

КНИГА ПРАВИЛ КОЛЛЕКЦИОННОЙ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ

«MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS»

(С ЗАМЕТКАМИ И ПОЯСНЕНИЯМИ)

Последнее обновление оригинала: 4/9/96

Оригинал получен с сайта <http://www.efd.lth.se/~e94hgy/meccg/rules/>

Адаптировал Олег Савицкий АКА Gabriel Knight

(gabe@mail.ru, <http://members.xoom.com/savitski>)

Пилотная редакция от сентября 2000 г.

Содержание

1. Предисловие
2. Пользование книгой правил
3. Краткое изложение игрового хода
4. Игровые заметки
5. Общеупотребительные термины
6. Часть I — Начальные Правила
 1. Условия выигрыша
 2. Карты и колоды
 3. Подготовка к игре
 4. Ход игрока
 5. Персонажи и компании
 6. Передвижение
 7. Сражение
 8. Искажение
 9. Влияние
 10. Розыгрыш и извлечение карт
7. Часть II — Стандартные Правила
 1. Условия выигрыша
 2. Карты и колоды
 3. Подготовка к игре
 4. Полное изложение игрового хода
 5. Персонажи и компании
 6. Передвижение

7. Сражение
8. Искажение
9. Влияние
10. Отыгрывание и извлечение карт

ПРЕДИСЛОВИЕ

В Третью Эпоху Валар направили в Средиземье Майяр для объединения Свободных Народов в борьбе с Сауроном, Темным Владыкой. Однако, им было запрещено господствовать над народами или противопоставлять свою силу силе Саурона. Их было пятеро, и в Средиземьи их называли «Волшебниками», или Истари. Имена их были изначально известны как Гэндальф, Саруман, Радагаст, Алатар и Палландо.

В игре Middle-Earth: The Wizards вы играете одним из пятерых Истари. Вашей задачей является руководство боевым выступлением Свободных Народов, направленным на сопротивление силам Саурона, до тех пор, пока не будет уничтожено Единое Кольцо (The One Ring). Впоследствии Истари не могли прийти к согласию в вопросе о методах достижения цели, и потому вы должны сражаться за обладание разумом и душами Свободных Народов.

Из «Властелина Колец» известно, что Гэндальф был единственным достигшим цели. Саруман был соращен силой, Радагаст «предался естественной жизни», Алатар и Палландо исчезли на Востоке. Один лишь Гэндальф не изменил цели, пройдя тяжелые пути вместе с героями, удерживавшими Саурона до тех пор, пока Братство не завершило свою задачу по разрушению Правящего Кольца.

«Силы зла» представлены угрозами, которые разыгрывают игроки друг против друга. К примеру, если вы направляете свой персонаж в Морию, ваш оппонент может играть картой Тролля в качестве угрозы. Эти угрозы не управляются Волшебниками, скорее они представляют силы Саурона, который сам по себе бездействует или сокрыт.

Все игроки «добры», таким образом, конфликт принимает форму угрозы и направленных попыток «убеждения» или «преобладания» друг над другом, а также над персонажами и войсками друг друга вместо непосредственного конфликта.

Заметка: В целях удобочитаемости данные правила пользуются стандартным местоимением мужского рода при обращении к личности неопределенного пола.

Пользование книгой правил

Данные правила разделены на четыре секции: Начальные Правила, Стандартные Правила, Выборочные Правила и Приложения.

Начальные и Стандартные правила предназначены для двух игроков; правила для трех или более игроков представлены в Выборочных правилах.

Вводный материал, приведенный ниже, предоставляет краткое изложение игрового хода, игровые заметки и формулировки общеупотребительных терминов.

Начальные Правила — Начальные Правила содержат все необходимые указания для игры в METW. Они были разработаны с целью упрощения процесса изучения и ускорения хода игры. Данные правила необходимы вам, если вы и ваш партнер никогда прежде не играли в эту игру или единственный из вас имеет доступ к стартовой колоде.

Если вы имеете достаточный опыт игры в коллекционные карточные игры, вы можете перейти к чтению следующего раздела и секций не заключенных в рамку. По ходу игры вы можете обращаться к иному материалу, уточняющему более сложные правила и ситуации, которые могут проявиться в процессе игры.

Стандартные Правила — Данные правила подразумевают, что вы предварительно играли по Начальным Правилам. Стандартные Правила содержат дополнения и расширения к Стандартным Правилам, позволяющие сделать процесс игры и построения колоды более гибким и увлекательным. Мы рекомендуем опытным игрокам в METW пользоваться полным набором Стандартных Правил.

Выборочные Правила — Интересные разновидности Стандартных Правил. До начала игры партнеры должны согласовать использование тех или иных Выборочных Правил.

Дополнения — индекс, список разработчиков, ключи и полное изложение игрового хода. Цветная вкладка содержит географическую карту и ключи к игровым картам.

Краткое изложение игрового хода

Процесс игры состоит из серий «Игровых ходов». В продолжение своего хода следуйте очередности, описанной в данном изложении. Ваш оппонент выполняет те же действия во время своего хода. Вы и ваш оппонент чередуете свои ходы до самого окончания игры. Данное изложение приведено здесь в качестве основной идеи развития игровых действий; для изложения Полного Игрового Хода смотрите Стандартные Правила.

Фаза Поднятия Карт — Каждый из ваших персонажей может совершить одно из приведенных действий: Поднятие карты или Лечение (при нахождении на Участке Пристанища /Haven Site/). Кроме того, поднимите (см. соотв. главу) все свои остальные склоненные карты не являющиеся картами участка.

Фаза Организации — Вы можете выполнять в любом порядке перечисленные действия: играть одним персонажем (если позволено) или своим Волшебником (при наличии), реорганизовывать компании, обмениваться предметами между персонажами (требуется проверки искажения /corruption checks/) или складировать предметы (требуется проверки искажения). Дополнительно, любая из ваших компаний может планировать свое продвижение, играя новой картой участка /site card/, расположенной «лицом вниз» на текущей карте участка.

Фаза Длительных Событий — сбросьте длительные события своих ресурсов и опасностей вашего противника. Играйте новыми ресурсными картами длительных событий.

Фаза перемещения/Угрозы — Каждая из ваших компаний по одной предпринимает следующие действия. Компания переворачивает свою новую карту участка (при ее наличии); текущий участок становится ее отправным участком. Если компания переместилась в участок не являющийся пристанищем /non-Haven site/, вы можете извлечь количество карт указанное возле участка, к которому ведет данный (как минимум одна карта должна быть извлечена); ваш оппонент выполняет те же действия. Если компания перемещается к участку Пристанища, вы можете извлечь количество карт, указанное на участке, с которого вы начали перемещение (как минимум одна карта должна быть извлечена); ваш оппонент выполняет те же действия. Далее ваш оппонент может разыгрывать карты Угрозы /hazard cards/ применительно к компании; максимальное количество опасностей /hazards/, которые можно разыграть на компании, соответствует численности компании (как минимум — двум). В заключение, сбросьте карту отправного участка, и каждый игрок сбрасывает или извлекает карты до установления размера его колоды в восемь карт.

Фаза участка — Каждая из ваших компаний по одной может предпринимать следующие действия при нахождении в текущем неиспользованном /untapped/ участке. Компания решает пройти и исследовать участок. В первую очередь, если участок имеет знак автоматической атаки, производится атака игрока. Затем, компания может попытаться разыграть карту предмета, союзника, фракции или информационного ресурса, которая может быть разыграна на данном участке. Персонаж компании должен склонить свою карту чтобы предпринять такую попытку. Если карта разыграна успешно, склоните карту данного участка.

Фаза конца хода — Каждый игрок может сбросить одну карту. Затем, каждый игрок должен извлечь или сбросить карты для установления размера колоды в восемь карт.

Игровые заметки

- Карты участка (и карты региона в Стандартной игре) представляют собой географические области Средиземья. Они предназначены для сбора ресурсов, но не являются игровыми сами по себе. Вместо этого игроки должны исследовать имеющиеся на руках ресурсы и

выбирать следующий прилежащий участок для перемещения. Не следует беспокоиться о том, какой участок использовать, следует просто подобрать участок с тем ресурсом, какой вы хотите использовать. Также полезным оказывается предварительный выбор тех карт расположения, которые вы будете использовать скорее всего, совмещая колоды.

- В процессе игры в METW вы извлекаете несколько карт за каждый ход, и в некоторых случаях вам придется сбрасывать несколько карт за каждый ход. Следует держать на руках те карты, которые могут быть применены незамедлительно в течение следующего хода, или те, которые являются ключевыми в вашей стратегии (напр. в стратегии накопления ресурсов).
- **Заметки для игроков в иные коллекционные карточные игры**
- Если вы играли в другие коллекционные карточные игры (CCG), следует учесть следующие ключевые моменты:
- METW является менее тактической и более стратегической нежели другие CCG. Сражения присутствуют в игре, но не являются доминирующим моментом.
- Игроки в METW ведут состязание по размещению ресурсов. Однако только карты угрозы ведут атаку против игрока непосредственно и управляются в менее контролируемом режиме (т.о. они разыгрываются во время фазы перемещения/угрозы хода вашего оппонента, представляющие опасность существа не остаются в игре, и т.д.).
- В целях экономии времени все карты в METW разыгрываются и склоняются с одинаковой «скоростью» (эффект проявляется незамедлительно). Однако игрок может разыгрывать определенные карты ресурса только в течение собственного хода, также игрок может разыгрывать карты угрозы только в течение фазы перемещения/угрозы своего соперника.

Пояснение: Карта Сумерек /Twilight/ является исключением и может быть разыграна в любое время, равно в качестве ресурса или угрозы (это не противоречит лимиту опасностей). Некоторые другие карты в частности устанавливают условия своего розыгрыша.

Общепотребительные термины

Action (Действие). Различные виды действий, которые могут предпринимать игроки в процессе игры. Типичными действиями являются розыгрыш карты, наклон карты, открытие карты, и т.д.

Ally (Союзник). Союзник считается ресурсом представляющим некоторую индивидуальность (т.е. существо); он может быть включен в команду игрока (напр. Том Бомбадил, Древобрад, и т.д.).

Attack (Атака). Сражение состоит из одной или более атак, которые должны быть разрешены за один раз. Атака, в свою очередь, включает в себя один или несколько ударов.

Attribute (Атрибут). Способности каждого персонажа представлены следующими атрибутами: race (раса), skills (умения), direct influence (направленное влияние), prowess (отвага), body (телесный компонент, сома), mind (разум), marshalling points (походные баллы), special abilities (спецвозможности).

Automatic-attack (Авто-атака). Атака происходящая автоматически при посещении определенного участка.

Body Check (контроль выносливости). При получении повреждения персонаж должен произвести контроль выносливости для проверки факта его уничтожения. После того, как все атаки существа неудачны, производится контроль выносливости на каждую из его атак для выяснения факта уничтожения существа.

Body (тело, сома — выносливость). Тело (или сома) персонажа или существа выступает в качестве меры сложности его физического уничтожения.

Chain of Effects (цепочка эффектов). Последовательность заявленных действий, предпринятых в ответ на действия со стороны, называется цепочкой эффектов.

Character (Персонаж). Субъект, служащий делу Свободных Народов. В процессе игры каждый из ваших персонажей находится под влиянием вашего Волшебника.

Company (Компания). В процессе игры вы можете организовывать своих персонажей в группы, названные компаниями.

Corruption Card (Карта Искращения). Карта Угрозы, вызывающая искажение персонажа (см. corruption check, corruption points).

Corruption Check (Контроль искажения). Модифицированный бросок (кубиков) для определения факта дезактивации или уничтожения персонажа по сумме накопленных очков искажения (corruption points).

Corruption Points (Баллы искажения). Отражают накопленный объем искажения персонажа вследствие воздействия на него различных опасностей и ресурсов.

Creature (Существо). Существо представлено в форме Карты Угрозы, которая используется для ведения атаки против одной из компаний соперника.

Current Site Card (Карта текущего участка). Каждая компания имеет карту текущего участка связанную с ее нынешним географическим местом расположения.

Direct Influence (Направленное влияние). Мера способности персонажа контролировать других персонажей и оказывать влияние на фракции и ресурсы оппонента.

Event (Событие). Событием является либо ресурс (не являющийся, в свою очередь, предметом, союзником или фракцией), либо угроза (не являющаяся существом). В зависимости от продолжительности события делятся на три категории: кратковременные, долговременные и постоянные.

Exhausting a Deck (Расходование колоды). Колода считается «израсходованной» по извлечении последней карты.

Faction (Фракция). Фракцией является ресурс, представленный в форме группы людей или существ. Фракция может быть присоединена к компании в целях помощи Свободным Народом (напр. Всадники Рохана, Линдонские Эльфы, и т.п.).

Follower (Последователь). Персонаж, управляемый посредством направленного влияния (direct influence) другого персонажа.

Free Council (Свободный Совет). На Свободном Совете подсчитываются походные баллы (marshalling points) и определяется победитель игры.

General Influence (Общее влияние). Каждый из игроков имеет 20 очков общего влияния для управления своими персонажами.

Hazard Limit (Лимит опасностей). Лимит опасностей применительно к компании соответствует двум или количественному составу компании (в случае более двух). Максимальное количество опасностей, которое может быть применено к компании в течение фазы перемещения/угрозы, соответствует лимиту опасностей.

Hazards (Опасности, Угрозы). Карты Угрозы представляют собой силы зла и естественные опасности. Карты Угрозы разыгрываются в течение фазы перемещения/угрозы оппонента.

Healing (Лечение). Лечение заключается в переводе персонажа из состояния ранения в состояние склоненной карты /tapped/.

Home Site (Родной участок). Персонаж может быть включен в игру со своего родного участка или с Пристанища (Haven).

Influence Check (Контроль Влияния). В некоторых ситуациях игрок может произвести данную проверку для попытки присоединения на свою сторону фракции или исключения контроля над одним из своих ресурсов.

Item (Предмет). Предметом является ресурс (в виде объекта), который может быть получен и применен в целях помощи Свободным Народом. Существуют различные типы предметов: малый (minor), старший (major), великий (greater), золотое кольцо (gold ring) и специальный (special).

Keyed (Подходящий). Опасное существо может выступить против игрока только в том случае, если оно «подходит» к текущему местоположению или пути компании.

Location Deck (Колода дислокации). Карты участка и региона отдельного игрока.

Long-event (Длительное событие). Длительные события происходят в течение примерно двух ходов, одного вашего и одного хода вашего оппонента.

Making a Roll (Выполнение броска). Для генерации случайных чисел в игре используются два шестигранных кубика (2d6). Значения кубиков суммируются.

Marshalling Points (Походные баллы). Походные баллы зарабатываются в процессе игры за контроль над ресурсами, сокрушение сил зла и прочие действия.

Mind (Разум). Разум персонажа определяет необходимое количество баллов влияния (influence points), необходимых для удержания персонажа в игре.

Movement (Перемещение). В течение игрового хода игрок может перемещать каждую из своих компаний с текущего участка на другие участки.

New Site Card (Карта нового участка). В процессе перемещения компания покидает карту текущего участка и направляется к карте нового участка.

Permanent Event (Постоянное событие). Эффект ресурса постоянного события длится до тех пор, пока его карта не будет сброшена согласно указанным на ней условиям.

Play Deck (Игровая колода). Каждый игрок имеет собственную колоду, состоящую из карт ресурсов, угрозы и персонажей. По ходу игры игроки извлекают карты из своей игровой колоды.

Prowess (Отвага). Мера способности персонажа к наступательным действиям в сражении.

Race (Раса). Атрибут, позволяющий определять персонаж согласно игровой расе. Представленные расы: Дунаданец, Гном, Эльф, Хоббит, Человек и Волшебник.

Region (Регион). Различные земли Средиземья разделены на регионы.

Resources (Ресурсы). Карты ресурсов представляют собой «силы добра» и различные благоприятные явления.

Short-event (Кратковременное событие). Карты кратковременного события сбрасываются непосредственно после их розыгрыша. Длительность некоторых из этих событий может быть указана на самой карте события.

Site of Origin (Отправной участок). В начале фазы перемещения/угрозы карта текущего местоположения (участка) находящейся в пути компании становится их отправным участком; компания считается находящейся в пути к новому участку (т.о. компания совершает переход).

Site Path (Траектория участка). Траектория участка представляет собой последовательность регионов между данным участком и ближайшим Пристанищем (Haven), как указано на карте самого участка. Траекторией участка компании является последовательность регионов между ее отправным участком (site of origin) и новым участком (new site).

Site (Участок). Участки представляют собой географические пункты Средиземья предназначенные для посещения персонажами.

Size (Размер, Численность). Численность компании равна количеству представленных в ней персонажей, однако каждый хоббит считается за «половину» (округленно в большую сторону).

Skill (Навык). Атрибут, характеризующий специализацию персонажа. Представленные навыки: Diplomat (Дипломат), Ranger (Странник), Sage (Мудрец), Scout (Разведчик), Warrior (Воин).

Standard Modification (Стандартная модификация). Во многих картах фракций описаны «стандартные модификации» к контролю влияния (influence check), основанные исключительно на расе персонажа, попавшего в состояние наклонной карты в результате попытки контроля влияния.

Storing Cards (Складирование карт). Некоторые карты (напр. предметы, информация и т.д.) могут быть помещены на хранение в случае нахождения в Пристанище. Такая карта должна быть удалена из игры и помещена в стопку походных баллов (marshalling point pile) игрока.

Strike (Удар). Атака состоит из одного или нескольких ударов. Каждый удар направлен на определенный персонаж и вычисляется броском (making a roll).

Tapping/Untapping a Card (Наклон/Поднятие карты). В процессе игры, в обычном состоянии, каждая карта расположена таким образом, что ее нижняя часть обращена в направлении игрока. В течение игры определенные карты должны быть наклонены во время использования — в этом заключается суть механизма отслеживания использования карт. Для наклона карты следует повернуть ее на 90 градусов, т.о. карта оказывается повернутой в сторону. Для поднятия карты следует повернуть ее на 90 градусов обратно в ее нормальное положение.

Transferring Items (Передача предметов). Предмет считается переданным в том случае, если он перемещен из под контроля одного персонажа под контроль другого.

Unique (Уникум). Только одна копия уникальной карты может существовать одновременно в одно и то же время. Каждый игрок может иметь только одну копию каждой уникальной карты в комбинации из своей игровой колоды и стартовых карт.

Wizard (Волшебник). Каждый играющий руководит одним из Волшебников (Истари), направленных в Средиземье для объединения сил Свободных Народов против Врага.

Wounded (Раненый). Раненый персонаж является поврежденным, но не уничтоженным. При ранении одного из ваших персонажей его карта помещается обращенной своей верхней частью по направлению к игроку («вверх ногами»).

• Часть I •

Начальные Правила

Для получения начальной информации о процессе игры прочитайте не обведенные в рамку разделы Начальных Правил. В дальнейшем вы можете прочесть обведенные разделы для получения информации о различных специфических ситуациях.

Случайные значения

Для получения случайных значений в процессе игры используются два шестигранных игровых кубика (2d6). Данный прием называется «выполнение броска» (making a roll). Значения обоих кубиков суммируются.

Заметка: В случае отсутствия игровых кубиков случайные значения могут быть получены чтением цифровых значений с игровых карт (указанных с правой стороны ниже середины). После использования карты в таком качестве ее следует сбросить. Не пользуйтесь этим методом в случае доступности игровых кубиков!

1 • Условия выигрыша

Игра заканчивается при выполнении одного из следующих условий:

1. Ваш Волшебник уничтожен (в бою или вследствие искажения) — т.о. выигрывает ваш оппонент.
2. Вам удалось доставить Единое Кольцо к Горе Судьбы (Mount Doom) и разыграть определенные карты — Единое Кольцо разрушено и вы выиграли.
3. В других случаях победитель определяется на Свободном Совете. Свободный Совет объявляется в следующих случаях:
 - Каждая игровая колода «израсходована» единожды; Свободный Совет организуется в конце текущего хода.
 - После «расходования» своей колоды в первый раз вы имеете право созвать Свободный Совет в конце любого из своих ходов.
 - Вы можете созвать Совет по окончании своего хода в случае накопления вами как минимум 20-ти походных баллов (marshalling points). Совет начинается по окончании следующего хода вашего соперника (т.о. вашему сопернику предоставляется один последний ход).

Заметка: Если один или оба игрока располагают только стартовой колодой (76 карт), последнее требование может быть снижено до 18-ти баллов.

СВОБОДНЫЙ СОВЕТ

Непосредственно перед началом Свободного Совета каждый персонаж должен произвести контроль искажения (corruption check). Последний предпринявший ход игрок производит проверку первым.

На Свободном Совете лидеры Свободных Народов решают вопрос о лидерстве среди Волшебников. Данная процедура основана на сравнении объема ресурсов, накопленного каждым из Волшебников.

Пояснение: Карты персонажей не поднимаются автоматически во время созыва Свободного Совета. Персонажи имеют право на поднятие карты исключительно в течение собственной фазы поднятия карт.

Пояснение: Персонаж выполнивший неудачную проверку искажения в преддверии Совета выбывает из игры. Данный персонаж и все подконтрольные ему карты не являющиеся последователями (non-follower cards) не получают права участия в Совете. Таким образом, значения их походных баллов не учитываются в общей сумме.

Персонаж может разыгрывать карты ресурсов могущие оказать влияние на его проверку искажения в преддверии Совета. Карты угрозы не разыгрываются.

После выполнения всеми персонажами процедуры проверки игра может закончиться в случае неудачной проверки одним из Волшебников (т.о. выигрывает оппонент). Если же оба Волшебника выполняют неудачную проверку, признается обоюдное поражение (возможно далее разыграть победу путем выполнения броска кубиков).

Победителем в игре признается тот, кто накопил большее количество походных баллов в следующих ситуациях:

- Владение ресурсами: персонажами, союзниками и фракциями.
- Уничтожение существ и/или сил зла.
- Выполнение инструкций карт ресурсов.
- Недопущение получения негативных баллов связанных с гибелью определенных подконтрольных персонажей (напр. Арагорн II, Галадриэль, Элронд, Кирдан, Фродо и Бильбо).

Походные баллы указаны в левом верхнем углу соответствующих карт.

Заметка: Может оказаться полезным пользоваться записью на листке или дополнительными кубиками для записи общего количества походных баллов.

Пояснение: Если оба игрока представили на Совете одинаковое количество баллов, игра заканчивается вничью — оба игрока выигрывают (в конечном счете, победитель может быть определен броском кубиков).

Пример: (CP = Corruption Points/Баллы Искращения, MP = Marshalling Points/Походные Баллы)
Игра проводится между двумя игроками, Ромой и Ритой. Рита «израсходовала» свою колоду в процессе игры. В то время, как у нее накопилось 15 MP а у Ромы 14, она решает созвать Совет. Каждый из игроков имеет компанию в Лориэне:

Рита:	CP	MP
Men of Lebennin (фракция)	0	2
Dreams of Lore (информация)	0	2
Pallando (руководит)	2	0
Sword of Gondolin (предмет)	2	2

Gwaihir (союзник)	0	2
Celeborn	0	2
Gildor Inglorion (руководит)	1	1
Healing Herbs (предмет)	1	0
Legolas (руководит)	2	2
Elfstone (предмет)	1	0
Dagger of Westernesse (предмет)	1	0
Elrohir	0	1
Elladan	0	1

Рома:	СР	МР
Radagast (руководит)	0	0
Beorn (руководит)	0	2
Quickbeam (союзник)	0	2
Théoden (руководит)	4	2
Sword of Gondolin (предмет)	2	2
Great Shield of Rohan (предмет)	2	2
Faramir (руководит)	2	2
Dagger of Westernesse (предмет)	1	0
Healing Herbs (предмет)	1	0
Imrahil (руководит)	0	2

В то время, как Рита созвала Совет, Рома получает последний ход до начала Совета. Рома присоединяет к компании Эомера для получения дополнительного МР, затем перемещает свою компанию в Озерный Город (Lake-town). После столкновения с опасностями играет Рита. Рома удачно отыгрывает фракцию Людей Северного Рованьона, получив два дополнительных МР. На данный момент у Ромы 17 МР и он выиграет если не потеряет достаточное количество МР в процессе проверки искажения персонажами.

В данном примере любой персонаж с двумя или более СР может выполнить неудачную проверку искажения (см. соотв. главу). К примеру, если Палландо выполнит неудачную проверку, игра немедленно закончится и выиграет Рома; если же неудачную проверку выполнит Леголас, Рита теряет два балла из своих МР. Если неудачная проверка постигнет Тэодена, Рома потеряет шесть МР; в случае же с Фарамиром Рома потеряет 2 МР.

2 • Карты и колоды

Существует пять видов карт: карты участков, карты персонажей (включая карты Волшебников), карты ресурсов, карты угрозы и карты регионов (последний вид не используется в Начальных Правилах).

***Заметка:** Типовые различия карт характерны следующими признаками:*

- **Карты участков** имеют белый пергаментный фон.
- **Карты персонажей** (не Волшебников) имеют голубой каменный фон на лицевой стороне; каждая **карта Волшебника** имеет каменный фон различного цвета.
- **Карты ресурсов** имеют медный металлический фон на лицевой стороне.
- **Карты угрозы** имеют серый металлический фон на лицевой стороне.
- **Карты регионов** имеют пометку в виде карты на лицевой стороне.
- **Карты участков и регионов** (карты дислокации) имеют непомеченную карту северо-запада Средиземья на тыльной стороне.
- **Карты персонажей, ресурсов и угрозы** имеют изображение пылающего глаза на тыльной стороне.

Пояснение: Используемые в ходе игры значения часто представлены как в текстовом описании карты, так и в другом участке данной карты. К примеру, параметр модификации проверки искажения персонажа указан в тексте и в правом нижнем углу карты персонажа.

Заметка: Каждая стартовая колода (starter deck) содержит небольшой комплект карт называемый фиксированным набором (fixed set). Всего существуют пять фиксированных наборов, и один из них случайным образом присутствует в каждой стартовой колоде. Верхней картой каждого из фиксированных наборов является карта «Утренние Врата» (Gates of Morning).

Фиксированный набор включается в каждую стартовую колоду, что позволяет ей быть полноценной в игре в отсутствие остальных карт.

В процессе игры карты раскладываются на две колоды и три стопки:

- **Колода дислокации (location deck)** состоит из карт участка. Вы можете обследовать и выбирать карты из своей колоды дислокации, как того требует игра (т.е. не выбирать их беспорядочно). После того, как ваши карты участка не являющиеся Пристанищами (non-Haven cards) отыграны, иногда они должны быть помещены в специальную стопку для сброшенных карт /discard pile/ (т.е. после того, как ваша компания покидает закрытый /tapped/ участок, он становится пройденным, или «сброшенным»).
- **Игровая колода (play deck)** содержит карты ресурсов, карты угрозы и карты персонажей. В процессе игры вы извлекаете карты из этой колоды в случайном порядке. В начале игры игровая колода содержит равное количество карт ресурсов и карт угрозы.

Ресурсы можно применять на соответствующих участках и при соответствующих условиях. Данные ресурсы включают в себя предметы, фракции, союзников, события и т.п. Ресурсы могут разыгрываться только в течение вашего собственного хода. Вы можете разыгрывать различные опасности для затруднения действий оппонента и нападения на его игровых персонажей в целях отстранения их от накопления походных баллов.

Пояснение: Карта Сумерек (Twilight), являясь исключением, может быть разыграна в любое время, как в качестве ресурса, так и в качестве ситуации опасности (она не подчиняется правилу лимита опасностей). В описании остальных карт уточняется ситуация в которой они могут быть разыграны.

- **Сбросная стопка (discard pile).** В ней располагаются сброшенные в процессе игры карты «лицом вниз». Когда игровая колода «израсходована», карты местоположения возвращаются из сбросной стопки в колоду дислокации (location deck). Следует растасовать остальные карты в сбросной стопке, и они станут вашей новой игровой колодой.

Пояснение: Игровая колода считается «израсходованной» когда извлечена последняя карта. Некоторые карты требуют переложения и дальнейшей перетасовки игровой колоды, что не «расходует» самой колоды.

- **Неигровая стопка (out-of play pile).** В ней помещаются удаленные из игры после применения карты.
- **Стопка походных баллов (Marshalling Point Pile/MP pile).** В дополнение к полученным в процессе игры из карт походным баллам вы набираете их при удалении из игры определенных карт. При успешном отражении атак определенного существа его карта

помещается в вашу стопку походных баллов. При складировании определенных карт ресурсов (предметы, информационные карты и т.п.) они также помещаются в эту стопку.

Заметка: Поскольку карты угрозы отличны от остальных карт, вы не можете разыгрывать ваши опасности на собственной стороне игрового поля. По окончании игры становится очевидным, где находятся чьи карты, т.о. находящиеся на вашей стороне карты угрозы должны принадлежать вашему оппоненту. Рекомендуется выделять нейтральную зону между игровыми полями двух играющих. Она может быть использована в качестве игрового поля для ненаправленных длительных и постоянных событий.

Заметка: Вам позволяется рассматривать содержимое своей сбросной колоды, но не вашему оппоненту. В свою очередь, содержимое вашей неигровой стопки и стопки походных баллов позволяется рассматривать равно вам и вашему оппоненту.

Пояснение: В случае выбывания персонажа из игры после проигранного сражения или неудачной проверки искажения (на 2 или более) его карта помещается в неигровую стопку, т.о. данный персонаж не может быть возвращен в игру ни одним из игроков. В случае же поражения напавшего существа в бою его карта помещается в стопку походных баллов защищавшегося. Если же это существо уникально (Unique), то оно не может быть возвращено в игру ни одним из игроков.

Если карта выбыла из игры по другим причинам, то она считается сброшенной, исключая особые случаи, которые могут быть указаны на подобной карте.

Пояснение: Некоторые типы карт содержат ключевые слова в начале текстового поля. К примеру, карта с заклинанием начинается со слов самого заклинания; карта Назгула начинается строкой “Unique. Nazgûl”; Карта Палантира начинается с “Unique. Palantír”.

КОМБИНИРОВАНИЕ КАРТ

Зачастую для достижения желаемого результата требуется комбинирование нескольких карт и выполнение некоторых действий. Например, для появления в игре Единого Кольца требуется: путешествие в определенный участок для розыгрыша одной из карт Золотого Кольца, наличие карты или способности «проверки» (test), карта Единого Кольца и высокий показатель при броске кубика. Кроме того, способности наличие у Волшебника карты «проверки» и свитка Исильдура (Scroll of Isildur) необыкновенно увеличивают возможность появления в игре Единого Кольца.

ПОЛОЖЕНИЯ КАРТ

В обычном состоянии ваши карты расположены таким образом, что нижняя их сторона располагается по направлению к вам. В ходе игры некоторые карты должны быть наклонены после их использования, что служит для отслеживания использования этих карт. Для наклона карты поверните ее на 90 градусов (для поднятия поверните ее обратно).

При ранении одного из ваших персонажей его карта должна быть расположена своей верхней частью по направлению к вам («вверх ногами», повернутая на 180 градусов).

Все относящиеся к наклоненным картам ограничения также применяются и к раненым персонажам.

Пояснение: Склоненный или раненый персонаж может выполнять любые действия, не требующие наклона персонажа.

Например, склоненный (или раненый) персонаж может нормально передвигаться, сражаться с применением к нему определенного штрафа (если атакующий выбирает его своей мишенью), передавать предметы и т.д.

Склоненный (или раненый) персонаж не может тап для получения предмета, оказания влияния на фракцию, розыгрыша карты требующей тап. Предметы и персонажи склоняются независимо.

УНИКАЛЬНЫЕ И НЕДУБЛИРУЕМЫЕ КАРТЫ

Если на карте указано, что она уникальна или ее дубликация недозволительна (may not be duplicated), в игре может присутствовать только одна такая карта (или ее последствия) в одно и то же время. Первая из таких разыгранных карт получает превосходство (ситуация меняется проверкой влияния). Данное ограничение накладывается на все находящиеся в игре карты, т.е. ваши и оппонента.

Только одна такая «уникальная» карта может присутствовать в комбинации вашей игровой колоды и стартовых карт. В порядке исключения в вашей колоде могут присутствовать два одинаковых Волшебника (для увеличения шанса его скорейшего появления).

3 • Подготовка к игре

Данный порядок действий поможет вам подготовиться к игре:

1. Поместите карты участков в колодудислокации. В этой колоде будут находиться все ваши карты Пристанища (напр. Rivendell, Edhellond, Grey Havens и Lórien). Вы можете поместить в колоду любое количество карт Пристанища, но только одну из каждой карты участка (non-Haven).
2. Расположите от 25 до 50 карт ресурсов и такое же количество карт угрозы в игровую колоду (если у вас имеется менее 25-ти карт обоих типов, можете использовать все свои карты). В эту же колоду может быть помещена только одна из каждой «уникальной» карты. Также не должно существовать более трех копий одной неуникальной карты.
3. Разместите перед собой до пяти начальных персонажей (без Волшебников) «лицом вниз». Совокупные атрибуты разума (mind) всех персонажей не должны превышать 20-ти. Вы и ваш оппонент раскрываете своих героев синхронно, помещая все продублированные карты в свои игровые колоды. Затем разделите всех своих начальных героев на последователей и компании и поместите в Ривенделл (Rivendell) (т.е. поместите карту участка Ривенделл перед ними).
4. Вы можете присвоить до двух неуникальных малых предметов (non-unique minor items) своим начальным персонажам (т.е. всего два предмета, но не по два на каждого). Данные предметы должны быть взяты из тех карт, которые вы еще не поместили в игровую колоду.
5. Поместите до 10 карт персонажей в игровую колоду. Только одна карта отдельного персонажа должна быть задействована. Кроме того, добавьте одну или две карты Волшебников в игровую колоду (вы можете использовать два экземпляра каждой карты). Перетасуйте вашу игровую колоду.
6. Извлеките на руки восемь карт из вашей игровой колоды.
7. Каждый из игроков выполняет бросок кубиков, и получивший больший результат получает право первого хода (повторите бросок при равенстве значений).

Пояснение: Ни один из ваших персонажей не может считаться последователем в целях определения совокупных атрибутов их разума — ваши начальные персонажи должны иметь совокупные атрибуты разума равные 20 или менее.

Пояснение: Начальные персонажи (от 1 до 5) и два малых предмета попадают под правило лимита «один уникальный» (one-unique) или «три других» (three-others) в игровой колоде. Однако, они не подчиняются правилу количества карт ресурсов и персонажей в стартовой игровой колоде.

4 • Игровой ход

Игра состоит из последовательности «игровых ходов». Во время своего хода вы выполняете определенные действия в течение соответствующих фаз. Затем ваш оппонент предпринимает те же действия.

1. Фаза поднятия карт
2. Фаза организации
3. Фаза длительных событий
4. Фаза перемещения/угрозы
5. Фаза участка
6. Фаза окончания хода

Краткое изложение игрового хода представлено в начале руководства. Детальное изложение игрового хода представлено в Стандартных Правилах.

Пояснение: Возможные во время организационной фазы действия могут быть произведены в любой последовательности. Однотипные действия не обязаны совершаться одновременно (т.е. вы можете поместить предмет на хранение, затем ввести персонаж в игру, затем поместить другой предмет).

Пояснение: Если одна из ваших компаний не двигается, никто из игроков не извлекает карты на пути этой компании. Однако ваш оппонент может разыгрывать дозволенные опасности применительно к этой компании (лимит опасностей остается в силе).

Пояснение: Каждый игрок извлекает карты при перемещении каждой из компаний, затем, по завершении хода, сбрасывает или добирает карты до восьми. Кроме того, каждый из игроков по завершении хода может сбросить одну карту, затем сбросив или добрав до восьми.

Пояснение: В ходе фазы участка компания может отказаться от посещения и исследования текущего участка. В таком случае компания не подвергается автоматической атаке, но и теряет возможность выполнять надлежащие действия и разыгрывать определенные карты в фазе участка.

Компания остается на данном участке и может предпринять попытку исследования участка со следующего хода.

Пояснение: Перед тем как компания попытается разыграть предмет, союзника, фракцию или информационный ресурс применительно к данному участку, против нее производится автоматическая атака. Компании необязательно вести атаку до конца, можно разрешить ее обычным путем (атака может быть покинута). Компания может подвергнуться автоматической атаке но не иметь возможности разыграть ресурсы данного участка (напр. если все персонажи компании оказались склоненными по окончании атаки). Если же компания намеревается в дальнейшем разыграть ресурсы данного участка, она вновь подвергается автоматической атаке.

Пояснение: Участок становится пройденным /tapped/ после того, как на нем разыгран хотя бы один предмет, союзник, фракция или информационная карта. Только карты участков не являющихся Пристанищем могут быть вновь подняты после сброса и после расходования игровой колоды. Таким образом, за всю игру только одна подобная карта может быть разыграна обычным образом в надлежащем участке. Карты Пристанища, вне зависимости от того склонены они или нет, всегда возвращаются в колоду дислокации.

5 • Персонажи и компании

Индивидуальные возможности каждого персонажа определяются несколькими атрибутами: раса /race/, навыки /skills/, направленное влияние /direct influence/, отвага /prowess, offence/, защитные свойства /body, defense/, разум /mind/, походные баллы /marshalling points/ и специальные возможности /special abilities/ (напр. модификаторы проверки искажения /corruption check modifiers/). Персонаж может быть уничтожен и удален из игры вследствие поражения в бою (неудачная проверка защитных свойств /falling a body check/) или искажения (неудача при проверке искажения /falling a corruption check/).

Если в течение хода вы имеете достаточное общее влияние /general influence/ или направленное влияние /direct influence/, вы можете включить в игру: одного персонажа (на его «родном» участке или в любом Пристанище) или Волшебника (на его «родном» участке или в Ривенделле).

Управление персонажами происходит в первую очередь за счет вашего запаса в 20 баллов общего влияния. Для каждого из находящихся под вашим контролем персонажей вы должны выделять количество баллов общего влияния соответствующее атрибуту его разума. Кроме того, вы можете держать персонаж в управлении путем привлечения свойства направленного влияния других персонажей — контролируемый подобным путем персонаж именуется последователем (follower) и не требует выделения баллов из запаса баллов общего влияния. (см. дополнительный пример).

По ходу игры вы можете организовывать персонажей в компании. Размер компании соответствует численности входящих в нее персонажей, где хоббит засчитывается вполовину (округленно в большую сторону). Размер компании лимитирован семеркой. Лимит опасностей для компании соответствует ее размеру но не может быть меньше двух.

Компании могут объединяться исключительно в Пристанище. Для выполнения этой процедуры следует удалить все кроме одной карты Пристанища компании. Полученная компания в результате обладает одной картой участка в составе одной карты Пристанища.

Одна компания может разделяться надвое или на большее число компаний только находясь в Пристанище (используются две карты Пристанища).

***Заметка:** От числа имеющихся в игре персонажей зависит ограничение на количество совершаемых в течение отдельного хода действий. Для привлечения персонажа к игре и удержания его в компании вы пользуетесь общим влиянием вашего Волшебника или направленным влиянием иного вашего персонажа. Подчиненный вам персонаж может перемещаться и совершать различные действия (напр. защищаться от вражеских атак, оказывать влияние и т.п.). Подконтрольные отдельному персонажу и полученные им предметы, союзники и прочие карты помещаются непосредственно под представляющей его картой.*

АТТРИБУТЫ ПЕРСОНАЖА

(В квадратных скобках приведены условные обозначения атрибутов персонажа на игровой карте).

- **Раса (Race)** является критерием для использования определенных ресурсов и включения в игру определенных предметов, персонажей и фракций (напр. только гном /Dwarf/ может с толком использовать Кольцо Гномов /Dwarven Ring/). В игре представлены следующие расы: эльф, хоббит, гном, дунаданец, человек и волшебник (Майя).
- **Навыки (Skills)** представляют собой критерий эффективности использования определенных карт (напр. для использования некоторых видов оружия требуются воинские навыки). Существуют следующие навыки: воин (warrior), разведчик (scout), странник (ranger), мудрец (sage) и дипломат (diplomat). Некоторые персонажи могут обладать более чем одним навыком.
- **Направленное влияние (Direct Influence) [i]** персонажа определяет количество персонажей которых данный может принять в свое управление (т.е. в качестве сторонников). Кроме того, неостребованные баллы направленного влияния персонажа отражаются на его возможности воздействия на фракции и ресурсы вашего оппонента.
- **Отвага (Prowess) [левый нижний угол, слева от знака “/”]** является мерой эффективности наступательных действий персонажа в сражении.

- **Выносливость (Body)** [левый нижний угол, справа от знака “/”] выступает в качестве показателя сложности физического истребления персонажа. Данный параметр является совмещением способности предотвращения атаки и способности выдерживать атаку (напр. броня, щит, блокировка).
- **Разум (Mind)** [*m*] определяет количество баллов влияния необходимое для удержания персонажа в игре (общего влияния Волшебника или направленного влияния персонажа).
- **Походные баллы (Marshalling Points)** [левый верхний угол] отражают количество баллов получаемых в процессе игры с данным персонажем. Данный атрибут отражает значимость персонажа в борьбе Свободного Народа против Саурана.
- **Специальные возможности (Special Abilities)** в общем смысле заключаются в модификаторах контроля искажения /corruption check modifiers/, премиальных баллах влияния /influence bonuses/, наградах за отвагу /prowess bonuses/. К примеру, Фарамир наделен повышенным влиянием на фракцию лучников Итилиэна (Rangers of Ithilien), Леди Эовин эффективнее нападает в бою с Назгулами, Фродо обладает модификатором проверки искажения, и т.д.

ВЛИЯНИЕ НА ПЕРСОНАЖА И УПРАВЛЕНИЕ ИМ

Вы обладаете запасом в 20 баллов общего влияния (general influence). Совокупность атрибутов разума всех ваших персонажей (не считая последователей) не должна превышать 20. Незадействованный остаток баллов общего влияния могут послужить вашим персонажам в целях сопротивления эффектам некоторых карт (напр. Зов Родины /Call of Home/, Зов Моря /Call of Sea/).

***Заметка:** В Стандартных Правилах незадействованные баллы общего влияния предотвращают попытки вашего оппонента оказывать влияние на ваших персонажей, фракции, союзников и предметы.*

Направленное влияние

Некоторые персонажи располагают баллами направленного влияния. Если величина направленного влияния такого персонажа равняется атрибуту разума соседнего по компании персонажа (или превышает его), первый может подчинить себе второго, т.о. последний становится его последователем.

Должны быть удовлетворены следующие условия:

- Совокупность атрибутов разума всех последователей управляющего персонажа не должна превышать величины его направленного влияния.
- Персонаж может принять управление другим находящимся в игре персонажем только при нахождении обоих на одном участке.

Последователь не расходует баллы влияния из общего запаса. Последователь должен оставаться в игровой стопке персонажа расходующего на него баллы своего направленного влияния. Последователь не должен применять свои баллы направленного влияния для контроля других персонажей (т.е. последователь не может привлекать своих последователей). В любых других случаях последователь трактуется как обычный персонаж (напр. влияет на размер компании, предпринимает обычные действия и т.д.).

Если у вас остается незадействованным достаточное количество баллов общего влияния, вы можете переместить последователя из-под направленного влияния персонажа в зону общего влияния (и наоборот) в течение фазы организации.

Если управляющий последователем (посредством направленного влияния) персонаж удаляется из игры, последователь остается в игре и не влияет незамедлительно на объем общего влияния.

Однако во время фазы организации следующего хода вы должны удалить последователя, поместить его в сферу направленного влияния другого персонажа компании (при наличии у последнего достаточного количества баллов влияния) или в сферу общего влияния (при тех же условиях).

Пример: В данном и последующем примерах используется условное обозначение “#*#”, в котором первое число соответствует атрибуту разума персонажа и второе – значению его направленного влияния (DI, Direct Influence).

В вашем распоряжении имеется девять персонажей которых вы хотите взять под контроль: Гэндальф (— * 10), Арагорн II (9 * 3), Боромир II (4 * 1), Леголас (6 * 2), Гимли (6 * 2), Фродо (5 * 1), Сэм (4 * 0), Мерри (4 * 1) и Пиппин (4 * 1). Кроме того, Арагорн II держит при себе Нарсил (+1 к направленному влиянию), Фродо несет Единое Кольцо (+5 к направленному влиянию) и Гэндальф обладает Младшим Кольцом (+2 к направленному влиянию). Для управления данными персонажами и удержания их в игре вы должны задействовать все из своих двадцати баллов общего влияния (GI) и направленного влияния ваших персонажей (DI).

В первую очередь, Гэндальф не требует затраты баллов влияния, т.к. он выступает в роли вашего Волшебника.

Вы используете баллы вашего общего влияния для управления Фродо, Арагорном и Гимли. Для этого требуются все 20 баллов общего влияния: 5 на Фродо, 9 на Арагорна и 6 на Гимли. Гэндальф располагает 12-ю баллами DI (10 исходных плюс 2 за Младшее Кольцо), и он использует их для удержания Сэма, Мерри и Пиппина (они становятся его последователями). У Арагорна имеется 4 балла DI (три исходных и одно за Нарсил), он управляет Боромиром. У Фродо 6 баллов DI (одно собственное и пять за наличие Единого Кольца), в его подчинении находится Леголас.

Общий размер компании составляет 7, т.к. численное участие хоббитов считается вполнину.

Результирующая организация компании представлена ниже:

Общее влияние (— * 20)

-----|----- Гэндальф (— * 10+2)
Гимли (6 * 2), Арагорн (9 * 3+1), Фродо (5 * 1+5) -----|
-----|----- Sam (4·0) | Pippin (4·1)
Боромир (4 * 1), Леголас (6 * 2) -----Merri (4 * 1)

Пример: как упоминалось в приведенном выше примере, Рита и Рома располагают компаниями организованными в следующем порядке:

Рита (общее влияние) (— * 20)

-----|-----Палландо (— * 10)
Элладан (4 * 0), Леголас (6 * 2+2) -----|
-----|----- Гильдор Инглорион (4 * 0) Келеборн (6 * 1)
----- Эльрохил (4 * 0)

Рома (общее влияние) (— * 20)

-----|----- Радагаст (— * 10)
Тэоден (6 * 3), Фарамир (5 * 1), Имрахил (6 * 2) -----|
----- Беорн (7 * 2)

Размерность компании Риты составляет 6 и у нее в наличии остается 10 невостребованных баллов общего влияния; в то же время в компании Ромы насчитывается 5 персонажей и остаточное количество баллов общего влияния составляет 3.

Пояснение: В ходе фазы организации вы можете перемещать персонажи из-под контроля общего влияния в зону контроля посредством направленного влияния и наоборот до тех пор, пока совокупность атрибутов разума персонажей не превысит доступное количество баллов влияния по окончании организационной фазы.

Пояснение: Если количество ваших баллов влияния оказывается недостаточным для сохранения всех персонажей в игре, вы должны отказаться от «не обеспеченных влиянием» персонажей по окончании следующей фазы организации.

КОМПАНИИ

Компания является группой персонажей, перемещающихся и действующих сообща, что позволяет более сильным персонажам ограждать более слабых в сражении. Этот механизм позволяет разнообразить тактику сражения.

К примеру, если в вашем отряде 3 персонажа, они могут перемещаться отдельно, тем самым получая возможность накопить большее количество походных баллов (предметов, персонажей, и т.п.); однако каждый персонаж в связи с этим оказывается более уязвимым для опасности. Действуя в компании, эти же три персонажа накапливают походные баллы медленнее, но взамен они пребывают в большей безопасности и рискуют меньше.

В обычных условиях численность компании ограничена семью участниками, но компания в Пристанище может быть любого размера. В данном случае Волшебник считается за обычный персонаж, союзник же не считается. Для каждой из компаний размер определяется в начале фазы перемещения/угрозы (т.е. он остается фиксированным даже в том случае, если персонаж покидает компанию).

ВКЛЮЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖА В ИГРУ

В фазе организации возможно произвести одно (и только одно!) из перечисленных действий:

- Разыграть карту персонажа. Для этого необходимо располагать достаточным количеством баллов общего влияния или баллами направленного влияния существующего в компании персонажа.
- Разыграть карту Волшебника (при отсутствии его в игре). Карта Волшебника должна быть разыграна на его «родном» участке либо в Ривенделле. Для управления Волшебником не требуется никакого вида влияния — он олицетворяет собой вас как игрока.

При розыгрыше персонажа вы можете включить его в компанию непосредственно в участке его «прибытия», либо он может дать начало другой компании, состоящей из одного участника. Во втором случае вы должны поместить карту «участка прибытия» персонажа перед представляющей его картой.

Пояснение: Если персонаж разыгрывается на своем «родном» участке или в Пристанище и на данном участке отсутствует компания, вы должны разыграть с ним карту участка для установления участка его «прибытия» (?). При отсутствии соответствующей карты участка вы не должны разыгрывать персонаж.

Пояснение: Розыгрыш персонажа не склоняет карты участка.

Каждый персонаж и Волшебник уникален. Таким образом, при наличии персонажа у вас, оппонент не должен играть подобным персонажем. Подобным образом, если некоторый персонаж в процессе игры был уничтожен, он не может быть возвращен в игру ни одним из игроков.

Пример: В приведенном выше примере Рита созвала Свободный Совет, после чего Рома сделал последний ход. Та как его компания находилась в Пристанище, он мог разыграть находящуюся на руках карту персонажа в течение организационной фазы. У Ромы на руках имелась карта Эомера (с атрибутом разума равным трем), и он разыграл эту карту. У него

осталось 3 неиспользованных балла общего влияния. Кроме того, в его компании находился Тэоден с тремя баллами неиспользованного направленного влияния и Радагаст с таким же количеством неиспользованных баллов. В результате Эомер может быть помещен под общее влияние, либо под влияние Тэодена или Радагаста (по выбору игрока).

РАСКРЫТИЕ КАРТЫ ВОЛШЕБНИКА

Решив раскрыть карту своего Волшебника, вы можете использовать запас баллов общего влияния, но в дополнение к этому, ваш Волшебник действует на правах персонажа, хотя и очень могущественного. Хотя раскрытие карты Волшебника дает определенные преимущества, оно связано с опасностью проигрыша из-за потери Волшебника в результате смерти или искажения. После раскрытия представляющей его карты Волшебник действует подобно персонажу, таким образом обретая возможность использовать свое направленное влияние наравне с прочими персонажами.

ЛЕЧЕНИЕ

Находясь в Пристанище, каждый из ваших персонажей может лечиться в течение фазы поднятия карт определенного хода. Лечащийся персонаж переходит из раненого состояния в состояние склоненной карты. Кроме того, некоторые карты оказывают лечебный эффект в процессе игры (напр. Целебные Травы /Healing Herbs/, Хоббитская Сила /Halfling Strength/ и др.).

6 • Перемещение

В игре METW земли северо-западного Средиземья представлены регионами. Карты участков представляют места доступные для посещения компаниями в пределах данных регионов. Исключая компанию, совершающую передвижение находясь в фазе перемещения/угрозы, каждая компания располагает связанной с ней картой текущего участка (компания дислоцируется на данном участке).

Пояснение: Специфические карты регионов не используются в игре по Начальным Правилам. Если вы не играете по Стандартным Правилам, удалите эти карты из своей колоды дислокации. Карты отдельных регионов не включаются в поставку стартовых колод /starter decks/.

Заметка: Траектории участков /site paths/ не задают направление передвижения. Они используются для установления того, какие опасными существа ваш оппонент может противопоставить вашей компании.

Заметка: Используя исключительно карты участков, компания может путешествовать из любого участка в любой другой участок. В первую очередь, при необходимости, компания направляется к ближайшему Пристанищу. Затем, опять же по мере необходимости, посещает следующее Пристанище. В конечном счете компания отправляется из этого Пристанища к назначенному участку.

Компания совершает перемещение в течение организационной фазы, разыгрывая новую карту участка («лицом вниз»). Компания не обязана перемещаться в течение данного хода (т.е. она не разыгрывает новую карту участка).

В начале фазы перемещения/угрозы карта текущего участка движущейся компании становится ее отправным участком — компания считается находящейся в пути к новому участку.

По окончании фазы перемещения/угрозы движущейся компании (и до того как игроки восстанавливают количество карт на руках) карта ее отправного участка удаляется (сбрасывается если она была склонена, в противном случае возвращается в колоду местоположения) и новая карта участка таким образом становится текущей картой участка компании.

Пояснение: Некоторые карты могут прервать процесс перемещения, заставляя компанию вернуться к своему отправному участку.

Перемещение из обычного участка (non-Haven site)

Если отправной участок компании не является Пристанищем, следующим назначением компании должно быть ближайшее Пристанище, описанное на данной карте как «Nearest Haven» (т.е. компания может направиться обратно к ближайшему Пристанищу).

Перемещение из Пристанища

Если отправным участком компании является Пристанище, следующий пункт назначения должен соответствовать следующим условиям:

- Если карта следующего участка пребывания не является другим Пристанищем, она должна указывать на отправной участок как на ближайшее Пристанище /Nearest Haven/ (т.е. компания может направиться к любому участку в описании которого отправной участок является ближайшим Пристанищем).
- Если же карта следующего участка пребывания является Пристанищем, в ней должна быть указана траектория до отправного участка (т.е. компания может перейти к одному или двум соседним Пристанищам; каждое Пристанище является соседним по отношению к двум другим Пристанищам).

Пояснение: Если компания не совершает перемещений, карты не извлекаются. Если компания направляется к участку не являющемуся Пристанищем, вы можете извлечь такое максимальное количество карт, которое указано на карте участка назначения (как минимум одна карта); это также относится к вашему оппоненту. Если же компания направляется в Пристанище, вы можете извлечь такое максимальное количество карт, которое указано на карте участка с которого компания отправляется (как минимум одна карта); и это же относится к вашему оппоненту.

Пояснение (Резюме процесса перемещения):

- Исключая находящуюся в движении (в течение фазы перемещения/угрозы) компанию, каждая компания находится на отдельном участке именуемом ее текущим участком.
- Компания решившая перейти к следующему участку разыгрывает новую карту участка «лицом вниз» возле карты текущего участка по окончании своей организационной фазы. Компания может перемещаться только следующим образом: из рядового участка к участку ближайшего Пристанища /Nearest Haven/, из участка Пристанища к одному или другому из ближайших Пристанищ /Adjacent Haven/ или из Пристанища к рядовому участку, имеющему на отражающей его карте пометку о том, что данное Пристанище является ближайшим к нему /Nearest Haven/.
- В начале фазы перемещения/угрозы компании открывается карта ее нового участка а ее текущая карта участка становится отправным участком компании.
- По окончании фазы перемещения/угрозы карта отправного участка удаляется, а карта нового участка становится текущей.

Совет: Для облегчения выбора направления дальнейшего путешествия компании рекомендуется осмотреть имеющиеся на руках карты ресурсов, затем решиться с дальнейшим направлением исходя из доступных пунктов назначения. Например, если среди ваших карт имеется карта старшего предмета (*major item*), следуйте в тот участок, где эта карта может быть разыграна.

Пример: Компания Риты находится в Бри (текущая дислокация) и решает направиться в Помесья Трандуила (Thranduil's Halls) для попытки присоединения к себе фракции Лесных Эльфов (Wood-elves). Ближайшим Пристанищем по отношению к Бри является Ривенделл, в то время как для Поместий Трандуила ближайшее пристанище — Лориэн. Для перемещения из Бри в Ривенделл, потребуется один ход, согласно траектории участка «w w», указанной на карте участка Бри (Bree). Рита играет картой Ривенделла в качестве новой дислокации (в течение фазы организации) и устраняет карту Бри (в конце фазы перемещения/угрозы).

Во время следующего хода компания может отправиться из Ривенделла в Лориэн по пути «w w b w», указанному на обеих этих картах. Рита играет картой Лориэна в фазе организации и удаляет карту Ривенделла в фазе перемещения/угрозы.

В конечном счете, компания совершает один переход из Лориэна в Помесья Трандуила по траектории «w b b», указанной на карте Поместий Трандуила. (Рита играет картой Поместий Трандуила в фазе организации и удаляет карту Лориэна в фазе перемещения/угрозы.)

ТРАЕКТОРИИ УЧАСТКОВ

В игре существует шесть типов регионов и столько же типов участков:

Символы типа региона обведены в кружок.

- Прибрежные моря (Coastal Seas) — [вода]
- Свободные земли (Free-domains) — [белая башня]
- Пограничные земли (Border-lands) — [разделенная горизонтально пополам черно-белая башня]
- Дикая местность (Wilderness) — [дерево]
- Земли Тени (Shadow-lands) — [разделенная диагонально пополам черно-белая башня]
- Земли Тьмы (Dark-domains) — [черная башня]

Символы типа участка

- Пристанища (Havens) — [звезда]
- Свободные владения (Free-holds) — [белая башня]
- Пограничные владения (Border-holds) — [разделенная горизонтально пополам черно-белая башня]
- Руины и логова (Ruins & Lairs) — [разрушенная башня]
- Владения Тени (Shadow-holds) — [разделенная диагонально пополам черно-белая башня]
- Владения Тьмы (Dark-holds) — [черная башня]

Траектория участка — это последовательность регионов на пути между участком и ближайшим от него Пристанищем. Каждый регион в этой последовательности обозначается его типом, а не названием. Каждая карта рядового участка (не Пристанища) содержит обозначение его траектории, а каждая карта Пристанища содержит обозначения двух траекторий, обозначающих чередование регионов между данным Пристанищем и двумя соседними с ним Пристанищами.

Заметка: Траектории участков не диктуют направления движения, но они используются для определения того, какими опасными существами может угрожать вам ваш оппонент.

Пояснение: «Траекторией компании» в течение фазы перемещения/угрозы называется путь между отправным участком компании и ее новым участком. На картах рядовых участков траектория показана на верхней грани слева. На картах Пристанища путь до соседних Пристанищ описан в тексте карты.

Пример: Ближайшим Пристанищем для участка Одинокой Горы (The Lonely Mountain) является Лориэн. Дикая местность обозначается литерой “w” (Wilderness), пограничные земли — литерой “b”. Таким образом, путь между Лориэном и Одинокой Горой будет обозначен как “w b b w”.

Регионы на этом пути именуются так: Низины и Угорья /Wold & Foothills/ (Wilderness), Долины Андуина /Anduin Vales/ (Border-lands), Лесное Королевство /Woodland Realm/ (Border-land) и Северный Рованион /Northern Rhovanion/ (Wilderness).

Пример: В примере описания пути из Бри в Помесья Трандуила (см. выше) первый путь пролегал из Бри в Ривенделл (w w). В течение данной фазы перемещения/угрозы Рома (на правах оппонента Риты) может натравливать на ее компанию опасных существ привязанных к дикой местности (w), удвоенной дикой местности (w w) и Пристанищам (новому участку).

На следующий ход компания движется по пути из Ривенделла в Лориэн (w w b w) и оппонент может разыгрывать карты опасных существ “w”, “w w”, пограничных земель (b) и Пристанищ (нового участка).

Наконец, компания совершает переход из Лориэна в Помесья Трандуила по траектории “w b b”. В данном случае разыгрываются карты опасности категории “w”, “b” и Свободных Владений (нового участка).

Типы регионов

- Прибрежные моря [c]: Регионы стоящие преимущественно на открытой воде.
- Свободные земли [f]: Весьма спокойные и цивилизованные регионы (напр. Линдон, Шир, Белфалас, Анориэн и т.д.).
- Пограничные земли [b]: Менее цивилизованные регионы, находящиеся на границе территории дикой местности или Тени (напр. Рохан, Ламендон и т.д.).
- Дикая местность [w]: скудно населенные нецивилизованные регионы, покрывающие наибольшую территорию северо-запада Средиземья (напр. Высокий Проход /High Pass/, Энедуэйт, Рудаур и др.).
- Земли Тени [s]: Регионы отчасти населенные силами Тени (Имлад Моргул, Дагорлад и т.п.).
- Земли Тьмы [d]: Регионы с высокой концентрацией сил Тени (Южное Чернолесье, Горгорот и др.)

Типы участков

- Пристанища [h]: Весьма безопасные места пригодные для отдыха и лечения (напр. Ривенделл, Серые Гавани, Эделлонд и Лориэн).
- Свободные владения [F]: Участки спокойные, но отчасти опасные из-за наличия убийц, изменников и т.п. (Минис-Тирит, Эдорас и др.).
- Пограничные владения [B]: Места относительного спокойствия, но относительно опасные по причине наличия бандитов, убийц, изменников и т.п. (напр. Бри, Озерный город и др.).
- Руины и Логова [r]: Пустынные места населенные опасными существами (напр. Одинокая Гора, Курганы и др.).
- Владения Тени [S]: Относительно пустынные участки зачастую населенные опасными существами и силами Тени (напр. Гоблинские Врата, Гора Грэм и т.п.).
- Темные Владения [D]: Очень опасные места с высокой концентрацией сил Тени (Дол Гулдур, Барад-дур и др.).

7 • Сражение

Сражение обычно происходит по следующим причинам:

- При розыгрыше угрозы существа применительно к компании.
- При попытке компании разыграть карту ресурса на участке имеющем возможность автоматической атаки.
- При открытии любой другой карты, показывающей необходимость компании принять бой.

АТАКИ И УДАРЫ

Сражение состоит из одной или нескольких атак, которые должны быть разрешены раз за разом. Атака, в свою очередь, состоит из одного или нескольких ударов:

- Каждый удар может быть направлен на одного (и только одного!) персонажа атакуемой компании.
- Каждый персонаж может быть мишенью только для одного удара данной атаки.
- Если атака содержит большее количество ударов чем численность персонажей в компании, атакующая сторона может распределить избыток ударов с модификатором -1 (т.е. -1 к каждому избыточному удару) к атрибуту отваги /prowess/ атакуемого (или атакуемых). См. Последовательность Ударов.

Если условия атаки не утверждают обратного, защищающаяся сторона выбирает не склоненных персонажей для первоочередного отражения ударов. Затем выбираются изначально незадействованные в атаке персонажи для отражения оставшихся ударов.

Пояснение: В течение отдельной атаки персонаж может защищаться против одного удара.

Пояснение: Если текст на карте существа утверждает о том, что «защищающихся персонажей выбирает атакующий» ("attacker chooses defending characters"), то любой из персонажей в атакуемой компании может быть выбран для нанесения ударов атакующей стороной.

Пояснение: Все удары текущей атаки должны быть направлены на определенных персонажей в защищающейся компании, либо в качестве модификаторов к назначенным ранее ударам. Атакующая сторона должна использовать полный объем своих атак. Любые атаки выходящие за рамки численности атакуемой компании становятся модификаторами с коэффициентом -1 к атрибуту отваги принимающего на себя удар персонажа (выбирается атакующей стороной). Только те удары, которые были направлены, должны быть отражены для получения защищающейся стороной походных баллов (marshalling points) атакующего существа.

Модификаторы ударов

Существует несколько стандартных модификаторов ударов:

- Каждый не раненый но склоненный персонаж должен уменьшить свой атрибут отваги на 1.
- Каждый раненый персонаж должен уменьшить свой атрибут отваги на 2.
- В нормальных условиях избранный целью для удара персонаж становится склоненным по завершении удара. Тем не менее, подверженный атаке персонаж может выбрать уменьшение своего атрибута отваги на 3 во избежание состояния склонения. В таком случае по окончании атаки персонаж не пребывает в состоянии склонения (но все еще может быть раненым).
- Если атака содержит большее количество ударов чем численность персонажей в компании, атакующая сторона может распределить избыток ударов с модификатором -1

(т.е. -1 к каждому избыточному удару) к атрибуту отваги /prowess/ атакуемого (или атакуемых). См. Последовательность Ударов.

- Атрибут отваги атакуемого может быть модифицирован в связи с розыгрышем определенных карт ресурсов или опасностей. Только один из требуемых картой ресурса навыков может быть разыгран против нанесенного удара.

Условия и модификаторы атрибута отваги атакуемого

Не раненый, но склоненный персонаж * ... -1

Раненый персонаж * ... -2

Несклоненный персонаж решивший избежать склонения * ... -3

Для каждого незадействованного доступного удара * ... -1

До одной требующей навыков карты ресурса ... различно

Для других карт ресурсов ... различно

Карты опасностей ... различно

Пояснение: Отмеченные выше звездочкой модификаторы атрибута отваги применимы к заданной атаке и удаляются по завершению атаки. Т.о. они не переносятся от атаки к атаке.

Разрешение ударов

Разрешение ударов производится поодиночке согласно выбору защищающейся стороны. Когда вы выбираете определенный удар для разрешения, следует определить все воздействующие на него факторы до того как будет сделан бросок кубиков (см. ниже «Последовательность ударов»). Для разрешения удара защищающийся выполняет бросок двух шестигранных кубиков (2d6) и прибавляет к результату модифицированное значение своего атрибута отваги:

- Если полученный таким образом результат превышает силу удара, то удар считается неудачным. Удар считается проигранным если атрибут его выносливости обозначен как “—” (?) или если при наличии атрибута выносливости он выполняет неудачную проверку выносливости (body check).
- Если полученный результат равен силе удара, такой удар считается неэффективным (т.е. такая «ничья» означает, что атака была отклонена, но не отбита).
- В противном случае, атака считается удавшейся (т.е. персонаж потерпел поражение). Атакуемый персонаж ранен и должен выполнить контроль выносливости /body check/.

Контроль выносливости

В случае успешной атаки против персонажа он становится раненым и должен выполнить проверку выносливости. Для этого атакующий выполняет бросок (2d6); если значение броска превышает атрибут выносливости персонажа, то персонаж считается истребленным. Если же персонаж был ранен до нанесения удара, к значению броска прибавляется единица.

Пояснение: Если же персонаж был ранен до нанесения удара, очередной удар снова ранит его; результирующая модификация проверки выносливости всегда равняется +1, независимо от количества ранений персонажа.

Пояснение: В случае удачно нанесенного по нему удара персонаж должен выполнить проверку выносливости до каких-либо других действий. К примеру, Целебные Травы /Healing Herbs/ не могут быть использованы для лечения такого персонажа до тех пор, пока для него не будет

выполнена проверка выносливости (конечно же, если персонаж уничтожен Целебные Травы ему не помогут).

Согласно описанному выше, неудачная атака считается отбитой если ее атрибут выносливости обозначен как “—” или атрибут ее выносливости не выдерживает проверки выносливости. Для проверки данного атрибута защищающийся игрок выполняет бросок (2d6); если полученное значение превышает атрибут выносливости атаки, атака считается отбитой.

Пример: Смог обладает отвагой в 17 баллов и выносливостью в 8. В обычном состоянии он выполняет два удара за атаку. Если один из ударов оказывается неудачным, защищающийся выполняет проверку выносливости. Если полученный результат больше 8, то атака считается отбитой. Однако для полного уничтожения Смога должны обе его атаки быть отбиты, т.о. потребуются по крайней мере две проверки выносливости с результатом более восьми.

Отражение атаки

Атака опасного существа считается отбитой если все ее удары направленные против компании успешно отражены. Если отраженная атака была представлена опасным существом, то его карта помещается в стопку походных баллов защищавшегося, т.е. защищавшийся получает походные баллы за истребление этого существа. Если атакующее существо располагает несколькими атаками, то все они должны быть отбиты для получения походных баллов. Если один из ударов был прерван или оказался неэффективным, то атака не считается отбитой. Если же атака, в свою очередь, была прервана, то и она не считается отбитой. Прерванная атака не производит эффекта на защищающуюся компанию.

Пример: Карта Фарамира поднята, он имеет 5 балла отваги и 8 баллов выносливости. Он принимает на себя атаку Хуорна (содержит только один удар) с отвагой в 10 баллов и выносливостью обозначенной знаком “—”. Фарамир может решить не склонять карты против удара; в данном случае его отвага будет составлять только 2 балла (-3 за данное решение) на время данного удара. Тем не менее, Фарамир решает склонить карту для встречи удара.

Если Фарамир делает бросок на 6 или более (т.е. сумма его отваги и результата броска превысят отвагу Хуорна в 10 баллов), то удар считается неудачным и атака Хуорна — отбитой (он располагает только одним ударом и параметром выносливости со знаком “—”).

Если Фарамир выкидывает 5 (т.е. сумма его отваги и результата броска равны отваге Хуорна в 10 баллов), то атака считается неэффективной.

Если Фарамир получает при броске 4 или меньше (т.е. сумма его отваги и результата броска окажутся меньше отваги Хуорна в 10 баллов), удар считается удачным. В последнем случае Фарамир ранен и должен произвести проверку выносливости. Атакующий выполняет бросок, и если полученный результат составляет 9 или больше, Фарамир погибает и удаляется из игры.

Последовательность ударов

Вы и ваш оппонент должны разыграть любые карты модифицирующие количество ударов перед тем как производить сами удары.

Заметка: «Последовательность ударов» является промежутком времени между тем как игрок объявляет о том, что один из его персонажей наносит удар и броском кубиков на определение эффективности удара (и последующими проверками выносливости).

Последствия ударов разрешаются поочередно в зависимости от решения защищающейся стороны.

Все влияющие на удары факторы должны быть рассмотрены перед выполнением боевого броска кубиков. Данные факторы рассматриваются в следующем порядке:

- Атакующий может разыгрывать карты угрозы влияющие на выполнение удара (это включается в лимит опасностей для данной компании).
- Атакующий может решить использовать любую или все (при наличии таковых) из оставшихся по причине неиспользованных ударов модификаций (напр. незадействованных по причине перекрытия размера компании).
- Атакуемый несклоненный персонаж может использовать модификацию −3 для того, чтобы не попасть автоматически в состояние склонения карты.
- Защищающийся игрок может разыгрывать карты ресурсов способные оказать влияние на отражение удара (до одной карты требующей наличия навыка).

Пояснение: Определенные карты заявляют о том, что каждый персонаж в компании «встречает атаку» или «атакован» (напр. Crebain, Watcher in the Water, и т.д.). Подобная атака не вызывается картой или эффектом модифицирующим количество ударов в атаке.

Пояснение: Модификация отваги и максимум для оружия применяются к персонажу перед всеми остальными модификациями. Например, Беорн имеет базовую отвагу равную 7 и Меч Гондолина (+2 к отваге, максимум до 8) — он получает параметр отваги равный 8 до применения всех остальных модификаций.

Подобным образом модификации выносливости и максимум для щита или брони применяются перед всеми остальными модификациями.

Пример сражения [(#/#) обозначает (отвагу/выносливость)]

Под вашим командованием находятся Бильбо (1/9), Балин (4/7) со своим последователем Бофуром (4/7) (с Целительными Травками), Беретар (5/8) и Берегонд (4/8) (с Эльфийским Плащом). Они держат путь из Ривенделла в Лориэн. Численность компании — 4,5 (округленная до 5), что подразумевает лимит опасностей в 5.

Ваш оппонент играет Орками-налетчиками. Он сопоставляет этих существ с пограничной местностью на пути вашей компании так как желает завладеть Эльфийским Плащом Берегонда (малый предмет аннулирующий удар на дикой местности). Бильбо, в роли скаута, склоняет карту и разыгрывает карты маскировки (Concealment) для аннулирования атаки. Карта орческих налетчиков сбрасываются. Одна опасность осталась позади, но имеются еще 4 возможные.

Далее ваш оппонент играет Орческим Отрядом (вторая опасность) и остается сопоставленным с пограничными землями. Эти существа имеют параметры (4/—) с пятью ударами, получающими +3 к отваге против встретившей атаку орков компании. Хотя Бильбо сумел отвести Орков-налетчиков, компания все же должна принять атаку. Орческий отряд имеет параметры (7/—). Резерв противника составляет 5 ударов, т.е. они будут направлены против всех пяти персонажей (решение о распределении ударов не может быть принято). Бильбо выбирается первым атакуемым. Его оппонент играет картой Сердечной Усталости /Weariness of the Heart/ (третья опасность), и Бильбо получает уменьшение отваги на 1 в дополнение к предыдущей модификации его отваги за состояние склоненной карты. Более никаких эффектов модифицирующих удар не производится и Бильбо бросает кубики. Получен результат 5. Сумма отваги Бильбо (-1) и значения кубиков меньше значения отваги орческого удара — Бильбо ранен. Ваш оппонент производит проверку выносливости с результатом 7 — Бильбо жив! Следующий удар принимает Берегонд. Он наклоняет свою карту, выкидывает на кубиках 10 и отбивает атаку. Следующим атаку встречает Бофур. У него имеется премиальная отвага (+1) против орков, и он выбирает не склонять карту (-3 к отваге). Он выкидывает 5, что равняется отваге удара орческого отряда. Таким образом, удар считается неэффективным. Встречая следующий удар, Балин склоняет карту и выкидывает 7, отбивая атаку. Беретар завершает серию ударов, наклоняет карту, и отбивает атаку выкинув 3. Орческий отряд уничтожен и его карта сбрасывается.

Ваш оппонент видит, что карта Бофура остается единственной поднятой. Он играет четвертой опасностью — Великаном (13/—), догадываясь что Бофур вынужден принять один ужасный удар. (Тем не менее, если вы откажетесь принимать удар своим единственным персонажем с поднятой картой, то есть Бофуром, оппонент получит возможность выбора из всех пяти персонажей). Условно говоря, ваш оппонент не видит того, что видит Бофур. И перед тем как

принять удар, Бофур склоняет карту и применяет Целебные Травы для поднятия карты Берегонда, который затем принимает удар на себя. Великан привязан исключительно к удвоенной дикой местности (w w), таким образом Берегонд склоняет карту Эльфийского Плаща во избежание единственного удара. Карта Великана сбрасывается.

Оппонент заявляет о прекращении розыгрыша опасностей против компании со вздохом облегчения. Бильбо получит возможность излечения в начале следующего хода, когда компания окажется в Лориэне, Пристанище.

8 • Искажение

В своем путешествии по Средиземью персонажи подвержены разнообразным искушениям. Они подвержены риску претерпеть искажение и предать дело Свободных Народов. (т.е. искаженный персонаж покидает игру а искаженный Волшебник проигрывает полностью). Как известно из «Властелина Колец», четверо из пятерых Истари претерпели искажение: Саруман был искажен властью, Радагаст подвергся соблазну дикой природы, Алатар и Палландо претерпели неизвестное искажение и исчезли на Востоке

Каждый персонаж располагает определенным пределом баллов искажения. Все начинается с нуля, но некоторые карты и действия могут увеличивать или уменьшать количество данных баллов. Большинство влияющих на искажение персонажа карт хранятся под его картой до тех пор, пока не будут сброшены. Только одна карта искажения (карта опасности прибавляющая баллы искажения) может быть разыграна против персонажа в течение одного хода.

Пояснение: В данном смысле «картой искажения» считается карта опасности, прибавляющая баллы искажения. Карты вызывающие проверку искажения но не дающие баллов искажения (напр. Сердечная Усталость /Weariness of the Heart/, Рен Нечистый /Ren the Unclean/ и др.) не являются «картами искажения».

У персонажа может быть более одной карты искажения, но только одна может быть разыграна против него за один ход.

На некоторых картах искажения указано: «Не может быть дублирована применительно к данному персонажу» /"Cannot be duplicated on a given character"/. Таким образом, данный персонаж не может иметь двух подобных карт искажения.

БАЛЛЫ ИСКАЖЕНИЯ /CORRUPTION POINTS/

Общее количество баллов искажения персонажа может быть определено в любое время путем суммирования значений баллов карт искажения (находящихся под картой персонажа) и других подконтрольных персонажу карт (обычно предметов).

ПРОВЕРКИ ИСКАЖЕНИЯ /CORRUPTION CHECKS/

Если карта или какой-либо эффект указывают на то, что один из ваших персонажей должен выполнить проверку искажения, вы должны сделать бросок (2d6) и прибавить любую подходящую модификацию.

Возможные последствия:

- **Ничего не происходит** — Если модифицированный результат выше предела баллов искажения персонажа, ситуация не изменяется.
- **Персонаж изгнан** — Если модифицированный результат равен пределу баллов искажения персонажа или меньше на единицу, персонаж выполняет неудачную проверку искажения, и вы должны сбросить карту персонажа вместе с подконтрольными ему персонажами не являющиеся его последователями. В случае если данный персонаж является Волшебником, вы незамедлительно проигрываете.
- **Персонаж истреблен** — Если модифицированный результат меньше предела баллов искажения персонажа на двойку или более, персонаж выполняет неудачную проверку искажения и считается истребленным (т.е. удаленным из игры), и вы должны также

удалить подконтрольных ему персонажей не являющихся его последователями. В случае если данный персонаж является Волшебником, вы незамедлительно проигрываете.

Пояснение: Изгнанный в результате выполнения неудачной проверки искажения персонаж не удаляется из игры. Он может быть включен в игру заново как вами (напр. если вы исчерпали свою игровую колоду и затем снова извлекли карту данного персонажа), так и вашим оппонентом (если у него на руках имеется карта данного персонажа). В данном случае персонаж перестает служить делу Свободных Народов (по крайней мере временно) — таким образом Радагаст был соверщен физической природой Средиземья (т.е. «слился с природой»).

Пояснение: Истребленный в результате выполнения неудачной проверки искажения персонаж удаляется из игры таким образом, что он не может быть сыгран заново ни вами ни вашим оппонентом. В данном случае персонаж потерян для Свободных Народов навсегда — таким образом был повержен Саруман во Властелине Колец.

МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРКИ ИСКАЖЕНИЯ /CORRUPTION CHECK MODIFIERS/

Некоторые персонажи получают влияющие на проверку искажения модификаторы, и некоторые карты могут влиять на проверку искажения. Значения данных модификаторов напечатаны в нижнем правом углу соответствующей карты. Знак «+» или «-» указывает на изменение при любой проверке искажения, а не влияние на баллы искажения.

Пояснение: Существует два различных значения влияющих на проверки искажения:

- Изменения при проверках искажения всегда имеют знак «+» или «-» (как указано на многих картах персонажей). Сумма всех подходящих изменений прибавляется к результату броска (2d6) при проверке искажения.
- Значения баллов искажения никогда не имеют знака. Сумма всех таковых значений является пределом баллов искажения персонажа при выполнении проверки искажения.

Оба значения отмечены в правом нижнем углу соответствующих карт.

Пример: (CP = Баллы Искращения /Corruption Points/) Пользуясь терминологией “Middle-earth: The Wizards”, рассмотрим Фродо с нескольких сторон на его пути между Широм и Лориэном (по книге «Властелин Колец»). Фродо обладает специальной возможностью: его модификатор для проверки искажения (corruption check modifier) равен +4 (как указано в правом нижнем углу его карты). Когда Фродо, Сэм, Мерри и Пиппин покинули Шир, Фродо располагал только одним предметом: Единым Кольцом (The One Ring), оно дает Фродо 6 баллов искажения. Допустим, Фродо должен выполнить проверку искажения (бросок 2d6): если выпадает 2, модифицированный результат равен 6 (2+4 за специальную возможность), и Фродо изгнан. Любой другой результат не произведет никакого эффекта.

После того, как Том Бомбадил спас Фродо с компанией в Курганах, Фродо получает Вестернесский Кинжал /Dagger of Westernesse/ (1 CP) — таким образом предел баллов искажения для Фродо становится равным 7, и он будет изгнан при результате броска проверки искажения равном 2 или 3 (при отсутствии иных модификаций).

На пути в Ривенделл Фродо был ранен Моргульским Клинком /Morgul-knife/ (4 CP) — предел баллов искажения становится равным 11, и при очередной проверке искажения он будет изгнан если результат броска при проверке станет равным 6 или 7, а его полное уничтожение произойдет при результате равном 5 или меньше.

В конце концов, компания достигает Ривенделла и карта Моргульского Клинка удаляется, уменьшая предел баллов искажения до 7. Однако затем он подвергается воздействию Чувственного Соблазна /Lure of the Senses/ (карта угрозы дающая 2CP и вызывающая проверку искажения в течение каждой фазы поднятия карт в Пристанище). Таким образом, в течение следующей фазы поднятия его карты Фродо должен выполнить проверку искажения имея предел баллов искажения равный 9 — он будет изгнан при результате броска 4 или 5 и уничтожен при результате 2 или 3.

Далее Фродо избавляется от воздействия Чувственного Соблазна (по результату броска в 6 или выше) и переносит свой Вестернесский Кинжал. Бильбо дает ему Жало /Sting/ (1 CP) и Митриловую Кольчугу /Mithril-coat/ (2 CP). Таким образом, предел баллов искажения Фродо становится равным 9 (6+1+2), и в результате очередной проверки искажения он будет изгнан получив результат броска 4 или 5 и истреблен получив 2 или 3.

В конечном счете было сформировано Братство Кольца (как видно из приведенного примера) — подразумевается то, что две карты Братства (Fellowship) были разыграны изначально (+1 к отваге и проверкам искажения для всех персонажей компании).

Фродо покидает Ривенделл имея предел баллов искажения равный 9 суммой значений модификаторов проверки искажения равной +6 (+4 в норме и +2 за Братство).

Таким образом, при выполнении проверки искажения (и при отсутствии иных модификаций) он будет изгнан получив результат броска 2 или 3.

9 • Влияние

Каждый игрок имеет запас общего влияния. Ваши персонажи и Волшебники располагают направленным влиянием. При помощи обеих форм влияния осуществляется управление персонажами и привлечение фракций.

Количество незадействованных баллов общего влияния равняется разнице значений баллов направленного влияния игрока (20) и суммы значений атрибутов разума всех ваших персонажей не являющихся последователями (т.е. не считая последователей).

Количество незадействованных баллов направленного влияния ваших персонажей равняется разнице значений атрибутов направленного влияния персонажей и суммы значений атрибутов разума их последователей. Каждый персонаж имеет значение атрибута направленного влияния равное как минимум нулю; таким образом, он имеет количество незадействованных баллов направленного влияния равное как минимум нулю.

***Заметка:** В игре по Стандартным Правилам направленное влияние может быть использовано для попытки вмешательства в управление вашего оппонента персонажами, последователями, фракциями, союзниками и предметами.*

ВКЛЮЧЕНИЕ В ИГРУ СОЮЗНИКОВ

Вы можете автоматически включить в игру союзника путем склонения карты одного из своих персонажей. Данный персонаж должен находиться на участке отмеченном на карте союзника. Каждый из союзников управляется тем персонажем, который склонил свою карту; т.е. союзник должен быть помещен под его карту и оставаться под ней. Союзник не подчиняется направленному влиянию управляющего им персонажа или общему влиянию.

ВКЛЮЧЕНИЕ В ИГРУ ФРАКЦИЙ

Для розыгрыша карты фракции вы должны склонить карту одного из персонажей при нахождении последнего в указанном на карте фракции участке. Затем следует произвести проверку влияния путем броска (2d6), прибавления неиспользованных баллов направленного влияния персонажа и применения любой соответствующей модификации (любой подходящей стандартной модификации из карты фракции и из любой другой разыгранной карты). Все модифицирующие карты должны быть разыграны до выполнения броска.

Если модифицированный результат превышает значение требуемое картой фракции, вы помещаете карту фракции на свое игровое поле (теперь данное обстоятельство засчитывается в пользу общего количества ваших походных баллов). В противном случае вы сбрасываете карту фракции. После включения в игру фракция не контролируется определенным персонажем и не пользуется общим или направленным влиянием.

Пояснение: Некоторые карты фракций описывают «стандартные модификации» для проверки влияния, основанные исключительно на расе персонажа совершившего наклон карты для проверки влияния. Подобным образом, некоторые персонажа сами обладают таковыми модификациями. Данные модификации имеют силу только в том случае, если принадлежат персонажу склонившему карту для проверки влияния.

Пример: Допустим, что в течение фазы участка вашего хода вы имеете на руках карту фракции Рыцарей Дол Амрота /Knights of Dol Amroth/ и компанию находящуюся в Дол Амроте; в компании участвует Имрахил. У него нет последователей, и количество неиспользованных баллов его направленного влияния равняется 2. Вы склоняете карту Имрахила в попытке привлечь Рыцарей в игру.

Вы выполняете бросок (2d6) на проверку влияния, получая результат 5. Результат броска модифицирован следующими параметрами:

- Неиспользованные баллы направленного влияния Имрахила: +2
- Имрахил обладает специальной возможностью оказывать влияние на Рыцарей Дол Амрота: +2
- Стандартная модификация связанная с тем, что раса Имрахила — Дунаданец, и стандартная модификация описана на карте Рыцарей Дол Амрота: +1

Таким образом, модифицированный результат броска равняется 10 (5+2+2+1). Так как полученный результат превышает 8 (требуемый картой фракции номер), Рыцари Дол Амрота успешно присоединяются к компании. Если результат на кубиках был бы равным 3 (т.о. модифицированный результат равен 8), вы должны сбросить карту фракции.

10 · Розыгрыш и извлечение карт

Вы можете разыгрывать карты угрозы только во время фазы перемещения/угрозы вашего оппонента. Исключая ресурсные карты длительного события, вы можете разыгрывать карты ресурсов в любое время в течение собственного хода, если это не запрещается специальными указаниями на самих картах ресурсов.

Если не указано обратное, карта разыгрывается только в том случае, если производимый ею эффект применим к данной ситуации, опасности, атаке и т.д. (т.е. вы не должны разыгрывать карту только для ее сброса).

Пояснение: Автоматическая атака при нахождении компании на новом участке может быть задана опасностью в фазе перемещения/угрозы (напр. *Arouse Minions*, *Dragon's Desolation*). Розыгрыш данной угрозы не влияет на лимит опасностей. Данная угроза может быть разыграна даже в том случае, если атака не будет в конечном счете встречена (т.е. если компания решает не встречать атаку в течение фазы участка).

В течение фазы перемещения/угрозы оба игрока извлекают карты по мере перемещения их компании. Если компания направляется к участку не являющемуся Пристанищем, вы можете извлечь столько карт, сколько указано на карте участка ведущего к пункту назначения (как минимум одну карту); ваш оппонент выполняет те же действия. Если компания направляется в Пристанище, вы можете извлечь количество карт указанное на карте участке с которого вы направляетесь в Пристанище (как минимум одну карту); ваш оппонент поступает подобным образом.

ЛИМИТ ОПАСНОСТЕЙ

Лимитом опасностей называется допустимое количество карт угрозы которое вы можете разыграть против одной из компаний оппонента в течение фазы перемещения/угрозы его хода.

Лимит опасностей равняется размеру компании, но не может быть меньше двух (где Хоббит считается вполонину, округленно в большую сторону). В данном случае Волшебники и последователи считаются персонажами, но союзники не считаются.

Лимит опасностей может быть изменен розыгрышем определенных карт. При склонении карты постоянного события “Nazgûl” лимит опасностей изменяется.

Пояснение: В целях подсчета лимитов опасностей численность каждой компании определяется в начале фазы перемещения/опасности (т.о. остается неизменной). Таким образом, если персонаж истреблен в свою очередь в течение фазы перемещения/опасности, лимит опасностей его компании не изменяется.

КАРТЫ УГРОЗЫ

Карты угрозы представляют собой силы зла и естественные опасности Средиземья. Вы можете разыгрывать карты угрозы только в фазе перемещения/угрозы хода вашего оппонента.

Карты существ

Вы можете использовать карты существ для непосредственной атаки одной из компаний вашего оппонента. Данная атака возможна только при следующих условиях:

- Компания находится в определенном участке, который указан в тексте карты существа как возможный для розыгрыша существа участок.
- Отправной участок или участок назначения компании находится в том регионе, в котором возможно разыграть карту данного существа (что следует из текста его карты).
- Один из символов участка на карте существа совпадает с символом участка назначения компании или участка в котором компания остановилась (т.е. если компания не движется).
- Как минимум один из символов региона указанный на карте существа совпадает с одним из типов региона через который компания проходит в течение данного хода (см. ниже). Если на карте существа указаны два символа региона одного типа (напр. существа глубокой дикой местности), то компания должна проходить через как минимум два однотипных региона.

Пояснение: Наличие двух символов дикой местности в траектории компании требуется для розыгрыша существ глубокой местности. Однако данные два символа должны быть соседними в траектории. К примеру, существо глубокой дикой местности должно быть привязано к траектории “w b b w”. Если компания путешествует по траектории с двумя участками дикой местности, шансы встречи с наиболее опасными монстрами дикой местности удваиваются даже в случае нахождения участков дикой местности не по соседству.

Если существо удовлетворяет более чем одному из приведенных условий, вы должны выбрать (если вы разыгрываете существо) к какому именно условию атака будет привязана. Эффект определенных карт основывается на типе участка или региона к которому привязано существо.

Пояснение: Разыгрывающий карту опасного существа должен конкретно указать тип региона или участка к которому существо будет привязано — это может повлиять на розыгрыш других карт. Например, если персонаж одетый в Эльфийский Плащ принимает на себя удар существа привязанного к дикой местности, он может склонить карту плаща во избежание удара. Однако если данный удар привязан к пограничным землям, использование плаща становится невозможным.

Тип регионов через которые компания проходит в течение данного хода определяется следующими критериями:

- Если компания не разыгрывает новую карту участка, она не проходит ни через какие регионы — таким образом, ни одно существо не может быть размещено только на основании условий региона.
- Если находящаяся в Пристанище компания разыграла в качестве нового участка карту не являющуюся Пристанищем (но не карты региона), типы регионов указаны в траектории новой карты.
- Если находящаяся в Пристанище компания разыграла в качестве нового участка карту Пристанища (но не карту региона), типы регионов указаны в новой карте Пристанища в строке «Путь из» /"Site Path from"/ с указанием имени старого Пристанища.
- Если находящаяся в участке не являющимся Пристанищем компания разыграла в качестве нового участка карту Пристанища (но не карту региона), типы регионов указаны в траектории отправного участка.

Только для Стандартной Игры: Если компания разыграла карты регионов, типы регионов на пути указываются картами регионов (т.е. каждая из карт регионов имеет свой тип).

Пример: Некоторые комбинации карт наделяют определенные карты большей силой и позволяют разыгрывать их чаще. Ren The Unclean /Nazgûl/ наносит один удар с отвагой 15 и может быть привязан к Темным Землям и Темным Владениям. В комбинации с картой Fell Beast он получает возможность наносить два удара с отвагой 13 и может быть привязан, кроме указанного, к Землям Тени и Владениям Тени.

Если Ren отыгрывается в комбинации с Fell Beast и Моргульским Клинком, он получает возможность двух ударов с отвагой 15 и быть привязанным ко всем Теневым и Темным регионам и участкам. Кроме того, один из персонажей подверженных его атаке получает 4 балла искажения за счет Моргульского Клинка.

КАРТЫ РЕСУРСОВ

Некоторые карты ресурсов могут быть разыграны только при удовлетворении специфических условий.

Пояснение: Розыгрыш карты фракции, союзника, информации или предмета (если не указано иначе) требует ненаклонного состояния карт персонажа и участка. Кроме того, компания должна встретить автоматическую атаку данного участка перед розыгрышем данной карты. Розыгрыш карты ресурса иного типа не во всех случаях требует ненаклонного состояния карты участка. Данный процесс может различаться в зависимости от указаний в тексте карты.

Фракции — Если один из ваших персонажей находится в указанном на карте фракции участке, он может склонить карту чтобы предпринять попытку розыгрыша карты фракции. Если персонаж смог успешно повлиять на фракцию, согласно указанным на ее карте условиям, карта фракции помещается на ваше игровое поле. После удачного розыгрыша фракции на определенном участке карта участка склоняется.

Пояснение: После включения фракции в игру она не ассоциируется с каким-либо персонажем. Фракция не играет активной роли после включения в игру.

Предметы — Если персонаж находится на участке который является пригодным для розыгрыша определенного предмета (золотого кольца, малого, старшего или великого), данный персонаж может склонить свою карту для включения в игру данного предмета. Предмет помещается под карту персонажа. После розыгрыша предмета карта участка склоняется.

Персонаж может одновременно пользоваться только одним видом оружия, одним щитом и одним видом брони. Если персонаж истреблен путем искажения, следует сбросить все принадлежащие

ему предметы. Если персонаж истреблен путем неудачной проверки выносливости, один из предметов может быть немедленно передан любому не раненому персонажу в его компании, но остальные принадлежавшие ему предметы сбрасываются.

Пояснение: Карта предмета склоняется после его использования только в том случае, если того требует описание карты. Таким образом, склонение карт оружия и брони в обычном состоянии не выполняется.

Пояснение: Персонаж может нести любой предмет даже в том случае, если не может пользоваться им.

Пояснение: Персонаж может нести более одного вида оружия (щита, брони), однако пользоваться может только одним видом за один раз.

Малые предметы — Если карта ресурса вызывающая склонение карты участка (союзник, фракция, предмет, информация и т.д.) успешно разыграна на участке, один дополнительный персонаж может склонить свою карту для розыгрыша малого предмета. Такой малый предмет может быть разыгран даже в том случае, если в описании участка не утверждается возможность розыгрыша на нем малого предмета. Например, разыгранный во время присоединения союзника малый предмет может считаться своеобразным подарком от союзника.

Пример: Для включения в игру определенных могущественных предметов могут потребоваться соответствующие комбинации карт. Нарсил был легендарным мечом, сломанным в бою Элендила с Сауроном. Нарсиль может быть разыгран в качестве великого предмета (+1 балл направленного влияния, +1 к отваге, 3 походных балла, 2 балла искажения). Однако игрок может попытаться сковать Нарсил заново, таким образом он станет Андрилом, Пламенем Запада (оружие Арагорна во Властелине Колец).

Для этого требуются две другие карты. Карта Перековки /Reforging/ должна быть разыграна на «информационном участке» и помещена на хранение в Пристанище — тем самым представляется накопление ресурсов для перековки. Затем, карта Андрила должна быть разыграна на «информационном участке» и складирована в Пристанище — постижение знаний о перековке Нарсила.

После этого карта Перековки сбрасывается и карта Андрила помещается рядом с картой Нарсила. В результате эффект изменяется следующим образом: +2 балла направленного влияния, +5 к отваге, 7 походных баллов, 3 балла искажения).

Союзники — Персонаж может разыграть карту союзника находясь на подходящем участке (указанном в карте союзника) и при соответствии параметров персонажа условиям указанных на карте союзника. Карта союзника помещается под карту персонажа, таким образом персонаж управляет союзником. После розыгрыша союзника на определенном участке карта данного участка склоняется. Союзник не считается за персонаж во всех случаях кроме сражения и применения определенных навыков. Союзники не могут носить предметы.

Союзники обладающие определенными навыками могут предпринимать связанные с этими навыками действия и разыгрывать соответствующие карты. К примеру, Древообраз обладает навыком мудреца, т.е. он может склонять свою карту для розыгрыша карты Dreams of Lore. Подобным образом Голлум обладает навыком разведчика и может склонять свою карты для розыгрыша карты маскировки /Concealment/.

Пояснение: Истребленные союзники помещаются в неигровую стопку (т.о. ни один из игроков не может вернуть их в игру). Союзники не подвержены искажению.

СОБЫТИЯ

В игре существуют события-ресурсы и события-угрозы. Каждое событие соответствует одному из трех типов основанных на протяженности их действия.

Краткие события /Short-events/ — Эффекты кратких событий происходят незамедлительно, карта события затем сбрасывается. Эффекты некоторых кратких событий делятся в продолжение определенного периода времени, что указано в тексте таковой карты (напр. эффекты многих кратких событий делятся «до конца хода»).

Постоянные события /Permanent-events/ — эффекты ресурсов постоянных событий происходят немедленно. Их эффект длится до тех пор, пока карта не сброшена. Некоторые другие эффекты могут привести к сбросу карты постоянного события; это указано в тексте карты события.

***Пояснение:** Краткие и постоянные события угрозы могут быть разыграны только в фазе перемещения/угрозы вашего оппонента. Ресурсы кратких и постоянных событий могут быть разыграны в любое время в течение вашего хода, что ограничивается только описанием определенной карты.*

Длительные события /Long-events/ — Эффект длительных событий происходит немедленно и длится приблизительно в течение двух ходов (одного вашего и одного вашего оппонента).

Вы можете разыгрывать ресурсы длительных событий в фазе длительных событий вашего хода. Эффект и карта данного события остаются до наступления фазы длительных событий следующего хода или до тех пор, пока его карта не будет сброшена по иным причинам.

Таким же образом вы отыгрываете длительное событие угрозы против своего оппонента (в фазе перемещения/угрозы его хода); его эффект длится до наступления фазы длительных событий следующего хода вашего оппонента.

***Пояснение:** Эффект многих длительных и постоянных событий поражает обоих игроков, так как они могут остаться под влиянием эффекта во время чередования ходов. Помните, что разыгрывая длительное событие угрозы против своего оппонента в течение его хода, его эффект останется до вашего следующего хода. К примеру, карта *Awaken Denizens* (длительное событие) повышает количество ударов автоматических атак на территории «Руины и Логова» в течение одного хода для каждого игрока.*

Пример: Одна из компаний Ромы с лимитом опасностей равным шести перемещается из Ривенделла в Лориэн по траектории “w w b w”. Рита играет картой постоянного события «Врата Ночи» (*Doors of Night*) во время фазы перемещения/угрозы оппонента, что вызывает сброс всех ресурсных карт окружающей среды и отмену их эффектов. Данная карта остается в игре до появления карты «Утренние Врата» (*Gates of Morning*), «Сумерки» (*Twilight*) или любой другой карты влияющей на «Врата Ночи». Затем Рита разыгрывает краткое событие «Душащие Тени» (*Choking Shadows*). Она выбирает в качестве зоны применения один участок диких земель [w], таким образом он становится участком земель тени [s] до конца хода. Траектория перемещения компании Ромы меняется с “w w b w” на “w s b w”. Карта *Choking Shadows* сбрасывается, но ее эффект остается до окончания хода (если не отменен до этого).

Затем Рита разыгрывает Моргульскую Ночь (*Morgul Night*) в качестве длительного события — все дикие земли [w] становятся землями тени [s] и все земли тени становятся землями тьмы [d]. Таким образом путь компании Ромы становится “s d b s”. Рита может разыграть еще три опасности и привязать их к пограничным землям, землям тени и (или) к землям тьмы. Если данная карта не сброшена из-за появления противоборствующей карты, Моргульская Ночь остается в силе и ее эффекты влияют на игру до окончания следующей фазы длительных событий хода Риты (приблизительно два хода).

В течение фазы организации вы можете складировать любой из своих предметов находящихся в Пристанище. Контролирующий их персонаж должен произвести проверку искажения для складирования предмета.

Складированный предмет помещается в стопку походных баллов и влияет на количество походных баллов. После складирования предмета он не может быть получен обратно. Единое Кольцо не может быть складировано.

Некоторые предметы и ресурсы могут быть складированы только в определенном месте (напр. Книга Марзабула /Book of Mazarbul/ может быть складирована во владении Гномов /Dwarf-hold/). Данный предмет или ресурс по-прежнему помещается в стопку походных баллов и не может быть извлечен оттуда.

Пояснение: Некоторые карты утверждают, что владеющий ими персонаж не может поднять /untap/ свою карту до тех пор, пока эта карта не будет складирована в определенном месте. После складирования такой карты персонаж не поднимает своей карты до наступления фазы поднятия карт следующего хода своего игрока.

Пояснение: Если картой не утверждается иначе, походные баллы для карты которая может быть складирована применяются независимо от того, была она складирована или нет.

ПЕРЕДАЧА ПРЕДМЕТОВ

В фазе организации вы можете обмениваться предметами между персонажами находящимися в пределах одного участка. Владеющий предметом персонаж должен выполнить проверку искажения перед передачей предмета.

Пояснение: Проверка искажения требуется каждый раз перед складированием или передачей предмета. Персонаж выполнивший неудачную проверку искажения решает не следовать совету своего Волшебника относительно использования предмета (т.е. предмет сбрасывается а персонаж сбрасывается или уничтожается).

ДЕЙСТВИЯ И РОЗЫГРЫШ КАРТ

Различные виды активности предпринимаемые вами и вашим оппонентом во время игры называются действиями. Типичными действиями считаются розыгрыш карты, склонение карты /tapping/, открытие карты и т.п. Для совершения действий применимы следующие указания.

- Вы должны дать шанс вашему оппоненту ответить на каждое ваше действие, и наоборот. Если вы выполняете определенное действие и затем переходите к следующему, не давая оппоненту ответить на ваши действия, вы должны «дать задний ход» при указании вашего оппонента на его желание ответить вам. Последовательность объявленных действий совершенных в ответ на ваши действия называется цепочкой эффектов. Вы всегда имеете право выбора объявления первого действия в цепочке эффектов в течение своего хода. Действия в составе цепочки эффектов разрешаются одно за другим, начиная с последнего объявленного (т.е. последнее объявленное действие разрешается первым, а первое — последним).
- Если розыгрыш карты требует иных действий (напр. проверки искажения), действия разрешаются в том порядке, в каком они описаны на карте.
- Требуемый или заявленный бросок кубиков является действием и может быть целью другого действия или эффекта, заявленного позже в подобной цепочке эффектов.
- Если эффекты броска кубиков требуют дальнейших действий (напр. бросок для удара требует проверки выносливости), эти действия становятся первыми (любые последующие броски выполняются первыми) в следующей цепочке действий после броска.