

ГРА ВІД РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,
МАРКО МАДЖІ ТА ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

ВІЙНА ПЕРСНІЯ™

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»™
ДОПОВНЕННЯ



ВОЛОДАРИ СЕРЕДЗЕМ'Я™



ГЕЕКНАШ



WHITE
GAMES

РОЗДІЛ І. ВСТУП

«Володарі Середзем'я» — це доповнення до настільної гри «Війна Персня» (друге видання). У ньому представлені нові ігрові механіки, що додають у гру різні можливості завдяки подіям і персонажам, не до кінця розкритим у романах Толкіна.

Важливі персонажі з трилогії «Володар Перснів», які раніше лише згадувалися на картах подій, тепер представлені окремими фігурками зі своїми правилами. Також доповнення містить альтернативні версії деяких головних персонажів.

ВМІСТ ГРИ

Доповнення «Володарі Середзем'я» містить такі компоненти:

- Ця книжка правил
- 3 особливі кубики дій Хранителів Ельфійських Перснів
- 2 особливі кубики дій молодших посіпак
- 6 нових пластикових фігурок:
 - 1 фігурка Володаря Ельронда
 - 1 фігурка Володарки Галадріель
 - 1 фігурка Бальрога з Морії
 - 1 фігурка Готмога
 - 1 фігурка Речника Саурана, Чорного нуменорця
 - 1 фігурка Короля-Відьмака, Ватажка Примар Персня
- 2 додаткові пластикові фігурки:
 - 1 фігурка Арагорна, спадкоємця Ісільдура
 - 1 фігурка Гандальфа Білого
- 11 жетонів, серед яких:
 - 4 жетони гонитви Смеагола
 - 1 жетон персонажа Смеагола
 - 1 жетон стану Бальрога
 - 3 жетони Ельфійських Перснів
 - 2 жетони дій Тіні
- 1 особлива карта Смеагола «Ми знайдемо Безцінного»
- 3 нові карти супутників: Ельронд, Галадріель, Смеагол
- 7 альтернативних карт супутників: Боромир, Гандальф, Гімлі, Леголас, Меріадок, Перегрін, Бурлака
- 2 нові карти молодших посіпак: Бальрог і Готмог
- 2 альтернативні карти посіпак: Речник Саурана, Чорний нуменорець і Король-Відьмак, Ватажок Примар Персня
- 13 нових карт подій (6 для Вільних Народів, 7 для Тіні)

Увага! Доповнення містить два додаткові жетони гонитви Смеагола збільшеного розміру для власників колекційного видання «Війна Персня».

Якщо ви хочете зберегти ігровий баланс базової гри «Війна Персня», одночасно додайте всі правила й ігрові елементи доповнення «Володарі Середзем'я». Звісно, ви можете додавати лише окремі елементи, але це може вплинути на ігровий баланс. Гравці на власний розсуд використовують альтернативні версії супутників (див. «Рада в Рівендолі», с. 30).

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гри з цим доповненням використовуйте звичайні приготування до «Війни Персня», а потім виконайте такі кроки:

- Гравець за Вільні Народи може вибрати початковим провідником Братства як Бурлаку, так і Гандальфа Сірого (будь-яку версію).
- Замініть жетони Ельфійських Перснів з базової гри аналогічними жетонами з цього доповнення. На нових жетонах перснів зображені портрети їхніх Хранителів.
- Візьміть нові карти подій (6 для гравця за Вільні Народи та 7 для гравця за Тінь). Обов'язково замініть карту геройської події Тіні № 17 («Бальрог з Морії») з базової гри на карту з тим же номером («Бальрог прийшов!») з цього доповнення. Додайте решту 12 карт у відповідні колоди подій (по 4 карти в геройські колоди Вільних Народів і Тіні, а також по 2 карти в їхні стратегічні колоди).
- На початку гри покладіть 2 з 4 жетонів Смеагола в запас гонитви на додаток до звичайних жетонів гонитви.
- Відкладіть убік усі інші компоненти цього доповнення, вони знадобляться вам пізніше. Альтернативні карти супутників і жетони дій Тіні потрібні лише для варіанта гри «Рада в Рівендолі» (див. с. 30), за винятком карти Гандальфа Сірого, Хранителя Нар'ї (див. с. 19).
- Фігурки Гандальфа Білого та Арагорна призначені для візуального поліпшення гри. Їх використовують, коли відповідний персонаж входить у гру. Використання цих фігурок не потребує ніяких додаткових правил.

Увага! Для стислості фази правил «Повернення кубиків дій та отримання карт подій» далі ми називатимемо фазою «Повернення кубиків дій».

ОГЛЯД ЖЕТОНІВ

ЖЕТОНИ ГОНИТВИ СМЕАГОЛА (4)



Лице



Зворот

ЖЕТОН ПЕРСОНАЖА СМЕАГОЛА (1)



Лице



Зворот

ЖЕТОНИ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНІВ (3)



Ельронд
(Вілья)



Галадріель
(Ненья)



Гандальф
(Нар'я)

ЖЕТОН СТАНУ БААґРОА (1)



Лице



Зворот

ЖЕТОНИ ДІЙ ТІНІ (2)



Лице: перемістіть
назг'улів і посіпак



Лице: просуньте
жетон народу Тіні
треком політики



Зворот

ПЛАСТИКОВІ ФІГУРКИ

ПЕРСОНАЖІ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ



Арагорн



Ельронд



Галадріель



Гандальф
Білий

ПЕРСОНАЖІ ТІНІ



Бальрог



Готмог



Речник
Саурона



Король-
Відьмак

КУБИКИ ДІЙ

ХРАНИТЕЛІ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНІВ



Ельронд
(Вілья)



Галадріель
(Ненья)



Гандальф
(Нар'я)

МОЛОДШІ ПОСПАКИ



Бальрог



Готмог

РОЗДІЛ II.

НОВІ ПРАВИЛА

НОВІ ПОНЯТТЯ

НЕЗАХОПЛЕНИЙ

Незахопленим вважають поселення, контрольоване тим самим гравцем, що й на початку гри.

Поселення, яке було захоплене суперником, а потім відвойоване його початковим власником, знову вважають незахопленим.

Фортецю під облогою вважають незахопленою, якщо військо під облогою належить початковому власникові.

НЕЛЕТЮЧІ ПОСІПАКИ

Деякі нові посіпаки Тіні (Бальрог, Готмог) не здатні літати як назгұли (і Король-Відьмак). Тому в цих правилах ми віднесемо їх до категорії **нелетючих посіпак**.

На їхнє переміщення поширюються ті самі обмеження, що й на Речника Саурона, єдиного посіпаку цієї категорії з базової гри (адже Король-Відьмак літає як назгұл, а Саруман взагалі не переміщується).

Правила переміщення нелетючого посіпаки:

- Переміщуючись без війська, він може переміститися щонайбільше на ту кількість регіонів, що не перевищує його рівня, ігноруючи будь-які ворожі війська.
- Він не може перетинати непрохідну місцевість.
- Він не може покинути регіон або увійти в регіон, де є дружня фортеця під облогою ворожого війська.
- Переміщуючись без війська, він не може переміститися в регіон з фортецею, контрольованою Вільними Народами, якщо така фортеця не під облогою війська Тіні.

НОВІ ОСОБЛИВІ КУБИКИ ДІЙ

Це доповнення додає в гру нові **особливі кубики дій**: **кубики Хранителів Ельфійських Перснів** (скорочено — кубики Хранителів) і **кубики молодших посіпак**.

Нижче наведені загальні правила використання цих кубиків, а також деякі відмінності між ними.

НОВІ ПРАВИЛА ДЛЯ КИДКА ДІЙ І ПОВЕРНЕННЯ КУБИКІВ ДІЙ

Коли особливі кубики дій у грі, правила фаз кидка дій і повернення кубиків дій змінюються так:

- Поки вони в грі, особливі кубики дій кидають разом зі звичайними кубиками дій.
- Якщо гравець кидає кілька особливих кубиків дій, то перед переходом до фази дій він повинен вибрати результат лише *одного* кубика для цього ходу, а решту кубиків відкласти.
 - Якщо під час кидка особливих кубиків дій випадає принаймні один результат «Око», то гравець повинен вибрати його.
 - Якщо обом гравцям доводиться вибирати результат кидка на цей хід, то першим вибирає гравець, який кинув більшу кількість кубиків (у разі нічиєї першим вибирає гравець за Вільні Народи).
- Невибрані результати особливих кубиків повертають разом з використаними кубиками під час фази повернення кубиків у наступний хід.

НОВІ СИМВОЛИ КУБИКА ДІЙ

На особливих кубиках дій є нові символи:



Символ **«узяти карту»** дає змогу гравцеві взяти одну карту події з будь-якої своєї колоди подій.



Символ **«залучити Бальрога»** на кубіку Бальрога повністю описаний в розділі правил для цього персонажа (див. с. 23–25).



На деяких гранях особливих кубиків також є символ **утрати кубика** ★. Це означає, що за певних умов цей кубик вилучають з гри після використання, а не відкладають. Див. розділи *«Повернення і втрата кубиків Хранителів»* (с. 10) і *«Повернення і втрата кубиків молодших посіпак»* (с. 11).



Зауважте, що символ «Око» також є на деяких особливих кубиках гравця за Вільні Народи. Коли випадає цей символ, гравець за Вільні Народи не лише не отримує додаткової дії, а й допомагає силам Тіні в гонитві за Перснем у цей хід.

ВИБІР РЕЗУЛЬТАТУ КИДКА ОСОБЛИВОГО КУБИКА

Якщо гравець кидає кілька особливих кубиків дій під час фази кидка дій, він повинен вибрати *один результат кидка* й відкласти решту кубиків до свого наступного ходу. Гравець може використати вибраний результат як завжди під час фази дій.

Утім, якщо під час кидка особливих кубиків випав *принаймні один результат «Око»*, гравець повинен вибрати саме його й відкласти інші кубики.

Якщо під час кидка випало кілька результатів «Око», гравець може вибрати, *який* з кубиків з «Оком» використати.

Вибраний кубик кладуть у комірку гонитви й трактують його як інші кубики дій з результатом «Око», які поклав туди гравець за Тінь.

ВИКОРИСТАННЯ РЕЗУЛЬТАТУ КИДКА ОСОБЛИВОГО КУБИКА

Якщо вибраний результат кидка особливого кубика — не «Око», то його використовують за звичайними правилами під час фази дій і вважають частиною запасу кубиків дій під час визначення, у кого з гравців більше кубиків.

Усі результати кидка використовують відповідно до їхніх символів.

Увага! Будь-який результат кидка особливого кубика (крім «Ока») можна використати для виконання вимоги «будь-який кубик дій» у текстах деяких карт подій і вмінь персонажів.

ВТРАТА ОСОБЛИВИХ КУБИКІВ ДІЙ

Особливий кубик дій вилучають із гри протягом фази повернення кубиків дій, якщо пов'язаного з ним персонажа знищили під час попереднього ходу. Див. розділи «Повернення і втрата кубиків Хранителів» (с. 10) і «Повернення і втрата кубиків молодших посіпак» (с. 11) для додаткових умов утрати цих кубиків.

КУБИКИ ХРАНИТЕЛІВ

Хранителі трьох Ельфійських Перснів володіють прихованими силами, використання яких може допомогти Вільним Народом. Однак вони також ризикують привернути увагу Саурона до долі Єдиного Персня. Такі сили, а також небезпека їхнього застосування, представлені в грі особливими кубиками дій та іншими вміннями.

СИМВОЛИ КУБИКІВ ХРАНИТЕЛІВ

ЕЛЬРОНД (ВІЛЬЯ)



Військо
+ втрата



Мобілі-
зація



Подія



Узяти
карту



Узяти
карту



Око +
втрата

ГАЛАДРІЕЛЬ (НЕНЬЯ)



Персонаж
+ втрата



Мобілі-
зація



Подія



Узяти
карту



Узяти
карту



Око +
втрата

ГАНДАЛЬФ (НАР'Я)



Персонаж



Мобілі-
зація



Подія



Узяти
карту



Військо



Око

ДОДАВАННЯ КУБИКІВ ХРАНИТЕЛІВ У ЗАПАС

Особливі кубики дій відповідних персонажів додають у гру, коли Володар Ельронд чи Володарка Галадріель перебувають у грі, або Гандальф Сірій, Хранитель Нар'ї – провідник Братства.

Увійшовши в гру, Ельронд дає змогу додати в запас кубик **Вільї**, а Галадріель – кубик **Неньї** (див. правила для цих персонажів на с. 16 і 18).

Кожен конкретний кубик додають у запас кубиків дій гравця за Вільні Народи на початку його наступного ходу після того, як Ельронд або Галадріель ввійде в гру.

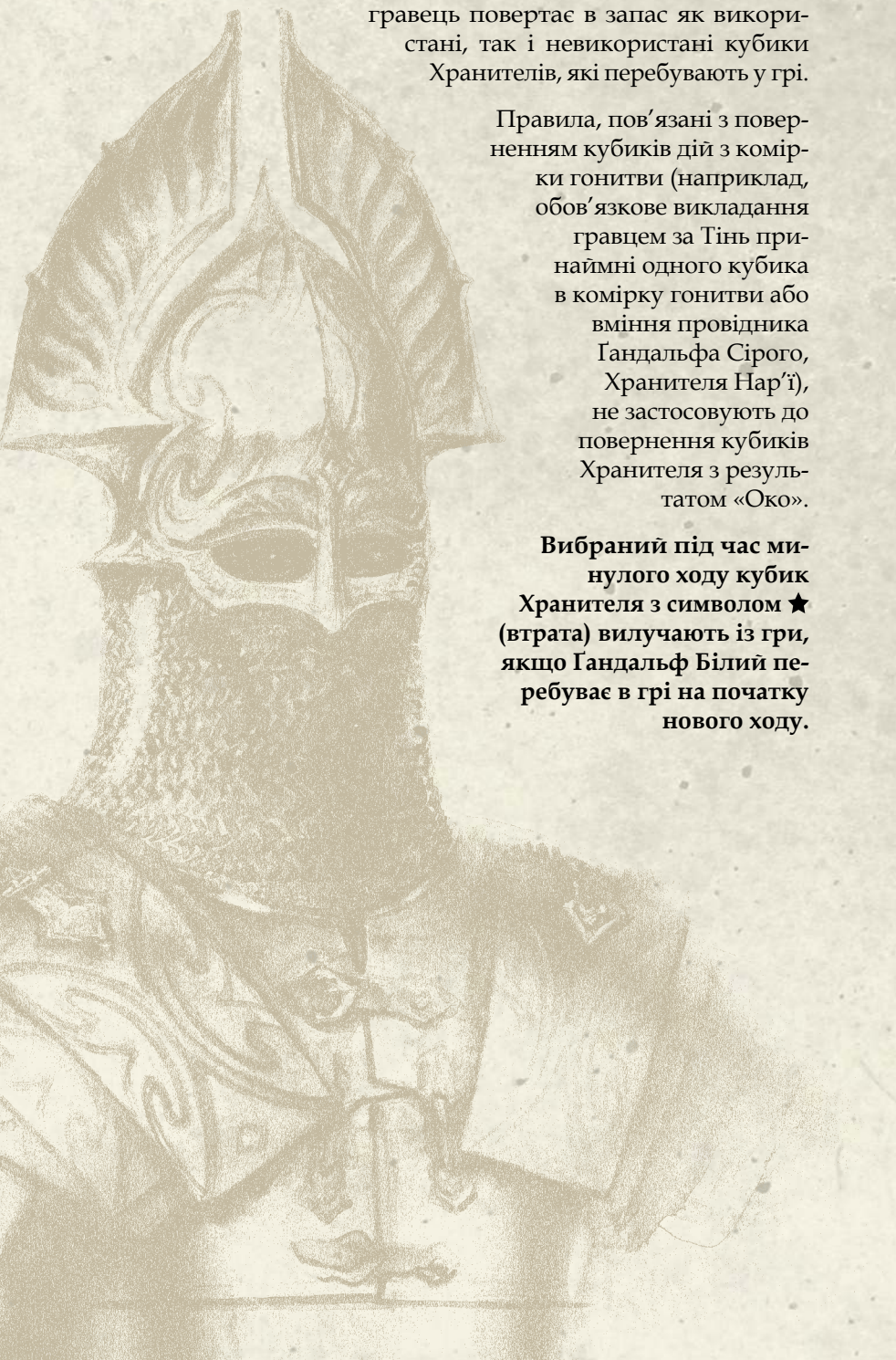
Кубик Нар'ї додають у запас кубиків дій, якщо під час фази повернення кубиків дій провідником Братства є Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї (див. Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї, с. 19–20).

ПОВЕРНЕННЯ І ВТРАТА КУБИКІВ ХРАНИТЕЛІВ

Протягом фази повернення кубиків дій гравець повертає в запас як використані, так і невикористані кубики Хранителів, які перебувають у грі.

Правила, пов'язані з поверненням кубиків дій з комірки гонитви (наприклад, обов'язкове викладання гравцем за Тінь принаймні одного кубика в комірку гонитви або вміння провідника Гандальфа Сірого, Хранителя Нар'ї), не застосовують до повернення кубиків Хранителя з результатом «Око».

Вибраний під час минулого ходу кубик Хранителя з символом ★ (втрата) вилучають із гри, якщо Гандальф Білий перебуває в грі на початку нового ходу.



КУБИКИ МОЛОДШИХ ПОСІПАК

Хоча Бальрог з Морії та Готмог, моргульський лейтенант не були такими помітними, як інші слуги Темного Володаря, вони добре служили йому. Їхні сили представлені особливими кубиками дій, а також іншими вміннями на їхніх картах персонажів.

СИМВОЛИ КУБИКІВ МОЛОДШИХ ПОСІПАК

БАЛЬРОГ



Персонаж
+ втрата



Залучити
Бальрога



Залучити
Бальрога



Мобілі-
зація



Узяти
карту



Око +
втрата

ГОТМОГ



Військо
+ втрата



Військо



Мобілі-
зація



Мобілі-
зація



Узяти
карту



Око +
втрата

ДОДАВАННЯ КУБИКІВ МОЛОДШИХ ПОСІПАК У ЗАПАС

Поки Бальрог або Готмог перебувають у грі, особливий кубик дій відповідного персонажа додають у запас кубиків.

Кожен конкретний кубик додають у запас кубиків дій гравця за Тінь на початку його наступного ходу після того, як Бальрог або Готмог увійде в гру.

ПОВЕРНЕННЯ І ВТРАТА КУБИКІВ МОЛОДШИХ ПОСІПАК

Протягом фази повернення кубиків дій гравець повертає в запас як використані, так і невикористані кубики молодших посіпак, які перебувають у грі.

Вибраний під час минулого ходу кубик молодшого посіпаки з символом ★ (втрата) вилучають із гри, якщо Король-Відьмак (будь-яка версія) перебуває в грі на початку нового ходу.

ПРИКЛАДИ ГРИ

Гандальф Сірий у грі



У перший хід гравець за Вільні Народи вибирає як провідника Братства Гандальфа Сірого, Хранителя Нар'ї. Він кидає кубик Нар'ї разом зі своїми чотирма кубиками дій. Результат особливого кубика – символ «узяти карту». Гравцеві за Вільні Народи доступно 5 дій у цей хід.

Якби на особливому кубіку випало «Око», то гравець поклав би цей кубик у комірку гонитви, отримавши лише 4 дії у цей хід.

Гандальф Сірий і Галадріель у грі



На початку наступного ходу Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї залишається провідником Братства. Володарка Галадріель також у грі. Гравець за Вільні Народи додає обидва кубики цих Хранителів (Нар'ю і Ненью) у свій запас кубиків дій.

На кубіку Нар'ї випадає результат «військо», а на кубіку Неньї – «подія». Гравець за Вільні Народи тепер повинен вибрати один із цих результатів перед фазою дій. Він вибирає результат «подія».

Кубик Нар'ї залишається невикористаним, його негайно відкладають убік. Гравець знову кидатиме його на початку наступного ходу, якщо будуть дотримані всі потрібні умови (Гандальф, як і раніше, буде провідником Братства, і принаймні 1 кубик дій Вільних Народів буде повернутий з комірки гонитви).

Ельронд, Галадріель і Гандальф Білий у грі



Наступного ходу в грі перебувають Володарка Галадріель, Володар Ельронд, а також Гандальф Білий. Гравець за Вільні Народи додає у свій запас кубики Неньї та Вільї. Результат кидка – символ «Око + втрата» на обох кубиках. Він повинен додати тільки одне «Око» в комірку гонитви, тому йому треба вибрати один з цих кубиків. Це важливе рішення, адже на обох результатах є символ утрати кубика: якщо під час наступної фази повернення кубиків дії Гандальф Білий, як і раніше, буде в грі, вибраний кубик доведеться вилучити з гри до кінця партії.

Гравець за Вільні Народи вирішує вибрати кубик Вільї. Невикористаний кубик Неньї гравець відкладає вбік. Він знову кидатиме його на початку наступного ходу, якщо Галадріель, як і раніше, буде в грі.

Бальрог, Готмог і Король-Відьмак у грі



Готмог, Бальрог з Морії та Король-Відьмак, Ватажок Примар Персня на початку ходу перебувають у грі. Результат кидка кубика Готмога – «військо + втрата», а Бальрога – «узяти карту».

Хоча результат «військо» був би кориснішим, гравець за Тінь вибирає результат «узяти карту», бо на цій грані немає символу втрати кубика. Він додає кубик Бальрога до своїх дій на цей хід. Якби він вибрав символ «військо», то йому б довелося вилучити з гри кубик Готмога в наступній фазі повернення кубиків дії (якщо Король-Відьмак, як і раніше, буде у грі).

ЕЛЬФІЙСЬКІ ПЕРСНІ

Доповнення «Володарі Середзем'я» вводить у гру трьох нових персонажів, пов'язаних з Ельфійськими Перснями: Володаря Ельронда, Володарку Галадріель і Гандальфа Сірого, Хранителя Нар'ї. У цьому розділі описано, як Ельфійські Персні змінюють правила, коли вони в грі.

ЖЕТОНИ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНІВ

Володар Ельронд, Хранитель Вільї, Володарка Галадріель, Хранитель Неньї та Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї — кожен з них може по-особливому використовувати відповідний Ельфійський Перстень.

Щоб гравцям було простіше відрізнити Персні один від одного, це доповнення містить нові жетони Ельфійських Перснів з портретами їхніх Хранителів.

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНІВ

Кожен Ельфійський Перстень можна використовувати або за звичайними правилами «Війни Персня», або для активації його унікального ефекту (див. далі). Нагадаємо, що за звичайними правилами гравець за Вільні Народи може один раз на хід використати будь-який Перстень, щоб змінити результат кидка свого кубика дій.

Можливість такого використання Ельфійських Перснів завжди доступна гравцеві — незалежно від того, перебуває Хранитель потрібного Персня в грі чи ні.

Ельфійський Перстень не можна використати для зміни результату кидка кубика Хранителя або молодшого посіпаки.

Коли гравець за Вільні Народи використовує Ельфійський Перстень, він перевертає жетон стороною «Полум'яне око» й віддає його гравцеві за Тінь (який може використовувати його для зміни одного зі своїх результатів кидка за звичайними правилами).

Коли гравець за Вільні Народи використовує Ельфійський Перстень, щоб змінити результат кидка свого кубика, він повинен вибрати жетон певного Ельфійського Персня, особливий ефект якого не можна буде використати до кінця гри.

Увага! Використання будь-якого Ельфійського Персня гравцем за Вільні Народи для активації особливих умінь Хранителів не рахують до ліміту в одне звичайне використання Персня за хід.

НОВІ ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ ПЕРСНІВ

Особливий ефект кожного Ельфійського Персня доступний лише тоді, коли його Хранитель перебуває в грі. Він указаний на карті цього персонажа. Після активації особливого ефекту Ельфійського Персня його жетон перевертають стороною «Полум'яне око» догори й передають гравцеві за Тінь.

Карта події «Три — ельфійським володарям» дає змогу гравцеві за Вільні Народи повернути використані жетони Ельфійських Перснів.

ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНІВ



Володар Ельронд (Вілья, Наймогутніший із Трьох)
Використайте жетон Ельфійського Персня Вілья, щоб зберегти щойно використаний кубик дій (крім результату «Воля Заходу»), серед доступних вам результатів кидка. Використаний кубик не скидають і не кладуть у комірку гонитви.



Володарка Галадріель (Ненья, Адамантовий Перстень)
Якщо гравець узяв звичайний жетон гонитви з Оком, то може використати Ельфійський Перстень Ненья, щоб скасувати ефект цього жетона й узяти натомість інший. Скасований жетон прибирають із гри до кінця партії.



Гандальф Сірий (Нар'я, Великий Перстень)
Якщо Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї перебуває в незахопленому поселенні Вільних Народів, можете використати жетон Ельфійського Персня Нар'я і будь-який результат одного кубика дій, щоб активувати цей народ і перемістити його жетон треком політики на поділку «у війні».

Коли це стається, він сам вибирає, які жетони Перснів повернути, але повинен спершу вибирати з уже вилучених із гри жетонів, а потім серед тих, що перебувають у розпорядженні гравця за Тінь. У такому разі особливий ефект поверненого Персня знову стає доступним, якщо його Хранитель досі в гри.

ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ І ВЧОТИРЬОХ

Якщо у грі беруть участь 3 чи 4 гравці:

- Володар Ельронд і Володарка Галадріель перебувають під контролем гравця за Гондор, але результат кидка кубиків Хранителів вибирає головний гравець за Вільні Народи, після чого будь-який з гравців за Вільні Народи може його використати.
- Якщо будь-який з гравців за Вільні Народи використовує Ельфійський Перстень, щоб змінити результат кидка кубика дій, гравець за Гондор вибирає, який саме Ельфійський Перстень для цього використати.
- Бальрог з Морії та Готмог перебувають під контролем гравця за Короля-Відьмака, але результат кидка кубиків молодших поспіак вибирає головний гравець за Тінь, після чого будь-який з гравців за Тінь може його використати.

РОЗДІЛ ІІІ. НОВІ ПЕРСОНАЖІ

Доповнення «Володарі Середзем'я» додає в гру кілька нових персонажів, зокрема шість альтернативних версій: Бурлаку, Боромира, Гімлі, Леголаса, Мері та Піпіна, які можуть узяти участь у грі лише в разі використання варіанта гри «Рада в Рівендолі» (див. с. 30).

Інших перерахованих нижче персонажів треба використовувати в усіх іграх з цим доповненням.

Нові персонажі:

- Три Хранителі Ельфійських Перснів (Володарка Галадріель; Володар Ельронд; Гандальф Сірій, Хранитель Нар'ї);
- Смеагол;
- Два молодші посіпаки (Бальрог з Морії, Готмог);
- Речник Саурона, Чорний нуменорець;
- Король-Відьмак, Ватажок Примар Персня.

У цьому доповненні немає окремої фігурки Смеагола, адже, перебуваючи в грі, він завжди є частиною Братства Персня.

Альтернативні версії супутників також не мають окремих фігурок, бо рішення гравця за Вільні Народи про їхнє використання повинно залишатися в таємниці від гравця за Тінь (див. «Рада в Рівендолі», с. 30).

Усі правила щодо використання цих нових персонажів докладно описані в цьому розділі, а також коротко наведені на відповідних картах персонажів.

ЛОРД ЕЛЬРОНД, ХРАНИТЕЛЬ ВІЛІ



Ельронд, володар Рівендолу, колишній герольд Гіл-галада.

Один з найстійкіших суперників Темного Володаря, який залишився в Середзем'ї.

Як Хранитель Вілі, наймогутнішого з трьох Ельфійських Перснів, він може виявитися небезпечним ворогом Тіні. Однак якими будуть наслідки привернення уваги Ока Саурона до Персня Сили? Указані нижче правила описують цю можливість.



Характеристики Ельронда:

- **Рівень: 0** (Ельронд не може покинути Рівенділ)
- **Лідерство: 2**
- **Приналежність: ельфи.**
- **Додає кубик Хранителя Вільї в запас кубиків дій Вільних Народів.**

ЯК ЕЛЬРОНД ВХОДИТЬ У ГРУ

Якщо Саурон або ельфи «у війні» й Рівенділ незахоплений, гравець за Вільні Народи може використати результат «мобілізація» кубика дій, щоб розмістити Володаря Ельронда в Рівендолі.

ЕЛЬРОНД У ГРІ



Ельронд — один із трьох Хранителів Ельфійських Перснів. Поки він у грі, гравець за Вільні Народи додає кубик Вільї в запас своїх кубиків дій.

Кубик Вільї — це кубик Хранителя Ельфійського Персня, який використовують за правилами на с. 9.

Кубик Вільї прибирають із гри під час фази повернення кубиків дій, якщо:

- Ельронда прибирають з гри, *або*
- був вибраний результат його кидка «військо» чи «Око» (із символом втрати), а Гандальф Білий у грі.

ОСОБЛИВИ ВМІННЯ

Вілья, Наймогутніший із Трьох

Гравець за Вільні Народи може використати жетон Ельфійського Персня Вілья, щоб зберегти щойно використаний кубик дій (крім результату «Воля Заходу») серед доступних результатів кидка. Використаний кубик не скидають і не кладуть у комірку гонитви.

Дім Ельронда

Кожен елітний загін ельфів у регіоні з Ельрондом під час битви вважають лідером і військовим загоном.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Під час застосування ефектів бойових карт Ельронда вважають супутником рівня 3.
- Ельронд не може покинути Рівенділ, тому його прибирають із гри, якщо Рівенділ переходить під контроль гравця за Тінь.

ВОЛОДАРКА ГАЛАДРІЕЛЬ, ХРАНИТЕЛЬ НЕНЬЇ



Володарка Галадріель, королева Золотого Лісу, одна з наймогутніших ельфів у Середзем'ї.

Однак, будучи Хранителем Неньї, Адамантового Персня, вона вирішила сховатися від Саурона. Що могло б статися, якби Галадріель використала свою силу, щоб допомогти Вільним Народом, відкривши себе Оку? Указані нижче правила описують цю можливість.



Характеристики Галадріель:

- **Рівень: 0** (Галадріель не може покинути Лорієн)
- **Лідерство: 2**
- **Приналежність: ельфи.**
- **Додає кубик Хранителя Неньї в запас кубиків дій Вільних Народів.**

ЯК ГАЛАДРІЕЛЬ ВХОДИТЬ У ГРУ

Якщо Саурон або ельфи «у війні» й Лорієн незахоплений, гравець за Вільні Народи може використати результат «мобілізація» кубика дій, щоб розмістити Володарку Галадріель у Лорієні.

ГАЛАДРІЕЛЬ У ГРІ



Галадріель — одна із трьох Хранителів Ельфійських Перснів. Поки вона в грі, гравець за Вільні Народи додає кубик Неньї в запас своїх кубиків дій.

Кубик Неньї — це кубик Хранителя Ельфійського Персня, який використовують за правилами на с. 9.

Кубик Неньї прибирають із гри під час фази повернення кубиків дій, якщо:

- Галадріель прибирають з гри, *або*
- був вибраний результат кидка «персонаж» або «Око» (із символом утрати), а Гандальф Білий у грі.

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ**Неня, Адамантовий Перстень**

Якщо був узятий звичайний жетон гонитви з «Оком», гравець за Вільні Народи може використати жетон Ельфійського Персня Неня, щоб скасувати його ефект і взяти натомість інший жетон. Скасований жетон прибирають із гри до кінця партії.

Доблесть ельфійського народу

Гравець за Вільні Народи може наймати підкріплення в Лорієні, навіть якщо його фортеця під облогою.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Під час застосування ефектів бойових карт Галадріель вважають супутником рівня 3.
- Володарка Галадріель не може покинути Лорієн, тому її прибирають із гри, якщо Лорієн переходить під контроль гравця за Тінь.

ГАНДАЛЬФ СІРИЙ, ХРАНИТЕЛЬ НАР'І

Невідомий нікому, крім мудреців, Гандальф був Хранителем Великого Ельфійського Персня Нар'ї, який йому довірив Кірдан із Сірих Гаваней, коли чарівник уперше прибув у Середзем'я.

У трилогії «Володар Перснів» Гандальф дуже обережно використовував перстень, щоб додавати сили й мужності оточенню. Але що б сталося, якби він вирішив відкрито використовувати його силу? Ця альтернативна версія Гандальфа Сірого допомагає дослідити таку можливість.



Увага! Зважаючи на важливість цього персонажа в доповненні «Володарі Середзем'я», гравець за Вільні Народи може використати його, навіть якщо ви не граєте варіант «Рада в Рівендолі» (див. с. 30).

Характеристики Гандальфа Сірого, Хранителя Нар'ї:

- Рівень: 3
- Лідерство: 1
- Приналежність: Вільні Народи.
- Додає кубик Хранителя Нар'ї в запас кубиків дій Вільних Народів, якщо він провідник Братства.

ЯК ГАНДАЛЬФ СІРИЙ ВХОДИТЬ У ГРУ

На початку гри гравець за Вільні Народи може замінити стандартну версію Гандальфа Сірого на Гандальфа Сірого, Хранителя Нар'ї. Для цього він додає відповідну карту в колоду Братства (не показуючи свій вибір гравцеві за Тінь, якщо тільки Гандальф не стає провідником Братства на початку гри).

Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї може залишити Братство за звичайними правилами.

ГАНДАЛЬФ СІРИЙ У ГРІ



Поки Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї, провідник Братства, він — один із трьох Хранителів Ельфійських Перснів (див. с 9 та 14 і правила нижче).

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ

Провідник

Якщо Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї — провідник Братства під час фази повернення кубиків дій, а гравець за Вільні Народи повертає принаймні 1 свій кубик дій з комірки гонитви, він додає кубик Нар'ї у свій запас кубиків дій.

Це означає, що додатковий кубик Гандальфа додають у запас лише тоді, коли він є провідником і Братство перемістилося принаймні один раз, використовуючи символ «персонаж» під час попереднього ходу. Кубик Нар'ї — це кубик Хранителя Ельфійського Персня, який використовують за правилами зі с 9.

Зауважте, що якщо Гандальф стає провідником у фазі Братства, то його кубик додадуть у запас лише під час наступного ходу, якщо він залишиться провідником до тієї миті.

Виняток. Якщо Гандальф був вибраний провідником Братства на початку гри, додайте кубик Нар'ї в запас кубиків у перший хід.

Нар'я, Великий Перстень

Якщо Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї перебуває в незахопленому поселенні Вільних Народів, гравець за Вільні Народи може використати жетон Ельфійського Персня Нар'я і будь-який результат одного кубика дій, щоб активувати цей народ і перемістити його жетон треком політики на поділку «у війні».

Емісар із Заходу

Якщо Гандальф Сірий, Хранитель Нар'ї не в Братстві, його можна замінити на Гандальфа Білого таким же способом, як і Гандальфа Сірого, Сірого Мандрівника.

СМЕАГОЛ, ПРИБОРКАНА ІСТОТА

У трилогії «Володар Перснів» Голума помітили після того, як Братство покинуло підземелля Морії. Однак він приєднався до Персненосців лише тоді, коли Фродо і Сем залишилися одні на шляху до своєї мети.

Що могло б статися, якби супутники приборкали цю нещасну істоту до того, як розпалося Братство? Указані нижче правила описують цю можливість.

Смеагол має такі характеристики з особливими значеннями:

- **Рівень: X** (рівень Смеагола дорівнює найвищому рівню серед супутників у Братстві).
- **Лідерство: 0** (Смеагола ніколи не використовують як лідера війська).



ЯК СМЕАГОЛ ВХОДИТЬ У ГРУ



Коли гравець бере жетон Смеагола із запасу гонитви, то шкода гонитви дорівнює 0. Смеагол входить у гру як особливий супутник, який завжди стає провідником Братства.

Приберіть карту персонажа Смеагола в комірку провідника Братства й покладіть жетон персонажа Смеагола біля інших жетонів персонажів.

Приберіть із гри взятий жетон Смеагола.

Усі особливі здібності Смеагола застосовують негайно.

Зауважте, що Смеагол — не Голум. Ігрові події, що вимагають присутності в грі Голума, або ефекти карт, які змінюються, якщо Голум у грі, не враховують наявності Смеагола в грі.

Якщо Голум входить у гру раніше за Смеагола (або якщо Смеагол уже був у грі, а потім покинув її), то Смеагол не входить у гру під час узяття його жетона. Скиньте цей жетон і візьміть інший.

СМЕАГОЛ У ГРІ

- Смеагола вважають звичайним супутником, за винятком того, що він завжди є провідником Братства. Він збільшує кількість супутників у Братстві на 1 під час визначення дозволеної кількості кубиків дій, які гравець за Тінь може покласти в комірку гонитви перед кидком. Також Смеагола можна втратити внаслідок гонитви, як і будь-якого іншого супутника.

- Рівень Смеагола дорівнює «Х». Це означає, що рівень Смеагола дорівнює найвищому рівню серед супутників у Братстві.
- Смеагола можна відокремити від Братства, як і будь-якого іншого супутника, але в такому разі його відразу прибирають із гри.
- Приберіть Смеагола із гри, якщо Братство оголошене в незахопленому місті чи фортеці Вільних Народів.
- Якщо Смеагол вибуває з гри будь-яким способом, то карта події Тіні «Ми знайдемо Безцінного» негайно входить у гру.
- Якщо в будь-який момент гри Смеагол виявляється єдиним супутником у Братстві, замініть його на Голума. У такому разі карта «Ми знайдемо Безцінного» не входить у гру.
- Якщо жетон Смеагола був узятий після того, як він покинув гру, скиньте цей жетон і натомість візьміть інший.
- Якщо Смеагол більше не в грі, Голум може увійти в гру як завжди.

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ

Провідник

Коли гравець бере жетон Смеагола із запасу гонитви, то шкоду гонитви вважають рівною 0. Приберіть із гри взятий жетон Смеагола.

Смеагол і карти подій

Деякі ефекти нових карт подій цього доповнення змінюються, якщо Смеагол перебуває в грі на момент їхнього розігрування:

- Ефект карти «Ти знаєш дорогу туди» додає третій і четвертий жетон Смеагола в запас гонитви.
- Ефект карти «Ми більше не вернемося туди» дає змогу гравцеві за Тінь отримувати перевагу від жетонів Смеагола в запасі гонитви.
- Ефект карти «Безпечні стежки в темряві» дає змогу скинути карти «Ми знайдемо Безцінного» та «Ми більше не вернемося туди», уникаючи негативних наслідків перебування Смеагола в грі.

Також треба відзначити два інші важливі зв'язки між узяттям жетона Смеагола й картами подій:

- Якщо карта події вказує гравцям повернути жетон у запас гонитви без ефекту (наприклад, «Випробовування короля»), то узяття жетона Смеагола також не має ефекту, його треба повернути в запас гонитви.
- Ефект від узяття жетона Смеагола застосовують до початку розігрування результатів гонитви. Отже, використання карти події не дасть змоги запобігти ефекту жетона (наприклад, карти «Мітрилова кольчуга й Жало»).

БАЛЬРОГ З МОРІЇ, ЗЛО З ПРАДАВНЬОГО СВІТУ



Бальрог — демон з давно забутих часів, що вижив у стародавніх війнах, а тепер ховається в печерах під горами. Цей слуга Моргота міг би посягти хаос

по всій землі, але натомість зустрів свою загибель від руки Гандальфа Сірого на вершині Зіракзіглу. Але що б сталося, якби цей посіпака Тіні встиг поширити свій вплив у самому серці Середзем'я? Указані нижче правила описують цю можливість.



Характеристики Бальрога:

- **Рівень: 0** (Бальрог не може покинути Морію, поки не буде активований, див. нижче)
- **Лідерство: 3**
- Додає кубик молодшого посіпаки Бальрога в запас кубиків дій Тіні

ЯК БАЛЬРОГ ВХОДИТЬ У ГРУ

Гравець за Тінь може використати кубик із символом «Мобілізація», щоб розмістити Бальрога в Морії. Якщо Морія незахоплена й не перебуває під облогою, гравець за Тінь може також найняти в цьому регіоні один загін Саурона (звичайний або елітний).

Коли Бальрог входить у гру, жетони ельфів і гномів просувають на одну поділку треком політики.

Покладіть жетон стану Бальрога неактивною стороною догори.

ЖЕТОН СТАНУ БАЛЬРОГА



Лице:
активна
сторона



Зворот:
неактивна
сторона

БАЛЬРОГ У ГРІ



Бальрог — молодший посіпака. Поки він у грі, гравець за Тінь додає його особливий кубик (див. с. 11) у свій запас кубиків дій.

Кубик Бальрога прибирають із гри під час фази повернення кубиків дій, якщо:

- Бальрога прибрали з гри, *або*
- був вибраний результат його кидка «персонаж» або «Око» (із символом утрати), а Король-Відьмак (будь-яка версія) у грі.

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ

Вогонь і Тінь

Якщо Братство розкрите або оголошене, а його шлях від останньої відомої позиції пролягає через регіон з Бальрогом, з цього регіону, у цей регіон або Братство залишається в цьому регіоні, візьміть жетон гонитви й застосуйте його ефект, ігноруючи символ «розкриття».

Якщо взятий жетон має символ «Око», Бальрог і провідник Братства вибувають з гри (однак якщо провідник Братства — Голум, то жетон з «Оком» скидають без ефекту).

Пломінь Удѐну

Якщо Бальрог бере участь у битві, додайте 2 до бойової сили війська Тіні (ви все одно можете кинути щонайбільше 5 бойових кубиків).

Активация Бальрога



Спершу Бальрог **неактивний**, він має рівень 0 і не може покинути Морію. Однак якщо гравець за Тінь кидає кубик Бальрога й вибирає результат «Залучити Бальрога» або грає карту події «Бальрог прийшов!», то Бальрог стає **активним**. Переверніть жетон стану Бальрога активною стороною догори.

Ефекти активации

Поки Бальрог активний, вважають, що його рівень 2. Він *може* покинути Морію як нелетючий посіпака (переміщення — 2).

Якщо Бальрог уже активний, то символ «Залучити Бальрога» дає змогу виконати ОДНУ з таких дій:

- перемістити військо з Бальрогом;
- атакувати військом з Бальрогом;
- перемістити на полі (лише) Бальрога.

Повернення Бальрога до неактивного стану

Після активації Бальрог залишається в цьому стані, доки гравець за Вільні Народи не зробить його **неактивним** одним з таких способів:

- використовуючи кубик з результатом «Воля Заходу», або
- використовуючи кубик з результатом «персонаж», якщо Гандальф (будь-яка версія) перебуває в тому ж регіоні, що й Бальрог.

Якщо Бальрог стає неактивним за межами Морії, його знищують. Якщо він стає неактивним, перебуваючи в Морії, його рівень просто знижується до 0. Переверніть жетон стану Бальрога неактивною стороною догори.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Бальрога не вважають посіпакою під час спроби ввести в гру Гандальфа Білого.

ГОТМОГ, МОРГУЛЬСЬКИЙ ЛЕЙТЕНАНТ



Готмог не був повністю розкритий у трилогії «Володар Перснів» як персонаж. Ми знаємо, що він почав командувати військами Тіні після того, як Король-Відьмак

загинув на Пеленнорських полях. Тож очевидно, що він один з наймогутніших слуг Тіні. Якби не своєчасне прибуття Арагорна, то Готмог, можливо, зумів би змінити результат битви на користь сил Тіні. Що могло б трапитися, якби Готмог узяв на себе командування військом Мордору раніше, поки Король-Відьмак намагався повернути Єдиний Перстень своєму господареві? Указані нижче правила описують цю можливість.



Характеристики Готмога:

- **Рівень: 3**
- **Лідерство: 1**
- **Додає кубик молодшого посіпаки Готмога в запас кубиків дій Тіні**

ЯК ҐОТМОҐ ВХОДИТЬ У ГРУ

Якщо Саурон «у війні», Мінас-Моргул незахоплений, а Король-Відьмак не в грі, гравець за Тінь може використати результат «мобілізація» кубика дій, щоб розмістити Ґотмоґа в Мінас-Моргулі.

ҐОТМОҐ У ГРІ



Ґотмоґ — молодший посіпака. Поки він у грі, гравець за Тінь додає його особливий кубик (див. с. 11) у свій запас кубиків дій.

Кубик Ґотмоґа прибирають із гри під час фази повернення кубиків дій, якщо:

- Ґотмоґа прибирають з гри;
- був вибраний результат його кидка «військо» або «Око» (із символом утрати) і Король-Відьмак (будь-яка версія) у грі;
- Король-Відьмак, Чорний Капітан у грі.

Веди їх у бій

Якщо Ґотмоґ перебуває у вільному регіоні з військом Тіні, гравець за Тінь може використати результат «мобілізація» кубика дій, щоб найняти один звичайний загін Саурона в цьому регіоні або замінити один звичайний загін Саурона на елітний.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Ґотмоґа не вважають посіпакою під час спроби ввести в гру Гандальфа Білого.
- Ґотмоґ переміщується як нелетючий посіпака.

РЕЧНИК САУРОНА, ЧОРНИЙ НУМЕНОРЕЦЬ



У трилогії «Володар Перснів» Речник Саурона був посланцем і воєначальником, якому належало стати тираном Вільних Народів після перемоги Саурона у війні. Однак Речник Саурона був чаклуном із чорних нуменорців і мав величезну силу. Що ж могло статися, якби Темний Володар відрядив його проти своїх ворогів раніше? Указані нижче правила описують цю можливість.

Характеристики Речника Саурона:

- Рівень: 3
- Лідерство: 2
- Додає один звичайний кубик дій у запас кубиків дій Тіні.



ЯК РЕЧНИК САУРОНА ВХОДИТЬ У ГРУ

Якщо гравець за Вільні Народи має принаймні 1 переможне очко, гравець за Тінь може використати кубик з результатом «мобілізація», щоб розмістити Речника Саурона, Чорного нуменорця, в будь-якому регіоні з незахопленою фортецею Саурона.

Гравець за Тінь також може мобілізувати Речника Саурона, Чорного нуменорця, замість Речника Саурона, намісника Барад-дұра, коли Братство перебуває на треку Мордору.

Увага! Якщо в грі вже є одна з версій Речника Саурона (Чорний нуменорець або намісник Барад-дұра) або одна з них уже була знищена, гравець за Тінь не може мобілізувати його іншу версію.

РЕЧНИК САУРОНА В ГРІ

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ

Темні знання

Якщо Чорний нуменорець у регіоні з військом Тіні, що взяло в облогу фортецю, то гравець за Тінь може один раз за дію продовжити штурм на один раунд, не перетворюючи елітний загін на звичайний.

Велике чаклунство

Якщо Чорний нуменорець перебуває в регіоні з військом Тіні, один раз за хід гравець за Тінь може використати кубик з результатом «мобілізація», щоб використати це військо так, наче це був результат «персонаж» (тобто для атаки або пересування цим військом).

КОРОЛЬ-ВІДЬМАК, ВАТАЖОК ПРИМАР ПЕРСНЯ



У трилогії «Володар Перснів» після поразки назг'улів біля Броду на Бруїнені Король-Відьмак набув нової демонічної сутності й повернувся як Чорний Капітан війська Саурона, керуючи облогою Мінас-Тіріту. Що сталося б, якби Саурон натомість відправив Ватажка Примар Персня на пошуки Єдиного Персня? Указані нижче правила описують цю можливість.



Характеристики Короля-Відьмака:

- **Рівень:** ∞ (Король-Відьмак перемищується як назг'ул)
- **Лідерство:** 1
- Додає звичайний кубик дій у запас кубиків дій Тіні.

ЯК КОРОЛЬ-ВІДЬМАК ВХОДИТЬ У ГРУ

Якщо Братство не перебуває в регіоні з незахопленою фортецею Вільних Народів, гравець за Тінь може використати кубик з результатом «мобілізація», щоб ввести Короля-Відьмака, Ватажка Примар Персня, в гру.

Якщо Король-Відьмак, Чорний Капітан, не в грі, розмістіть Ватажка Примар Персня в регіоні з Братством. Інакше замініть Чорного Капітана на Ватажка Примар Персня в його регіоні.

КОРОЛЬ-ВІДЬМАК У ГРІ

Мобілізація Чорного Капітана

Якщо Ватажок Примар Персня в грі, гравець за Тінь може замінити його на Чорного Капітана, витративши кубик дій з результатом «мобілізація», якщо всі вимоги для мобілізації Чорного Капітана дотримані. Чорного Капітана розміщують у тому ж регіоні, де перебував Ватажок Примар Персня.

Зауважте, що Короля-Відьмака можна замінити іншою його версією лише *один раз за гру*. Якщо гравець за Тінь уже замінив одну версію Короля-Відьмака на іншу, він не зможе зробити це знову. Також він не зможе ввести в гру Короля-Відьмака, якщо будь-яка з його версій була знищена.

ОСОБЛИВИ ВМІННЯ

Спис жаху

Якщо Ватажок Примар Персня перебуває в регіоні з Братством, коли гравець за Тінь грає карту геройської події, він може негайно взяти з колоди іншу карту події того ж типу.

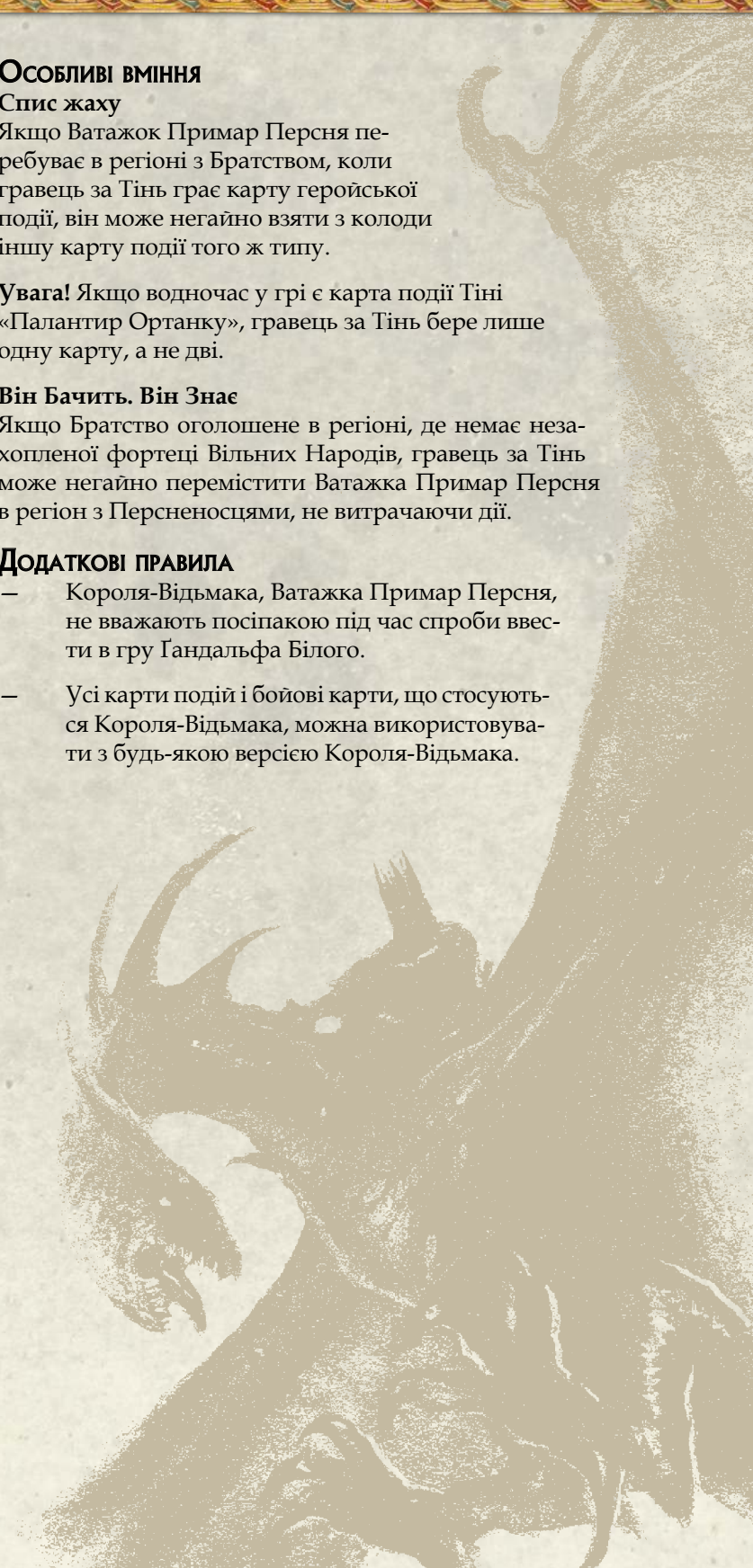
Увага! Якщо водночас у грі є карта події Тіні «Палантир Ортанку», гравець за Тінь бере лише одну карту, а не дві.

Він Бачить. Він Знає

Якщо Братство оголошене в регіоні, де немає незахопленої фортеці Вільних Народів, гравець за Тінь може негайно перемістити Ватажка Примар Персня в регіон з Персненосцями, не витрачаючи дії.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Короля-Відьмака, Ватажка Примар Персня, не вважають посіпакою під час спроби ввести в гру Гандальфа Білого.
- Усі карти подій і бойові карти, що стосуються Короля-Відьмака, можна використовувати з будь-якою версією Короля-Відьмака.



РОЗДІЛ IV.

РАДА В РІВЕНДОЛІ

Правила «Ради в Рівендолі» дають змогу дещо змінити сюжет трилогії «Володар Перснів». З цієї причини вважайте ці правила необов'язковими.

Як проходила б Війна Персня, якби Рада в Рівендолі не відправила дев'ять супутників до Судної Гори, а дозволила б одному чи кільком героям повернутися в рідні краї? Правила «Рада в Рівендолі» пропонують гравцям таку можливість.

АЛЬТЕРНАТИВНІ
СУПУТНИКИ

Під час приготувань гравець за Вільні Народи може замінити будь-яких (і навіть усіх) персонажів із Братства, представлених у базовій грі, на відповідних персонажів із цього доповнення. Покладіть вибрані карти супутників у колоду Братства.

Гравець за Вільні Народи не показує гравцеві за Тінь, які версії супутників він вибрав, крім початкового провідника Братства. Будь-якого іншого персонажа треба показати гравцеві за Тінь, якщо:

- він стає провідником Братства; *або*
- його вибрали як втрату внаслідок гонитви; *або*
- він покинув Братство.

АКТИВАЦІЯ НАРОДІВ
НОВИМИ СУПУТНИКАМИ

Зауважте, що на картах деяких нових супутників не зображено символ народу. Це зроблено навмисно, адже такий супутник може активувати народ тільки за допомогою свого особливого вміння.

СУПУТНИКИ ПОЗА
БРАТСТВОМ

Деякі нові супутники (Меріадок, Перегрін, Боромир, Гімлі й Леголас) можуть почати гру в рідних краях, але не в складі Братства. У такий спосіб ми показуємо варіант гри, за якого вони залишили Рівенділ раніше за Персненосців і змогли дістатися до своїх домів до того часу, як почалася подорож Фродо та його супутників.

Під час фази Братства в перший хід гри гравець за Вільні Народи може оголосити скільки завгодно цих супутників такими, що перебувають поза Братством. Приберіть цих супутників із Братства й розмістіть їх на ігровому полі в початкових регіонах, указаних на їхніх картах. Для будь-яких ефектів гри їх вважають супутниками, які відокремилися від Братства.

Якщо такі супутники не були оголошеними поза Братством, вони подорожують разом із Братством і можуть покинути його за звичайними правилами.

ЖЕТОНИ ДІЙ ТІНІ

Якщо будь-який із супутників починає гру поза Братством, гравець за Тінь отримує:

- один жетон дій за своїм вибором, якщо лише один супутник перебуває поза Братством;
- обидва жетони дій, якщо кілька супутників перебувають поза Братством.

Гравець за Тінь може вибрати один із двох жетонів дій:

- **Перемістіть назг'улів і посіпак** (аналогічно дії символу «персонаж»).
- **Просуньте жетон народу Тіні треком політики** (аналогічно дії символу «мобілізація»).

ЖЕТОНИ ДІЙ ТІНІ



Лице: перемістіть назг'улів і посіпак



Лице: просуньте жетон народу Тіні треком політики



Зворот

Гравець за Тінь може використати жетон дій у фазі дій замість результату кидка кубиків дій.

Кожен жетон дій можна використати лише один раз за гру й лише для вказаного вище ефекту. Його не можна використати як «будь-який кубик дій» (для розігрування карт подій або вмінь персонажів) і його не можна модифікувати за допомогою Ельфійського Персня.

У хід можна використати лише один жетон дій.

Жетони дій не враховують під час підрахунку кількості доступних гравцеві за Тінь дій для визначення його можливості спасувати.

У грі з трьома чи чотирма гравцями будь-який з гравців за Тінь може використати жетон дій.

Гра РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,
МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

ВОЛОДАРИ СЕРЕДЗЕМ'Я™

Автори гри: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,
МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

Художник: ДЖОН ГАУ

Додаткові ілюстрації: ДЖОН ГОДЖСОН

Артдиректор і графічний дизайнер: ФАБІО МАЙОРАНА

Скульптури: БОБ НЕЙСМІТ і DUST STUDIO

Дизайн фігурок: МАТТЕО МАККІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

Фотографії: КРИСТОФ ЧАНЧІ

Виробництво: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО та ФАБРИЦІО РОЛЛА

Тестувальники: Амадо Ангуло, Крістофер Бенгтссон, Рафаель Бріннер, Кевін Чепмен, Мелані Чепмен, Джон Маккендрік, Пітер Маджек, Дейвід Морс, Ніколас Пейджес, Ендрю Поултер, Леонардо Ріна, Крейг Роуз, Ральф Шемманн, Гленн «Magic Geek» Шенлі, Барретт Такер, Алія Вілья, Вес Вагнер, Кріс Янг.

Особлива подяка Крістоферу Бенгтссону та Кевіну Чепмену за їхню постійну підтримку групи тестувальників, а також спільноті гри «Війна Персня» за внесок у розроблення нових бойових карт; Ендрю Поултеру — за те, що War of the Ring Online завжди відповідала актуальній версії гри для тестування; Рафаелю Бріннеру, Ральфу Шемману та Крісу Янгу — за їхні зусилля та корисні пропозиції під час тестування.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH» СПІЛЬНО З «WHITE GAMES»

Керівник проекту: ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Випускова редакторка: АЛЛА КОСТОВСЬКА

Координатор проекту: ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

Перекладач: СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Редактор: СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Верстка: АРТУР ПАТРИХАЛКО

Неоціненна допомога: Володимир Білодід, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Ішук, Сергій Тодоров і Тетяна Ішук.

Гра створена, опублікована й поширювана по всьому світу компанією
ARES GAMES SRL



www.geekach.com.ua



www.aresgames.eu



www.white-games.com.ua

Володарі Середзем'я, Середзем'я, Війна Персня, Гобіт, Володар Перснів, а також усі персонажі, предмети, події й місця — товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises і використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями. Настільна гра «Війна Персня» © 2011, 2024 Ares Games Srl. © 2011, 2024 Sophisticated Games Ltd. **Увага!** Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. Небезпека удушення. Виготовлено в Китаї. Збережіть цю інформацію.

