

1 часть Братство Кольца (Эти сценарии могут быть отыграны после прохождения 1 контрольной точки)

Сценарий 1 (Могильники)

Хоббиты покинули Старый лес и заблудились в тумане могильников по дороге к Бри.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см.

Для ландшафта 4 небольших холма, обозначающих могильники и несколько деревьев, для обозначения границы Старого леса (см. рисунок). Могильники расставляются на расстоянии не менее 28 см от краев стола. Несколько дополнительных элементов ландшафта могут быть поставлены по договоренности игроков.

Участники и расстановка

Светлая сторона расставляется первой. Со стороны света в игре принимают участие 4 хоббита без какого-либо снаряжения. Они расставляются не ближе 28 см от края Старого леса и не ближе чем в 56 см от края стола, обозначающего дорогу к Бри. Хоббиты потерялись в тумане, поэтому они не могут быть расставлены ближе чем 14 см друг от друга.

Со стороны тьмы участвуют 4 умертвия с ручным оружием. Они расставляются на могильниках.

Цели

Сторона света должна вывести трех хоббитов со стороны стола, указанной на рисунке. Среди них обязательно должен быть Фродо. Темная сторона должна принести в жертву в могильниках 2 хоббитов или убить Фродо. Игра не может длиться больше часа или после того как убит Фродо.

Специальные условия

Светлая сторона начинает движение первой.

Профили героев см. Приложение. Фродо не может использовать кольцо.

Могильники являются местом обитания умертвий, поэтому, если умертвие получает рану в могильнике, то на 3+ она восстанавливается. Кроме того, в них умертвия могут получать +1 пункт воли в ход.

Видимость в тумане ограничена 14 см, и перед каждым ходом игрок светлых должен кинуть кубик, если выпадет 1, то светлые модели контролируются игроком темных. Но эти движения не могут быть выполнены так, чтобы причинить вред светлым моделям. Туман считается рассеянным, если хоббитам удалось вызвать Тома Бомбандила (см. приложение).

Тома может вызвать любой хоббит в свою фазу движения, если он увидел умертвие. На 6+ Том услышал крик помощи и появляется на столе со стороны Старого леса. Мощь не может быть использована для модификации этого броска.

Принесение в жертву. Если хоббит теряет свою последнюю рану он считается без сознания. Умертвия могут нести парализованного (см. Магию умертвия) или бессознательного хоббита если находится с ним в базовом контакте и не участвует в ближнем бою. Если умертвие начинает свой ход в базовом контакте с парализованным или бессознательным хоббитом на территории могильника, и при этом не участвует в ближнем бою, то на 4+ хоббит считается принесенным в жертву.

Если умертвие неслось хоббита, а хоббит восстановился от парализации или был спасен магией Тома, то он немедленно отодвигается на 2 см от умертвия.

Бонусы сценария

В случае выигрыша светлые включают в отряд духа леса (используйте Радагаста Карего, + 1 раз за игру он может использовать заклинание Тома Бомбандила), темные получают D 3 умертвий (считаются героями).

Сценарий 2 (Переправа)

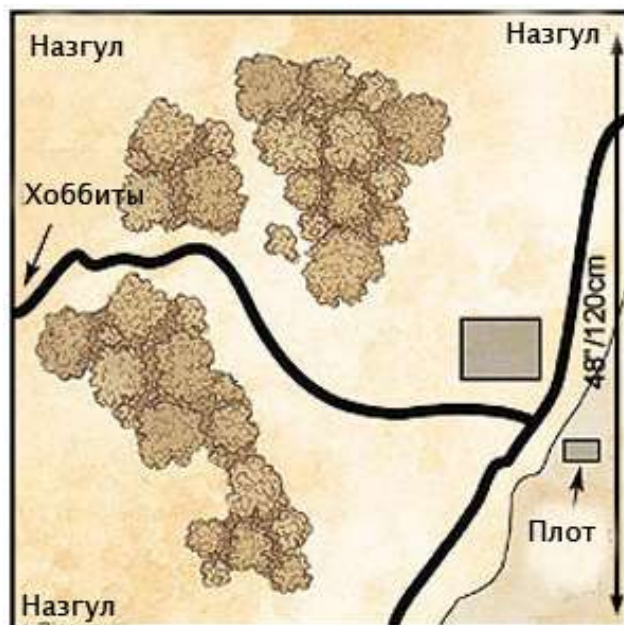
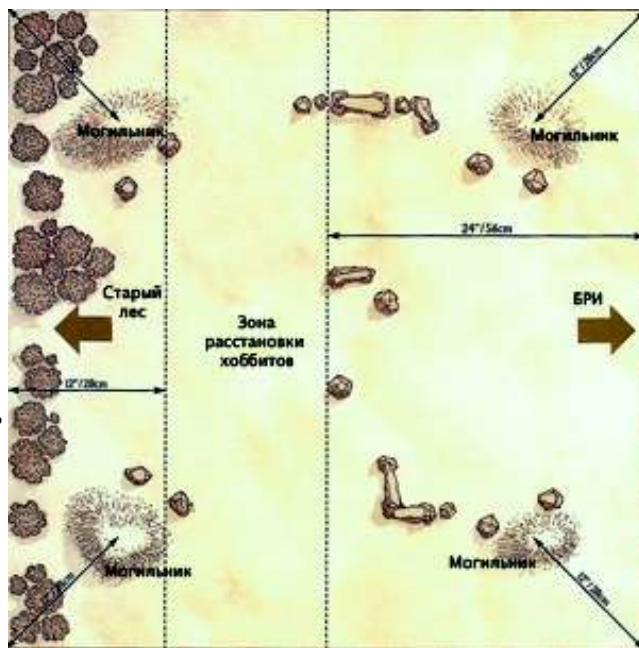
Хоббиты увидели назгулов и пытаются быстрее добраться до переправы.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см.

Для ландшафта потребуется несколько деревьев или кустов, обозначающих непроходимые заросли вдоль дороги. Несколько дополнительных элементов ландшафта могут быть поставлены по договоренности игроков. Также необходимо обозначить плот на переправе, который должен располагаться на расстоянии 14 см от края стола противоположному тому, где начинают игру хоббиты. Элементы ландшафта не могут располагаться на дороге, обозначенной на карте.

Участники и расстановка



Светлая сторона расставляется первой как показано на рисунке. Со стороны света в игре принимают участие 4 хоббита без снаряжения.

Со стороны тьмы участвуют 3 конных назгула с ручным оружием. Они расставляются на разных краях стола как показано на рисунке.

Цели

Сторона света должна довести Фродо на плот. Темная сторона должна убить Фродо.

Специальные условия

Светлая сторона начинает движение первой.

Профили хоббитов и назгулов берутся из книги правил "Братство кольца" (см. приложение). Назгул не может двигаться, пока не "учует" кольцо. Для этого он должен оказаться на расстоянии ближе, чем 20 см от него или в начале хода игрок темных должен бросить кубик. В первый ход назгулы смогут начать двигаться на 1-, во второй на 2-, в третий на 3- и т.д. 5 хода. Если какой-нибудь назгул после 5 хода оказался дальше 20 см от кольца, то он может двигаться если на кубике выпадет 5-.

Бонусы сценария

Игрок светлых включает в отряд всех спасенных хоббитов (по профилю книги "Возвращение короля" с ручным оружием, без плащей, щитов и доспехов). Игрок темных включает в свой отряд конного назгула (по профилю книги "Возвращение короля").

Сценарий 3 (Бри)

Хоббиты благополучно добрались до "Гарцующего пони" и встретили там Арагорна. Но назгулы продолжают преследование. Поэтому было принято решение срочно продолжить путь.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Для ландшафта потребуется несколько построек и здание "Гарцующего пони", которые выставляются в центре стола (см. рисунок). Также понадобится что-то отображающее изгородь, которая расставляется, как показано на рисунке и не ближе 24 см от здания "Гарцующего пони". Несколько дополнительных элементов ландшафта могут быть поставлены по договоренности игроков. Элементы ландшафта не могут располагаться на дороге, обозначенной на карте.

Участники и расстановка

Светлая сторона расставляется первой. Со стороны света в игре принимают участие 4 хоббита с ручным оружием и Арагорн с ручным оружием и луком. Все без доспеха. Фродо несет кольцо. Все они начинают игру в здании "Гарцующего пони" как показано на карте.

Со стороны тьмы участвуют 4 пеших назгула с ручным оружием. 3 из них расставляются не ближе 24 см каждый с разных сторон от здания, (стороны выбираются игроком темных), где располагаются хоббиты и Арагорн, один из назгулов - в проеме изгороди.

Цели

Сторона света должна вывести все свои модели через пролом в изгороди со стороны стола, указанной на рисунке. Среди них обязательно должен быть Фродо. Темная сторона должна убить все модели светлых. Игра не может длиться больше часа или после того как убит Фродо.

Специальные условия

Светлая сторона начинает движение первой. Изгородь считается непреодолимым препятствием, и никто не может перелезть через нее.

Профили хоббитов и назгулов берутся из книги правил "Братство кольца" (см. приложение).

Бонусы сценария

+1 кубик на подкрепление за каждого **спасенного** хоббита для светлых и +1 кубик на подкрепление за каждого **убитого** хоббита для темных. Любая из сторон выполнившая цели сценария полностью получает еще +1 кубик.

Сценарий 4 (Беатхертон)

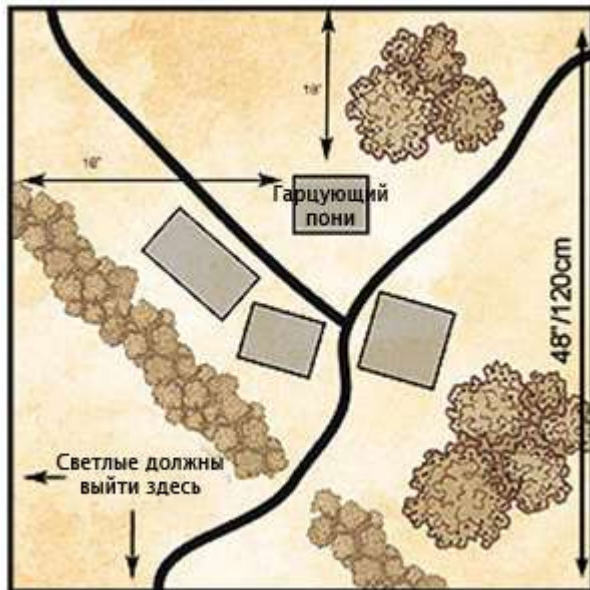
После побега из Бри члены братства остановились на отдых. Арагорн ушел за хворостом, а хоббиты развели костер, который и заметили назгулы.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером 120x120 см. Для ландшафта потребуются развалины башни, которые выставляются на холме в виде круга, как показано на рисунке, что-нибудь для обозначения костра (можно использовать пустую подставку пешей фигуры) в центре развалин и несколько дополнительных элементов по выбору игроков. Диаметр развалин должен быть 28 см

Участники и расстановка

Светлая сторона расставляется первой. Со стороны света в игре принимают участие 4 хоббита с ручным оружием и Арагорн с ручным оружием и луком. Все без доспехов. Хоббиты расставляются в развалинах, а Арагорн не ближе 14 см от развалин,



как это показано на рисунке.

Со стороны тьмы участвуют 4 пешех назгула с ручным оружием и король-чародей с моргульским клинком. Все назгулы расставляются в 42 см от развалин, на стороне противоположной стороне Арагорна, как это показано на рисунке.

Цели

Сторона света выигрывает если на начало хода начиная с пятого хода в развалинах нет не одного из назгулов. Темная сторона выигрывает если на начало любого хода в круге не осталось моделей света или убит Фродо.

Специальные условия

Профили хоббитов и назгулов (включая короля-чародея) берутся из книги правил "Братство кольца" (см. Приложение). Светлая сторона не может ничего делать, до тех пор пока не почувствует приближение врага. Для этого следует в начале каждого хода бросить кубик, на 4+ приближение назгулов обнаружено и дальнейшая игра проходит по обычным правилам с определением приоритета в начале хода. Назгулы считаются обнаруженными автоматически при приближении на расстояние 14 см к любой светлой миниатюре или при использовании магии. Развалины и огонь пугают назгулов, поэтому, когда они находятся внутри развалин, они должны проходить тест на храбрость каждый ход. Никакая модель не может проходить через костер. Любая светлая модель, стоящая в базовом контакте с костром может за половину своих пунктов движения взять горящую головню. Головня считается как ручное оружие. Если модель с головней выигрывает бой, но не ранит противника, то она может использовать ее для того, чтобы отбросить противника на расстояние его полного хода дополнительно к тем 2 см, на которые она отступает после проигрыша боя. Битва происходит ночью, поэтому все светлые модели, находящиеся далее 14 см от костра и не несущие факелов (горящих головней) не видят дальше 28 см.

Бонусы сценария

В случае выигрыша светлая сторона добавляет к своему отряду **пешего Арагорна-бродяжника с ручным оружием и луком**, темная - **пешего короля-чародея с Моргульским клинком** (клинок может использоваться 1 раз в битве).

Сценарий 5 (битва магов)

Сценарий отыгрывается на основе мини игры "Битва магов". В сценарии участвуют Гендалф Серый и Саруман. Их обычные характеристики заменяются 15 ранами и возможностью использования 4 магических заклинаний атаки, каждое из которых включает в себе 2 составляющих - силу "отбрасывания" и силу "удара", и 3 магических заклинаний защиты. Для отыгрыша также потребуются что-нибудь для обозначения палантира (или если есть сам палантир из набора) и два листа бумаги для игроков, на которых будет вестись запись битвы.

Битва происходит в Ортханке. Для обозначения зала Ортханка можно использовать гексогональное поле, которое можно скачать из сценария "Wizard duel" на сайте ГВ.

Движение. Сама игра проходит в виде магической дуэли. Сначала игроки бросают кубики и определяют приоритет. Сторона с большим приоритетом может подвинуть свою модель на любой соседний гекс. Проигравшая приоритет сторона модель не двигает.

Магическая битва. Затем игроки в закрытую отмечают у себя в листах какое из заклинаний и какую защиту они используют. Затем игроки объявляют свои атаки и защиты. Первым атакует игрок с большим приоритетом. Игроки сравнивают свои атаки с защитой противника и производят необходимые действия.

Повреждения. В случае, если при атаке прошла часть заклинания "отбрасывание", то миниатюра мага отодвигается от противника на количество прошедших через защиту пунктов этой части заклинания (направление движения выбирает атакующий). Если миниатюра в результате заклинания вышла за пределы поля или врезалась в палантир, то все оставшиеся пункты движения списываются как раны. В случае если прошла другая часть заклинания "удар", то списывается соответствующие количество ран.

Палантир. Если маг находится на соседнем с палантиром гексом, то он может заглянуть в него и узнать о действиях противника. В этом случае противник должен сказать, какое из атакующих заклинаний он точно не будет использовать в этом ходу.

Выигрывает сторона, лишившая противника всех ран.

ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания атаки

Пиннок -пункта "отбрасывание", 0 пунктов "удар"

ХопОк - 2 пункта "отбрасывание", 1 пункт "удар"

Удар - 1 пункт "отбрасывание", 2 пунктов "удар"

Сокрушить - 0 пунктов "отбрасывание", 3 пункта "удар"

Заклинания защиты

Стоп – полная защита от "отбрасывание"

Отрицание - полная защита от "удара"

Магический щит – защита от 1 пункта "отбрасывание" и 1 пункта "удар"

Бонусы сценария

В случае выигрыша сторона света включает в свой отряд **Гендальфа Серого**, темная сторона – **Сарумана с палантиром**.

Сценарий 6 (Мория)

Братство, пробираясь подземельями Мории наткнулось на грабницу Балина, где было атаковано полчищами гоблинов.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см.

Для ландшафта потребуется какое-нибудь обозначение гробницы Балина, которая выставляется в

центре поля, а также нужно обозначить выходы из зала, в местах указанных на рисунке. Кроме этого потребуется обозначить завалы и развалины (считаются трудным ландшафтом).

Участники и расстановка

Светлая сторона расставляется первой. Со стороны света в игре принимают участие Братство в полном составе. Все они начинают игру около одного из входов, как показано на рисунке.

Со стороны тьмы участвуют 36 гоблинов (12 с мечами, 12 с копьями, 12 с луками), разделенные на 3 отряда по 12 гоблинов в произвольной пропорции по вооружению. Каждый отряд дополнительно ведет гоблинский капитан, а к одному из них следует еще присоединить пещерного тролля. Каждый отряд расставляется у трех оставшихся входов.

Цели

Сторона света должна вывести больше половины (5) своих моделей через противоположный выход, указанной на рисунке. Среди них обязательно должен быть Фродо. Темная сторона должна убить больше половины (5) моделей светлых или убить Фродо. Игра не может длиться больше часа или после того как убит Фродо.

Специальные условия

Светлая сторона начинает движение первой. Темные отряды вводятся в игру последовательно. В первый ход только 1 из отрядов может производить действия, во второй ход уже 2 отряда могут действовать, с третьего хода могут действовать все 3 отряда. И следует иметь ввиду правила гоблинов про игнорирование правила трудного ландшафта при передвижении по развалинам и преодолении препятствий.

Профили хоббитов берутся из книги правил "Братство кольца" (см. приложение). Никто из братства не имеет дополнительного снаряжения, кроме того, что указано у них в базовом профиле.

Исключение - Арагорн, который имеет лук.

Бонусы сценария

В случае выигрыша темная сторона добавляет к своему отряду **пещерного тролля с копьем и цепью** (считается как герой), светлые отряды распределяются так:

Гондор - пеший Боромир

Дол-Амрот - пеший Арагорн бродяжник с луком и в доспехе

Эльфы - пеший Леголас в доспехе

Гномы - Гимли

Рохан – пешие Мэрри и Пиппин с ручным оружием в доспехе и со щитами.

Сценарий 7 (Амон-Хен)

Братство, остановилось на привал в Амон Хене после сплава по реке. Боромир попытался отнять кольцо у Фродо, в результате Фродо с Сэмом убежали в лес, когда на остальной отряд напали Урук-Хаи.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Сценарий проводится в поросшей лесом и заваленной камнями и развалинами местности (Все воле боя считается трудным ландшафтом). Одну сторону игрового поля занимает река (см. рис). Для ландшафта также потребуется 2 холма, на вершине одного из которых располагается площадка с развалинами примерно 28 см в диаметре. Второй, маленький холм находится ближе к другому краю стола. (см. Рис) Также требуется 2 маркера для обозначения лодок (см. рис)

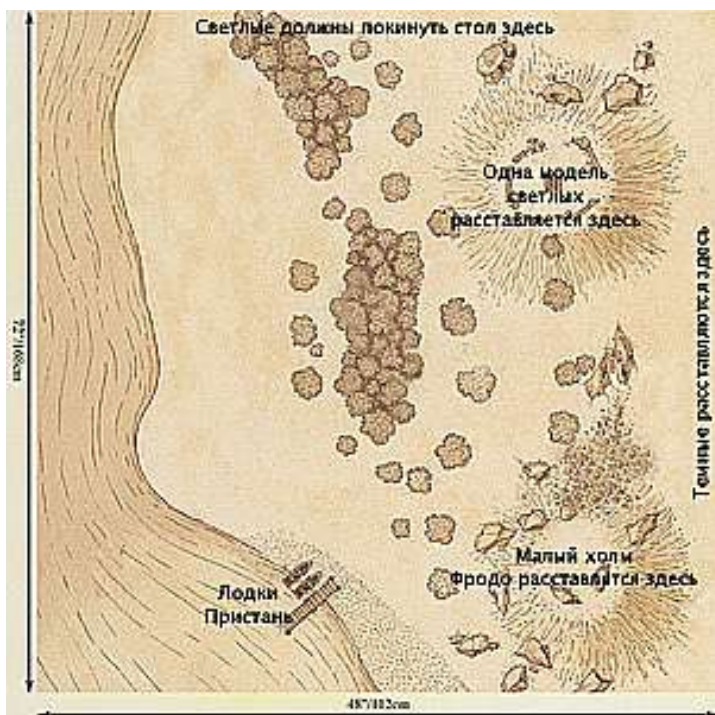
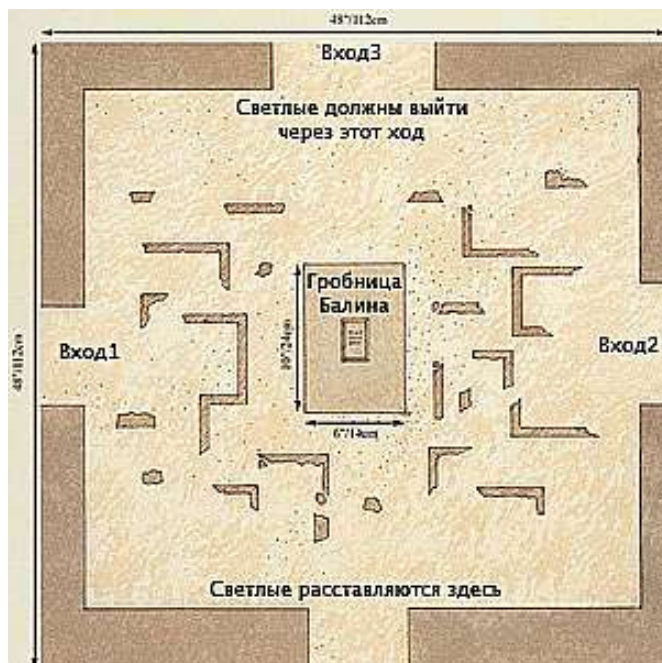
Участники и расстановка

Светлая сторона расставляется первой. Со стороны света в игре принимают участие Братство без Гендальфа. Фродо начинает игру на вершине малого холма, еще одна модель должна быть в центре развалин на вершине 2 холма, остальные модели располагаются как угодно на поле, но не ближе 14 см одна от другой.

Со стороны тьмы участвуют 40 урук-хаев (35 с мечами, 5 с луками) и Лурц. Они расставляются на краю стола противоположном реке.

Цели

Сторона света должна вывести все свои модели со стороны стола, указанной на рисунке. Среди них обязательно должен быть Фродо. Темная сторона должна захватить и вынести со своего края



стола 2 модели светлых или захватить и вынести Фродо. Игра не может длиться больше часа или после того как Фродо вынесен темными со стола или убит.

Специальные условия

Светлая сторона начинает движение первой. Профили хоббитов берутся из книги правил "Братство кольца" (см. приложение). Никто из братства не имеет дополнительного снаряжения, кроме того, что указано у них в базовом профиле. Исключение Арагорн, который имеет лук.

Темные должны попытаться захватить, а не убить модели светлых. Модель подстреленная из лука считается убитой и не может быть захвачена. Чтобы захватить модель ее надо лишить последней раны. Затем по выбору игрока темных модель либо считается убитой, либо захваченной (тогда считается, что у нее осталась 1 рана). Захваченную модель может нести 1 вражеская модель с пенальти по движению в половину хода, либо 2 модели без пенальти. Если модели несущие захваченных атакованы, то они должны бросить свою ношу. Если на конец хода дружественная модель оказалась в базовом контакте с брошенной моделью, и нет вражеских моделей в базовом контакте с ней, то модель считается освобожденной. Она может сразу же начать действовать, но двигаться в этот ход может только на половину своих пунктов движения.

Модели могут воспользоваться лодками для движения по реке. Для того, чтобы попасть в лодку надо подойти к ней в базовый контакт. Скорость движения лодки 14 см в ход "по течению" - в сторону края стола, через который светлые должны покинуть игру.

Другие модели не могут пересекать реку, но могут попытаться добраться до плывущей лодки вплавь. На 1 модель тонет, на 2-5 плавает на половину своего хода, на 6 на полный ход. Модель без доспеха понижает эти показатели на 1 (т.е. Она не может утонуть), доспех или щит повышает эти показатели на 1 (т.е. модель даже на 6 движется на половину своего хода), совместное использование щита и доспеха увеличивает эти показатели на 2 (т.е. модель может утонуть на 3-)

Бонусы сценария

В случае выигрыша сторона света включает в свой отряд **пешего Боромира с эльфийским плащом**, темная сторона - **Лурца**.

2 часть Две башни. (Эти сценарии могут быть отыграны после прохождения 4 контрольной точки)

Сценарий 1 (нападение на Вестфолд)

Группа урук-хаев, окружив небольшую ферму, подожгла ее и не дает ее обитателям выбраться наружу и спастись, отряд роханцев пытается спасти их.. С холма неподалеку к урук-хаям спешат их собратья.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. В центре стола расположена ферма (одно большое или несколько малых зданий огороженные изгородью). Внутри ограждения в ловушке оказались 6 мирных жителей, которых следует обозначить (любыми пешими моделями).

Участники и расстановка

Светлая сторона расставляется первой. Со стороны света в игре принимают участие 12 всадников рохана. Они расставляются на любом из краев стола не ближе 42 см от фермы.

Со стороны тьмы участвуют 20 урук-хаев (10 с мечами, 10 с пиками). Половина из них расставляется около изгороди, не ближе 14 см от нее, другая половина не ближе 42 см от ограды изгороди, на стороне противоположной расстановке роханских всадников.

Цели

Воины Света должны попытаться спасти как можно больше мирных жителей. Темные должны помешать воинам рохана в спасении крестьян.

Специальные условия

Светлая сторона начинает движение первой. Ни одна из сторон не может зайти на территорию фермы или стрелять через нее. Для того, чтобы спасти человека из пламени, всаднику необходимо вплотную к изгороди и потратить оставшуюся часть хода на то, чтобы посадить крестьянина к себе на лошадь. Всадник должен вывезти жителя к краю стола, чтобы он считался спасенным. Темные не могут атаковать самих крестьян, поэтому их задача перебить всадников. Ферма горит, поэтому светлым следует поторопиться, поэтому начиная с 4 хода следует бросить кубика за каждого жителя на территории фермы. На 1 жителя погибает.

Бонусы сценария

+1 кубик на подкрепление за каждого спасенного жителя для светлых и +1 кубик на подкрепление за каждого погибшего жителя для темных.

Сценарий 2 (Гнев Рохана)

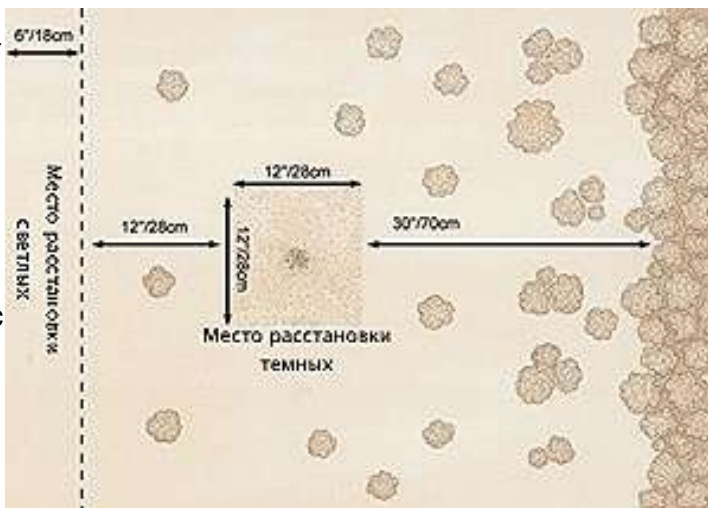
Группа урук-хаев и орков спешит доставить Саруману пойманных Мерри и Пиппина. Они разбили лагерь около Фангорна, где и были атакованы отрядом Иомера.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. По одному из краев располагается лес Фангорн, который следует обозначить деревьями. Кроме того, на поле следует расположить несколько отдельных деревьев и непроходимого ландшафта для обозначения подлеска.

Участники и расстановка

Темная сторона расставляется первой. Со стороны



тмы в игре принимают участие Угрук (профиль Лурца, только вместо лука арбалет) 10 урук-хаев с мечами и щитами, Гришнак, 5 орков с мечами и щитами и 5 орков с луками. Они расставляются в зоне указанной на рисунке не ближе 70 см от леса.

Со стороны света участвуют Мерри, Пиппин (расставляются в центре лагеря темных и не имеют никакого снаряжения), конный Йомер, конный капитан рохана, 8 роханских всадников с ручным оружием и луками и 8 всадников рохана с ручным оружием и метательными копьями. Все всадники расставляются не ближе 28 см от ближайшей модели темных.

Цели

Страна света выигрывает, если Мерри и Пиппину удастся самостоятельно выйти со стола со стороны леса или не будут перебиты все темные. Темные выигрывают, если они выведут хотя бы одного из хоббитов плененным со стола через лес.

Специальные условия

Хоббиты начинают игру плененными. Их профили берутся из книги "Братство кольца" (см. приложение). Они находятся в базовом контакте с одним из урук-хаев или орком и не могут двигаться без своих "охранников". Охранники могут тащить пленников на свою обычную дистанцию движения. Если охранник атакован, то хоббит немедленно отодвигается от него на 2 см и в следующий ход контролируется игроком светлых. Он может принимать участие в сражениях как обычная модель (считается что из оружия у них кинжал). Хоббиты не могут передаваться между темными моделями. Другая модель темных не может нести плененного хоббита пока жив назначенный в начале игры охранник или пока охранник не будет атакован. Хоббит может быть заново захвачен, если он проиграет ближний бой, в котором не участвуют другие модели, темной модели, которая становится его новым охранником.

Бонусы сценария

В случае выигрыша страна света включает в свой отряд **конного Йомера с полным снаряжением**, темная страна - **Углука (профиль Лурца, только арбалет вместо лука)**.

Сценарий 3 (Атака варгов)

Роханские беженцы прорываются к Хельмской крепости. Их охраняют отряды роханской кавалерии. Отряд варгов под командованием Шарку пытается прорваться к колонне беженцев и уничтожить ее.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Сражение происходит в холмистой местности. Все поле частично покрыто непроходимыми зарослями кустарника и каменными завалами как это показано на рисунке. Кроме того одна часть поля находится на возвышенности, обрывающаяся обрывом. Его можно обозначить простой полоской камней или изгородью. На возвышенность ведут всего 2 дорожки шириной всего в ширину подставки всадника.

Участники и расстановка

Темная сторона расставляется первой. На стороне тмы участвуют Шарку, 10 всадников на варгах с луками и 10 всадников на варгах с метательными копьями. Игрок тмы расставляет 3 свои модели в центре возвышенности как показано на рисунке.

Затем расставляется страна светлых со стороны возвышенности, но не ближе 28 см от ближайшей модели тмы, как показано на рисунке. На стороне света участвуют конные Хамма (см приложение) (со щитом и метательным копьем), капитан рохана (с щитом и метательным копьем), 4 гвардейцев рохана с метательными копьями и 8 всадников рохана с луками. После расставляется остальные модели тмы в 14 см от края стола, указанного на рисунке. В любом месте снизу и сверху обрыва.

Цели

Страна света следует уничтожить 2/3 (15) моделей тмы. Темные должны провести как можно больше (минимум 8) своих моделей с отмеченной на рисунке части стола на возвышенности.

Специальные условия

Темная сторона начинает движение первой. Если бой отыгрывается на краю обрыва и проигравшая сторона падает с него, то сначала всадник выпадает из седла, а затем отыгрывается падение отдельно для всадника и его скакуна.

Бонусы сценария

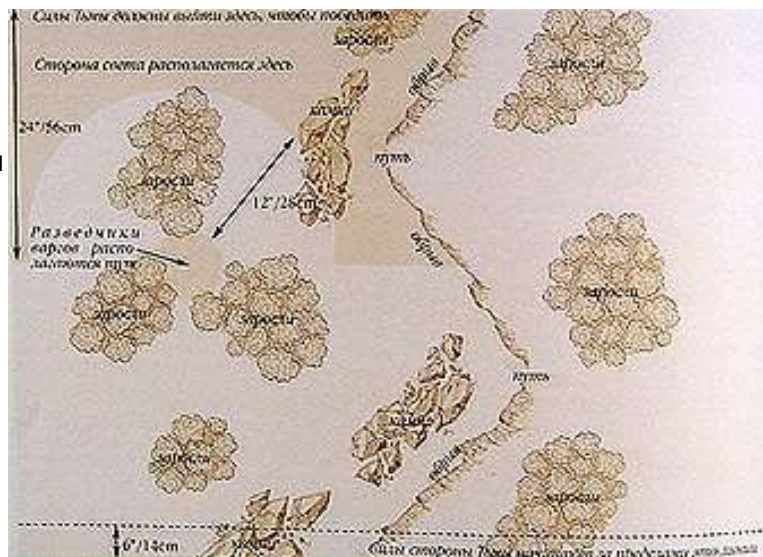
В случае выигрыша светлой стороны **все оставшиеся всадники Рохана и Хамма** присоединяются к светлому отряду. Если побеждают темные, то все **прорвавшиеся всадники на варгах и Шарку** присоединяются к темному отряду.

Сценарий 4 (Засада на Итилене)

Фарамир с рейнджерами Гондора патрулируя Итилен устраивают засаду на колону харадримов, пробирающийся по лесной дороге.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Через все поле проходит дорога, которая с обеих сторон окружают скалы, остальное пространство поля можно заполнить отдельными камнями и деревьями.



Участники и расстановка

На стороне света участвуют Фарамир, Дамрод, Моблунг (профиль Дамрода) и 20 рейнджеров Гондора. Они все расставляются вдоль дороги за скалами в любом месте так, чтобы находиться за укрытием.

На стороне тьмы участвуют 1 пеший вождь Харадримов, 1 конный вождь Харадримов, 12 харадримов с копьями, 24 харадрима с луками, 5 харадримских всадников, 5 харадримских всадников с кавалерийскими копьями, 1 Мумак. Темная сторона выставляется на столе "волнами", чтобы показать продвижение колонны отряда.

Цели

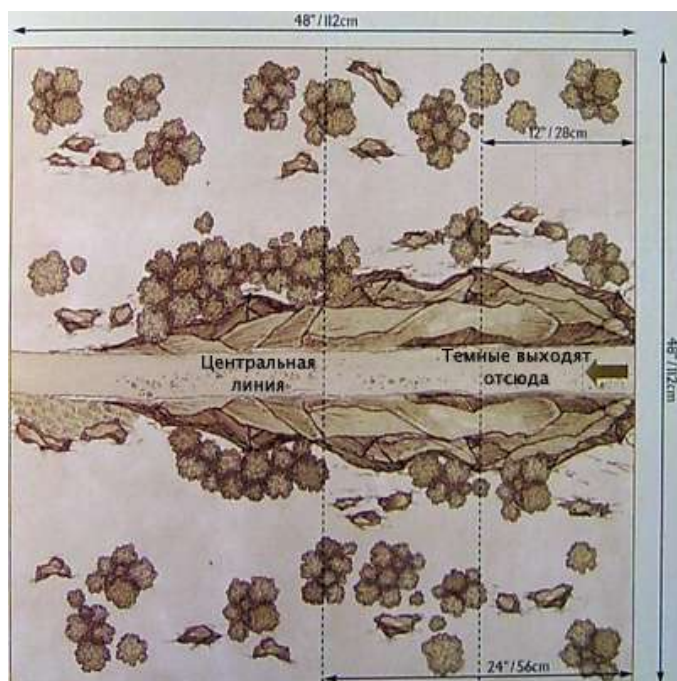
Сторона света следует уничтожить 2/3 (35) моделей тьмы. Темные должны провести как можно больше (минимум 17) своих моделей с отмеченной на рисунке части стола на возвышенности.

Специальные условия

"Волны" В первый ход расставляются пеший вождь, 12 харадримов с луками и 12 харадримов с копьями. Когда они достигают центральной линии выходят конный харадримский вождь и 10 харадримских всадников. После достижения 2 волной середины, выходит 3 волна – мумак с 12 харадримскими лучниками в башне.

Бонусы сценария

Сторона света включает в свой отряд **6 рейнджеров гондора с луками и копьями**, темная сторона - **6 харадримов с луками и копьями**.



Сценарий 5 (Союз людей и эльфов)

Отряд войск Сарумана в поисках добычи разоряет земли Рохана. Войска Рохана по мере возможности пытаются противостоять им. Лесные эльфы опасаясь, что урук-хаи могут атаковать Лотроиен выслали свой отряд навстречу врагу. Отряд урук-хаев попал меж двух огней.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Все поле покрыто островками зарослей, отдельными деревьями и скалами. На поле также стоит расставить несколько холмов. Через поле, как это показано на рисунке течет река (4-6 см шириной), которая считается трудным ландшафтом при преодолении.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют капитан лесных эльфов, капитан рохана, 6 лесных эльфов в доспехе и с луками, 6 лесных эльфов в доспехе и с эльфийскими мечами, 6 лесных эльфов с луками, 10 роханских всадников и 10 воинов рохана со щитами. Силы эльфов и роханцев расставляются отдельно, как показано на рисунке.

На стороне тьмы участвуют 1 капитан урук-хаев, 5 урук-хаев со щитами, 10 урук-хаев с пиками, 5 урук-хаев с арбалетами, 4 наездника на варгах с метательными копьями и щитами, 5 орков со щитами, 5 орков с луками и 10 дикарей дунланда. Они расставляются по берегу реки не далее 14 см от нее.

Цели

Сторона света следует уничтожить всех урук-хаев. Темные должны уничтожить 3/4 любого из отрядов.

Специальные условия

Светлые начинают первыми. Их отряды считаются отдельно при подсчете уменьшения отряда до 50% для прохождения теста на храбрость.

Бонусы сценария

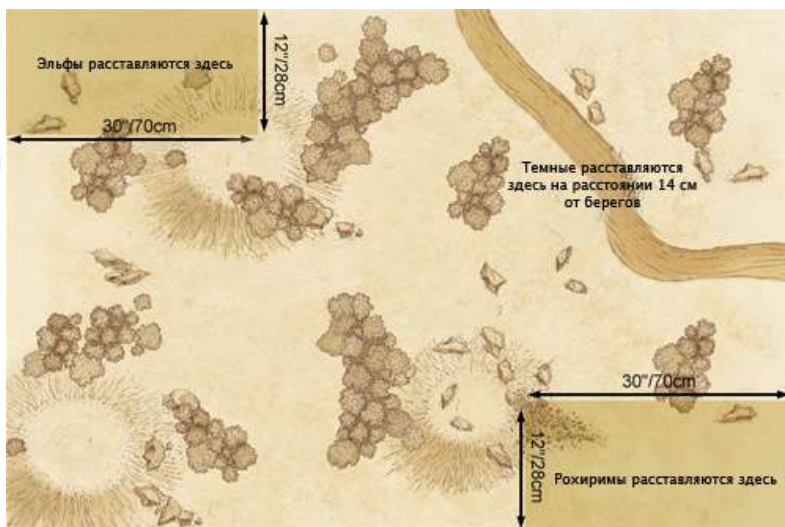
Сторона света включает в свой отряд D6 лесных эльфов в доспехе и оружием на выбор игрока, темная сторона - D6 урук-хаев с вооружением на выбор игрока.

Сценарий 6 (Хельмское ущелье)

Войска Сарумана осадили Хельмскую крепость. (Для сокращения времени отыгрыша количество участников сильно сокращено)

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Крепость, кроме боковой стены, должна находиться выше уровня стола на 14 см. К главным воротам ведет дорога, которая спускается на стол. Сами стены должны быть минимум 14 см высотой. (см рисунок). Т.е. Высота в районе боковой стены должна быть не менее 14 см, в районе первой стены с воротами не менее 28 см. Ширина самих стен



не менее 2 баз пеших моделей. В стенах имеются 2 ворот – главные и при входе во внутренний двор. Обозначенные на рисунке темным места перед стеной считаются трудным ландшафтом. Также следует отметить маркерами контрольные точки как это указано на карте.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют Теоден, Гамлинг, Арагорн, Леголас с луками и в доспехе, Гимли с метательными топорами, Халдир в доспехе, 4 роханских гвардейца, 4 роханца с метательными копьями и щитами, 4 роханца с луками, 4 лесных эльфа в доспехе с эльфийскими мечами, 4 лесных эльфа в доспехе с эльфийскими луками. Светлые могут иметь до 3-х знамен. Все роханцы, включая Теодена и Гамлинга расставляются на главной стене, остальные светлые расставляются на нижней стене.

Подкрепление в виде Гендальфа Белого на Сполохе, конного Йомера и 18 роханских всадников прибывают позже.

На стороне тьмы участвуют 4 урук-хая капитана, 1 урук-хайский шаман, 1 вождь дунландцев, 30 урук-хаев со щитами, 10 урук-хаев с арбалетами, 15 берсерков, 5 дунландцев с ручным оружием, 5 дунландцев с двуручным оружием, 2 метательные машины урук-хаев с прислугой, 3 взрывные команды. Темные могут нести 4 знамени и имеют 8 осадных лестниц и 1 таран. Темные расставляются в зоне, указанной на рисунке не ближе 14 см от стен.

Цели

Если темные захватили все 5 контрольных точек до прибытия подкрепления, они автоматически выигрывают. Контрольная точка считается захваченной, если в 8 см от нее моделей одной из сторон больше моделей другой. После 15 хода игра продолжается до уничтожения стороны противника. Светлые также автоматически проигрывают, если погибли 4 героев светлых.

Специальные условия

Темная сторона ходит первой. Полчища Сарумана считаются несметными, поэтому каждая выведенная из боя модель темных вводится вновь в бой со стороны стола, указанной на рисунке. Это правило не распространяется на осадные машины и после 15 хода. Все погибшие после 15 хода модели темных больше не восстанавливаются. Светлым отступать некуда, поэтому им не надо проходить тест на храбрость при потере 50% войск. Подкрепление в виде Гендальфа Белого, Йомера и 18 роханских всадников прибывают после 15 хода и выставляются в тылу темных.

Бонусы сценария

В случае победы победившая сторона получает бонус в виде D3 дополнительных кубика на подкрепление после каждого боя. Причем, эти броски осуществляются по таблицам отряда рохана для светлых и изенгарда для темных.

Сценарий 7 (оборона Осгилиата)

Орки предприняли массированную атаку на Осгилиат.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Половина поля заполнено зданиями и развалинами, обозначающие развалины Осгилиата. Все здания считаются развалинами, поэтому область внутри зданий считается трудным ландшафтом. Вторая половина занята рекой.

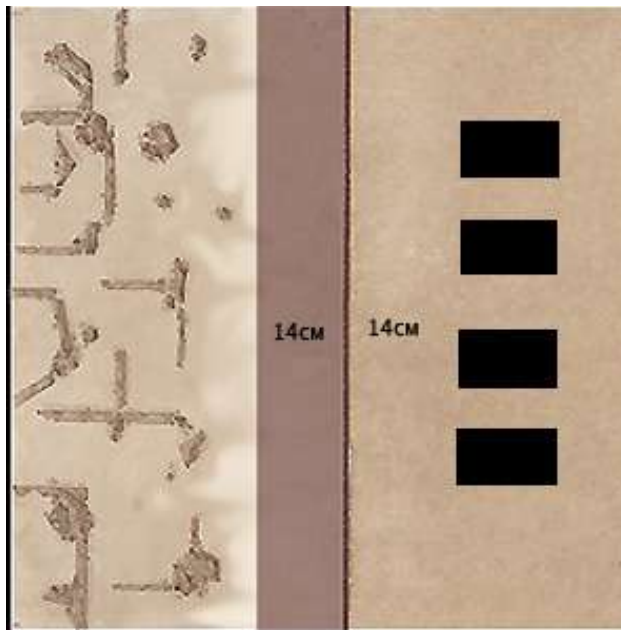
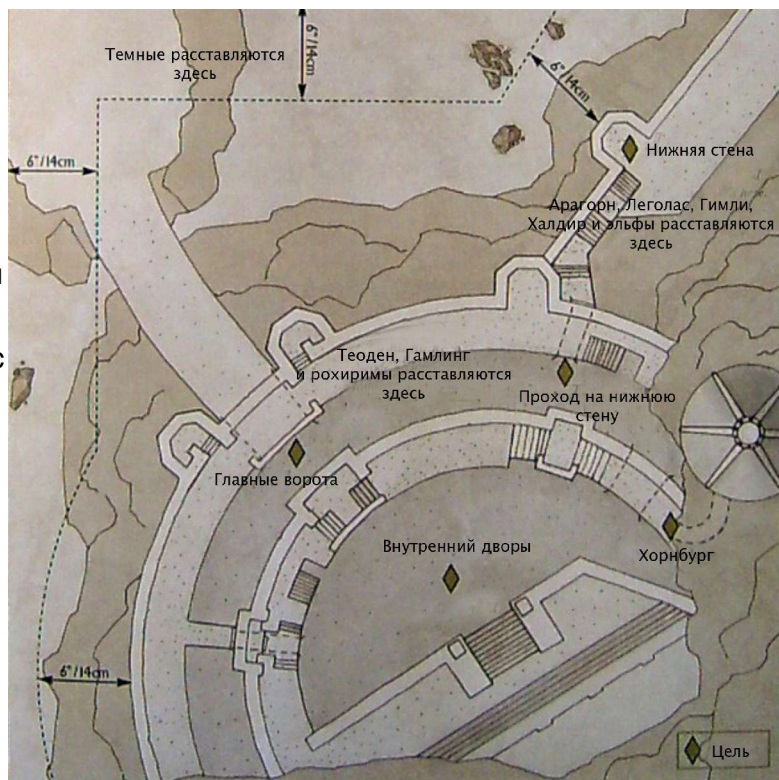
Участники и расстановка

На стороне света участвуют Фарамир, Дамрод, 8 рейнджеров гондора, 24 воина минас-тирита (8 с луком, 8 с мечами и щитами, 8 с щитами и копьями). Светлые расставляются в любом месте города, но не менее 6 моделей должны быть выставлены не дальше 14 см от реки.

Темные силы включают Готмонга, 3 оркских капитана, 8 мараонских орков с копьями и щитами и 40 орков (16 с мечами и щитами, 12 с копьями, 4 с луками и 8 с двуручным оружием). Все они распределяются поровну на 4 лодках, которые расставляются не ближе 14 см от побережья.

Цели

Игра продолжается до полного уничтожения светлых или до достижения светлой стороной 400 очков по убитым



моделям темных. Очки считаются по профилю моделей. Темные могут уменьшать это число на 5, за каждую вышедшую со стороны светлых свою модель.

Специальные условия

Темная сторона всегда ходит первой. Разгрузившаяся лодка снова расставляется на краю стола темных. Каждая погибшая или вышедшая со стороны светлых модель темных снова расставляется на лодке, и при полном заполнении лодки (1 капитан и 12 рядовых), она движется через реку к Осгилиату. Лодка движется нормально если ей управляют минимум 4 модели (они не могут ничего делать в этот ход). Перед каждым движением лодки следует бросить кубик. На 1 – лодка стоит, на 2-5 лодка движется на 2D6 +2см за каждую дополнительно управляющую лодкой модель свыше 4. На 6 лодка движется на 14 см +2см за каждую дополнительно управляющую лодкой модель свыше 4. Если модель оказывается в воде, то на 1 модель тонет, на 2-5 плавает на половину своего хода, на 6 на полный ход. Модель без доспеха понижает эти показатели на 1 (т.е. Она не может утонуть), доспех или щит повышает эти показатели на 1 (т.е. модель даже на 6 движется на половину своего хода), совместное использование щита и доспеха увеличивает эти показатели на 2 (т.е. модель может утонуть на 3-).

Светлая сторона не проходит тест на храбрость при потере 50% своих войск.

Если убит Готмонг, то он заменяется простым Орочьим Капианом.

Бонусы сценария

В случае победы победившая сторона присоединяет к своему отряду **D3 ветеранов с показателями капитанов.**

Часть 3 Возвращение короля (Эти сценарии могут быть отыграны после прохождения 6 контрольной точки)

Сценарий 1 (На развалинах Осгилиата)

Приведенные Фарамиром и рейнджерами в Осгилиат Фродо, Сэм и Горлум во время очередной атаки орков сбежали и пытаются пробраться к подземному ходу, чтобы продолжить свое путешествие.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Все поле должно быть заполнено зданиями и развалинами, обозначающие развалины Осгилиата. Все здания считаются развалинами, поэтому область внутри зданий считается трудным ландшафтом. В центре стола (не может находится в здании) выкладывается маркер колодца, обозначающий вход в подземный ход.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют Фарамир, Дамрод, Фродо, Сэм, Горлум, 6 рейнджеров гондора, 24 воина минастирита (8 с луком, 8 с мечами и щитами, 8 с щитами и копьями). Светлые расставляются в зонах, как это показано на рисунке.

Темные силы включают: назгула на крылатом ужасе, 2 оркских капитана, 4 всадника на варгах с метательными копьями и щитами и 36 орков (12 с мечами и щитами, 12 с копьями, 6 с луками и 6 с двуручным оружием). 20 орков во главе с капитаном выставляются в 6 см от восточного края стола. Остальные войска будут доступны позже как подкрепление.

Цели

Светлые выигрывают если Фродо доберется до колодца. Темные выигрывают, если Фродо окажется в базовом контакте с назгулом или будет выведен с восточного края стола.

Специальные условия

Светлая сторона ходит первой. Темные начинают получать подкрепления начиная со второго хода. В свою фазу движения темный игрок кидает кубик и вводит в игру с восточного края стола столько моделей, сколько выпало на кубике. Назгул вводится в игру последним или наравне с другими моделями, если на кубике выпадет 6.

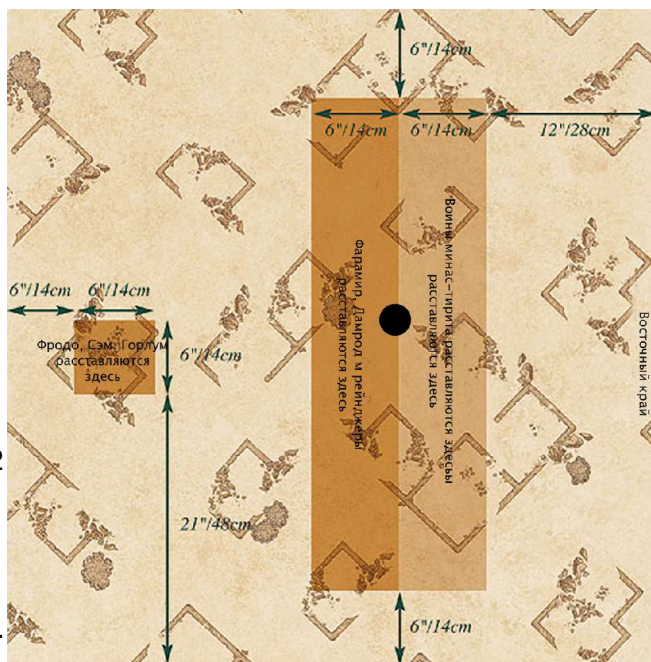
Зов кольца слишком силен рядом с назгулом, поэтому в начале игры Фродо контролируется темным игроком. Любые модели могут атаковать Фродо, но не могут наносить ему ран (светлые могут таким образом тормозить его продвижение к темной стороне). Эффект длится пока не убит назгул. Как только назгул убит, Фродо переходит под контроль светлых. Кольцо не может использоваться в этом сценарии.

Город подвергается постоянной бомбардировке. Каждый раз в фазу стрельбы темный игрок кидает D6. На 5+ он выбирает любую модель светлых, она и все модели в 2 см от нее получают попадание с силой 6 и считаются упавшими. Темные не очень меткие стрелки, поэтому на 2- модель выбирает игрок светлых. При попадании в кавалерийскую модель попадания получают и всадник, и варг, и при этом оба падают.

Горлум контролируется светлыми, пока жив назгул. Если назгул убит, то Горлум возвращается к своим обычным правилам.

Бонусы сценария

В случае победы победившая сторона получает кольцо Фродо.



Сценарий 2 (Лотлориен)

Когда война была в самом разгаре полчища орков атаковали Лотлориен. Келеборн и Галадриэль сами повели в бой отряды эльфов.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Все поле должно быть заполнено лесом, кустарниками и холмами. Также должно быть несколько областей с трудным ландшафтом. В центре стола течет река (6 см шириной), считается как трудный ландшафт, но имеет 2 моста (4 см шириной), по которым можно пересечь ее.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют Галадриэль, Келеборн, 2 эльфийских капитана, 10 лесных эльфов в доспехе и с эльфийскими клинками, 10 лесных эльфов в доспехе и с эльфийскими луками, 20 лесных эльфов с эльфийскими луками. Три эльфа могут нести знамена.

Галадриэль, капитан и 10 лесных эльфов с луками располагаются как это показано на рисунке. Еще 10 эльфов с луками располагаются в любом месте, но не ближе 14 см от ближайшей модели темных. Остальные модели получают как подкрепления.

Темные силы включают: 2 капитана урук-хаев, 10 урук-хаев с луками, 8 орков со щитами, 8 орков с копьями, 4 орка с луками, 4 орка с двуручным оружием, 10 урук-хаев со щитами, 5 урук-хаев с двуручным оружием, 6 наездников на варгах с метательными копьями и щитами, 6 наездников на варгах с луками. 2 мордорских тролля. 2 орка и 2 урук-хаев могут нести знамена. Темные располагаются 3 частями. Одна в 14, вторая в 28, третья в 42 см от противоположной светлой стороны стола (см. рисунок).

Цели

Сторона, потерявшая 75% от начального числа, считается проигравшей. Темные также выигрывают, если убьют Галадриэль и Келеборна.

Специальные условия

Келеборн с оставшимися моделями может прибыть как подкрепление, начиная со 2 раунда на D6=4+. Он выставляется на ту сторону, которая определяется с помощью D6, как это показано на рисунке. Так как битва происходит в Лотлориене, Келеборн и Галадриэль могут игнорировать рану за пункт судьбы не на 4+, а на 2+

Сила Галадриэль распространяется на всех эльфов. Любой эльф, получивший рану игнорирует ее на 6+.

Бонусы сценария

Выигравшая сторона получает в свое распоряжение кольцо Галадриэль. Действие кольца: любая модель из отряда, получившая рану восстанавливает ее на 6+. Кольцо несет определенная модель.

Сценарий 3 (Кириит-Унгол)

Фродо находится в плену у урук-хаев мордора в башне Кириит-Унгол. Сэм пытается проникнуть в башню и спасти Фродо. В этот момент группа орков нападает на урук-хаев из-за мифриловой кольчуги.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Поле является внутренним двором Кириит-Унгола, поэтому никакого особого ландшафта не требуется. Игроки могут расставить несколько бочек, изгородей и др. для "оживления" игрового поля.

Участники и расстановка

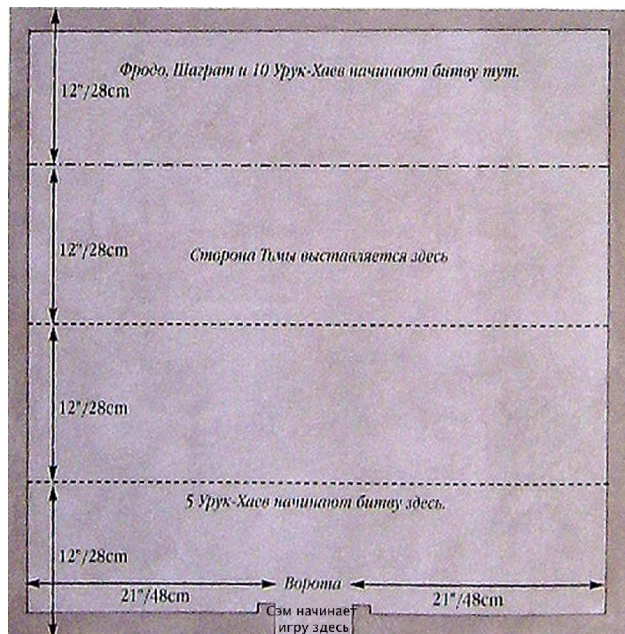
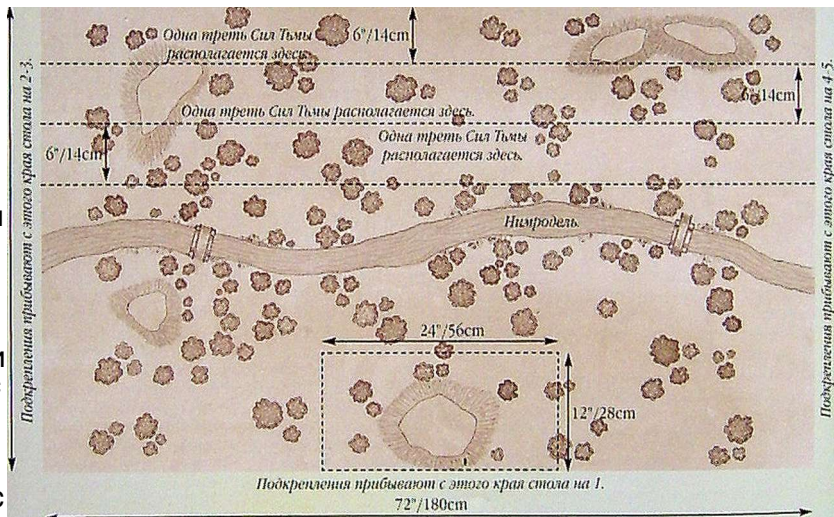
На стороне света участвуют Фродо (без снаряжения и без Мощи, Судьбы и Воли), Сэм с кольцом, Жалом и фиалом Галадриэли (см. Специальные условия), Шаграт, 10 урук-хаев с мечами и щитами, 5 двуручным оружием. Темные силы включают Горбага и 24 орка (8 с мечами и щитами, 8 копьями, 4 с луками, 4 с двуручным оружием). Все модели расставляются, как показано на рисунке.

Цели

Сторона света должна вывести обоих хоббитов через ворота. Сторона тьмы выигрывает если гибнут оба хоббита или если ее модель выносит мифриловую кольчугу через ворота.

Специальные условия

Кольчугу несет Шаграт. Следует обозначить ее маркером. Кольчугу нельзя передавать, ее можно только подобрать (если ее носитель убит из лука) или забрать (если носитель убит в ближнем бою). Фиал Галадриэль вызывает ужас. Сэм автоматически проходит все тесты на храбрость и не может покинуть поле пока жив Фродо.



Бонусы сценария

Победившая сторона получает **мифриловую кольчугу Фродо** (+3 к защите). Она не может использоваться в сочетании с другими доспехами, и большими моделями. Следует иметь в виду, что простой доспех добавляет +1 к защите, тяжелый доспех +2, мифриловый доспех +3. Поэтому прежде чем использовать мифриловую кольчугу следует вычесть эти значения, если модель уже несет доспех по базовому профилю. (Пример: кольчуга надета на урук-хая, у которого по базовому профилю уже есть доспех. Доспех прибавляет к защите +1, соответственно защита урук-хая без доспеха, но в кольчуге будет $5-1+3=7$)

Сценарий 4 (Белый всадник)

После провалившейся атаки на Оскилиат Фарамир со своими рыцарями отступает к Минас-Тириту. Фарамир ранен. Его отряд преследуют назгулы, пытающие добить уцелевших.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Игровое поле – равнина.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют Фарамир на лошади и в доспехе, 4 рыцаря Минас-Тирита и Гендальф Белый на сполохе. Светлые расставляются рыцарей и Фарамира не далее 14 см от стороны стола темных. Гендальф расставляется на стороне света на краю стола.

Темные силы состоят из двух назгулов на крылатых ужасах. Они расставляются на стороне темных на краю стола.

Цели

Светлые побеждают, если оба героя достигают края стола светлых. Темные выигрывают, если оба героя погибают.

Специальные условия

Капитан Фарамир ранен, поэтому его показатели (Мощь, Воля, Судьба и Раны) меньше на 1.

Бонусы сценария

В случае победы светлый отряд получает **Гендальфа Белого на Сполохе**, темный отряд - **назгула на крылатом ужасе**.

Сценарий 5 (Путь мертвых)

Арагорн, Гимли и Леголас пришли к Темной Двери, чтобы призвать короля мертвых исполнить свой долг. Путь им преградили воины мертвых.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Игровое поле представляет конец каньона перед входом в пещеры мертвых. Края поля – это непроходимые скалы, в которых на противоположной стороне от места расстановки светлых следует обозначить вход (на расстоянии 42 см от края стола). На поле также может быть несколько небольших скал и деревьев.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют Арагорн с Андрилом, Гимли, Леголас. Все в эльфийских плащах. Они расставляются на краю стола, противоположному входу в чертоги мертвых, как это показано на рисунке.

Темные силы состоят из 30 воинов мертвых. Они выходят из пещеры группами по 5 воинов за ход. Каждая группа расставляется перед входом перед началом своего хода.

Цели

Светлые побеждают, если все герои пройдут через вход. Темные выигрывают, если погибнет Арагорн и еще один из героев или не один из героев не доберется до ворот.

Специальные условия

Сценарий ограничен 12 ходами. Воины мертвых существуют на поле только 3 хода. Они обязательно должны двигаться к ближайшей от них модели светлых и атаковать ее.

Бонусы сценария

Победитель получает **короля и D 6 воинов мертвых**.

Сценарий 6 (Коварство и доблесть)

После утомительных боев на южных ганицах Гондора воины принца Имрахила разбили лагерь на ночевку. Орден хашаринов решил воспользоваться этим и послал своего наемного убийцу, чтобы лишить гондорцев управления.

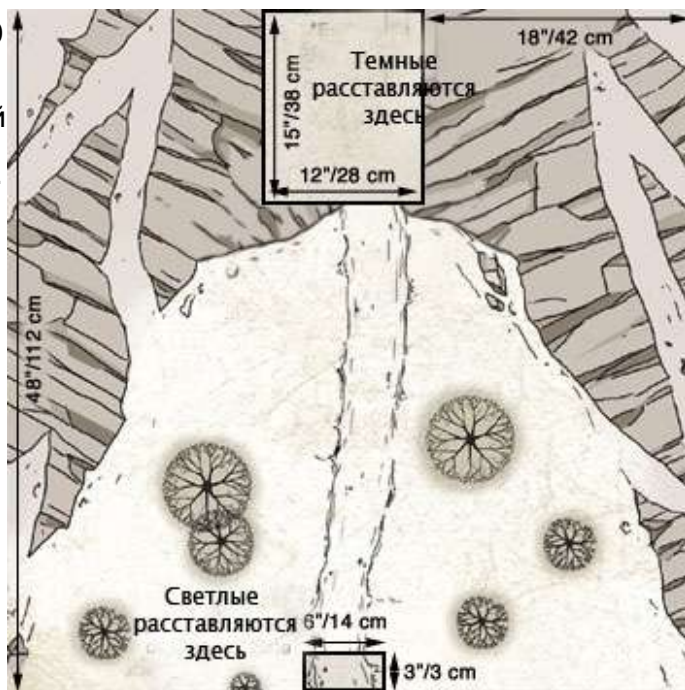
Сценарий проходит в ночное время.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. На игровом поле в центре нужно расположить полевой лагерь, состоящий минимум из 8 палаток. Длина одной стороны лагеря должна быть 56 см. За пределами лагеря все пространство игрового поля должно быть заполнено холмами, одинокими кусками камня и деревьями.

Участники и расстановка

На стороне света участвуют принц Имрахил, 20 воинов Минас-Тирита (12 с ручным оружием и



щитами, 4 с копьями и щитами, 4 с ручным оружием и луками) и 4 пеших рыцаря Дол-Амрота. 8 любых воинов Минас-Тирита располагаются по периметру лагеря примерно в 28 см от любого края стола. Принц Имрахил и остальные воины располагаются в палатках. Причем принц должен находиться в своей палатке один, в каждой палатке должно быть не меньше 1 и не более 4 моделей.

Модель тьмы – хашарин, расставляется последней на любом из краев стола.

Цели

Сторона тьмы выигрывает, если хашарину удастся убить Имрахила и покинуть игровое поле.

Специальные условия

Игрок тьмы начинает ходить первым. Все модели, находящиеся в палатках считаются спящими (следует положить модели) и не могут предпринимать никаких действий, пока не поднята тревога. Спящая модель автоматически проигрывает бой и считается в ловушке, если она не убита с первого раза, то она сразу просыпается. Имрахил считается вооруженный кинжалом и с защитой 4.

Хашарин не может быть увиден с расстояния больше 14 см. Или 8 см, если он хотя бы частично находится за укрытием (палатки считаются укрытием).

Каждая из охраняющих лагерь моделей двигается по специальным правилам: на D6=1 модель не двигается, на 2-5 она двигается на 2D6 см, на 6 она двигается как обычно.

Если Хашарина, или убитого им воина, заметили (охранник оказался в 14 см), то можно попробовать поднять тревогу. Каждая пытающаяся поднять тревогу модель делает это на 4+. Бросок можно осуществлять 1 раз за ход в фазу движения в любой ее момент. Если тревога поднята, то все охранники начинают двигаться как обычно, а любая спящая модель может на 4+ проснуться. Кроме того любая спящая модель, находящаяся в базовом контакте с проснувшейся автоматически просыпается.

Бонусы сценария

В случае победы светлый отряд получает **пешего Принца Имрахила**, темный отряд - **Дрозна (хашарима)**

Сценарий 7 (Пеленорские поля)

Темные войска осадили Минас-Тирит.

Ландшафт

Игра проходит на поле размером примерно 120x120 см. Все поле представляет собой равнину. Вдоль одной из сторон поля на расстоянии 28 см расставляются стены Минас-Тирита (высотой не менее 14 см), которые должны иметь ворота и минимум 4 башни.

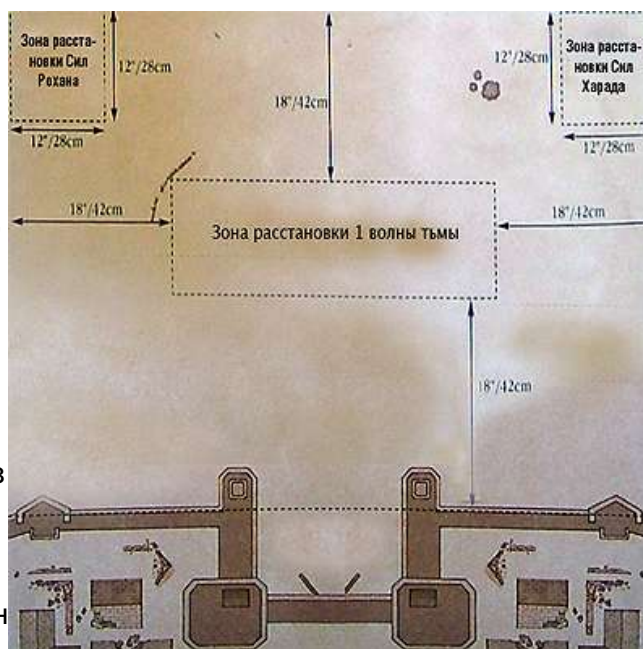
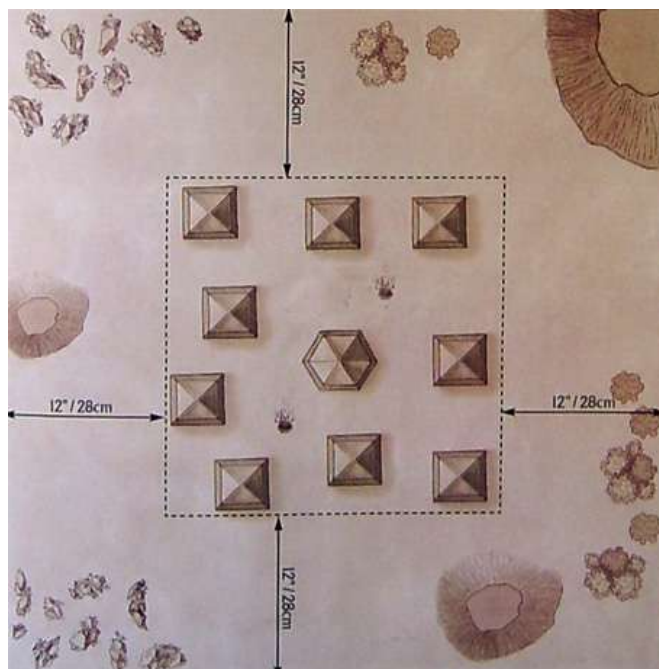
Участники и расстановка

В начале игры на стороне света участвуют: Гендальф Белый, Пиппин, Берегорд, 4 стража фонтана с копьями, 4 стража цитадели с длинными луками, 12 воинов минас-тирита (4 с копьями и щитами, 4 с мечами и щитами, 4 с луками и мечами), 2 требучета с прислугой (по 3 воина) и 2 метательных арбалета с прислугой (по 2 воина). Трое воинов могут нести знамена. Все они расставляются на стенах или за стенами внутри крепости.

Первое подкрепление в виде кавалерии рохана прибывает в начале 12 хода и расставляется в одном из углов стола на расстоянии не далее 28 см от края и не ближе 24 см от ближайшей темной модели. В состав подкрепления входят: конные Теоден, Гамлинг (несет знамя Рохана), Иомер, Иовин, Мэрри (начинает как пассажир Иовин и имеет полное снаряжение), 1 капитан рохана, 6 Королевских гвардейцев с метательными копьями, 12 роханских всадников, 6 роханских всадников с метательными копьями. 1 воин рохана может нести знамя.

Второе подкрепление пребывает в начале 15 хода и расставляется на противоположном от роханской кавалерии краю стола не далее 14 см от края и не ближе 14 см от ближайшей модели темных. В его состав входят Арагорн (с полным вооружением, включая Андрил, но в простом доспехе), Леголас, Гимли, король мертвых и 15 призрачных воинов.

Первая волна темных сил включает: 2 назгула на крылатых ужасах, 2 капитана орков, 36 орков (12 с мечами и щитами, 12 с копьями, 6 с двуручным оружием, 6 с луками), 2 мордорских тролля, мордорская катапульта с обслугой из 3 орков и 1 мордорского тролля, 2 мордорских осадных лука с прислугой по 2 орка. Темные силы могут нести 8 осадных лестниц и иметь 2 осадные башни. 2 орка могут нести знамена.



Вторая волна темных включает: короля-чародея на крылатом ужасе, Готмонга на варге, 4 оркских охотника на варгах, 1 орочьего шамана, 1 капитана урук-хаев, 8 маранонских орков, 8 мордорских урук-хаев, 2 капитана вастаков, 10 вастаков с мечами и щитами, 10 вастаков с копьями и щитами. 1 урук-хай и 1 вастак могут нести знамена. Также во второй волне есть 1 таран. Вторая волна выставляется в начале 2 хода, на противоположном от стен краю стола, не далее 28 см от края. Силы харада в составе Салудана на коне, 2 конных вождей харадримов, 8 харадских всадников, 8 харадских всадников с кавалерийскими копьями, 4 наездников на варгах с метательными копьями, 4 наездника на варгах с луками. 1 мумак с 12 харадримскими лучниками и 1 вождем харадримов в башне. Эти силы прибывают одновременно с роханским подкреплением в начале 12 хода и расставляются в углу стола на противоположном от роханцев краю. На расстоянии не далее 28 см от края (см. Рис). 2 модели харадримов могут нести знамена.

Цели

Игра длится не более 20 ходов. Светлая сторона выигрывает, если число темных моделей сократилось ниже 25% от их первоначального количества (минимальное число убитых моделей темных должно составлять 105 моделей).

Темные выигрывают, если, начиная с 15 по 20 ход количество темных моделей в Минас-Тирите (включая его стены) превышает количество моделей светлых. В конце каждого раунда, начиная с 15, следует считать количество светлых и темных моделей в городе и на его стенах. Если темных было больше 3 или больше раундов, то они победили. Темные также выигрывают, если убит Арагорн или погибли больше половины героев светлых (свыше 6).

Специальные условия

Ни одна из сторон не должна проходить тест на храбрость в случае потери 50% войск. Армия мертвых является призрачной, поэтому ее воины могут проходить насквозь все препятствия и взбираться на стены без лестниц, тратя только столько пунктов от своего движения, какова высота стен. Все герои, описанные в сценарии имеют полное снаряжение (если не указано другого)

Бонусы сценария

В случае победы победившая сторона получает бонус в виде 2D6 дополнительных кубика на подкрепление. Причем эти броски осуществляются по таблицам любого отряда стороны игрока на его выбор.

Финал (Черные Врата, гора Орудруин. Отыгрывается первыми 2-мя игроками противоположных сторон, прошедших все 10 контрольных точек)

Сценарий отыгрывается по правилам сценария “Черные врата открываются” (см книгу правил “Возвращение короля”). К стартовым силам сценария добавляются отряды игроков, из которых исключаются совпадающие с описанными в сценарии герои.

Сценарии поделены на части. Нельзя отыграть сценарий из той части, для которой не пройдено нужного количества контрольных точек, указанных в заголовке. Так же следует учесть, что нельзя возвращаться к сценариям с наименьшим номером или из предыдущей части. (Пример: нельзя отыграть сценарий номер 3, если уже был сыгран сценарий номер 4, или нельзя отыграть любой сценарий из 1 части, если уже был отыгран один из сценариев из 2 части).

Каждый из сценариев, в котором бонусом является герой или снаряжение можно ВЫИГРАТЬ только ОДИН раз. При получении повторно того же героя или снаряжения из другого сценария, лишние удаляется из отряда.

Сценарии №1,4,5 из 2 части и №1,5 из третьей части можно играть сколько угодно раз, но количество “наемных” воинов не может превышать количество воинов самого отряда. (Пример: в отряде 10 “родных” воинов и 5 “наемников”. При выигрыше сценария было получена возможность взять в отряд 6 “наемников”, но в отряд можно взять только 5).

Игроки одной стороны могут отыгрывать сценарий за противоположную сторону, но в случае выигрыша могут получить бонус только той стороны, за которую играют компанию. (Пример: два игрока света играют сценарий “Мория”. Если выигрывает игрок, игравший за темных, он все равно получает того героя светлых, который положен ему как выигравшему светлому и играть этот сценарий еще раз уже за светлых он не может.)

Все “наемники”, полученные отрядами в результате этих сценариев не получают повышений и не могут менять свое снаряжение.

Герои могут менять только то снаряжение, которое позволяет их профиль и возможности данного отряда. (Пример: любой полученный отрядом пеший герой, который может иметь скакуна по своему профилю, в отряде эльфов, гоблинов и гномов не может его получить, или любой герой, который присоединился к отряду эльфов и может иметь лук, может получить эльфийский лук, но использовать его герой будет как простой лук). Все полученные подкрепления считаются в рейтинге отряда, но не входят в отряд при подсчете количества воинов отряда. Все полученные герои добавляются по 1 кубик на подкрепление, как это описано в основной секции правил.

Приложение

Профили героев из книги “Братство кольца”

Фродо Б С З А Р Х Мощность: 3 Воля: 3 Судьба: 3 65 очков рейтинга
3/- 2 3 1 2 6

Способности: сопротивление магии. Фродо несет кольцо. 30 очков рейтинга

Сэм Б С З А Р Х Мощность: 1 Воля: 1 Судьба: 2
3/- 2 3 1 2 5

Способности: сопротивление магии.

Мэрри Б С З А Р Х Мощность: 0 Воля: 0 Судьба: 1 10 очков рейтинга
3/- 2 3 1 1 4

Способности: сопротивление магии.

Пиппин Б С З А Р Х Мощность: 0 Воля: 0 Судьба: 1 10 очков рейтинга
3/- 2 3 1 1 4

Способности: сопротивление магии.

Назгул Б С З А Р Х Мощность: 0 Воля: 7 Судьба: 0 75 очков рейтинга
5/- 4 8 1 1 6

Король-чародей Б С З А Р Х Мощность: 0 Воля: 10 Судьба: 0 95 очков рейтинга
5/- 4 8 1 1 6

Все способности назгулов такие же как и в книге правил “Возвращение короля”, только из заклинаний отсутствует заклинание “Черная стрела”

Умертвие Б С З А Р Х Мощность: 0 Воля: 5 Судьба: 0 50 очков рейтинга
3/- 2 7 1 1 6

Способности: умертвия вызывают страх и имеют магическое заклинание

“Парализация” - дальность 14см на 4+

Действие заклинания – модель считается парализованной и упавшей и не может ничего делать пока не восстановится. В конце каждой фазы ближнего боя следует кинуть кубик за каждую парализованную модель. На 6+ модель восстанавливается и встает. Любая дружественная модель, находящаяся в базовом контакте с парализованной, и не делавшая ничего в этот ход, может восстановить ее на 6+.

Том Бомбандил не имеет никаких показателей и не может быть даже атакован. Никакая модель не может входить в его контрольную зону без разрешения игрока светлых. Сам Том может атаковать модели противника и всегда считается победителем, но ни Том, ни участвующие в бою дружественные модели не могут наносить удары по противнику. Все модели не дальше 14 см от Тома автоматически проходят тест на храбрость.

Магическое заклинание Тома – дальность 28см на автоматически

Модель, к которой применено заклинание полностью восстанавливается до своего исходного состояния на начало игры и немедленно встает если она была упавшей.

Хамма Б С З А Р Х Мощность: 2 Воля: 2 Судьба: 1 55 очков рейтинга
4/4+ 4 6 2 2 5

Способности: опытный наездник. Капитан королевской гвардии – пока Хамма находится на столе любая модель Рохана автоматически проходит тест на храбрость.