

Сценарий Битва за Рохан.



	Plains	-
	Woods	
	Forts (West Fords, Aglarond, Dunharrow)	
	Hills	
	Swamps	
	Strongholds (Edoras, Hornburg, Orthanc)	

	Clear (no special rules)
	Stream (Deeping Stream, Snowbourne)
	Dike/Wall (troops south of the West Dike and East Dike are protected)
	Ford/Pass (fords are Fords of Isen, Entwade; passes are leading to Aglarond, Dunharrow)
	River (impassable except at Fords: Rivers are the Isen and the Entwash)
	Mountains (impassable except at passes)

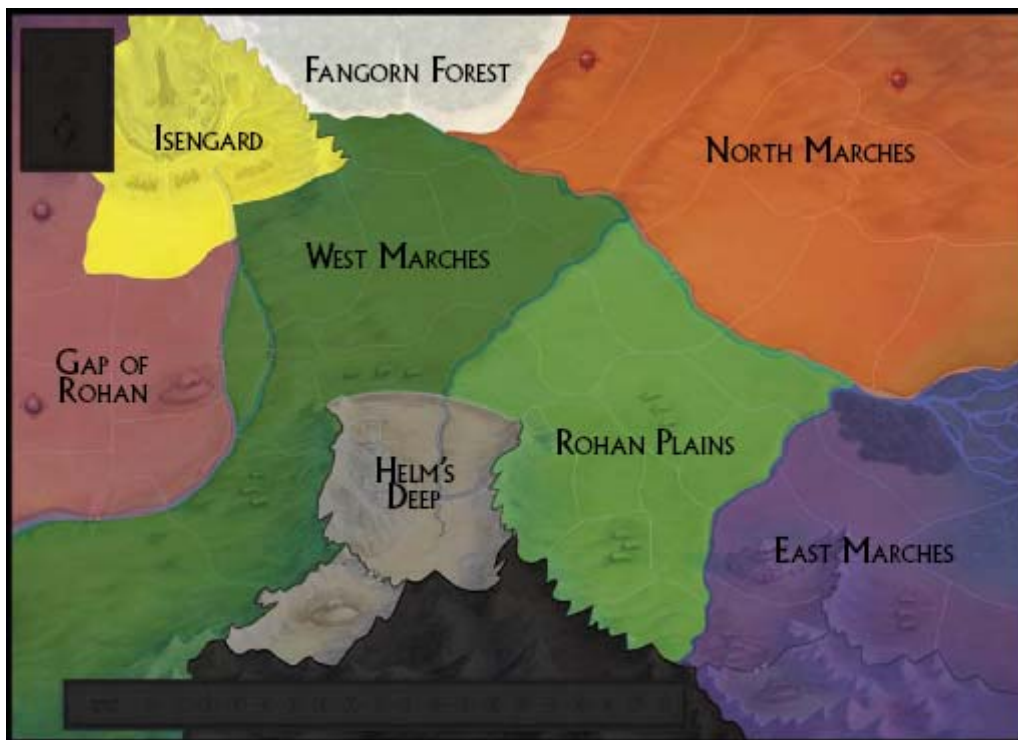
Цитадели.

Цитадели обеспечивают защищающейся стороне +1 к силе армии (эффект местности), и необходимое для выбрасывание число 6 атакующей стороне (эффект местности между областями). Последний бонус действует до тех пор, пока цитадель не будет разрушена (см. далее).



Цитадель так же защищает юниты, находящиеся внутри нее. У каждой цитадели есть уровень защиты. Он изображен рядом с цитаделью (число в кружке).

При атаке цитадели первый ущерб на себя принимает сама цитадель, а не армия, находящаяся в ней. Цитадель выдерживает ущерб равный ее уровню защиты. Ущерб, нанесенный цитадели, не может быть убран (цитадель нельзя ремонтировать). После того, как ущерб цитадели достиг ее уровня защиты, цитадель считается разрушенной. Она более не защищает юниты, находящиеся в ней. Весь ущерб, нанесенный атакующей стороной при атаке, теперь причиняется армии. После разрушения цитадели защищающаяся армия все так же имеет бонус +1 к силе армии, но враг теперь для нанесения ущерба должен выкидывать на кубиках 5 или 6. Для учета ущерба нанесенного цитадели кладите маркеры ранения на кружок с уровнем защиты.



Карты.

Специальной колодой в битве за Рохан являются карты Гримы. В зависимости от положения Сарумана в фазе тьмы, игрок может взять карту из специальной колоды (см. далее). 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 король Теоден вошел в игру, или если темные силы захватили Эдорас.

Сила тьмы.

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

1) Комната с Палантиром.

Положите один кубик персонажа в бокс.

Игрок, выступающий за Сарумана, немедленно берет одну карту из колоды Гримы.

2) Балкон.

Положите два кубика персонажа в бокс.

Игрок, выступающий за Сарумана, немедленно получает два маркера лидерства (в сумме 4).

Немедленно расположите их на карте.

3) Ямы.

Положите три кубика персонажа в бокс.

Игрок, выступающий за Сарумана, немедленно располагает три юнита (1 урук-хай, 1 полуорк и 1 наездник на волке) в трех различных армиях в любой области карты.

В независимости от позиции Сарумана, выбранной в фазе тьмы, он всегда находится в регионе Ортханка.

Трек судьбы.

Помести маркер судьбы на значение 0. Поместите маркер конца игры на значение 18. Когда маркер судьбы достигнет маркера конца игры, Энты разрушают Ортханк и победа присуждается игроку, выступающему за

Рохан. Каждый раз, когда вытаскивается тайл со специальным значком, поставьте фигурку одного энта в Лес Энтов. Если в игре присутствует Треберед, поставьте туда же две фигурки энтов.

Продвижение по треку судьбы делает готовым для игры новых героев. Заметьте, что специальная способность Эомера, применяется даже тогда, когда он не введен в игру и находится на треке. Смотрите подробнее текст на картах героев для введения их в игру.

Теоден считается уже находящимся в игре в ее начале. Однако он начнет действовать как герой только при выполнении некоторых условий, которые указаны на его карте. Леголас и Гимли вступают в игру только через применение карт действия.

Резерв кубиков.

Резерв кубиков игрока, вступающего за Сарумана, пополняется на один кубик каждый раз, когда все поселения на одной из данных территорий находятся под контролем тьмы (West Marches, East Marches, Rohan Plains). Если хотя бы одно поселение на территории освобождено силами Рохана, кубик теряется из резерва. Рохан добавляет по одному кубику в свой резерв, когда Эомер 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 Сарумана, может за кубик с изображением шлема поместить по одному Дунладанскому юниту в двух областях найма Дунладанцев (см. карту) или два Дунладанских юнита в поселке Рохана, контролируемом силами тьмы.

Игрок, выступающий за Рохан, может за кубик с изображением шлема поместить одного энта в Derndingle или Лесу Энтов.

Энты.

Все Энты на поле должны быть в одной области. Армия энтов называется Лесом Энтов. Лес Энтов создается в Derndingle, где помещается первый энт, как результат использования кубика с изображением шлема, или как результат вытаскивания специального тайла. Если Лес Энтов находится в Derndingle, то игрок может добавлять в него новых энтов использованием кубика. Один энт присоединяется к Лесу Энтов (где бы он не находился) при вытаскивании тайла с изображением знака судьбы. Если в игре находится Триберет, то в последнем случае добавляется два энта. Некоторые карты так же позволяют добавить энтов к Лесу. Триберет не считается компаньоном и не считается капитаном. После того, как он вошел в игру, Триберет всегда находится вместе с лесом Энтов. После прихода Триберета в игру, Энты становятся активнее и нанимаются в большем количестве.

Лес Энтов активируется кубиком с волей запада (или картой действия), если Триберет находится в игре. После активирования Лес Энтов может двигаться и атаковать. Он так же может быть переформирован. Для перемещения энтов возьмите одну фигурку из Леса Энтов и расположите ее в смежном регионе. Далее вы можете брать еще свободные фигурки и располагать их в регионе смежном к тому, где уже есть один энт (выстраивая, таким образом, цепочку). Регион не должен содержать вражеской армии. Продолжайте движение до тех пор, пока не решите остановиться или пока не останется энтов в Лесу. Энты не могут двигаться через непроходимые горные и речные границы, но могут всегда перемещаться из Derndingle в Fangorn и обратно. Энты могут пересекать границы с фортами.

После перемещения вы можете атаковать энтами армию, находящуюся в смежном регионе. Для атаки вы должны убрать одного энта из Леса. Вы можете продолжать атаку до тех пор, пока в нем есть Энты. После атаки, если есть еще энты в Лесу, вы можете продолжать движение или можете начать атаку в другом регионе. При атаке бросьте 5 кубиков. Результат 5 или 6 является ранением для вражеской армии. Энты имеют лидерство 5. Так что перебросьте все кубики с неудачным результатом. Никакие типы местности не влияют на результат атаки энтов. Вражеская армия всегда должна немедленно нести потери (удаляя один юнит за два маркера ранения).

Энты, убранные с доски, всегда могут быть наняты позже. Только число фигурок энтов ограничивает их количество на игровом поле. Триберет не является юнитом, которого можно убрать для атаки или перемещения.

Если вы решили остановить перемещение энтов или их атаку, или если не осталось более энтов в Лесу, то переформируйте их. Переместите все фигурки в одну область, которая содержит хотя бы одного энта или в область, которая содержала Лес Энтов до их активации. Туда же перенесите фигурку Триберета. Если не осталось фигурок энтов на доске, переместите Триберета в Derndingle. Именно здесь начнет формироваться новый Лес Энтов. Присутствие Леса в регионе не дает контроль над ним.

На энтов не распространяются обычные правила по максимальному числу юнитов в армии. Энты не принимают участи в стандартной битве, они не могут быть атакованы. Если армия Сарумана входит в область, содержащую хотя бы одного энта, то немедленно совершите одну атаку энтов без удаления фигурки с поля.

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 Рохан, немедленно выигрывает, если маркер судьбы достиг маркера конца игры (Энты уничтожили Ортханк).

2) Игрок, выступающий за Сарумана, выигрывает, если набирает 10 победных очков, контролируя следующие поселения:

Хорнбург – 6 очков

Эдорас – 4 очка

Любое другое поселение – 1 очко

Игрок, выступающий за Сарумана, выигрывает, если все герои Свободных Народов уничтожены (Триберед не считается таковым).

Игрок, выступающий за Рохан, выигрывает, если он контролирует Ортханк или Саруман уничтожен в конце хода.

Игрок, выступающий за Рохан, выигрывает, если Теоден в игре и нет ни одной Роханской территории, контролируемой силами тьмы.

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