

ИГРА Р. ДИ МЕЛИО, М. МАГГИ И Ф. НЕПИТЕЛЛО

ВОЙНА КОЛЬЦА

ОСНОВАНА НА ТРИЛОГИИ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

РАСШИРЕНИЕ

ВЛАДЫКИ
СРЕДИЗЕМЬЯ



ГЛАВА I: ВВЕДЕНИЕ

Владыки Средиземья - расширение для настольной игры *Война Кольца Второе Издание*. Оно представляет новую механику игры, разработанную для введения свежих игровых возможностей, вдохновленных событиями и персонажами, не полностью раскрытыми в романах Толкина.

Важные личности из *Властелина Колец*, ранее упоминавшиеся в игре только с помощью Карт Событий, теперь представлены определенными миниатюрами и правилами. Также в игру включены альтернативные изображения некоторых главных героев.

КОМПОНЕНТЫ

Расширение *Владыки Средиземья* включает следующие компоненты:

- Этот свод правил
- 3 Кубика Особых Действий Хранителей Эльфийских Колец
- 2 Кубика Особых Действий Младших Приспешников
- 6 новых пластиковых миниатюр
 - 1 миниатюру, представляющую Владыку Элронда
 - 1 миниатюру, представляющую Леди Галадриэль
 - 1 миниатюру, представляющую Балрога Мории
 - 1 миниатюру, представляющую Готмога
 - 1 миниатюру, представляющую Голос Саурона, Черного Нуменорца
 - 1 миниатюру, представляющую Короля-Чародея, Предводителя Призраков Кольца
- 2 бонусных пластиковых миниатюры
 - 1 миниатюру, представляющую Арагорна, Наследника Исильдура
 - 1 миниатюру, представляющую Гэндальфа Белого
- 11 картонных жетонов и маркеров, которые включают:
 - 4 жетона Охоты Смеагола
 - 1 жетон Персонажа Смеагола
 - 1 жетон Состояния Балрога
 - 3 жетона Эльфийских Колец
 - 2 жетона Действий Тьмы
- 1 Карту Особого События Смеагола "Мы Получим Его"
- 3 новых Карты Спутников: Элронд, Галадриэль, Смеагол
- 7 альтернативных Карт Спутников: Боромир, Гэндальф, Гимли, Леголас, Мериадок, Перегрин, Странник
- 2 новых Карты Младших Приспешников: Балрог и Готмог

- 2 альтернативных Карты Приспешников: Голос Саурона, Черный Нуменорец и Король-Чародей, Предводитель Призраков Кольца
- 13 новых Карт Событий (6 для Свободных Народов, 7 для Тьмы)

Примечание: два дополнительных жетона Охоты Смеагола представлены в увеличенном размере для использования владельцами Коллекционного Издания Войны Кольца.

В целях игрового баланса все правила и игровые элементы, представленные во *Владыках Средиземья*, предназначены для добавления их полностью в каждую игру *Войны Кольца*. Использовать отдельные элементы, конечно, возможно, но это может изменить игровой баланс. По усмотрению игроков, альтернативные Спутники (см. *Совет Ривенделла*, стр.30) могут быть либо включены в игру, либо нет.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Чтобы начать игру, используйте обычную подготовку к *Войне Кольца* со следующими дополнениями:

- или Странник, или Гэндальф Серый (любой версии) могут быть выбраны в качестве начального Проводника Братства.
- используйте новые жетоны Эльфийских Колец, чтобы заменить те жетоны, которые включены в базовую игру *Войны Кольца*. На новых жетонах присутствует портрет персонажа, который является Хранителем данного Кольца.
- возьмите новые Карты Событий (шесть для игрока за Свободные Народы и семь для игрока за Тьму). Одна из Карт Событий Тьмы (“Балрог Восстал!”), должна *заменить* карту с тем же самым номером (№ 17, “Балрог Мории”) в колоде Героических Событий Тьмы из базовой игры *Война Кольца*. Оставшиеся двенадцать карт просто добавьте в соответствующие Колоды Событий (по четыре карты в колоды Героических Событий Свободных Народов и Тьмы, и по две в колоды Стратегических Событий Свободных Народов и Тьмы).
- в начале игры поместите два из четырех Жетонов Смеагола в Запас Охоты, в дополнение к Стандартным Жетонам Охоты.
- отложите в сторону все оставшиеся компоненты для более позднего их использования.
- Альтернативные карты Спутников и жетоны Действий Тьмы используются только с опциональным правилом *Совет Ривенделла* (см. страницу 30), за исключением Гэндальфа, Хранителя Нарья (см. страницу 19).
- миниатюры Гэндальфа Белого и Арагорна представлены только для визуального улучшения игры и используются, когда соответствующий персонаж входит в игру. Для их использования не нужны никакие новые правила.

Примечание: ради краткости изложения, правила ссылающиеся на фазу “Возврата Кубиков Действий и Взятия карт событий” будут ссылаться просто на фазу “Возврата Кубиков Действий”.

ЖЕТОНЫ

Жетоны Охоты Смеагола (4)



Лицо



Оборот

Жетон Персонажа Смеагола (1)

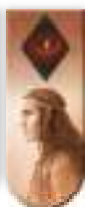


Лицо



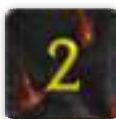
Оборот

Жетоны Эльфийских Колец (3)



Элронд (Вилья) Галадриэль (Ненья) Гэндальф (Нарья)

Жетон Состояния Балрога (1)



Лицо



Оборот

Жетоны Действий Тьмы (2)



Лицо: передвинуть
Назгула и Приспешников



Лицо: продвинуть
Народ Тьмы
по Шкале Политики



Оборот

МИНИАТЮРЫ

Персонажи Свободных Народов



Арагорн



Элронд



Галадриэль



Гэндальф
Белый

Персонажи Тьмы



Балрог



Готмог



Голос
Сауона



Король-
Чародей

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Хранители Эльфийских Колец



Элронд (Вилья)



Галадриэль (Ненья)



Гэндальф (Нарья)

Младшие Приспешники



Балрог



Готмог

ГЛАВА II: НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

НЕЗАВОЕВАННЫЙ

Прилагательное «незавоёванный» введено, чтобы указать на Поселение, которое контролирует тот же игрок, который контролировал его в начале игры.

Поселение, которое было захвачено противником, а затем возвращено его первоначальному владельцу, считается, было «незавоёвано».

Крепость под осадой считают незавоеванной, если осаждённое Войско принадлежит первоначальному владельцу.

НЕЛЕТАЮЩИЙ ПРИСЛУЖНИК

Некоторые новые Прислужники Тьмы (Балтрог, Готмог) не в состоянии летать как Назгулы (и Король-Чародей), и поэтому они упоминаются в этих правилах как **Нелетающие Прислужники**.

Они передвигаются с теми же самыми ограничениями, что и Голос Саурана, единственный Прислужник такого типа в *Войне Кольца* (Король-Чародей летает как Назгул, а Саруман не двигается вообще), из представленных здесь.

Нелетающий Прислужник:

- Если передвигается без Войска, может передвигаться на количество регионов до своего Уровня и игнорирует любое вражеское Войско.
- Не может пересекать непроходимый ландшафт.
- Не может покинуть или войти в регион, который содержит дружественную Крепость, осажденную вражеским Войском.
- Передвигаясь без Войска не может быть перемещен в Крепость, контролируемую Свободными Народами, если только она не осаждена Войском Тьмы.

НОВЫЕ КУБИКИ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

Это расширение вводит новые Особые Кубики- кубики Хранителей Эльфийских Колец (Кубики Хранителей, если коротко) и Кубики Младших Прислужников. Эти Особые Кубики используют похожие правила, которые объяснены здесь и имеют некоторые различия, которые объяснены сразу же после.

Поселение, которое было захвачено противником, а затем возвращено его первоначальному владельцу, считается, было «незавоёвано».

НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БРОСКА ДЕЙСТВИЙ И ВОЗВРАТА КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Когда вы играете с Особыми Кубиками, правила для фаз Броска Действий и Возврата Кубиков Действий изменяются следующим образом:

- когда находятся в игре, эти кубики бросаются вместе со Стандартными Кубиками Действий.
- если игрок бросает несколько Особых Кубиков, он должен выбрать результат на одном из них, а остальные сбросить на этот ход, до перехода к фазе Действий.
 - если на одном или нескольких Особых Кубиках выпадает результат «Око», игрок должен выбрать «Око».
 - в случае, если оба игрока должны выбрать, какой кубик использовать, игрок, который бросает наибольшее количество кубиков, должен выбирать первым (в случае ничьей, игрок за Свободные Народы должен выбирать первым).
- кубики, которые не были выбраны, будут возвращены во время фазы Возврата Кубиков Действий следующего хода, вместе с использованными кубиками.

НОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Новые Кубики Особых Действий включают некоторые новые символы:



Результат **«Взять Карту»**, позволяет игроку взять одну Карту Событий из любой из его колод Событий.



Использование результата **«Балрог»** на кубике Балрога, полностью объяснено в правилах для этого персонажа (см. страницы **23-25**).



Символ **«Удалить»** ★ присутствует на некоторых гранях кубиков вместе с другим символом действия, и означает, что при соответствующих условиях кубик навсегда удаляется из игры после использования.



Посмотрите *«Возврат и Удаление Кубиков Хранителей»* (страница **10**) и *«Возврат и Удаление Кубиков Младших Прислужников»* (страница **11**).

Обратите внимание на то, что символ «Око» также присутствует на Особых Кубиках игрока за Свободные Народы. Когда выпадает этот результат, игрок за Свободные Народы не получает дополнительное действие, а фактически, увеличивает для Тьмы уровень Охоты за Кольцом на текущий ход.

ВЫБОР РЕЗУЛЬТАТА ОСОБОГО КУБИКА

Если игрок бросает больше одного Кубика Особых Действий в фазу Броска Действий он должен выбрать *результат на одном из этих кубиков*, а остальные сбросить до следующего хода. Как обычно, игрок будет использовать выбранный результат во время Фазы Действий.

Однако, если на каком-либо из брошенных кубиков выпадает результат «Око», игрок должен выбрать кубик с этим результатом и сбросить остальные кубики.

Если выпадает больше одного результата «Око», выбирается только один кубик, и игрок может выбрать, *какой из кубиков* с результатом «Око» использовать.

Выбранный кубик помещается в Ячейку Охоты и рассматривается точно так же, как и результат «Око» на кубике, помещенном или выпавшем при броске игрока за Тьму.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТА ОСОБОГО КУБИКА

Если выбранным результатом было не «Око», выбранный кубик используется как обычно во время Фазы Действий, и считается частью Запаса Кубиков Действий при определении игрока, бросившего наибольшее количество кубиков.

Все результаты используются так, как обозначенно на их символах.

Примечание: любой результат особого кубика (кроме результата «Око», конечно) может использоваться для выполнения требования «Любой результат Кубика Действия», которое появляется на некоторых Картах Событий и способностях Персонажей.

УДАЛЕНИЕ КУБИКОВ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

Кубик Особых Действий удаляется во время фазы Возврата Кубиков Действий если персонаж, связанный с ним, был удалён из игры во время предыдущего хода. Посмотрите «Возврат и Удаление Кубиков Хранителей» (страница 10) и «Возврат и Удаление Кубиков Младших Прислужников» (страница 11) для дополнительных условий об удалении этих кубиков.

КУБИКИ ХРАНИТЕЛЕЙ

Хранители трех эльфийских Колец владели скрытыми силами, которые, если активировались, могли помочь Свободным Народам. Но, они также подвергали риску привлечь внимание Саурона к судьбе Кольца Всевластья. Такая сила, и опасность исходящая от её использования, представлены в игре их Кубиками Особых Действий, а также их другими способностями.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ ХРАНИТЕЛЕЙ

Элронд (Вилья)

					
Войско + Удаление	Сбор	Событие	Взять карту	Взять карту	Око + Удаление

Галадриэль (Неня)

					
Персонаж + Удаление	Сбор	Событие	Взять карту	Взять карту	Око + Удаление

Гэндальф (Нарья)

					
Персонаж	Сбор	Событие	Взять карту	Войско	Око

ДОБАВЛЕНИЕ КУБИКОВ ХРАНИТЕЛЕЙ В ЗАПАС КУБИКОВ

Когда либо Владыка Элронд, либо Леди Галадриэль находятся в игре, или когда Гэндальф Серый, Хранитель Нарья является Проводником Братства, особый кубик этого персонажа добавляется в Запас Кубиков.

Элронд добавляет кубик **Вилья**, а Галадриэль кубик **Неня**, когда каждый из этих персонажей входит в игру (см. правила для этих персонажей на странице **16** и **18**).

Каждый особый кубик добавляется в Запас Кубиков Действий игрока за Свободные Народы в начале хода, после того как либо Элронд, либо Галадриэль вошли в игру.

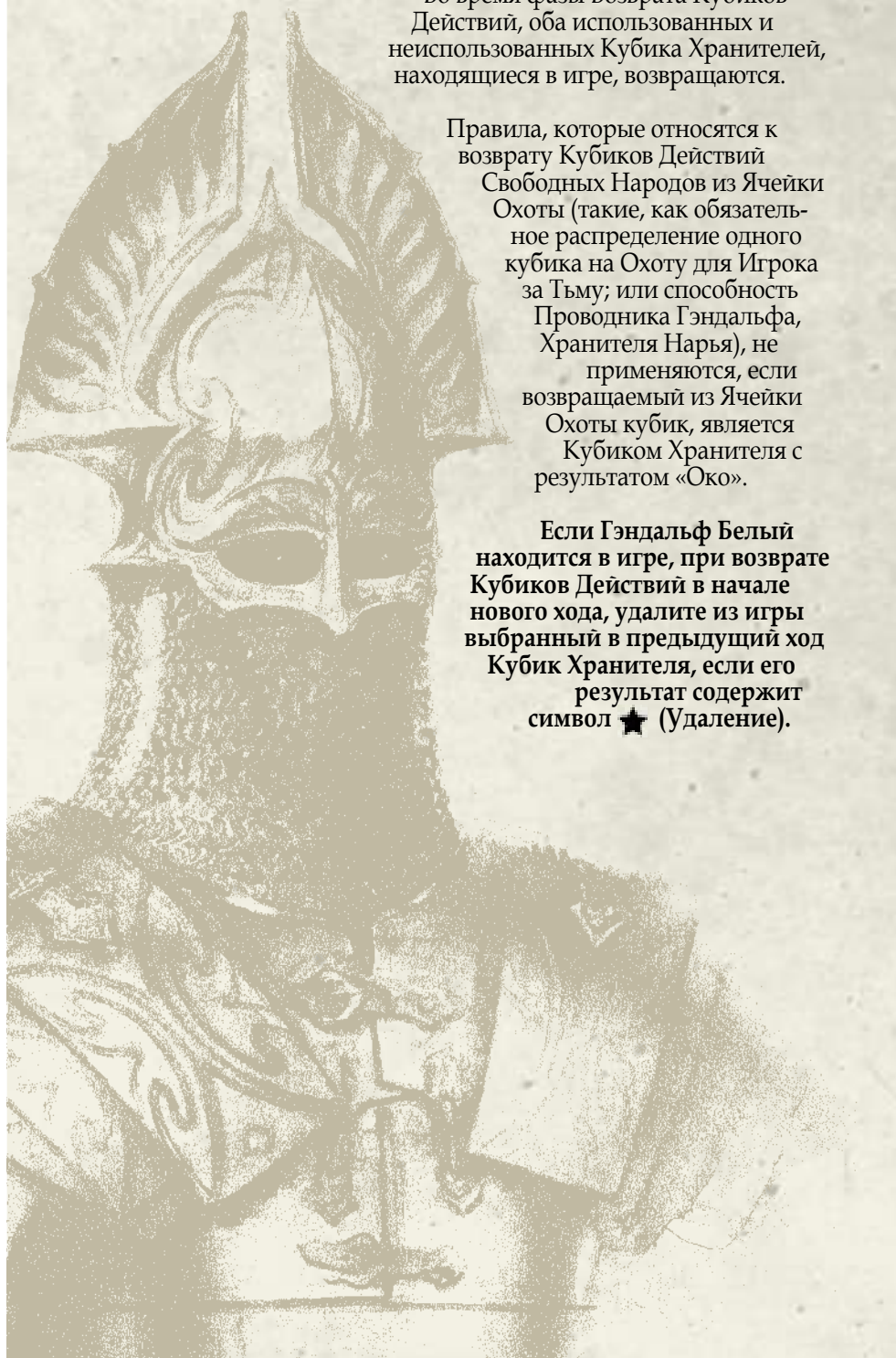
Кубик **Нарья** добавляется в Запас Кубиков Действий, если во время фазы Возврата Кубиков Действий, Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, является Проводником Братства (см. Гэндальф Серый, Хранитель Нарья на страницах **19-20**).

ВОЗВРАТ И УДАЛЕНИЕ КУБИКОВ ХРАНИТЕЛЕЙ

Во время фазы Возврата Кубиков Действий, оба использованных и неиспользованных Кубика Хранителей, находящиеся в игре, возвращаются.

Правила, которые относятся к возврату Кубиков Действий Свободных Народов из Ячейки Охоты (такие, как обязательное распределение одного кубика на Охоту для Игрока за Тьму; или способность Проводника Гэндальфа, Хранителя Нарья), не применяются, если возвращаемый из Ячейки Охоты кубик, является Кубиком Хранителя с результатом «Око».

Если Гэндальф Белый находится в игре, при возврате Кубиков Действий в начале нового хода, удалите из игры выбранный в предыдущий ход Кубик Хранителя, если его результат содержит символ ★ (Удаление).



КУБИКИ МЛАДШИХ ПРИСПЕШНИКОВ

Не сильно выделяющиеся среди других слуг, Балрог Мории и Готмог, Командующий Минас-Моргула, верно служили целям Темного Властелина.

Их силы представлены в расширении Кубиками Особых Действий, которые они добавляют, а также другими способностями их персонажей.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ

Балрог

					
Персонаж + Удаление	Использовать Балрога	Сбор	Взять карту	Око + Удаление	

Готмог

					
Войско + Удаление	Войско	Сбор	Сбор	Взять карту	Око + Удаление

ДОБАВЛЕНИЕ КУБИКОВ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ В ЗАПАС КУБИКОВ

Когда либо Балрог, либо Готмог находятся в игре, особый кубик этого персонажа добавляется в Запас Кубиков.

Каждый особый кубик добавляется в Запас Кубиков Действий игрока за Тьму в начале хода, после того как либо Балрог, либо Готмог вошли в игру.

ВОЗВРАТ И УДАЛЕНИЕ КУБИКОВ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ

Во время фазы Возврата Кубиков Действий, верните использованные и неиспользованные Кубики Младших Прислужников, находящихся в игре.

Если Король-Чародей (какой-либо версии) находится в игре, при возврате Кубиков Действий в начале нового хода, удалите из игры выбранный в предыдущий ход Кубик Младшего Прислужника, если его результат содержит символ ★ (Удаление).

ПРИМЕРЫ ИГРЫ

Гэндальф Серый в игре



В свой первый ход, игрок за Свободные Народы выбирает Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья в качестве Проводника. Он бросает кубик Нарья вместе со своими обычными четырьмя Кубиками Действий: результат - «Взять Карту», и у игрока за Свободные Народы есть пять действий, чтобы разыграть их в этот ход.

Если бы выпавшим результатом был «Око», кубик был бы добавлен в Ячейку Охоты, и у игрока за Свободные Народы будет только четыре действия.

Гэндальф Серый и Галадриэль в игре

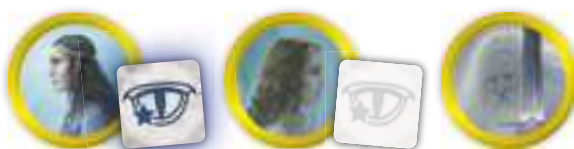


В начале следующего хода, Гэндальф Серый, Хранитель Нарья - Проводник, и леди Галадриэль находятся в игре. Игрок за Свободные Народы добавляет Кубики Хранителей и Нарья, и Неня в Запас Кубиков Действий.

После броска на кубике Нарья выпал результат «Войско», а на кубике Неня выпал результат «Событие». Теперь, игрок за Свободные Народы должен выбрать результат на одном из этих двух кубиков прежде, чем перейти к фазе Действий. Он выбирает результат «Событие».

Кубик Нарья остаётся неиспользованным, и сразу же сбрасывается. Его будут снова бросать в следующий ход, если будут соблюдены соответствующие условия (то есть, Гэндальф все ещё будет Проводником, и минимум один Кубик Действий Свободных Народов будет возвращён из Ячейки Охоты).

Элронд, Галадриэль и Гэндальф Белый в игре



В более поздний ход леди Галадриэль и лорд Элронд находятся в игре, а также и Гэндальф Белый. Игрок за Свободные Народы добавляет Кубики Хранителей Ненья и Вилья в Запас Кубиков Действий, и на обоих выпадает результат «Око+Удаление». Только один результат «Око» должен быть добавлен в Ячейку Охоты, и игрок за Свободные Народы должен выбрать, какой Кубик Хранителя он использует. Это важное решение, поскольку на обоих кубиках выпали символы удаления и, поскольку Гэндальф Белый всё ещё находится в игре, во время следующей фазы Возврата Кубиков Действий, его присутствие вызовет удаление выбранного кубика до конца игры.

Игрок за Свободные Народы решает использовать Вилья. Неиспользованный кубик Ненья откладывается в сторону, и будет снова брошен в следующий ход, если Галадриэль останется в игре.

Балрог, Готмог и Король-Чародей в игре



Готмог, Балрог Мории и Король-Чародей, Предводитель Призраков Кольца - в начале хода все находятся в игре. На кубике Готмога выпадает результат «Войско+Удаление», а на кубике Балрога результат «Взять Карту».

Хотя результат «Войско» был бы более полезным, игрок за Тьму выбирает результат «Взять Карту», потому что он не содержит символ удаления, и добавляет кубик Балрога к своим доступным действиям в этот ход. Если бы он выбрал результат «Войско», кубик Готмога был бы удален из игры во время следующей фазы Возврата Кубиков Действий (из-за присутствия в игре Короля-Чародея).

ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА

Расширение *Владыки Средиземья* представляет трёх новых персонажей, связанных с эльфийскими Кольцами: Владыку Элронда, леди Галадриэль, и Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья. Правила в этой секции описывают, как изменяется использование Эльфийских Колец в связи с данным нововведением.

ЖЕТОНЫ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ

Владыка Элронд, Хранитель Вилья; леди Галадриэль, Хранитель Ненья; и Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, у каждого из них есть особая способность, которая использует соответствующее Эльфийское Кольцо, указанное в названии персонажа.

Чтобы легче различать какое из колец с кем связано, в эту коробку включены новые жетоны Эльфийских Колец, на которых изображены сами Кольца и связанные с ними Хранители.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ

Каждое Эльфийское Кольцо может использоваться по обычным правилам *Войны Кольца* или, чтобы активировать индивидуальную особую способность Кольца (см. ниже). Если Кольцо используется по обычным правилам, то один раз за ход игрок за Свободные Народы может использовать Кольцо, чтобы изменить результат Кубика Действий. Это использование Кольца всегда доступно, вне зависимости изображён на используемом жетоне персонаж, или нет.

Эльфийское Кольцо не может использоваться, чтобы изменить результат на Кубике Хранителя или Младшего Прислужника.

После использования, жетон Кольца переворачивают на его оборот и отдают игроку за Тьму (который получает право использовать его для изменения результата одного из своих Кубиков Действий, следуя обычным правилам). Когда игрок за Свободные Народы использует Кольцо, чтобы изменить результат кубика, он должен выбрать определенный жетон Эльфийского Кольца, поскольку это Кольцо позже не будет доступно для использования своей особой способности.

Примечание: любое использование Эльфийских Колец игроком за Свободные Народы, чтобы активировать особые способности Хранителей идёт *в дополнение к пределу в одно обычное использование Кольца за ход.*

НОВЫЕ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ КОЛЕЦ

Особое использование Кольца доступно только тогда, когда Персонаж, связанный с ним, находится в игре, и указано в описании каждого из этих трех Хранителей. Когда Кольцо используется для его особой способности, соответствующий жетон переворачивают на сторону с «Пылающим Оком» и отдают игроку за Тьму.

Карта События «Три Кольца для Эльфийских Королей» позволяет игроку за Свободные Народы вернуть Кольцо, которое он использовал ранее.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ

**Владыка Элронд (Вилья, Самое Могущественное из Трёх)**

Использование Эльфийского Кольца Вилья позволяет оставить только что использованный вами Кубик Действия (кроме Воли Запада) среди доступных результатов. Использованный кубик не сбрасывается и не помещается в Ячейку Охоты.

**Леди Галадриэль (Ненья, Адамантовое Кольцо)**

Когда вытягивают обычный жетон «Око», используйте эльфийское Кольцо Ненья, чтобы отменить его эффекты и вместо него вытянуть другой жетон. Отмененный жетон удаляется до конца игры.

**Гэндальф Серый (Нарья, Великая)**

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья находится в незавоеванном Поселении Нации Свободных Народов, использует эльфийское Кольцо Нарья и любой результат Кубика Действия, чтобы активировать эту Нацию и переместить её непосредственно в ячейку «В войне» шкалы политики.

Когда это происходит, он может выбрать Кольцо(льца) по своему усмотрению, но сначала он выбирает из Колец, которые вышли из игры, затем из Колец, которыми владеет игрок за Тьму. В таком случае особая способность Хранителя становится доступной снова, если этот Хранитель всё ещё находится в игре.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГР С НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ

Играя с по правилам для несольких игроков:

- Владыкой Элрондом и леди Галадриэлью управляет игрок за Гондор, но Лидер игроков за Свободные Народы выбирает результат броска Кубиков Эльфийских Хранителей, и любой игрок может использовать его.
- Если любой из игроков за Свободные Народы использует Эльфийское Кольцо, чтобы изменить результат кубика, игрок за Гондор выбирает, какое определенное Кольцо использовать.
- Балрогом Мории и Готмогом управляет игрок за Короля-Чародея, но Лидер игроков за Тьму выбирает результат броска Кубиков Младших Приспешников, и любой игрок может использовать его.

ГЛАВА III: НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Расширение *Владыки Средиземья* представляет несколько новых Персонажей. Шесть из них, альтернативные версии Странника, Боромира, Гимли, Леголаса, Мэри и Пепина, представлены в игре исключительно через опциональные правила, содержащиеся в главе Совет Ривенделла (см. страницу 30).

Остальные Персонажи, представленные здесь, должны быть добавлены во все игры использующие это расширение.

Это следующие Персонажи:

- Три Хранителя эльфийских Колец (Леди Галадриэль; Владыка Элронд; Гэндальф Серый, Хранитель Нарья);
- Смеагол;
- Два Младших Прислужника (Балрог Мории; Готмог);
- Голос Саурана, Черный Нуменорец;
- Король-Чародей, Предводитель Призраков Кольца.

У Смеагола нет своей миниатюры, потому что он всегда является частью Братства Кольца, когда он находится в игре. Альтернативные версии Спутников также не представлены новыми миниатюрами, так как выбор использовать их или нет, должен изначально держаться в секрете от игрока за Тьму (см. *Совет Ривенделла*, страница 30).

Все правила, необходимые для использования этих новых Персонажей подробно объяснены здесь и обобщены на соответствующих Картах каждого Персонажа.

ВЛАДЫКА ЭЛРОНД, ХРАНИТЕЛЬ ВИЛЬЯ

Элронд, Владыка Ривенделла, некогда геральд Гил-Галада и один из самых рослых противников Темного Властелина, оставшийся в Средиземье. Он Хранитель Вилья, самого могущественного из трех Эльфийских Колец, и может представлять для Тьмы опасного врага, но какова будет цена за раскрытие Кольца Власти Оку Саурана? Следующие правила исследуют эту возможность.



Показатели Элронда следующие:

- **Уровень: 0** (Элронд не может покинуть Ривенделл),
- **Лидерство: 2**
- **Национальность: Эльфы.**
- **Добавляет Кубик Хранителя Вилья к Запасу Кубиков Действия Свободных Народов.**

КАК ЭЛРОНД ВХОДИТ В ИГРУ

Если Саурон или Эльфы находятся в состоянии «В войне», и Ривенделл не завоёван, игрок за Свободные Народы может использовать результат «Сбор» Кубика Действия, и сыграть Владыку Элронда в Ривенделл.

ЭЛРОНД В ИГРЕ



Элронд - один из трех Хранителей Эльфийских Колец, и он добавляет Кубик Вилья к Запасу Кубиков Действия Свободных Народов, когда он находится в игре.

Кубик Вилья является Кубиком Хранителя Эльфийского Кольца, и используется согласно правилам на странице 9.

Кубик Вилья удаляется из игры во время фазы Возврата Кубиков Действия, если:

- Элронд был удален из игры, *или*
- на его кубике был выбран результат «Войско» или «Око» (на которых присутствует символ удаления), и Гэндальф Белый находится в игре.

Особые Способности Вилья, Самое Могущественное из Трёх

Игрок за Свободные Народы может использовать жетон Эльфийского Кольца Вилья, чтобы оставить только что использованный Кубик Действия (кроме Воли Запада) среди доступных результатов. Использованный кубик не сбрасывается и не помещается в Ячейку Охоты.

Владения Элронда

Каждый Элитный отряд Эльфов, находящийся в одном регионе с Элрондом считается Лидером, а также отрядом Войска для всех боевых ситуаций.

Дополнительные правила

- Элронда считают Спутником Уровня 3 для всех целей Боевых эффектов Карт.
- Элронд никогда не может покинуть Ривенделл и удаляется из игры, если Ривенделл становится контролируемым игроком за Тьму.

ЛЕДИ ГАЛАДРИЭЛЬ, ХРАНИТЕЛЬ НЕНЬЯ



Леди Галадриэль, Королева Золотого Леса, является одной из самых влиятельных Эльфов, оставшихся в Средиземье, но как Хранитель Ненья,

Адамантового Кольца, она давным-давно решила скрыться от Саурона. Что могло бы произойти, если бы Галадриэль использовала свою силу более открыто для помощи Свободным Народам, таким образом раскрыв себя Оку? Следующие правила исследуют эту возможность.



Показатели Галадриэль следующие:

- **Уровень: 0** (Галадриэль не может покинуть Лориен),
- **Лидерство: 2**
- **Национальность: Эльфы.**
- **Добавляет Кубик Хранителя Ненья к Запасу Кубиков Действия Свободных Народов.**

КАК ГАЛАДРИЭЛЬ ВХОДИТ В ИГРУ

Если Саурон или Эльфы находятся в состоянии «В войне» и Лориен не завоеван, игрок за Свободные Народы может использовать результат «Сбор» Кубика Действия, и сыграть Леди Галадриэль в Лориен.

ГАЛАДРИЭЛЬ В ИГРЕ



Галадриэль одна из Трёх Хранителей Эльфийских Колец, и добавляет Кубик Ненья к Запасу Кубиков Действия Свободных Народов, когда она находится в игре.

Кубик Ненья является Кубиком Хранителя Эльфийского Кольца, и используется согласно правилам на странице 9.

Кубик Ненья удаляется из игры во время фазы Возврата Кубиков Действия, если:

- Галадриэль была удалена из игры, *или*
- на её кубике был выбран результат «Персонаж» или «Око» (на которых присутствует символ удаления), и Гэндальф Белый находится в игре.

Особые Способности Ненья, Адамантовое Кольцо

Каждый раз, когда вытягивается Стандартный Жетон Охоты с Оком, игрок за Свободные Народы может использовать жетон Эльфийского Кольца Ненья для отмены его эффектов, и вытягивания другого жетона вместо этого. Отмененный жетон удаляется до конца игры.

Доблесть Эльфийского Народа

Игрок за Свободные Народы может производить найм в Лориене, даже если Крепость находится под осадой.

Дополнительные правила

- Леди Галадриэль считают Спутником Уровня 3 для всех целей Боевых эффектов Карт.
- Леди Галадриэль никогда не может покинуть Лориен и удаляется из игры, если Лориен становится контролируемым игроком за Тьму.

ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ, ХРАНИТЕЛЬ НАРЬЯ

Не каждый знает, но Мудрый Гэндальф был Хранителем Эльфийского Кольца, Великая Нарья. Оно было передано ему на хранение Кирданом, владыкой Серых Гаваней, когда Волшебник впервые прибыл в Средиземье.

Во *Властелине Колец*, Гэндальф осторожно использует Кольцо, чтобы придать силу и храбрость окружающим его сторонникам, но чтобы произошло, если бы он решил использовать силу кольца более открыто? Эта альтернативная версия Гэндальфа Серого исследует такую возможность.



Примечание: учитывая важность этого Персонажа во *Владыках Средиземья*, игроку за Свободные Народы предоставляют право использовать его, даже если вариант *Совет Ривенделла* (см. страницу 30) не используется.

Показатели Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья следующие:

- Уровень: 3
- Лидерство: 1
- Национальность: Свободные Народы.
- Добавляет Кубик Хранителя Нарья к Запасу Кубиков Действия Свободных Народов, если является Проводником Братства.

КАК ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ ВХОДИТ В ИГРУ

В начале игры, игрок за Свободные Народы может заменить обычную версию Гэндальфа Серого на Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья. Чтобы сделать это, он добавляет соответствующую карту в колоду Братства (не показывая свой выбор игроку за Тьму, если Гэндальф не начальный Проводник Братства).

Гэндальф Серый, Хранитель Нарья может покинуть Братство следуя обычным правилам.

ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ В ИГРЕ



Будучи проводником Братства, Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, является одним из трех Хранителей Эльфийских Колец (см. страницу 9, страницу 14 и правила ниже).

Особые Способности Проводник.

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, является Проводником во время фазы Возврата Кубиков Действий, и игрок за Свободные Народы вернул минимум один Кубик Действий из Ячейки Охоты, то добавьте кубик Нарья к Запасу Кубиков Действий Свободных Народов.

Это значит, что дополнительный кубик дарованный Гэндальфом добавляется в Запас Кубиков Действий только если маг является Проводником, и Братство передвигалось хотя бы один раз по результату «Персонаж» Кубика Действий в предыдущий ход. Нарья является кубиком Эльфийского Хранителя и используется согласно правилам на странице 9.

Обратите внимание на то, что если Гэндальф становится Проводником во время Фазы Братства, кубик будет добавлен только в следующий ход, если он в это время всё ещё будет Проводником.

Исключение: если Гэндальф назначен Проводником Братства в начале игры, добавьте кубик Нарья в Запас Кубиков Действий в свой первый ход.

Великая Нарья.

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, находится в незанятом Поселении Нации Свободных Народов, то игрок за Свободные Народы может использовать жетон Эльфийского Кольца Нарья и любой результат Кубика Действий, чтобы активировать эту Нацию и переместить её сразу же в состояние «В войне» шкалы политики.

Посланник с Запада.

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, не находится в Братстве, он может быть заменен Гэндальфом Белым таким же образом, как и Гэндальф Серый, Серый Странник.

СМЕАГОЛ, ПРИРУЧЕННЫЙ НЕГОДЯЙ

Во *Властелине Колец* Голлум скрытно следовал за Братством, пока герои не покинули глубины Мории, но присоединился к Кольценосцам как только Фродо и Сэм остались одни на пути к завершению своей цели. Что могло бы произойти, если бы этот несчастный был приручен Спутниками Кольца до Раскола Братства? Следующие правила исследуют эту возможность.

Ниже представлены показатели Смеагола, у которых есть специальные значения:

- **Уровень: X** (Уровень Смеагола равен уровню Спутника Братства с наивысшим уровнем.)
- **Лидерство: 0** (Смеагол никогда не может быть использован в качестве Лидера Войска.)



КАК СМЕАГОЛ ВХОДИТ В ИГРУ



Когда игрок вытягивает Жетон Смеагола из Запаса Охоты, то Урон Охоты равен 0, и Смеагол входит в игру как особый Спутник, всегда служа Проводником Братства.

Поместите Карту Персонажа Смеагола в Ячейку Проводника Братства, и поместите жетон Спутника Смеагола к жетонам других Спутников.

Удалите вытянутый жетон Смеагола из игры.

Все особые способности Смеагола немедленно применяются.

Примечание: Смеагол *не* Голлум. Игровые События, которые требуют присутствия Голлума или эффекты карт, которые изменяются, если Голлум находится в игре, не затрагиваются присутствием Смеагола.

Если Голлум входит в игру перед Смеаголом (или если Смеагол уже был в игре и впоследствии был сброшен), Смеагол не играет, когда вытягивают жетон Смеагола. Сбросьте этот жетон и вытяните другой.

СМЕАГОЛ В ИГРЕ

- Смеагола считают обычным Спутником, за исключением того, что он всегда является Проводником. Он на одного увеличивает количество Спутников для целей определения количества Кубиков Действий, которые

игрок за Тьму может поместить в Ячейку Охоты, и он может быть выбран в качестве потерь от Охоты таким же образом, как любой другой Спутник.

- У Смеагола есть «Уровень Х». Это означает, что Уровень Смеагола равен уровню Спутника Братства с наивысшим Уровнем.
- Смеагол может покинуть Братство как любой другой Спутник, но, когда это происходит, он сбрасывается.
- Сбросьте Смеагола, если Братство объявлено в незавоеванном Городе или Крепости Свободных Народов.
- Если Смеагол будет удалён или сброшен каким-либо способом, то Карта События Тьмы “Мы получим Его” немедленно входит в игру.
- Если когда-либо Смеагол остаётся единственным Спутником в Братстве, замените Смеагола Голлумом. “Мы получим Его” не входит в игру, когда это происходит.
- Если жетон Смеагола вытянут после того, как Смеагол покинул игру, сбросьте этот жетон и вытяните другой.
- Если Смеагол больше не находится в игре, Голлум может войти в игру как обычно.

Особые Способности Проводник.

Если вытянут жетон Охоты Смеагола, считают, что Урон Охоты равен 0. Удалите вытянутый жетон Смеагола из игры.

Смеагол и Карты Событий

Некоторые новые Карты Событий, включенные в это расширение, изменяют эффекты присутствия Смеагола, когда они играют:

- “Ты знаешь дорогу?” добавляет третий и четвертый жетон Смеагола в Запас Охоты.
- “Мы не вернёмся” изменяет присутствие Жетонов Смеагола в Запасе Охоты на пользу игроку за Тьму.
- “Безопасные Пути в темноте” позволяют сбросить “Мы получим Его” или “Мы не вернёмся”, избегая коварства Смеагола.

БАЛРОГ МОРИИ, ЗЛО ДРЕВНЕГО МИРА



Балрог выжил в древних войнах, демон из забытых времён скрывшийся под горами. Этот раб Моргота мог погрузить всю землю

в безудержный ужас, но вместо этого встретил свою судьбу от рук Гэндальфа Серого на пике Зиракзигиль. Что могло бы произойти, если бы у этого прислужника зла было время, чтобы полностью распространить своё влияние в сердце Средиземья? Следующие правила исследуют эту возможность.



Показатели Балрога следующие:

- **Уровень: 0** (Балрог не может покинуть Морию, если он не активирован, смотрите ниже),
- **Лидерство: 3**
- **Добавляет Кубик Младшего Прислужника Балрога в Запас Кубиков Действий Тьмы.**

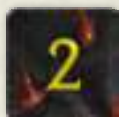
КАК БАЛРОГ ВХОДИТ В ИГРУ

Игрок за Тьму может использовать результат «Сбор» кубика Действия, чтобы сыграть Балрога в Мории. Если Мория незавоёвана и не под осадой, игрок за Тьму может также нанять там один отряд Саурана (Обычный или Элитный).

Когда Балрог играет, Нации Эльфов и Гномов продвигаются на один шаг каждая по Шкале Политики.

Поместите жетон Состояния Балрога так, чтобы он был открыт своей «Неактивной» стороной.

Жетон Состояния Балрога



Лицо:
активный



Оборот:
неактивный

БАЛРОГ В ИГРЕ



Балрог- Младший Прислужник и добавляет определённый Кубик Младшего Прислужника (см. страницу 11) в Запас кубиков Действия Тьмы, пока он находится в игре.

Кубик Балрога удаляется из игры во время фазы Возврата Кубиков Действия, если:

- Балрог был удален из игры, *или*
- был выбран результат «Персонаж» или «Око» (которые содержат символ удаления) на его кубике, и Король-Чародей (любой версии) находится в игре.

Особые Способности Огонь и Тьма.

Если Братство раскрыто или объявлено, и в результате передвигается через, передвигается из, передвигается в или остаётся в регионе, занятом Балрогом, вытяните Жетон Охоты и примените его эффекты, игнорируя любой символ Раскрытия.

Если вытянут жетон с «Оком», удалите Балрога и Проводника Братства (но сбросьте жетон с «Оком» без какого-либо эффекта если Проводником является Голлум).

Пламя Удуна.

Если Балрог участвует в сражении, добавьте два к Боевой силе Войска Тьмы (вы можете все ещё бросать максимум 5 Боевых кубиков).

Активация Балрога



Первоначально, Балрог неактивен - его уровень 0 и он не может покинуть Морию. Однако, если игрок за Тьму бросает кубики и выбирает результат «Использовать Балрога» на Кубике Младшего Прислужника Балрога, или разыгрывает Карту События “Балрог Восстал!”, то Балрог становится **активным**. Переверните жетон Состояния Балрога на «Активную» сторону в качестве напоминания.

Эффекты Активации

Когда Балрог активен, его уровень считают равным 2.

Балрог *может* покинуть Морию, когда он активен, и передвигаться как нелетающий Прислужник с движением 2.

Если Балрог уже активен, новый результат «Использовать Балрога» может использоваться, чтобы выполнить **ОДНО** из следующих действий:

- Передвинуть войско с Балрогом, *или*
- Атаковать войском с Балрогом, *или*
- Передвинуть на поле только Балрога.

Сделать Балрога Неактивным

Как только Балрог активирован, он остается активным, пока игрок за Свободные Народы не сделает его **неактивным**.

Игрок за Свободные Народы может сделать Балрога **неактивным** одним из следующих способов:

- Используя результат «Воля Запада» Кубика Действий, *или*
- Используя результат «Персонаж» Кубика Действия, если Гэндальф (любой версии) находится в том же регионе, что и Балрог.

Если Балрог становится неактивным, когда он не находится в Мории, его удаляют из игры. Если он становится неактивным, когда находится в Мории, его Уровень просто возвращается к 0. Переверните его жетон Состояния на «Неактивную» сторону в качестве напоминания.

Дополнительные правила

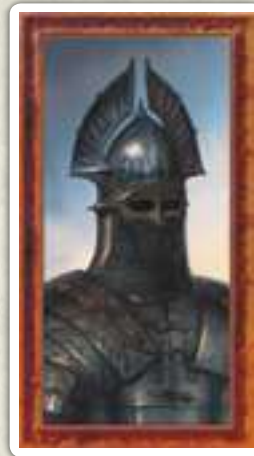
- Балрог не считается Прислужником для целей розыгрыша Гэндальфа Белого.

ГОТМОГ, КОМАНДУЮЩИЙ МИНАС-МОРГУЛОМ



Истинная природа Командующего Минас-Моргулом никогда не раскрывается во *Властелине Колец*. Мы знаем, что он выступает в качестве

главнокомандующего войск Тьмы после того, как Король-Чародей Ангмара был уничтожен на равнинах Пеленнора, также очевидно, что он самый могучий среди самых сильных слуг Тьмы. Если бы не своевременное прибытие Арагорна, он мог бы успешно повернуть течение сражения в пользу Тьмы. А, что, если бы ему было поручено командование войсками Мордора раньше, в то время как Король-Чародей пытался вернуть Кольцо Всевластья своему властелину? Следующие правила исследуют эту возможность.



Показатели Готмога следующие:

- **Уровень: 3**
- **Лидерство: 1**
- **Добавляет Кубик Младшего Прислужника Готмога в Запас Кубиков Действий Тьмы.**

КАК ГОТМОГ ВХОДИТ В ИГРУ

Если Саурон находится в состоянии «В войне», Минас- Моргул не завоёван, и Король-Чародей, Чёрный Предводитель не находится в игре, игрок за Тьму может использовать результат «Сбор» кубика Действий, чтобы играть Готмога в Минас- Моргуле.

ГОТМОГ В ИГРЕ



Готмог- Младший Прислужник и добавляет определённый Кубик Младшего Прислужника (см. страницу 11) в Запас кубиков Действий Тьмы, пока он находится в игре.

Кубик Готмога удаляется из игры во время фазы Возврата Кубиков Действий, если:

- Готмог был удален из игры, *или*
- был выбран результат «Войско» или «Око»(которые содержат символ удаления) на его кубике, и Король-Чародей (любой версии) находится в игре, *или*
- Король-Чародей, Чёрный Предводитель находится в игре.

Брось их в Бой

Если Готмог с Войском Тьмы находится в свободном регионе, игрок за Тьму может использовать результат «Сбор» Кубика Действий, чтобы нанять Обычный отряд Саурана в этом регионе или заменить один обычный отряд Саурана на Элитный.

Дополнительные правила

- Готмог не считается Прислужником для целей розыгрыша Гэндальфа Белого.
- Готмог передвигается как Нелетающий Прислужник.

ГОЛОС САУРОНА, ЧЕРНЫЙ НУМЕНОРЕЦ



Во *Властелине колец* Голос Саурана представляет военачальника, который в скором времени должен стать тираном Свободных Народов, как только Саурон выиграет войну. Но Голос

Саурана был также и Чёрным Нуменорцем-колдуном, который обладал великой силой, и, что могло бы произойти, если бы Темный Властелин принял решение спустить этого жестокого генерала на своих врагов раньше? Следующие правила исследуют эту возможность.



Показатели Голоса Саурана следующие:

- Уровень: 3
- Лидерство: 2
- Добавляет один Обычный Кубик Действий в Запас Кубиков Действий Тьмы.

КАК ГОЛОС САУРОНА ВХОДИТ В ИГРУ

Если у игрока за Свободные Народы есть 1 или более Победных Очков, то игрок за Тьму может использовать результат «Сбор» одного Кубика Действий, чтобы сыграть Голос Саурана, Черного Нуменорца в любом регионе с незавоеванной Крепостью Саурана.

Игрок за Тьму может также решить призвать Голос Саурана, Черного Нуменорца вместо Голоса Саурана, Наместника Барад-Дура, когда Братство находится на Шкале Мордора.

Примечание: любая из версий Голоса Саурана (Черный Нуменорец или Наместник Барад-Дура) не могут играть, если его другая версия находится в игре или была ранее удалена.

ГОЛОС САУРОНА В ИГРЕ

Особые Способности Знания Зла

Если Черный Нуменорец находится в составе осаждающего Войска, то игрок за Тьму может продлить сражение на один раунд, один раз за действие, не понижая Элитный отряд.

Великое Колдовство

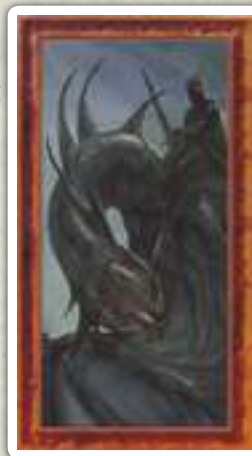
Если Черный Нуменорец находится в составе Войска Тьмы, то один раз за ход, игрок за Тьму может использовать результат «Сбор» Кубика Действия, чтобы использовать Войско, как будто на кубике выпал результат «Персонаж» (то есть, чтобы передвинуться или атаковать этим войском).

КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ, ПРЕДВОДИТЕЛЬ ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА



Во Властелине колец, после поражения Назгулов в Бруиненских Бродах, Король-Чародей перерождается в новом демоническом облике и возвращается как

Чёрный Предводитель Саурана, руководя главной атакой против Минас-Тирита. Что могло бы произойти, если бы Саурон снова отправил Предводителя Призраков Кольца на поиски Кольца Всевластья, вместо того, чтобы сохранить его для войны? Следующие правила исследуют эту возможность.



Показатели Короля-Чародея следующие:

- **Уровень:** ∞ (Король-Чародей передвигается как Назгул),
- **Лидерство:** 1
- **Добавляет один Обычный Кубик Действий в Запас Кубиков Действий Тьмы.**

КАК КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ ВХОДИТ В ИГРУ

Если Братство *не* находится в регионе, который содержит незавоеванную Крепость Свободных Народов, игрок за Тьму может использовать результат «Сбор» Кубика Действий, чтобы сыграть Предводителя Призраков Кольца.

Если Король-Чародей, Чёрный Предводитель не находится в игре, поместите Предводителя Призраков Кольца в регион, в котором находится Братство. Иначе, замените Чёрного Предводителя Предводителем Призраков Кольца в регионе, в котором он находится.

КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ В ИГРЕ

Сбор Чёрного Предводителя

Если Предводитель Призраков Кольца находится в игре, игрок за Тьму может заменить его Чёрным Предводителем, потратив результат «Сбор» Кубика Действий, если выполняются условия для розыгрыша Чёрного Предводителя. Чёрный Предводитель помещается в тот же регион, в котором находился Предводитель Призраков Кольца.

Обратите внимание на то, что Король-Чародей может быть заменён альтернативной версией только *один раз за игру*. Если игрок за Тьму уже один раз заменил одну версию Короля-Чародея другой версией, то он не может сделать так снова, и при этом он не может играть Короля-Чародея если любая из версий была удалена ранее.

Особые Способности Копье Ужаса

Если Предводитель Призраков Кольца находится в регионе с Братством, когда игрок за Тьму разыгрывает Карту Героического События, он может немедленно вытянуть другую карту Героического События.

Примечание: если Карта События Тьмы “Палантир Ортханка” уже находится в игре, то вытяните только одну карту, а не две.

Он Видит, Он Знает

Если Братство объявлено в регионе, который не содержит незавоеванную Крепость Свободных Народов, игрок за Тьму может немедленно передвинуть Предводителя Призраков Кольца в регион, который содержит Кольценосцев, не используя действие.

Дополнительные правила

- Король-Чародей, Предводитель Призраков Кольца не считается Прислужником для целей розыгрыша Гэндальфа Белого.
- Все Карты Событий и Боевые Карты, ссылающиеся на “Короля-Чародея”, могут использоваться вместе с Королём-Чародеем, Предводителем Призраков Кольца.

ГЛАВА IV: СОВЕТ РИВЕНДЕЛЛА

Правила для *Совета Ривенделла* довольно сильно отходят от той истории *Властелина Колец*, какой мы её знаем. Поэтому они представлены как дополнительные.

Как бы развивалась Война Кольца, если бы Совет Ривенделла, вместо того, чтобы отправить Братство из девяти Спутников к Роковой Горе, отправил бы одного или нескольких героев обратно на их родину?

Вариант *Совет Ривенделла* исследует такую возможность.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПУТНИКИ

Во время расстановки, игрок за Свободные Народы может заменить любых или всех Персонажей Братства, включенных в *Войну Кольца*, соответствующими им Персонажами из этого расширения. Поместите выбранные Карты Спутников в колоду Братства.

Выбор Спутников не показывается игроку за Тьму, за исключением того, что Проводник всегда видим. Любой другой персонаж должен быть раскрыт, если:

- он становится Проводником, *или*
- он выбран в качестве потерь от Охоты, *или*
- он покинул Братство.

АКТИВИРУЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ НОВЫХ СПУТНИКОВ

Обратите внимание на то, что у некоторых новых Спутников на их картах не указан символ Нации. Это сделано преднамеренно: единственный способ, которым эти Спутники могут активировать Нацию, заключается в использовании соответствующих особых способностей.

СПУТНИКИ ВНЕ БРАТСТВА

Некоторые новые Спутники (Мериадок, Перегрин, Боромир, Гимли и Леголас) могут начать игру вне Братства на своих соответствующих роинах.

Этим представлен факт того, что они покинули Ривенделл до прибытия Кольценосцев, и смогли достигнуть каждый своей родины ко времени начала путешествия Фродо и его Спутников.

Во время Фазы Братства первого хода, игрок за Свободные Народы может объявить, что один или несколько из этих Спутников будут вне Братства. Удалите этих Спутников из Братства и поместите их на поле в свои начальные локации, которые указаны на их картах. Во всех целях игры их рассматривают точно так же, как и любого Спутника, который покинул Братство.

Если эти Спутники не объявляются вне Братства, то они путешествуют с Братством и могут покидать его, как обычно.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ ТЬМЫ

Если какие-либо Спутники начинают игру вне Братства, игрок за Тьму получает:

- один Жетон Действия на свой выбор, если только один Спутник вне Братства;
- оба Жетона Действий, если больше одного Спутника вне Братства.

Есть два Жетона Действий, из которых может выбрать игрок за Тьму:

- **передвинуть Назгулов и Прислужников** (то же самое позволяет сделать результат «Персонаж» Кубика Действий Тьмы),
- **продвинуть Нацию Тьмы по Шкале Политики** (то же самое позволяет сделать результат «Сбор» Кубика Действия Тьмы).

Жетоны Действий Тьмы



**Лицо: передвинуть
Назгула и Приспешников**



**Лицо: продвинуть
Народ Тьмы
по Шкале Политики**



Оборот

Игрок за Тьму может использовать Жетон Действия во время фазы Действий вместо использования результата Кубика Действия.

Каждый Жетон Действия может использоваться только один раз за всю игру, и может быть использован только для его определенного эффекта. Он не может использоваться в качестве «Кубика Действия с любым результатом» (для активации способностей на Картах Событий или Картах Персонажей), и не может быть изменен Эльфийским Кольцом.

Только один Жетон Действия может использоваться в ход.

Жетоны Действий не подсчитываются в общее количество действий, доступных игроку за Тьму для целей определения возможности спасовать в фазе Действий.

В играх с несколькими игроками, любой из игроков за Тьму может использовать Жетон Действия.

ВЛАДЫКИ СРЕДИЗЕМЬЯ



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968
www.aresgames.eu

Lords of Middle-earth, Middle-earth, The War of the Ring, The Hobbit, The Lord of the Rings and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by sophisticated Games Ltd. and their respective licensees. War of the Ring Boardgame © 2012 Ares Games Srl. © 2012 Sophisticated Games Ltd.

Warning. Not suitable for children under three years. Small parts.
Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.

