

АВТОРЫ: Р. ДИ МЕЛЬО, М. МАГГИ И Ф. НЕПИТЕЛЛО

ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»®

Дополнение

ВОИНЫ СРЕДИЗЕМЬЯ



ГЛАВА I: ВСТУПЛЕНИЕ

ВОИНЫ СРЕДИЗЕМЬЯ — второе дополнение к настольной игре «Война Кольца». Оно добавляет в игру механику фракций. Фракции — это некоторые объединения и существа, которые поддерживали свободные народы (Мертвецы Дунхарроу, Энты Фангорна и Великие Орлы Мглистых гор) или Тьму (Пираты Умбара, Горцы Дунланда и Выводок Шелоб).

КОМПОНЕНТЫ

Дополнение «Воины Средиземья» включает в себя следующие компоненты:

- Эти правила
- 1 ОСОБЫЙ КУБИК ФРАКЦИЙ для свободных народов (зеленый)
- 1 ОСОБЫЙ КУБИК ФРАКЦИЙ для Тьмы (оранжевый)
- 48 новых пластмассовых фигурок (по 8 для каждой фракции)
 - 8 миниатюр Мертвецов Дунхарроу
 - 8 миниатюр Орлов Мглистых гор
 - 8 миниатюр Энтов Фангорна
 - 8 миниатюр Пиратов Умбара
 - 8 миниатюр Горцев Дунланда
 - 8 миниатюр Выводка Шелоб
- 6 карт-памяток фракций
- 2 памятки кубиков действий фракций
- 62 карты
 - 20 карт событий фракций свободных народов
 - 20 карт событий фракций Тьмы
 - 6 карт призыва к битве свободных народов
 - 6 карт призыва к битве Тьмы
 - 6 карт событий свободных народов
 - 3 карты событий Тьмы
 - 1 карта персонажа свободных народов (Древобород)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры с этим дополнением используйте обычную подготовку к «Воине Кольца», а затем сделайте следующее:

- Уберите из игры следующие карты героических событий свободных народов: «Гвайхир Повелитель Ветров» (№15), «Орлы приближаются!» (№18), «Энты пробуждаются: Древобород» (№19), «Энты пробуждаются: Хуорны» (№20), «Энты пробуждаются: Сбор энтов» (№21), «Мертвецы Дунхарроу» (№22). Замените их новыми картами событий свободных народов из этого дополнения.
- Уберите из игры следующие карты событий: из колоды стратегических событий Тьмы – «Пираты Умбара» (№10), «Ярость Дунландцев» (№11); из колоды героических событий Тьмы – «Логово Шелоб» (№1). Замените их новыми картами событий Тьмы из этого дополнения.
- Добавьте новые карты событий в соответствующие колоды.
- С самого начала у каждого игрока, кроме двух обычных колод событий, есть третья – колоду событий фракций. Перемешайте свою колоду событий фракций и разместите ее рядом с другими своими колодами событий.
- Отложите в сторону кубики фракций, миниатюры фракций и карты призыва к битве. Они понадобятся позже.
- Каждый игрок берет по три карты-памятки фракций, соответствующие его стороне, и кладет их на стол изображением вверх, чтобы были видны условия их ввода в игру.
- Каждый игрок берет памятку кубиков действий фракций.

Важно: вы можете использовать это дополнение как только с базовой игрой, так и вместе с дополнением «Владыки Средиземья». В последнем случае также следуйте инструкциям по подготовке к игре «Владыки Средиземья».

Если вы используете промо-миниатюру Древоборода, замените его карту персонажа соответствующей картой из этого дополнения. Миниатюра Древоборода не входит в состав этого дополнения.

МИНИАТЮРЫ

МИНИАТЮРЫ ФРАКЦИЙ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ (24)



Мертвецы (8)



Орлы (8)



Энты (8)

МИНИАТЮРЫ ФРАКЦИЙ ТЬМЫ (24)



Пираты (8)



Дунландцы (8)



Пауки (8)

КУБИКИ ФРАКЦИЙ



Свободные народы



Тьма

КАРТЫ-ПАМЯТКИ



КАРТЫ

КАРТЫ СОБЫТИЙ ФРАКЦИЙ (40)



Свободные народы (20)



Тьма (20)

КАРТЫ ПРИЗЫВА К БИТВЕ (12)



Свободные народы (6)



Тьма (6)

КАРТЫ СОБЫТИЙ (9)



Свободные народы (6)



Тьма (3)

КАРТА ПЕРСОНАЖА (1)



Древобород

ГЛАВА II: НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВЫЙ ТЕРМИН

НЕЗАХВАЧЕННЫЙ

Незахваченным называется поселение, контролируемое тем же игроком, что и в начале игры.

Поселение, захваченное противником, а затем вновь захваченное своим первоначальным владельцем, также считается «незахваченным».

Осажденная крепость считается незахваченной, если обороняющаяся армия принадлежит ее первоначальному владельцу.

ФРАКЦИИ

Свободные народы, такие как люди, эльфы и гномы, не были одиноки в своей борьбе во время Войны Кольца. Их поддерживало множество союзников. Точно так же армии Саурона включали в себя не только орков, троллей, харадримов и истерлингов. В этом дополнении такие союзники представлены в виде фракций.

Фракции управляются с помощью двух компонентов: **карт событий фракций** и **кубиков фракций**.

КАРТЫ СОБЫТИЙ ФРАКЦИЙ

При игре с этим дополнением, к двум обычным колодам событий (героическим и стратегическим) каждый игрок добавляет третью: колоду событий фракций, состоящую из двадцати карт.

Игроки берут по одной карте из своей колоды событий фракций в начале каждого хода, включая первый.

Основное правило – карта события фракций считается картой события. К ней применимы те же правила и эффекты, что и для других карт событий; колода событий фракций подчиняется тем же правилам и эффектам, что и другие колоды событий.

Например, способность Гэндальфа Серого в качестве проводника применяется к любому типу карт событий. В том числе к картам событий фракций и колоде событий фракций.

С другой стороны, способности указывающие на карты из определенной колоды (например, способность Короля-чародея – Повелителя назгулов «Меч Ужаса», или условие сброса карты события свободных народов «Сила слишком велика») не применяются к картам фракций.

Тем не менее, есть ряд исключений:

- Карты событий фракций не идут в счет предела карт в руке (шесть карт).
- У игрока не может быть больше четырех карт событий фракций в руке. Любые такие карты сверх четырех должны быть тут же сброшены.
- Если в колоде событий фракций закончились карты, тут же перемешайте ее сброс и сформируйте новую колоду.

Важно: Значение кубика «событие» может быть использовано, чтобы взять карту из колоды событий фракций или разыграть карту событий фракций. Значение кубика, соответствующее символу на карте (персонаж, войско, сбор), также может быть использовано, чтобы разыграть карту событий фракций.

КАРТЫ НАЙМА ФРАКЦИЙ

Некоторые карты событий фракций позволяют нанять дополнительные миниатюры той или иной фракции. Эти карты действуют не так, как обычные карты событий, позволяющие нанимать войска:

- Если игрок разыгрывает карту события той фракции, которая еще не вступила в игру, то такая карта не имеет эффекта. Если только она не позволяет игроку «добавить миниатюры к начальной расстановке». В таком случае игрок помещает нанятые миниатюры на карту фракции. Они войдут в игру, когда в нее вступит соответствующая фракция, вместе с миниатюрами, указанными в начальной расстановке фракции, в любом ее стартовом регионе.
- Если игрок разыгрывает карту события той фракции, которая была уничтожена, то такая карта не имеет эффекта.
- Некоторые карты событий фракций позволяют игрокам помещать миниатюры на карту, а затем нанимать их. Миниатюры на карте не считаются миниатюрами «в игре», и если карта по какой-либо причине была сброшена, они возвращаются в запас.

КУБИКИ ФРАКЦИЙ

При игре с дополнением «*Воины Средиземья*» каждый игрок получает кубик фракций. Когда его первая фракция вступает в игру, он добавляет кубик фракций к своему запасу кубиков действий в начале следующего хода.

Внимание: Если в течении игры, у игрока больше нет фракций, он должен убрать кубик фракций из своего запаса кубиков действий в начале следующего хода. Кубик может бы вновь получен, если фракция снова вступит в игру.

Использование кубика фракций тратит действие и считается обычным использованием кубика действий только для правила «пас». Во всех остальных случаях кубик фракций НЕ считается обычным кубиком действий (например, когда событие требует использовать «любой кубик действий», или если игрок хочет изменить его значение с помощью Эльфийского Кольца), если не указано обратное.

Результат броска кубика фракций затрагивает только фракции и воздействует только на карты фракций и миниатюры фракций. Он не может быть использован как результат обычного кубика действий (за исключением результата «Око», см. ниже). Если в игре более одной фракции, игрок решает на какую из них действует результат кубика фракций.

СИМВОЛЫ КУБИКА

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ



Нанять фракцию



Нанять фракцию



Разыграть/
взять карту фракции



Разыграть/
взять карту фракции



Нанять/
разыграть карту фракции



Нанять/
взять карту фракции

ТЬМА



Нанять фракцию



Разыграть/
взять карту фракции



Нанять/
разыграть карту фракции



Нанять/
взять карту фракции



Око



Джокер

Особенности действий для каждой фракции указаны в правилах этой фракции. В основном это работает так:

- **Нанять фракцию:** Добавьте миниатюры одной фракции, которая уже в игре, следуя правилам этой фракции; или введите новую фракцию в игру.
- **Разыграть карту фракции:** Разыграйте карту события фракции из своей руки.
- **Взять карту фракции:** Возьмите карту события фракции.
- **Око:** Положите этот кубик в ячейку охоты. Это работает так же как аналогичный результат обычного кубика действий.
- **Джокер:** Выберите одно из следующих значений: нанять фракцию, разыграть карту фракции или взять карту фракции.

Внимание: Результат обычного кубика действий не может быть применен к миниатюрам фракций — например, их нельзя нанять или передвинуть. Тем не менее, соответствующий результат кубика действий может быть использован, чтобы взять или разыграть карту событий фракции.

ИГРА С ФРАКЦИЯМИ

ВВЕДЕНИЕ ФРАКЦИЙ В ИГРУ

В начале партии ни одна фракция не в игре. Перед тем как они вступят в игру, для каждой фракции должны быть выполнены определенные условия.

Когда такие условия выполнены, используйте значение «сбор» обычного кубика действий (или «нанять фракцию» кубика фракций), чтобы ввести фракцию в игру.

Существуют следующие условия:

- **Мертвецы Дунхарроу:** Арагорн (или Странник) находится в Эрехе или в пределах одного региона от него (включая регионы за горами: Эдорас, Хельмова падь, Вестэмнет).
- **Орлы Мглистых гор:** последнее известное местоположение Братства не Ривенделл или Гэндальф Белый в игре.
- **Энты Фангорна:** Саруман в игре, и спутник или Братство в Фангорне.
- **Пираты Умбара:** Харадримы и истерлинги «В войне».
- **Горцы Дунланда:** Саруман в игре.
- **Выводок Шелоб:** последнее известное местоположение Братства не Ривенделл.

Как только фракция вступает в игру, переверните карту-памятку этой фракции, чтобы были видны ее правила. Начальные миниатюры каждой фракции помещаются следующим образом:

- **Мертвецы Дунхарроу:** 2 в Эрех.
- **Орлы Мглистых гор:** 2 в Орлиное Гнездо.
- **Энты Фангорна:** 2 в Фангорн.
- **Пираты Умбара:** 3 в Умбар.
- **Горцы Дунланда:** 2 в Северный Дунланд, 2 в Южный Дунланд.
- **Выводок Шелоб:** 1 в Дол Гулдур, 1 в Минас Моргул.

Как было указано ранее, с помощью некоторых карт событий фракций к начальным миниатюрам могут быть добавлены дополнительные.

МИНИАТЮРЫ ФРАКЦИЙ

Миниатюры фракций не являются отрядами, поэтому лучше держать их немного отдельно от отрядов, занимающих регион.

У них нет боевой силы, они не могут быть атакованы вражескими войсками, не влияют на вражеские передвижения, и не учитываются для предела группирования, если только обратное не указано в их правилах и/или карте события.

Дружественное войско, находящееся в том же регионе, никак не влияет на миниатюры фракций (если только обратное не указано в правилах фракции). Например, они не отступают, если дружественное войско в том же регионе отступает, и на них никак не влияет уничтожение такого войска.

Присутствие миниатюр фракций в регионе не дает игроку контроля над регионом, и не оказывает влияния на шкалу политики.

Максимальное количество миниатюр фракции в игре ограничено (по восемь на фракцию). Тем не менее, заметьте, что:

- Фракции свободных народов не могут пополнять запас миниатюр, уничтоженные миниатюры выбывают из игры.
- Фракции Тьмы не ограничены таким образом. Любая уничтоженная миниатюра фракции Тьмы возвращается в запас подкреплений.

ФРАКЦИИ В БИТВЕ

Игрок может призывать к битве миниатюры фракции, находящейся в игре. Для этого он должен использовать эффект их карт призыва к битве.

Перед началом битвы каждый игрок может получить до шести карт призыва к битве: по две карты (одна героическая карта призыва к битве и одна стратегическая) за каждую фракцию в игре, для которой соблюдаются условия, необходимые для призыва к битве.

Игрок добавляет эти карты себе в руку в начале битвы.

Внимание: Несмотря на то, что они имеют символ «персонаж» и «войско» на рубашке, карты призыва к битве не являются героическими или стратегическими картами. По этой причине способность Короля-чародея «Колдун» не применяется к картам призыва к битве.

В начале каждого раунда каждый игрок может разыграть одну из таких карт вместо того, чтобы разыгрывать карту события из своей руки для получения боевого эффекта.

Карты призыва к битве могут быть использованы повторно до тех пор, пока необходимые для их розыгрыша требования выполняются. Они возвращаются к игроку в конце каждого раунда.

Внимание: Если вы не можете разыграть боевую карту (например из-за «Гронда, Молота Подземного Мира» или «Безумия Денетора»), вы также не можете разыгрывать карты призыва к битве. Аналогично, карты, которые отменяют эффекты боевых карт (например «Сонм летучих мышей»), также отменяют эффект карт призыва к битве.

Сбросьте карты призыва к битве из своей руки в конце битвы и отложите их в сторону для дальнейшего использования.

ИГРА ВТРОЕМ И ВЧЕТВЕРОМ

Следующие правила применяются при игре втроем и вчетвером с этим дополнением:

- Каждый игрок в (команде из двух игроков) имеет лимит в 3 карты фракций в руке, вместо 4.
- Только лидер стороны берет карту фракции в начале хода. Затем лидер стороны может отдать одну карту фракции своему союзнику.
- Любой игрок (в команде из двух игроков) может использовать кубик фракций, вместо обычного кубика действий.
- Любой игрок (в команде из двух игроков) может потратить кубик действий, чтобы разыграть карту события фракции из своей руки.
- Любой игрок (в команде из двух игроков) может призвать к битве фракцию, если в такую битву вовлечено его войско.
- Игрок может использовать карту события любой фракции, независимо от того, за какие народы он играет. Тем не менее, игрок может разыграть карту события фракции, ссылающуюся на «войско Тьмы», только чтобы использовать свое войско.

ГЛАВА III: ФРАКЦИИ

МЕРТВЕЦЫ ДУНХАРРОУ (МЕРТВЕЦЫ)

“ *Ваш час настал! Я иду в Пеларгир, что на Андуине. Вы пойдете со мной. Когда весь этот край будет свободен от прислужников Саурона, я признаю, что ваша клятва исполнена. Тогда вы покинете эти места и обретете вечный покой. Это говорю я, Элессар, наследник Исилдура, Короля Гондора!* ”



Мертвецы Дунхарроу — духи древних людей, что нарушили клятву верности Владыкам Гондора. Чтобы освободиться и обрести покой, они должны исполнить старую клятву и послужить истинному Наследнику Исилдура.

УСЛОВИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

Мертвецы могут вступить в игру, когда Странник (или Арагорн) находится в Эрехе или в пределах одного региона от него, включая регионы за горами — Хельмову падь, Вестэмнет, Эдорас.

Когда Мертвецы вступают в игру, тут же передвиньте Странника/Арагорна (и любое количество спутников в том же регионе, даже если они находятся в осажденной крепости), в Эрех, чтобы присоединиться к Войску Мертвых.

Внимание: спутники могут присоединиться к Войску Мертвых, только когда оно вступает в игру.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА И НАЙМ

Игрок за свободные народы помещает две миниатюры Мертвецов в Эрех, когда они вступают в игру.

Используя действие «нанять фракцию», игрок за свободные народы добавляет одну миниатюру Мертвецов к Войску Мертвых.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

У Мертвецов нет предела группирования.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Мертвецы Дунхарроу не могут разделяться и должны находиться в одном регионе (изначально, Эрех), формируя **Войско Мертвых**. Войско Мертвых не считается войском свободных народов.

Важно: Когда Странник/Арагорн и любые спутники вместе с ним входят в состав Войска Мертвых, они не считаются находящимися в одном регионе с войском свободных народов. Спутники могут покинуть Войско Мертвых только когда это делает Странник/Арагорн.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕРТВЕЦОВ

Использование Мертвецов объясняется соответствующими картами событий фракций. Войско Мертвых может передвигаться и атаковать, когда игрок за свободные народы разыгрывает карту события фракции «Духи Страх». Некоторые эффекты описаны на картах кратко. Здесь же мы разберем их подробнее.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Войско Мертвых может передвигаться более одного раза за действие, каждый раз в соседний регион. Оно движется, пока игрок за свободные народы уничтожает по одной миниатюре Мертвецов за каждое передвижение. Регион должен быть свободным для передвижения (чтобы атаковать вражеское войско, см. раздел «Атака» ниже). Игрок за свободные народы может повторять передвижение до тех пор, пока в Войске Мертвых есть хотя бы одна миниатюра Мертвецов.

АТАКА

После того как Войско Мертвых закончило передвижение, игрок за свободные народы может атаковать с его помощью войско Тьмы, находящееся в соседнем регионе.

Атака Войска Мертвых не является обычной битвой: игрок за Тьму не может каким-либо образом повлиять на эту атаку. Ни один игрок не может разыгрывать карты призыва к битве или боевые карты. Особенности местности не влияют на бросок.

Чтобы атаковать, игрок за свободные народы уничтожает одну миниатюру Мертвецов из Войска Мертвых, а затем бросает три кубика, засчитывая попадания на 4+.

Он может повторять атаку, удалив дополнительно еще одну миниатюру, и атаковать то же войско Тьмы снова до тех пор, пока в Войске Мертвых есть Мертвецы.

Если с помощью такой атаки были уничтожены все отряды в войске Тьмы, любые назгулы и прислужники в этом войске также уничтожаются.

Когда атака окончена, все выжившие отряды атакованного войска Тьмы должны отступить в соседний регион — не тот, из которого была совершена атака — следуя обычным правилам отступления. Если войско Тьмы не может отступить (оно осажден(а), нет доступных регионов), оно остается.

Любые прислужники или назгулы в отступающем войске могут отступить вместе с ним или остаться, по желанию игрока за Тьму.

Если атакованное войско Тьмы было уничтожено или отступило, Войско Мертвых может продвинуться в только что освобожденный регион (не уничтожая за это миниатюру Мертвеца).

Важно: Так как игрок за Тьму может передвигать свои войска в регион с Войском Мертвых, иногда Войско Мертвых может находиться в одном регионе с войском Тьмы. Игрок за свободные народы может атаковать такое войско с помощью Войска Мертвых по обычным правилам, как если бы регион с противником был соседним. (т.е. уничтожив одну миниатюру Мертвецов из Войска Мертвых и бросив три кубика); либо он может проигнорировать войско Тьмы и передвинуть Войско Мертвых из региона.

ПРИЗЫВ К БИТВЕ

Если Войско Мертвых в одном регионе или в соседнем регионе с защищающимся войском, игрок за свободные народы может призвать к битве Мертвецов вместо использования боевой карты.

Эффект призыва к битве в полной мере объясняется на картах.

УНИЧТОЖЕНИЕ

- В начале любого действия любого игрока, игрок за свободные народы может объявить что Странник/Арагорн вместе с любым количеством спутников покидает Войско Мертвых (например, чтобы присоединиться к войску свободных народов в том же регионе, или чтобы передвинуться куда-либо). Войско Мертвых немедленно уничтожается, и фракция удаляется из игры.
- В любой момент, когда в Войске Мертвых не остается Мертвецов, фракция Мертвецов тут же удаляется из игры.

ПРИМЕР

Мертвецы Дунхарроу была наняты несколько раз, поэтому 5 миниатюр находятся в Эрехе вместе со Странником. Игрок за свободные народы разыгрывает карту «Духи Страха», чтобы активировать их.



- 1) Сначала игрок за свободные народы уничтожает одну миниатюру, чтобы передвинуть Войско Мертвых в незанятый Ламедон.
- 2) Затем игрок за свободные народы уничтожает вторую миниатюру, чтобы передвинуться в незанятый Пеларгир.
- 3) В Войске Мертвых осталось 3 миниатюры. Войско Тьмы в Западном Харондоре, и еще одна миниатюра Мертвецов уничтожается, чтобы атаковать его.

Игрок за свободные народы бросает 3 кубика и засчитывает 2 попадания. В Войске Мертвых остается две миниатюры Мертвецов.

- 4) Игрок за свободные народы решает завершить атаку, и игрок за Тьму отступает своим войском из Западного Харондора в Южный Итилиен.

Игрок за свободные народы может продвинуться Войском Мертвых в Западный Харондор, но он решает остаться в Пеларгире.

ОРЛЫ МГЛИСТЫХ ГОР (ОРЛЫ)

“ Впереди орлиной стаи летели Гвайхир Повелитель Ветров и его брат Ландровал, великие вожди Северных Орлов, могучие из могучих, происходившие по прямой линии от старого Торондора, чья стая вила гнезда на недоступных вершинах Опоясывающих Гор еще в эпоху ранней юности Средиземья. За ними, подгоняемые северным ветром, друг за другом стремительно мчались их вассалы с северных нагорий. Орлы неслись прямо к крылатым назгулам, внезапно пикируя на них из поднебесья, и шум их огромных крыльев напоминал шум урагана. ”



Орлы Мглистых гор — величайшие птицы Средиземья. Слуги Валар, заклятые враги Саурана и его омерзительных прислужников. Орлы — доблестные и независимые создания воздуха, давние друзья и помощники Гэндальфа и Радагаста.

УСЛОВИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

Орлы могут вступить в игру, если последнее известное местоположение Братства не Ривенделл, или Гэндальф Белый в игре.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА И НАЙМ

Игрок за свободные народы помещает две миниатюры Орлов в Орлиное Гнездо, когда они вступают в игру.

Используя действие «нанять фракцию», игрок за свободные народы помещает одну миниатюру Орлов в Орлиное Гнездо.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

У Орлов нет предела группирования.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРЛОВ

Использование Орлов объясняется соответствующими картами событий фракций. Некоторые эффекты описаны на картах кратко. Здесь же мы разберем их подробнее.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Когда эффект карты предписывает «передвинуть всех Орлов», игрок за свободные народы может передвинуть каждую миниатюру Орлов в игре в любой регион на поле, без каких-либо ограничений.

ПРИЗЫВ К БИТВЕ

Если одна или несколько миниатюр Орлов находятся в пределах четырех регионов от защищающегося войска, игрок за свободные народы может призывать их к битве вместо использования боевой карты. Для расчета дальности от войска до Орлов игнорируйте все ограничения гор. Передвиньте некоторых или всех Орлов в доступном радиусе в регион, где проходит битва.

Эффект призыва к битве в полной мере объясняется на картах.

УНИЧТОЖЕНИЕ

В любой момент, когда в игре не осталось ни одной миниатюры Орлов, фракция Орлов тут же удаляется из игры.

ЭНТЫ ФАНГОРНА (ЭНТЫ)

“ Но мы сильнее троллей. Мы созданы из костей земли. Мы умеем раскалывать камень, как раскалывают его корни деревьев, только быстрее, намного быстрее, особенно если нас как следует разгневать! Коли нас не порубят топорами, не сожгут огнем и не заколдуют, мы разнесем Изенгард на мелкие осколки и превратим его стены в прах. ”



Пастыри Деревьев Фангорна — последние представители древней расы. Разъяренные действиями волшебника Сарумана, они наконец решают вступить в войну. Энты — сильны и беспощадны в своей ярости. Но спутники Братства должны вовремя направить их гнев в нужное русло.

УСЛОВИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

Энты могут вступить в игру, если Саруман в игре, и спутник или Братство в Фангорне.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА И НАЙМ

Игрок за свободные народы помещает две миниатюры энтов в Фангорн, когда они вступают в игру, формируя Энтвуд.

Используя действие «нанять фракцию», игрок за свободные народы помещает одну миниатюру энтов в Энтвуд.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

У энтов нет предела группирования.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Хотя бы один энт и спутник должны всегда находиться в Фангорне. Вместе они составляют Энтвуд.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭНТОВ

Использование энтов объясняется соответствующими картами событий фракций. Энты могут передвигаться и атаковать, когда игрок за свободные народы разыгрывает карту события фракции «Марш энтов». Правила «Марша энтов» кратко описаны на самой карте, здесь же мы разберем их подробнее.

МАРШ ЭНТОВ

Если в Энтвуде есть миниатюры энтов, игрок за свободные народы может использовать их, чтобы передвинуться или атаковать с помощью энтов, один или более раз за одно действие. Это означает, что серия из передвижений и атак может совершаться в любом порядке за одно действие, пока в Энтвуде есть миниатюры энтов, которые можно убрать или уничтожить.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Чтобы передвинуть энтов, игрок за свободные народы убирает одну миниатюру энтов из Энтвуда и помещает ее в регион находящийся по соседству с тем, в котором уже есть энты. Регион должен быть свободным для передвижения (чтобы атаковать вражеское войско, см. «Атака» ниже). Игрок за свободные народы может повторять передвижение до тех пор, пока в Энтвуде есть хотя бы одна миниатюра энтов. В итоге энты будут составлять непрерывную цепь, которая берет начало в Энтвуде.

АТАКА

Игрок за свободные народы может атаковать войско Тьмы в соседнем с энтами регионе. Для этого он уничтожает одну миниатюру энтов в Энтвуде и бросает три кубика, засчитывая попадания на 4+. Он может повторять атаку до тех пор, пока в Энтвуде есть энты.

Атака энтов не является обычной битвой: игрок за Тьму не может каким-либо образом воздействовать на эту атаку. Ни один игрок не может разыгрывать карты призыва к битве или боевые карты. Особенности местности не влияют на бросок. Если с помощью такой атаки были уничтожены все отряды в войске Тьмы, любые назгулы и прислужники в этом войске также уничтожаются.

Важно: Так как игрок за Тьму может передвигать свои войска в регион с энтами, иногда энты могут находиться в одном регионе с войском Тьмы. Игрок за свободные народы может атаковать такое войско с помощью энтов, как если бы регион был соседним с энтами (т.е. удалив одну миниатюру энтов из Энтвуда и бросив три кубика).

Разрушение Ортханка и уничтожение Сарумана

Если в результате атаки энтов уничтожаются все отряды Тьмы в Ортханке, или если в Ортханке нет отрядов Тьмы, и энты передвигаются туда, уничтожьте Сарумана.

ПРИЗЫВ К БИТВЕ

Если энты в одном регионе или в соседнем регионе с защищающимся войском, игрок за свободные народы может призвать к битве энтов вместо использования боевой карты.

Эффект призыва к битве в полной мере объясняется на картах.

УНИЧТОЖЕНИЕ

В любой момент, когда в Фангорне не остается ни одной миниатюры энтов — или если там нет спутника (или Братства) — фракция энтов тут же удаляется из игры.

ПРИМЕР

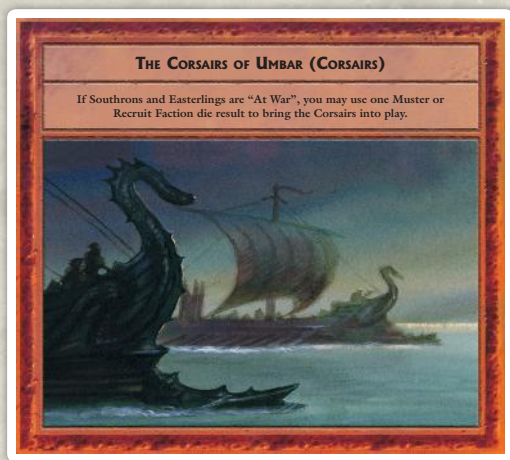
В Фангорне находятся четыре миниатюры энтов. В Изенских бродах располагается войско Тьмы, состоящее из трех обычных отрядов Изенгарда. Игрок за свободные народы разыгрывает карту фракции «Марш энтов» и решает атаковать войско Тьмы в Изенских бродах.



- 1) Игрок за свободные народы уничтожает одну миниатюру энтов в Энтвуде и бросает три кубика; каждый кубик засчитывает попадание на 4+. Засчитано два попадания, и два отряда Тьмы уничтожаются.
- 2) Так как войско еще не уничтожено, игрок за свободные народы уничтожает еще одну миниатюру энтов в Энтвуде. Новая атака приносит только одно попадание, но этого достаточно чтобы уничтожить последний отряд Тьмы. В Энтвуде остается две миниатюры энтов.
- 3) Так как рядом с Фангорном больше нет вражеских войск, игрок за свободные народы берет одну из двух оставшихся миниатюр энтов из Энтвуда и помещает ее в Изенские броды, чтобы подобраться ближе к Ортханку. На этом действие энтов завершается.

ПИРАТЫ УМБАРА (ПИРАТЫ)

“ К устью Андуйна приближается могучая флотилия умбарских пиратов с юга. Они давно уже перестали бояться Гондора, а теперь сделались союзниками врага. Пираты готовят мощный удар! ”



Многие годы корсары на черных кораблях из Умбара приносили беды Гондору. Во время Войны Кольца, черные паруса внушали страх в южных землях. Пираты могли бы нанести большой вред, если бы Арагорн не победил их под Пеларгиром. Пираты — могущественные союзники Саурона. Они могут как проводить рейды вдоль побережья Средиземья и на реке Андуйн, так и быстро перевозить войска Тьмы к дальним берегам.

УСЛОВИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

Пираты могут вступить в игру, если харадримы и истерлинги «в войне».

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА И НАЙМ

Игрок за Тьму помещает три миниатюры пиратов в Умбар, когда они вступают в игру.

Используя действие «нанять фракцию», игрок за Тьму помещает одну миниатюру пиратов в Умбар.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

В одном регионе могут находиться не более пяти миниатюр пиратов. Эти миниатюры не идут в счет обычного предела группирования в 10 отрядов.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Миниатюры пиратов не являются отрядами Тьмы. Тем не менее, при движении войска Тьмы они могут передвигаться вместе с ним, если находятся в том же регионе.

Кого они движутся (в одиночку, используя карту событий фракции; или вместе с войском Тьмы) они могут передвигаться только в следующие регионы:

- Прибрежные регионы Западного моря;
- Любые гондорские регионы кроме Эреха;
- Осгилиат.

Если войско Тьмы, в котором есть пираты, передвигается в любой другой регион, то пираты остаются на месте.

Пираты в одном регионе с войском Тьмы, которое продвигается или отступает после битвы, могут передвигаться вместе с ним, если это передвижение ведет в разрешенный для пиратов регион; в ином случае они должны остаться.

Важно: Если пираты в одном регионе с войском Тьмы, находящимся в осаде, они не считаются находящимися внутри осажденной крепости.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПИРАТОВ

Использование пиратов объясняется соответствующими картами событий фракций. Пираты могут передвигаться, когда игрок за Тьму разыгрывает карту «Великий флот», и они могут перевозить войско Тьмы, когда он разыгрывает карту «Корабли большой осадки». Некоторые эффекты описаны на картах кратко. Здесь же мы разберем их подробнее.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПИРАТОВ

Когда пираты передвигаются, игрок за Тьму может переместить миниатюры пиратов на расстояние до четырех регионов (учитывая указанные ранее ограничения). Миниатюры могут передвигаться по одной или группами. Они могут передвигаться в занятый вражеским войском регион или через него.

ПЕРЕВОЗКА ВОЙСК

Если войско Тьмы в одном регионе с пиратами, оно может быть перевезено с их помощью. Каждая миниатюра пиратов может перевозить до двух отрядов Тьмы и любое количество прислужников или назгулов.

Пираты и войско могут передвигаться вместе на расстояние до четырех регионов (соблюдая обычные ограничения как для войск, так и для пиратов), и должны закончить передвижение в свободном регионе, или незанятом врагом поселении.

ПЕРЕВОЗКА ВОЙСКА И АТАКА

Если войско Тьмы в одном регионе с пиратами, оно может быть перевезено для совершения атаки. Каждая миниатюра пиратов может перевозить для совершения атаки до двух отрядов Тьмы и любое количество прислужников или назгулов. Пираты и войско могут передвигаться вместе на расстояние до двух регионов (соблюдая обычные ограничения как для войск, так и для пиратов), а затем атаковать соседний регион (или осадить крепость, контролируруемую врагом в таком регионе).

Важно: Если в конечном регионе уже находится войско Тьмы, перевозимое войско может соединиться с ним (тут же проверьте предел группирования) перед атакой.

ПРИЗЫВ К БИТВЕ

Если в одном регионе с войском Тьмы находится одна или несколько миниатюр пиратов, и войско Тьмы не осаждено, игрок за Тьму может призвать к битве пиратов вместо использования боевой карты. Эффект призыва к битве в полной мере объясняется на картах.

Важно: Если новые отряды Тьмы вступают в битву из-за эффекта карты призыва к битве «На всех парусах», эти отряды добавляются к войску Тьмы после того, как оно понесет потери, но до начала нового раунда. По этой причине они не могут быть использованы для компенсации потерь в текущем раунде битвы; тем не менее, если все отряды в войске Тьмы были уничтожены, битва может продолжиться благодаря прибытию новых отрядов, а прислужники и назгулы в войске не будут уничтожены.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если игрок за свободные народы захватывает Умбар, фракция пиратов тут же удаляется из игры.

ГОРЦЫ ДУНЛАНДА (ДУНЛАНДЦЫ)

“ Дунландцы помнят старую обиду, ведь полтысячи лет тому назад Гондор отдал роханские степи именно Эорлу Юному, а не им, и заключил союз с ним, а не с дунландцами. Саруман подогрел эту старинную обиду, а в ярости горцы ужасны. Они не отступят ни ночью ни днем, пока не возьмут в плен Теодена или не погибнут сами. ”



Дикари Дунланда считают, что власть над принадлежащими им по праву землями была узурпирована Роханом. Саруман с легкостью смог использовать эту старую вражду для своей выгоды. Преисполненные ненавистью дунландцы сеют страх в сердцах врагов. Тем не менее, они не очень надежны в битве.

УСЛОВИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ
Дунландцы могут вступить в игру, если Саруман в игре.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА И НАЙМ
Игрок за Тьму помещает две миниатюры дунландцев в каждое дунландское поселение, находящееся под его контролем, когда они вступают в игру.

Используя действие «нанять фракцию», игрок за Тьму помещает:

- одну миниатюру дунландцев в каждое дунландское поселение, контролируемое игроком за Тьму; *или*
- одну миниатюру дунландцев в любой регион Изенгарда или Рохана, содержащий войско Тьмы, если только это войско не находится в осажденной крепости.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

В одном регионе могут находиться не более пяти миниатюр дунландцев. Эти миниатюры не идут в счет обычного предела группирования в 10 отрядов.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Миниатюры дунландцев не являются отрядами Тьмы. Тем не менее, при движении войска Тьмы, они могут передвигаться вместе с ним, если находятся в том же регионе. Когда они передвигаются вместе с войском Тьмы, они следуют обычным правилам.

Передвигаясь без войска Тьмы (используя карту события фракции), они не могут войти в регион с войском свободных народов или незахваченной крепостью свободных народов (если только она не осаждена игроком за Тьму).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДУНЛАНДЦЕВ

Использование дунландцев объясняется соответствующими картами событий фракций. Некоторые эффекты описаны на картах кратко. Здесь же мы разберем их подробнее.

ДУНЛАНДЦЫ БЕЗ ВОЙСКА

Когда дунландцы передвигаются одни по эффекту карты события фракции, они перемещаются на расстояние до двух регионов (учитывая указанные ранее ограничения). Миниатюры могут передвигаться по одной или группами.

Они не могут войти или выйти из осажденной крепости; тем не менее, они могут передвинуться в регион, в котором войско Тьмы осаждает крепость свободных народов.

ДУНЛАНДЦЫ С ВОЙСКОМ

В одиночку дунландцы не являются войском. Но находясь в одном регионе с войском Тьмы, они могут передвигаться и атаковать вместе с ним. Как и персонажи, дунландцы могут продвигаться вместе с войском Тьмы, должны отступать вместе с ним, и уничтожаются, если оно было уничтожено.

ПРИЗЫВ К БИТВЕ

Если в одном регионе с войском Тьмы находится одна или несколько миниатюр дунландцев, и войско Тьмы не осаждено, игрок за Тьму может призвать к битве дунландцев вместо использования боевой карты. Эффект призыва к битве в полной мере объясняется на картах.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если игрок за свободные народы контролирует оба поселения в Дунланде, фракция дунландцев тут же удаляется из игры.

ВЫВОДОК ШЕЛОБ (ПАУКИ)

“ Ее потомство, отпрыски жалких самцов, которых она сама порождала и сама же потом убивала, распространилось от одной долины к другой, от Эфел Дуата до восточных холмов Дол Гулдура и твердынь Чернолесья. Но никто не мог соперничать с ней, Шелоб Великой, последней из детей Унголиант, потревоживших этот несчастливый мир. ”



Великая Шелоб, последнее Дитя Унголиант, почти похоронила надежду свободных народов, когда схватила Кольценосца. В то же время гигантские пауки затаились во многих темных уголках Средиземья, и их роль в Войне Кольца, могла бы быть совершенно иной, чем описано в книге...

УСЛОВИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

Пауки могут вступить в игру, если последнее известное местоположение Братства не Ривенделл.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА И НАЙМ

Игрок за Тьму помещает по одной миниатюре пауков в Дол Гулдур и Минас Моргул, когда они вступают в игру.

Используя действие «нанять фракцию», игрок за Тьму помещает одну миниатюру пауков в Дол Гулдур и одну в Минас Моргул.

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

У пауков нет предела группирования до тех пор, пока карта события фракции «Огромные и ужасные» не вступает в игру. Если эта карта в игре, пауки в войске Тьмы учитываются при расчете его предела группирования.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Миниатюры пауков не являются отрядами Тьмы. Тем не менее, при движении войска Тьмы, они могут перемещаться вместе с ним, если находятся в том же регионе. Когда пауки передвигаются вместе с войском Тьмы, они следуют обычным правилам.

Передвигаясь без войска Тьмы (используя карту события фракции), они не могут войти в регион с войском свободных народов или с незахваченным поселением свободных народов (если только это не крепость, осажденная игроком за Тьму).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАУКОВ

Использование пауков объясняется соответствующими картами событий фракций. Некоторые эффекты описаны на картах кратко. Здесь же мы разберем их подробнее.

ПАУКИ БЕЗ ВОЙСКА

Когда пауки передвигаются одни по эффекту карты события фракции, они перемещаются на расстояние до двух регионов (учитывая указанные ранее ограничения). Миниатюры могут передвигаться по одной или группами.

Они не могут войти или выйти из осажденной крепости; тем не менее, они могут передвинуться в регион, в котором войско Тьмы осаждает крепость свободных народов.

ПАУКИ С ВОЙСКОМ

В одиночку пауки не являются войском. Но находясь в одном регионе с войском Тьмы, пауки могут передвигаться и атаковать вместе с ним. Как и персонажи, пауки могут продвигаться вместе с войском Тьмы, должны отступать вместе с ним, и уничтожаются, если оно было уничтожено.

ПРИЗЫВ К БИТВЕ

Если пауки в одном регионе с войском Тьмы, игрок за Тьму может призвать их к битве вместо использования боевой карты.

Эффект призыва к битве в полной мере объясняется на картах.

УНИЧТОЖЕНИЕ

В любой момент, когда в игре не осталось ни одной миниатюры пауков, фракция пауков тут же удаляется из игры.

Игра РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО,
МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

ВОИНЫ СРЕДИЗЕМЬЯ

Создатели игры РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО,
МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

Художник ДЖОН ХАУ

Арт-директор и дизайнер ФАБИО МАЙОРАНА

Скульптор БОБ НЭЙСМИТ

Дизайн миниатюр МАТТЕО МАККИ и БОБ НЭЙСМИТ

Фотограф КРИСТОФ КЬЯНСИ

Производство РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

АНГЛОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ:

Редактор ДЖИМ ЛОНГ

Дополнительная редактура
КРИСТОФЕР БЕНГТССОН и КЕВИН ЧЭПМАН

Верстка ХОНДА ЭЙДЖИ

Тестировщики: Амадо Ангуло, Кристофер Бенгтссон, Рафаэль Брайннер, Кевин Чэпмен, Мелани Чэпмен, Тим Коттрелл, Дэниэль Эппачер, Ира Фэй, Кристофер Феллейсен, Стева Филдс, Стив Фрэтт, Маайкл Холл, Грант Джонсон, Хейкки Лаакконен, Дик Лебан, Лори Лебан, Никосал Пэйджс, Эндрю Поултер, Микко Рэйми, Леонардо Рина, Крэйг Роуз, Амина Сабанович, Ральф Шемманн, Гленн Шэнли, Дэвид Снеддон, Алия Вила, Рой Вайзмен, Рой Вайзмен, Антти Юли-Тайнио, Крис Янг.

Особая благодарность друзьям за их отзывы и предложения в течение многих месяцев игры в бесконечные версии этого дополнения: Рафаэль Брайннер, Дэниэль Эппачер, Ира Фэй, Стева Филдс, Майкл Холл, Гран Джонсон, Хейкки Лаакконен, Ральф Шемманн, Эндрю Поултер, Рой Вайзмен, Антти Юли-Тайнио, Крис Янг.

Отдельно хотелось бы отметить Кристофера Бенгтссона и Кевина Чэпмана за множество идей, а также за великолепную поддержку сообщества игроков в «Войну Кольца». Некоторые карты событий и идеи, лежащие в их основе, были предложены тестировщиками: «Тот, кому ты можешь доверять» (Кристофер Бенгтссон), «Западный путь» (Брюс Монсон), «Великие крылатые создания» (Рафаэль Брайннер).

Игра создана, опубликована и распространяется
ARES GAMES SRL



Виа дей Металмекканици 16, Капезано Пианоре (Лукка), Италия тел.
+39 0584 968696, Факс +39 0584 325968.

www.aresgames.eu

Воины Средиземья, Средиземье, Война Кольца, Хоббит, Властелин Колец, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd. и ее соответствующей лицензией. War of the Ring Boardgame © 2011, 2017 Ares Games Srl. © 2011, 2017 Sophisticated Games Ltd. Внимание. Не предназначено для детей до 3 лет. Маленькие детали. Опасность удушения. Сделано в Китае. Сохраните эту информацию для дальнейшего использования.

