마지막 전투

아라고른이 자유민족 국가 밖의 지역에 있는 자유민족 군대와 함께 있다면 테이블에 내려 놓고 사용한다.

이 카드가 등장해 있는 한, 원정대를 이동시키기 위해 사용된 자유민족 행동 주사위 결과들을 추적칸에 추가하지 않는다.

원정대가 선언되거나 노출된다면 즉시 테이블에 놓여 있는 이 카드를 버려야 한다.

햇빛

상대는 상대의 전투 굴림을 위한 주사위들을 최대 3개까지 굴린다.

3

너무 큰 힘

테이블에 내려 놓고 사용한다.

엘프국 정치 카운터를 1칸 전진시킨다. 이 카드가 등장해 있는 한, 암흑군단 플레이어는 암흑군단 군대를 Lórien로리엔과 Rivendell리븐델과 Grey Havens그레이 헤이븐즈로 이동시킬 수도 없고, 그 지역들을 암흑군단 군대로 공격할 수도 없다.

암흑군단 플레이어는 아무 행동 주사위 결과 1개를 사용하고 그의 손에 있는 군대 사건 카드 1장과 인물 사건 카드 1장을 버려서 테이블에 놓여 있는 이 카드가 강제로 버려지게 할 수 있다.

무자비

전투 굴림이나 지도자 다시-굴림 동안에 당신이 명중들을 1회 이상 얻는다면 당신은 추가 명중 1회를 얻는다.

5

톰 봄바딜의 능력

테이블에 내려 놓고 사용한다.

북부국 정치 카운터를 1칸 전진시킨다. 이 카드가 등장해 있는 한, 암흑군단 플레이어는 암흑군단 군대를 Old Forest올드 포레스트와 The Shire더 샤이어와 Buckland버클랜드로 이동시킬 수도 없고, 그 지역들을 암흑군단 군대로 공격할 수도 없다.

암흑군단 플레이어는 아무 행동 주사위 결과 1개를 사용하고 그의 손에 있는 군대 사건 카드 1장과 인물 사건 카드 1장을 버려서 테이블에 놓여 있는 이 카드가 강제로 버려지게 할 수 있다.

유리한 위치

방어군이 자유민족 국가 지역에 있다면 사용한다.

상대의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에서 1씩 뺀다. (상대가 굴린 수정되지 않은 "6"의 결과는 여전히 상대의 명중으로 간주된다.

3

마자르불의 책

당신은 원정대에 있지 않은 동료들의 일부나 전부를 각각 이동시킨다.
그 다음에 Erebor에레보르나 Ered Luin에레드 루인에 동료가 있다면 드워프국 정치 카운터를 활성화하고 "전쟁 중"으로 바로 전진시킨다.

유리한 위치

방어군이 자유민족 국가 지역에 있다면 사용한다.

상대의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에서 1씩 뺀다. (상대가 굴린 수정되지 않은 "6"의 결과는 여전히 상대의 명중으로 간주된다.

3

모르도르의 정신

당신은 게임 보드의 아무 곳에 있는 서로 다른 암흑군단 국가들의 부대들을 포함하고 있는 암흑군단 군대 1개대를 선택한다.
당신은 주사위 5개를 굴리고 5+의 결과마다 그 군대에 대한 명중 1회씩 얻는다.

정찰병들

전투 굴림 전에 당신은 자유민족 군대를 인접한 자유 지역 1곳이나 거점 안으로 후퇴시킨다.

1

5/24

파라미르의 경비병들

당신은 Osgiliath오스길리아스나 North Ithilien노스 이실리엔이나South Ithilien 사우스 이실리엔에 있는 암흑군단 군대 1개대를 선택한다.
당신은 주사위 3개를 굴리고 5+의 결과마다 그 군대에 대한 명중 1회씩 얻는다.
그 다음에 오스길리아스에 자유민족 군대가 있다면 당신은 그 지역에 곤도르국 (정규나 정예) 부대 1개와 곤도르국 지도자 1명을 모집한다.

방패-벽

전투 굴림과 지도자 다시-굴림에 의한 사상자 제거 전에 상대가 명중들을 2회 이상 얻는다면 당신은 상대의 명중 1회를 무효화한다.

6

6/24

경보다! 불이다! 적이다!

당신은 원정대에 있지 않은 동료들의 일부나 전부를 각각 이동시킨다.
그 다음에 The Shire더 샤이어나 Bree 브리에 동료가 있다면 북부국 정치 카운터를 활성화하고 "전쟁 중"으로 바로 전진시킨다.

방패-벽

전투 굴림과 지도자 다시-굴림에 의한 사상자 제거 전에 상대가 명중들을 2회 이상 얻는다면 당신은 상대의 명중 1회를 무효화한다.

6

7/24

엘론드의 지혜

당신은 자유민족 국가 1개국의 정치 카운터를 활성화하고 1칸 전진시킨다.

혼란

전투 굴림 동안에 당신은 상대가 굴린 수정되지 않은 "1"의 결과마다 명중 1회씩 얻는다.
지도자 다시-굴림 동안에 상대는 그 "1"의 결과들을 다시 굴릴 수 없다.

4

8/24

붉은 화살

곤도르국 정치 카운터가 활성화되어 있다면 사용한다.

로한국 정치 카운터를 1칸 전진시킨다.
그 다음에 당신은 Edoras에도라스에 로한국 (정규나 정예) 부대 1개와 로한국 지도자 1명을 모집한다.

정찰병들

전투 굴림 전에 당신은 자유민족 군대를 인접한 자유 지역 1곳이나 거점 안으로 후퇴시킨다.

1

9/24

예상치 못한 도움*

당신은 거점을 포위하고 있는 암흑군단 군대 1개대를 인접한 지역에 있는 자유민족 군대 1개대로 공격한다.
그 전투 라운드들 모두의 전투 굴림 동안에 암흑군단 플레이어는 그 거점에 있는 자유민족 부대마다 주사위를 1개씩 덜 (최소 1개까지) 굴린다.

무자비

전투 굴림이나 지도자 다시-굴림 동안에 당신이 명중들을 1회 이상 얻는다면 당신은 추가 명중 1회를 얻는다.

5

10/24

워세스의 길들

로한국이 "전쟁 중" 이라면 사용한다.

당신은 (포위되어 있더라도) 로한국 지역에 있는 자유민족 군대 1개대를 Minas Tirith미나스 티리스로 바로 이동시킨다.
그 다음에 미나스 티리스가 포위되어 있거나 암흑군단에게 지배되고 있다면 당신은 그 자유민족 군대를 미나스 티리스 대신에 미나스 티리스에 인접한 지역 1곳으로 이동시킨다.
도착 지역은 군대 이동에 대해 자유로워야 한다.

기습적인 공격

자유민족 지도자나 동료가 이 전투에 참가하고 있다면 사용한다.

전투 굴림 전에 당신은 자유민족 군대의 지도력마다 주사위 1개씩 (최대 5개까지) 굴려서 추가 공격을 하고 즉시 그 결과를 적용한다.

2

11/24

하루 낮과 하루 밤 내내

동료가 자유민족 군대 1개대와 함께 있다면 사용한다.

당신은 그 군대를 2지역까지 이동시킨다.
통과 지역과 도착 지역은 군대 이동에 대해 자유로워야 하고, (처음에 그 군대를 나누는 것은 가능하지만) 도중에 있는 다른 피규어를 데리고 갈 수도 없고 이동하는 군대의 피규어를 도중에 떨구고 갈 수도 없다.

혼란

전투 굴림 동안에 당신은 상대가 굴린 수정되지 않은 "1"의 결과마다 명중 1회씩 얻는다.
지도자 다시-굴림 동안에 상대는 그 "1"의 결과들을 다시 굴릴 수 없다.

4

12/24

키르단의 배들

엘프국이 "전쟁 중"이라면 사용한다.

당신은 자유민족 군대가 있는 해안 지역 1곳에 엘프국 (정규나 정예) 부대 2개를 모집한다.

돌격

자유민족 정예 부대가 이 전투에 참가하고 있다면 사용한다.

전투 굴림 전에 당신은 그 자유민족 정예 부대마다 주사위 1개씩 (최대 5개까지) 굴려서 추가 공격을 하고 즉시 그 결과를 적용한다.

2

13/24

성채의 보초병들

당신은 Minas Tirith미나스 티리스에 곤도르국 (정규나 정예) 부대 1개와 곤도르국 지도자 1명을 모집한다.

돌격

자유민족 정예 부대가 이 전투에 참가하고 있다면 사용한다.

전투 굴림 전에 당신은 그 자유민족 정예 부대마다 주사위 1개씩 (최대 5개까지) 굴려서 추가 공격을 하고 즉시 그 결과를 적용한다.

2

14/24

켈레보른의 갈라드림

당신은 Lórien로리엔에 엘프국 (정규나 정예) 부대 1개를 모집한다.
그 다음에 당신은 전략 사건 카드 1장을 뽑는다.

햇빛

상대는 상대의 전투 굴림을 위한 주사위들을 최대 3개까지 굴린다.

3

15/24

세오덴의 기병들

당신은 Edoras에도라스나 동료가 있는 로한국 지역 1곳에 로한국 (정규나 정예) 부대 1개와 로한국 지도자 1명을 모집한다.

햇빛

상대는 상대의 전투 굴림을 위한 주사위들을 최대 3개까지 굴린다.

3

16/24

베오른의 아들, 늙은이 그림베오른

당신은 Carrock캐록에 북부국 (정규나 정예) 부대 1개와 북부국 지도자 1명을 모집한다.

정찰병들

전투 굴림 전에 당신은 자유민족 군대를 인접한 자유 지역 1곳이나 거점 안으로 후퇴시킨다.

1

17/24

돌 암로스의 임라힐

당신은 Dol Amroth돌 암로스에 곤도르국 (정규나 정예) 부대 1개와 곤도르국 지도자 1명을 모집한다.

방패-벽

전투 굴림과 지도자 다시-굴림에 의한 사상자 제거 전에 상대가 명중들을 2회 이상 얻는다면 당신은 상대의 명중 1회를 무효화한다.

6

18/24

브란드 왕의 병사들

Dale데일에 북부국 정규 부대 2개를 모집한다.
그 다음에 당신은 전략 사건 카드 1장을 뽑는다.

방패-벽

전투 굴림과 지도자 다시-굴림에 의한 사상자 제거 전에 상대가 명중들을 2회 이상 얻는다면 당신은 상대의 명중 1회를 무효화한다.

6

19/24

에리아도르 안의 칼들

당신은 The Shire더 샤이어에 북부국 (정규나 정예) 부대 1개, Ered Luin에레드 루인에 드워프국 (정규나 정예) 부대 1개를 모집한다.
그 다음에 당신은 전략 사건 카드 1장을 뽑는다.

유리한 위치

방어군이 자유민족 국가 지역에 있다면 사용한다.

상대의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에서 1씩 뺀다. (상대가 굴린 수정되지 않은 "6"의 결과는 여전히 상대의 명중으로 간주된다.

3

20/24

글로르핀델의 친족

당신은 Rivendell리븐델에 엘프국 (정규나 정예) 부대 1개를 모집한다.
그 다음에 당신은 전략 사건 카드 1장을 뽑는다.

유리한 위치

방어군이 자유민족 국가 지역에 있다면 사용한다.

상대의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에서 1씩 뺀다. (상대가 굴린 수정되지 않은 "6"의 결과는 여전히 상대의 명중으로 간주된다.

3

21/24

무쇠발 다인의 보호

당신은 Erebor에레보르에 드워프국 (정규나 정예) 부대 1개와 드워프국 지도자 1명을 모집한다.

용기

자유민족 정예 부대가 이 전투에 참가하고 있다면 사용한다.

당신의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에 1씩 더한다.

3

22/24

에오문드의 아들, 에오메르

당신은 정착지가 있는 로한국 자유 지역 1곳에 로한국 (정규나 정예) 부대 1개와 로한국 지도자 1명을 모집한다.

용기

자유민족 정예 부대가 이 전투에 참가하고 있다면 사용한다.

당신의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에 1씩 더한다.

3

23/24

스란두일의 궁병들

당신은 Woodland Realm우들랜드 렐름에 엘프국 (정규나 정예) 부대 1개를 모집한다.
그 다음에 당신은 전략 사건 카드 1장을 뽑는다.

용기

자유민족 정예 부대가 이 전투에 참가하고 있다면 사용한다.

당신의 전투 굴림을 위한 주사위들 모두에 1씩 더한다.

3

24/24