

Последовательность действий

1/7

Фаза	Действие
События	<p>Карты: Оба игрока должны вытянуть по 1 карте из каждой колоды карт событий, после чего сбрасывают излишек карты – на руке может остаться не более 6 карт. После использования карты сбрасываются рубашкой вверх и не замешиваются снова в колоду ни при каких условиях</p> <p>Восстановление КД (кубиков действия): Возвращение КД, использованных в предыдущем раунде и коррекция их количества в зависимости от ввода в игру или уничтожения Миньонов и Компаньонов.</p>
Дружество Кольца (ДК)	<p>Играющий за Свободные народы (ИСН) может сделать одно или оба следующих действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Объявить» позицию ДК на игровом поле, т.е.: <ul style="list-style-type: none"> – Передвинуть фигурку ДК на кол-во регионов \leq значение маркера передвижения ДК на соответствующем треке – Переустановить маркера передвижения ДК на 0 (ДК остается скрытым) – Если ДК в цитадели/городе СН, то соответствующая нация активируется – ДК вылечивает 1 единицу порчи за раунд, начиная с раунда, в котором оно прибыло в цитадель/город (до тех пор пока цитадель не захвачена Тенью) – Если вынуждено тянуть тайл Охоты, ДК не раскрывается из-за соответствующей иконки, если раскрывается в цитадели/городе СН • Изменить Компаньона, Ведущего ДК (это должен быть один из Компаньонов с наивысшим уровнем (в иное время Ведущий ДК меняется сразу, как только меняется состав ДК) <p>Вход в Мордор: Когда ДК достигает врат Мораннон или Минас Моргул, ИСН может решить войти в Мордор и для этого Братство не обязательно быть скрытым. После этого решения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Поместите ДК на 1 шаг трека Мордора • Поместите ранее вытянутые тайлы «Око» мешочек Охоты • Поместить туда же спец.тайлы охоты, активированные ранее картами событий
Подготовка к охоте	Играющий за Тень (ИТ) помещается в бокс Охоты КБ в кол-ве не более кол-ва Компаньонов в ДК. ИТ обязан поместить минимум 1 КД, если ДК пыталось двигаться в прошлом раунде. ИТ всегда может поместить 1 КД в бокс Охоты.
ИСН кидает КД	ИСН кидает КД. Минимум 4 и 1 доп. за <i>Арагорна: Короля Гондора и Гэндальфа Белого</i> , вошедших и остающихся в игре.*
ИТ кидает КД	ИТ кидает КД. Минимум 7 и 1 доп. за каждого Миньона (<i>Король-Призрак, Уста Саурана и Саруман</i>), вошедшего и остающегося в игре.* Результат “Око” немедленно помещается в бокс Охоты.
Выполнение действий	<ul style="list-style-type: none"> • Игроки по очереди тратят КД для того, чтобы выполнять действия (ИСН ходит первым) • Игрок может пасануть, если имеет КД меньше, чем соперник • Если маркер передвижения ДК движется (или ДК пробуется двинуться в Мордоре), ИТ играет «Охоту» • КД, использованный ИСН для передвижения или попытки передвижения ДК добавляется в бокс Охоты и добавляется +1 ко всем результатам на кубиках в случае следующей Охоты в тот же раунд .
Проверка победы	<ul style="list-style-type: none"> • Проверка, выполнены ли условия победы

* КД добавляются и убираются в начале раунда, следующего за выводом или уничтожением Компаньоном или Миньонов



Условия победы











#	Условие победы	Когда проверяется
1	Маркер порчи ДК достигает 12	Когда разыгран соответствующий КД
2	ДК вступает на последний шаг трека Мордора	Немедленно
3	ИТ контролирует поселения СН на 10 победных очков	В конце игрового раунда
4	ИСН контролирует поселения Тени на 4 победных очка	В конце игрового раунда

- Меньший порядковый номер имеет преимущество
- Маркер контроля поселения кладется тогда, когда в поселение входит Армейский Юнит (на Лидер, не Персонаж и не Назгул) и убирается тогда, когда этого Армейского юнита там нет.

Кубики действий

2/7





Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	<p>“Персонаж”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		<p>“Персонаж”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК • Передвинуть ДК** (только если оно скрыто) • Скрыть ДК*** • Отделить Компаньонов от ДК
	<p>“Армия”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя) • Атаковать <u>одной</u> Армией • Играть с руки карту событий типа «Армия»* 		<p>“Армия”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя) • Атаковать <u>одной</u> Армией • Играть с руки карту событий типа «Армия»*
	<p>“Сбор войск”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне» • Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»* • Если нация «В войне» - нанять армии из резерва • Нанять Миньона (если позволяют условия) 		<p>“Сбор войск”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне» • Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»* • Если нация «В войне» - нанять армии из резерва • Нанять Персонаж (если позволяют условия)
	<p>“Палантир”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тянут карту событий из любой колоды • Играть с руки карту событий любого типа* 		<p>“Палантир”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тянут карту событий из любой колоды • Играть с руки карту событий любого типа*
	<p>“Око”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Поместить кубик с «Оком» в бокс Охоты 		<p>“Воля Запада”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Заменить на любой другой результат КД • Нанять <i>Гэндальфа Белого</i> или заменить <i>Бродяжника на Арагорна: Короля Гондора</i>

* Некоторые карты событий играют «лицом вверх на столе» и в этом случае они не идут в лимит 6 карт на руке. Эффекты от этих карт работают до тех пор, пока не происходит событие или пока не выполняется условие, которое заставит эту карту сбросить. Карты, которые добавляют тайлы в мешочек Охоты, кладутся туда только после входа ДК в Мордор, не ранее.

** ДК передвигается посредством перемещения маркера ДК по соответствующему треку или, если ДК в Мордоре, посредством объявления попытки перемещения фигурки ДК по треку Мордора.

*** Для того чтобы скрыть ДК, надо перевернуть маркер ДК из положения «раскрыто» в положение «скрыто»

Эльфийские Кольца

Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	<p>“Персонаж”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* 		<p>“Персонаж”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК

* Если в колоде в начале игры, каждое кольцо может быть лишь однажды использовано каждым игроком



Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК Передвинуть ДК** (только если оно скрыто) Скрыть ДК*** Отделить Компаньонов от ДК
	“Армия” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя) Атаковать <u>одной</u> Армией Играть с руки карту событий типа «Армия»* 		“Армия” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя) Атаковать <u>одной</u> Армией Играть с руки карту событий типа «Армия»*
	“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление 		“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление

* Саруман в игре, Элитные Отряды Сарумана действуют как лидеры во всех смыслах.

* Отряды могут входить в регион, занятый вражескими отрядами Лидера и Боевые Отряды Наций, не находящихся «в войне» не могут пересекать границу земель других Наций (разве что для отступления); конечно, они могут выходить в нейтральные земли из границ своих земель. Естественно, отряды не могут входить или покидать Крепость в осаде.

*** Правила передвижения / Лимиты для Персонажей, Назгулов и Короля-призрака:

– Все: Если не перемещаются вместе с Армией, могут входить, пересекать или оставаться в том регионе, где находятся вражеские войска. И наоборот.

Компаньоны и Уста Саурона: Должны остановиться, когда войска входят в регион с вражеской Крепостью, но могут после этого продолжить движение, используя следующий кубик действия. Не могут входить или покидать Крепость в осаде

– Любые Миньоны Тени: не могут входить в регион с Крепостью, контролируемой Свободными народами иначе, как в составе Армии

Как только персонаж присоединяется к Армии, он функционирует как Лидер и может покинуть армию только используя кубик действия с результатом «персонаж», карту, либо Армия может покинуть регион (не отступлением), оставив в нем персонаж

NOTE: Эти правила не действуют на Персонажей, когда они находятся в составе ДК.

**** Лидеры, Миньоны Тени и Компаньоны, отделившиеся от ДК погибают в битве, только если уничтожены все дружеские Военные отряды. Миньоны и Компаньоны не погибают, а отступают, если Армия гибнет не в битве, а в результате эффекта карты событий (несыгранной в качестве боевой!!!). Если Саруман остается в Отрханке один и Армия свободных народов входит в Отрханк, Саруман не погибает. Игроки Тени продолжают иметь дополнительный кубик действий, но не могут нанимать войска в Отрханке. Саруман может быть уничтожен только Энтами – при помощи одной из соответствующих карт.

***** Фигурка Сэма / Фродо показывают последнее известное положение ДК (начиная с Ривенделла). ДК перемещается по карте на расстояние, не превышающее значения на треке ДК, в следующих случаях:

– Игрок Тени вытаскивает тайл охоты со значком “раскрыто” – ДК перемещается в регион, не содержащий Крепости или Города Свободных народов.

– ДК «объявляется» в одном из регионов, не далее чем значение на треке ДК (в этом случае оно остается скрытым).

Найм войск


- Для того, чтобы нанимать войска по кубикам (результат «Найм войск»), нация должна находиться «В войне».
- 1 кубик «Найм войск» позволяет нанять из поселений соответствующей Нации:
 - 1 Элитный отряд
 - 2 единицы следующих типов в любой комбинации: Обычный отряд, Лидер, Назгул
- Нельзя нанимать 2 отряда в одном Поселении, используя один кубик (надо это делать в разных регионах)
- Никогда нельзя нанимать войска в Поселении, захваченном врагом, даже по карте событий
- Нельзя нанимать войска в осажденной Крепости (исключение – найм войск возможен по карте событий, если нация не находится в этот момент «в войне»), не работает в этом случае также «Глас Сарумана», превращающий обычный Изенгардский отряд в Элитный


Поселения

4/7



Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК • Передвинуть ДК** (только если оно скрыто) • Скрыть ДК*** • Отделить Компаньонов от ДК
	“Армия” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя) • Атаковать <u>одной</u> Армией • Играть с руки карту событий типа «Армия»* 		“Армия” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя) • Атаковать <u>одной</u> Армией • Играть с руки карту событий типа «Армия»*
	“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> • Число юнитов в отряде снижается на 1 за каждый раунд нахождения в лесу. Можно нанять по кубикам, можно по Карте событий. Пролетка может быть продлена атакующим после перемещения. Замена 1 Элитный отряд на Обычный 		“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> • Число юнитов в отряде снижается на 1 за каждый раунд нахождения в крепости или городе, начиная с раунда прибытия ДК. Замена 1 Элитный отряд на Обычный

 Число юнитов в отряде снижается на 1 за каждый раунд нахождения в лесу. Можно нанять по кубикам, можно по Карте событий. Пролетка может быть продлена атакующим после перемещения. Замена 1 Элитный отряд на Обычный

 Число юнитов в отряде снижается на 1 за каждый раунд нахождения в крепости или городе, начиная с раунда прибытия ДК. Замена 1 Элитный отряд на Обычный

Политика

Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК • Передвинуть ДК** (только если оно скрыто) • Скрыть ДК*** • Отделить Компаньонов от ДК
	“Армия” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя) • Атаковать <u>одной</u> Армией • Играть с руки карту событий типа «Армия»* 		“Армия” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя) • Атаковать <u>одной</u> Армией • Играть с руки карту событий типа «Армия»*

*Для того, чтобы продвинулся на деление «В войне», нация должна быть активирована.



Различные треки




Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> • Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею • Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* • Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК • Передвинуть ДК** (только если оно скрыто)



Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК Передвинуть ДК** (только если оно скрыто) Скрыть ДК*** Отделить Компаньонов от ДК
	“Армия” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя) Атаковать <u>одной</u> Армией Играть с руки карту событий типа «Армия»* 		“Армия” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя) Атаковать <u>одной</u> Армией Играть с руки карту событий типа «Армия»*
	“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне» Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»* Если нация «В войне» - нанять армии из резерва Нанять Миньона (если позволяют условия) 		“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне» Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»* Если нация «В войне» - нанять армии из резерва Нанять Персонаж (если позволяют условия)

 и 3, 4 и 5 не выполняются, когда ДК в Мордоре  зная только действия, выделенные зеленым

Тайлы Охоты и Порчи

Символ	Действие
	
Число	ДК наносится соответствующая порча. Если число отрицательное – соответственно надо уменьшить повреждение**
Символ “Око”*	Тянуть тайл из мешочка Охоты и применить результат**
Символ “Око”*, когда ДК в Мордоре	Нанести ДК повреждение по числу кубиков действий в Боксе Охоты, включая кубики свободных народов, использованные в текущем раунде для передвижения ДК**
Значок «раскрыто» (“reveal”)	Перевернуть маркер ДК в положение «раскрыто» и поместить ДК на карте в регионе, не содержащем посещения Свободных народов, контролируемого Свободными
Значок «остановить» (“stop”)	ДК не продвигается по треку. Попытка движения в Мордоре провалена

* Если “Око” выпало в результате указания карты событий или из-за того, что ДК двигалось через Крепость Свободных народов, то результат “Око” приравнивается к 0.

** **Порча от охоты** (последовательность разбора):

- (1) ИСН может использовать ОДНУ из подходящих карты событий, ранее сыгранных на стол, чтобы уменьшить или отменить урон;
- (2) ИСН может использовать специальное свойство Проводника ДК;
- (3) Пожертвовать ОДНИМ Компаньоном (в т.ч. это может быть и Проводник), поглотив урон, равный уровню жертвованного (очки порчи, меньше, чем уровень Компаньона, все равно убивают его);
- (4) Нанести оставшийся уровень Дружеству и отразить это на треке;

Если во время разбора охоты появляется новый Проводник ДК (т.е. если убит предыдущий Проводник или использовано свойство Мериадока или Перегриня) свойства нового Проводника начинают работать сразу же, если это применимо

Если ДК в Мордоре и ему не удастся продвинуться целый раунд, оно сразу же получается 1 очко порчи

Сражения

6/7











Общие правила	<ul style="list-style-type: none"> • Битву могут начинать только Армии тех Наций, которые находятся «В войне» • Маркер Нации, армия которой атакована, переворачивается стороной «Активирована» и продвигается на 1 шаг по треку (1 шаг за битву, не за каждый раунд) • Отряды, находящиеся в одном регионе, формируют Армию, которая может атаковать соседние регионы, не отделенные непроходимой местностью. Армии могут содержать Отряды / Лидеров, принадлежащие нескольким дружественным Нациям • Атакующий может использовать в битве то количество Отрядов, которое считает нужным, а Защитник обязан защищаться всеми Отрядами. <i>Отряды Атакующей стороны, не принимающие участия в битве, не могут нести потери и должны содержать как минимум 1 Обычный или Элитный отряд. Если для атаки используется кубик с результатом «Персонаж», атакующие силы должны содержать как минимум 1 Персонажа или Лидера</i>
Осадные сражения	<ul style="list-style-type: none"> • Атакующий должен находиться в том же регионе, что и осажденная крепость • Отряды, ранее отступившие в крепость, могут начать вылазку и биться с осаждающими крепость Отрядами в чистом поле, но если они делают это, они лишаются бонуса к защите (т.е. бьются по всем правилам битвы в поле). Персонажи в осажденной крепости должны при этом оставаться с военными отрядами (т.е. не могут вырваться из осады в ходе вылазки)
Жертвы и Подкрепления	<ul style="list-style-type: none"> • Войска Тени и Назгулы после гибели могут возвращаться в качестве подкреплений • Все фигурки Свободных народов выводятся из игры, когда гибнут в битве и не могут вернуться в качестве подкреплений. Эти фигурки можно использовать лишь в случае, когда Элитный отряд заменяется Обычным • Отряды, убранные с карты как превышающие лимит для местности, могут вернуться как подкрепления

Разбор раунда битвы

1	<ul style="list-style-type: none"> • Отряды, Защищающие регион, содержащий крепость, могут выбрать “Отступление в Осаду”. На этом битва заканчивается и Атакующий занимает регион. Если Атакующий не желает занимать этот регион, Защищающийся не отступает и не теряет отряды из-за меньшего лимита Отрядов в крепости • Если атакующий уже в регионе под осадой, начинается 1 раунд битвы 	7	<ul style="list-style-type: none"> • Убрать 1 Обычный отряд за каждый хит • Элитный Отряд может быть заменен на Обычный для того, чтобы поглотить 1 хит (Атакующий убирают Отряды первым) • Если в битве не участвовали Обычные отряды и Элитный отряд нельзя заменить Обычным отрядом из резерва, Элитный отряд гибнет • Сбросить Карты событий, использованные в текущем раунде
2	Каждая сторона может сыграть 1 карту событий в качестве боевой карты (сначала Атакующий, потом Защитник)	8	Атакующий может прекратить атаку
3	Боевые карты одновременно вскрываются, и применяются в 1 раунде битвы. Карта с меньшей инициативой применяется первой, если ничья, то сначала играет карта Защищающегося. Для дополнительных атак, которые даются боевой картой, не применяются модификаторы, обусловленные картой противника	9	<i>Если это НЕ осадная битва, Защитники может отступить в соседний регион, свободный от Армий противника, а также от контролируемых противником Поселений</i>
4	Противники кидают по 1 кубик за каждый Отряд в битве (как Обычный, так и Элитный). Но максимум кидается 5 кубиков	10	Атакующий может переместиться в освобожденный Защитником регион всеми или частью атакующей армии
5	Каждый противник перекидывает по 1 “промаху” за каждого Лидера или Назгула с по 1 “промаха” за каждое очко лидерства участвующего в битве Персонала (но не более 5 кубиков). <i>Каждый «промах» может быть переброшен лишь однажды.</i> Перебросы не применяются к доп.броскам за счет эффектов боевых карт	11	<ul style="list-style-type: none"> • Шаги повторяются, пока Атакующий не прекратит атаку или Защитник не отступит или все отряды обоих противников не будут уничтожены. • Нация Защитника продвигается по треку политики на 1 шаг за битву и еще дополнительно на 1 шаг, если захвачен Город, Городище или Крепость
6	<ul style="list-style-type: none"> • Урон обычное наносится при результатах в 5 и 6. (Исключение: Защитники в крепостях (6), Городах и Укреплениях (6 в первом раунде)). • «1» - всегда промах, «6» - всегда попадание (хит) 	12	Если идет осада крепости, Атакующий должен заменить Элитный отряд на Обычный для того, чтобы начать дополнительный раунд битвы (после первого)

Персонажи Тени и Свободных Народов

##: Уровень / Лидерство; Красным: Условия ввода в игру; Зеленым: Применяется только если ведет ДК

Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* Передвинуть всех Назгулов и Миньонов 		“Персонаж” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»* Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК Передвинуть ДК** (только если оно скрыто) Скрыть ДК*** Отделить Компаньонов от ДК
	“Армия” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя) Атаковать <u>одной</u> Армией Играть с руки карту событий типа «Армия»* 		“Армия” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя) Атаковать <u>одной</u> Армией Играть с руки карту событий типа «Армия»*
	“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне» Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»* Если нация «В войне» - нанять армии из резерва Нанять Миньона (если позволяют условия) 		“Сбор войск” <ul style="list-style-type: none"> Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне» Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»* Если нация «В войне» - нанять армии из резерва Нанять Персонаж (если позволяют условия)
	“Палантир” <ul style="list-style-type: none"> Тянут карту событий из любой колоды Играть с руки карту событий любого типа* 		“Палантир” <ul style="list-style-type: none"> Тянут карту событий из любой колоды Играть с руки карту событий любого типа*
	“Око” <ul style="list-style-type: none"> Поместить кубик с «Оком» в бокс Охоты 		“Воля Запада” <ul style="list-style-type: none"> Заменить на любой другой результат КД Нанять <i>Гэндальфа Белого</i> или заменить <i>Бродяжника на Арагорна: Короля Гондора</i>
Who	Когда?	Эффект	Условие
ИСН*	Однажды за раунд <i>непосредственно</i>	Изменить результат на КЛ и	Не на “Волю Запада”

Компаньоны

Item	Правило
Проводник	<ul style="list-style-type: none"> В начале игры ДК по выбору игроки ведет либо Гэндальф, либо Бродяжник, потом – Компаньон с наивысшим уровнем по выбору ИСН Новый проводник определяется сразу же, как только меняется состав ДК Если во время Охоты приходится выбирать нового Проводника, его способности применяются сразу же, если это возможно. Способности Компаньонов не применяются, пока он не отделен от ДК (кроме способностей: “Если ведет Дружество Кольца”).
Отделившиеся Компаньоны	<ul style="list-style-type: none"> Компаньоны, отделяющиеся от ДК по кубику «Персонаж» передвигаются как группа на кол-во регионов, равное значению на треке ДК + высший уровень Компаньона в ДК <i>В следующие раунды, Отделившиеся Компаньоны могут двигаться отдельно в различных направлениях (могут продолжать двигаться и в группе).</i> <i>Если Компаньоны отделяются пока ДК находится в осажденной Крепости, Отделившиеся Компаньоны не могут покинуть Крепость, пока осада не снята</i> Когда Компаньон отделен, его специальные способности начинают действовать Отделившиеся Компаньоны никогда не могут воссоединиться с ДК