirror of Galadriel / ガラドリエルの鏡 ただちに未使用の「剣」アクションダイスを「西方の意思」アクションダイスに変える。また、もし旅の仲間が Lorien にいるなら、ただちに誘惑ポイントを 1 癒す。</p> <p>Heroic Death / 自己犠牲 1 ヒットを打ち消してリーダーを除去してから戦死者を除去するか、自分のレベル以下のヒットを打ち消してコンパニオン 1 人を除去してから戦死者を除去する。</p>	<p>Mithril Coat and Sting / ミスリルのシャツと、つらぬき丸 このカードは卓上に置く。 追跡タイルを引いた後、「ミスリルのシャツとつらぬき丸」を捨てることで、冥王プレイヤーに追跡タイルを引き直させる。引き直したタイルの効果を適用し、最初に引いたタイルは追跡プールに戻す。</p> <p>Blade od Westernesse / 西方国の短剣 ホビットが戦闘に参加していれば使える。 リーダーの振り直して与えた 1 ヒットを使って、(戦闘している)任意の下僕 1 個を除去する。</p>
<p>Paths of the Woses / ウォーゼの抜け道 Minas Tirith に自由の民の軍隊があり、かつローハンが参戦していれば使える。 味方の軍隊 1 つ (包囲下でないもの) を、任意のローハンエリアから直接 Minas Tirith に移動する。Minas Tirith が包囲下にあるなら、この軍隊は Minas Tirith に隣接する敵に支配されていないエリアに移動する。</p> <p>Sudden Strike / 奇襲 自分の通常の戦闘判定直前に、自分のリーダーシップの数のダイスを使った追加攻撃を判定し (最大 5 個) ただちにその結果を適用する。</p>	<p>Phial of Galadriel / ガラドリエルのガラス瓶 「ガラドリエルのガラス瓶」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p>It is a Gift / これすなわち贈り物にほかならぬ 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Riders of Theoden / セオデンの騎士ら Edoras またはコンパニオンがいる任意のローハンエリアにローハンユニット 1 個 (エリートまたはレギュラー) とローハンリーダー 1 個を徴兵。</p> <p>Daylight / 陽光 冥王プレイヤーが戦闘判定で振れるダイスは最大 3 個になる。</p>
<p>Smeagol Helps Nice Master / スメアゴル、いい旦那助けるよ 「スメアゴル、いい旦那助けるよ」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p>It is a Gift / これすなわち贈り物にほかならぬ 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Swords of Eriador / エリアドールの剣 The Shire に北方人ユニット 1 個 (エリートまたはレギュラー) を、Ered Luin にドワーフユニット 1 個 (エリートまたはレギュラー) を徴兵。それからただちに戦略カード 1 枚を引く。</p> <p>Advantageous Position / 地の利 防御側の軍隊が自由の民の国の国境内にいれば使える。 冥王プレイヤーの戦闘判定の全ダイスから 1 を引く (ただし、引く前に 6 が出ていけばヒットと見なす)。</p>	<p>The Eagles are Coming! / 鷲たちがやって来る! コンパニオンがいる自由の民の軍隊が、ナズグルがいる冥王の軍隊と同じエリアまたは隣接したエリアにいれば使える。 そこにいるナズグルの数だけダイスを振って (最大 5 個) 5 以上の目が出るごとに、ナズグル 1 個を除去する。 残ったナズグルはただちにサウロンの城塞に移動する。魔王はこのカードの効果を受けない。</p> <p>Heroic Death / 自己犠牲 1 ヒットを打ち消してリーダーを除去してから戦死者を除去するか、自分のレベル以下のヒットを打ち消してコンパニオン 1 人を除去してから戦死者を除去する。</p>
<p>The Ents Awake: Entmoot / エンツの目覚め: エンツの寄合 サルマンが盤上に登場しており、白のガンダルフがローハンエリアか Fangorn にいれば使える。 ダイスを 3 個振って 4 以上の目が出るごとに、冥王プレイヤーは Orthanc エリアから戦死者 1 個を出さなければならない。もしこの判定後に Orthanc に冥王ユニットが残っていなければ、サルマンを除去する。 それから、コンパニオンが Fangorn にいれば、ただちに別のキャラクター・イベントカード 1 枚をアクションダイスを使わずに使うことができる。</p> <p>The Nameless Wood / 名も無き木 防御側の軍隊がローハンエリア、Fangorn、Orthanc にいれば使える。 戦闘判定で最低 1 ヒットでも与えたら、もう 2 ヒット与える。</p>	<p>The Ents Awake: Huorns / エンツの目覚め: フォルン サルマンが盤上に登場しており、白のガンダルフがローハンエリアか Fangorn にいれば使える。 ダイスを 3 個振って 4 以上の目が出るごとに、冥王プレイヤーは Orthanc エリアから戦死者 1 個を出さなければならない。もしこの判定後に Orthanc に冥王ユニットが残っていなければ、サルマンを除去する。 それから、コンパニオンが Fangorn にいれば、ただちに別のキャラクター・イベントカード 1 枚をアクションダイスを使わずに使うことができる。</p> <p>Huorn-dark / フォルンの暗がり 防御側の軍隊がローハンエリア、Fangorn、Orthanc にいれば使える。 冥王プレイヤーが戦闘判定で振れるダイスは最大 2 個になる。</p>	<p>The Ents Awake: Treebeard / エンツの目覚め: 木の髭 サルマンが盤上に登場しており、白のガンダルフがローハンエリアか Fangorn にいれば使える。 ダイスを 3 個振って 4 以上の目が出るごとに、冥王プレイヤーは Orthanc エリアから戦死者 1 個を出さなければならない。もしこの判定後に Orthanc に冥王ユニットが残っていなければ、サルマンを除去する。 それから、コンパニオンが Fangorn にいれば、ただちに別のキャラクター・イベントカード 1 枚をアクションダイスを使わずに使うことができる。</p> <p>Rage of the Ents / エンツの憤怒 防御側の軍隊がローハンエリア、Fangorn、Orthanc にいれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに 2 を加える。</p>

<p>The Grey Company / 灰色の一行 馳夫 / アラゴルンが自由の民の軍隊にいれば使える。 馳夫 / アラゴルンがいる軍隊の同じ国のレギュラーユニット1個を除去してエリートユニット1個を徴兵。それからただちに戦略カード2枚を引く。</p> <p>Brave Stand / 獅子奮迅 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。その場にいるコンパニオン1人につき、冥王プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスが1個ずつ減る(下限1個)。</p>	<p>The Last Battle / 最後の戦い アラゴルンと白のガンダルフが South Ithilien, North Ithilien, Dagorlad、または任意のモルドールエリアにいれば使える。 このカードは卓上に置く。 このカードが卓上にある間、旅の仲間を移動するために使ったアクションダイスは追跡ボックスに加わらない。 上記のエリアに(コンパニオンの有無にかかわらず)自由の民の軍隊がいなくなったら、ただちに「最後の戦い」を捨てる。</p> <p>Daylight / 陽光 冥王プレイヤーが戦闘判定で振れるダイスは最大3個になる。</p>	<p>The Power of Tom Bombadil / トム・ボンパディルの力 このカードは卓上に置く。 このカードが卓上にある間、冥王の軍隊は The Old Forest、The Shire、Buckland に移動または攻撃できない。 北方人の政治カウンターをただちに1マス進める。 冥王プレイヤーは、アクションダイス1個を使い、手札から戦略カード1枚とキャラクター・イベントカード1枚を捨てることで、「トム・ボンパディルの力」を捨てさせることができる。</p> <p>Advantageous Position / 地の利 防御側の軍隊が自由の民の国の国境内にいれば使える。 冥王プレイヤーの戦闘判定の全ダイスから1を引く(ただし、引く前に6が出ていればヒットと見なす)。</p>
<p>The Red Arrow / 赤い矢 ゴンドールがアクティブなら使える。 ローハンの政治カウンターを1マス進める。それから、Edoras にローハンユニット1個(エリートまたはレギュラー)とローハンリーダー1個を徴兵。</p> <p>Scout / 斥候 戦闘判定前に自分の軍隊を退却させる。</p>	<p>The Spirit of Mordor / モルドールの気風 盤上にあり、2つ以上の国のユニットから成る冥王の軍隊1つを選ぶ。自由の民プレイヤーがダイスを5個振って5以上の目が出るごとに、冥王プレイヤーはこの軍隊から戦死者1個を出さなければならない。</p> <p>Scout / 斥候 戦闘判定前に自分の軍隊を退却させる。</p>	<p>There and Back Again / 行きて帰りし物語 1人または1グループのコンパニオンを旅の仲間から離脱させ、1エリア多く移動させることができる。 この移動後に、ギムリかレゴラスが Dale、Erebor、The Woodland Realm のいずれかにいれば、ドワーフと北方人をアクティブにした上で、ドワーフ、エルフ、北方人の政治カウンターを各1マス進める。</p> <p>Brave Stand / 獅子奮迅 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。その場にいるコンパニオン1人につき、冥王プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスが1個ずつ減る(下限1個)。</p>
<p>There Is Another Way / 別の道があるよ ただちに誘惑ポイントを1癒す。 それから、ゴクリが現在の先導者ならただちに旅の仲間を隠すが移動させることができる(通常の移動ルールに全てしたがう)。</p> <p>Heroic Death / 自己犠牲 1ヒットを打ち消してリーダーを除去してから戦死者を除去するか、自分のレベル以下のヒットを打ち消してコンパニオン1人を除去してから戦死者を除去する。</p>	<p>Thranduil's Archers / スランドウイル王の射手 Woodland Realm にエルフユニット1個(エリートまたはレギュラー)を徴兵。それからただちに戦略カード1枚を引く。</p> <p>Valour / 勇敢 自由の民エリートユニットが戦闘に参加していれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。</p>	<p>Through a Day and a Night / 一日一夜 コンパニオンがいる自由の民の軍隊にしか使えない。 ただちにこの軍隊を2エリア移動する。</p> <p>Confusion / 混乱 冥王プレイヤーの戦闘判定で出た(修正前の)1の目の数だけ冥王の軍隊にヒットを与える。</p>
<p>We Prove the Swifter / われらのほうが速いとなれば 1人または1グループのコンパニオンを旅の仲間から離脱させ、2エリア多く移動させることができる。 このコンパニオンの移動は、包囲下にある城塞で終わってもよい。</p> <p>Daring Defiance / 大胆不敵 コンパニオンが戦闘に参加していれば使える。冥王プレイヤーの戦闘カードの効果は打ち消される。リーダーの振り直しに、戦闘しているコンパニオン全員のリーダーシップは使えない。</p>	<p>Wisdom of Elrond / エルロンドの叡智 任意の国1つをアクティブにし、その国の政治カウンターを1マス進める。</p> <p>Confusion / 混乱 冥王プレイヤーの戦闘判定で出た(修正前の)1の目の数だけ冥王の軍隊にヒットを与える。</p>	<p>Wizard's Staff / 魔法使いの杖 ガンダルフが旅の仲間に残っていれば使える。 このカードは卓上に置く。 「魔法使いの杖」を捨てることで冥王プレイヤーが追跡タイル1枚を引くことを防ぐ。 ガンダルフが旅の仲間を離脱したら、ただちにこのカードを捨てる。</p> <p>Servant of the Secret Fire / 神秘の火に仕える者 ガンダルフが戦闘に参加していれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに1を加える。</p>

<p>A New Power is Rising / 新たな力が興ろうとしておる サルマンが盤上に登場していれば使える。 North Dunland と South Dunland にアイゼンガルドレギュラーユニットを 1 個ずつと、Orthanc にアイゼンガルドユニット 2 個（エリートまたはレギュラー）を徴兵。</p> <p>Great Host / 大軍 戦死者を除去した後、冥王の軍隊のユニット数が敵ユニット数の 2 倍以上であれば、自由の民プレイヤーはただちに戦死者 1 個を出さなければならぬ。</p>	<p>Balrog of Moria / モリアのバルログ このカードは卓上に置く。 所在宣言している、または暴露している旅の仲間が Moria を通過または出入りしたら「モリアのバルログ」を捨てて追跡タイル 1 枚を引く（これは冥王の城塞によって引かれる追跡タイル 1 枚に加えて引かれる）。 このタイルが「サウロンの目」を持っていたら、効果なしとして捨てる。それ以外ならば追跡成功後に引いたタイルとして通常どおり旅の仲間追跡ダメージを与える。 または、「モリアのバルログ」を捨てることで、その戦闘カードとしての効果（ドゥリンの災い）を手札から戦闘カードを出したときと同じように与えることができる。</p> <p>Durin's Bane / ドゥリンの災い 防御側の軍隊が Moria から 2 エリア以内のエリアにいれば使える。 戦闘判定の前にダイスを 3 個振って 4 以上の目が出るごとに、自由の民プレイヤーはただちに戦死者 1 個を出さねばならぬ。</p>	<p>Candles of Corpses / 死者のろうそく 旅の仲間の最終確認地点が自由の民の拠点のないエリアなら使える。 ダイスを 3 個振って、4 以上の目が出るごとに誘惑ポイントを 1 増やす。ゴクリが先導者なら 6 の目が出たときだけ誘惑ポイントを増やす。</p> <p>Dread and Despair / 恐怖と絶望 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 リーダーの振り直しで使わないナズグルのリーダーシップの量を宣言する。こうして使わないことにしたリーダーシップ 1 点ごとに、自由の民プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスが 1 個ずつ減る（下限 1 個）。</p>
<p>Corsairs of Umbar / ウンパールの海賊 南方人 &amp; 東夷が参戦していれば使える。 Umbar から任意の Gondor 海岸エリアに軍隊 1 つを移動する。 そのエリアに自由の民の軍隊がいれば、ただちに戦闘を行う。攻撃側である冥王の軍隊が退却できないことを除けば、通常の戦闘ルールにしたがう。</p> <p>Deadly Strife / 死闘 両軍の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 2 を加える。</p>	<p>Cruel Weather / 悪天候 旅の仲間進行カウンターが 1 以上なら使える。 旅の仲間の最終確認地点を隣接エリアに移動する。</p> <p>Cruel as Death / 冷酷非情 ナズグルのリーダーシップ合計が 2 以上なら使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。リーダーの振り直しの前に、自分のリーダーシップから 2 を引かねばならぬ。</p>	<p>Denethor's Folly / デネソールの愚行 Minas Tirith が包囲下にあれば使える。 このカードは卓上に置く。 使用したらただちに Minas Tirith から自由の民リーダー 1 個を除去する。 自由の民プレイヤーは Minas Tirith での戦闘に戦闘カードを使うことができない。 自由の民プレイヤーは「西方の意思」アクションダイス 1 個を使うか、ガンダルフがアラゴルンが Minas Tirith にいるときに任意のアクションダイス 1 個を使うことで、「デネソールの愚行」を捨てさせることができる。</p> <p>Devilry of Orthanc / オルサンクの妖術 アイゼンガルドユニットが戦闘しており、防御側の軍隊が城塞の中にいれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。</p>
<p>Dreadful Spells / おそるべき呪文 ナズグルがいる冥王の軍隊が、自由の民の軍隊と同じエリアまたは隣接するエリアにいれば使える。 ただちにこの軍隊にいるナズグルの数だけダイスを振る（最大 5 個）。5 以上の目が出るごとに自由の民の軍隊は戦死者 1 個を出さねばならぬ。</p> <p>Devilry of Orthanc / オルサンクの妖術 アイゼンガルドユニットが戦闘しており、防御側の軍隊が城塞の中にいれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Flocks of Crebain / クレバインの群れ このカードは卓上に置く。 追跡判定を行う直前に「クレバインの群れ」を捨てることで、追跡判定の全ダイスに 1 を加える。 旅の仲間が自由の民の都市や城塞で所在宣言したらただちに「クレバインの群れ」を捨てる。</p> <p>They are Terrible / おそるべき輩 2 個以上のナズグルが戦闘に参加していれば使える。 自分のリーダーの振り直しの前に、ナズグルのリーダーシップ合計から 1 を引く。リーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Foul Thing From the Deep / 深みの怪物 旅の仲間の最終確認地点が自由の民の拠点のないエリアなら使える。 追跡タイル 1 枚を引く。このタイルが「サウロンの目」を持っていたら、または自由の民の特別追跡タイルだったら、効果なしとして捨てる。もしこのタイルに数字が書かれていたら（「目」以外の冥王の特別追跡タイルも含む）追跡成功後に引いたタイルとして旅の仲間追跡ダメージを与える。旅の仲間はこのダメージをできるだけランダムに決める戦死者として受けなければならない。</p> <p>They are Terrible / おそるべき輩 2 個以上のナズグルが戦闘に参加していれば使える。 自分のリーダーの振り直しの前に、ナズグルのリーダーシップ合計から 1 を引く。リーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>
<p>Give it to Uss! / わしらによこせ！ 「わしらによこせ！」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p>One for the Dark Lord / 一つは冥王に 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Grond, Hammer of the Underworld / 冥界の槌グロンド 魔王が盤上に登場しており、自由の民の城塞を包囲中の冥王の軍隊の中に現在いるなら使える。 ただちにその城塞に戦闘をしかける。この戦闘は 3 ラウンド継続し、退却や攻撃中止はできない。第 1 ラウンドに、包囲下にあるこの城塞にコンパニオンがいなければ、自由の民プレイヤーは戦闘カードを使うことができない。</p> <p>Dread and Despair / 恐怖と絶望 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 リーダーの振り直しで使わないナズグルのリーダーシップの量を宣言する。こうして使わないことにしたリーダーシップ 1 点ごとに、自由の民プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスが 1 個ずつ減る（下限 1 個）。</p>	<p>Half-Orcs and Goblin-Men / 半オークとゴブリン人間 アイゼンガルドが参戦していれば使える。 すでに冥王の軍隊によって占領されている 1 エリアにアイゼンガルドユニット 1 個（エリートまたはレギュラー）を徴兵。</p> <p>We Come to Kill / おれたちは殺しに来た 戦死者を除去した後、冥王のエリートユニットだけを使う追加攻撃を判定する。この攻撃は 5 以上の目でヒットを与える。</p>

<p>Hill-Trolls / 山トロール  サウロンが参戦していれば使える。  盤上のサウロンレギュラーユニット 2 個をサウロンエリートユニット 2 個に取りかえる。</p> <p>We Come to Kill / おれたちは殺しに来た  戦死者を除去した後、冥王のエリートユニットだけを使う追加攻撃を判定する。この攻撃は 5 以上の目でヒットを与える。</p>	<p>Horde from the East / 東方からの軍勢  南方人 &amp; 東夷が参戦していれば使える。  南方人 &amp; 東夷国境内で敵に支配されていない 1 エリアに南方人 &amp; 東夷レギュラーユニット 5 個を徴兵。このエリアは盤上の東端に隣接していなければならない。</p> <p>Deadly Strife / 死闘  両軍の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 2 を加える。</p>	<p>Isildir's Bane / イシルドゥアの災い  旅の仲間の最終確認地点が自由の民の拠点のないエリアなら使える。  追跡タイル 1 枚を引く。このタイルが「サウロンの目」を持っている、または冥王の特別追跡タイルだったら、効果なしとして捨てる。もしこのタイルに数字が書かれていたら(「目」以外の自由の民の特別追跡タイルも含む) 追跡成功後に引いたタイルとして旅の仲間に追跡ダメージを与える。旅の仲間はこのダメージを全て誘惑ポイントとして受けなければならない。</p> <p>Cruel as Death / 冷酷非情  ナズグルのリーダーシップ合計が 2 以上なら使える。  自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。リーダーの振り直しの前に、自分のリーダーシップから 2 を引かねばならない。</p>
<p>Lure of the Ring / 指輪の誘惑  旅の仲間が暴露していれば使える。  旅の仲間に残っているコンパニオンからランダムに 1 人を選ぶ。自由の民プレイヤーはそのコンパニオンのレベルと同じ誘惑ポイントを受けか、そのコンパニオンを除去するかしなければならない。</p> <p>They are Terrible / おそろべき輩  2 個以上のナズグルが戦闘に参加していれば使える。  自分のリーダーの振り直しの前に、ナズグルのリーダーシップ合計から 1 を引く。リーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Many Kings to the Service of Mordor / 数多の王がモルドールに仕えておる  南方人 &amp; 東夷レギュラーユニット 2 個を、南方人 &amp; 東夷の拠点 3 つのそれぞれに徴兵。</p> <p>Great Host / 大軍  戦死者を除去した後、冥王の軍隊のユニット数が敵ユニット数の 2 倍以上であれば、自由の民プレイヤーはただちに戦死者 1 個を出さなければならない。</p>	<p>Monsters Roused / 怪物の目覚め  サウロンレギュラーユニット 1 個を、Angmar、Ettenmoors、Weather Hills のそれぞれに徴兵。また、Trollshaws にサウロンエリートユニット 1 個を徴兵。</p> <p>Desperate Battle / 苦闘  両軍の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>
<p>Morgul Wound / モルグルの傷  旅の仲間が暴露していれば使える。  旅の仲間の誘惑ポイントの現在値が 3 以下ならば、誘惑ポイントを 2 加える。そうでなければ 1 加える。</p> <p>Black Breath / 黒の息  ナズグルが戦闘に参加していれば使える。  自分のリーダーの振り直しで 1 ヒット以上を与えたら、そのヒットに加えて自由の民リーダー 1 個を除去する。または、リーダーの振り直しで与えたヒットの合計が参加しているコンパニオンのレベル以上だったら、そのコンパニオンをかわりに除去する。</p>	<p>Mustering a of Long-Planned War / 練りに練った戦争計画  全ての冥王の国が参戦していれば使える。  Gorgoroth に南方人 &amp; 東夷レギュラーユニット 5 個を、Nurn にサウロンレギュラーユニット 5 個を徴兵。</p> <p>Desperate Battle / 苦闘  両軍の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Nazgul Search / ナズグルの探索  旅の仲間進行カウンターが 1 以上なら使える。  ナズグルを全部または一部を移動する。  この移動後に、1 個以上のナズグルが旅の仲間の最終確認地点があるエリアにいれば、自由の民プレイヤーはただちに旅の仲間を暴露しなければならない。</p> <p>Foul Stench / 悪臭  ナズグルが戦闘に参加していれば使える。  ナズグルのリーダーシップが自由の民のリーダーシップ以上なら、自由の民プレイヤーはリーダーの振り直しを行えない。</p>
<p>Olog-Hai / オログ・ハイ  サウロンが参戦していれば使える。  すでに冥王の軍隊によって占領されている 1 エリアにサウロンユニット 1 個 (エリートまたはレギュラー) を徴兵。</p> <p>We Come to Kill / おれたちは殺しに来た  戦死者を除去した後、冥王のエリートユニットだけを使う追加攻撃を判定する。この攻撃は 5 以上の目でヒットを与える。</p>	<p>On, On They Went / どんどん進む  「どんどん進む」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p>One for the Dark Lord / 一つは冥王に  防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。  自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Orc Patrol / オークの見まわり  旅の仲間の最終確認地点が自由の民の拠点のないエリアなら使える。  追跡タイル 1 枚を引く。このタイルが「サウロンの目」を持つまたは自由の民の特別追跡タイルだったら、効果なしとして捨てる。もしこのタイルに数字が書かれていたら(「目」以外の冥王の特別追跡タイルも含む) 追跡成功後に引いたタイルとして旅の仲間に追跡ダメージを与える。</p> <p>Cruel as Death / 冷酷非情  ナズグルのリーダーシップ合計が 2 以上なら使える。  自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。リーダーの振り直しの前に、自分のリーダーシップから 2 を引かねばならない。</p>

<p>Orcs Multiplying Again / オークがまた増え始めた Dol Guldur にサウロンレギュラーユニット 3 個を、Mount Gundabad にサウロンレギュラーユニット 3 個を徴兵。</p> <p>Onslaught / 猛襲 戦死者を除去した後、4 個までの冥王ユニットを除去する。こうして除去したユニット 1 個ごとにダイスを 1 個振って 4 以上の目が出るごとに、自由の民プレイヤーは戦死者 1 個を出さなければならない。</p>	<p>Pits of Mordor / モルドールの穴蔵 サウロンが参戦していれば使える。 サウロンレギュラーユニット 2 個を、サウロンの拠点 3 つのそれぞれに徴兵。</p> <p>Desperate Battle / 苦闘 両軍の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Rage of the Dunlendings / 褐色人の憤怒 アイゼンガルドが参戦していれば使える。 North Dunland と South Dunland に隣接した敵に支配されていない 1 エリアにアイゼンガルドレギュラーユニット 1 個を徴兵。 また、4 個までのアイゼンガルドユニット（エリートまたはレギュラー）を North Dunland と South Dunland からこのエリアに移動できる。</p> <p>Relentless Assault / 絶え間ない襲撃 戦闘判定前に、2 個までの冥王ユニットを除去する。こうして除去したユニット 1 個ごとに自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。</p>
<p>Return of the Witch-King / 魔王の帰還 魔王が盤上に登場していれば使える。 魔王を Angmar に移動して、そこにサウロンレギュラーユニット 2 個とサウロンエリートユニット 1 個を徴兵。</p> <p>Swarm of Bats / コウモリの群れ 自由の民プレイヤーが使用した戦闘カードの効果打ち消す。 もし自由の民プレイヤーが戦闘カードを使用していなかったら、冥王プレイヤーのリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Return to Valinor / ヴァリノールへの帰還 エルフの拠点を 1 つ以上支配していれば使える。 包囲下でないエルフの拠点ごとに以下の処理を行う。 そのエリアにいるエルフユニットの数だけダイスを振る（最大 5 個）。6 の目が出るごとに、自由の民プレイヤーはこのエリアから戦死者 1 個を出さなければならない。</p> <p>Deadly Strife / 死闘 両軍の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 2 を加える。</p>	<p>Shadows Gather / 影が集まる 冥王の軍隊 1 つを 3 エリアまで移動する。この移動は別の冥王の軍隊によって占領されているエリアで終わらなければならない（包囲下にあってはならない）。</p> <p>Mumakil / ムーマキル 南方人 &amp; 東夷エリートユニットが戦闘に参加していれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。リーダーの振り直しの後に、敵よりも多くのヒットを与えていれば、もう 1 ヒット与える。</p>
<p>Shadows on the Misty Mountains / 霧ふり山脈の影 Mount Gram が Moria のどちらかにサウロンユニット 2 個（エリートまたはレギュラー）とナズグル 1 個を徴兵。</p> <p>Onslaught / 猛襲 戦死者を除去した後、4 個までの冥王ユニットを除去する。こうして除去したユニット 1 個ごとにダイスを 1 個振って 4 以上の目が出るごとに、自由の民プレイヤーは戦死者 1 個を出さなければならない。</p>	<p>Shelob's Lair / シェロブの巣 「シェロブの巣」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p>One for the Dark Lord / 一つは冥王に 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに 1 を加える。</p>	<p>Stormcrow / 凶報 旅の仲間またはコンパニオンが、まだ参戦していない自由の民の国の国境内にいれば使える。 その国の政治カウンターを 1 マス戻して、盤上にいるその国のリーダーまたはユニットを 1 個除去する（自由の民プレイヤーが選択）。</p> <p>Great Host / 大軍 戦死者を除去した後、冥王の軍隊のユニット数が敵ユニット数の 2 倍以上であれば、自由の民プレイヤーはただちに戦死者 1 個を出さなければならない。</p>
<p>The Black Captain Commands / 黒の大將の指揮 魔王が盤上に登場してれば使える。 まず、魔王がいるエリアにナズグル 2 個を徴兵するか、ナズグルの全部または一部を移動する。それから、魔王と同じエリアにいる軍隊 1 つを移動または攻撃させる。</p> <p>Foul Stench / 悪臭 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 ナズグルのリーダーシップが自由の民のリーダーシップ以上なら、自由の民プレイヤーはリーダーの振り直しを行えない。</p>	<p>The Breaking of the Fellowship / 一行の離散 旅の仲間が暴露していれば使える。 追跡タイル 1 枚を引く。もしこのタイルに数字が書かれていたら、自由の民プレイヤーは同じ数のコンパニオンを離脱させて、旅の仲間の最終確認地点に置かなければならない（旅の仲間がモルドール内にいるならこれらのコンパニオンを除去する）。 このタイルが「サウロンの目」を持つまたは自由の民の特別追跡タイルだったら、効果なしとして捨てる。 ゴクリが先導者なら、かわりに誘惑ポイントを 1 増やす。</p> <p>Dread and Despair / 恐怖と絶望 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 リーダーの振り直しで使わないナズグルのリーダーシップの量を宣言する。こうして使わないことにしたリーダーシップ 1 点ごとに、自由の民プレイヤーが振れる戦闘判定のダイスが 1 個ずつ減る（下限 1 個）。</p>	<p>The Day Without Dawn 夜明けのない日 全ての冥王の国が参戦していれば使える。 「西方の意思」の目を出した自由の民プレイヤーのアクションダイスで未使用のものを全て捨てる。 Relentless Assault / 絶え間ない襲撃 戦闘判定前に、2 個までの冥王ユニットを除去する。こうして除去したユニット 1 個ごとに自分の戦闘判定の全ダイスに 1 を加える。</p>

<p>The Fighting Uruk-Hai / 戦闘部隊ウルク・ハイ サルマンが盤上に登場しており、アイゼンガルドユニットのみから成る軍隊が自由の民の城塞を現在包囲中なら使える。 ただちにその城塞に戦闘をしかける。この戦闘は3ラウンド継続し、退却や攻撃中止はできない。第1ラウンドに、包囲下にあるこの城塞にコンパニオンがいなければ、自由の民プレイヤーは戦闘カードを使うことができない。</p> <p>Onslaught / 猛襲 戦死者を除去した後、4個までの冥王ユニットを除去する。こうして除去したユニット1個ごとにダイスを1個振って4以上の目が出るごとに、自由の民プレイヤーは戦死者1個を出さなければならない。</p>	<p>The King is Revealed / 王の存在が明かされる アラゴルムが盤上に登場していれば使える。 Minas Morgulにサウロンレギュラーユニット5個とナズグル1個を徴兵。</p> <p>Relentless Assault / 絶え間ない襲撃 戦闘判定前に、2個までの冥王ユニットを除去する。こうして除去したユニット1個ごとに自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。</p>	<p>The Lidless Eye / まぶたのない目 未使用の冥王プレイヤーのアクションダイスを3個まで「目」の結果に変える。 ただちにこれらのダイスを追跡ボックスに入れる。</p> <p>Words of Power / 力ある言葉 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 コンパニオン1人を選ぶ。そのコンパニオンのリーダーシップと特殊能力はこのラウンド無視される。</p>
<p>The Nazgul Strike! / ナズグル襲来! 旅の仲間進行カウンターが1以上なら使える。 ナズグルの全体または一部を移動する。 この移動後に、1個以上のナズグルが旅の仲間の最終確認地点があるエリアにいれば、卓上にある自由の民プレイヤーのキャラクター・イベントカード1枚を捨てさせるか、ただちに追跡判定を行うことができる。</p> <p>Black Breath / 黒の息 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 自分のリーダーの振り直しで1ヒット以上を与えたら、そのヒットに加えて自由の民リーダー1個を除去する。または、リーダーの振り直しで与えたヒットの合計が参加しているコンパニオンのレベル以上だったら、そのコンパニオンをかわりに除去する。</p>	<p>The Palantir of Orthanc / オルサンクのパランティア サルマンが盤上に登場していれば使える。 このカードは卓上に置く。 「イベント」アクションダイスを使ってカードをプレイするたびに、ただちに自分の山札のいずれかから別のカードを1枚引く。 自由の民プレイヤーは「西方の意思」アクションダイス1個を使うか、任意のアクションダイス1個とエルフの指輪1個を使うことで、「オルサンクのパランティア」を捨てさせることができる。</p> <p>Cruel as Death / 冷酷非情 ナズグルのリーダーシップ合計が2以上なら使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。リーダーの振り直しの前に、自分のリーダーシップから2を引かねばならない。</p>	<p>The Ring is Mine! / 指輪はわたしのものだ! 「指輪はわたしのものだ!」特別追跡タイルを追跡プールに入れる。</p> <p>One for the Dark Lord / 一つは冥王に 防御側の軍隊が旅の仲間と同じエリアにいれば使える。 自分の戦闘判定とリーダーの振り直しの全ダイスに1を加える。</p>
<p>The Ringwraiths are Abroad / 指輪の幽鬼の出発 ナズグルの全部または一部を移動する。ナズグルの移動後に、それぞれ1個以上のナズグルがいる軍隊2つを移動するか、1個以上のナズグルがいる軍隊1つで攻撃することができる。</p> <p>Words of Power / 力ある言葉 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 コンパニオン1人を選ぶ。そのコンパニオンのリーダーシップと特殊能力はこのラウンド無視される。</p>	<p>The Shadow is Moving / 影が動いている 全ての冥王の国が参戦していれば使える。 4つまでの冥王の軍隊をそれぞれ1エリア移動する。</p> <p>Swarm of Bats / コウモリの群れ 自由の民プレイヤーが使用した戦闘カードの効果を打ち消す。 もし自由の民プレイヤーが戦闘カードを使用していなかったら、冥王プレイヤーのリーダーの振り直しの全ダイスに1を加える。</p>	<p>The Shadow Lengthens / 影が伸びる 1~2つの冥王の軍隊を(1つずつ)それぞれ2エリアまで移動する。この移動は別の冥王の軍隊によって占領されているエリアで終わらなければならない(包囲下にあってはならない)。</p> <p>Mumakil / ムーマキル 南方人&amp;東夷エリートユニットが戦闘に参加していれば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。リーダーの振り直しの後に、敵よりも多くのヒットを与えていけば、もう1ヒット与える。</p>
<p>Threats and Promises / 脅迫と約束 このカードは卓上に置く。 自由の民プレイヤーは「兜」アクションダイスを使ってアクティブでない国の政治カウンターを進めることができない。 自由の民プレイヤーは、自由の民の国が攻撃されたりコンパニオンの特殊能力を使ったりしてその国の政治カウンターが進んだら「脅迫と約束」を捨てさせることができる。</p> <p>Devilry of Orthanc / オルサンクの妖術 アイゼンガルドユニットが戦闘しており、防御側の軍隊が城塞の中に入れば使える。 自分の戦闘判定の全ダイスに1を加える。</p>	<p>Wormtongue / 蛇の舌 サルマンが盤上に登場していれば使える。 このカードは卓上に置く。 コンパニオンの特殊能力を使うか、旅の仲間がローハンの都市や城塞で所在宣言する以外では、ローハンをアクティブにすることができない。 上記の効果によってローハンがアクティブになったらただちに「蛇の舌」を捨てる。また、Helm's DeepやEdorasが攻撃されたら「蛇の舌」を捨ててローハンをアクティブにする。</p> <p>Foul Stench / 悪臭 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 ナズグルのリーダーシップが自由の民のリーダーシップ以上なら、自由の民プレイヤーはリーダーの振り直しを行えない。</p>	<p>Worn with Sorrow and Toil / 悲しみと労苦に疲れ果てて このカードは卓上に置く。 旅の仲間に残っているコンパニオンが戦死者になったら(それに加えて)敵の手札からランダムにキャラクターカード1枚を選んで捨てるか、卓上にある自由の民プレイヤーのキャラクター・イベントカード1枚を捨てる。 旅の仲間が自由の民の都市や城塞で所在宣言したらただちに「悲しみと労苦に疲れ果てて」を捨てる。</p> <p>Words of Power / 力ある言葉 ナズグルが戦闘に参加していれば使える。 コンパニオン1人を選ぶ。そのコンパニオンのリーダーシップと特殊能力はこのラウンド無視される。</p>



<p>ARAGORN, Heir to Isildur アラゴルン、イシルドゥアの世継ぎ レベル 3、リーダーシップ 2、全ての国</p> <p>馳夫が Minas Tirith、Dol Amroth、Pelargir のいずれかにいれば、「西方の意思」アクションダイス 1 個を使って馳夫をアラゴルンに取り替える。アラゴルンのカウンターを馳夫のフィギュアの下に置いて取り替えたことを表示する。</p> <p>Captain of the West / 西方の大將 アラゴルンが戦闘していれば、自由の民の軍隊の戦力に 1 を加える (最大 5)。</p>	<p>BOROMIR, Son of Denethor ボロミア、デネソール侯の子息 レベル 2、リーダーシップ 1、ゴンドール</p> <p>Captain of the West / 西方の大將 ボロミアが戦闘していれば、自由の民の軍隊の戦力に 1 を加える (最大 5)。</p> <p>High Warden of the White Tower / 白き塔の守護者 ボロミアがゴンドールの都市や城塞にいれば、任意のアクションダイス 1 個を使ってゴンドールの政治カウンターを 1 マス進める。</p>	<p>GANDALF THE GREY, The Grey Wanderer 灰色のガンダルフ、灰色の放浪者 レベル 3、リーダーシップ 1、全ての国</p> <p>旅の仲間の先導者ならば、「水晶」アクションダイス 1 個を使ってキャラクター・イベントカードを使ったら、その後ただちに別のキャラクター・イベントカード 1 枚を引くことができる。</p> <p>Captain of the West / 西方の大將 ガンダルフが戦闘していれば、自由の民の軍隊の戦力に 1 を加える (最大 5)。</p> <p>Emissary from the West / 西方からの使い ガンダルフが旅の仲間から離脱していれば、白のガンダルフに取り替えることができる (白のガンダルフのキャラクターカードの指示にしたがう)。</p>
<p>GANDALF THE WHITE Emissary from the West 白のガンダルフ、西方からの使い レベル 3、リーダーシップ 1、全ての国 灰色のガンダルフが除去されるか、旅の仲間から離脱しており、かつサウロンの下僕が盤上に登場していれば、「西方の意思」アクションダイス 1 個を使って白のガンダルフを盤上に登場させる。灰色のガンダルフが盤上にいれば取り替える。そうでなければ、白のガンダルフをエルフの城塞か Fangorn に置く。白のガンダルフのカウンターをガンダルフのフィギュアの下に置いて取り替えたことを表示する。</p> <p>Shadowfax / 飛蔭 白のガンダルフが単独またはホビットと同行しているなら、移動にかぎってガンダルフのレベルを 4 と見なす。</p> <p>The White Rider / 白の乗り手 白のガンダルフが戦闘しているなら、戦闘開始前にガンダルフのリーダーシップを使わないと宣言することで、この戦闘にいる全ナスグルのリーダーシップを無効化する。</p>	<p>GIMLI, Son of Gloin ギムリ、グローインの息子 レベル 2、リーダーシップ 1、ドワーフ</p> <p>Captain of the West / 西方の大將 ギムリが戦闘していれば、自由の民の軍隊の戦力に 1 を加える (最大 5)。</p> <p>Dwarf of Erebor / はなれ山のドワーフ ギムリがドワーフの城塞にいれば、任意のアクションダイス 1 個を使ってドワーフの政治カウンターを 1 マス進める。</p>	<p>GOLLUM, Slave of the Ring ゴクリ、指輪のとりこ</p> <p>他のコンパニオンが全て旅の仲間を離脱するか除去されたら、ゴクリが旅の仲間に加わって先導者となる。</p> <p>旅の仲間の先導者ならば、「サウロンの目」追跡タイルや冥王特別追跡タイルが持つ「暴露」アイコン以外では、旅の仲間が暴露されることはない。 追跡タイルによって旅の仲間が暴露されなければ、わざと暴露することで追跡ダメージを 1 減らせる。</p>
<p>LEGOLAS, Son of Thranduuil レゴラス、スランドゥイル王の息子 レベル 2、リーダーシップ 1、エルフ</p> <p>Captain of the West / 西方の大將 レゴラスが戦闘していれば、自由の民の軍隊の戦力に 1 を加える (最大 5)。</p> <p>Prince of Mirkwood / 闇の森の王子 レゴラスがエルフの城塞にいれば、任意のアクションダイス 1 個を使ってエルフの政治カウンターを 1 マス進める。</p>	<p>MERIADOC BRANDYBUCK, Hobbit Companion メリアドク・ブランディバック、ホビットの仲間 レベル 1、リーダーシップ 1、全ての国</p> <p>旅の仲間の先導者ならば、追跡タイルが引かれた後に、メリアドクを旅の仲間から離脱させることで追跡ダメージを 1 減らせる。</p> <p>Take Them Alive! / 生け捕りにする！ 旅の仲間に残っているメリアドクが除去されたら、未使用のアクションダイス 1 個を使うことで、旅の仲間から離脱したもとしてメリアドクを再登場させることができる。</p>	<p>PEREGRIN TOOK, Hobbit Companion ペレグリン・トゥック、ホビットの仲間 レベル 1、リーダーシップ 1、全ての国</p> <p>旅の仲間の先導者ならば、追跡タイルが引かれた後に、ペレグリンを旅の仲間から離脱させることで追跡ダメージを 1 減らせる。</p> <p>Take Them Alive! / 生け捕りにする！ 旅の仲間に残っているペレグリンが除去されたら、未使用のアクションダイス 1 個を使うことで、旅の仲間から離脱したもとしてペレグリンを再登場させることができる。</p>
<p>STRIDER, Ranger of the North 馳夫、北方の野伏 レベル 3、リーダーシップ 1、北方人</p> <p>旅の仲間の先導者ならば、任意のアクションダイス 1 個を使って旅の仲間を隠すことができる。</p> <p>Captain of the West / 西方の大將 馳夫が戦闘していれば、自由の民の軍隊の戦力に 1 を加える (最大 5)。</p> <p>Heir to Isildur / イシルドゥアの世継ぎ 馳夫が旅の仲間から離脱していれば、アラゴルンに取り替えることができる (アラゴルンのキャラクターカードの指示にしたがう)。</p>	<p>THE RINGBEARERS, Frodo &amp; Samwise 指輪所持者たち、フロドとサムワイズ</p> <p>Master of the Precious / いとしいしとの旦那 旅の仲間が指輪所持者だけになったら、ただちにゴクリが旅の仲間に加わって先導者となる。</p>	<p>SARUMAN, Corrupted Wizard サルマン、墮落した魔法使い レベル 0、リーダーシップ 1、アイゼンガルド</p> <p>アイゼンガルドが参戦したら、「兜」アクションダイス 1 個を使ってサルマンを Orthanc に置くことができる。サルマンは Orthanc を動けない。</p> <p>The Voice of Saruman / サルマンの声 兜アクションダイス 1 個を使って次のいずれかを行う。 a) アイゼンガルドの各拠点にアイゼンガルドレギュラーユニットを 1 個ずつ徴兵 b) Orthanc のアイゼンガルドレギュラーユニット 2 個をエリートユニット 2 個に取り替える。</p> <p>Servants of the White Hand / 白の手のしもべ アイゼンガルドエリートユニットは、全てのアクションと戦闘において、軍隊ユニットであると同時にリーダーであると思なされる。</p>

<p>THE MOUTH OF SAURON  Lieutenant of Barad-dur  サウロンの口、暗黒の塔の副官  レベル 3、リーダーシップ 2、サウロン</p> <p>旅の仲間がモルドールにいるか、全ての自由の民の国が参戦していたら、「兜」アクションダイス 1 個を使ってサウロンの口を任意のサウロンの城塞に置くことができる。</p> <p>Messenger of the Dark Tower / 暗黒の塔の使者  毎ターン、「兜」アクションダイス 1 個を旗アクション 1 個として使うことができる。</p>	<p>THE WITCH KING, The Black Captain  魔王、黒の大將  レベル無限大、リーダーシップ 2、サウロン</p> <p>サウロンが参戦していたら、「兜」アクションダイス 1 個を使って、サウロンの軍隊がいる任意のエリアに魔王を置くことができる。魔王が盤上に登場したら、全ての自由の民の国はアクティブになる。</p> <p>Sorcerer / 妖術師  魔王が戦闘に参加しており、その戦闘の第 1 ラウンドに冥王プレイヤーが戦闘カードを使ったら、その後ただちに別のイベントカード 1 枚を引くことができる。</p>	
--	---	--