

# ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

СТРАНСТВИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ



Тёмные тропы  
ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

*«Тёмный, опасный и трудный путь ждёт вас через Лихолесье. Там нелегко найти как еду, так и воду. Орехи ещё не созрели — хотя, возможно, уже давно созреют к тому моменту, как вы перейдёте на другую сторону, — а кроме орехов там и не растёт ничего съестного. Зато встретится вам немало причудливого и дикого. Я обеспечу вас бурдюками с водой и дам луки и стрелы. Но я очень сомневаюсь, что вы найдёте в Лихолесье что-то годное в пищу или питьё. Там есть один быстрый чёрный ручей, который пересекает тропу, но я слышал, что он зачарованный и вызывает жуткую сонливость и забывчивость. Не думаю, что вы подстрелите во мраке леса что-то стоящее — по крайней мере, если не сойдёте с пути. А этого вы делать не должны ни в коем случае.»*

— Беори

## ОБЗОР ИГРЫ

«Тёмные тропы» — дополнение для игры «Властелин колец: Странствия в Средиземье». В нём герои исследуют заросли Лихолесья и заброшенные чертоги Морни. Дополнение добавляет в игру новую разветвлённую кампанию, состоящую из 13 приключений, а также новые жетоны, фрагменты местности, врагов, снаряжение, карты прозвищ и ролей и новые правила: порчи и пересечённой местности. Зло набирает силу, и странствия героев в Средиземье становятся всё опаснее.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Перед началом игры обновите приложение *Journeys in Middle-earth* и добавьте дополнение «Тёмные тропы» в список используемых в разделе «Коллекция» в приложении (нажмите зелёную кнопку «Использовать»).

Перед тем как начинать приключение «Тёмные тропы», добавьте в базовую игру все компоненты дополнения: жетоны порчи и пересечённой местности положите в запас, а карты замешайте в соответствующие колоды. Все жетоны местности (и из базовой игры, и из дополнения) отложите в сторону, пока приложение не укажет их добавить.

## СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

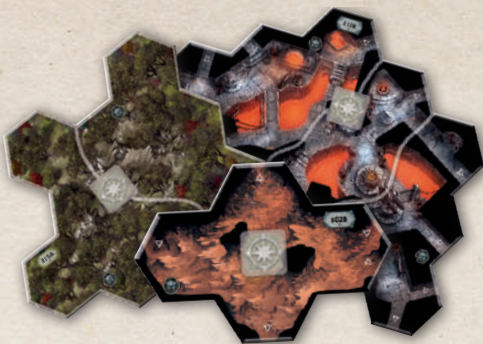
Все входящие в состав этого дополнения карты и фрагменты поля отмечены символом дополнения «Тёмные тропы», с помощью которого вы сможете отличить их от карт и фрагментов поля из базовой игры.



## СОСТАВ ИГРЫ



30 пластиковых фигурок  
(5 героев, 25 врагов)



20 фрагментов поля  
для странствий



5 планшетов героев

88 карт навыков



42 карты  
снаряжения



3 карты  
прозвищ



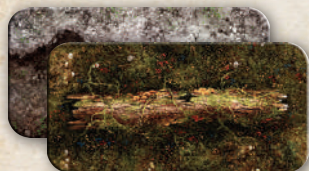
25 карт  
героев



60 карт  
ролей



4 карты  
местности



4 жетона местности  
с возвышением/бревном



9 жетонов местности  
с паутиной/обломками



5 жетонов пересе-  
ченной местности



20 жетонов  
порчи



28 других жетонов  
(4 жетона персонажей, 17 жетонов  
расходования, 7 жетонов  
воодушевления/исследования)

### ИЗМЕНЧИВЫЕ ТРОПЫ

Приложение *Journeys in Middle-earth* может использовать компоненты всех дополнений, добавленных в коллекцию, в любом приключении. Если вы отметили в коллекции дополнение «Тёмные тропы» как использующееся, враги, жетоны, герои, роли, предметы и события из этого дополнения могут встретиться и в других кампаниях. Дополнение может добавить разнообразия даже в кампанию из базовой игры. Опытные игроки столкнутся с новыми испытаниями и встретят невиданных доселе врагов.

### РОЛИ

В этом дополнении вы найдёте пять новых ролей. Герои могут выбрать их, когда начинают или продолжают кампанию.

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

- ✦ **Травник:** лечит себя и других и помогает с разведкой.
- ✦ **Рудовед:** идёт на риск и хорошо ориентируется в темноте.
- ✦ **Путник:** быстро перемещается, эффективно исследует игровое поле и жетоны.
- ✦ **Кузнец:** находит новое применение вещам и снаряжению.
- ✦ **Смутьян:** управляет колодами для достижения успеха в проверках.

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

# ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

## СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

В конце приключения перед вами может встать выбор, какое приключение проходить следующим. В этом случае приложение предупредит вас о выборе, и вы сможете узнать больше о каждом из вариантов, прежде чем остановиться на каком-либо из них.

- Вы можете переключаться между вариантами при помощи стрелок «влево» и «вправо», а затем нажать на кнопку «Продолжить», чтобы получить больше информации.
- ⊞ После этого вы по-прежнему можете переключаться между вариантами, нажимая на стрелки «влево» и «вправо».
- Когда вы сделаете окончательный выбор, нажмите на кнопку «Подтвердить», чтобы перейти к экрану лагеря.



*Выбрав приключение, вы всё ещё можете переключаться между информацией о доступных приключениях с помощью стрелок «влево» и «вправо». Сделав окончательный выбор, нажмите «Подтвердить», чтобы перейти к экрану лагеря*

## ПОРЧА

Порча символизирует жадность, отчаяние и подозрительность, которые неумолимо наполняют сердца героев. В отличие от урона и страха, порча сохраняется на протяжении всей кампании и отслеживается приложением.



Символ порчи

- Когда игра указывает вам получить порчу, добавьте 1 жетон порчи в свою игровую зону. Когда игра указывает вам сбросить порчу, верните 1 жетон порчи из своей игровой зоны в запас. Герой, у которого есть хотя бы 1 жетон порчи, считается **подверженным порче**. Герой, у которого нет жетонов порчи, считается **не подверженным порче**.
- ⊞ Для розыгрыша некоторых игровых эффектов необходимо, чтобы герой был либо подвержен, либо не подвержен порче.



*У Элеанор 1 порча, и это указано ниже её портрета на экране лагеря*

- Если герой с тремя жетонами порчи должен получить четвёртый, приложение вместо этого укажет ему провести проверку на стойкость.
- ⊞ Если герой проваливает проверку, он уничтожен.
- ⊞ Если герой успешно проходит проверку, он не получает четвёртый жетон порчи и продолжает приключение.
- После каждого приключения герои возвращают все свои жетоны порчи в запас.
- Перед началом следующего приключения каждый игрок получает столько жетонов порчи, сколько у него было в конце предыдущего приключения.

## ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Пересечённая местность — это особенность некоторых областей игрового поля, из-за которой игрокам становится сложнее через них перемещаться.



Символ пересечённой местности

- В некоторых областях игрового поля указаны символы пересечённой местности. Считается, что эти области имеют пересечённую местность.
- Игровые эффекты могут добавить пересечённую местность в определённые области игрового поля, поместив в них соответствующий жетон.
- Когда герой перемещается в область с пересечённой местностью, он может сбросить одну подготовленную карту. Если герой решает не сбрасывать карту, он не может переместиться из этой области на том же ходу.
- ⊞ Если герой решил не сбрасывать карту, он не может продолжать перемещение, полученное за счёт действия «Поход» или ключевого слова «Рывок X». Этот герой не может получить в этот ход дополнительное перемещение от действия «Поход» или каких-либо свойств.
- Если игровой эффект указывает «поместить» героя в область с пересечённой местностью, этот герой игнорирует эффект пересечённой местности.

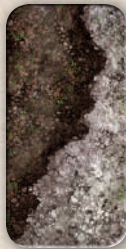


*Элеанор сбрасывает подготовленный навык с ключевым словом «Рывок 3». Она перемещается дважды и входит в область с пересечённой местностью. У неё нет ещё одной подготовленной карты, которую она могла бы сбросить, поэтому она больше не может перемещаться на этом ходу*

## ВОЗВЫШЕНИЕ (МЕСТНОСТЬ)

Возвышение — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы. Возвышение увеличивает предел дальности дальних (↗) атак и даёт некоторую защиту от атак.

- Если герой или группа врагов находятся в области с возвышением, предел дальности их дальней атаки равен двум областям.
- Если герой или группа врагов находятся в области с возвышением, их может атаковать только герой или враг, находящийся в области с возвышением.



Местность с возвышением



Гоблин выбирает Арвен целью своей ↗ атаки. Хотя Арвен и находится в смежной области, она стоит на возвышении, а поэтому не может быть целью его атаки — по крайней мере, до тех пор, пока гоблин не переместится в область Арвен

## БРЕВНО (МЕСТНОСТЬ)

Бревно — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



Местность с бревном

- Во время фазы действий, если герой находится в области с жетоном бревна, он может взаимодействовать с этим жетоном, выполнив действие «Взаимодействие».
- Когда герой взаимодействует с жетоном бревна, он проводит проверку ловкости (☉).
- Если по результатам проверки герой получил хотя бы 1 успех (※), он успешно проходит проверку, получает 1 жетон воодушевления и карту преимущества «Решительность».
- Если по результатам проверки герой не получил успехов (※), он проваливает проверку и ничего не происходит.
- Герой может взаимодействовать с бревном, даже если у него уже есть карта преимущества «Решительность» и/или максимальное количество жетонов воодушевления.
- Герой, у которого уже есть карта преимущества «Решительность», по-прежнему может получить жетон воодушевления.
- Герой, у которого уже есть максимальное количество жетонов воодушевления, по-прежнему может получить карту преимущества «Решительность».
- Если герой, находящийся в области с врагом, взаимодействует с бревном, это действие не провоцирует атаку врага.



## ОБЛОМКИ (МЕСТНОСТЬ)

Обломки — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.

➤ Если герой, находящийся в области с обломками, выбирает снаряжение для атаки, он может использовать обломки как сами по себе, так и в дополнение к экипированному снаряжению.

❖ Если герой решает использовать обломки, он проводит проверку смекалки (☞).

❖ Чтобы применить свойство обломков, герой должен потратить указанное количество символов успеха (※) из полученных во время проверки атаки. Потратив символы успеха, он применяет свойство.

❖ Если герой решает использовать обломки в дополнение к другому экипированному снаряжению, на всём выбранном экипированном снаряжении должен быть символ смекалки (☞).

➤ У обломков нет символа снаряжения в одну (☞) или в две (☞☞) руки, поэтому герою не нужно экипировать обломки, чтобы их использовать.



*Местность с обломками*

## ПАУТИНА (МЕСТНОСТЬ)

Паутина — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.

➤ Если герой желает переместиться из области, в которой находится паутина, то перед перемещением он должен провести проверку силы (☞).

➤ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 1 успех (※), он успешно проходит проверку и может переместиться в смежную область.

➤ Если по результатам проверки герой не получил ни одного успеха (※), он проваливает проверку, тратит перемещение, но не перемещается из этой области.

➤ Герой может пытаться переместиться из этой области снова, тратя оставшиеся перемещения.



*Местность с паутиной*



*Балин хочет переместиться в область выше, чтобы взаимодействовать с жетоном угрозы, но сначала он должен успешно пройти проверку силы, чтобы выбраться из паутины*

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработка дополнения:** Грейс Холдингхаус, Кара Сентела-Данк и Брэндон Пердью

**Продюсер:** Молли Гловер

**Редакторы:** Адам Бейкер и Джастин Хугер

**Вычитка:** Дэвид Хансен

**Менеджмент:** Эндрю Фишер

**Оформление:** Тоджер Моуа

**Ответственный за оформление:** Кристофер Хош

**Иллюстрация на обложке:** Дэнисл Зром

**Иллюстрации на фрагментах поля:** Йоанн Буассонне

**Иллюстрации на компонентах:** Эвен Мел Амундсен, Эрфиан Азафат, Асахи, Кристи Баланеску, Тициано Баракки, Райан Барджер, Сара Биддл, Мариус Бота, Марк Булахао, Фелиция Кано, Сагаvan Studio, Дж. Б. Касакоп, Лианна Кроссан, Сара К. Дизель, Кэтрин Дингер, Лино Дриж, Гийом Дюко, Каролина Ид, Александр Еличев, Мариуш Гандзель, Виктор Гарсия, Диего Гизберт Йоренс, Сергей Гушаков, Николас Агиалас, Мэтт Хэнсен, Келли Харрис, Блэйк Хэнриксен, Ильяч Энриксес, Иджур, Лукаш Яскольски, Томаш Едрушек, Джейсон Енике, Джейсон Джута, Торбьёрн Кёльстрём, Александр Карч, Романа Кенделик, Игорь Кирилюк, Дразенка Кимпел, Александр Козаченко, Давид Лекоссу, Стивен М. Маби, Джейкоб Мюррей, Дэвид Оден Нэш, Майк Нэш, Вайнона Нельсон, Грег Опалински, Карлос Пальма Кручага, Борха Пиндадо, Паоло Пуджиони, Эмилио Родригес, Sept13, Элин Спиллер, Джон Станко, Тгора Entertainment, Чарльз Урбах, Райан Вайс, Магали Вильнёв, Оуэн Уильям Вебер, Дрю Уитмор, Кара Уильямс, Джарро Уимберли, Марк Уинтерс, Дарек Заброцки и Себастьян Закжевски

**Арт-директор:** Тим Фландерс

**Руководящий арт-директор:** Тони Брэдт

**Контроль качества:** Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

**Скульпторы:** Бхушан Арekar, Роберт Бранцет, Брайан Дугас, Ровена Френцель, Адам Мартин, Луиджи Терци и Кевин ван Слоун

**Руководство скульпторами:** Кори Девор и Деррик Фукс

**Разработка приложения:** Марк Джонс, Натан Карпински, Пол Клекер и Ксавье Марло

**Иллюстрации в приложении:** Гэри Сторкэмп

**Координаторы по лицензированию:** Шерри Аниси и Зак Холмс

**Руководство по лицензированию:** Симона Эллиотт

**Руководство производством:** Джастин Энгер и Джейсон Глау

**Креативный директор:** Брайан Шомбург

**Старший руководитель проекта:** Джон Франц-Вихлаш

**Старший руководитель производства:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Нэйт Фрэнч

**Издатель:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:** Терри Одред, Тим Бейли, Адам Барт, Захари Барт, Ж. Ф. Бодуэн, Мартин Борегар, Дженс ван ден Берг, Майкл Бернабо, Джо Белески, Крейг Бишелл, Кэти Бишоп, Дэвид Бозер, Мэри Джейн Бозер, Майкл Богтс, Франс Бонгерс, Джозеф Бозарт, Джон Брэдфорд, Исаак Брист, Крис Браун, Джим Картрайт, Карл Коффи, Мишель

Коффи, Энтони Коррадо, Катерина Д'Агостини, Лаура Дебен, Андреа Делла Агнес, Уэс Дивин, Гэвин Даффи, Эмерик Дуайер, Люк Эдди, Ричард А. Эдвардс, Джулия Фета, Бриджет Франц, Дебора Гарсия, Ян Джиллинг, Кейтлин Гинтер, Калев Грейс, Стивен Грехэм, Элизабет Эми Хайск, Филипп Генри, Мэри Херши, Стерлинг Херши, Элизабет Хильдик, Робин Хильдик, Джерри Уугмвалк Хюнис, Джейсон Хорнер, Джулиан Хорнер, Колин Хоу, Даниэль Джей-Диксон, Джо Джей-Диксон, Майкл Лоуренс, Рейан Лебель, Лорен Ламбрехт, Джейми Льюис, Джефф Линдсэй, Мэтт Макговерн, Меган Макговерн, Себастьян Мишо, Крис Могенсен, Джейми Морган, Стив Мамфорд, Андрэ Норастранд, Эл Пефферс, Арно Пети, Майк Прауэр, Роберт Квиллен II, Джереми Рекье, Ник Руиво, Джон Шаффер, Ханни Ши, Джоэл Слотман, Престон Стоун, Ян Томас, Бэн Торселл, Мэтт Тайлер, Тодд Верж, Джейсон Уолден, Тодд Уолл, Ю-Чи Вон, Стейнар Уотн, Эндрю Уилшер и Меган Уилшер

©2020 Fantasy Flight Games. 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 and 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. Actual components may vary from those shown.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Кисслев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Юлия Клокова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Редактор приложения:** Мария Шульгина

**Корректоры:** Мария Шульгина и Галина Андреева

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

## ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

**В:** когда я могу использовать свойство Диск?

**О:** после этапа «Подсчёт результатов» проверки, но до сброса карт навыков, которые вы раскрыли в процессе проверки.

**В:** нужно ли тратить воодушевление, чтобы использовать свойство Диск?

**О:** нет, когда вы используете свойство Диск после проверки, вы должны потратить один непотраченный символ судьбы (♣), раскрытый во время проверки, чтобы положить одну карту из проверки на верх своей колоды.

**В:** считается ли снаряжение «Молот и наковальня» той единственной вещью, которой мне позволено экипироваться в начале приключения?

**О:** нет, «Молот и наковальню» можно получить лишь после подготовки к игре, когда герой начинает приключение с подготовленным навыком «Перековка». Это снаряжение не учитывается, когда вы в начале приключения назначаете, какой герой какой вещью экипируется, и возвращается в запас в конце приключения.

# 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 или меньше. 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
- ✦ Снаряжение в одну руку
- 👤 Броня
- ✋ Снаряжение в две руки