


















## Сценарий Битва за Гондор.



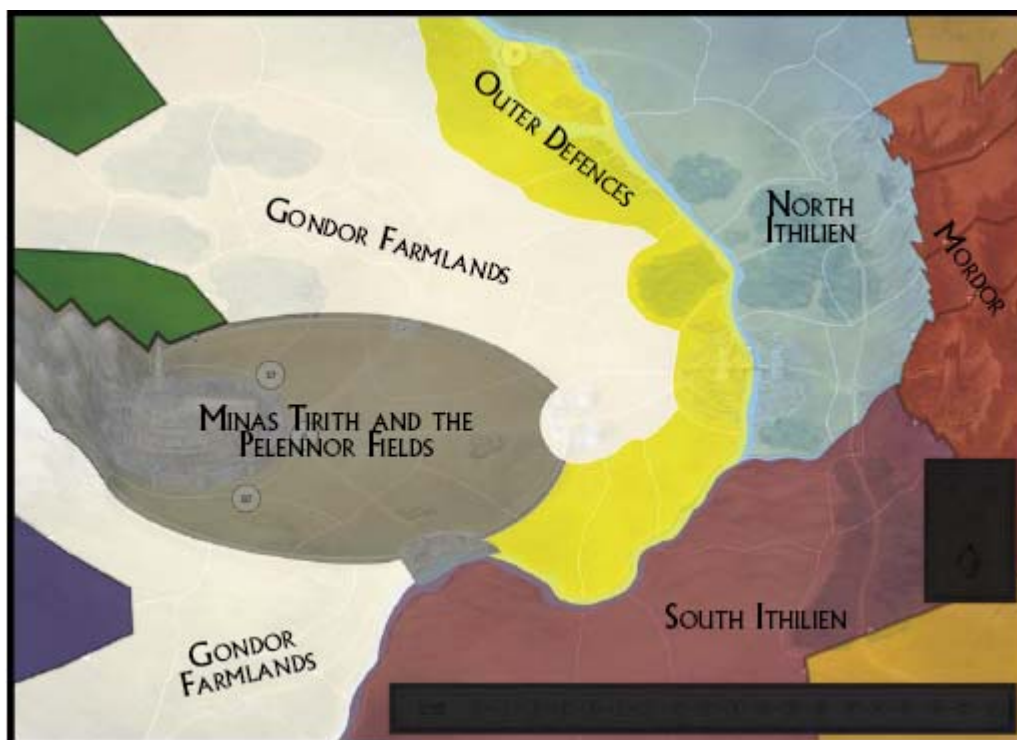
	Plains	-		Clear (no special rules)
	Woods			Stream
	Forts (East and West Osgiliath, Causeway Forts)			Dike/Wall (troops inside the Pelennor are protected)
	Hills			Ford/Pass (fords are at Osgiliath, Cair Andros)
	Swamps			River (impassable except at Fords: The only river is the Anduin)
	Strongholds (Cair Andros, Minas Tirith)			Mountains (impassable)

Области найма.

Карта содержит 4 области найма, принадлежащие четырем разным расам. Для найма в данных зонах все маркеры должны быть разделены на четыре кучи, и содержаться в 4 отдельных контейнерах. Области найма не являются обычными областями карты (как это было в сценарии Битва за Рохан). Для областей найма действуют следующие правила:

Области найма не могут быть атакованы.

Юниты в области найма не подчиняются правилу предела в 5 юнитов. Игрок может атаковать из области найма в любой смежный регион. В этом случае он формирует армию из 5 юнитов (из тех, что присутствуют в области найма). Защищающаяся армия должна немедленно отойти в свободный смежный регион, подчиняясь правилам отступления. Если такового региона нет, защищающаяся армия считается уничтоженной. Атакующая армия немедленно перемещается в атакуемый регион. Игрок может перемещаться между областями найма в Мордоре таким же образом, как перемещаются армии из области в область (за исключением того, что нет ограничения на количество юнитов в области). Все области игрового поля считаются смежными с областями найма, если на их границе есть белая стрелка, указывающая возможные направления перемещения армий. Подкрепление из Рохана обычно располагается в соответствующей области найма. Однако при вытаскивании специального тайла войска Рохана располагаются в области Забытой дороги.



### Маркеры найма.

Маркеры найма отличаются от других сценариев, они разделены по расам и имеют числовые значения.



Маркеры найма принадлежат нациям Гондора, Рохана, Мордора и Истерлингов. Принадлежность к нации указывает на то, в какой области найма может быть расположен маркер, и какой тип юнита он приносит в игру.

Некоторые карты заставляют игрока положить и перевернуть маркер найма. Это означает следующее:

- 1) вытянуть маркеры, принадлежащие той расе, чей хотя бы один юнит присутствует в армии.
- 2) Перевернуть маркер, что бы увидеть тип нанятых юнитов и их количество
- 3) Расположить новые юниты в выбранной армии.

Число на маркере указывает на количество нанимаемых юнитов данного типа. Ноль означает отсутствие найма (ни один юнит не нанят). Маркер без числа означает рекрутирование одного юнита.



### Цитадели.

Минас-Тирит был в Третьей Эпохе самой мощной крепостью людей. Обычные правила цитадели применяются к Минас-Тириту. Следующие специальные правила так же действуют в данном сценарии:

Стены Минас-Тирита разбиты на три секции, каждая со своим уровнем защиты. Атака против сил Минас-Тирита происходит по правилам разрушенной цитадели только тогда, когда вражеская армия атакует через разрушенную секцию стены.

Перемещение и отступление невозможны из Пеленорских полей в Минас-Тирит нигде, кроме как в области Великих Врат (атака возможна везде). Перемещение и отступление возможны через секцию стены, если она разрушена.

### Карты.

Специальной колодой в данном сценарии являются карты тьмы. Игрок, выступающий за Саурона, при определенной позиции главнокомандующего армией может вытянуть одну карту из специальной колоды. Взятая специальная карта помещается в руку игрока. Она так же подвержена лимиту карт на руках и может быть сыграна стандартным образом. Все карты из данной колоды (сыгранные на стол, либо находящиеся в руку игрока или в колоде) немедленно выходят из игры, если все маркеры тьмы вышли из игры.

### Корсары Умбара.

Корабли корсаров представлены соответствующими фигурками, которые располагаются на реке Андун. Корабли не являются юнитами армии, и их местоположение на карте ничего не значит (важно только их присутствие).

### Мери и Эовин.

Карта “No Living Man Am I” вводит в игру героические действия на поле боя Мери и Эовин. Если игрок, выступающий за Гондор, в фазе судьбы вытащил и выбрал специальный тайл совершите немедленно следующие действия:



Если Теоден еще находится на треке судьбы, то переместите маркер короля на один шаг влево по треку и вытащите другой тайл. Специальный тайл выходит из игры.

Если Теоден не находится на треке судьбы и Король-Чернокнижник находится на игровом поле, немедленно уничтожьте Чернокнижника.

Если Теоден не находится на треке судьбы и Короля-Чернокнижника нет на поле, то вытяните другой тайл а специальный поместите обратно к остальным тайлам.

### Сила тьмы.

Бокс тьмы состоит из трех кружков пронумерованных эльфийскими цифрами (от 1 до 3). Игрок, выступающий за Саурона, должен в фазу тьмы поставить фигурку главнокомандующего (Чернокнижника или Готмога) в один из трех кружков, определив его местонахождение на весь ход.

#### 1) День без рассвета.

Положите один кубик персонажа в бокс.

Игрок, выступающий за Саурона, немедленно берет одну карту из колоды тьмы.

Игрок, выступающий за Саурона, может немедленно расположить на поле одного назгула.

#### 2) Башня магии.

Положите два кубика персонажа в бокс.

Игрок, выступающий за Саурона, может немедленно расположить на поле двоих назгулов.

Игрок, выступающий за Саурона, может немедленно расположить главнокомандующего в один из регионов.

#### 3) Сила Мордора.

Положите три кубика персонажа в бокс.

Игрок, выступающий за Саурона, может немедленно расположить на поле троих назгулов.

Игрок, выступающий за Саурона, может немедленно расположить по одному Мордорскому орку в трех различных армиях, содержащих юниты из Мордора и одного Олог-хая в одной армии на игровом поле.

### Главнокомандующий армией тьмы.

Чернокнижник начинает игру, как главнокомандующий армией тьмы. Если он уничтожен и Готмог в игре, он становится новым главнокомандующим. Если Чернокнижник уничтожен, а Готмог еще не в игре, то игра заканчивается и победа присуждается Свободным народам.

Только при выборе башни магии в фазе тьмы, фигурка главнокомандующего располагается на поле.

Уберите фигурку с игровой карты в конце хода. В независимости от позиции главнокомандующего игрок всегда может применять специальные свойства героя. Чернокнижник не считается назгулом! Он только обладает их свойством перемещения.

Готмог обладает только одним специальным свойством (Rare Gondor). Только когда Готмог заменяет Чернокнижника на посту главнокомандующего армией тьмы, он получает остальные специальные свойства! Rare Gondor так же остается у Готмога, и он может его применять даже не находясь на карте.

### Назгулы.

Назгулы размещаются на поле в фазе тьмы. В зависимости от позиции главнокомандующего игрок может взять определенное количество назгулов (из резерва или с карты) и поместить их в любую область карты.

Назгул может быть помещен в область в независимости содержит ли она поселение, цитадель, вражескую или дружественную армию.

Назгулы перемещаются по полю при использовании кубика персонажа. Назгулы не могут атаковать обычным образом армии и героев и не могут быть атакованы подобным же образом. Назгулы не являются лидерами и не входят в армию (они не уничтожаются вместе с армией, находящейся в этом же регионе).

#### Трек судьбы.

Помести маркер судьбы на значение 0. Поместите маркер конца игры на значение 18. Когда маркер судьбы достигнет маркера конца игры, Фродо уничтожает Кольцо и свободные Народы одерживают победу.

В начале игры 5 маркеров тьмы располагаются в одноименном боксе. Если в боксе присутствует хотя бы один маркер, игрок, выступающий за Саурона, может брать и играть специальными картами. Если в боксе не осталось ни одного маркера тьмы, то:

Все специальные карты (сыгранные на стол, либо находящиеся в руку игрока или в колоде) немедленно выходят из игры.

Уберите с поля всех назгулов (далее они вновь могут вернуться в игру).

Один маркер тьмы убирается из бокса каждый раз, когда игрок, выступающий за Гондор, тащит и выбирает тайл судьбы со специальным значком. Некоторые карты так же позволяют убирать маркеры тьмы.

Продвижение по треку судьбы делает готовым для игры новых героев.

Гендальф с начала сценария находится в игре. Леголас, Гимли и Пиппин вступают в игру с помощью карт.

#### Резерв кубиков.

Резерв кубиков игрока, вступающего за Саурона, пополняется на один кубик каждый раз, когда все поселения на одной из территорий Гондора находятся под контролем тьмы. Если хотя бы одно поселение на территории освобождено силами Гондора, кубик теряется из резерва. Гондор добавляет по одному кубику в свой резерв, когда Фарамир и Теоден входят в игру. При уничтожении героя кубик теряется из резерва.

#### Специальные действия.

В дополнении к обычным действиям, описанным в правилах, в данном сценарии можно выполнять дополнительные действия:

Игрок, выступающий за Саурона, может за кубик с изображением меча переместить всех назгулов и миньонов.

Игрок, выступающий за Саурона, может за кубик с изображением шлема расположить до двух осадных орудий/ требушетов на карте.

Игрок, выступающий за Саурона, может за кубик с изображением флага атаковать требушетами армию Свободных народов в Минас-Тирите.

Игрок, выступающий за Гондор, может за кубик с изображением шлема добавить по одному маркеру найма в области найма Рохана и Гондора (или всего один маркер за маркер действия).

Когда Арагорн и Теоден покинут трек судьбы, игрок, выступающий за Гондор, может за кубик с изображением шлема (или маркер действия) перевернуть маркеры найма в областях найма, как будто это обычные регионы (например, перевернуть по одному маркеру в обеих областях найма, или перевернуть один маркер в области найма и один маркер в поселении).

#### Осадные орудия.

Игрок, выступающий за Саурона, может за кубик с изображением шлема расположить до двух осадных орудий на карте.

Осадные башни могут быть расположены только в областях относящихся к Пеленорским полям и смежных с Минас-Тиритом. В одном регионе может быть не более одной осадной башни. Осадные орудия не принимаются во внимание при подсчете числа юнитов в армии.

Требушеты могут быть расположены только в областях относящихся к Пеленорским полям и не смежных с Минас-Тиритом. В одном регионе не может быть более двух требушетов. Требушеты не принимаются во внимание при подсчете числа юнитов в армии.

Если игрок атакует Минас-Тирит армией, в которой содержится осадная башня, он может перед началом битвы решить использовать ее при штурме. Осадная башня снимается с игрового поля, и применяются следующие правила:

Ущерб в битве применяется к защищающейся армии, а не к цитадели.

Необходимое для выкидывания на кубиках число 5 или 6 (а не 6, как обычно).

Атака заканчивается после первого раунда. Продвижение вперед возможно, если защищающаяся армия уничтожена.

В сражении не могут применяться специальные свойства юнитов армии тьмы.

Осадные башни не могут применяться в комбинированной атаке.

Игрок, выступающий за Саурона, может использовать один кубик с изображением флага, что бы атаковать требушетами (до 5 включительно) армию в Минас-Тирите или стены города. Результат на каждом кубике 5 или 6 приносит один пункт ущерба.

Осадные орудия уничтожаются, если в регионе не остается армии тьмы.

#### Рекрутирование Свободных народов.

Игрок, выступающий за Гондор, может за кубик с изображением шлема добавить по одному маркеру найма в области найма Рохана и Гондора (или всего один маркер за маркер действия).

Маркеры в областях найма не могут переворачиваться стандартным образом, пока соответствующие персонажи не войдут в игру. Когда Арагорн и Теоден покинут трек судьбы, игрок, выступающий за Гондор, может за кубик с изображением шлема (или маркер действия) перевернуть маркеры найма в областях найма, как будто это обычные регионы.

Если армия Свободных Народов атакует из областей найма, то вражеская армия должна немедленно отступить, а атакующая армия переместиться в освободившийся регион.

Когда Имрахил вступает в игру, переверните до 4 маркеров найма в области Гондора.



Когда Арагорн вступает в игру, переверните все маркеры в области найма Гондора.

Когда Теоден вступает в игру, переверните все маркеры в области найма Рохана.

Если открыт специальный маркер найма в буквой W, то игрок, выступающий за Гондор, может немедленно переместить все содержимое области найма Рохана в область найма Забытая дорога.

#### Условия победы.

В конце каждого хода проверяйте условия на выполнения победы. Если хотя бы одно условие выполнено, игра заканчивается. Если выполнено несколько условий, то условие, перечисленное ранее, доминирует над условием с большим порядковым номером.

1) Игрок, выступающий за Гондор, немедленно выигрывает, если маркер судьбы достиг маркера конца игры (Кольцо уничтожено).

2) Игрок, выступающий за Саурона, выигрывает, если он захватывает Минас-Тирит.

3) Игрок, выступающий за Саурона, выигрывает, если все герои Свободных Народов уничтожены.

4) Игрок, выступающий за Гондор, выигрывает, если Арагорн в игре и силы тьмы не контролируют ни одного региона Гондора (в каждом регионе свободно хотя бы одно поселение).

5) Игрок, выступающий за Гондор, выигрывает, если Уничтожены Чернокнижник и Готмог, или Чернокнижник уничтожен, а Готмог еще не в игре.

6) Игрок, выступающий за Гондор, выигрывает, если регионы Черные Врата и Перекресток заняты армиями Свободных Народов.

За исключением первого условия если обе стороны достигли условий победы, то победителем считается игрок, выступающий за силы тьмы.