

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

ВОЙНА КОЛЬЦА

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

Дополнение



ВЛАДЫКИ
СРЕДИЗЕМЬЯ



ГЛАВА 1: ОБЗОР ИГРЫ

Владыки Средиземья — это дополнение для настольной игры *Война Кольца* [2-е издание]. Оно содержит новые игровые механики, добавляющие в игру различные возможности на основе событий и персонажей, не раскрытых в полной мере в произведениях Толкина.

Важные персонажи из саги «*Властелин Колец*», упоминавшиеся в игре только при розыгрыше карт событий, теперь представлены в виде особых миниатюр со своими правилами. Также дополнение содержит альтернативные версии некоторых основных персонажей.

КОМПОНЕНТЫ

Дополнение «*Владыки Средиземья*» включает следующие компоненты:

- Эти правила
- 3 особых кубика действий Хранителей Эльфийских Колец
- 2 особых кубика действий младших прислужников
- 6 новых миниатюр:
 - 1 миниатюра Владыки Элронда
 - 1 миниатюра Владычицы Галадриэль
 - 1 миниатюра Балрога из Мории
 - 1 миниатюра Готмога
 - 1 миниатюра Голоса Саурана, Черного нуменорца
 - 1 миниатюра Короля-чародея, Повелителя назгулов
- 2 дополнительные миниатюры:
 - 1 миниатюра Арагорна, наследника Исилдура
 - 1 миниатюра Гэндальфа Белого
- 11 жетонов, включая:
 - 4 жетона Охоты Смеагола
 - 1 жетон персонажа Смеагола
 - 1 жетон состояния Балрога
 - 3 жетона Эльфийских Колец
 - 2 жетона действий Тьмы
- 1 особая карта события Смеагола «Мы найдем Прелесть»
- 3 новых карты спутников: Элронд, Галадриэль, Смеагол
- 7 альтернативных карт спутников: Боромир, Гэндальф, Гимли, Леголас, Мериадок, Перегрин, Странник
- 2 новые карты младших прислужников: Балрог и Готмог
- 2 альтернативные карты прислужников: Голос Саурана, Черный нуменорец, и Король-чародей, Повелитель назгулов
- 13 новых карт событий (6 для свободных народов и 7 для Тьмы)

Примечание: в состав дополнения также включены 2 жетона Охоты Смеагола увеличенного размера для владельцев коллекционного издания «*Войны Кольца*».

С целью поддержания игрового баланса все правила и игровые элементы дополнения «*Владыки Средиземья*» необходимо добавить в игру одновременно. Использование отдельных элементов дополнения допускается, но может повлиять на игровой баланс. Альтернативные версии спутников (см. «*Совет в Ривенделле*», стр. 30) используются в игре по решению игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Начните подготовку к игре по обычным правилам «*Войны Кольца*» со следующими изменениями:

- В качестве изначального проводника Братства игрок за свободные народы может выбрать как Гэндальфа Серого (любую версию), так и Странника.
- Замените жетоны Эльфийских Колец из базовой игры на аналогичные жетоны из данного дополнения. На новых жетонах этих колец изображены портреты персонажей, являющихся их Хранителями.
- Возьмите новые карты событий (6 для свободных народов и 7 для Тьмы). Замените карту героического события Тьмы № 17 («Балрог из Мории») из базовой игры на карту с таким же номером («Балрог здесь!») из этого дополнения. Остальные 12 карт добавьте в соответствующие колоды (по 4 карты в героические колоды свободных народов и Тьмы и по 2 карты в стратегические).
- В начале игры поместите 2 из 4 жетонов Смеагола в запас Охоты в дополнение к стандартным жетонам Охоты.
- Отложите все остальные компоненты этого дополнения, они понадобятся позже во время игры. Альтернативные карты спутников и жетоны действий Тьмы необходимы только при использовании варианта игры «*Совет в Ривенделле*» (см. стр. 30), кроме карты Гэндальфа, Хранителя Нарья (см. стр. 19).
- Миниатюры Гэндальфа Белого и Арагорна предназначены для визуального преобразования игры и используются, когда соответствующий персонаж входит в игру. Никаких дополнительных правил для их использования не требуется.

Примечание: фаза «возврат кубиков действий и получение карт событий» далее будет кратко называться «возврат кубиков действий».

ОБЗОР ЖЕТОНОВ

Жетоны Охоты Смеагола (4)



Лицо



Оборот

Жетон персонажа Смеагола (1)



Лицо



Оборот

Жетоны Эльфийских Колец (3)



Элронд (Вилья)



Галадриэль (Нэнья)

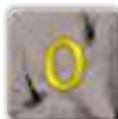


Гэндальф (Нарья)

Жетон состояния Балрога (1)



Лицо



Оборот

Жетоны действий Тьмы (2)



Лицо: передвиньте назгулов и прислужников



Лицо: продвиньте жетон народа Тьмы по шкале политики



Оборот

МИНИАТЮРЫ

Персонажи свободных народов



Арагорн



Элронд



Галадриэль



Гэндальф Белый

Персонажи Тьмы



Балрог



Готмог



Голос Саурана



Король-чародей

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Хранители Эльфийских Колец



Элронд (Вилья)



Галадриэль (Нэнья)



Гэндальф (Нарья)

Младшие прислужники



Балрог



Готмог

ГЛАВА 2: НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВЫЕ ТЕРМИНЫ

НЕЛЕТАЮЩИЕ ПРИСЛУЖНИКИ

Некоторые новые прислужники Тьмы (Балрог, Готмог) не могут летать подобно назгулам (и Королю-чародею) и поэтому относятся к категории **нелетающих прислужников**.

На их перемещение распространяются те же ограничения, что и на Голос Саурона, единственного прислужника этой категории из базовой игры (так как Король-чародей летает вместе с назгулами, а Саруман вообще не может перемещаться). Эти ограничения повторно изложены ниже.

Правила перемещения нелетающего прислужника:

- Перемещаясь без войска, он может переместиться на расстояние, не превышающее его уровень, игнорируя любые вражеские войска.
- Он не может пересекать непроходимые земли.
- Он не может войти в регион (или покинуть регион), в котором находится дружественная крепость, осажденная войском противника.
- Перемещаясь без войска, он не может переместиться в регион, в котором находится крепость, контролируемая свободными народами, если она не осаждена войском Тьмы.

НОВЫЕ ОСОБЫЕ КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Это дополнение добавляет новые **особые кубики действий**: **кубики Хранителей Эльфийских Колец** (сокращенно — кубики Хранителей) и **кубики младших прислужников**.

Общие правила использования этих кубиков, а также некоторые различия между ними изложены ниже.

НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БРОСКА ДЕЙСТВИЙ И ВОЗВРАТА КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Когда особые кубики действий в игре, правила фаз броска действий и возврата кубиков действий изменяются следующим образом:

- Пока они в игре, особые кубики действий бросаются вместе со стандартными кубиками действий.

- Если игрок бросает несколько особых кубиков действий, то до перехода к фазе действий он должен выбрать *один* из выпавших результатов на этот ход и отложить остальные.
- Если при броске особых кубиков выпал хотя бы один результат «Око», игрок обязан выбрать его.
- Если оба игрока должны выбрать результат броска на этот ход, то первым выбирает игрок, бросавший наибольшее количество кубиков (при равенстве первым выбирает игрок за свободные народы).
- Особые кубики, результаты броска которых не были выбраны, возвращаются в фазу возврата кубиков действий на следующем ходу вместе с использованными кубиками.

НОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКА ДЕЙСТВИЙ

На особых кубиках действий есть новые символы:



Символ действия **«Взять карту»** позволяет игроку взять одну карту события из любой его колоды событий.



Результат броска **«Задействовать Балрога»** на кубике Балрога полностью описан в разделе правил для этого персонажа (см. стр. 23–25).



На некоторых гранях особых кубиков вместе с другими символами присутствует символ **потери кубика** (★).



Он означает, что при определенных условиях этот кубик теряется (убирается из игры) после использования, а не откладывается. (См. разделы *Возврат и потеря кубиков Хранителей* (стр. 9) и *Возврат и потеря кубиков младших прислужников* (стр. 10).)

Заметьте, что символ **«Око»** также присутствует на некоторых особых кубиках игрока за свободные народы. При выпадении этого результата игрок за свободные народы не только не получает дополнительное действие, но и помогает силам Тьмы в Охоте за Кольцом на этом ходу.

ВЫБОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА ОСОБОГО КУБИКА

Если игрок бросает несколько особых кубиков в фазу броска действий, он должен выбрать *один выпавший результат* и отложить остальные до своего следующего хода. Игрок может использовать выбранный результат как обычно во время фазы действий.

Однако, если при броске особых кубиков выпал хотя бы один результат «Око», игрок обязан выбрать его и отложить остальные.

Если при броске выпало несколько результатов «Око», игрок может выбрать, *какой* из кубиков с «Оком» использовать.

Выбранный кубик помещается в ячейку Охоты и учитывается аналогично другим помещенным туда игроком за Тьму кубикам действий с результатом «Око».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА ОСОБОГО КУБИКА

Если выбранный результат броска особого кубика не является «Оком», то он используется по обычным правилам в фазу действий и считается частью запаса кубиков действий при сравнении оставшихся кубиков у игроков.

Все результаты бросков используются в соответствии с указанными на них символами.

Примечание: любой результат броска особого кубика (кроме «Ока») можно использовать для выполнения требования «любой кубик действий», содержащегося в описании некоторых карт событий и способностей персонажей.

ПОТЕРЯ ОСОБЫХ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Особый кубик действий убирается из игры в фазу возврата кубиков действий, если соответствующий этому кубику персонаж уничтожен во время предыдущего хода. (См. *Возврат и потеря кубиков Хранителей* (стр. 9) и *Возврат и потеря кубиков младших прислужников* (стр. 10) для дополнительных условий сброса этих кубиков.)

КУБИКИ ХРАНИТЕЛЕЙ

Хранители трех Эльфийских Колец обладают скрытыми силами, использование которых может помочь свободным народам. Такие силы, а также опасность их использования отражены в виде кубиков действий Хранителей, а также их особых способностей.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ ХРАНИТЕЛЕЙ

Элронд (Вилья)



Галадриэль (Нэнья)



Гэндальф (Нарья)



ДОБАВЛЕНИЕ КУБИКОВ ХРАНИТЕЛЕЙ В ЗАПАС

Особые кубики действий соответствующих персонажей добавляются в игру, когда Владыка Элронд и Владычица Галадриэль находятся в игре, а Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, является проводником Братства.

Войдя в игру, Элронд позволяет добавить в запас кубик **Вилья**, а Галадриэль — кубик **Нэнья** (см. правила этих персонажей на стр. 16-17 и 18-19).

Каждый особый кубик добавляется в запас кубиков действий игрока за свободные народы в начале его следующего хода после того, как Элронд или Галадриэль войдет в игру.

Кубик **Нарья** добавляется в запас кубиков действий, если во время фазы восстановления кубиков действий проводником Братства является Гэндальф Серый, Хранитель Нарья (см. *Гэндальф Серый, Хранитель Нарья*, стр. 19-20).

ВОЗВРАТ И ПОТЕРЯ КУБИКОВ ХРАНИТЕЛЕЙ

Во время фазы возврата кубиков действий игрок возвращает в запас как использованные, так и неиспользованные кубики Хранителей, находящиеся в игре.

Правила, связанные с возвратом кубиков действий из ячейки Охоты (например, обязательное выкладывание хотя бы одного кубика в ячейку Охоты игроком за Тьму или способность проводника Гэндальфа, Хранителя Нарья), не применяются к кубикам Хранителя с выпавшим на нем «Оком».

Выбранный на прошлом ходу кубик Хранителя с символом ★ убирается из игры, если Гэндальф Белый находится в игре в начале нового хода.

КУБИКИ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ

Балрог из Мории и Готмог, Военачальник Моргула, не самые выдающиеся слуги Темного Властелина, но им отведена важная роль в его планах.

Их силы представлены особыми кубиками действий, связанными с ними, и способностями на картах младших прислужников.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ

Балрог



Готмог



ДОБАВЛЕНИЕ КУБИКОВ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ В ЗАПАС

Пока Балрог или Готмог находятся в игре, соответствующий особый кубик добавляется в запас.

Каждый особый кубик добавляется в запас кубиков действий игрока за Тьму в начале его следующего хода после того, как Балрог или Готмог войдет в игру.

ВОЗВРАТ И ПОТЕРЯ КУБИКОВ МЛАДШИХ ПРИСЛУЖНИКОВ

Во время фазы возврата кубиков действий игрок возвращает в запас как использованные, так и неиспользованные кубики младших прислужников, находящиеся в игре.

Выбранный на прошлом ходу кубик младшего прислужника с символом ★ убирается из игры, если Король-чародей (любая версия) находится в игре в начале нового хода.

ПРИМЕРЫ ИГРЫ

Гэндальф Серый в игре



На первом ходу игрок за свободные народы выбирает Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья, в качестве проводника Братства. Он бросает кубик Нарья вместе с четырьмя кубиками действий. Результат броска особого кубика — символ «Возьмите карту». Игроку за свободные народы доступно 5 действий на этот ход.

Если бы на особом кубике выпало «Око», то игрок поместил бы этот кубик в ячейку Охоты, получив всего 4 действия на этот ход.

Гэндальф Серый и Галадриэль в игре



В начале следующего хода Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, остается проводником Братства, а в игре также находится Владычица Галадриэль. Игрок за свободные народы добавляет оба кубика (Нарья и Нэнья) этих Хранителей.

На кубике Нарья выпадает символ «Войско», а на кубике Нэнья — «Событие». Игрок за свободные народы теперь должен выбрать один из этих результатов до фазы действий. Он выбирает результат «Событие».

Кубик Нарья остается неиспользованным и немедленно откладывается в сторону. Игрок снова будет бросать его в начале следующего хода, если все необходимые условия (Гэндальф по-прежнему будет проводником Братства и хотя бы 1 кубик действий свободных народов возвращен из ячейки Охоты) будут соблюдены.

ПРИМЕРЫ ИГРЫ

Элронд, Галадриэль и Гэндальф Белый в игре



На следующий ход в игре находятся Владычица Галадриэль, Владыка Элронд, а также Гэндальф Белый. Игрок за свободные народы добавляет кубики Нэнья и Вилья в свой запас. После броска игрок получает символ «Око + потеря» на обоих кубиках. Он должен добавить только одно «Око» в ячейку Охоты, поэтому ему нужно выбрать один из этих кубиков. Это важное решение, поскольку на обоих результатах есть символ потери кубика и если во время следующей фазы возврата кубиков действий Гэндальф Белый по-прежнему будет в игре, выбранный кубик придется убрать из игры до конца партии.

Игрок за свободные народы решает выбрать кубик Вилья. Неиспользованный кубик Нэнья откладывается в сторону, и игрок снова будет бросать его в начале следующего хода, если Галадриэль по-прежнему будет в игре.

Балрог, Готмог и Король-чародей в игре



Готмог, Балрог из Мории и Король-чародей, Повелитель назгулов, в игре в начале хода. Результат броска кубика Готмога — «Войско + потеря», а Балрога — «Взять карту».

Хотя результат «Войско» был бы полезнее, игрок за Тьму выбирает результат «Взять карту», поскольку на нем нет символа потери кубика. Он добавляет кубик Балрога к своим действиям на этот ход. Если бы он выбрал символ «Войско», то ему бы пришлось убрать из игры кубик Готмога в следующей фазе возврата кубиков действий (если Король-чародей по-прежнему будет в игре).

ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА

Дополнение «Владыки Средиземья» вводит в игру трех новых персонажей, связанных с Эльфийскими Кольцами: Владыку Элронда, Владычицу Галадриэль и Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья. Данный раздел описывает, как их присутствие в игре изменяет правила использования Эльфийских Колец.

ЖЕТОНЫ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ

Владыка Элронд, Хранитель Вилья, Владычица Галадриэль, Хранитель Нэнья и Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, — каждый из них может по-особенному использовать соответствующее этому персонажу Эльфийское Кольцо.

Чтобы игрокам было проще отличать Кольца друг от друга, в это дополнение включены новые жетоны Эльфийских Колец с портретами их Хранителей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ

Каждое Эльфийское Кольцо можно использовать либо по обычным правилам «Войны Кольца», либо для активации его уникального эффекта (см. далее).

Напомним, что по обычным правилам игрок за свободные народы может раз в ход использовать любое Кольцо, чтобы изменить результат броска своего кубика действий. Такое использование Эльфийских Колец всегда доступно игроку независимо от того, находится Хранитель нужного Кольца в игре или нет.

Эльфийское Кольцо нельзя использовать для изменения результата броска кубика Хранителя или младшего прислужника.

После использования Эльфийского Кольца его жетон переворачивается стороной «Огненное Око» вверх и передается игроку за Тьму (который может использовать его для изменения одного из своих результатов броска по обычным правилам).

Когда игрок за свободные народы использует Эльфийское Кольцо, чтобы изменить результат броска своего кубика, он должен выбрать жетон определенного Эльфийского Кольца, именно его особый эффект нельзя будет использовать до конца игры.

Примечание: активация особого эффекта Эльфийского Кольца не относится к ограничению на одно обычное использование Эльфийского Кольца в ход.

НОВЫЕ ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ КОЛЕЦ

Особый эффект каждого Эльфийского Кольца доступен, только когда его Хранитель находится в игре. Он указан на карте этого персонажа. После активации особого эффекта Эльфийского Кольца его жетон переворачивается стороной «Огненное Око» вверх и передается игроку за Тьму.

Карта события «Три — эльфийским владыкам» позволяет игроку за свободные народы вернуть использованные жетоны Эльфийских Колец.

При этом он сам выбирает, какие жетоны Колец вернуть, но должен сначала выбрать из уже убранных из игры жетонов, а затем среди тех, что находятся в распоряжении игрока за Тьму. В этом случае особый эффект восстановленного Кольца снова становится доступным, если его Хранитель по-прежнему находится в игре.

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ ЭЛЬФИЙСКИХ КОЛЕЦ



Владыка Элронд (Вилья, Сильнейшее из Трех)

Используйте Эльфийское Кольцо Вилья, чтобы сохранить только что использованный кубик действий (кроме результата «Воля Запада») среди доступных вам результатов броска. Использованный кубик не откладывается и не помещается в ячейку Охоты.



Владычица Галадриэль (Нэнья, Адамантовое Кольцо)

Если игрок вытащил обычный жетон Охоты с Оком, он может использовать Эльфийское Кольцо Нэнья, чтобы отменить эффект этого жетона и вытащить вместо него другой. Отмененный жетон убирается до конца игры.



Гэндальф Серый (Нарья, Великое Кольцо)

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, находится в незахваченном поселении свободных народов, используйте Эльфийское Кольцо Нарья и любой кубик действий, чтобы активировать этот народ и продвинуть его жетон по шкале политики на деление «в войне».

ПРАВИЛА ДЛЯ ТРЕХ ИЛИ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

Если в игре участвуют более двух игроков:

- Владыка Элронд и Владычица Галадриэль находятся под контролем игрока за Гондор, но результат броска кубиков Хранителей выбирает лидер свободных народов, после чего любой из игроков за свободные народы может его использовать.
- Если любой из игроков за свободные народы использует Эльфийское Кольцо, чтобы поменять результат броска кубика действий, игрок за Гондор выбирает, какое именно при этом используется Эльфийское Кольцо.
- Балрог из Мории и Готмог находятся под контролем игрока за Короля-чародея, но результат броска кубиков младших прислужников выбирает лидер Тьмы, после чего любой из игроков за Тьму может его использовать.



ГЛАВА 3: НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Дополнение «Владыки Средиземья» добавляет в игру нескольких новых персонажей, в том числе альтернативные версии Странника, Боромира, Гимли, Леголаса, Мэрри и Пиппина, которые могут участвовать в игре только при использовании варианта игры «Совет в Ривенделле» (стр. 30).

Остальные персонажи перечислены ниже и должны использоваться во всех играх с данным дополнением.

- Три Хранителя Эльфийских Колец (Владычица Галадриэль, Владыка Элронд, Гэндальф Серый, Хранитель Нарья);
- Смеагол;
- Два младших прислужника (Балрог из Мории, Готмог);
- Голос Саурона, Черный нуменорец;
- Король-чародей, Повелитель назгулов.

В этом дополнении отсутствует отдельная миниатюра Смеагола, так как, находясь в игре, он всегда является частью Братства Кольца.

Альтернативные версии спутников также не имеют отдельных миниатюр, поскольку решение игрока за свободные народы об их использовании должно оставаться в тайне от игрока за Тьму (см. «Совет в Ривенделле», стр. 30).

Все правила касательно использования этих новых персонажей подробно изложены в данном разделе, а также кратко приведены на соответствующих **картах персонажей**.

ВЛАДЫКА ЭЛРОНД, ХРАНИТЕЛЬ ВИЛЬЯ



Элронд, владыка Ривенделла, бывший глашатай Гил-Галада. Один из самых стойких соперников Темного Властелина, оставшихся в Средиземье. Будучи Хранителем Вилья, Сильнейшего из Трех Эльфийских Колец, он может стать опасным врагом Тьмы. Но какими будут последствия привлечения внимания Ока Саурона к Кольцу Силы? Правила далее описывают эту возможность.



Элронд обладает следующими характеристиками:

- **Уровень: 0** (Элронд не может покинуть Ривенделл)
- **Лидерство: 2**
- **Принадлежность: эльфы**
- **Добавляет кубик Хранителя Вилья в запас свободных народов**

КАК ЭЛРОНД ВХОДИТ В ИГРУ

Если Саурон или эльфы «в войне» и Ривенделл не захвачен, игрок за свободные народы может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы поместить Владыку Элронда в Ривенделл.

ЭЛРОНД В ИГРЕ



Элронд — один из трех Хранителей Эльфийских Колец и пока он в игре, игрок за свободные народы добавляет кубик Вилья в запас своих кубиков действий.

Кубик Вилья — это кубик Хранителя Эльфийского Кольца и он используется по правилам, изложенным на стр. 8-9.

Кубик Вилья убирается из игры во время фазы возврата кубиков действий, если:

- Элронд покинул игру *или*
- был выбран результат его броска «Войско» или «Око» (с символом потери) и Гэндальф Белый в игре.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вилья, Сильнейшее из Трех

Игрок за свободные народы может использовать жетон Эльфийского Кольца Вилья, чтобы сохранить только что использованный кубик действий (кроме результата «Воля Запада») среди доступных ему результатов. Использованный кубик не откладывается и не помещается в ячейку Охоты.

Дом Элронда

Каждый элитный отряд эльфов в регионе с Элрондом считается в битве как военным отрядом, так и лидером.

Дополнительные правила

- При розыгрыше эффектов боевых карт Элронд считается спутником 3-го уровня.
- Элронд не может покинуть Ривенделл и убирается из игры, если Ривенделл переходит под контроль игрока за Тьму.

ВЛАДЫЧИЦА ГАЛАДРИЭЛЬ, ХРАНИТЕЛЬ НЭНЬЯ



Владычица Галадриэль, королева Золотого Леса, одна из сильнейших эльфов Средиземья. Однако, будучи Хранителем Нэнья, Адамантового Кольца, она решила скрыться от Саурона. Что могло бы произойти, если бы Галадриэль использовала свою силу для помощи свободным народам более открыто, раскрыв себя Оку? Правила ниже описывают эту возможность.

Галадриэль обладает следующими характеристиками:

- **Уровень: 0** (Галадриэль не может покинуть Лориен)
- **Лидерство: 2**
- **Принадлежность: эльфы**
- **Добавляет кубик Хранителя Нэнья в запас свободных народов**



КАК ГАЛАДРИЭЛЬ ВХОДИТ В ИГРУ

Если Саурон или эльфы находятся «в войне» и Лориен не захвачен, игрок за свободные народы может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы поместить Владычицу Галадриэль в Лориен.

ГАЛАДРИЭЛЬ В ИГРЕ



Галадриэль — одна из трех Хранителей Эльфийских Колец, и пока она в игре, игрок за свободные народы добавляет кубик Нэнья в запас своих кубиков действий.

Кубик Нэнья — это кубик Хранителя Эльфийского Кольца, и он используется по правилам, изложенным на стр. 8-9.

Кубик Нэнья убирается из игры во время фазы возврата кубиков действий, если:

- Галадриэль покинула игру *или*
- был выбран результат его броска «Персонаж» или «Око» (с символом потери) и Гэндальф Белый в игре.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нэнья, Адамантовое Кольцо

Когда вытянут обычный жетон Охоты с Оком, игрок за свободные народы может использовать жетон Эльфийского Кольца

Нэнья, чтобы отменить эффект этого жетона Охоты и вытянуть вместо него другой. Отмененный жетон убирается из игры до конца партии.

Доблесть эльфийского народа

Игрок за свободные народы может нанимать подкрепления в Лориене, даже если он находится в осаде.

Дополнительные правила

- При розыгрыше эффектов боевых карт Владычица Галадриэль считается спутником 3-го уровня.
- Владычица Галадриэль не может покинуть Лориен и убирается из игры, если Лориен переходит под контроль игрока за Тьму.

ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ, ХРАНИТЕЛЬ НАРЬЯ

Гэндальф был Хранителем Великого Эльфийского Кольца Нарья, которое доверил ему Кирдан, Владыка Серых Гаваней, когда волшебник впервые прибыл в Средиземье.

В саге «Властелин Колец» Гэндальф очень осторожно использовал свое Кольцо, чтобы придать силу и храбрость окружающим. Но что, если бы он решил более открыто использовать свои способности? Эта альтернативная версия Гэндальфа Серого предлагает игрокам такую возможность.



Примечание: учитывая важность этого персонажа в дополнении «Владыки Средиземья», игрок за свободные народы может использовать его, даже если вариант игры «Совет в Ривенделле» (см. стр. 30) не используется.

Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, обладает следующими характеристиками:

- **Уровень: 3**
- **Лидерство: 1**
- **Принадлежность: свободные народы**
- **Добавляет кубик Хранителя Нарья в запас свободных народов, если является проводником Братства**

КАК ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ ВХОДИТ В ИГРУ

В начале игры игрок за свободные народы может по своему выбору заменить обычную версию Гэндальфа Серого на Гэндальфа Серого, Хранителя Нарья. В этом случае он добавляет соответствующую карту в колоду Братства (не показывая свой выбор игроку за Тьму, если только Гэндальф не становится проводником Братства в начале игры).

Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, может покинуть Братство по стандартным правилам.

ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ В ИГРЕ



Будучи проводником Братства, Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, является одним из Трех Хранителей Эльфийских Колец (см. стр. 8-9, стр. 14 и правила ниже).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Проводник

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, является проводником Братства в фазу возврата кубиков действий и игрок за свободные народы возвращает хотя бы один свой кубик действий из ячейки Охоты, он добавляет кубик Нарья в свой запас кубиков действий.

Это означает, что дополнительный кубик Гэндальфа добавляется в запас, только если он является проводником и Братство передвинулось хотя бы один раз, используя символ «Персонаж» в предыдущем ходу. Кубик Нарья — это кубик Хранителя Эльфийского Кольца, и он используется по правилам, изложенным на стр. 8-9.

Обратите внимание, что если Гэндальф становится проводником в фазу Братства, то его кубик добавится в запас только в следующем ходу, если он останется проводником к тому моменту.

Исключение: если Гэндальф был выбран проводником Братства в начале игры, добавьте кубик Нарья в запас кубиков действий в первом же ходу.

Нарья, Великое Кольцо

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья, находится в незахваченном поселении свободных народов, игрок за свободные народы может использовать жетон Эльфийского Кольца Нарья и любой результат кубика действий, чтобы активировать этот народ и продвинуть его жетон по шкале политики на деление «в войне».

Посланник с Запада

Если Гэндальф Серый, Хранитель Нарья не в Братстве, его можно заменить на Гэндальфа Белого таким же способом, как и Гэндальфа Серого, Серого Странника.

СМЕАГОЛ, ПРИРУЧЕННОЕ СУЩЕСТВО

В саге «Властелин Колец» Голлум был замечен, когда Братство покинуло подземелья Мории. Однако присоединился он к Хранителям Кольца, только когда Фродо и Сэм наконец остались одни на пути к своей цели. Что могло бы произойти, если бы Братство поймало его до своего раскола? Правила ниже описывают эту возможность.

Смеагол обладает следующими характеристиками с особыми значениями:

- **Уровень: X** (уровень Смеагола равен наивысшему уровню среди спутников в Братстве)
- **Лидерство: 0** (Смеагол никогда не может использоваться в качестве лидера)



КАК СМЕАГОЛ ВХОДИТ В ИГРУ



Когда игрок вытягивает жетон Смеагола из запаса Охоты, урон Охоты считается равным 0 и Смеагол входит в игру в качестве особого спутника, который всегда является проводником Братства.

Поместите карту персонажа Смеагола в ячейку проводника Братства и поместите жетон персонажа Смеагола рядом с остальными жетонами персонажей.

Уберите вытянутый жетон Смеагола из игры.

Все особые способности Смеагола немедленно применяются.

Обратите внимание, что Смеагол *не* Голлум. Игровые события, требующие присутствия в игре Голлума, или эффекты карт, изменяющиеся если Голлум в игре, не учитывают наличие в игре Смеагола.

Если Голлум входит в игру раньше Смеагола (или если Смеагол уже был в игре и затем ее покинул), Смеагол не входит в игру при вытягивании его жетона. Сбросьте этот жетон и вытяните другой.

СМЕАГОЛ В ИГРЕ

- Смеагол считается обычным спутником, за исключением того, что он всегда является проводником Братства. Он увеличивает количество спутников

- в Братстве на 1 при определении разрешенного количества кубиков действий, которые игрок за Тень может поместить в ячейку Охоты перед броском, а также его можно потерять в результате Охоты как и любого другого спутника.
- Уровень Смеагола равен «Х». Это означает, что его уровень равен наивысшему уровню среди спутников в Братстве.
- Смеагол может покинуть Братство, как и любой другой спутник, но в этом случае он сразу же убирается из игры.
- Уберите Смеагола из игры, если Братство объявлено в незахваченном большом городе или крепости свободных народов.
- Если Смеагол любым способом покидает игру, карта события Тьмы «Мы найдем Прелесть» немедленно входит в игру.
- Если в любой момент игры Смеагол оказывается единственным спутником в Братстве, замените его на Голлума. При этом карта «Мы найдем Прелесть» не входит в игру.
- Если жетон Смеагола вытянут после того, как он покинул игру, сбросьте этот жетон и вытяните вместо него другой.
- Если Смеагол больше не находится в игре, Голлум может войти в игру как обычно.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Проводник

Когда игрок вытягивает жетон Смеагола из запаса Охоты, урон Охоты считается равным 0. Уберите вытянутый жетон Смеагола из игры.

СМЕАГОЛ И КАРТЫ СОБЫТИЙ

Некоторые эффекты новых карт событий этого дополнения изменяются, если Смеагол находится в игре в момент их розыгрыша.

- Эффект карты «Ты знаешь туда дорогу» добавляет третий и четвертый жетон Смеагола в запас Охоты.
- Эффект карты «Мы не вернемся туда больше» позволяет игроку за Тьму получать преимущество от жетонов Смеагола в запасе Охоты.
- Эффект карты «Тропы в темноте» позволяет сбросить карты «Мы найдем Прелесть» и «Мы не вернемся туда больше», тем самым избегая негативных последствий нахождения Смеагола в игре.

Необходимо также отметить две другие важные связи между вытягиванием жетона Смеагола и картами событий:

- Если карта события указывает игрокам вернуть жетон в запас Охоты без эффекта (например, «Испытание короля»), то вытягивание жетона Смеагола также не имеет эффекта и его необходимо вернуть в запас Охоты.
- Эффект от вытягивания жетона Смеагола применяется до начала розыгрыша результатов Охоты. Таким образом, эффект жетона нельзя предотвратить использованием карты события (например, карты «Мифриловая кольчуга и Жало»).

БАЛРОГ ИЗ МОРИИ, ЗЛО ИЗ ДРЕВНИХ ДНЕЙ



Балрог — демон из давно забытых времен, выживший в древних войнах и скрывающийся в пещерах под горами. Этот слуга Моргота мог бы посеять хаос по всей земле, но вместо этого встретил свою погибель от руки Гэндальфа Серого на вершине Зирак Зигиля. Но что бы произошло, если бы этот прислужник Тьмы успел распространить свое влияние в самом сердце Средиземья? Правила ниже описывают эту возможность.



Балрог обладает следующими характеристиками:

- **Уровень: 0** (Балрог не может покинуть Морию, пока не будет активирован, см. ниже)
- **Лидерство: 3**
- **Добавляет кубик младшего прислужника Балрога в запас кубиков действий Тьмы**

КАК БАЛРОГ ВХОДИТ В ИГРУ

Игрок за Тьму может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы поместить Балрога в Морию. Если Мория не захвачена и не находится в осаде, игрок за Тьму может также нанять в этом регионе один отряд Саурана (обычный или элитный).

Когда Балрог входит в игру, жетоны эльфов и гномов продвигаются на одно деление по шкале политики.

Поместите жетон статуса Балрога неактивной стороной вверх.

Жетон статуса Балрога



Лицо: активная сторона



Оборот: неактивная сторона

БАЛРОГ В ИГРЕ



Балрог — младший прислужник, и пока он в игре, игрок за Тьму добавляет его особый кубик (см. стр. 10) в запас своих кубиков действий.

Кубик Балрога убирается из игры во время фазы возврата кубиков действий, если:

- Балрог покинул игру *или*
- был выбран результат его броска «Персонаж» или «Око» (с символом потери) и Король-чародей (любая версия) в игре.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сумрачный Огонь

Если Братство раскрыто или объявлено и его путь от последнего известного местоположения проходит через регион с Балрогом, из него или в него или оно остается в этом регионе, вытяните жетон Охоты и примените его эффект, игнорируя символ раскрытия. Если вытянутый жетон содержит символ «Око», Балрог и проводник Братства погибают (однако, если проводник Братства — Голлум, то жетон с «Оком» сбрасывается без эффекта).

Пламя Удуна

Если Балрог участвует в битве, прибавьте 2 к боевой силе войска Тьмы (вы по-прежнему не можете бросать больше 5 кубиков боя).

АКТИВАЦИЯ БАЛРОГА



Изначально Балрог **неактивен**, он обладает уровнем 0 и не может покинуть Морию. Однако если игрок за Тьму бросает кубик Балрога и выбирает выпавший на нем результат «Задействовать Балрога» либо играет карту события «Балрог здесь!», Балрог становится **активным**. Переверните жетон статуса Балрога активной стороной вверх.

Эффекты активации

Пока Балрог активен, его уровень считается равным 2, и он *может* покинуть Морию как нелетающий прислужник.

Если Балрог уже активен, то символ «Задействовать Балрога» позволяет совершить **ОДНО** из следующих действий:

- передвинуть войско с Балрогом, *или*
- атаковать войском с Балрогом, *или*
- передвинуть только Балрога

Возврат Балрога к неактивному состоянию

После активации Балрог остается в таком состоянии, пока игрок за свободные народы не сделает его *неактивным* одним из следующих способов:

- Используя кубик с символом «Воля Запада», *или*
- используя кубик с символом «Персонаж», если Гэндальф (любая версия) находится в том же регионе, что и Балрог.

Если Балрог становится неактивным за пределами Мории, он уничтожен. Если он становится неактивным, находясь в Мории, его уровень просто опускается до 0. Переверните жетон статуса Балрога неактивной стороной вверх в качестве напоминания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Балрог не считается прислужником при попытке ввести в игру Гэндальфа Белого.

ГОТМОГ,
ВОЕНАЧАЛЬНИК МОРГУЛА

Хоть военачальник Моргула и не был полностью раскрыт как персонаж в саге «*Властелин Колец*», мы знаем, что он стал главнокомандующим армии Тьмы после того, как Король-чародей был уничтожен на Пеленнорских полях и таким образом, является одним из самых могущественных слуг Тьмы. Если бы не своевременное прибытие Арагорна, Готмог возможно сумел бы изменить исход битвы в сторону сил Тьмы. Что могло случиться, если бы Готмог взял на себя командование армией Мордора раньше, пока Король-чародей пытался вернуть Кольцо Всевластья своему хозяину? Правила ниже описывают эту возможность.



Готмог обладает следующими характеристиками:

- **Уровень: 3**
- **Лидерство: 1**
- **Добавляет кубик младшего прислужника Готмога в запас кубиков действий Тьмы**

КАК ГОТМОГ ВХОДИТ В ИГРУ

Если Саурон «в войне», Минас Моргул не захвачен и Король-чародей, Черный Предводитель, не в игре, игрок за Тьму может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы поместить Готмога в Минас Моргул.

ГОТМОГ В ИГРЕ



Готмог — младший прислужник и пока он в игре, игрок за Тьму добавляет его особый кубик (см. стр. 10) в запас своих кубиков действий.

Кубик Готмога убирается из игры во время фазы возврата кубиков действий, если:

- Готмог покинул игру, *или*
- был выбран результат его броска «Войско» или «Око» (с символом потери) и Король-чародей (любая версия) в игре, *или*
- Король-чародей, Черный Предводитель, в игре.

Веди их в пекло

Если Готмог находится в свободном регионе с войском Тьмы, игрок за Тьму может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы нанять один обычный отряд Саурона в этом регионе или заменить один обычный отряд Саурона на элитный.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Готмог не считается прислужником при попытке ввести в игру Гэндальфа Белого.
- Готмог перемещается как нелетающий прислужник.

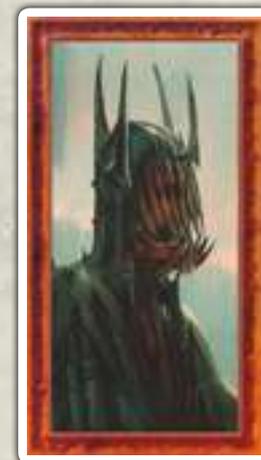
ГОЛОС САУРОНА, ЧЕРНЫЙ НУМЕНОРЕЦ



В саге «Властелин Колец» Голос Саурона был посланником и военным лидером. Он должен был стать тираном свободных народов после победы Саурона в войне. Однако Голос Саурона был колдуном из черных нуменорцев и обладал огромной силой. Что могло случиться, если бы Темный Властелин выставил его против своих врагов раньше? Правила ниже описывают эту возможность.

Голос Саурона обладает следующими характеристиками:

- **Уровень: 3**
- **Лидерство: 2**
- **Добавляет один стандартный кубик действий в запас кубиков действий Тьмы**



КАК ГОЛОС САУРОНА ВХОДИТ В ИГРУ

Если у игрока за свободные народы есть хотя бы одно победное очко, игрок за Тьму может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы поместить Голос Саурона, Черного нуменорца, в любой регион с незахваченной крепостью Саурона.

Игрок за Тьму также может призвать Голос Саурона, Черного нуменорца, вместо Голоса Саурона, наместника Барад-Дура, когда Братство находится на шкале Мордора.

Примечание: если в игре уже присутствует одна из версий Голоса Саурона (Черный нуменорец или наместник Барад-Дура) либо одна из них уже была уничтожена, игрок за Тьму не может призвать его другую версию.

ГОЛОС САУРОНА В ИГРЕ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Темные знания

Если Черный нуменорец находится в регионе с войском Тьмы, осаждающим крепость, один раз за действие игрок за Тьму может продлить штурм на один раунд без понижения элитного отряда.

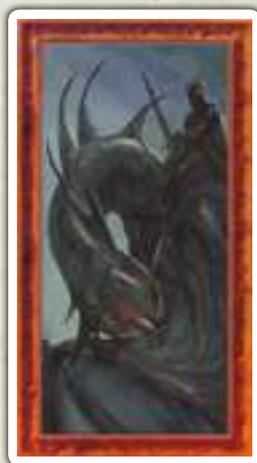
Великое колдовство

Если Черный нуменец находится в регионе с войском Тьмы, раз в ход игрок за Тьму может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы задействовать это войско как если бы это был символ «Персонаж» (то есть для атаки или передвижения этим войском).

КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ НАЗГУЛОВ



В сцене «Властелин Колец» после поражения назгулов у Бруиненских бродов, Король-чародей обрел новую демоническую сущность и вернулся в качестве Черного Предводителя армии Саурона, руководя осадой Минас Тирита. Что бы случилось, если бы Саурон вместо этого снова отправил Повелителя назгулов на поиски Кольца Всевластья? Правила ниже описывают эту возможность.



Король-чародей обладает следующими характеристиками:

- **Уровень:** ∞ (Король-чародей передвигается как назгул)
- **Лидерство:** 1
- **Добавьте один стандартный кубик действий в запас кубиков действий Тьмы**

КАК КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ ВХОДИТ В ИГРУ

Если Братство *не* находится в регионе с незахваченной крепостью свободных народов, игрок за Тьму может использовать кубик с символом «Сбор», чтобы ввести Короля-чародея, Повелителя назгулов, в игру.

Если Король-чародей, Черный Предводитель, не в игре, поместите Повелителя назгулов в регион с Братством. Иначе замените Черного Предводителя на Повелителя назгулов в его регионе.

КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ В ИГРЕ**ПРИЗЫВ ЧЕРНОГО ПРЕДВОДИТЕЛЯ**

Если Повелитель назгулов в игре, игрок за Тьму может заменить его на Черного Предводителя, потратив кубик действий с результатом «Сбор», если все требования для призыва Черного Предводителя соблюдены. Черный Предводитель помещается в тот же регион, где находился Повелитель назгулов.

Обратите внимание, что Короля-чародея можно заменить другой его версией только *один раз за игру*. Если игрок за Тьму уже заменил одну версию Короля-чародея на другую, он не сможет сделать это снова. Также он не сможет ввести в игру Короля-чародея, если любая из его версий была уничтожена.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ**Меч ужаса**

Если Повелитель назгулов находится в регионе с Братством, когда игрок за Тьму разыгрывает героическую карту событий, он может тут же взять из колоды карту событий того же типа.

Примечание: Если при этом в игре присутствует карта «Палантир Ортханка», игрок за Тьму берет только одну карту, а не две.

Он видит. Он знает

Если Братство объявлено в регионе, где нет незахваченной крепости свободных народов, игрок за Тьму может немедленно передвинуть Повелителя назгулов в регион с Хранителями Кольца не тратя действия.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Король-чародей, Повелитель назгулов, не считается прислужником при попытке ввести в игру Гэндальфа Белого.
- Все карты событий и боевые карты, относящиеся к Королю-чародею, можно использовать с любой версией Короля-чародея.

ГЛАВА 4: СОВЕТ В РИВЕНДЕЛЛЕ

Правила «Совет в Ривенделле» позволяют немного изменить сюжет истории, рассказанной в саге «Властелин Колец». По этой причине данные правила не являются обязательными и применяются игроками исключительно по их желанию.

Как проходила бы Война Кольца, если бы Совет в Ривенделле не отправил девять спутников к Роковой Горе, а позволил бы одному или нескольким героям вернуться в свои родные земли? Правила *Совета в Ривенделле* предлагают игрокам такую возможность.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПУТНИКИ

Во время подготовки к игре игрок за свободные народы может заменить любых (и даже всех) персонажей из Братства, представленных в базовой игре, на соответствующих персонажей из этого дополнения. Поместите выбранные карты спутников в колоду Братства.

Игрок за свободные народы не показывает игроку за Тьму, какие версии спутников он выбрал, кроме изначального проводника Братства. Любого другого персонажа необходимо показать игроку за Тьму, если:

- он становится проводником Братства, *или*
- он был выбран в качестве потери в результате Охоты, *или*
- он покинул Братство.

АКТИВАЦИЯ НАРОДОВ НОВЫМИ СПУТНИКАМИ

Обратите внимание, что на картах некоторых новых спутников не изображен символ народа. Это сделано специально, ведь такой спутник может активировать народ только с помощью своей особой способности.

СПУТНИКИ ВНЕ БРАТСТВА

Некоторые новые спутники (Мериадок, Перегрин, Боромир, Гимли и Леголас) могут начать игру в своих родных землях вне Братства. Таким образом отражается вариант, в котором они покинули Ривенделл раньше Хранителей Кольца и смогли достичь своей родины к тому времени, как Фродо и его спутники начали свое путешествие.

Во время фазы Братства в первый ход игры игрок за свободные народы может объявить сколько угодно этих спутников находящихся вне Братства. Уберите этих спутников из Братства и поместите их на игровое поле в начальные регионы, указанные на их картах. Для любых эффектов игры они считаются спутниками, покинувшими Братство.

Если такие спутники не были объявлены находящимися вне Братства, они путешествуют вместе с Хранителями Кольца и могут покинуть Братство по обычным правилам.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ ТЬМЫ

Если любой из спутников начинает игру вне Братства, игрок за Тьму получает:

- один жетон действий по своему выбору, если только один спутник находится вне Братства;
- оба жетона действий, если несколько спутников находятся вне Братства.

Игрок за Тьму может выбрать из двух жетонов действий:

- **Передвиньте назгулов и прислужников** (аналогично действию символа «Персонаж»).
- **Продвиньте жетон народа Тьмы по шкале политики** (аналогично действию символа «Сбор»).

Жетоны действий Тьмы



Лицо: передвиньте назгулов и прислужников



Лицо: продвиньте жетон народа Тьмы по шкале политики



Оборот

Игрок за Тьму может использовать жетон действий в фазе действий вместо результата броска кубиков действий.

Каждый жетон действий можно использовать только один раз за игру и только для указанного выше эффекта. Его нельзя использовать как «любой кубик действий» (для розыгрыша карт событий или способностей персонажей) и его нельзя изменить с помощью Эльфийского Кольца.

В ход можно использовать только один жетон действия.

Жетоны действий не учитываются при подсчете количества доступных игроку за Тьму действий для определения его возможности спасовать.

При игре более чем с двумя игроками любой из игроков за Тьму может использовать жетон действий.

Игра РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО, МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

ВЛАДЫКИ СРЕДИЗЕМЬЯ

Авторы игры РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО, МАРКО МАГГИ
и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

Художник ДЖОН ХАУ

Дополнительные иллюстрации ЙОН ХОДГСОН

Арт-директор, графический дизайн ФАБИО МАЙОРАНА

Миниатюры БОБ НЕЙСМИТ и DUST STUDIO

Дизайн миниатюр МАТТЕО МАККИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

Фотография КРИСТОФ ЧАНЧИ

Производство РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

Игру тестировали: Амадо Ангуло, Кристофер Бенгтссон, Рафаэль Бриннер, Кевин Чапман, Мелани Чапман, Джон Маккендрик, Петер Маджек, Дэвид Морс, Николас Пагес, Эндрю Поултер, Леонардо Рина, Крэйг Роуз, Ральф Шемманн, Глен «Magic Geek» Шэнли, Барретт Такер, Алия Вилья, Уэс Вагнер, Крис Янг.

Отдельная благодарность Кристоферу Бенгтссону и Кевину Чапману за постоянную поддержку группы тестировщиков, а также сообществу игры «Война Кольца» за их вклад в создание новых боевых карт; Эндрию Поултеру, за то, что клиент War of the Ring Online всегда соответствовал актуальной тестируемой версии игры; Рафаэлю Бриннеру, Ральфу Шемманну и Крису Янгу за их исключительные усилия и важные и полезные предложения во время тестирования.



Игра создана, опубликована
и распространяется ARES GAMES SRL

Русскоязычное издание
подготовлено GAGA GAMES



Переводчик: Кирилл Войнов

Редакторы: Антон Сковородин, Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

Особая благодарность Андрею Левченко за помощь в локализации

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций
без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.

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

Владыки 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 © 2012, 2016 Ares Games Srl. © 2012, 2016 Sophisticated Games Ltd. Внимание. Содержит мелкие детали.
Не предназначено для детей младше 3 лет. Сделано в Китае.

