

# 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».*

**Т**ак 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».

## ВОЛОДАРІ 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 Персня».



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

[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

**Увага!** Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Дрібні деталі. Небезпека удушення.  
Виготовлено в Китаї.

Збережіть цю інформацію.



WHITE  
GAMES



Війна Персня, 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 Персня» © 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

