

Среди преданий о поражениях и скорби, что дошли до нас из тьмы тех дней, есть и такие, в которых сквозь рыдания проступает радость, а под тенью смерти таится бессмертный свет.

Дж. Р. Р. Толкин СИЛЬМАРИЛЛИОН

Добро пожаловать в *Первую Эпоху*, фанатское расширение для игры *The Lord of the Rings: The Card Game*, которое отправит игроков в эпоху героев за тысячи лет до Войны за кольцо. Приключения этого расширения происходят в промежутке между возвращением *Нолдоров* в Средиземье в погоне за сильмариллами и окончательным поражением Моргота от рук Валар. Присоединяйся к героям легенд и сражайся вместе с ними против могучих темных сил, которых когда-либо знал мир.

Обзор компонентов

Приключения дополнения *Первая Эпоха* не совместимы с колодами столкновений из других комплектов расширений. Напротив, это дополнение содержит в себе 3 новых комплекта колод столкновений для 3 новых приключений: *Остров оборотней*, *Логово Моргота* и *Охота на волка*.

Дополнение *Первая Эпоха* также содержит новый комплект карт игрока с особыми героями, артефактами и событиями Первой Эпохи. Во время создания колоды карт игрока вы должны использовать эти карты совместно с картами из существующих расширений, согласно *Утвержденному списку*, прикрепленному к этим правилам.

Первая Эпоха включает в себя:

- 432 карты, в том числе:
 - 15 героев
 - 258 карт игрока
 - 149 карт столкновений
 - 10 карт приключений

Правила и новые термины

Развращение (Corruption)

Развращение - это новая механика расширения *Первая Эпоха*. Она показывает попытку Моргота и его прислужников посеять инакомыслие и зло среди сил добра, а также последствия эгоистичных и предательских решений со стороны героев.

Когда персонаж получает **развращение** из эффектов карт игрока или столкновений, положите жетон прогресса на этого персонажа. Если величина **развращения** становится больше, чем сила воли персонажа, он становится *Развращенным*. Обратите внимание, что союзники на картах целей невосприимчивы к **развращению**.

Развращенный персонаж теряет черту “герой” или “союзник” и получает черту “противник”, сразу же происходит столкновение с игроком, который контролировал этого персонажа и также он сбрасывает все довески и ресурсы. Сила воли *Развращенного* персонажа становится его силой угрозы, а вероятность столкновения равняется 0. *Развращенный* персонаж не может потерять свой статус *Развращенный*, если только карта специально не позволяет сделать это. Игровой текст на карте игнорируется.

Беспощадный (Relentless)

Беспощадный - это новое ключевое слово для противников. Атака противника, с ключевым словом *беспощадный*, не может быть отменена или предотвращена эффектом карты колоды игрока, но враг по-прежнему может быть целью других эффектов, которые не предотвращают атаку.

Например: *Тим хочет сыграть Финт на Драуглуина. Однако, Драуглуин имеет ключевое слово беспощадный, поэтому такой ход запрещен. Тогда Тим играет карту Свет во Тьме на Драуглуина, потому что эта карта напрямую не отменяет атаку.*

Сфера мастерства

Сфера мастерства это новая сфера влияния в *The Lord of the Rings: The Card Game*. Сфера мастерства представляет собой навык ремесла или военного дела, честолюбие и пылкость. Персонажи сферы мастерства несравненны в своей области знаний и используют навыки для борьбы с Морготом на своих условиях. Однако их высокомерие и стремление к контролю имеет свою цену - они сильнее уязвимы к развращению и совершению темных поступков.

Остров оборотней

Уровень сложности = 9

Тингол, король Дориата, поручил вам невыполнимое задание. Вы должны получить обратно Сильмариллы из короны Моргота, и смерть наиболее вероятный результат этого задания. По пути в Ангбанд вы должны миновать Тол-ин-Гаурхот, известный как Остров Оборотней. Несмотря на попытку пересечь эту крепость в тайне, несколько ваших спутников захвачены хранителем Острова, лейтенантом Моргота, известным как Саурон. Вы не можете оставить своих друзей на невыносимые муки и смерть. Вам остается только отважиться войти крепость, противостоя вампирам, оборотням и самому Саурону.

Темница

Карта приключений 2А предписывает игрокам создать темницу. Темница - это новая игровая область, отдельно от района средоточия, которая представляет пленников и их борьбу за выживание против Пожирającego Оборотня, посланного Сауроном. Темница состоит из стадии 2 колоды приключений *Темница Саурана*, а также карт-целей: *Финрод Фелагунд* и *Глаза во тьме*. Игроки принимают решение о том, какой герой будет помещен в темницу в качестве пленника. Игрок, контролировавший этого героя, немедленно выбирает другого на замену и корректирует стартовый уровень угрозы.

Герои в темнице обладают иммунитетом к эффектам карт игрока и не могут покинуть темницу, кроме как в результате особого задания и эффектов карт столкновений. Пленный герой не может быть отправлен на квест и не накапливает ресурсы. А также игроки не могут разыгрывать довески или союзников на героя, находящегося в темнице.

Логово Моргота

Уровень сложности=9

Тол-ин-Гаурхот был разрушен и его пленники освобождены. Теперь ваш путь лежит в глубины Ангбанда, где пребывает Темный Лорд, Моргот. В этой ужасной твердыне таятся могущественные

создания: Балроги, драконы, множество троллей и орков. Для того, чтобы вернуть сильмарил, вы должны найти путь мимо этих противников и противостоять Морготу в месте средоточия его силы.

Беспечный

Беспечный - это новое ключевое слово у противников в этом приключении, которое указывает, что можно использовать скрытность для обхода этих врагов. Во время фазы путешествия, игроки могут выбрать противника в районе средоточия с ключевым словом *Беспечный*, чтобы сделать его “активным противником”. Это можно сделать сразу после принятия решения о путешествии в регион. Активный противник кладется рядом с любым активным регионом, и его уровень угрозы больше не участвует в районе средоточия. Однако игроки по-прежнему должны проходить проверку столкновения с активным противником.

Наличие “активного противника” дает возможность игрокам прокрасться мимо него. Во время итогов поисков, жетоны продвижения в первую очередь кладутся на “активного противника”, затем на активную локацию и только потом на активную стадию приключения. Если количество жетонов продвижения на “активном противнике” равняется его уровню угрозы, то этот противник сбрасывается (если у него есть победные очки, то они не учитываются в победном запасе).

Однако всегда есть вероятность, что попытка прокрасться может провалиться. Всякий раз, когда на “активного противника” кладется любое количество жетонов продвижения, первый игрок должен прокрасться мимо “активного противника”. Первый игрок может сбросить любое количество карт из своей руки, сложив стоимость этих карт. Затем сбрасывается верхняя карта колоды столкновений. Сравните уровень угрозы карты столкновений и стоимость всех сброшенных карт игрока. Если стоимость карт игрока превышает или равна значению угрозы, то попытка прокрасться завершается удачно. Если стоимость меньше значения угрозы, то попытка провалена.

Если попытка прокрасться не удалась, активный противник немедленно нападает на первого игрока. Жетоны прогресса, лежащие на активном противнике, сбрасываются. А жетоны, лежащие на активном регионе или квесте, остаются на месте.

При взаимодействии с противником с ключевым словом *Беспечный*, в стадии итогов поиска, игроки могут решить отменить все успехи и вместо этого разместить эквивалентное количество жетонов повреждений на врагах с ключевым словом *Беспечный*. Если есть несколько вовлеченных врагов с ключевым словом *Беспечный*, по решению игроков этот урон может быть распределен между этими врагами.

Охота на волка

Уровень сложности=8

Несмотря ни на что, вы вырезали сильмарилл из короны Моргота и вырвались из Ангбанда. Но ужасный волк, Кархарот, пожрал и сильмарилл, и руку, что держала его во время побега из Ангбанда. Сильмарилл жжет внутренности Кархарота, и тот обезумел от боли. К ужасу эльдар, людей и орков, он пронесся через Белерианд на юг. Все ближе и ближе он подбирался к Менегроту, центру Дориата и место пребывания Тингола и Мелиан. Тингол решил организовать охотничью вылазку, чтобы остановить волка, прежде чем он достигнет Менегрота. Однако сильмарилл сделал Кархарота более могущественным, чем когда-либо, и судьба Дориата висит на волоске.

Колода Кархарота

Стадия 1А предписывает вам создать колоду Кархарота. Это колода должна содержать по 3 копии каждой карты: *Кархарот - Красная Утроба*, *Кархарот - волк Ангбанда* и *Кархарот - Всепожирающий Дух*.

Во время фазы приключения, после отправки персонажей на поиск приключений и до инсценировки, откройте верхнюю карту колоды Кархарота. Положите эту карту в район средоточия и уберите все предыдущие копии Кархарота в отдельный сброс. Перенесите весь урон и все довески с предыдущей версии Кархарота. Если колода Кархарота пуста, возьмите сброс карт Кархарота, перетасуйте и создайте новую колоду.

Охота

“Охота” новое ключевое слово на картах локаций в этом квесте. Каждая локация с этим словом содержит число правее слова “Охота”. Когда локация исследована, как активная локация, добавьте ее в победный запас. Если локация исследована в районе средоточия, то она сбрасывается и не добавляется в победный запас.

Во время фазы столкновений, игроки могут сбросить 5 очков охоты из победного запаса, чтобы переместить Кархарота в игровую зону игрока. Игроки могут выбрать в чью игровую зону переместится Кархарот. Кархарот не может попасть в игровую зону во время проверки столкновения и через эффекты карт, кроме карт квеста.

Битва с Кархаротом.

Во время фазы боя, если Кархарот находится в районе средоточия, то он атакует случайную локацию в игре. Возьмите теневую карту для этой атаки. 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.

Пример: Кархарот - волк Ангбанда находится в районе средоточия во время фазы боя. В игре также находятся 2 локации: Поселение в Бретиле в районе средоточия и Поля Димбара, как активная локация. Моника выбирает случайным образом одну из локаций - это Поселение в Бретиле, теперь эта локация является целью атаки Кархарота. Тневая карта Кархарота не имеет теневого эффекта. Уровень угрозы Поселения в Бретиле равняется 3, это значение отнимается от силы атаки Кархарота, которое равняется 5. Полученная разница (2) - это количество повреждений, нанесенное локации. Если бы была выбрана локация Поля Димбара, то Моника могла бы назначить защитника.

FAQ

В: Если персонаж или противник считаются вне игры из-за способностей Лютиэн или Кирдана, значит ли это, что все довески, принадлежащие им, сбрасываются?

О: Нет, потому что эти способности носят временный и условный характер.

В: Могут довески присоединяться к противникам с ключевым словом Беспощадный?

О: Да, однако, людой эффект довеска, который может предотвратить атаку, не работает.

В: Как работает 3 стадия квеста Логово Моргота? Должен ли я сначала положить жетоны продвижения на активную локацию, и только после на Моргота, как повреждения?

О: Здесь все или ничего. После успешного завершения фазы квеста, вы можете выбрать один вариант из двух: или сыграть по обычным правилам фазы квеста, или активировать реакцию стадии 3 квеста и положить все необходимые жетоны прогресса на Моргота, как повреждения. В этой ситуации весь прогресс считается повреждениями, и вы просто игнорируете активную локацию или активного противника.

В: Как работает ключевое слово Подготовка у Тингола и Одинокого изгнанника? Когда я должен сформировать колоду Менегрота для Тингола?

О: Эффект карты игрока с ключевым словом Подготовка разыгрывается перед тем, как вы возьмете первые 6 карт при начале игры. В случае с Тинголом, вы должны сформировать колоду Менегрота и только после этого взять в руку первые карты. В случае с Одиноким изгнанником вы должны взять эту карту из колоды и присоединить к своему герою, и только после этого набрать в руку первые 6 карт.

Утвержденный список

Во время формирования колоды игрока дополнения Первой Эпохи используются все карты из этого дополнения, при этом многие карты из других дополнений не используются, чтобы не разрушать атмосферу. Однако, в *The Lord of the Rings: The Card Game* существуют карты, которые подходят под этот временной промежуток. Ниже представлен список карт, разрешенных к использованию в колодах Первой Эпохи.

ЛИДЕРСТВО

Тип карт	Название карты (англ.)	Название карты (рус.)	Цикл (сценарий) / Номер карты
Герои	Celeborn	Келеборн	10/1
Союзники	Silverlode Archer	Лучник Серебряного Потока	01/17
	Longbeard Orc Slayer	Длиннобородый убийца орков	01/18
	Erestor	Эрестор	05/77
	Longbeard Elder	Длиннобородый старец	05/102
	Galadriel	Галадриэль	S06/3
	Naith Guide	Проводник по Наиту	10/2
Довески	Path of Need	Путь судьбы	05/103
	Hardy Leadership	Чёткое руководство	05/130
	Cram	Походный хлеб	S01/11
	The Day's Rising	Новый день	10/139
	O Lorien!	О Лориен!	10/58
	Ranger Provisions	Запасы рейнджеров	13/55
События	Ever Vigilant	Бдительность	01/20
	Common Cause	Общее дело	01/21
	Sneak Attack	Скрытая атака	01/23

	Valiant Sacrifice	Героическая смерть	01/24
	Grim Resolve	Непреклонная решимость	01/25
	Campfire Tales	Истории у костра	02/3
	Parting Gifts	Прощальные подарки	02/52
	Rear Guard	Арьергард	02/74
	Dawn Take You All	Застали рассвет	02/118
	Ever Onward	Только вперёд	04/5
	Taking Initiative	Взять инициативу	05/2
	Timely Aid	Своевременная помощь	05/3
	Grave Cairn	Могила из камней	05/54
	Fresh Tracks	Свежие следы	05/78
	We Are Not Idle	Работа в команде	05/129
	Gaining Strength	Получение силы	08/3
	Strength of Arms	Ударный отряд	08/34
	A Very Good Tale	Хорошая история	S01/14
	To me! O my kinsfolk!	Все ко мне!	S02/12
	Swift and Silent	Быстрый и тихий	10/3
	Feigned Voices	Условные сигналы	10/27
	Follow Me	Следуй за мной!	10/85
	Tighten Our Belts	Затянуть пояса	10/86
	Lure of Moria	Дойти до конца	05/30
	Rallying Cry	Сигнал к сбору	13/3
	Reinforcements	Подкрепление	13/85

	Taste it Again!	Ловкий выпад	S08/11
Квесты	Send for Aid	Послать за подмогой	13/86

ЗНАНИЯ

Тип карт	Название карты (англ.)	Название карты (рус.)	Цикл (сценарий) / Номер карты
Герои	Glorfindel	Глорфиндел	01/11
	Elrond	Элронд	05/128
	Erestor	Эрестор	13/84
Союзники	Gildor Inglorion	Гилдор Инглорион	02/79
	Master of the Forge	Мастер-кузнец	05/134
	Harbor Master	Мастер залива	08/39
	Longbeard Map-maker	Длиннобородый картограф	02/32
	Silvan Tracker	Эльфийский следопыт	02/102
	Wandering Ent	Бродячий энт	10/119
	Henamarth Riversong	Хенамар Риверсонг	01/60
	Elrond	Элронд	S06/5
	Daughter of the Nimrodel	Дочь Нимродели	01/58
	Miner of the Iron Hills	Шахтер с Железных холмов	01/61
	Mirkwood Runner	Гонец Лихолесья	02/123
	Wellinghall Preserver	Хранитель Родникового зала	13/61
	Galdor of the Havens	Галдор из Гондолина	13/91
Довески	Forest Snare	Лесная ловушка	01/69

	Dark Knowledge	Темное знание	01/71
	Self Preservation	Самосохранение	01/72
	A Burning Brand	Горящая головешка	02/33
	Love of Tales	Любовь к историям	05/85
	Healing Herbs	Целебные травы	05/109
	Poisoned Stakes	Отравленные шипы	08/115
	Elf-stone	Эльфийский камень	S03/16
	Expert Treasure-hunter	Охотник за сокровищами	S02/17
	Lembas	Лембас	10/64
	Wingfoot	Идущий по ветру	10/92
	Ranger Bow	Лук рейнджера	08/88
	Ranger Spikes	Цепкие шипы	07/17
	Ambush	Засада	S08/9
События	Secret Paths	Тайная тропа	01/66
	Deep Knowledge	Великое знание	09/12
	Infighting	Конфликт	02/58
	Gildor's Counsel	Совет Гилдора	02/80
	Rumour from the Earth	Слушать землю	02/124
	Ancestral Knowledge	Знания предков	04/12
	Needful to Know	Потребность в знаниях	05/9
	Out of the Wild	Доклад разведки	05/36
	Daeron's Runes	Даеронские руны	05/108
	Peace, and Thought	Мир и покой	05/135
	Risk Some Light	Свет во тьме	05/136
	Advance Warning	Улучшенная разведка	08/40

	Expecting Mischief	Засада	S01/18
	The Tree People	Лесной народ	10/9
	Noiseless Movement	Бесшумное движение	10/33
	Don't Be Hasty!	Не торопись!	10/144
	Waters of Nimrodel	Воды Нимроделя	10/145
	Expert Trackers	Опытный следопыт	12/9
	Leave No Trace	Не оставлять следов	13/35
	Distant Stars	Далекие звезды	13/36
	None Return	Никто не вернется	13/62
	The Door Is Closed	Путь закрыт	13/92
	In The Shadows	Скрываясь в тених	S08/12
Квесты	Scout Ahead	Разведать путь	13/9

ДУХ

Тип карт	Название карты (англ.)	Название карты (рус.)	Цикл (сценарий) / Номер карты
Герои	Glorfindel	Глорфиндел	05/101
	Galadriel	Галадриэль	10/112
Союзники	Zigil Miner	Рудокоп Зигиля	04/9
	Silvan Refugee	Беглец лесных эльфов	08/37
	Blue Mountain Trader	Торговец с Синих гор	10/6
	Lorien Guide	Лориенский проводник	01/44
	Elven Jeweler	Эльфийский ювелир	13/33
Довески	Power in the Earth	Сила в земле	01/56

	Unexpected Courage	Прилив сил	01/57
	Silver Lamp	Серебряная лампа	09/9
	Light of Valinor	Свет Валинора	05/107
	Miruvor	Мирувор	05/133
	Ever My Heart Rises	Сердце мое оживает	05/82
	Spare Hood and Cloak	Запасной плащ	S01/12
	Silver Harp	Серебряная арфа	13/90
События	Strength of Will	Сила воли	01/47
	Hasty Stroke	Стремительный удар	01/48
	A Test of Will	Испытание воли	01/50
	Stand and Fight	Стой и сражайся	01/51
	A Light in the Dark	Свет во тьме	01/52
	Dwarven Tomb	Гробница гномов	01/53
	Fortune or Fate	Чудо или Судьба	01/54
	Untroubled by Darkness	Игнорируя тьму	04/10
	Renewed Friendship	Новая дружба	05/7
	Out of Sight	Вне поля зрения	05/81
	O Elbereth! Gilthonial!	Эльберет! Гильтониэль!	05/132
	A Watchful Peace	Живописное место	07/12
	Against the Shadow	Против тени	08/38
	Children of the Sea	Дети моря	08/113
	Late Adventurer	Опаздавший путешественник	S01/17
	Desperate Alliance	Отчаянный союз	S02/10
	Courage Awakened	Внезапная отвага	10/61

	Free to Choose	Свобода выбора	10/62
	Island Amid Perils	Увести врага за собой	10/90
	Ride Them Down	Обманный маневр	10/142
	Shadows Give Way	Столб света	10/143
	Fair and Perilous	Честь и отвага	13/60
Квесты	Double Back	Запутать следы	13/34

ТАКТИКА

Тип карт	Название карты (англ.)	Название карты (рус.)	Цикл (сценарий) / Номер карты
Союзники	Winged Guardian	Крылатый хранитель	02/4
	Landroval	Ландроваль	02/53
	Descendant of Thorondor	Потомок Торондора	02/75
	Vassal of the Windlord	Подданный Владыки ветра	02/98
	Veteran Axehand	Ветеран боя на топорах	01/28
	Gwaihir	Гвайхир	10/59
	Booming Ent	Мстящий энт	10/141
	Galadhon Archer	Галадонский лучник	10/87
	Longbeard Sentry	Длиннобородый часовой	13/57
	Derndingle Warrior	Воин Тайнодола	13/31
Довески	Blade of Gondolin	Клинок Гондолина	01/39
	Dwarven Axe	Гномий топор	01/41
	Born Aloft	Рожденный в небесах	02/29

	Song of Mocking	Дразнилка	02/99
	Support of the Eagles	Поддержка орлов	02/120
	Keeping Count	Продолжай считать	05/5
	Ring Mail	Кольчуга	05/80
	Mighty Prowess	Мощь и отвага	08/35
	Great Yew Bow	Большой тисовый лук	S02/14
	Elven Mail	Эльфийский доспех	10/29
	Black Arrow	Черная стрела	S02/15
	Dwarrowdelf Axe	Дварроуделфская секира	04/7
	Secret Vigil	Тайное преследование	12/12
	Raven-winged Helm	Шлем вороньего крыла	13/5
	Elven Spear	Эльфийское копье	13/87
События	Blade Mastery	Мастерство с кинжалами	01/32
	Rain of Arrows	Дождь из стрел	01/33
	Feint	Финт	01/34
	Quick Strike	Быстрый выпад	01/35
	Thicket of Spears	Лес копий	01/36
	Swift Strike	Быстрый удар	01/37
	Stand Together	Круговая оборона	01/38
	The Eagles Are Coming!	Орлы летят!	02/5
	To the Eyrie	В орлиное гнездо	02/54
	Unseen Strike	Скрытый удар	05/4
	Hail of Stones	Град камней	05/32

	Heavy Stroke	Тяжелый удар	05/105
	Hands Upon the Bow	Прицельный выстрел	05/131
	Trained for War	Интенсивные тренировки	08/36
	The Hammer-stroke	Обманный маневр	08/111
	Foe-hammer	Лучшая экипировка	S01/15
	Goblin-cleaver	Убийца орков	S01/16
	Straight Shot	Точный выстрел	S02/9
	Close Call	На грани	10/5
	Pursuing the Enemy	Слежка за противником	10/60
	Tireless Hunters	Выносливый охотник	12/8
	Boomed and Trumpeted	Мечь леса	13/32
	Horn's Cry	Звук горна	13/88
Квесты	Delay the Enemy	Задержать врага	13/58

НЕЙТРАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Тип карт	Название карты (англ.)	Название карты (рус.)	Цикл (сценарий) / Номер карты
Союзники	Treebeard	Древобород	10/146
Довески	Song of Kings	Песнь Королей	02/10
	Song of Wisdom	Песня мудрости	02/34
	Song of Travel	Песенка путешественника	02/81
	Song of Battle	Песня Битвы	02/104
	Resourceful	Добыча	05/62
	Palantir	Палантир	08/90

	Leaf Brooch	Брошь в форме листа	10/34
	Defender of the West	Защитник Запада	10/93
	Elf-friend	Друг эльфов	13/93
События	The Seeing-stone	Всевидящий камень	09/15
	Shadow of the Past	Тень прошлого	02/125
	The End Comes	Конец близок	05/37
	A Good Harvest	Хороший урожай	08/10
	Well-Equipped	Личная экипировка	08/116
	Hidden Cache	Спрятанный тайник	08/143
	Keen as Lances	Пронзительный взгляд	13/37
	Hope Rekindled	Луч надежды	13/63
Квесты	Gather Information	Сбор информации	12/14

Номера циклов (сценариев)

01	Core Set
02	Shadows Of Mirkwood
03	The Massing At Osgiliath
04	Khazad-dum
05	Dwarrowdelf
06	The Battle For Lake Town
07	Heirs Of Numenor
08	Against The Shadow
09	The Voice Of Isengard
10	The Ring Maker
11	The Stone Of Erech

12	The Lost Realm
13	Angmar Awakened
S01	The Hobbit
S02	The Hobbit
S03	The Black Riders
S04	The Old Forest
S05	Fog On The Barrow Downs
S06	The Road Darkness
S07	The Treason Of Saruman
S08	The Land Of Shadows