

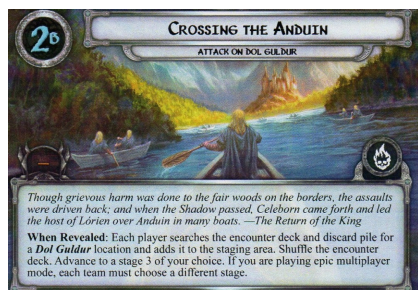
Нападение на Золотой Лес

1А. Темный Властелин объявил войну Средиземью. Его Назгул возглавил армию Моргула против Минас Тирита на юге, пока **Истерлинги** готовятся к осаде Эребора на севере. И давно готовившиеся армии Дол Гулдура пересекли Андуин чтобы напасть на Лориен...

Подготовка: Разместите «Армию Лориена» и 4 врагов **Лейтенантов** рядом, вне игры. Выложите **Силу Лориена** и по одной копии на игрока **Мародеров Дол Гулдура** в зону средоточия. Перемешайте колоду столкновений.

1В. **Особый эффект:** В конце раунда положите один жетон ресурса на эту карту и переместите все жетоны прогресса с этой карты на «**Силу Лориена**». Если здесь размещено 3 жетона ресурсов – перейдите к стадии 2А.

Реакция: В конце раунда увеличьте показатель угрозы каждого игрока на 1 чтобы выбрать стадию основного квеста. Каждый игрок при этом действии берет одну карту и получает 1 ресурс в запас героев.



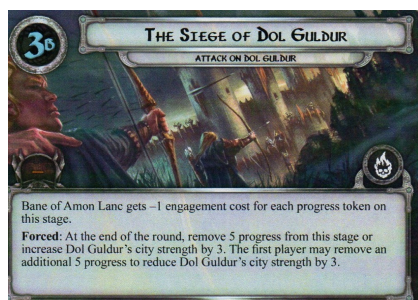
Переправа через Андуин

2А. Орки Дол Гулдура трижды штурмовали Лориен, но сила Благословенных Земель была столь велика... - Возвращение Короля.

При появлении: Первый игрок может убрать 10 жетонов прогресса с «Силы Лориена» для того, чтобы взять карту «Армия Лориена». Затем он может убрать еще 20 жетонов прогресса с карты «Сила Лориена», чтобы разместить ее в игре под своим контролем, иначе - сбросить её.

2В. Леса на границах сильно пострадали, но атаки были отбиты, а когда развеялась Завеса Тьмы, Келеборн во главе большого отряда переправился через Андуин. — Возвращение короля.

При появлении: Каждый игрок ищет в колоде столкновений и сбросе локацию с чертой «Дол Гулдур» и добавляет её в зону средоточия. Перемешайте колоду столкновений. Перейдите к стадии 3 по своему выбору. Если игра идет в командном сложном режиме, то команды должны выбрать различные стадии.



3А. Осада Дол Гулдура

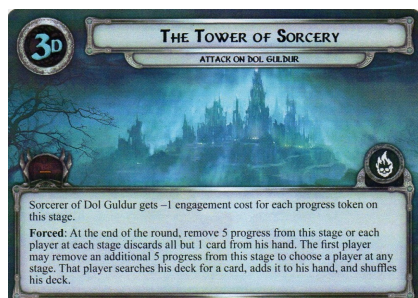
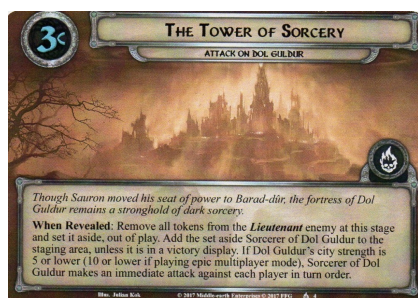
Саурон захватил Амон Лан у эльфов в начале Третьей эпохи. Теперь эльфы приступают к осаде крепости, чтобы вернуть её и очистить Лес

При появлении: Удалите все жетоны с карт противников «Лейтенант» в этой стадии и разместите их рядом вне игры. Переместите карту «Проклятие Амон Лан» в зону средоточия если она не находится в победном запасе. Если сила города «Дол Гулдур» 5 или менее (10 или менее если игроки играют в режим эпичного мультиплеера) то «Проклятие Амон Лан» сразу же атакует всех игроков в порядке очереди хода.

3В.

«Проклятие Амон Лан» получает -1 к величине угрозы за каждый жетон прогресса на этой стадии квеста .

Особый эффект: в конце раунда удалите 5 жетонов прогресса с этой стадии квеста или увеличьте силу города «Дол Гулдур» на 3. Первый игрок может дополнительно убрать 5 жетонов прогресса, чтобы уменьшить силу города Дол Гулдур на 3.



3C. Башня Волшебника

Несмотря на то, что Саурон перенес свой центр силы в Барад-Дур крепость Дол Гулдур остается оплотом темного волшебства.

При появлении: удалите все жетоны с карт врагов «Лейтенант» в этой стадии и разместите их рядом вне игры. Переместите «Волшебника Дол Гулдур» в зону средоточия, если он не находится в победном запасе.

Если сила города «Дол Гулдур» 5 или менее (10 или менее если игроки играют в режим эпического мультиплеера) то «Волшебник Дол Гулдур» сразу же атакует всех игроков в порядке очереди хода.

3D.

«Волшебник Дол Гулдур» получает -1 к величине угрозы за каждый жетон прогресса на этой сцене.

Особый эффект: в конце раунда удалите 5 жетонов прогресса с этой сцены или каждый игрок в каждой сцене должен сбросить с руки все карты кроме одной. Первый игрок может дополнительно удалить 5 жетонов прогресса с этой сцены и выбрать игрока в другой сцене. Этот игрок ищет в своей колоде любую карту и добавляет ее в руку, а затем перемешивает свою колоду.



3E. Битва под деревьями (Битва под покровом леса)

Вылазки из Дол Гулдур уничтожают деревья вокруг крепости и позволяют разделить эльфов и устранить осаду.

При появлении: удалите все жетоны с карт врагов «Лейтенант» в этой стадии и разместите их рядом вне игры. Переместите «**Вождя Морлага**» в зону средоточия, если он не находится в победном запасе.

Если сила города «Дол Гулдур» 5 или менее (10 или менее если игроки играют в режим эпического мультиплеера) то «**Вождь Морлаг**» сразу же атакует всех игроков в порядке очереди хода.

3F.

«**Вождь Морлаг**» получает -1 к величине угрозы за каждый жетон прогресса на этой сцене.

Особый эффект: в конце раунда удалите 5 жетонов прогресса с этой сцены или каждый игрок в каждой сцене сбрасывает верхнюю карту из колоды столкновений пока не будет сброшена карта врага - поместите его в свою зону столкновений (без розыгрыша эффекта открытия). (Если этот эффект срабатывает после последней сброшенной из колоды столкновений карты, то замешайте сброс колоды столкновений в колоду.) Первый игрок может дополнительно сбросить 5 жетонов прогресса, чтобы выбрать любого неуникального врага в любой сцене и уничтожить его.



3G. Подземелья Некроманта

В ходе битвы вам удастся обнаружить вход в подземелья Дол Гулдур. Вы проскользнули вниз, чтобы попытаться освободить пленников, однако дьявольские создания ждут.

При появлении: удалите все жетоны с карт врагов «Лейтенант» в этой стадии и разместите их рядом вне игры. Переместите «Обитателя подземелья» в зону средоточия, если он не находится в победном запасе.

Если сила города «Дол Гулдур» 5 или менее (10 или менее если игроки играют в режим эпического мультиплеера) то «Обитатель подземелья» сразу же атакует всех игроков в порядке очереди хода.

3H.

«Обитатель подземелья» получает -1 к величине угрозы за каждый жетон прогресса на этой сцене.

Особый эффект: в конце раунда удалите 5 жетонов прогресс с этой сцены или каждый игрок в каждой сцене сбрасывает всех союзников под своим контролем. Первый игрок может дополнительно сбросить 5 жетонов прогресса чтобы выбрать любого игрока в любой сцене. Этот игрок открывает 10 карт из своей колоды, выбирает из них одного союзника и размещает его в игре под своим контролем.



Дол Гулдур

Город. Крепость

Пока игроки находятся на стадии 3 «Дол Гулдур» получает: **Особый эффект:** В конце раунда, после разыгрывания особого эффекта каждой стадии 3 в игре, уменьшите силу города «Дол Гулдур» на X, где X – суммарное значение осады каждой исследованной локации и каждого уничтоженного противника в каждой стадии квеста в этом раунде».



Сила Лориена

Лориен.

Пока вы контролируете «**Силу Лориена**» она получает: «**Реакция:** Добавьте «**Силу Лориена**» в победный запас для отмены эффекта «при появлении» и сбросьте только что открытую из колоды столкновений карту .

«Не только песни в лесах и эльфийские стрелы обороняют от Врага Лотлориен...» - Галадриэль, Братство Кольца.



Армия Лориена

Лесной эльф.

Дальнобойный. Защитник.

Невосприимчив к эффектам карт.

Не истощается, когда отправляется на квест.

Если «Армия Лориена» покидает игру удалите ее в коробку.



Проклятие Амон Лан

Лейтенант. Тролль. Олог-Хай.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игрока.

Особый эффект: когда «Проклятие Амон Лан» атакует вас - сбросьте случайную карту из руки. «Проклятие Амон Лан» получает «+X атаки» во время этой атаки, где X – стоимость сброшенной карты.

Победа 5



Волшебник Дол Гулдура

Лейтенант. Волшебник.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игрока.

Особый эффект: Когда «Волшебник Дол Гулдура» атакует вас, сбросьте верхнюю карту своей колоды. Затем сбросьте каждую копию этой карты из игры.

Победа 5.

"A great kind and sorcerer he was of old, and now he wields a deadly fear."

-Gandalf, The Fellowship of the Ring



Вождь Морлаг.

Лейтенант. Орк. Урук.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игрока.

Особый эффект: Когда «**Вождь Морлаг**» атакует вас сбрасывайте верхнюю карту колоды столкновений, пока не будет сброшен «враг» - поместите его в свою зону столкновений (без розыгрыша эффекта открытия).

Победа 5.



Обитатель подземелья.

Лейтенант. Паук.

Неубиваемый. Невосприимчив к эффектам карт игрока

Особый эффект: Когда «Обитатель подземелья» атакует вас, сбросьте одного союзника под вашим контролем.

Победа 5.

Sauron would send her prisoners that he had no better uses for: he would have them driven to her hold, and report brought back to him of the play she made.
-The Two Towers



Армия Дол Гулдура.

Орк.

Стрелок X.

X – количество игроков.

не может иметь довесков.

Особый эффект: в конце фазы столкновений, если «Армия Дол Гулдура» находится в зоне средоточия, удалите X жетонов прогресс с карты приключения.

осада 4

Олог-Хай Лихолесья.

Троль. Олог-Хай.

Особый эффект: после атаки «Олог-Хайи Лихолесья» в которой он уничтожает персонажа – удалите по 1 жетону прогресса с карты приключения за каждую единицу нанесенного урона.

Теневой эффект: или удалите 2 жетона прогресс с карты приключения или верните атакующего врага в зону средоточия

осада 3

Тварь из Таур-ну-Фаин.

Создание. Оборотень.

Тварь из Таур-ну-Фаин не может иметь довесков, а так же сданная ему теневая карта не может быть отменена.

Особый эффект: Когда Тварь из Таур-ну-Фаин атакует или удалите 2 жетона прогресса с карты приключения или сдайте дополнительную карту с теневого эффекта

осада 2

	Лучник из Амон Лан <u>Орк.</u> <u>Стрелок 2.</u> Особый эффект: После того как Лучник из Амон Лан вступает в бой с вами или удалите 2 жетона прогресса с приключения или нанесите 2 ранения союзнику под вашим контролем. Shadow: Истощите персонажа под вашим контролем. осада 1
	Мародер из Дол Гулдура <u>Орк.</u> Мародер из Дол Гулдура получает +1 и +1 за каждый жетон ресурса на нем. Особый эффект: Когда Мародер из Дол Гулдура атакует, или удалите один жетон прогресса с карты приключения или поместите на 1 жетон ресурса на карту «Мародер из Дол Гулдура». осада 1
	Боевой Варг <u>Создание.</u> <u>Варг.</u> <u>Наплыв.</u> Особый эффект: после того как Боевой Варг вступает в бой с вами, или удалите 1 жетон прогресса с карты приключения или сбросьте довесок под вашим контролем. теневого эффект: Сбросьте довесок под вашим контролем. осада 1
	Врата Дол Гулдура <u>Дол Гулдур.</u> Пока Врата Дол Гулдура в зоне средоточия они получают: "Игрок не может путешествовать или размещать жетоны прогресса пока находится в сцене 3В. Сила воли игрока не может уменьшиться более чем на 1 каждый раунд при использовании эффектов карт.." осада 2 <i>"Before you could get round it in the South, you would get into the land of the Necromancer..."</i> <i>-Gandalf, The Hobbit</i>

	Башня Волшебника <u>Дол Гулдур.</u> Пока Башня Волшебника находится в хоне средоточия она получает: "Игроки не могут путешествовать или размещать жетоны прогресса пока находятся в сцене 3D. Особый эффект: После отмены эффекта «при появлении» откройте верхнюю карту колоды столкновений" осада 2 <i>"I don't advise you to go anywhere near the places overlooked by his dark tower!"</i> <i>-Gandalf, The Hobbit</i>
	Туманный Путь <u>Дол Гулдур.</u> Туманный Путь получает +2 за каждую карту присоединенную к нему. Пока Туманный Путь находится в зоне средоточия, он получает: « Игроки не могут путешествовать или размещать жетоны прогресса пока находятся в сцене 3F. Особый эффект: После розыгрыша карты события в фазу поиска приключения присоедините ее к Туманному Пути». Осада 2
	Дверь в подземелье <u>Дол Гулдур.</u> Пока «Дверь в подземелье» находится в зоне средоточия она получает: «игроки не могут путешествовать или размещать жетоны прогресса на ней пока находятся на сцене 3H. Также не могут излечить более одного ранения каждый раунд». осада 2 <i>"I alone of you have been in the dungeons of the Dark Lord, and only in his older and lesser dwelling..."</i> <i>-Gandalf, The Fellowship of the Ring</i>

	Лесное поле брани. <u>Лес.</u> Лесное поле брани получает +1 за каждого союзника контролируемого игроком с наибольшим количеством союзников. Особый эффект: Когда «Лесное поле брани» исследовано каждый игрок ищет в колоде столкновений и сбросе врага с чертой Орк и помещает его в зону средоточия. Затем перемешайте колоду столкновений.
	Черные леса <u>Лес.</u> Особый эффект: Когда «Черные леса» исследованы сбросьте верхнюю карту колоды столкновений и увеличьте уровень угрозы каждого игрока на X, где X – напечатанная угроза сброшенной карты. . Теневой эффект: Атакующий враг получает +1 . Если эта атака уничтожает персонажа удалите 3 жетона прогресса с карты приключения.
	Слуга Саурана <u>Наплыв.</u> При открытии: Враг в зоне средоточия с максимальной силой угрозы мгновенно атакует первого игрока. Теневой эффект: Атакующий враг совершает дополнительную атаку после этой.
	Семикратное усиление <u>Обреченный 1.</u> При появлении: Каждый игрок должен выбрать: или найти в колоде столкновений и сбросе локацию с чертой «Дол Гулдур» и добавить ее в зону средоточия или найти в колоде столкновений и сбросе врага с чертой «орк» и поместить его в свою игровую зону.

	Ярость Некроманта При появлении: нанесите 1 ранение каждому истощенному персонажу. До конца фазы каждый персонаж с ранением получает -1 . Теневой эффект: нанесите одно ранение персонажу-защитнику. До конца фазы персонаж-защитник получает -1 за каждый жетон ранения на нем.
	Страх и отчаяние <u>Обреченный 1.</u> При появлении: Каждый игрок истощает персонажа под свои контролем. До конца раунда персонажи не могут быть активированы эффектами карт игрока.. Теневой эффект: персонаж-защитник не может быть активирован до конца раунда.
	Цитадель Лихолесья При появлении: в этом раунде можно положить не более 5 жетонов прогресса на карту приключения. Если город Дол Гулдур имеет силу 5 или менее, то «Твердыня Лихолесья» получает черту «наплыв». Теневой эффект: атакующий враг получает +1 and +1 до конца фазы (+2 and +2 если на карте приключения менее 5 жетонов прогресса)

Обычный режим игры

Подготовка: Добавьте «Дол Гулдур» в зону средоточия, приложите к нему трек угрозы и установите на нем значение 5. Затем увеличьте это значение на 5 за каждого игрока. Во время игры этот трек угрозы это счетчик «осады» и показывает силу города «Дол Гулдур». Переверните эту карту.

*"...we were drawing nigh to Dol Guldur, and that is still a very evil place; we do not go that way."
-Legolas, The Fellowship of the Ring*

Когда сила города «Дол Гулдур» становится раной 0 все враги с чертой «Лейтенант» теряют свойство «Неубиваемый».

Когда игроки разыгрывают сценарий 3 эта карта получает: **«Особый эффект:** после разыгрывания особого эффекта карты «Дол Гулдур» случайным образом выберите сценарий 3 не разыгрывавшийся в этом раунде и разыграйте его особый эффект. Затем сбросьте все жетоны прогресса с текущего сценария 3 и перейдите к новому сценарию 3 по вашему выбору».

В конце раунда, если сила города равна 0 и в игре нет врагов с чертой «Лейтенант» - «Дол Гулдур» захвачен и игроки побеждают.

After the fall of the Dark Tower and the passing of Sauron the Shadow was lifted from the hearts of all who opposed him, but fear and despair fell upon his servants and allies. -The Return of the King

Командная игра в сложном режиме.

Подготовка: Создайте 3 различных зоны средоточия, каждую с собственной колодой приключений и колодой столкновений. Разделите игроков на три команды, по одной на каждую зону средоточия. Одна команда размещает «Дол Гулдур» в игру в своей зоне средоточия, присоединяет к нему трек угрозы и устанавливает на нем значение 5. Затем увеличивает это значение на 5 за каждого игрока в этой зоне средоточия. Во время игры этот трек угрозы – это счетчик «осады» и показывает силу города «Дол Гулдур». Все другие команды удаляют свои копии карты «Дол Гулдур» из игры. Переверните эту карту.

*...there was long battle under the trees and great ruin of fire...
-The Return of the King*

Когда сила города «Дол Гулдур» становится раной 0 все враги с чертой «Лейтенант» теряют свойство «Неубиваемый».

Когда игроки разыгрывают сценарий 3 эта карта получает: «**Особый эффект:** после розыгрыша особого эффекта карты «Дол Гулдур» команда с картой «Дол Гулдур» в зоне средоточия разыгрывает «особый эффект» сценария 3 не находящегося в игре в этом раунде. Затем каждая команда сбрасывает все жетоны прогресса со своего сценария 3 и переходит к новому сценарию 3 по своему выбору. Все команды должны выбрать разные сценарии»

Реакция: В конце раунда игроки, которые контролируют «Армию Лориена» или «Силу Лориена» могут передать эти карты под контроль других игроков в любые сценарии.

Если последний игрок покидает сценарий, то сценарий считается не пройденным и эта группа проигрывает игру. В конце раунда, если сила города «Дол Гулдур» равна 0 и в игре нет врагов с чертой «Лейтенант» во всех сценариях, то Дол Гулдур считается захваченным и игроки выигрывают.

*They took Dol Guldur, and Galadriel threw down its walls and laid bare its pits, and the forest was cleared.
-The Return of the King*



Лесной эльф. Благородный.

Реакция: После того, как «Лесной эльф» входит в игру этот эльф получает +1 , +1 , и +1 до конца раунда.