

가운데-땅의 전사들

가운데-땅의 전사들을 진행할 때에 각 플레이어는 특별 분파 주사위 1개를 받습니다. 플레이어의 첫 번째 분파가 등장하면 다음 턴의 시작 시에 그 플레이어는 분파 주사위를 그의 행동 주사위 풀에 추가합니다.

새로운 아이콘들이 이 주사위들에서 나타나고, 그것들은 여기에 설명되어 있습니다. 나머지 아이콘들은 기본 게임의 규칙에 따라 사용됩니다.

분파 주사위들의 이 결과들은 각 분파를 위한 규칙서에 설명된 것처럼, 분파 카드들과 분파 피규어들에만 사용될 수 있습니다.



분파 모집



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- 분파 1개 파에 대한 규칙을 따르며, 피규어(들)을 그 분파에 추가합니다.
- 새로운 분파 1개 파를 등장시킵니다.



분파 사건 사용/뽑기



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- 종류에 상관없이, 당신의 손에 있는 아무 분파 사건 카드 1장을 **사용**합니다.
- 당신의 분파 사건 덱에서 분파 사건 카드 1장을 **뽑**습니다.



분파 사건 사용/분파 모집



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- **분파 모집** 아래에 나열된 것들 중 아무 행동 하나를 선택합니다.
- 종류에 상관없이, 당신의 손에 있는 아무 분파 사건 카드 1장을 **사용**합니다.



분파 사건 뽑기/분파 모집



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- **분파 모집** 아래에 나열된 것들 중 아무 행동 하나를 선택합니다.
- 당신의 분파 사건 덱에서 분파 사건 카드 1장을 **뽑**습니다.

와일드 주사위



이 주사위 결과는 **분파 모집**이나 **분파 사건 사용/뽑기** 아래에 나열된 것들 중 아무 행동 하나를 선택하기 위해서 사용될 수 있습니다.

반지의 전쟁



인물



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- **지도자가 군대와 함께 이동/공격합니다.** 지도자와 함께 있는 군대 1개대를 인접한 지역으로 이동시키는데, 그 지역은 군대 이동에 대해 자유로워야 합니다; 또는 지도자와 함께 있는 군대 1개대를 사용해서 인접한 지역에 있는 적군 1개대를 공격합니다 (또는 포위 공격이나 돌진을 개시합니다).
- **사건 카드 1장을 사용합니다.** 당신의 손에 있는 인물 사건 카드 1장을 사용합니다.

자유민족 전용

- **원정대 진행.** 원정대 진행 카운터를 1칸 전진시킵니다. 반지를 위한 추적을 해결한 다음에 사용된 행동 주사위를 추적 칸에 놓습니다.
- **원정대를 숨깁니다.** 원정대가 노출이었다면 원정대는 다시 숨음이 됩니다.
- **동료들을 분리합니다.** 동료 1명이나 동료들 1무리를 원정대에서 분리합니다. 동료 피규어(들)은 원정대 칸에서 제거되고, 지도에 있는 원정대에서 원정대 진행 카운터의 칸수와 가장 높은 동료 레벨의 합의 거리까지 이동해야 합니다.

- **동료들을 이동시킵니다.** 지도에 있는 동료들이나 동료들 무리들 모두가 각각 지역들을 그 무리에서 가장 높은 동료 레벨의 거리까지 이동하게 합니다.

암흑군단 전용

- **부하들을 이동시킵니다.** (마술사-왕을 비롯한) 나즈굴 모두를 (암흑군단 군대가 포위하고 있지 않는 한, 자유민족에게 지배되고 있는 거점이 있는 지역을 제외하고) 지도에 있는 아무 곳으로 이동시킵니다. 사우론의 입을 3지역까지 이동시킵니다.



군대



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- **군대들을 이동시킵니다.** 서로 다른 군대들을 2개대까지 그 지역(들)에서 인접한 지역(들)로 이동시키는데, 그 지역(들)은 군대 이동에 대해 자유로워야 합니다.
- **적군 1개대를 공격합니다.** 당신의 군대들 중 1개대에 인접한 곳에 있는 적군 1개대를 공격합니다 (또는 포위 공격이나 돌진을 개시합니다).
- **사건 카드 1장을 사용합니다.** 당신의 손에 있는 군대 사건 카드 1장을 사용합니다.



소집



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- **외교적 행동.** 우방국 1개국의 정치 카운터를 1칸 전진시킵니다 (자유민족 국가에 대해, 그 국가의 정치 카운터가 활성화되어 있을 때에만 “전쟁 중” 칸에 도달할 수 있습니다).
- **사건 카드 1장을 사용합니다.** 당신의 손에 있는 **소집** 사건 카드 1장을 사용합니다.

“전쟁 중” 인 국가 전용

- **중원병력들을 모집합니다.** 중원병력들을 등장시킵니다:
 - 아무 우방 자유 정착지 1곳에 정예 부대 1개 또는
 - 서로 다른 아무 우방 자유 정착지 2곳에 지도자 2명 또는
 - 서로 다른 아무 우방 자유 정착지 2곳에 정규 부대 2개 또는
 - 서로 다른 아무 우방 자유 정착지 2곳에 지도자 1명과 정규 부대 1개.

암흑군단 전용

- 인물 카드에 적혀 있는 규칙에 따라 **부하 1명**을 등장시킵니다.



사건



이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- **사건 카드 1장을 뽑습니다.** 당신이 선택한 사건 덱 1곳에서 사건 카드 1장을 뽑습니다.
- **사건 카드 1장을 사용합니다.** 종류에 상관없이, 당신의 손에 있는 사건 카드 1장을 사용합니다.



소집/군대



소집이나 군대에 열거된 행동들 중 하나를 선택할 수 있습니다.

특별

아래 행동 주사위 결과들은 암흑군단 행동 주사위들과 자유민족 행동 주사위들에서 서로 다릅니다:

사우론의 눈



눈을 보이는 행동 주사위 결과들 모두는 추적 칸에 놓여야 합니다.



서부의 의지

- 자유민족 플레이어는 행동을 수행하기 전에 **서부의 의지** 행동 주사위 결과 1개를 아무 다른 행동 주사위 결과 1개로 바꾸고 그 선택된 결과와 같은 효과로 사용할 수 있습니다.
- **서부의 의지** 행동 주사위 결과는 또한 인물 카드들에 적혀 있는 규칙에 따라 **백색의 간달프나 아라고른 - 이실두르의 후계자**를 등장시키기 위해서 사용될 수 있습니다.

가운데 - 땅의 귀인들

가운데-땅의 귀인들을 진행할 때에 플레이어들은, (자유민족을 위한) 소지자 주사위와 (암흑군단을 위한) 하급 부하 주사위라 불리는 새로운 특별 주사위들을 받습니다. 특정한 인물이 등장하면 다음 턴의 시작 시에 그 플레이어는 해당하는 특별 주사위를 그의 행동 주사위 풀에 추가합니다.

소지자 주사위 (흰색 바탕): 엘론드 군주 - 빌랴의 소지자 (파란색); 갈라드리엘 귀부인 - 네냐의 소지자 (회색); 회색의 간달프 - 나라의 소지자 (빨간색).

하급 부하 주사위 (검은색 바탕): 모리아의 발록 - 고대 세계의 악마 (빨간색); 고스모그 - 모르굴의 부관 (노란색).

플레이어가 여러 소지자나 하급 부하 주사위를 굴린다면:

- 그는 사용할 주사위 결과 1개를 선택해야 합니다.
- 어떤 주사위 결과가 눈이라면 그는 (평소처럼 추적 칸에 놓이는) 그 주사위 결과를 선택해야 합니다.

새로운 아이콘들은 이 주사위들에서 나타나고, 그 아이콘들은 여기에 설명되어 있습니다. 나머지 아이콘들은 기본 게임의 규칙에 따라 사용됩니다.



카드 뽑기



당신이 선택한 사건 덱 1곳에서 사건 카드 1장을 뽑습니다.



제거



이 아이콘은 몇몇 주사위 면에서, 다른 행동 기호와 함께 나타납니다. 그 아이콘은 그 주사위가 사용된 후에 행동 주사위 회수 단계에서, 다음의 상황들에서 제거됨을 의미합니다:

- 소지자 주사위는 백색의 간달프가 등장해 있다면 제거됩니다.
- 하급 부하 주사위는 (아무 버전의) 마술사-왕이 등장해 있다면 제거됩니다.

발록 사용



발록이 비활성 (레벨 0)이라면 발록은 **활성화** (레벨 2) 됩니다.

발록이 활성화라면 이 주사위 결과는 다음 행동들 중 하나를 실행하기 위해서 사용될 수 있습니다:

- 발록과 함께 있는 군대 1개대를 **이동시킵니다**.
- 발록과 함께 있는 군대 1개대로 **공격합니다**.
- 발록만 지도에서 **이동시킵니다**.