





## 반지 원정 트랙 효과\*


**1** 공급처에서 1주화를 가져옵니다.

 아무 지역 1곳에서 적 요새 1개를 제거하여 상대방에게 되돌려 줍니다.

 이번 차례를 마친 후, 즉시 차례를 한 번 더 진행합니다.

 사우론 플레이어가 게임에서 즉시 승리합니다.

 아무 지역 1곳에 유닛 1개를 배치합니다.

 반지 원정대 플레이어가 게임에서 즉시 승리합니다.

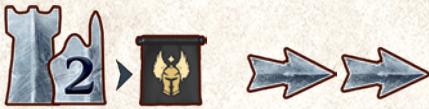
## 장소 효과\*



### 바랏두르

모르도르에 요새 1개를 배치합니다.

버린 카드 더미의 카드를 모두 가져온 다음, 상대방에게 보이지 않게 1장을 고르고, 그 카드를 무료로 내려놓습니다.



### 브리

아르노르에 요새 1개와 유닛 2개를 배치합니다.

가운데땅 게임판에서 2번 이동합니다.



### 에레보르

로바니온에 요새 1개를 배치합니다.

공급처에서 5주화를 가져옵니다.

가운데땅 게임판에서 1번 이동합니다.



### 회색항구

린돈에 요새 1개를 배치합니다.

아무 한 종족의 토큰 더미에서 맨 위 토큰 2개를 공개합니다. 그중 1개를 골라 자기 앞에 놓습니다. 두 번째 토큰은 원래 더미 맨 위에 뒷면으로 되돌려 놓습니다.



### 헬름협곡

로한에 요새 1개와 유닛 3개를 배치합니다.



### 아이센가드

에네드와이스에 요새 1개를 배치합니다.

상대방의 게임 구역에서 회색 카드 1장을 버립니다.

반지 원정 트랙에서 자신의 캐릭터를 1칸 전진시킵니다.



### 미나스 티리스

곤도르에 요새 1개와 유닛 1개를 배치합니다.

반지 원정 트랙에서 자신의 캐릭터를 2칸 전진시킵니다.

\*반지 원정 트랙과 장소 타일의 효과는 획득하는 즉시 단 한 번만 사용할 수 있습니다.



## 종족 효과



### 요정



노란색 카드를 내려놓을 때마다, 이번 차례를 마친 후에 즉시 차례를 한 번 더 진행합니다.



빨간색 카드를 내려놓을 때마다, 그 카드로 배치하는 모든 유닛을 가운데땅의 일곱 지역 중 원하는 1곳에 배치할 수 있습니다.



차례마다 1번, 아무 기술 1개를 얻습니다.



### 호빗



독수리 기호는 종족들의 지지 승리를 위해 필요한 종족 기호 6개 중 1개로 간주됩니다.



파란색 카드를 내려놓을 때마다, 아무 지역 1곳에 유닛 1개를 배치합니다.



연계 기호를 사용해 카드를 내려놓을 때마다, 공급처에서 3주화를 가져옵니다.



### 난쟁이



장소 타일을 내려놓을 때마다, 추가 주화 비용을 무시합니다.



장소 타일을 내려놓을 때마다, 이번 차례를 마친 후에 즉시 차례를 한 번 더 진행합니다.



초록색 카드를 내려놓을 때마다, 가운데땅 게임판에서 2번 이동합니다.



### 인간



노란색 카드를 내려놓을 때마다, 반지 원정 트랙에서 자신의 캐릭터를 1칸 전진시킵니다.



빨간색 카드를 내려놓을 때마다, 유닛을 배치하기로 한 지역에 유닛 1개를 추가로 배치합니다.



카드를 버릴 때마다, 현재 진행 중인 챕터의 2배에 해당하는 주화(2, 4, 6주화)를 공급처에서 가져옵니다.



### 엔트\*



이번 차례를 마친 후, 즉시 차례를 한 번 더 진행합니다.



아무 지역 1곳에서 적 요새 1개를 제거하여 상대방에게 되돌려 줍니다.



다음의 선택지 중 하나 고르기를 3번 합니다. 적 유닛 1개 제거, 상대방은 1주화를 잃음, 가운데땅 게임판에서 1번 이동.



### 마법사\*



반지 원정 트랙에서 자신의 캐릭터를 2칸 전진시킵니다.



지역 1곳을 선택해 유닛 2개를 배치하거나, 지역 2곳을 선택해 유닛을 1개씩 배치합니다.



버린 카드 더미의 카드를 모두 가져온 다음, 상대방에게 보이지 않게 1장을 고르고, 그 카드를 무료로 내려놓습니다.

\*엔트와 마법사 토큰의 효과는 획득하는 즉시 단 한 번만 사용할 수 있습니다.