

R. 디 메글리오와 M. 마지 & F. 네피텔로의 게임

반지의 전쟁

J.R.R. 톨킨의 반지의 제왕™ 삼부작에 기반한 확장

가운데-땅의 전사들

제1장:

도입

가운데-땅의 전사들은 반지의 전쟁 2판 보드게임을 위한 확장입니다.

그것은 새로운 특징을 게임에 도입합니다: 분파.

분파들은

반지의 전쟁 동안에 자유민족이나 암흑군단을 지원했던 여러 무리와 생물들 - 자유민족에 대해 던해로우의 망자들과 팡고른의 엔트들, 안개 산맥의 큰 독수리들, 그리고 암흑군단에 대해 옴바르의 해적선들과 던랜드인들, 큰 거미들 - 을 포함합니다.

구성물

가운데-땅의 전사들 확장은 다음 구성물들을 포함합니다:

- 본 규칙서
- 자유민족 특별 행동 주사위 (초록색) 1개
- 암흑군단 특별 행동 주사위 (주황색) 1개
- 새로운 플라스틱 피규어 (분파마다 8개씩) 48개
 - 던해로우의 망자들을 나타내는 피규어 8개
 - 안개 산맥의 독수리들을 나타내는 피규어 8개
 - 팡고른의 엔트들을 나타내는 피규어 8개
 - 옴바르의 해적선들을 나타내는 피규어 8개
 - 던랜드의 산지인들을 나타내는 피규어 8개
 - 실롭의 새끼들 (거미들)을 나타내는 피규어 8개
- 분파 참조 카드 6장
- 분파 행동 주사위 참조표 2장
- 게임 카드 62장
 - 자유민족 분파 사건 카드 20장
 - 암흑군단 분파 사건 카드 20장
 - 자유민족 전투 요청 카드 6장
 - 암흑군단 전투 요청 카드 6장
 - 자유민족 사건 카드 6장
 - 암흑군단 사건 카드 3장
 - 자유민족 인물 카드 (나무수염) 1장

게임 준비하기

게임을 시작하려면, 보통 때의 반지의 전쟁 배치를 사용하는데, 다음의 추가사항들이 있습니다:

- 자유민족 인물 사건 덱에서 다음 사건 카드들을 제거하십시오: "바람의 왕 과이히르" (#15), "독수리들이 오고 있다!" (#18), "엔트들이 각성하다: 나무수염" (#19), "엔트들이 각성하다: 후오른들" (#20), "엔트들이 각성하다: 엔트뭇" (#21), "던해로우의 망자들" (#22). 이 카드들은 본 확장에 포함된 새로운 자유민족 사건 카드들로 대체됩니다.
- 다음 사건 카드들을 제거하십시오: 암흑군단 전략 사건 덱에서 "옴바르의 해적선들" (#10), "던랜드인들의 분노" (#11); 암흑군단 인물 사건 덱에서 "실롭의 굴" (#1). 이 카드들은 본 확장에 포함된 새로운 암흑군단 사건 카드들로 대체됩니다.
- 새로운 사건 카드들을 해당하는 사건 덱들에 추가하십시오.
- 보통의 사건 덱 2개에 추가로, 각 플레이어는 게임의 시작 시부터 자신이 원하는 대로 쓸 수 있는 세 번째 덱을 가집니다: 분파 사건 덱. 각 플레이어는 자신의 분파 사건 덱을 섞고 자신의 다른 사건 덱들 옆에 놓습니다.
- 분파 주사위들과 분파 피규어들, 전투 요청 카드들을 나중에 사용하기 위해 한쪽에 놓으십시오.
- 각 플레이어는 자신의 분파들의 분파 참조 카드 3장을 가져와서 테이블에 그 분파의 등장 요건이 보이도록, 그림 면이 보이도록 놓습니다.

- 각 플레이어는 분파 행동 주사위 참조표를 가져옵니다.

주: 당신은 본 확장을 기본 게임과만, 또는 가운데-땅의 귀인들과 함께 진행할 수 있습니다. 후자에서, 가운데-땅의 귀인들의 배치 지시들 모두가 또한 적용됩니다.

당신이 게임에 나무수염 프로모 피규어를 사용한다면 그것의 인물 카드를 본 확장에 포함된 나무수염 카드로 대체하십시오. 나무수염 피규어는 본 확장에 포함되어 있지 않습니다.

플라스틱 피규어

자유민족 분파 피규어 (24개)

망자 (8개) 독수리 (8개) 엔트 (8개)

암흑군단 분파 피규어 (24개)

해적선 (8개) 던랜드인 (8개) 거미 (8개)

분파 주사위

자유민족 암흑군단

참조 카드

자유민족 (3장) 암흑군단 (3장)

카드

분파 사건 카드 (40장)

자유민족 (20장) 암흑군단 (20장)

전투 요청 카드 (12장)

자유민족 (6장) 암흑군단 (6장)

사건 카드 (9장)

자유민족 (6장) 암흑군단 (3장)

인물 카드 (1장)

나무수염

제2장:

새로운 규칙

새로운 용어

정복되어 있지 않다

형용사 정복되어 있지 않다는 게임의 시작 시에 지배했던 플레이어에게 여전히 지배되고 있는 정착지를 가리키기 위해서 도입됩니다.

상대에게 점령된 다음에 원래의 소유자에게 탈환된 정착지는 다시 "정복되어 있지 않음"으로 간주됩니다.

포위되어 있는 군대가 포위되어 있는 거점의 소유자에게 속해 있다면 그 거점은 정복되어 있지 않은 것으로 간주됩니다.

분파

반지의 전쟁 동안에 싸우는 인간과 엘프 드워프의 자유민족 군대들은 혼자가 아니었고 많은 협력자들에게 지원받았습니다. 비슷하게, 사우론의 군대들은 오크와 남부인, 동부인, 트롤만 포함하지 않았었습니다. 이 협력자들은 본 게임에서, 본 확장에서 도입하는 분파로 표현됩니다.

분파의 게임진행은 새로운 게임 구성물 2개로 작동됩니다: 분파 사건 카드들과 분파 주사위들.

분파 사건 카드

가운데-땅의 전사들을 진행할 때에 보통의 사건 덱 2개 (인물과 전략)에 추가로, 각 플레이어는 세 번째 덱을 가집니다: 분파 사건 카드 20장으로 구성된 분파 사건 덱.

첫 번째 턴을 비롯하여, 턴의 시작 시마다 분파 사건 카드 1장이 분파 사건 덱에서 뽑힙니다.

일반 규칙처럼, 분파 사건 카드는 사건 카드인 것으로 간주되고 다른 사건 카드와 같은 규칙과 효과의 제약을 받습니다; 분파 사건 덱은 다른 사건 덱과 같은 규칙과 효과의 제약을 받습니다.

예를 들어서, 회색의 간달프의 길잡이 능력은 아무 종류의 사건 카드에 적용되어서 그것은 또한 분파 사건 카드와 분파 사건 덱에 영향을 줍니다.

반면에, 특정 덱의 카드를 참조하는 능력들 (예를 들어서, 마술사-왕 - 반지악령들의 수장의 "공포의 창" 능력이나 자유민족 사건 카드 "너무 큰 힘"의 버리는 조건)은 분파 카드에 적용되지 않습니다.

그러나 아래에 지시된 몇몇 중요한 차이가 있습니다:

- 분파 사건 카드들은 6장의 핸드 제한에 포함되지 않습니다.
- 플레이어의 핸드에 분파 사건 카드 4장의 제한이 있습니다. 초과분은 즉시 버리는 더미에 버려져야 합니다.
- 분파 사건 덱에 카드가 다 떨어진다면 그것은 다시 섞입니다.

중요: 보통 때의 "사건" 행동 주사위 결과는 분파 사건 덱에서 뽑거나 분파 사건 카드를 사용하기 위해서 사용될 수 있습니다. 각 카드에 지시된 해당하는 행동 주사위 결과 (인물, 군대, 소집)은 또한 분파 사건 카드를 사용하기 위해서 사용될 수 있습니다.

분파 모집 카드

특정 분파 사건 카드들은 분파의 추가 피규어들을 모집하기 위해서 사용됩니다. 이 카드들은 아래에 언급된 것처럼, 군 부대들을 모집하는 보통의 사건 카드들과 다르게 작동합니다:

- 플레이어가 아직 등장하지 않은 분파에 분파 사건 카드를 사용한다면 그 카드가 플레이어가 "시작 배치에 피규어들을 추가한다"를 허용하지 않는 한, 그 카드는 어떠한 효과도 없습니다. 이 피규어들은 그 분파가 등장할 때에 그 분파의 시작 지역에 그 분파의 배치에 지시된 피규어들과 함께 게임에 등장할 것입니다.
- 플레이어가 게임에서 죽은 분파에 분파 사건 카드를 사용한다면 그 카드는 어떠한 효과도 없습니다.
- 특정 분파 사건 카드들은 소유자가 그 카드에 피규어들을 놓은 다음에 그 카드에 있는 피규어들을 모집하는 것을 허용합니다. 그 카드에 있는 피규어들은 등장한 것으로 간주되지 않고, 그 카드가 어떠한 이유로든 버려진다면 그 피규어들은 증원 풀로 반납됩니다.

분파 주사위

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

주: 게임 동안에 플레이어가 등장해 있는 분파를 가지고 있지 않다면 다음 턴의 시작 시에 그는 그의 행동 주사위 풀에서 분파 주사위를 제거해야 합니다. 그 플레이어를 위한 새로운 분파가 등장한다면 그 주사위는 회수될 수 있습니다.

분파 주사위의 사용은 행동을 요구하고, 그 주사위는 "패스" 규칙을 위해서만 일반 행동 주사위로 간주됩니다. 그 주사위는 ("아무 행동 주사위"의 사용을 요구하는 사건들이나 엘프의 반지들의 영향처럼) 다른 어떠한 목적으로도 일반 행동 주사위가 아닙니다.

분파 주사위의 결과들은 분파들에 특정되고 분파 카드들과 분파 피규어들에만 사용될 수 있습니다 - ("사우론의 눈"을 제외하고, 아래를 보십시오) 그 결과는 일반 행동 주사위처럼 사용될 수 없습니다. 1개보다 더 많은 분파가 등장해 있다면 그 플레이어는 분파 주사위가 허용하는 행동에 영향받을 분파를 선택합니다.

주사위 결과

자유민족

분파 모집	분파 모집	분파 사건 사용하기/뽑기	분파 사건 사용하기/뽑기	분파 모집 /분파 사건 사용하기	분파 모집 /분파 사건 뽑기
-------	-------	---------------	---------------	-------------------	-----------------

암흑군단

분파 모집	분파 사건 사용하기/뽑기	분파 모집 /분파 사건 사용하기	분파 모집 /분파 사건 뽑기	사우론의 눈	와일드 주사위
-------	---------------	-------------------	-----------------	--------	---------

각 분파에 대한 행동의 특정 효과는 각 분파를 위한 규칙에 나열되어 있습니다. 일반적인 사용은 다음과 같습니다:

- 분파 모집: 등장해 있는 분파 1개의 규칙에 따라 그 분파에 피규어(들)을 추가합니다; 또는 새로운 분파 1개를 등장시킵니다.
- 분파 사건 사용하기: 당신의 손에 있는 분파 사건 카드 1장을 사용합니다.
- 분파 사건 뽑기: 분파 사건 카드 1장을 뽑습니다.
- 사우론의 눈: 일반 행동 주사위의 결과와 똑같이, 추적 칸에 놓입니다, 그리고 같은 효과를 가집니다.
- 와일드 주사위: 분파 모집이나 분파 사건 사용하기, 분파 사건 뽑기 중 하나를 선택합니다.

주: 일반 행동 주사위의 결과들은 분파 피규어들에 적용될 수 없습니다 - 예를 들어서, 그것들을 모집하거나 이동시킬 수 없습니다. 그러나 해당하는 행동 주사위 결과들은 앞에서 지시된 것처럼, 분파 사건 카드들을 뽑거나 사용하기 위해서 사용될 수 있습니다.

분파와 함께 진행하기

분파 등장시키기

게임의 시작 시에 어떠한 분파도 등장해 있지 않습니다. 각 분파가 등장하기 전에 특정한 조건을 충족해야 합니다. 이 조건이 충족되면 일반 행동 주사위의 소집 결과 (또는 분파 주사위의 분파 모집 결과) 1개를 사용해서 그 분파를 등장시킬 수 있습니다.

조건들은 다음과 같습니다:

- 던해로우의 망자들: 성큼걸이 (또는 아라고른)이 Erech에레크나 (산맥 너머에 있는 지역들을 비롯하여: Edoras에도라스, Helm's Deep헬름즈 딥, Westemnet웨스텀넷) 에레크에서 1지역 안에 있습니다.
- 안개 산맥의 독수리들: 원정대의 마지막으로 알려진 위치가 Rivendell리븐델이 아닙니다; 또는 백색의 간달프가 등장해 있습니다.
- 팡고른의 엔트들: 사루만이 등장해 있고 동료나 원정대가 Fangorn팡고른에 있습니다.
- 움바르의 해적선들: 남부인과 동부인국이 "전쟁 중"입니다.
- 던랜드의 산지인들: 사루만이 등장해 있습니다.
- 실롭의 새끼들: 원정대의 마지막으로 알려진 위치가 Rivendell리븐델이 아닙니다.

분파가 등장하자마자 그 분파 규칙 요약을 보이기 위해서 그 분파의 참조표를 뒤집으십시오.

시작 피규어들은 아래에 지시된 것처럼 각 분파를 위해 놓입니다:

- 던해로우의 망자들: Erech에레크에 2개.
- 안개 산맥의 독수리들: Eagles' Eyrie독수리의 등지에 2개.
- 팡고른의 엔트들: Fangorn팡고른에 2개.
- 움바르의 해적선들: Umbar움바르에 3개.
- 던랜드의 산지인들: North Dunland노스 던랜드에 2개, South Dunland사우스 던랜드에 2개.
- 실롭의 새끼들: Dol Guldur돌 굴두르에 1개, Minas Morgul미나스 모르굴에 1개.

앞에 언급된 것처럼, 플레이어가 특정 분파 사건 카드들을 사용한다면 추가 피규어들이 모집가능하여 시작 배치에 피규어들을 추가할 수 있습니다.

분파 피규어

분파 피규어들은 군 부대가 아니어서 그것들은 같은 지역을 점유하고 있는 다른 부대들과 분리해 두는 것이 좋습니다. 그것들은 전투력을 가지고 있지 않아서 그 규칙 그리고/또는 사건에 특별한 언급이 없는 한, 적 부대들에게 공격받을 수도 없고 적 이동에 영향을 주지도 않고 축적 목적으로 계산되지도 않습니다.

분파 피규어들은 또한 (그 규칙에 특별한 언급이 없는 한) 같은 지역에 있는 우방 군대의 존재에 영향받지 않습니다. 예를 들어서, 같은 지역에 있는 우군이 후퇴한다면 분파 피규어들은 후퇴하지도 않고 그 군대가 전멸한다면 분파 피규어들은 영향받지 않습니다.

어떤 지역에 있는 분파 피규어들의 존재는 그 플레이어에게 그 지역의 지배권을 주지도 않고 정치 트랙에 영향을 주지도 않습니다.

등장해 있는 분파의 피규어들의 최대 개수는 그 피규어 풀에 있는 모집가능한 피규어들로 제한됩니다. 그러나 다음에 주의하십시오:

- 자유민족 분파들은 피규어 풀에 제한받아서 죽은 자유민족 분파 피규어들은 게임에서 제거됩니다.
- 암흑군단 분파들은 제한이 없어서 암흑군단 분파의 피규어들은 죽으면 증원 풀로 반납됩니다.

전투에서의 분파

플레이어는 그 전투 요청 카드의 효과를 사용해서, 등장해 있는 분파의 피규어들에게 전투 요청할 수 있습니다.

전투 이전에 각 플레이어는 전투 요청 카드들을 최대 6장까지 받을 수 있습니다: 그 전투에 요청받을 필요 조건을 충족하는, 등장해 있는 분파마다 카드 2장씩 (인물 전투 요청 카드 1장과 전략 전투 요청 카드 1장).

그 전투의 시작 시에 그 플레이어는 자신의 손에 이 카드들을 추가합니다.

주: 그 정체를 숨기기 위해서 뒷면에 인물 기호나 전략 기호로 표시되었다더라도 전투 요청 카드들은 인물 덱에도 전략 덱에서 소속되지 않습니다. 이러한 이유로, 마술사-왕의 "흑마법사" 능력은 전투 요청 카드들에 적용되지 않습니다.

[전투] 라운드의 시작 시마다 각 플레이어는 자신의 손에 있는 사건 카드를 그 전투 카드 효과를 위해 사용하는 것 대신에, 이 카드들 중 1장을 사용하는 것을 선택할 수 있습니다.

전투 요청 카드들은 그것들을 사용할 필요 요건이 충족되는 한 다시 사용될 수 있고, 그 카드들은 [전투] 라운드의 종료 시마다 그 플레이어에게 돌아갑니다.

주: 당신이 (예컨대, "지하세계의 망치, 그라운드", "데네소르의 어리석음"으로) 전투 카드를 사용하는 것을 방지하고 있을 때마다 당신은 마찬가지로 전투 요청 카드를 사용하는 것을 방지합니다. 비슷하게, 전투 카드의 효과들을 무효화하는 카드들 (예를 들어서, "박쥐들의 떼들")은 또한 전투 요청 카드의 효과들을 무효화합니다.

그 전투의 종료 시에 당신의 손에 있는 전투 요청 카드들을 버리고 나중에 사용하기 위해 한쪽에 놓으십시오.

여러-플레이어 규칙

다음 규칙들은 가운데-땅의 전사들의 여러-플레이어 게임에 적용됩니다:

- 팀의 각 플레이어는 핸드에 분파 카드 4장 대신에 3장의 제한을 가집니다.
- 턴의 시작 시에 팀의 주도 플레이어만 분파 카드 1장을 뽑습니다. 그 다음에 주도 플레이어는 분파 카드 1장을 자신의 팀동료에게 주는 것을 결정할 수 있습니다.
- 팀의 한 플레이어가 분파 주사위를, 그가 일반 행동 주사위를 사용할 수 있는 때에 사용할 수 있습니다.
- 팀의 한 플레이어가 행동 주사위 결과 1개를 사용해서 자신의 손에 있는 분파 사건 카드들을 사용할 수 있습니다.
- 팀의 한 플레이어가 분파를 그가 조종하고 있는 군대에 참가 중인 전투에 전투 요청할 수 있습니다.
- 플레이어는 그가 조종하는 국가와 상관없이, 아무 분파를 위해 분파 사건 카드를 사용할 수 있습니다. 그러나 플레이어는 그가 조종하고 있는 군대를 사용하기 위해서만 "암흑군단 군대"를 참조하는 분파 사건 카드를 사용할 수 있습니다.

제3장:

분파

던해로우의 망자들

(망자들)

< >

던해로우의 망자들은 야만인들의 유령들이자 곤도르의 왕들에게 맹세를 어긴 자들입니다. 그들 자신을 구원하고 영면하게 하려면, 그들은 이실두르의 정당한 후계자를 섬김으로써 자신의 아주 오래된 맹세를 이행해야 합니다.

등장하는 조건

성큼걸이 (또는 아라고른)이 Erech에레크나, 산맥 너머에 있는 지역들을 비롯하여 - Helm's Deep헬름즈 딕, Westernnet웨스턴넷, Edoaras에도라스를 비롯하여 에레크에서 1지역 안에 있습니다.

망자들 분파가 등장하면 즉시 (포워된 거점 안에 있더라도) 성큼걸이/아라고른 (그리고 같은 지역에 있는 원하는 만큼의 동료)를 Erech에레크로 이동시켜서 죽은 자들의 군대에 합류시키십시오.

주: 죽은 자들의 군대가 등장할 때에만 동료들은 그 군대에 합류할 수 있습니다.

시작 배치와 모집

죽은 자들의 군대가 등장하면 자유민족 플레이어는 Erech에레크에 망자 피규어 2개를 놓습니다.

분파 모집 행동 주사위 [결과]가 사용되면 자유민족 플레이어는 죽은 자들의 군대에 망자 피규어 1개를 놓습니다.

축적 제한

망자들은 어떠한 축적 제한도 없습니다.

제약

던해로우의 망자들은 죽은 자들의 군대를 구성하며 항상 한 지역 (최초에, Erech에레크)에 함께 있습니다. 죽은 자들의 군대는 어떠한 목적으로도 자유민족 군대로 간주되지 않습니다.

주: 성큼걸이/아라고른과, 그와 함께 있는 동료들이 죽은 자들의 군대와 함께 있을 때에 그들은 같은 지역에 있는 자유민족 군대와 함께 있는 것으로 간주되지 않습니다. 성큼걸이/아라고른이 죽은 자들의 군대에서 떠날 때에만 동료들은 죽은 자들의 군대에서 떠날 수 있습니다.

망자들 사용하기

망자들의 사용은 관련 분파 사건 카드들에 설명되어 있습니다. 자유민족 플레이어가 "공포의 악령들" 분파 사건 카드를 사용하면 죽은 자들의 군대는 이동하고 공격할 수 있습니다. 몇몇 효과들은 카드들에 요약되어 있고 여기에 자세하게 설명되어 있습니다.

이동

죽은 자들이 이동될 때마다 자유민족 플레이어가 그 군대에서 망자 피규어 1개를 죽이는 한, 죽은 자들의 군대는 같은 행동으로 1번보다 더 많이 이동할 수 있는데, 그때마다 인접한 지역으로 이동합니다. 그 지역에는 적 부대가 없어야 합니다 (적 군대들을 공격하려면, 아래 공격을 보십시오).

죽은 자들의 군대에 망자 피규어가 1개보다 더 많이 있는 한, 자유민족 플레이어는 이 절차를 반복할 수 있습니다.

공격

죽은 자들의 군대가 그 이동을 끝낸 후에 자유민족 플레이어는 그 군대를 사용해서 인접한 지역에 있는 암흑군단 군대 1개대를 공격할 수 있습니다.

죽은 자들의 군대 공격은 일반 전투가 아닙니다: 암흑군단 플레이어는 어떠한 방법으로도 그 공격에 반응할 수 없고, 양 플레이어는 어떠한 전투 요청 카드도 전투 카드도 사용하지 않고, 어떠한 지형 기능도 그 굴림에 영향을 주지 않습니다. 공격하려면, 자유민족 플레이어는 죽은 자들의 군대에서 망자 피규어 1개를 죽인 후에 주사위 3개를 굴리고 4+의 결과마다 명중을 얻습니다.

그 군대에 망자들이 있는 한, 그는 추가 피규어를 제거해서 같은 암흑군단 군대를 다시 공격하며 이 과정을 반복할 수 있습니다.

그 공격이 그 암흑군단 군대에 있는 부대들 모두를 죽인다면 그 군대와 함께 있는 나즈굴이나 부하들은 또한 죽습니다.

그 공격이 끝나면 공격받은 암흑군단 군대에 살아남은 부대들은 후퇴에 대한 보통 때의 규칙에 따라 함께 - 공격해온 지역과 다른 - 인접한 지역으로 후퇴해야 합니다. (그 암흑군단 군대가 포위되어 있거나 후퇴가능한 지역이 없어서) 후퇴할 수 없다면 그 군대는 후퇴하지 않습니다.

공격받은 암흑군단 군대가 전멸하거나 후퇴한다면 죽은 자들의 군대는 (망자 피규어 1개를 제거하는 것 없이) 방금 빈 지역으로 전진할 수 있습니다.

주: 암흑군단 플레이어는 자신의 군대들을 죽은 자들의 군대가 있는 지역으로 이동시킬 수 있는데, 때때로 죽은 자들의 군대는 암흑군단 군대와 같은 지역에 있을 수 있습니다. 이러한 경우에, 마치 그 지역이 죽은 자들의 군대에 인접한 것처럼 자유민족 플레이어는 그러한 군대를 보통 때처럼 (그 군대에서 망자 피규어 1개를 제거하고 주사위 3개를 굴림으로써) 죽은 자들로 공격할 수 있습니다; 또는 그는 그 암흑군단 군대를 무시하고 그 지역에서 죽은 자들의 군대를 이동시키는 것을 선택할 수 있습니다.

전투 요청

죽은 자들의 군대가 방어군과 같은 지역이나 인접한 지역에 있다면 자유민족 플레이어는 전투 카드를 사용하는 것 대신에 망자들에게 전투 요청하는 것을 결정할 수 있습니다.

전투 요청의 효과는 그 카드에 완전하게 설명되어 있습니다.

전멸

어떠한 때라도 죽은 자들의 군대에 어떠한 망자도 없다면 망자들 분파는 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

자유민족 플레이어는 (예를 들어서, 같은 지역에 있는 자유민족 군대에 합류하거나 그 지역에서 이동해서)

성큼걸이/아라고론과, 그와 함께 있는 동료가 죽은 자들의 군대에서 떠나는 것을 선언할 수 있습니다. 죽은 자들의 군대는 즉시 해산되고 그 분파는 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

예

던해로우의 망자들은 여러 번 모집되어서 Erech에레크에 성큼걸이와 함께 피규어 5개가 있습니다. 자유민족 플레이어는 "공포의 악령들" 카드를 사용해서 그들을 활성화합니다.

1) 먼저, 자유민족 플레이어는 피규어 1개를 죽여서 죽은 자들의 군대를 점유되어 있지 않은 Lamedon라메돈으로 이동시킵니다.

2) 그 다음에 자유민족 플레이어는 두 번째 피규어를 죽여서 점유되어 있지 않은 Pelargir펠라르기르로 이동시킵니다.

3) 이제 죽은 자들의 군대에 남은 피규어 3개가 있습니다. 암흑군단 군대가 West Harondor웨스트 하론더에 있고, 그 군대를 공격하기 위해서 망자 피규어 1개가 죽습니다.

자유민족 플레이어는 주사위 3개를 굴리고 명중 2회를 얻습니다. 이제 죽은 자들의 군대에 남은 망자 피규어 2개가 있습니다.

4) 자유민족 플레이어는 그 공격을 끝내기로 결정하고, 암흑군단 플레이어는 그의 군대를 West Harondor웨스트 하론더에서 South Ithilien사우스 이실리엔으로 후퇴시킵니다.

자유민족 플레이어는 죽은 자들의 군대를 West Harondor웨스트 하론더로 전진시킬 수 있었지만 그는 Pelargir펠라르기르에 남기로 결정합니다.

안개 산맥의 독수리들

(독수리들)

< >

안개 산맥의 독수리들은 가운데-땅에서 가장 큰 새입니다. 발라의 하인들이자 사우론과 그를 섬기는 비열한 생물들의 사나운 적들인, 독수리들은 간달프와 라다가스트와의 유대를 가진, 맹렬하고 독립적인 하늘의 생물입니다.

등장하는 조건

원정대의 마지막으로 알려진 위치가 Rivendell리븐델이 아니거나, 또는 백색의 간달프가 등장해 있습니다.

시작 배치와 모집

독수리들이 등장하면 자유민족 플레이어는 Eagles' Eyrie독수리들의 등지에 독수리 피규어 2개를 놓습니다.

분파 모집 행동 [주사위 결과]가 사용되면 자유민족 플레이어는 Eagles' Eyrie독수리들의 등지에 독수리 피규어 1개를 놓습니다.

축적 제한

독수리들은 어떠한 축적 제한도 없습니다.

독수리들 사용하기

독수리들의 사용은 관련 분파 사건 카드들에 설명되어 있습니다. 몇몇 효과들은 카드들에 요약되어 있고 여기에 자세하게 설명되어 있습니다.

이동

카드의 효과가 "독수리들 모두를 이동시킨다"를 명시하면 자유민족 플레이어는 등장해 있는 각 독수리 피규어를, 제약 없이 게임 보드의 아무 지역으로 이동시킬 수 있습니다.

전투 요청

4개 이상의 적어도 1개의 독수리 피규어가 방어군에서 4지역 안에 있다면 자유민족 플레이어는 전투 카드를 사용하는 것 대신에, 독수리들에게 전투 요청하는 것을 선택할 수 있습니다. 독수리들을 위한 거리를 계산할 때에 산 경계선에 대한 제약을 무시하십시오. 범위 안에 있는 독수리들 일부나 전부를 전투 지역으로 이동시키십시오.

전투 요청의 효과는 그 카드에 완전하게 설명되어 있습니다.

전멸

어떠한 때라도 등장해 있는 독수리 피규어가 없다면 독수리들 분파는 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

팡고른의 엔트들 (엔트들)

<플레이버 텍스트는 나중에 번역>

팡고른의 "나무들의 목자들"은 고대 종족의 마지막 일원입니다. 마법사 사루만의 행동들에 격분한 그들은 결국 싸움에 가담하기로 결정했습니다. 엔트들은 강력하고 자신의 분노에 관해 끈질기지만 반지의 동료들은 엔트들의 개입이 보람있으려면 그들을 제때에 깨워야 합니다.

등장하는 조건

사루만이 등장해 있고, 그리고 동료나 원정대가 Fangorn팡고른에 있습니다.

시작 배치와 모집

엔트들이 등장하면 자유민족 플레이어는 Fangorn팡고른에 엔트 피규어 2개를 놓아서 엔트우드를 형성합니다. 분파 모집 행동 [주사위 결과]가 사용되면 자유민족 플레이어는 엔트우드에 엔트 피규어 1개를 놓습니다.

축적 제한

엔트들은 어떠한 축적 제한도 없습니다.

제약

적어도 1개의 엔트가 엔트우드를 형성하기 위해서 항상 Fangorn팡고른에 동료나 원정대와 함께 있어야 합니다.

엔트 사용하기

엔트들의 사용은 관련 분파 사건 카드들에 설명되어 있습니다. 자유민족 플레이어가 "엔트들의 행진" 분파 사건 카드를 사용하면 엔트들은 이동하고 공격할 수 있습니다. "엔트들의 행진"의 규칙은 그 카드에 요약되어 있고 여기에 자세하게 설명되어 있습니다.

엔트들의 행진

엔트우드에 엔트 피규어들이 있다면 자유민족 플레이어는 같은 행동 동안에 1번 이상 이 피규어들을 사용해서 엔트들을 이동시키거나 그들로 공격할 수 있습니다. 이것은 엔트우드에서 가져오거나 죽을 엔트 피규어가 있는 한, 연속적인 이동과 공격은 같은 행동 동안에, 원하는 순서대로 수행될 수 있음을 의미합니다.

이동

엔트들을 이동시키려면, 자유민족 플레이어는 엔트우드에서 엔트 피규어 1개를 가져와서 이미 엔트가 있는 지역에 인접한 지역에 놓습니다. 그 지역에는 적 부대가 없어야 합니다 (적 군대들을 공격하려면, 아래 공격을 보십시오). 엔트우드에 엔트 피규어가 1개보다 더 많이 있는 한, 자유민족 플레이어는 이 절차를 반복할 수 있습니다. 이 지시들을 따라, 엔트들은 엔트우드에서 비롯되고 그곳을 포함한, 차단되지 않은 연쇄를 형성할 것입니다.

공격

자유민족 플레이어는 엔트에 인접한 지역에 있는 암흑군단 군대를 공격할 수 있습니다. 자유민족 플레이어는 엔트우드에서 엔트 피규어 1개를 죽여서 주사위 3개를 굴리고 4+의 결과마다 명중을 얻습니다. 엔트 우드에 엔트들이 있는 한, 그는 이 절차를 반복할 수 있습니다.

엔트들의 공격은 일반 전투가 아닙니다: 암흑군단 플레이어는 어떠한 방법으로도 그 공격에 반응할 수 없고, 양 플레이어는 어떠한 전투 요청 카드도 전투 카드도 사용하지 않고, 어떠한 지형 기능도 그 굴림에 영향을 주지 않습니다. 그 공격이 그 암흑군단 군대에 있는 부대들 모두를 죽인다면 그 군대와 함께 있는 나즈굴이나 부하들은 또한 죽습니다.

주: 암흑군단 플레이어는 자신의 군대들을 엔트가 있는 지역으로 이동시킬 수 있고, 때때로 엔트 피규어는 암흑군단 군대와 같은 지역에 있을 수 있습니다. 이러한 경우에, 마치 그 지역이 죽은 자들의 군대에 인접한 것처럼 자유민족 플레이어는 그러한 군대를 보통 때처럼 (엔트우드에서 엔트 피규어 1개를 제거하고 주사위 3개를 굴림으로써) 엔트들로 공격할 수 있습니다

Orthanc오르상크 완파하기와 사루만 죽이기

엔트들이 오르상크에 있는 암흑군단 부대들 모두를 죽이거나, 또는 오르상크에 적 부대가 없고 엔트가 그곳으로 이동한다면 사루만을 죽입니다.

전투 요청

엔트 피규어가 방어군과 같은 지역이나 인접한 지역에 있다면 자유민족 플레이어는 전투 카드를 사용하는 것 대신에, 엔트들에게 전투 요청하는 것을 결정할 수 있습니다.

전투 요청의 효과는 그 카드에 완전하게 설명되어 있습니다.

전멸

어떠한 때라도 엔트우드에서 엔트 피규어가 없다면 - 또는 Fangorn팡고른에 동료나 원정대가 없다면 엔트 분파는 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

예

Fangorn팡고른에 엔트 4개가 있고, 이센가르드국 정규 부대 3개로 구성된 암흑군단 군대는 Fords of Isen포즈 오브 이센을 점유하고 있습니다. 자유민족 플레이어는 "엔트들의 행진" 분파 카드를 사용하고 그는 포즈 오브 이센에 있는 암흑군단 군대를 공격하기로 결정합니다.

1) 자유민족 플레이어는 엔트우드에서 엔트 1개를 죽이고 주사위 3개를 굴립니다; 각 주사위는 4+의 결과마다 명중을 얻습니다. 명중 2회를 얻고, 암흑군단 부대 2개가 죽습니다.

2) 그 군대는 아직 파괴되지 않아서 자유민족 플레이어는 계속 공격하고 엔트우드에서 또 다른 엔트를 죽입니다. 새로운 공격은 명중 1회만 얻는데, 마지막 암흑군단 부대를 파괴하는 데에 충분합니다. 이제 엔트 2개는 엔트우드에서 남습니다.

3) 그때에 팡고른에 인접한 적군이 없기 때문에 자유민족 플레이어는 엔트우드에서 마지막으로 남은 엔트 2개 중 1개를 가져와서 포즈 오브 이센에 놓아서 Orthanc오르상크에 더 가까이 갑니다. 이제 엔트들의 행동이 끝납니다.

움바르의 해적선들

(해적선들)

<

>

해적선들의 위협, Umbar움바르의 Harad하라드 도시에서 그들의 큰 배들을 출항하는 것은 수 년 동안에 곤도르를 괴롭혔습니다.

반지의 전쟁 동안에 그 검은색 돛들의 공포는 남부 봉지들이 Minas Tirith미나스 티리스를 돕는 것을 꺼리게 만들었고, 아라고른이 Pelargir펠리라기르에서 그들을 물리치지 못 했다면 그들은 큰 해가 될 수 있었습니다.

해적선들이 가운데-땅의 해안들을 따라 그리고 Anduin안두인 강에 습격할 수 있기 때문에 사우론의 강력한 협력자이고, 그들은 암흑군단 군대들을 먼 기슭들로 빠르게 수송할 수 있습니다.

등장하는 조건

남부인과 동부인국이 "전쟁 중"입니다.

시작 배치와 모집

해적선들이 등장하면 암흑군단 플레이어는 Umbar움바르에 해적선 피규어 3개를 놓습니다.

분파 모집 행동 [주사위 결과]가 사용되면 암흑군단 플레이어는 Umbar움바르에 해적선 피규어 1개를 놓습니다.

축적 제한

최대 5개의 해적선 피규어가 한 지역에 있을 수 있습니다. 이 피규어들은 보통 때의 부대 10개의 축적 제한에 포함되지 않습니다.

제약

해적선 피규어들은 암흑군단 군 부대가 아닙니다. 그러나 같은 지역에 있는 암흑군단 군대가 이동하면 해적선들은 그 군대와 함께 이동할 수 있습니다.

해적선이 (분파 사건 카드를 사용해서 홀로; 또는 암흑군단 군대와 함께) 이동할 때에 그들은 다음 지역들로 이동하는 것에 제한됩니다:

- 서부 바다에 있는 해안 지역들;
- Erech에레크를 제외한 아무 곤도르 지역;
- Osgiliath오스길리아스.

해적선들을 포함하고 있는 암흑군단 군대가 아무 다른 지역으로 이동한다면 해적선들은 뒤에 남겨져야 합니다.

[도착] 지역이 해적선들이 이동하는 것에 허용된 곳인 한, 전투 이후에 전진하거나 후퇴하는 암흑군단 군대와 함께 한 지역에 있는 해적선들은 그 군대와 함께 이동할 수 있습니다; 그렇지 않다면 해적선들은 뒤에 남겨져야 합니다.

주: 해적선들이 포위되어 있는 암흑군단 군대와 같은 지역에 있다면 그들은 포위되어 있는 거점 안에 있는 것으로 간주되지 않습니다.

해적선들 사용하기

해적선들의 사용은 관련 분파 사건 카드들에 설명되어 있습니다. 암흑군단 플레이어가 "큰 함대" 카드를 사용하면 해적선들은 이동할 수 있고, 그가 "큰 줄기의 배들" 카드를 사용하면 그들은 암흑군단 군 부대들을 수송할 수 있습니다. 몇몇 효과들은 카드들에 요약되어 있고 여기에 자세하게 설명되어 있습니다.

해적선들 이동시키기

해적선들이 이동될 때마다 암흑군단 플레이어는 해적선 피규어들을 (이전에 지시된 제약들에 따라) 4지역까지 따로 또는 함께 이동시킬 수 있습니다. 그들은 적군이 점유하고 있는 지역으로 또는 그러한 지역을 통과해서 이동할 수 있습니다.

군대 수송하기

암흑군단 군 부대들이 해적선들과 함께 한 지역에 있다면 그들은 해적선들에 의해 수송될 수 있습니다. 각 해적선 피규어는 암흑군단 부대들을 2개까지, 그리고 원하는 만큼의 부하들과 나즈굴을 수송할 수 있습니다. 해적선들과 그 군대는 (해적선들에 적용될 수 있는 제약들뿐만 아니라 군대들에 적용될 수 있는 보통 때의 제약들에 따라) 자유 지역이나 적이 지배하고 있는 점유되지 않은 정착지에서 그 이동을 끝내며 4지역까지 함께 이동할 수 있습니다.

군대 수송하고 공격하기

암흑군단 군 부대들이 해적선들과 함께 한 지역에 있다면 그들은 해적선들에 의해 수송되고 공격할 수 있습니다. 각 해적선 피규어는 암흑군단 부대들을 2개까지, 그리고 원하는 만큼의 부하들과 나즈굴을 수송할 수 있습니다. 해적선들과 그 군대는 (해적선들에 적용될 수 있는 제약들뿐만 아니라 군대들에 적용될 수 있는 보통 때의 제약들에 따라) 함께 2지역까지 이동한 다음에 인접한 지역 (또는 같은 지역에 있는 적이 지배하고 있는 포위되어 있는 거점)을 공격할 수 있습니다.

주: 도착 지역에 암흑군단 군대가 있다면 공격하기 전에 (즉시 축적 제한을 확인하며) 수송된 군대는 그 군대와 합쳐질 수 있습니다.

전투 요청

적어도 1개의 해적선 피규어가 암흑군단 군대와 함께 있고, 그리고 그 암흑군단이 포위되어 있지 않다면 암흑군단 플레이어는 전투 카드를 사용하는 것 대신에, 해적선들에게 전투 요청하는 것을 결정할 수 있습니다. 전투 요청의 효과는 그 카드에 완전하게 설명되어 있습니다.

주: "바람에 견디다" 요청 카드의 효과 때문에, 새로운 암흑군단 부대들이 전투로 이동된다면 사상자가 적용된 후와 그 라운드의 종료 사이에 이 부대들이 그 암흑군단 군대에 추가됩니다. 이러한 이유로, 그들은 현재 라운드에서 사상자들을 흡수하기 위해 사용될 수 없습니다; 그러나 그 군대에 있는 부대들 모두가 죽는다면 새로운 부대들의 도움으로 그 전투는 계속되고, 그 군대에 있는 부하들이나 나즈굴은 죽지 않습니다.

전멸

자유민족 플레이어가 Umbar움바르를 지배하고 있다면 해적선 분파는 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

던랜드의 산지인들 (던랜드인들)

< >

던랜드의 야만인들은 자신의 정당한 고향땅을 강탈당한 로한의 마적으로 간주되었고, 사루만에게 이 적의를 자신의 이익으로 폭발시키는 것은 쉬웠습니다. 던랜드인들은 자신의 증오에 결심이 굳은 반면에 자신의 적들을 깊게 두려워하므로 전투에서 그렇게 신뢰할 수 없습니다.

등장하는 조건

사루만이 등장해 있습니다.

시작 배치와 모집

던랜드인들이 등장하면 암흑군단 플레이어는 암흑군단이 지배하고 있는 던랜드 정착지마다 던랜드인 피규어 2개씩 놓습니다. 분파 모집 행동 [주사위 결과]가 사용되면 암흑군단 플레이어는 다음을 놓습니다:

- 암흑군단이 지배하고 있는 던랜드 정착지마다 던랜드인 피규어 1개씩; 또는
- 이센가르드국 지역 1곳이나, 암흑군단 군대가 포위되어 있지 않는 한, 로한국 지역 1곳에 던랜드인 피규어 1개.

축적 제한

최대 3개의 던랜드인 피규어가 한 지역에 있을 수 있습니다. 이 피규어들은 보통 때의 부대 10개의 축적 제한에 포함되지 않습니다.

제약

던랜드인 피규어들은 암흑군단 군 부대가 아닙니다. 하지만 같은 지역에 있는 암흑군단 군대가 이동하면 던랜드인들은 그 군대와 함께 이동할 수 있습니다. 그들이 암흑군단 군대와 함께 이동하면 그들은 보통 때의 규칙을 따릅니다.

(분파 사건 카드를 사용해서) 암흑군단 군대 없이 이동하면 그들은 통과가능 경계를 건너갈 수 없고, 자유민족 군대가 있는 지역이나 (암흑군단 플레이어에게 포위되어 있지 않는 한) 정복되어 있지 않은 자유민족 거점에 들어갈 수도 없습니다.

던랜드인들 사용하기

던랜드인들의 사용은 관련 분파 사건 카드들에 설명되어 있습니다. 몇몇 효과들은 카드들에 요약되어 있고 여기에 자세하게 설명되어 있습니다.

군대 없이 있는 던랜드인들

분파 사건 카드의 효과 때문에 - 던랜드인들이 홀로 이동하면 그들은 앞에 지시된 제약에 따라, 2지역까지 따로 또는 함께 이동합니다.

그들은 포위되어 있는 거점에 들어가는 것도 할 수 없고 그러한 거점에서 떠날 수도 없습니다; 하지만 그들은 암흑군단 군대가 자유민족 거점을 포위하고 있는 지역으로 이동할 수 있습니다.

군대와 함께 있는 던랜드인들

던랜드인들은 암흑군단 군대를 스스로 구성할 수 없지만 그들이 암흑군단 군대와 같은 지역에 있다면 그들은 그 군대와 함께 이동하고 공격할 수 있습니다. 인물들과 비슷하게, 암흑군단 군대와 함께 있는 던랜드인들은 그 군대와 함께 전진할 수 있거나, 후퇴해야 하고, 그 군대가 전멸한다면 그들은 또한 죽습니다.

전투 요청

암흑군단과 같은 지역에 있는 던랜드인들이 있고 그 암흑군단 군대가 포위되어 있지 않다면 암흑군단 플레이어는 전투 카드를 사용하는 것 대신에, 던랜드인들에게 전투 요청하는 것을 결정할 수 있습니다. 전투 요청의 효과는 그 카드에 완전하게 설명되어 있습니다.

전멸

자유민족 플레이어가 양 던랜드 정착지 모두를 지배하고 있다면 던랜드인 불파는 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

실림의 새끼들

(거미들)

<플레이버 텍스트는 나중에 번역>

웅골리안트의 마지막 자손인 큰 실림이 반지-운반자를 포획했을 때에 자유민족의 희망들을 거의 끝냈습니다. 동시에, 거대한 거미들의 악한 존재는 가운데-땅의 가장 어두운 구석들의 다수를 괴롭혔고, 반지의 전쟁에서 그들의 역할은 이야기가 말하는 것과 달라졌을 것입니다...

등장하는 조건

원정대의 마지막으로 알려진 위치가 Rivendell리븐델이 아닙니다.

시작 배치와 모집

거미들이 등장하면 암흑군단 플레이어는 Dol Guldur돌 굴두르에 거미 피규어 1개와 Minas Morgul미나스 모르굴에 거미 피규어 1개를 놓습니다.

분파 모집 행동 [주사위 결과]가 사용되면 암흑군단 플레이어는 돌 굴두르에 거미 피규어 1개와 미나스 모르굴에 거미 피규어 1개를 놓습니다.

축적 제한

"거대하고 끔찍하다" 분파 사건 카드가 등장해 있지 않는 한, 거미들은 어떠한 축적 제한도 없습니다. 이 카드가 등장해 있을 때에 암흑군단 군대에 있는 거미들은 그 군대의 축적 제한에 포함됩니다.

제약

거미 피규어들은 암흑군단 군 부대가 아닙니다. 하지만 그러나 같은 지역에 있는 암흑군단 군대가 이동하면 거미들은 그 군대와 함께 이동할 수 있습니다. 그들이 암흑군단 군대와 함께 이동하면 그들은 보통 때의 규칙을 따릅니다.

(분파 사건 카드를 사용해서) 암흑군단 군대 없이 이동하면 그들은 통과불가능 경계를 건너갈 수 없고, 자유민족 군대가 있는 지역이나 (암흑군단 플레이어에게 포위되어 있지 않는 한) 정복되어 있지 않은 자유민족 거점에 들어갈 수도 없습니다.

거미들 사용하기

거미들의 사용은 관련 분파 사건 카드들에 설명되어 있습니다. 몇몇 효과들은 카드들에 요약되어 있고 여기에 자세하게 설명되어 있습니다.

군대 없이 있는 거미들

분파 사건 카드의 효과 때문에 - 거미들이 홀로 이동하면 그들은 앞에 지시된 제약에 따라, 2지역까지 이동합니다. 그들은 포위되어 있는 거점에 들어가는 것도 할 수 없고 그러한 거점에서 떠날 수도 없습니다; 하지만 그들은 암흑군단 군대가 자유민족 거점을 포위하고 있는 지역으로 이동할 수 있습니다.

군대와 함께 있는 거미들

거미들은 암흑군단 군대를 스스로 구성할 수 없지만 그들이 암흑군단 군대와 같은 지역에 있다면 그들은 그 군대와 함께 이동하고 공격할 수 있습니다. 인물들과 비슷하게, 암흑군단 군대와 함께 있는 거미들은 그 군대와 함께 전진할 수 있거나, 후퇴해야 하고, 그 군대가 전멸한다면 그들은 또한 죽습니다.

전투 요청

암흑군단과 같은 지역에 있는 거미들이 있고 그 암흑군단 군대가 포위되어 있지 않다면 암흑군단 플레이어는 전투 카드를 사용하는 것 대신에, 거미들에게 전투 요청하는 것을 결정할 수 있습니다. 전투 요청의 효과는 그 카드에 완전하게 설명되어 있습니다.

전멸

어떠한 때라도 등장해 있는 거미 피규어가 없다면 거미 분파는 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다.