

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

СТРАНСТВИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ



«Наверное, именно так часто и бывает, мистер Фродо. Вот, например, все эти истории о храбрости героев в старых сказках и песнях: приключения, как я их раньше называл. Раньше я думал, что герои этих произведений сами отправлялись на их поиски, поскольку к этому стремились, — ведь жизнь порой может быть довольно скучной, и они, так сказать, хотели развеяться. Но теперь я понимаю, что в самых важных и запоминающихся историях всё совсем не так. Там обычно героев втягивают в приключения — или, как вы говорите, их к этому приводит судьба. Однако же я думаю, что у них, как и у нас, было много возможностей повернуть назад — но они этого не сделали. А если бы они всё же повернули, то мы бы о них никогда и не услышали. Мы знаем лишь о тех, кто продолжал идти вперёд и дошёл до конца, хотя, прошу заметить, конец этот не всегда был счастливым, — во всяком случае, не всех ожидало то, что обычно называют счастливым концом. Ну, вы знаете, вернуться домой, где всё в порядке, хотя всё уже не так, как было раньше — как в истории старого мистера Бильбо. Слушать о таких приключениях не всегда жутко интересно, но в них всегда жутко интересно попасть».

— Сэмвайс Гэмджи

НЕРАСКАЗАННЫЕ ИСТОРИИ

Один из ключевых компонентов этой игры — электронное приложение, которое наполняет содержанием все приключения. В начале каждой партии приложение выбирает один из множества возможных вариантов того, как будут развиваться события в предстоящем приключении: какие будут использоваться фрагменты поля, как они будут располагаться, какие встретятся союзники и враги и многое другое. Таким образом, каждый раз, когда игроки будут отправляться в одно и то же путешествие, перед ними будет разворачиваться совершенно другая история.

ОБЗОР ИГРЫ

«Властелин колец: Странствия в Средиземье» — это кооперативная игра для 1–5 игроков, в которой герои отправятся в опасное путешествие и сообща постараются выжить в эпическом мире «Властелина Колец» Дж. Р. Р. Толкина. Герои будут сражаться с могущественными противниками, искать затерянные сокровища, обретать забытые знания, а также совершенствовать свои навыки согласно своей роли в отряде. Тьма медленно расплзается, обретая всё большее могущество. Пришло время героям отправиться в странствие по Средиземью и выступить против сил зла.

ЭПИЧЕСКАЯ КАМПАНИЯ

Каждая партия в этой игре — это одно приключение в рамках большой кампании. В каждом приключении героям предстоит выполнить несколько задач и при этом не позволить силам Тьмы помешать им. Независимо от исхода каждого отдельного приключения сюжет будет двигаться вперёд, а герои получат своё развитие. В конечном итоге, когда будут пройдены несколько приключений, кампания подойдёт к финалу, по результатам которого и определится, удалось ли героям одержать победу.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Перед началом партии убедитесь, что у игроков есть подходящее электронное устройство, на котором установлено бесплатное приложение *Journeys in Middle-earth*. Это приложение будет определять сюжет и наполнение всего приключения: от расположения фрагментов поля и жетонов до действий врагов. Также приложение позволит героям сохранить свой прогресс в игре, чтобы в последующей партии можно было вернуться к тому, на чём остановилась предыдущая. Вы можете скачать приложение *Journeys in Middle-earth* в Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ или Steam®.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «Странствия в Средиземье». Игрокам следует полностью ознакомиться с ним, прежде чем приступать к первой партии.

В составе игры также есть справочник, в котором подробно описаны детальные правила и исключительные ситуации, не упомянутые в этом буклете. Если во время партии у игроков возникнут вопросы, им следует искать ответы в справочнике.

СОСТАВ ИГРЫ



Справочник



22 фрагмента поля для странствий



2 фрагмента поля для битвы



31 пластиковая фигурка (6 героев, 25 врагов)



83 карты снаряжения



15 карт преимуществ



28 карт страха



28 карт урона



10 карт местности



30 базовых карт



30 карт героев



72 карты ролей



20 карт слабостей



21 карта прозвищ

173 карты навыков



6 планшетов героев



3 жетона местности с ямой/мглой



4 жетона местности с бочками/столом



4 жетона местности с огненной ямой/статуей



10 жетонов местности с ручьём/стеной



9 жетонов местности с кустом/камнем



12 вражеских знамён с пластиковыми подставками



20 жетонов поиска/угрозы



30 жетонов воодушевления/исследования



21 жетон расходования



8 жетонов персонажей (в 4 вариантах)



5 жетонов темноты

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ КАМПАНИИ

Для подготовки к своей первой кампании в «Странствиях в Средиземье» игрокам нужно выполнить следующее:

1. **Выберите кампанию и уровень сложности:** выберите пункт «Новая игра» на главном экране приложения. Затем следуйте указаниям приложения для выбора кампании, уровня сложности и ячейки для сохранения. Для первой партии игрокам рекомендуется выбрать кампанию «Кости Арнора» и «Обычный» уровень сложности.
2. **Создайте отряд и выберите героев:** каждый игрок выбирает в приложении героя, берёт его фигурку и планшет и помещает их в свою игровую зону. Выбранные герои будут участвовать в игре на протяжении всей кампании, состоящей из нескольких приключений.

Если вы играете в одиночку, выберите двух героев. Вы будете управлять обоими.

3. **Получите стартовое снаряжение:** приложение автоматически предложит стартовое снаряжение для каждого героя. Игроки должны найти карты снаряжения с указанными в приложении названиями и рангом и разместить их рядом с планшетами своих героев. Игроки могут выбрать другое стартовое снаряжение в приложении, если пожелают.



Стартовое снаряжение, фигурка и планшет Беравор



4. **Сформируйте колоды урона, страха и слабостей:** перемешайте карты урона, страха и слабостей по отдельности и сформируйте из них колоды. Поместите эти колоды в центр игровой зоны в пределах досягаемости всех игроков.
5. **Создайте запас карт и жетонов:** разложите по типам карты преимуществ (3 типа карт), а также следующие жетоны: исследования/воодушевления, поиска/угрозы, персонажей и вражеских знамён. Отложите в сторону все фрагменты поля и фигурки врагов: некоторые из них понадобятся во время партии. Уберите все фрагменты поля для битвы и жетоны местности в коробку — они не понадобятся в первом приключении.
6. **Начните кампанию:** введите в приложение название своего отряда и нажмите кнопку «Начать». Затем посмотрите короткую заставку, объясняющую начало истории и цели героев.



Колоды урона, страха и слабостей



Запас жетонов



Карты преимуществ

7. **Выберите роли:** каждый игрок выбирает в приложении роль, которую примерит его герой в первом приключении. Игроки могут выбрать любые роли, но мы рекомендуем следующий выбор для каждого героя:

- ❖ **Арагорн:** лидер;
- ❖ **Беравор:** следопыт;
- ❖ **Бильбо:** взломщик;
- ❖ **Елена:** музыкант;
- ❖ **Гимли:** защитник;
- ❖ **Леголас:** охотник.

РОЛИ

Роль героя в приключении определяет некоторые его возможности. У каждой роли есть своё назначение и специализация.

- ❖ **Взломщик:** самостоятелен и избегает врагов.
- ❖ **Лидер:** помогает отряду подготовиться к любой ситуации.
- ❖ **Защитник:** защищает остальных и сам хорошо защищён.
- ❖ **Охотник:** наносит большой урон врагам.
- ❖ **Музыкант:** вдохновляет остальных на успех.
- ❖ **Следопыт:** помогает отряду быстро перемещаться.

Игроки выбирают роли для своих героев только на одно приключение и могут поменять свой выбор при подготовке к следующему.

8. **Возьмите карты навыков:** каждый герой берёт следующие 15 карт:

- ❖ по одной копии каждой карты с номерами 1–6, внизу которых есть слово «Базовая»;
- ❖ карты с номерами 1–5, внизу которых указано имя выбранного игроком героя;
- ❖ карты с номерами 1–3, внизу которых указана выбранная игроком роль (поле для текста на этих картах окрашено в зелёный цвет, чтобы игроки могли быстро их найти);
- ❖ одну карту с верха колоды слабостей.



Если Беравор выбирает роль следопыта, то колода её навыков состоит из базовых карт 1–6, карт Беравор 1–5, карт следопыта 1–3 и одной случайной карты слабости

9. **Подготовьте карту роли и сформируйте колоду навыков:** среди полученных карт каждый игрок находит стартовую карту своей роли, которую можно определить по звёздочкам рядом с названием, а также по цифре «1» в её нижней части рядом с обозначением роли. Каждый игрок подготавливает свою стартовую карту, помещая её в открытую ниже планшета своего героя. Затем каждый игрок перемешивает свои оставшиеся 14 карт и формирует из них колоду навыков, помещая её в закрытую в свою игровую зону. Все карты, входящие в колоду героя, называются его **картами навыков** (базовые карты, карты героя, карты роли, карты слабостей, карты прозвищ).

Символ стартовой карты



Если Беравор становится следопыт, она кладёт карту «Поиск следов» ниже планшета своего героя

10. **Разместите стартовые фрагменты поля и жетоны:** нажмите кнопку «В путь» на экране приложения и следуйте дальнейшим указаниям по размещению фрагментов поля и жетонов.

На каждом фрагменте поля есть обозначение, состоящее из числа и буквы, с помощью которого можно легко найти нужный фрагмент, а также определить, какой стороной его нужно ориентировать. Убедитесь, что оставили достаточно места для дополнительных фрагментов поля, которые будут размещены по ходу партии. Расположение будущих дополнительных фрагментов поля обозначено в приложении туманом.

Завершив все указания приложения по подготовке к партии, можете начинать приключение.



Обозначение фрагмента поля

ХОД ИГРЫ

Партия в «Странствия в Средиземье» состоит из серии раундов. Каждый раунд делится на три фазы, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. **Фаза действий:** в этой фазе герои перемещаются по полю, взаимодействуют с миром и атакуют врагов.
2. **Фаза Тьмы:** в этой фазе враги перемещаются и атакуют героев, а силы зла наращивают своё могущество.
3. **Фаза сбора:** в этой фазе герои готовятся к следующему раунду.

Завершив все фазы, игроки переходят к фазе действий нового раунда. Игра протекает таким образом из раунда в раунд до тех пор, пока приключение не завершится.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Герои ходят по очереди, путешествуя, сражаясь и исследуя земли Средиземья. Герои сами определяют порядок своих ходов и могут менять его каждый раунд.

В свой ход герой может совершить два действия, которые при желании могут быть одинаковыми. Героям доступны следующие действия:

-  поход;
-  атака;
-  взаимодействие.

Когда все герои завершат свои ходы, игроки нажимают кнопку с песочными часами в правом нижнем углу экрана приложения, чтобы перейти к фазе Тьмы.



ПОХОД (ДЕЙСТВИЕ)

Отправляясь в поход, герой перемещается по игровому полю, состоящему из фрагментов. Каждый фрагмент состоит из одной или нескольких **ОБЛАСТЕЙ** — участков местности, обведенных серой границей. Области, имеющие общую серую границу, считаются смежными друг с другом.



С помощью действия «Поход» игрок может переместить фигурку своего героя в смежную область 1 или 2 раза.



Леголас перемещается на две области влево

Герой может прервать своё перемещение, чтобы совершить второе действие своего хода. Например, герой может переместиться на одну область, совершить своё второе действие и затем переместиться еще на одну область.

ИССЛЕДОВАНИЕ

На каждом фрагменте поля для странствий есть квадратная ячейка, куда по указанию приложения помещается жетон исследования. Фрагмент поля с жетоном исследования считается **НЕИССЛЕДОВАННЫМ**. Когда герой перемещается в любую область неисследованного фрагмента поля, он должен немедленно исследовать его.



Жетон исследования

Чтобы исследовать фрагмент поля, герой выбирает соответствующий жетон исследования в приложении и нажимает на кнопку «Подтвердить». Приложение укажет герою сбросить жетон исследования и получить один жетон воодушевления. Для этого герой просто переворачивает жетон исследования и помещает его на планшет своего героя. Подробнее о воодушевлении будет рассказано далее.

Исследование фрагмента поля **не является** отдельным действием; это просто результат перемещения героя на фрагмент с жетоном исследования.



Поскольку Леголас переместился на неисследованный фрагмент поля, он должен его исследовать. Игрок сбрасывает жетон исследования и получает жетон воодушевления, который помещает на планшет своего героя

АТАКА (ДЕЙСТВИЕ)

Герой может атаковать **группу врагов**, чтобы попытаться убрать их с игрового поля. Группа врагов состоит из одной или нескольких фигурок одного типа, которые вместе перемещаются и атакуют. Каждой группе врагов соответствует свой портрет в приложении.



Одна группа из двух фигурок орков



Портрет группы орков в приложении

Чтобы атаковать, герой должен выбрать свою карту снаряжения с символом характеристики в левом верхнем углу.



Символ характеристики на карте снаряжения

Пять символов характеристик

Также герой должен выбрать целью атаки одну группу врагов в **ПРЕДЕЛАХ ДАЛЬНОСТИ** своей атаки. Группы врагов, находящиеся в одной области с фигуркой героя, всегда находятся в пределах дальности его атаки. Кроме того, если в правом верхнем углу выбранной героем карты снаряжения есть символ дальней атаки (↗), то все группы врагов в смежных с героем областях также находятся в пределах дальности его атаки.



Символ дальней атаки на карте снаряжения

Выбрав снаряжение и группу врагов, герой проводит проверку атаки (подробно описано далее в разделе «Проверки» на стр. 9).

ИЗУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ В ПРИЛОЖЕНИИ

Игроки могут в любой момент изучить жетоны в приложении, выбрав их и прочитав текст, который, как правило, описывает, что обозначает этот жетон. Изучение жетонов не является действием, и игрок может нажать на кнопку «Отмена», чтобы закрыть описание жетона. Однако нажатие на кнопку с символом → повлечёт за собой начало взаимодействия с этим жетоном, и герой должен иметь возможность его совершить. Также, когда игрок изучает жетон исследования, он не должен нажимать на кнопку «Подтвердить», если его герой не исследует этот жетон.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Герои могут взаимодействовать с различными объектами на поле, обозначенными жетонами поиска, персонажей и угрозы. С помощью взаимодействия герои продвигаются по сюжету, находят снаряжение, получают очки опыта и нейтрализуют угрозы.



Жетон поиска



Жетон персонажа



Жетон угрозы

Находясь в области с таким жетоном, герой может взаимодействовать с ним, выбрав этот жетон в приложении и нажав на кнопку с символом действия (→). Взаимодействуя с жетоном, герой следует указаниям приложения, а затем продолжает свой ход.



Герой может взаимодействовать с этим жетоном поиска, чтобы найти что-нибудь полезное

ДОБАВЛЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ

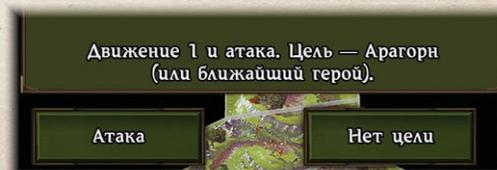
В результате некоторых игровых событий (исследование, взаимодействие с жетонами, победа над врагами и т. д.) приложение может указать игрокам добавить новые фрагменты поля. В этом случае приложение подсвечивает номер фрагмента, который подсказывает, как правильно ориентировать новый фрагмент относительно остального поля.

ФАЗА ТЬМЫ

Силы зла пытаются нанести ответный удар по героям и помешать их продвижению. Фаза Тьмы состоит из трёх этапов: активация врагов, темнота и угроза. Каждый из этих этапов управляется приложением, которое даёт игрокам определённые указания. Завершив фазу Тьмы, игроки переходят к фазе сбора.

ЭТАП АКТИВАЦИИ ВРАГОВ

Каждая группа врагов получает возможность переместиться и атаковать. Цель атаки каждой группы врагов определяется приложением:



Сначала группа врагов перемещается на указанное приложением количество областей по кратчайшему маршруту к цели своей атаки. Группа врагов прекращает перемещение, если цель оказывается **в пределах дальности** атаки. Если на портрете врагов в приложении есть символ дальней атаки (☛), то цель в области, смежной с группой врагов, находится в пределах дальности её атаки. В противном случае цель в одной области с группой врагов находится в пределах дальности её атаки.



Символ дальней атаки на портрете врагов

Если группа врагов не может переместиться так, чтобы выбранная приложением цель оказалась в пределах дальности её атаки, но может переместиться так, чтобы в пределах дальности атаки оказался другой герой, то он становится новой целью. Если таких героев несколько, игроки сами выбирают, кто из них станет новой целью.

Если враг смог переместиться так, чтобы цель оказалась в пределах дальности атаки, игроки должны нажать кнопку «Атака», и приложение укажет количество получаемого целью урона (☚) и страха (☛). Получение урона и страха описано на стр. 12.



Атака врага наносит герою 3 урона (☚) и 1 страх (☛)

Если группа врагов не может переместиться так, чтобы кто-либо из героев оказался в пределах дальности её атаки, то она **полностью игнорирует своё перемещение и атаку**, а игроки должны нажать на кнопку «Нет цели». В этом случае группа врагов согласно указаниям приложения выполнит какое-то другое действие: как правило, это будет перемещение к ближайшему герою.



Приложение указывает группе орков переместиться на 1 область и атаковать Леголаса (или ближайшего героя). Поскольку группа не может дойти до области с Леголасом, то вместо этого она перемещается к Гимли и атакует его

ЭТАП ТЕМНОТЫ

Зло, обитающее в темноте, вселяет страх в сердца и разумы героев. Поскольку темнота не всегда присутствует в приключении, игроки разыгрывают этот этап только по указанию приложения.

Герой может оказаться в темноте по следующим причинам:

- ☛ он находится в области с указанным на ней символом темноты;
- ☛ он находится в области с жетоном темноты;
- ☛ приложение прямо говорит о том, что он находится в темноте.

Символ темноты



Каждый находящийся в темноте герой получает указанное приложением количество страха. Получение страха описано на стр. 12.



Во время фазы темноты Леголас и Гимли получают указанное приложением количество страха, поскольку в их областях есть символы темноты

ЭТАП УГРОЗЫ

Чем дольше длится приключение, тем опаснее становится в Средиземье. Во время этого этапа растёт уровень угрозы, что может привести к определённым событиям.

В верхней части экрана приложения находится шкала угрозы, заполняющаяся по мере роста опасности в Средиземье. Когда уровень угрозы достигает **порогового значения**, в приложении активируется событие угрозы, и игроки должны разыграть его, следуя указаниям на экране. Пороговое значение указывает, на каком уровне угрозы будет разыграно ближайшее событие. Если шкала угрозы заполнится полностью, партия завершится и герои проиграют.

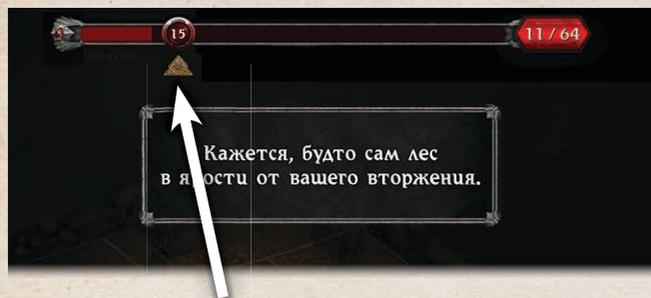


По мере заполнения шкалы угрозы на пути героев возникают всё более серьёзные препятствия

На каждом этапе угрозы её уровень увеличивается следующим образом:

- ☛ +2 за каждого героя в игре;
- ☛ +1 за каждый жетон угрозы на поле;
- ☛ +1 за каждый неисследованный фрагмент поля.

Кроме того, некоторые эффекты могут увеличить уровень угрозы во время других фаз игры. Приложение рассчитывает и увеличивает уровень угрозы автоматически. В любой момент партии игроки могут нажать в приложении на пороговое значение угрозы, чтобы прочитать краткое описание события.



Если уровень угрозы будет 15 или выше, то на этапе угрозы активируется неприятное для героев событие

ФАЗА СБОРА

После фазы Тьмы приложение укажет игрокам подготовиться к следующему раунду.

Для начала каждый герой **ОБНОВЛЯЕТ** свою колоду навыков, заменив в неё все карты из своей стопки сброса. Затем приложение укажет героям разыграть эффект «Разведка 2», при котором каждый игрок должен раскрыть 2 верхние карты своей колоды навыков и может **ПОДГОТОВИТЬ** одну из них, поместив её ниже планшета своего героя. Если карта подготовлена, её свойство доступно для применения.



Елена подготавливает карту «Свет эльфов», помещая её ниже своего планшета героя

Одновременно у героя может быть не более 4 подготовленных карт навыков, поэтому важно отделять их от остальных карт в игровой зоне. Если у героя оказывается более 4 подготовленных карт, он должен сбросить лишние.

После того как все игроки определятся, будут ли они подготавливать карту, каждый из них помещает оставшиеся карты, раскрытые во время разведки, на верх и/или под низ своей колоды в любом порядке. Таким образом, игроки могут влиять на результат своих последующих действий, помещая бесполезные карты (например, слабости) под низ колоды, а полезные карты (например, карты с символом ✨ в левом верхнем углу) на верх колоды.

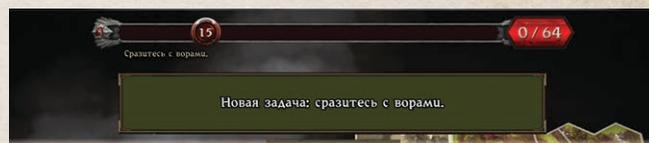
Затем игроки нажимают в приложении на кнопку «Продолжить» и переходят к следующему раунду, начиная новую фазу действий.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По результатам приключения все герои в отряде побеждают или проигрывают вместе. Победа в приключении приносит героям награду; однако даже в случае проигрыша все герои всё равно переходят к следующему приключению кампании. Завершив своё первое приключение, прочтите раздел справочника «Правила кампании», где описаны правила по улучшению снаряжения героев и приобретению новых навыков между приключениями.

ЗАДАЧИ

В каждом приключении у героев есть ряд задач. Текущая задача указана в приложении под шкалой угрозы. После выполнения одной задачи приложение автоматически укажет игрокам на следующую.



Если герои выполняют последнюю задачу приключения до того, как шкала угрозы заполнится, они победят. Если один из героев уничтожен, оставшиеся продолжают партию; однако если они не выполняют последнюю задачу до начала следующей фазы Тьмы, они проигрывают.

ПРОВЕРКИ

С помощью проверок герои взаимодействуют с миром игры и атакуют врагов. Проверки часто необходимы во время исследования, столкновений с различными угрозами, нападения на врагов и взаимодействия с жителями Средиземья.

Любая проверка использует одну из **ХАРАКТЕРИСТИК** героя, указанных на его планшете: ловкость (☉), силу (☾), храбрость (♂), мудрость (♁) или смекалку (♁). Во время проверки герой раскрывает карты с верха своей колоды навыков. Количество раскрываемых карт равно значению проверяемой характеристики.



Сила (☾) Беравор равна 3. Проводя проверку ☾, она раскрывает 3 карты из своей колоды

Раскрыв карты, герой подсчитывает количество полученных **УСПЕХОВ** (♣). Каждый символ успеха (♣) в левом верхнем углу раскрытой карты даёт один успех. Игрок игнорирует текст раскрытых карт, поскольку он не влияет на проверку.



Символ успеха

Полученные во время проверки успехи используются по-разному.

- Для некоторых проверок игроку необходимо нажатием на кнопку «+» указать в приложении количество полученных успехов. После этого приложение опишет результат проверки. В некоторых проверках успехи суммируются; герои могут проводить такие проверки несколько раз, и приложение автоматически будет суммировать общее количество успехов за несколько прохождений.



Если герой получил два успеха, игрок должен дважды нажать на кнопку «+»

- У некоторых проверок указано необходимое количество успехов для их успешного прохождения (например, «Проведите проверку ♣:1»). Если герой получил количество успехов, которое больше или равно указанному значению, то он успешно проходит проверку. В противном случае проверка считается проваленной. Так или иначе приложение даст герою указания по дальнейшим действиям.
- Успехи при атаке врагов, а также при снижении урона и страха используются иначе и будут подробно описаны далее.

Завершив проверку, герой помещает все раскрытые во время этой проверки карты в свою стопку сброса.

СУДЬБА И ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Помимо символа успеха (♣) на раскрытых во время проверки картах может быть символ судьбы (♠). Символы судьбы не имеют собственного эффекта; однако игрок может потратить жетоны воодушевления (взять с планшета своего героя и положить в запас), чтобы заменить символы судьбы на символы успехов (♣). Каждый потраченный жетон воодушевления позволяет заменить **один** символ судьбы.



Этот герой может иметь не более 4 жетонов воодушевления

Когда герой получает воодушевление, он берёт соответствующий жетон из запаса и кладёт его на планшет своего героя. Герой не может иметь больше жетонов воодушевления, чем указано на его планшете.

ПРОВЕРКИ АТАКИ

После того как игрок выбрал цель атаки и снаряжение, он проводит проверку атаки. Для этого игрок выбирает одну из характеристик, указанных в левом верхнем углу выбранной им для атаки карты снаряжения, и проводит её проверку. Затем герой тратит полученные успехи (♣), для того чтобы применить одно или несколько свойств этой карты снаряжения. В тексте каждого свойства указано, сколько успехов нужно потратить для его применения. Игрок может применить каждое свойство только один раз за атаку.

Герой атакует «Мечом» и проводит проверку ♣. Потратив один ♣, он нанесёт врагу два попадания, а два ♣ — пять попаданий



ПРИМЕР ПРОВЕРКИ

Вы ненадолго задерживаетесь и, прежде чем продолжить, осматриваете начало комнаты. Затем вы осторожно входите, обходя первый выдвинутой клинок, и медленно продвигаетесь дальше...

Проведите проверку ♣: 2.

Провал

Успех

- Бильбо взаимодействует с жетоном поиска в своей области. Приложение указывает ему пройти проверку ловкости (♣) и получить не менее двух успехов.



- Ловкость Бильбо равна «3», поэтому он раскрывает три карты с верха своей колоды навыков. Они дают ему один символ успеха (♣) и два символа судьбы (♠).



- Чтобы успешно пройти проверку, Бильбо тратит жетон воодушевления, с помощью которого заменяет один ♠ на ♣. Теперь у него два ♣, и этого достаточно для успешного прохождения проверки.



- Игрок нажимает на кнопку «Успех» в приложении и следует дальнейшим указаниям. Затем он убирает раскрытые во время проверки карты в свою стопку сброса.

Большинство свойств снаряжения добавляют попадания к атаке героя. Чтобы добавить попадания, выберите в приложении портрет атакуемого врага, откройте его меню, а затем выберите вкладку атаки и в открывшейся панели атаки с помощью кнопки «+» введите количество нанесённых попаданий.



Вкладка атаки



Модификаторы атаки

Кнопки плюс (+) и минус (-) для ввода нанесённых попаданий

Панель атаки в меню врага

Помимо нанесения попаданий, некоторые свойства позволяют героям модифицировать свои атаки. Например, модификатор «Пробой» позволит герою игнорировать броню врага. Если свойство даёт герою модификатор, игрок отмечает его на панели атаки в меню врага в приложении. Приложение автоматически учитывает эффект каждого модификатора. Описание каждого модификатора указано в памятке по последней странице этого буклета.

В меню врага указано значение здоровья, брони и чар каждой фигурки в этой группе. Полученные врагом попадания уменьшают его здоровье. Однако если у врага есть броня или чары, то попадания сначала уменьшают эти значения, а только потом его здоровье.



После того как игрок выберет в приложении нужные модификаторы и введёт количество нанесённых попаданий, он нажимает на кнопку «Применить» (даже если он не нанёс ни одного попадания). Если здоровье врага опускается до нуля, он уничтожен и приложение укажет убрать его фигурку с игрового поля.

Если враг не уничтожен, он восстанавливает всю свою броню и чары и может получить возможность контратаковать. Группа врагов может контратаковать героя, если находится в одной с ним области либо если находится в смежной области, а на портрете врагов в приложении при этом изображён символ дальнейшей атаки (♣). Если враг может атаковать, игрок должен нажать кнопку «Да» в приложении и разыграть эту атаку по правилам, изложенным в разделе «Этап активации врагов» на стр. 7.



Символ дальнейшей атаки на портрете врага

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ АТАКИ



добавьте к этой атаке оглушение.

- 1 ✨: 2 попадания, сокрушение
- 1 ✨: 2 попадания
- 2 ✨: 5 попаданий



1. Арагорн атакует Вершителем Судеб группу мертвых в своей области. При атаке Вершителем Судеб герою нужно провести проверку силы (♣) или мудрости (♠). Значение мудрости Арагорна выше, поэтому герой выбирает его.



2. Мудрость Арагорна равна 4, поэтому он раскрывает четыре верхние карты своей колоды и получает два успеха (♠) и два символа судьбы (♣).

1 ✨: 2 попадания, сокрушение
1 ✨: 2 попадания
2 ✨: 5 попаданий

Вершитель Судеб



3. Арагорн тратит два ✨, чтобы активировать третье свойство Вершителя Судеб, и вводит в приложение пять нанесённых врагу попаданий.

4. Затем Арагорн тратит жетон воодушевления, чтобы заменить один символ ♣ на ✨. Он тратит этот ✨ на первый эффект Вершителя Судеб, добавляя ещё две попадания и модификатор «Сокрушение». Затем он нажимает на кнопку «Применить».

Уберите с поля следующих врагов: 1 Умертвие. Вы или находящийся рядом герой получаете 1 воодушевление!

Продолжить

5. Приложение наносит семь попаданий мертвию (умертвие теряет здоровье, поскольку модификатор «Сокрушение» позволяет игнорировать чары). Одно мертвие уничтожено, поэтому Арагорн убирает фигурку врага из своей области и получает жетон воодушевления.

Может ли враг атаковать?

Нет Да

6. Группа мертвых получает возможность атаковать. Поскольку Арагорн находится в пределах дальности их атаки, игрок выбирает «Да» на появившемся в приложении окне и разыгрывает нападение врага.

УРОН И СТРАХ

В Средиземье много опасных врагов и других угроз, подстерегающих бесстрашных героев. Встречаясь с такими угрозами, герои могут получить **УРОН** (☹) и **СТРАХ** (☹). Если герой получит слишком много урона или страха, он окажется на грани поражения и должен будет пройти проверку на стойкость: так он либо выдержит повреждения и продолжит своё путешествие, либо падёт под натиском врагов.

Получив урон или страх, герой раскрывает карту из соответствующей колоды, помещает её **в открытую** в свою игровую зону и разыгрывает её эффект. Если эффект полученной карты одноразовый, игрок должен перевернуть её лицевой стороной вниз или сбросить (в зависимости от того, что указано в описании эффекта). Если эффект продолжительный, то карта остаётся лежать в открытую в игровой зоне героя. Если герой получает сразу несколько единиц урона или страха, он раскрывает **по одной карте за раз**, полностью разыгрывая одну из них, прежде чем перейти в следующей.

Иногда приложение прямо указывает герою получить урон или страх **взакрытую**. В этом случае он кладёт полученную карту лицевой стороной вниз рядом с планшетом своего героя, не зачитывая её текст.

СНИЖЕНИЕ УРОНА И СТРАХА

Иногда эффект позволяет герою **снизить** урон или страх. В этом случае в описании эффекта сказано, какая для этого потребуется проверка (например, «Каждый герой в темноте получает 2 страха; снижается с помощью ♣»). Перед получением урона или страха герой может провести проверку указанной характеристики, и каждый полученный по её результатам успех (♣) заблокирует один урон или страх.

ПРОВЕРКА НА СТОЙКОСТЬ

Сталкиваясь с испытаниями в своих странствиях, герои порой могут достигнуть пределов своих физических и духовных возможностей. На планшете каждого героя указаны пределы урона и страха, которые они могут выдержать.



Пределы урона и страха



Кнопка отряда

Если после получения героем новых карт урона или страха количество его карт урона (лежащих как в открытую, так и **взакрытую**) больше или равно его пределу урона либо количество карт страха (лежащих как в открытую, так и **взакрытую**) больше или равно его пределу страха, этот герой должен провести **ПРОВЕРКУ НА СТОЙКОСТЬ**. Для этого нажмите на кнопку отряда в левом нижнем углу экрана приложения, а затем выберите портрет нужного героя, а также укажите, какой из двух пределов был достигнут (урона или страха). После этого следуйте указаниям приложения.

Если герой достиг одновременно и предела урона, и предела страха, он проводит две проверки на стойкость в любом порядке.

Если герой проваливает проверку на стойкость, он **УНИЧТОЖЕН**. Его фигурка убирается с игрового поля, и группа проигрывает в приключении, если не выполнит последнюю задачу до начала следующей фазы Тьмы. Если герой успешно проходит проверку на стойкость, он следует указаниям приложения.

ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ УРОНА



1. Группа гоблинов атакует Елену и наносит ей три урона (☹) и один страх (☹). В этой атаке полученный урон и страх могут быть снижены с помощью проверки силы (♣).



2. Значение силы Елены — 2. Она раскрывает две карты своей колоды и получает два успеха (♣). Это значит, что она может заблокировать суммарно 2 единицы урона и/или страха. Она решает заблокировать один урон и один страх и таким образом получает два урона.



3. Первая карта урона, полученная ей в открытую, — «Слабость духа», свойство которой указывает ей перевернуть эту карту и положить одну карту страха **взакрытую** в свою игровую зону.



4. Вторая раскрытая Еленой карта урона — «Скованность», продолжительный эффект которой указывает ей положить эту карту в открытую в свою игровую зону. «Скованность» будет тормозить перемещение Елены либо до конца приключения, либо пока она не сможет сбросить эту карту или перевернуть её.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны дополнительные правила, которые необходимо знать.

ВРАГИ

В этом разделе приведены дополнительные пояснения, связанные с группами врагов.

АКТИВНАЯ И НЕАКТИВНАЯ ГРУППА ВРАГОВ

Группа врагов может быть **активной** или **неактивной**. Враг становится неактивным после того, как его активирует приложение, либо после того, как он атакует. Портрет неактивной группы врагов в приложении затемнён.

Неактивные враги не активируются, их нельзя спровоцировать и они не могут контратаковать. В конце фазы Тьмы все неактивные враги автоматически становятся активными.



Активная группа



Неактивная группа

ПРОВОКАЦИЯ ВРАГОВ

Пока герой находится в области с активной группой врагов, некоторые его действия могут **спровоцировать** их на атаку. Герой провоцирует врагов в следующих ситуациях:

- ▶ перед тем как переместиться из области с активным врагом;
- ▶ перед тем как взаимодействовать с жетоном в области с активным врагом.

При провокации врага герой нажимает на кнопку провокации слева от портретов врагов в приложении. Затем он выбирает портрет провоцируемого врага, и тот немедленно разыгрывает атаку, нацеленную на этого героя, в соответствии с указаниями приложения. После этой атаки герой может продолжить своё перемещение из области с этим врагом или совершить взаимодействие, спровоцировавшее атаку.



Кнопка провокации

В отличие от активации врагов или контратаки, группа врагов не перестаёт быть активной после провокации.

ПРЕРЫВАНИЕ АКТИВАЦИИ ВРАГОВ

Некоторые свойства (например, свойство карты Елены «Дитя Лун»), могут прервать активацию врагов, чтобы те получили попадания или модификаторы. Для розыгрыша таких свойств герой выбирает портрет врагов, вводит количество нанесённых попаданий и выбирает необходимые модификаторы, указанные в описании свойства. Затем активация врагов продолжается.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВРАГОВ

Когда игрокам необходимо разместить группу врагов на игровом поле, приложение указывает, куда и сколько фигурок необходимо поместить. После размещения группы врагов приложение добавит портрет этой группы на панель врагов в нижней части экрана. Количество групп врагов на игровом поле должно всегда соответствовать количеству портретов в приложении. Группа врагов может состоять как из одной, так и из нескольких фигурок.

ЭЛИТНЫЕ ВРАГИ

Группы элитных врагов сильнее обычных и обладают особыми бонусами. У портрета группы элитных врагов в приложении особое обрамление с шипами и символ знамени. Когда на поле размещается группа элитных врагов, игроки ставят рядом с ними соответствующий жетон элитного знамени (с красным фоном).



Портрет элитных врагов и соответствующее им знамя

Бонусы группы элитных врагов указаны в их меню. Приложение автоматически применяет эти бонусы, а герои могут подробнее ознакомиться с их эффектами в меню врагов. Помимо указанных бонусов все элитные враги способны совершать контратаки, **даже если они неактивны**.



Бонусы группы элитных врагов

ОДИНАКОВЫЕ ГРУППЫ ВРАГОВ

В игре одновременно могут находиться несколько групп неэлитных врагов одного типа. В этом случае каждой новой группе врагов автоматически присваивается знамя, указанное рядом с их портретом в приложении. Размещая такую группу на поле, игроки также ставят рядом с их фигурками указанный в приложении жетон знамени.



У первой группы орков нет знамени, а вторая группа орков отмечена синим знаменем

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ КАРТЫ НАВЫКОВ

Как указано в описании фазы сбора, когда игрок разыгрывает эффект «Разведка», он может подготовить одну из раскрытых карт, поместив её лицевой стороной вверх ниже планшета своего героя. Игрок не может иметь более **четырёх** подготовленных карт и должен сбросить одну из них, если подготовил пятую карту.

Подобно планшетам героев и картам снаряжения, карты навыков имеют свойства, помогающие героям достичь своих целей. Однако герой может использовать свойства **только тех своих карт навыков, которые подготовлены**, или, иными словами, игроки игнорируют текст карт навыков, раскрываемых ими во время проверок.

В описании каждого свойства указано, когда игрок может его применить. Для применения многих свойств подготовленных карт навыков герою необходимо их сбросить.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Большинство карт навыков обладают одним или несколькими ключевыми словами, выделенными полужирным шрифтом, например, «**Рывок 1**». Ключевые слова — это сокращения для свойств, часто встречающихся на картах. Правила для каждого ключевого слова указаны в кратком справочнике на последней странице этого буклета.

АТРИБУТЫ

На некоторых картах навыков (и картах снаряжения) есть выделенные курсивом атрибуты, такие как «*Гном*» или «*Тактика*». Атрибуты не имеют собственных эффектов, однако другие игровые эффекты могут ссылаться на карты с определёнными атрибутами.

ОБЪЕКТЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ РЯДОМ

Некоторые свойства или правила относятся к объектам или областям, **находящимся рядом**. Объект находится рядом с другим объектом, если они оба находятся в одной области или в смежных областях. Понятие «находящиеся рядом области» обозначает какую-либо заданную область, а также все смежные с ней области. Объект **не является** находящимся рядом с самим собой.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И МОДИФИКАТОРОВ

Свойства, из-за которых враг «получает попадания или модификаторы», **не являются** атаками. Для розыгрыша таких свойств игрок должен ввести нужное количество попаданий и/или выбрать нужные модификаторы в меню врага и нажать кнопку «Применить», но при этом он должен нажать «Нет», если в приложении появляется окно с вопросом о возможности контратаки.

ОСОБЫЕ КАРТЫ НАВЫКОВ

Карты слабостей и прозвищ — это карты навыков особых типов, которые могут быть в колодах героев.

КАРТЫ ПРОЗВИЩ

Каждая карта прозвища отражает сделанный героем во время кампании важный выбор. Карта прозвища обычно обладает сильным одноразовым свойством: применив это свойство, игрок должен убрать эту карту прозвища из игры до начала следующего приключения. Получив определённую карту прозвища, игрок находит её среди неиспользованных карт и немедленно подготавливает.

КАРТЫ СЛАБОСТЕЙ

В начале приключения в колоде каждого героя есть 1 карта слабости. Карты слабостей не имеют собственных эффектов, их цель — быть бесполезными для героя, захламывая его колоду навыков и не давая никаких символов во время проверок. Когда герой должен получить карту слабости, он берёт верхнюю карту из колоды слабостей и помещает её в свою стопку сброса. Герой может подготовить карту слабости, чтобы временно убрать её из своей колоды, — несмотря на то, что она не имеет свойств.

ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОД НАВЫКОВ

Герои должны обновить свои колоды навыков в следующих случаях:

- во время фазы сбора;
- когда в колоде не осталось карт;
- если какой-либо эффект указывает им сделать это.

Когда игрок обновляет свою колоду навыков, он перемешивает оставшиеся в ней карты и все карты из стопки сброса, а затем кладёт полученную колоду лицевой стороной вниз в свою игровую зону. Подготовленные карты не замешиваются в колоду.

КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Герои могут получить определённые преимущества (скрытность, смелость или решительность), которые увеличат их шансы в сражении с врагами и при проведении проверок. Если герой получает преимущество, он берёт соответствующую карту и кладёт её в свою игровую зону. Эффект преимущества подробно описан на самой карте.

КАРТЫ ВЕЩЕЙ

В своих приключениях герои могут найти различные вещи — карты снаряжения, в нижней части которых есть соответствующий символ (👞). Получив вещь, игрок находит её карту среди остального неиспользованного снаряжения и кладёт её в открытую рядом с остальным своим снаряжением. Затем он помещает на неё жетоны расходования в количестве, указанном в левом нижнем углу карты.

Начальное количество жетонов расходования



В самом начале у «Сапог» два жетона расходования

Если герою нужно **израсходовать** вещь, он тратит с неё 1 жетон расходования, сбрасывая его с карты. Если на карте вещи не осталось жетонов расходования, игрок переворачивает её лицевой стороной вниз и больше не может использовать до конца приключения. Вещи получают начальное количество жетонов расходования в начале каждого приключения.

АТАКА НЕСКОЛЬКИМИ КАРТАМИ СНАРЯЖЕНИЯ

В атаке герой может использовать сразу несколько своих карт снаряжения, если они все относятся к проверяемой характеристике. При этом он может тратить полученные успехи (✱) на применение свойств любой из карт снаряжения, используемых им в этой атаке. Если герой атакует смежную группу врагов, всё выбранное им снаряжение для атаки должно иметь символ дальней атаки (➡).



Герой может использовать при атаке и «Меч», и «Разжигатель Войн», если будет проводить проверку силы (⚔️)

ЭЛЕМЕНТЫ ПРИЛОЖЕНИЯ

Этот раздел описывает дополнительные особенности приложения.

СВЕДЕНИЯ И ОПЫТ

Во время своих приключений герои могут получить в качестве награды сведения и опыт. Эти ресурсы отслеживаются в приложении и позволяют героям улучшать своё снаряжение и приобретать новые навыки между приключениями. Сведения и опыт не понадобятся игрокам во время первого приключения. Подробнее о них рассказано в справочнике.

ТУМАН

Часть игрового поля скрыта в приложении туманом. Таким образом игра обозначает будущие места расположения дополнительных фрагментов поля, чтобы игроки могли лучше оптимизировать игровое пространство, зная, в какую сторону будет расширяться поле.



Туман указывает, что по ходу приключения поле будет расширяться к западу от текущего фрагмента

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь вы готовы принять участие в своём первом приключении. Запустите приложение и следуйте указаниям по подготовке к игре на стр. 4–5. Вы можете воспользоваться памяткой на последней странице этого буклета в качестве справки по фазам и игровым терминам. Если у вас возникнут вопросы во время партии, ищите ответы на них в разделе «Глоссарий» справочника.

Завершив своё первое приключение, прочитайте разделы «Расширенные правила» и «Правила кампании» в справочнике, где подробно изложены правила использования фрагментов поля для битвы, жетонов местности и улучшения навыков и снаряжения ваших героев. После этого вы будете готовы перейти к следующему приключению!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Натан Хайек и Грейс Холдингхаус

Дополнительная разработка: Кара Сентелл-Данк, Даниэл Ловат Кларк, Брэндон Пердью, Колин Фелпс и Ю-Чи Ван

Игромеханический текст: Адам Бейкер

Продюсер: Моли Гловер

Редактор: Джастин Хутер

Менеджмент: Эндрю Фишер

Оформление: Edge Studios, Тоджер Моуа,

Моника Хелланда, Дуэйн Николас и Уил

Спрингер

Ответственный за оформление:

Кристофер Хош

Иллюстрация на обложке: Крис Ран

Иллюстрации на фрагментах поля:

Йоани Буассонне

Иллюстрации на компонентах: Нейт Абелла,

Эвен Амундсен, Игорь Артёмченко, Кристи

Баланеску, Райан Барджер, Хуан-Карлос

Баркет, Тициано Баракки, Арден Беквит,

Сара Бетси, Сара Бидалл, Дмитрий Беляк,

Габриэла Бирхал, Гжегож Бобровский, Иоанн

Буассонне, Мариус Бота, Эрик Брэдок, Ноа

Брэдли, Джейк Баллок, Джошуа Кейорс,

Saavan Studio, Сиахарт Чатурведи, Джейсон

Чизмен, Кармен Сиансели, Карлос Пальма

Кручага, Александр Дейнш, Кристина

Дэвис, Давид Демаре, Тристан Денске,

Сара Дизель, Лино Дриге, Гийом Дюко,

Каролина Ид, Александр Еличев, Эмра

Эльмаса, Альваро Кальво Эскудеро, Тони

Фоти, Мариуш Гандзель, Том Гарден, Марика

Джордж-Богдан, Себастьян Джакобино,

Сергей Лушаков, Майка Энтони Гонсалес,

Николаас Грегори, Кэти Гриерсон, Николаас

Агиалас, Ильич Энрикес, Дэвид Холлоуэлл,

Рафаль Хринквич, Аурелиен Хьюберт,

Амели Хатт, Тейлор Ингварссон, Лукаш

Якульски, Тони Юстаманте, Александр

Карч, Романа Кенделаик, Игорь Кирилюк,

Дразенка Кимпел, Александр Козаченко,

Адам Лейн, Диего Гисберт Льюренс, Хеннинг

Людвигсен, Титус Лунтер, Стивен М. Маби,

Мелани Майер, Хавьер Чарро Мартинес, Кен

Маккуэн, Начо Молина, Брендан С. Мерфи,

Джейкоб Мюррей, Майк Нэш, Вайнона

Нельсон, Уиала О'Брайен, Энтони Паламбо,

Борха Пиндадо, Габриэль Портал, Клаудио

Позас, Рик Прайс, Дмитрий Просвирнин,

Крис Ран, Жозе Мануэль Рей, Сильвер

Сааремель, Аманда Сартор, Адам Шумперт,

Лукас Станиц, Анна Штайнбауэр, Флориан

Шниц, Тора Entertainment, Андрея Юграй,

Чарльз Урбах, Брайан Валенсуэла, Хосе Вега,

Кристина Вела, Габриэль Вердон, Магали

Вильнёв, Пия Ваннахайвон, Джейсон

Уора, Кара Уильямс, Дарек Заброцки

и Бен Цвайфель

Арт-директор: Тим Фландерс

Руководящий арт-директор: Мелисса

Шетлер

Скульпторы: Бхушан Арekar, Роберт

Бранец, Брайан Дугас, Ровена Френцель, Бен

Лодж, Адам Мартин, Дерек Миллер, Никлас

Норман, Луиджи Терци и Деив Уитакер

Руководство скульпторами: Кори Девор

и Деррик Фукс

Разработка приложения: Марк Джонс,

Натан Карпински, Поа Каскер, Ксавье

Марло, Гари Сторкам и Кит Херли

Контроль качества: Эндрю Янеба

и Зак Тевалотомас

Координатор по лицензированию:

Шерри Аниси и Лонг Моуа

Руководство по лицензированию:

Симона Эллиотт

Руководство производством: Джейсон Глау

и Дилан Тирни

Креативный директор: Брайан Шюмбург

Старший руководитель проекта:

Джон Франц-Вичлач

Старший руководитель производства:

Крис Гербер

Исполнительный разработчик:

Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Игру тестировали: Тим Бейли, Адам Барт,

Захари Барт, Ж. Ф. Бодуэн, Мартин Борегар,

Дженс ван ден Берг, Майка Бернабо, Джо

Белецки, Кэти Бишоп, Мэри Джейн Бозер,

Майка Бонгс, Франс Бонгерс, Дозеф Бозарт,

Джон Брэдфорд, Исаак Брист, Крис Браун,

Джим Картрайт, Кара Коффи, Мишель

Коффи, Катерина Д'Агостини, Лаура Дебен,

Андреа Делль Агнес, Уэс Дивин, Гэвин

Даффи, Эмерик Дуайер, Люк Эдди, Ричард

А. Эдвардс, Джулия Фета, Дебора Гарсия, Ян

Джилианс, Кейтлин Гинтер, Калелб Грейс,

Элизабет Эми Хайек, Филлипп Генри, Мэри

Херши, Стерлинг Херши, Джейсон Хорнер,

Джулиан Хорнер, Даниэль Джей-Диксон,

Джо Джей-Диксон, Майка Лоуренс, Рейан

Лебель, Джейми Льюис, Мэтт Макговерн,

Меган Макговерн, Крис Могенсен, Стив

Мамфора, Андрэ Нордстранд, Роберт

Квиллен II, Ник Руино, Джон Шаффер,

Ханни Ши, Джозел Слотман, Престон Стоун,

Ян Томас, Мэтт Тайлер, Кевин ван Слоун,

Тодд Верж, Джейсон Уолден, Тода Уола,

Стейнар Уотн, Эндрю Уилшер и Меган

Уилшер

© 2019 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and/or foreign countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play and the Google Play logo are trademarks of Google LLC. Amazon and all related logos are trademarks of Amazon.com, Inc. or its affiliates. © 2019 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, events, items and places therein, are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Кирилл Войнов

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великкер

Редактор приложения и корректор:

Мария Шувагина

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тютюнов

Если вы придумали настольную игру

и желаете, чтобы она была издана, пишите

на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд игры состоит из трёх фаз.

1. **Фаза действий:** каждый герой совершает 2 действия.
2. **Фаза Тьмы:** активируются враги, разыгрывается эффект темноты (если есть) и увеличивается уровень угрозы; если он достигает порогового значения, разыгрывается событие угрозы.
3. **Фаза сбора:** каждый герой обновляет свою колоду навыков и разыгрывает эффект «Разведка 2».

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок может совершить 2 действия, которые при желании могут быть одинаковыми.

- ✦ **Поход:** переместитесь на 2 области или меньше. Между первым и вторым перемещением можно совершить второе действие.
- ✦ **Атака:** атакуйте врага в своей области. Если у вас есть оружие с символом дальней атаки, можете атаковать любого находящегося рядом врага.
- ✦ **Взаимодействие:** взаимодействуйте с жетоном в своей области.

ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОД НАВЫКОВ

Герои должны обновить свои колоды в следующих случаях:

- ✦ во время фазы сбора;
- ✦ когда в колоде не осталось карт;
- ✦ если какой-либо эффект указывает им сделать это.

Когда игрок обновляет свою колоду навыков, он перемешивает оставшиеся в ней карты и все карты из стопки сброса, а затем помещает полученную колоду лицевой стороной вниз в свою игровую зону. Подготовленные карты не замешиваются в колоду.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- ✦ Если группе врагов указано переместиться и атаковать, но ни одна цель не может оказаться в пределах дальности этой атаки, группа врагов полностью игнорирует это указание (включая перемещение). Нажмите в приложении кнопку «Нет цели», и группа врагов получит новые указания по своей активации.
- ✦ Герои провоцируют активных врагов, если перемещаются из их области или взаимодействуют с жетоном в их области.
- ✦ Объекты в одной области или в смежных областях считаются находящимися рядом друг с другом.
- ✦ Одновременно герой может иметь не более 4 подготовленных карт.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Существуют шесть модификаторов, которые могут помочь героям во время их атак.

- ✦ **Пробой:** эта атака игнорирует броню врага.
- ✦ **Сокрушение:** эта атака игнорирует чары врага.

- ✦ **Раскол:** эта атака снижает значение брони врага на 1 на постоянной основе (перед нанесением попаданий).
- ✦ **Рассечение:** каждый враг в атакованной группе получает попадания от этой атаки.
- ✦ **Добивание:** если эта атака снижает текущее значение здоровья атакуемого врага хотя бы вдвое, то он уничтожен.
- ✦ **Оглушение:** после этой атаки группа врагов становится неактивной. Она не может контратаковать после этой атаки, даже если это группа элитных врагов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- ✦ **Разведка X:** раскройте X карт с верха своей колоды навыков. Затем вы можете подготовить одну из них (поместив её в открытую ниже планшета своего героя). Остальные раскрытые карты поместите на верх и/или под низ своей колоды навыков в любом порядке.
- ✦ **Удар X:** во время проверки атаки вы можете сбросить карту с ключевым словом «Удар X», чтобы добавить X попаданий к текущей атаке.
- ✦ **Защита X:** когда вы или герой в вашей области должны получить урон или страх, вы можете сбросить карту с ключевым словом «Защита X», чтобы заблокировать суммарно X урона и/или страха в любом сочетании.
- ✦ **Рывок X:** во время своего хода вы можете сбросить карту с ключевым словом «Рывок X», чтобы совершить X дополнительных перемещений. Вы можете совершать действия между любыми своими перемещениями.
- ✦ **Отдых X:** в конце своего хода вы можете сбросить карту с ключевым словом «Отдых X», чтобы сбросить суммарно X своих лежащих взакрытую карт урона и/или страха в любом сочетании.
- ✦ **Укрытие:** после проведения любой проверки вы можете сбросить карту с ключевым словом «Укрытие», чтобы получить карту преимущества «Скрытность».

СИМВОЛЫ

- ✦ Успех
- ♣ Судьба (каждый потраченный во время проверки жетон воодушевления заменяет 1 ♣ на 1 ✦)
- ☞ Урон
- ☠ Страх
- Дальняя атака (можно атаковать цель в смежной области)
- ⊗ Сведения
- ➔ Взаимодействие

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

- 🎯 Ловкость
- 🦁 Храбрость
- 👁 Смекалка
- 👊 Сила
- 🧠 Мудрость

СНАРЯЖЕНИЕ

- 📦 Вещь
- 👤 Snаряжение в одну руку
- 👤 Snаряжение в две руки