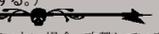
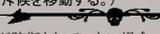
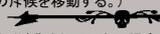
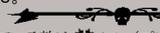
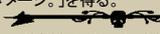
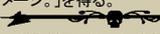


<p><b>魔王/The Witch-king – 敵</b>  <b>ナスグル、総大将</b>          プレイヤーは魔王に付帯をブレイできない。          魔王が出現エリアにいる間、各キャラクターは <math>\text{HP}-1</math>。  <b>強制:</b> 魔王の攻撃後、防御プレイヤーが脅威を+3しないかぎり、魔王を出現エリアに戻す。</p>	<p><b>スナガの斥候/Snaga Scouts – 敵</b>  <b>オーク、斥候</b>  <b>強制:</b> 遭遇フェイズの開始時に、すべての「スナガの斥候」は、最も脅威の低いプレイヤーに接触する。(同点の場合、開始プレイヤーが選ぶ。)</p>	<p><b>スナガの斥候/Snaga Scouts – 敵</b>  <b>オーク、斥候</b>  <b>強制:</b> 遭遇フェイズの開始時に、すべての「スナガの斥候」は、最も脅威の低いプレイヤーに接触する。(同点の場合、開始プレイヤーが選ぶ。)</p>
<p><b>スナガの斥候/Snaga Scouts – 敵</b>  <b>オーク、斥候</b>  <b>強制:</b> 遭遇フェイズの開始時に、すべての「スナガの斥候」は、最も脅威の低いプレイヤーに接触する。(同点の場合、開始プレイヤーが選ぶ。)</p>	<p><b>スナガの斥候/Snaga Scouts – 敵</b>  <b>オーク、斥候</b>  <b>強制:</b> 遭遇フェイズの開始時に、すべての「スナガの斥候」は、最も脅威の低いプレイヤーに接触する。(同点の場合、開始プレイヤーが選ぶ。)</p>	<p><b>モルドールからの狼/Wolves from Mordor – 敵</b>  <b>生物、斥候</b>  <b>強制:</b> モルドールからの狼が攻撃してキャラクターが破壊された場合、モルドールからの狼を遭遇デッキに戻してシャッフルする。    <b>影:</b> 防御しているキャラクターに2ダメージ。</p>
<p><b>モルドールからの狼/Wolves from Mordor – 敵</b>  <b>生物、斥候</b>  <b>強制:</b> モルドールからの狼が攻撃してキャラクターが破壊された場合、モルドールからの狼を遭遇デッキに戻してシャッフルする。    <b>影:</b> 防御しているキャラクターに2ダメージ。</p>	<p><b>モルドールからの狼/Wolves from Mordor – 敵</b>  <b>生物、斥候</b>  <b>強制:</b> モルドールからの狼が攻撃してキャラクターが破壊された場合、モルドールからの狼を遭遇デッキに戻してシャッフルする。    <b>影:</b> 防御しているキャラクターに2ダメージ。</p>	<p><b>モルドールからの狼/Wolves from Mordor – 敵</b>  <b>生物、斥候</b>  <b>強制:</b> モルドールからの狼が攻撃してキャラクターが破壊された場合、モルドールからの狼を遭遇デッキに戻してシャッフルする。    <b>影:</b> 防御しているキャラクターに2ダメージ。</p>
<p><b>馬車族/Wainriders – 敵</b>  <b>東夷、斥候</b>          馬車族から与えられる各ダメージは、防御プレイヤーの脅威を1上げる。          ……東方から来た人間たちは百戦錬磨の強者たちで敵に助命を乞うことを肯んじませんでしたから。——「王の帰還」</p>	<p><b>馬車族/Wainriders – 敵</b>  <b>東夷、斥候</b>          馬車族から与えられる各ダメージは、防御プレイヤーの脅威を1上げる。          ……東方から来た人間たちは百戦錬磨の強者たちで敵に助命を乞うことを肯んじませんでしたから。——「王の帰還」</p>	<p><b>馬車族/Wainriders – 敵</b>  <b>東夷、斥候</b>          馬車族から与えられる各ダメージは、防御プレイヤーの脅威を1上げる。          ……東方から来た人間たちは百戦錬磨の強者たちで敵に助命を乞うことを肯んじませんでしたから。——「王の帰還」</p>
<p><b>馬車族/Wainriders – 敵</b>  <b>東夷、斥候</b>          馬車族から与えられる各ダメージは、防御プレイヤーの脅威を1上げる。          ……東方から来た人間たちは百戦錬磨の強者たちで敵に助命を乞うことを肯んじませんでしたから。——「王の帰還」</p>	<p><b>馬車族の総大将/Wainrider Captain – 敵</b>  <b>東夷、総大将</b>  <b>公開時:</b> 遭遇の捨て札バイルの一番上の斥候を出現エリアに移動する。(プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、一番上から2枚の斥候を移動する。)    <b>影:</b> この攻撃が防御されていない場合、攻撃している敵は、それが斥候なら <math>\text{HP}+2</math>。</p>	<p><b>馬車族の総大将/Wainrider Captain – 敵</b>  <b>東夷、総大将</b>  <b>公開時:</b> 遭遇の捨て札バイルの一番上の斥候を出現エリアに移動する。(プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、一番上から2枚の斥候を移動する。)    <b>影:</b> この攻撃が防御されていない場合、攻撃している敵は、それが斥候なら <math>\text{HP}+2</math>。</p>
<p><b>馬車族の総大将/Wainrider Captain – 敵</b>  <b>東夷、総大将</b>  <b>公開時:</b> 遭遇の捨て札バイルの一番上の斥候を出現エリアに移動する。(プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、一番上から2枚の斥候を移動する。)    <b>影:</b> この攻撃が防御されていない場合、攻撃している敵は、それが斥候なら <math>\text{HP}+2</math>。</p>	<p><b>ウルクの先兵/Uruk Vanguard – 敵</b>  <b>ウルク、オーク</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ウルクの先兵は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> 攻撃している敵は <math>\text{HP}+1</math>。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに <math>\text{HP}+2</math>。)</p>	<p><b>ウルクの先兵/Uruk Vanguard – 敵</b>  <b>ウルク、オーク</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ウルクの先兵は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> 攻撃している敵は <math>\text{HP}+1</math>。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに <math>\text{HP}+2</math>。)</p>
<p><b>ウルクの先兵/Uruk Vanguard – 敵</b>  <b>ウルク、オーク</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ウルクの先兵は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> 攻撃している敵は <math>\text{HP}+1</math>。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに <math>\text{HP}+2</math>。)</p>	<p><b>ウルクの先兵/Uruk Vanguard – 敵</b>  <b>ウルク、オーク</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ウルクの先兵は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> 攻撃している敵は <math>\text{HP}+1</math>。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに <math>\text{HP}+2</math>。)</p>	<p><b>ウルクの先兵/Uruk Vanguard – 敵</b>  <b>ウルク、オーク</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ウルクの先兵は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> 攻撃している敵は <math>\text{HP}+1</math>。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに <math>\text{HP}+2</math>。)</p>
<p><b>奪われた見張り塔/Captured Watchtower – 場所</b>  <b>西岸</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、奪われた見張り塔は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> この戦闘からすべての防御キャラクターを取り除く。この攻撃は防御されなかったものとみなされる。</p>	<p><b>奪われた見張り塔/Captured Watchtower – 場所</b>  <b>西岸</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、奪われた見張り塔は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> この戦闘からすべての防御キャラクターを取り除く。この攻撃は防御されなかったものとみなされる。</p>	<p><b>奪われた見張り塔/Captured Watchtower – 場所</b>  <b>西岸</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、奪われた見張り塔は <math>\text{HP}+3</math>。    <b>影:</b> この戦闘からすべての防御キャラクターを取り除く。この攻撃は防御されなかったものとみなされる。</p>
<p><b>エミン・アルネンの見張り場</b>          /Emyn Arnen Overlook – 場所  <b>東岸、高地</b>          各ラウンドで、遭遇デッキから最初に公開された斥候の敵は、殺到と破壊2を得る。          ……アラゴルンはファラミアにイシリアンを頼りて尋ねました。そしてかれに都の見えるエミン・アルネンの丘陵に住まうよりに命じました。          ——「王の帰還」</p>	<p><b>モルグルドゥイン/Morgulduin – 場所</b>  <b>東岸、汚染</b>          モルグルドゥインが対処中の場所である間、それは「強制:キャラクターを1人使命に参加させたとき、そのキャラクターに1ダメージ。」を得る。    <b>影:</b> プレイヤーがまだアンドウインを渡っていない場合、現在の対処中の場所を出現エリアに戻し、モルグルドゥインが対処中の場所になる。</p>	<p><b>モルグルドゥイン/Morgulduin – 場所</b>  <b>東岸、汚染</b>          モルグルドゥインが対処中の場所である間、それは「強制:キャラクターを1人使命に参加させたとき、そのキャラクターに1ダメージ。」を得る。    <b>影:</b> プレイヤーがまだアンドウインを渡っていない場合、現在の対処中の場所を出現エリアに戻し、モルグルドゥインが対処中の場所になる。</p>
<p><b>ベレンノールの草原/Pelennor Fields – 場所</b>  <b>西岸</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ベレンノールの草原は「旅する選択を行うとき、プレイヤーは、ベレンノールの草原に旅するか、各プレイヤーの脅威を+3するかを選ばなければならない。」を得る。  <b>勝利 1</b></p>	<p><b>ベレンノールの草原/Pelennor Fields – 場所</b>  <b>西岸</b>          プレイヤーがアンドウインを渡っていた場合、ベレンノールの草原は「旅する選択を行うとき、プレイヤーは、ベレンノールの草原に旅するか、各プレイヤーの脅威を+3するかを選ばなければならない。」を得る。  <b>勝利 1</b></p>	<p><b>オスギリアスの廃墟/Ruins of Osgiliath – 場所</b>  <b>東岸</b>          プレイヤーがまだアンドウインを渡っていない場合、奪オスギリアスの廃墟は <math>\text{HP}+3</math>。          ……その間に位置するオスギリアスは無人の都と化し、その廃墟を歩き回るのは亡霊たちだけとなった。——「旅の仲間」</p>
<p><b>オスギリアスの廃墟/Ruins of Osgiliath – 場所</b>  <b>東岸</b>          プレイヤーがまだアンドウインを渡っていない場合、奪オスギリアスの廃墟は <math>\text{HP}+3</math>。          ……その間に位置するオスギリアスは無人の都と化し、その廃墟を歩き回るのは亡霊たちだけとなった。——「旅の仲間」</p>	<p><b>オスギリアスの廃墟/Ruins of Osgiliath – 場所</b>  <b>東岸</b>          プレイヤーがまだアンドウインを渡っていない場合、奪オスギリアスの廃墟は <math>\text{HP}+3</math>。          ……その間に位置するオスギリアスは無人の都と化し、その廃墟を歩き回るのは亡霊たちだけとなった。——「旅の仲間」</p>	<p><b>オスギリアスの廃墟/Ruins of Osgiliath – 場所</b>  <b>東岸</b>          プレイヤーがまだアンドウインを渡っていない場合、奪オスギリアスの廃墟は <math>\text{HP}+3</math>。          ……その間に位置するオスギリアスは無人の都と化し、その廃墟を歩き回るのは亡霊たちだけとなった。——「旅の仲間」</p>

切り捨て/Cut Off – 危機	切り捨て/Cut Off – 危機	切り捨て/Cut Off – 危機
<p>破滅 1</p> <p><b>公開時:</b>各プレイヤーは、可能なら手札のすべての味方を捨てなければならない。</p> <p><b>影:</b>防御プレイヤーは、手札から味方カードを1枚捨てなければならない。出来ない場合、攻撃している敵は <math>\heartsuit + 3</math>。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに味方カード2枚。)</p>	<p>破滅 1</p> <p><b>公開時:</b>各プレイヤーは、可能なら手札のすべての味方を捨てなければならない。</p> <p><b>影:</b>防御プレイヤーは、手札から味方カードを1枚捨てなければならない。出来ない場合、攻撃している敵は <math>\heartsuit + 3</math>。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに味方カード2枚。)</p>	<p>破滅 1</p> <p><b>公開時:</b>各プレイヤーは、可能なら手札のすべての味方を捨てなければならない。</p> <p><b>影:</b>防御プレイヤーは、手札から味方カードを1枚捨てなければならない。出来ない場合、攻撃している敵は <math>\heartsuit + 3</math>。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに味方カード2枚。)</p>
<p><b>切り捨て/Cut Off – 危機</b></p> <p>破滅 1</p> <p><b>公開時:</b>各プレイヤーは、可能なら手札のすべての味方を捨てなければならない。</p> <p><b>影:</b>防御プレイヤーは、手札から味方カードを1枚捨てなければならない。出来ない場合、攻撃している敵は <math>\heartsuit + 3</math>。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに味方カード2枚。)</p>	<p><b>闇の追跡/Dark Pursuit – 危機</b></p> <p><b>公開時:</b>出現エリアの <math>\heartsuit</math>の合計を、場の<b>斥候</b>1体につき +1。<b>斥候</b>が場にいらない場合、闇の追跡は殺到を得る。</p>	<p><b>闇の追跡/Dark Pursuit – 危機</b></p> <p><b>公開時:</b>出現エリアの <math>\heartsuit</math>の合計を、場の<b>斥候</b>1体につき +1。<b>斥候</b>が場にいらない場合、闇の追跡は殺到を得る。</p>
<p><b>オスギリアス集結/Massing at Osgiliath – 危機</b></p> <p>殺到</p> <p><b>公開時:</b>このフェイズの終了時まで、遭遇デッキから公開された各カードは破滅1を得る。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに破滅3を得る。)</p>	<p><b>オスギリアス集結/Massing at Osgiliath – 危機</b></p> <p>殺到</p> <p><b>公開時:</b>このフェイズの終了時まで、遭遇デッキから公開された各カードは破滅1を得る。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに破滅3を得る。)</p>	<p><b>オスギリアス集結/Massing at Osgiliath – 危機</b></p> <p>殺到</p> <p><b>公開時:</b>このフェイズの終了時まで、遭遇デッキから公開された各カードは破滅1を得る。(プレイヤーがアンドウインを渡っていたなら、代わりに破滅3を得る。)</p>

イシリアンの野伏/Ranger of Ithilien – 目的	イシリアンの野伏/Ranger of Ithilien – 目的
<p><b>ゴドール、野伏、味方</b></p> <p><b>公開時:</b>開始プレイヤーはイシリアンの野伏のコントロールを、疲労状態で使命に参加している状態を得る。その後、イシリアンの野伏は殺到を得る。</p> <p><b>影:</b>攻撃している敵に2ダメージ。防御プレイヤーは自分がコントロールしているキャラクターを1人疲労してイシリアンの野伏のコントロールを得てもよい。</p>	<p><b>ゴドール、野伏、味方</b></p> <p><b>公開時:</b>開始プレイヤーはイシリアンの野伏のコントロールを、疲労状態で使命に参加している状態を得る。その後、イシリアンの野伏は殺到を得る。</p> <p><b>影:</b>攻撃している敵に2ダメージ。防御プレイヤーは自分がコントロールしているキャラクターを1人疲労してイシリアンの野伏のコントロールを得てもよい。</p>

**想定外/Beyond Expectations – 使命:オスギリアス集結**

イシリアン近辺のオークの動きが活発さを増してきたとの報告に、君は調査に向かった。君はオスギリアスに向かい、河を渡った君が都の外周に見たのは、予想を遙かに超える大軍がモルグル街道を進む光景だった。

**準備:**遭遇デッキから12枚の**斥候**カードを探し、プレイヤー1につき3枚(各カード名につき1枚ずつ)を出現エリアに加える。「魔王」を遭遇デッキから取り除き、脇のゲーム外に置く。使わなかった**斥候**カードを遭遇デッキに戻し、シャッフルする。

**想定外/Beyond Expectations – 使命:オスギリアス集結**

軍団が都に到達した時、軍の先陣部隊が君の存在をいぶかしみ、君の方に向かってきた。君は急いで元の方へと河を戻り始めた。

プレイヤーは**西岸**の場所に旅することができない。

**廃墟を抜けて/Through the Ruins – 使命:オスギリアス集結**

軍団の偵察隊や斥候のために、君は橋に近づけない。君は必死でアンドウインを渡るための場所を探す羽目になった。

**廃墟を抜けて/Through the Ruins – 使命:オスギリアス集結**

プレイヤーは**西岸**の場所に旅することができない。各プレイヤーは、各ラウンドで手札のカードを1枚までしかプレイしたり場に出したりできない。

**アンドウイン渡河/Anduin Crossing – 使命:オスギリアス集結**

君の前をアンドウインの冷たい水が流れ抜けていく。しかし、ここはまだ流れは弱く、君は渡っていくかなくてはならない。偵察隊や軍の先陣部隊が背後から迫ってきている。弓兵に追いつかれれば、渡河はさらに危険になるだろう。君の一行のうちの最も勇敢な者が、迫り来る者達に対して立ち向かい、残りの者が逃げられるようにする必要がある。

**アンドウイン渡河/Anduin Crossing – 使命:オスギリアス集結**

カードの効果による進行トークンは、このカードや対処中の場所に置けない。プレイヤーは**東岸**や**西岸**の場所に旅することができない。この使命にキャラクターを参加させるためには、いずれかのプレイヤーは自分がコントロールする、英雄1人が「イシリアンの野伏」カードを選ばなければならない。選ばれた各カードを場から捨てる。

**ミナス・ティリスへの競走/Race to Minas Tirith – 使命:オスギリアス集結**

君はアンドウインを渡りきり、叫び声が空気を切り裂くオスギリアスを離れた。君はベレンノールの草原からミナス・ティリスの安全な場所までの競走を始めることとなるが、背後には新たな敵が現れていた。

**ミナス・ティリスへの競走/Race to Minas Tirith – 使命:オスギリアス集結**

**公開時:**「魔王」を出現エリアに加える。プレイヤーはこの時点でアンドウインを渡った。プレイヤーは**東岸**の場所に旅することができない。プレイヤーがこの舞台を撃退した場合、このゲームに勝利する。