

ВІЙНА ПЕРСНЯ

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»[®]

Друге видання



ДОЛЯ ЕРЕБОРУ

СЦЕНАРІЙ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ВІЙНА ПЕРСНЯ»

АВТОР:
РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО



WHITE
GAMES

ARES

ДОЛЯ ЕРЕБОРУ

«Коли згадуватимете про величну битву на Пеленнорі, не забувайте і про битву в Долі та про звиягу Дарінового народу. Подумайте про те, що могло б трапитися: Драконів вогонь і дикунські мечі Еріадору, ніч у Рівендолі».

Так сказав колись Гандальф, знаючи, як важливо було захистити північ у Війні Персня.

Що буде, якщо Вільні Народи програють Битву п'яти військ, і Даїн ніколи не стане Королем під Горою? Якщо гноми із Залізного Кряжу — це лише дивом уцілілі й розрізнені нащадки, які б'ються в нерівній битві, щоб захистити свої домівки? А якщо Діл ніколи не буде відновлений?

Граючи у «Війну Персня», ми припускаємо «історичний» наслідок Битви п'яти військ — Вільні Народи перемогли, Еребор і Діл відновили, більшість гномів із Залізного Кряжу переселилися в Королівство під Горою, північ знову почала процвітати під мудрим правлінням Даїна, Барда, а згодом і його сина Бранда.

«Доля Еребору» — це варіант правил гри «Війни Персня», що пропонує інший результат *Битви п'яти військ*. Сили Тіні здобули перемогу, що кардинально змінило хід історії. Орки поселилися в Самотній горі та збудували там фортецю, гноми залишилися животіти в Залізному Кряжі, Озерне Місто в битві щезло з лиця землі, а королівство Діл так і не відновилося з руїн.

Наскільки вплине на Війну Персня інша *доля Еребору*? Завдяки цьому сценарію ви зможете знайти відповідь на це запитання.

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ

- 4 накладні плитки ігрового поля звичайного розміру та 4 плитки більшого розміру (для власників колекційного чи ювілейного видання та ігрового килимка):
 - Накладна плитка Еребору (як фортеці Тіні);
 - Накладна плитка «Доля Еребору»;
 - Дві плитки міст (для додаткового варіанта правил «Нові міста»).
- 8 альтернативних карт:
 - 4 нові карти подій Вільних Народів (заміняють карти стратегічних подій № 4, 19 і 22, а також карту героїської події № 17);
 - 2 нові карти подій Тіні (заміняють карти стратегічних подій № 20 і 22);
 - 2 нові карти персонажа Гімлі (карта «Гімлі, син Глоїна»; карта «Гімлі, Володар гномів» для гри з правилами «Рада в Рівендолі» з доповненням «Володарі Середзем'я»).

ПРИГОТУВАННЯ

- Покладіть накладну плитку «Доля Еребору» поверх відповідних регіонів ігрового поля (Еребор, Діл, Залізний Кряж).
- Покладіть накладну плитку фортеці Тіні Еребору поверх комірки фортеці Еребору.
- Замініть карти «Війни Персня» на відповідні карти цього доповнення (карти стратегічних подій Вільних Народів № 4, 19 і 22; карту героїської події Вільних Народів № 17; карти стратегічних подій Тіні № 20 і 22; карту персонажа «Гімлі, син Глоїна»).
- Змініть звичайне розставлення військ:
 - Еребор: немає загонів гномів;
 - Діл: немає загонів північан;
 - Еребор: 2 звичайні загони Саурона;
 - Віз-Камінь: 2 звичайні загони північан та 1 лідер північан;
 - Еред-Луїн: 2 звичайні загони гномів;
 - Залізний Кряж: 2 звичайні загони гномів та 1 лідер гномів.
- Активуйте гномів на початку гри (покладіть жетон політики гномів на трек політики активною стороною догори).

ЗМІНИ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ

Доповнення «Доля Еребору» змінює функції деяких регіонів на ігровому полі (як зазначено на накладній плитці):

- **Еребор** вважають фортецею Тіні (Саурона) для всіх ігрових умов. Регіон, у якому розміщується Еребор, перебуває всередині кордонів Саурона, а не гномів. Контроль над Еребором не дає

переможних очок гравцеві за Тінь, однак може дати переможні очки гравцеві за Вільні Народи (як і захоплення будь-якої іншої фортеці Тіні).

- **Діл** вважають не містом, а укріпленням. Цей регіон перебуває за межами кордонів будь-якого народу.
- **Залізний Кряж** вважають містом, а не селищем (і воно все одно перебуває в межах кордонів гномів).
- Крім цих змін на ігровому полі, варіантів приготувань і заміни карт, діють усі звичайні правила й умови перемоги «Війни Персня».

ВОЛОДАРИ СЕРЕДЗЕМ'Я

Ви можете поєднати доповнення «Доля Еребору» з варіантом «Рада в Рівендолі» з доповнення «Володарі Середзем'я». У такому разі персонаж Гімлі, Володар гномів, починає гру в Залізному Кряжі або Еред-Луїні, а не Ереборі. Під час приготувань замініть його карту персонажа на нову з доповнення «Доля Еребору».

НОВІ МІСТА (ВАРІАНТ ПРИГОТУВАНЬ)

Граючи з доповненням «Доля Еребору», можете використати цей варіант приготувань, щоб змінити ігрове поле за допомогою двох нових плиток міст:

- Помістіть накладну плитку міста Вільних Народів у Еред-Луїн.
- Помістіть накладну плитку міста Тіні в Південний Рун.

Ці регіони вважають містами, а не селищами для всіх ігрових умов.

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

На основі гри/серії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»™
ДОПОВНЕННЯ

ДОЛЯ ЕРЕБОРУ™ МІНІДОПОВНЕННЯ

Компоненти: 4 накладні плитки ігрового поля звичайного розміру та 4 плитки більшого розміру (для власників колекційного чи ювілейного видання та ігрового килимка), 8 альтернативних карт для базової гри, правила.
Використовується разом із базовою грою «Війна Перся».



Гра створена, опублікована й поширювана по всьому світу компанією
ARES GAMES SRL

www.aresgames.eu

Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Дрібні деталі. Небезпека удушення.
Виготовлено в Китаї.

Збережіть цю інформацію.



Війна Перся, Доля Еребору, Володар перснів, а також усі назви, персонажі, предмети, події й місця — товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises, LLC і використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями.

Усі права застережено.

Настільна гра «Війна Перся» © 2011, 2024 Ares Games Srl. © 2011, 2024 Sophisticated Games Ltd. Українське видання © 2024 Geekach, White Games.

THE FATE OF EREBOR APL GKCH137FE WOTR018



4 820242 621544 0372

