



Исполнение судьбы

Судьба.

При появлении: Присоединяется к Кархароту как довесок с ключевым словом Состояние и текстом: “После атаки по Кархароту, сбросьте одного персонажа, участвовавшего в этой атаке и сбросьте Исполнение судьбы”.

Теневой эффект: Атакующий противник не может получить урон в раунде, пока защищающийся игрок не сбросит персонажа.



Берега Эсгалдуина

Река. Вода.

Охота 1.

Особый эффект: Если Берега Эсгалдуина уничтожены, уберите 5 повреждений с Кархарота.

Путешествие: Каждый игрок должен сбросить довесок под своим контролем.



Белег Могучий Лук

Тэлери.

Первый игрок получает контроль над Белегом Могучий Лук.

Действие: Закройте Белега Могучий Лук, чтобы убрать 2 повреждения с локации в игре.



Поселение в Бретиле.

Аванпост.

Охота 2.

Особый эффект: После того, как Поселение в Бретиле уничтожено, каждый игрок должен разделить 3 жетона Развращения между своими героями.



Кархарот - Всепожирающий Дух

Существо. Оборотень.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игроков.

Особый эффект: Пока Кархарот - Всепожирающий Дух в районе средоточия, он атакует случайную локацию в игре во время фазы боя (первый игрок может объявить защитника. если это активная локация).

При появлении: Кархарот - Всепожирающий Дух делает немедленную атаку по первому игроку.



Кархарот - Красная Утроба

Существо. Оборотень.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игроков.

Особый эффект: Пока Кархарот - Красная Утроба в районе средоточия, он атакует случайную локацию в игре во время фазы боя (первый игрок может объявить защитника. если это активная локация).

Особый эффект: Кархарот - Красная Утроба совершает 2 атаки во время фазы боя (берутся отдельные теньевые карты для каждой атаки).



Кархарот-мучимый

Существо. Оборотень.

Беспощадный. Не может покинуть игру.

Особый эффект: Кархарот-мучимый попадает в игровую зону первого игрока во время фазы столкновения.

Особый эффект: После атаки Кархарота-мучимого сбросьте 1 персонажа под контролем защищающегося игрока.



Кархарот - Волк Ангбанда

Существо. Оборотень.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игроков.

Особый эффект: Пока Кархарот - Волк Ангбанда в районе средоточия, он атакует случайную локацию в игре во время фазы боя (первый игрок может объявить защитника. если это активная локация).

При появлении: положите 1 повреждение на текущую стадию квеста.



Темная Долина

Долина. Вода.

Охота 3.

Пока Темная Долина является активной локацией, вы можете выбрать обличье Кархарота в начале фазы квеста. Перемешайте колоду Кархарота.

Путешествие: Кархарот немедленно атакует первого игрока.



Дьявольская хитрость

При появлении: Кархарот совершает немедленную атаку игрока, у которого находится персонаж с самой высокой силой воли из отправленных на квест персонажей.



Поля Димбара

Равнина.

Охота 1.

Пока Поля Димбара являются активной локацией, все герои получают ключевое слово Дальнобойный.

Путешествие: Все игроки сбрасывают всех союзников с руки.

Теневой эффект: Атакующий противник совершает дополнительную атаку.



Рубежи Региона

Лес.

Охота 1.

Пока Рубежи Региона является активной локацией, Кархарот получает 1 повреждение в конце раунда.

Путешествие: Каждый игрок должен сбросить 1 карту со своей руки.

Теневой эффект: Или уничтожьте локацию в игре, или выберите нового защитника (Вы можете выбрать локацию, которая будет целью этой атаки).



Учуяв издалека

При появлении: Игроки должны или сбросить локацию в победном запасе с самым высоким значением **Охота**, или все закрытые персонажи не открываются в фазу Передышки.



Недобрые Времена

При появлении: Каждый игрок должен или нанести по 1 повреждению каждой локации в игре, или положить по 1 жетону Развращения на каждого персонажа под его контролем.



Пламя боли

При появлении: Уберите 5 повреждений с Кархарота и перенесите на персонажей под контролем первого игрока. Если у Кархарота нет повреждений, то Пламя боли вызывает наплыв.

Теневой эффект: Уберите 5 повреждений с атакующего врага.



Бежал в страхе

При появлении: Уберите всех союзников с квеста. Союзники не могут атаковать или назначаться защитниками до конца раунда.

Теневой эффект: Союзники не могут участвовать в атаке против атакующего противника в этом раунде.



Врата Менегрота

Укрепление.

Особый эффект: Если Врата Менегрота уничтожены, игроки проигрывают игру.



Иант Йаур

Мост. Вода.

Охота 1.

Особый эффект: После того, как Иант Йаур уничтожен, добавьте 1 повреждение к текущей стадии квеста.

Реакция: После того, как Иант Йаур добавлен в победный запас, уберите 1 повреждение с текущей стадии квеста.



Поселение в Нелдорете

Аванпост.

Охота 2.

Особый эффект: Если Поселение в Нелдорете уничтожено, положите 1 жетон Развращения на каждого персонажа в игре.

Теневой эффект: Если защитник или локация уничтожены, закрытые персонажи не открываются в фазу Передышки.



Теснина Анах

Горы.

Охота 2.

Путешествие: Каждый игрок должен сбросить 1 персонажа под своим контролем.



Стоял в гневе

Наплыв.

При появлении: Сбросьте Кархарота и разыграйте следующую карту из колоды Кархарота.

Теневой эффект: Атакующий противник получает +1 к атаке (+3, если атакующий противник имеет больше 5 повреждений).



Таур-ну-Фуин

Лес. Тьма.

Охота 2.

Путешествие: Каждый игрок кладет верхнюю карту своей колоды рубашкой вверх в свою игровую зону. Эта карта зовется "Призрак" и играет роль противника с 3 очками здоровья, 4 атакой и 1 защитой.



Выезжаем утром

Вы успешно забрали Сильмарилл из когтей Моргота и сбежали из Ангбанда. Однако, во время побега вы столкнулись с Кархаротом и ужасный волк проглотил Сильмарилл вместе с рукой, державшей его. Драгоценный камень жжет его изнутри и Кархарот обезумел, он вырвался с Севера и уничтожает всех и вся на своём пути.

Подготовка: Отложите карты Кархарот-мучимый и Врата Менегрота в сторону. Создайте из всех остальных копий Кархарота колоду Кархарота. Игроки должны взять из колоды столкновений по 1 разной локации и положить их в район средоточия. Положите Белега Моргучий Лук в игру.

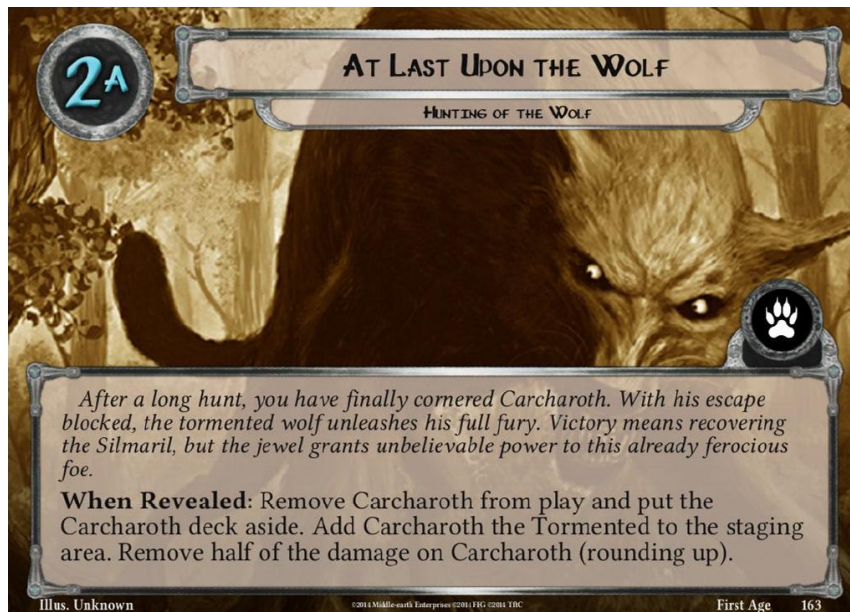


Вы вернулись в Менегрот, чтобы сообщить Тинголу о произошедшем. Тем временем, вести о ярости Кархарота распространяются в Дориате, поскольку выжившие бегут от волка. Тингол решает организовать великую охоту, надеясь найти и уничтожить Кархарота до того, как он достигнет Менегрота.

Особый эффект: После уничтожения локации, нанесите 1 повреждение этой стадии квеста. После того, как будет нанесено 10 повреждений перейдите к стадии 3.

Особый эффект: Если в конце раунда нет локаций в игре, первый игрок должен найти в колоде столкновений и сбросе 1 локацию и добавить ее в район средоточия.

Игроки не могут перейти к стадии 2, пока Кархарот не получит, как минимум, 10 повреждений.



Встреча с волком

После продолжительной охоты, вы, наконец-то, загоняете Кархарота в угол. Отрезанный от путей отступления, мучимый волк дает волю своей ярости. Победа означает возвращение сильмарилла, но драгоценный камень дает великую силу этому свирепому противнику.

При появлении: Уберите Кархарота из игры и отложите колоду Кархарота. Добавьте карту Кархарот мучимый в район средоточия. Уберите половину повреждений с Кархарота (округлите в большую сторону).



При появлении: Сбросьте все локации с ключевым словом **Охота** из победного запаса.

Особый эффект: Если союзник уничтожен Кархаротом, нанесите 1 повреждение этой стадии. После того, как будет нанесено 4 повреждения, сбросьте стадию веста до стадии 1A и заново следуйте инструкциям.

Если Кархарот Мучимый уничтожен, вы вернули Сильмарилл и выиграли в игре.



Мир в шаге от уничтожения

Охота не увенчалась успехом и Кархарот держит путь к воротам Менегрота. Если его не остановить сейчас, он ворвется в город и убьет всех.

При появлении: Врата Менегрота становятся активной локацией, переместите предыдущую активную локацию обратно в район средоточия.



Наплыв.

Особый эффект: Разыгрывайте 1 дополнительную карту колоды столкновений в фазе квеста.

Особый эффект: После того, как Врата Менегрота исследованы как активная локация, вернитесь на стадию 1B.

Если Врата Менегрота уничтожены, игроки проигрывают игру.

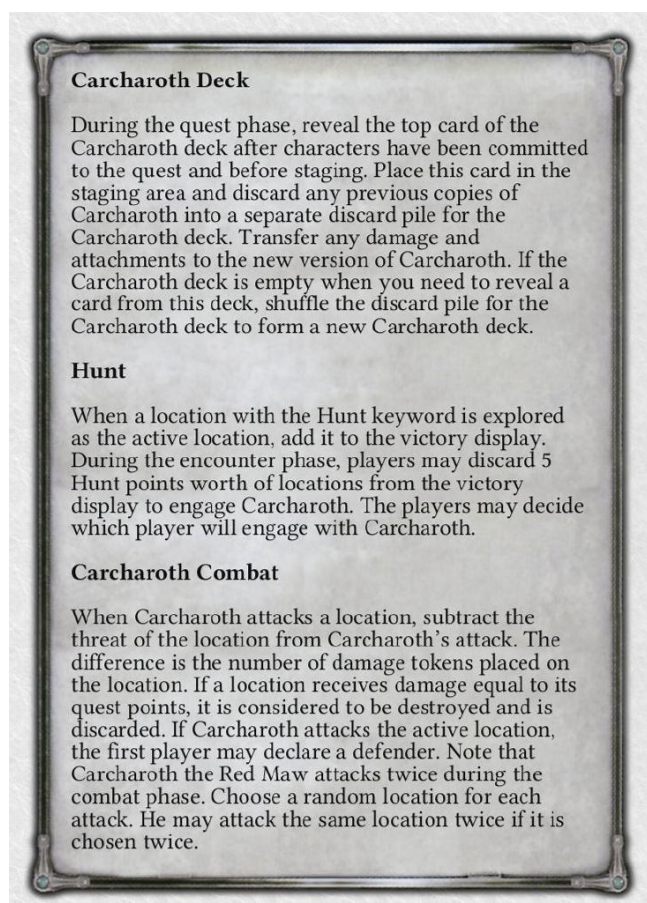


Развращение

Когда персонаж получает **Развращение**, проложите жетон продвижения на него. Если персонаж получил жетонов **Развращения** больше, чем его сила воли, он становится **Развращенным**. Развращенный персонаж теряет черты “герой” или “союзник” и получает черту “противник”, немедленно происходит столкновение с игроком, который контролировал этого персонажа. Сила воли развращенного персонажа становится его угрозой и вероятность столкновения равна 0.

Беспощадный

Атака противника с ключевым словом Беспощадный не может быть отменена никаким эффектом карты игрока.



Колода Кархарота

Во время фазы квеста, после того, как персонажи были отправлены на квест, разыграйте верхнюю карту колоды Кархарота. Положите эту карту в район средоточия и переместите предыдущую копию Кархарота в отдельный сброс колоды Кархарота. Перенесите все повреждения и довески на новую версию Кархарота. Если колода Кархарота пуста, перемешайте сброс колоды Кархарота и сформируйте новую колоду.

Охота

Когда локация с ключевым словом Охота исследована, как активная локация, добавьте ее в победный запас. Во время фазы столкновений игроки могут сбросить 5 очков Охоты на картах в победном запасе чтобы переместить Кархарота в зону игрока. Игроки могут выбрать в чью игровую зону переместится Кархарот.

Бой с Кархаротом

Когда Кархарот атакует локацию, отнимите уровень угрозы локации от силы атаки Кархарота. Разница - это количество повреждений нанесенных локации. Если локации нанесено количество повреждений равное количеству очкам продвижения на ней, то локация уничтожена и сбрасывается. Если Кархарот атакует активную локацию, то первый игрок может назначить защитника. Имейте в виду, что Кархарот - Красная Утроба атакует дважды в одной фазе боя. Выбирайте случайную локацию для каждой атаки отдельно. Он может атаковать одну локацию дважды, если эта локация будет выбрана случайно два раза.,3