

원정대 진행과 반지를 위한 추적 커스텀 참조표 #1

원정대가 모르도르 밖에 있다면 ■을 따르십시오.
그 외의 경우에는 □을 따르십시오.

관련된 사건 카드나 인물, 추적 타일



● : 추적 성공 시에만 : "노출" 시에만 : "정지" 시에만

모르도르 추적 풀 = 남은 추적 타일들 + 이전에 뽑은 눈 타일들 + 등장한 특별 추적 타일들 - 게임에서 영구적으로 제거된 타일들.
원정대가 모르도르 트랙에 있을 때, 턴 동안에 자유민족 플레이어가 원정대를 숨기는 시도도 하지 않았고 이동시키는 시도도 하지 않았다면 그 턴의 행동 해결 단계의 종료 시에 타락 점수 1이 자동으로 더해집니다.

군대와 전투

커스텀 참조표 #2

자유민족 인물 등장시키기

- 동료들은 원정대에서 분리되면 등장합니다 (39쪽을 보십시오).
- 백색의 간달프와 아라고른 - 이실두르의 후계자가 등장합니다 (그 인물 카드들을 보십시오).

암흑군단 인물 등장시키기

- 부하들이 등장합니다 (그 인물 카드들을 보십시오).

자유민족 인물 이동시키기

동료들과 동료들 무리들 모두는 지도에서 이동합니다. 같은 지역에 있는 동료들로부터 무리들을 1개 이상 만들 수 있습니다 (24쪽을 보십시오).

암흑군단 인물과 나즈굴 이동시키기

나즈굴과 부하들은 지도에서 이동합니다 (24쪽을 보십시오).

- 개인 이동:** 동료는 지역들을 최대 자신의 레벨까지 이동할 수 있습니다.
- 무리 이동:** 동료들 무리는 **공통의** 목적지로 최대 그 무리에서 **가장 높은 레벨까지** 이동할 수 있습니다.

- 오직 개인 이동:** 부하는 지역들을 최대 자신의 레벨까지 이동할 수 있습니다.
- 펠 비스트에 의한 무한한 이동:** 나즈굴과 마술사-왕은 하나의 이동으로 지도에 있는 아무 지역으로 이동할 수 있습니다.
- 오르삼크의 타락한 마법사:** 사투만은 오르삼크에서 떠날 수 없습니다.

이동 제약

- 그들은 적군을 포함하고 있는 지역에 들어가거나 그러한 곳에서 떠날 수 있습니다.
- 그들은 거점 **암흑군단** 지배를 포함하는 지역에 들어가면 **멈춰야 합니다**.
- 그들은 거점 **자유민족** 포위 **암흑군단** 지배를 포함하는 지역에 들어가면 **멈춰야 합니다**.
- (특정 사건 카드들을 제외하고) 그들은 우방 거점 **암흑군단** 포위를 포함하는 지역에 들어갈 **수도 없고** 그러한 지역에서 떠날 **수도 없습니다**.
- 그들은 통과불가능 지형을 건너갈 **수 없습니다**.

이동 제약

- 그들은 적군을 포함하고 있는 지역에 들어가거나 그러한 지역에서 떠날 수 있습니다.
- 그들은 거점 **자유민족** 지배를 포함하는 지역에 들어갈 **수 없습니다**.
- 그들은 거점 **암흑군단** 포위 **자유민족** 지배를 포함하는 지역에 들어가거나 그러한 지역에서 떠날 수 있습니다.
- 비-비행 부하들은 우방 거점 **자유민족** 포위를 포함하는 지역에 들어갈 **수도 없고** 그러한 지역에서 떠날 **수도 없습니다** (나즈굴과 마술사-왕은 할 수 있습니다).
- 비-비행 부하들은 통과불가능 지형을 건너갈 **수 없습니다** (나즈굴과 마술사-왕은 할 수 있습니다).

인물과 지도자, 나즈굴 죽이기

- 전투에 참가한 부대들 모두가 죽는다면 즉시 그 군대에 부분 이었던 나머지 피규어를 모두 또한 게임에서 제외됩니다 (30쪽을 보십시오).

- 카드의 효과로 군대에 있는 부대들 모두가 죽는다면 그 군대와 함께 있는 자유민족 지도자들 모두는 제거되지만, 그 카드에 특별한 언급이 없는 한, **나즈굴과 동료들, 부하들은 그 지역에 남겨집니다** (22쪽을 보십시오).

