

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Пернів»™

Друге видання

БРАТСТВО РОЗПАДАЄТЬСЯ

СЦЕНАРІЙ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ВІЙНА ПЕРСНЯ» (ДРУГЕ ВИДАННЯ)

АВТОРИ:
РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО ТА
КРИСТОФЕР БЕНГТССОН



CEEKASH

WHITE
GAMES





Минав уже, либонь, третій вечір, відколи гобіти покинули Загін — друзі втратили лік часу, видряпуючись на схили та шукаючи шляху між голого каміння Емин-Муїлу. Не знайшовши іншої стежки, вони поверталися назад власними слідами чи раптом з'ясовували, що ходять колами й уже були на цьому місці багато годин тому. [...] Тож гобіти стояли на краю високої кручі, голої та відкритої всім вітрам, підніжжя якої повив туман, а позаду них в'юнилися високі й низькі гори, увінчані перелітними хмарами. Зі Сходу дмухав холодний вітер. Ніч густішала понад невиразними землями попереду — їхня хворобливо-зелена барва змінювалася на вицвіло-брунатну. Далеко праворуч Андуїн, що за дня інколи мерехтів у проблисках сонця, цілком заховався у темряві. Та погляди малих подорожан зверталися не до протилежного берега Ріки, не до Гондору, де були їхні друзі, не до людських земель. Натомість гобіти пильно зорили на південний схід, де вістря близької ночі оторочувала темна лінія, схожа на віддалені горби непорушного диму. Там, удаліні, на прuzі між землею та небом, раз у раз мигтів крихітний червоний вогник.

Дж. Р. Р. Толкін,
«Дві вежі».

Книга четверта.
Розділ I.
Приборкання
Смеаґола.

* тут і далі всі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Володаря Перснів» від видавництва «Астролябія» у перекладі Катерини Оніщук.

ВСТУП

Війна Персня. Братство розпадається – це сценарій для настільної гри «Війна Персня» (2-ге видання), що пропонує гравцям альтернативний варіант приготування до гри. Див. с. 14 правил гри «Війна Персня» (2-ге видання).

Сценарій дозволяє почати гру з того моменту, коли Братство розпалося. Гандальф переміг Бальрога й добрався на орлах до Лорієну, Мері й Піппін ось-ось зіткнуться з чимось дивним у лісі Фангорну, трое мисливців відправляються в небезпечну подорож через рівнини Рогану, тимчасом як на східному березі річки Андуїн два маленькі гобіти вдивляються в бік Мордору та вогняної гори Ородруїн.

ПРИМІТКИ АВТОРІВ

Цей сценарій пропонує вам, гравцям у «Війну Персня», альтернативний варіант приготування до гри, що дозволить переглянути вже відомі вам стратегії.

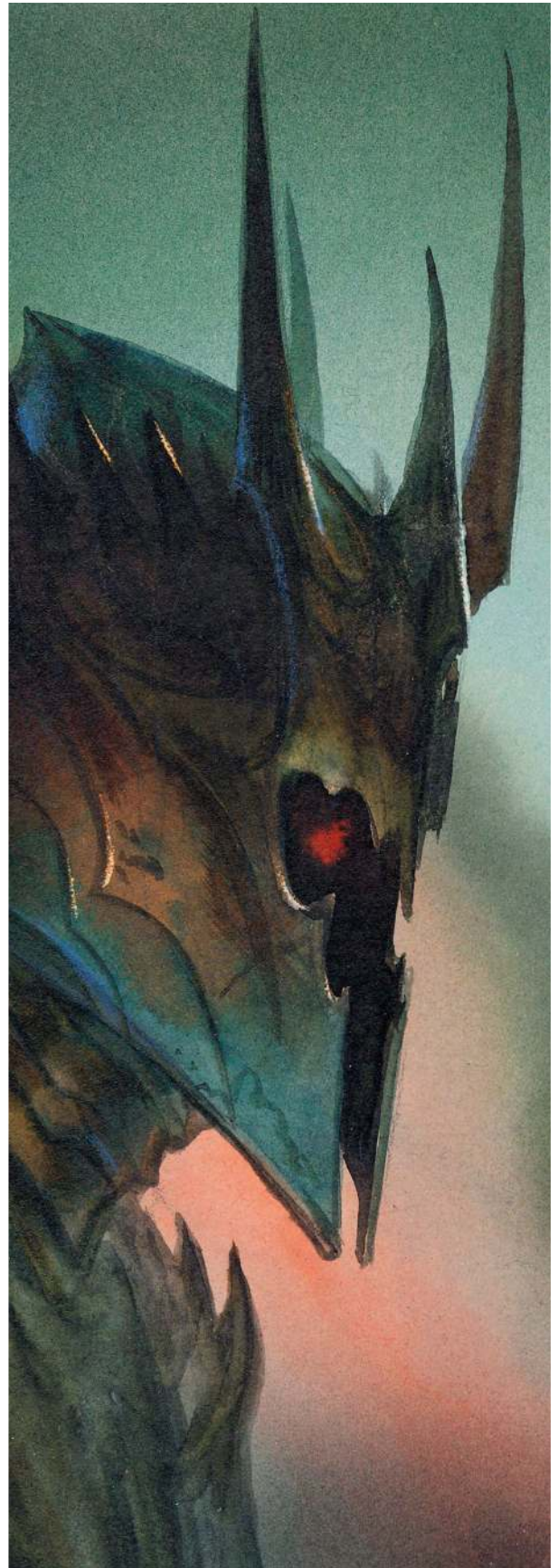
Під час приготування до гри зверніть увагу на нові початкові позиції як військ, так і персонажів, а також на карти подій, які на початку гри будуть на столі, і на те, як вони вплинуть на ваші дії та як ви зможете вплинути на них.

Ці нові початкові умови дозволять вам по-іншому глянути на події у світі Середзем'я, а ваше вміння пристосуватися до цих умов вплине на результат битви у грі «Війна Персня».

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ЗАГОНИ

Розмістіть військові загоны й лідерів кожного з народів так, як указано на подальшій сторінці.



ПРИГОТУВАННЯ ВІЙСЬК

ЃНОМИ

1 Еребор:
1 звичайний, 2 елітні,
1 лідер.

2 Еред-Луїн:
1 звичайний.

3 Залізний Кряж:
1 звичайний.

Підкріплення:
2 звичайні, 3 елітні, 3 лідери.

ЕЛЬФИ

4 Сірі Гавані:
1 звичайний, 1 елітний,
1 лідер.

5 Рівенділ:
3 елітні, 1 лідер.

6 Лісове Королівство:
1 звичайний, 2 елітні,
1 лідер.

7 Лорієн:
1 звичайний, 2 елітні,
1 лідер.

Підкріплення:
2 звичайні, 2 елітні.

ЃОНДОР

8 Мінас-Тіріт:
3 звичайні, 1 елітний,
1 лідер.

9 Дол-Амрот:
3 звичайні.

10 Остіліат:
2 звичайні.

11 Пеларгір:
1 звичайний.

Підкріплення:
6 звичайних, 4 елітні, 3 лідери.

ПІВНІЧАНИ

12 Брі:
1 звичайний.

13 Візкамінь:
1 звичайний.

14 Діл:
1 звичайний, 1 лідер.

15 Північні Схили:
1 елітний.

16 Шир:
1 звичайний.

Підкріплення:
6 звичайних, 4 елітні, 3 лідери.

РОГАН

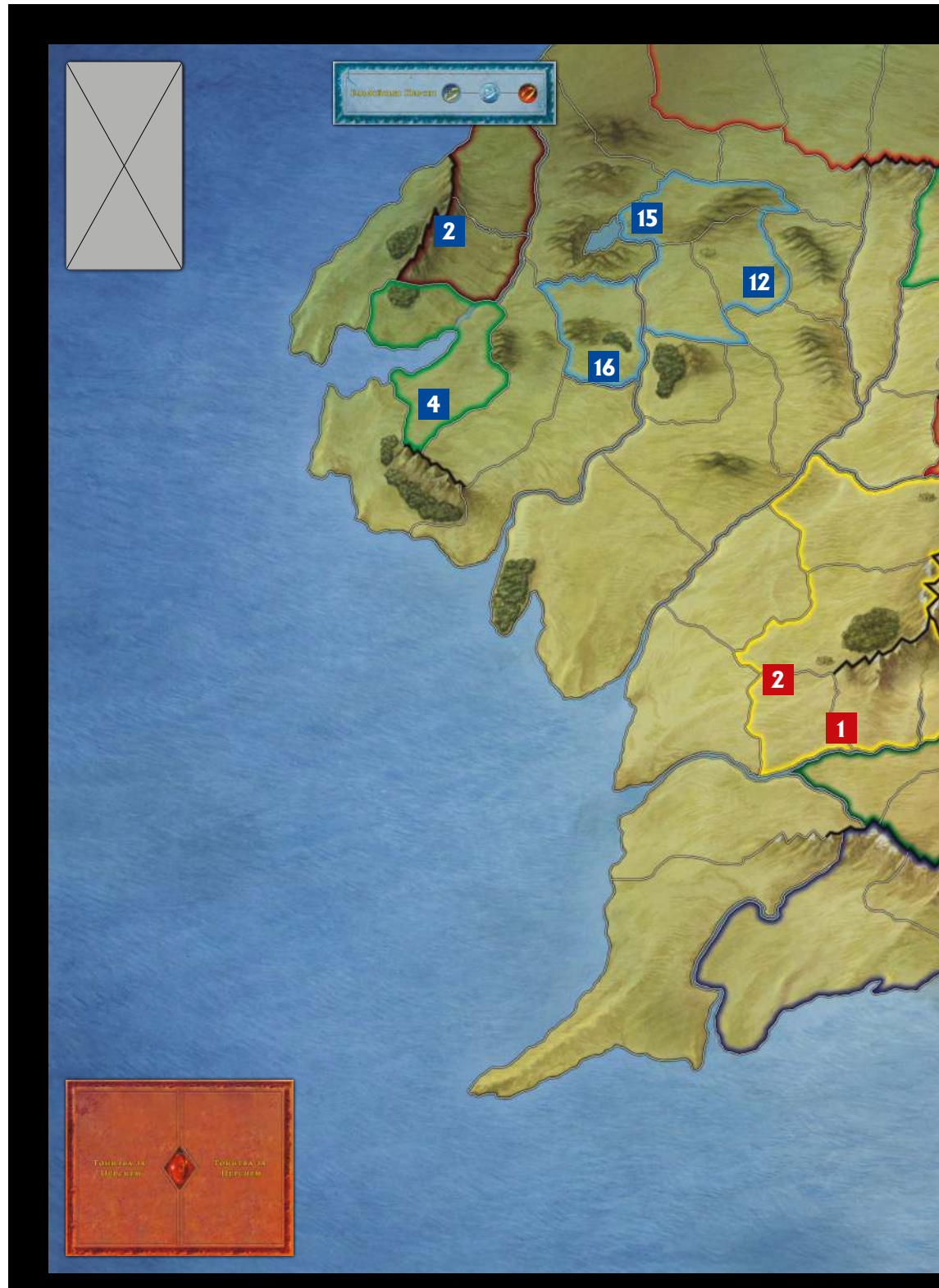
17 Едорас:
1 звичайний, 1 елітний.

18 Ісенські Броди:
2 звичайні, 1 лідер.

19 Гельмів Яр:
1 звичайний.

20 Західний Луг:
1 елітний, 1 лідер.

Підкріплення:
6 звичайних, 3 елітні, 2 лідери.





ІСЕНГАРА

Органк: 1

4 звичайні, 1 елітний,
Саруман.

Роганська Ущелина: 2

6 звичайних.

Підкріплення:

2 звичайні, 5 елітних.

САУРОН

Дол-Гульдур: 3

5 звичайних, 1 елітний,
1 назг'ул.

Східний Луг: 4

1 назг'ул.

Горгорот: 5

4 звичайні.

Мінас-Моргул: 6

5 звичайних, 1 елітний,
1 назг'ул.

Морія: 7

2 звичайні, 1 елітний.

Гора Гундабад: 8

4 звичайні.

Мораннон: 9

1 звичайний, 1 елітний,
1 назг'ул.

Північний Ігілієн: 10

5 звичайних, 1 елітний,
1 назг'ул.

Підкріплення:

10 звичайних, 1 елітний,
1 назг'ул.

ПІВДЕНЦІ ТА

СХІДНЯНИ

Дагорлад: 11

5 звичайних, 1 елітний,
1 назг'ул.

Північний Рун: 12

4 звичайні, 1 елітний,
1 назг'ул.

Південний Ігілієн: 13

3 звичайні, 1 елітний.

Умбар: 14

5 звичайних, 1 елітний.

Західний Гарондор: 15

3 звичайні, 1 елітний.

Підкріплення:

4 звичайні, 1 елітний.

ВІЛЬНІ НАРОДИ

ЗАПАС КУБИКІВ ДІЙ: 5

Персненосці: *Східний Луг*
Гандальф Білий: *Лорієн*
Меріадок, Перегрін: *Фангорн*
Бурлака, Леголас, Гімлі: *Східний Луг*

Трек споганення: 3
Трек Братства: 0/Викрито

Боромир мертвий

ВІЙСЬКА ТІНІ

ЗАПАС КУБИКІВ ДІЙ: 8

Саруман: *Органк*
Король-Відьмак: *не у грі*
Вуста Саурона: *не у грі*

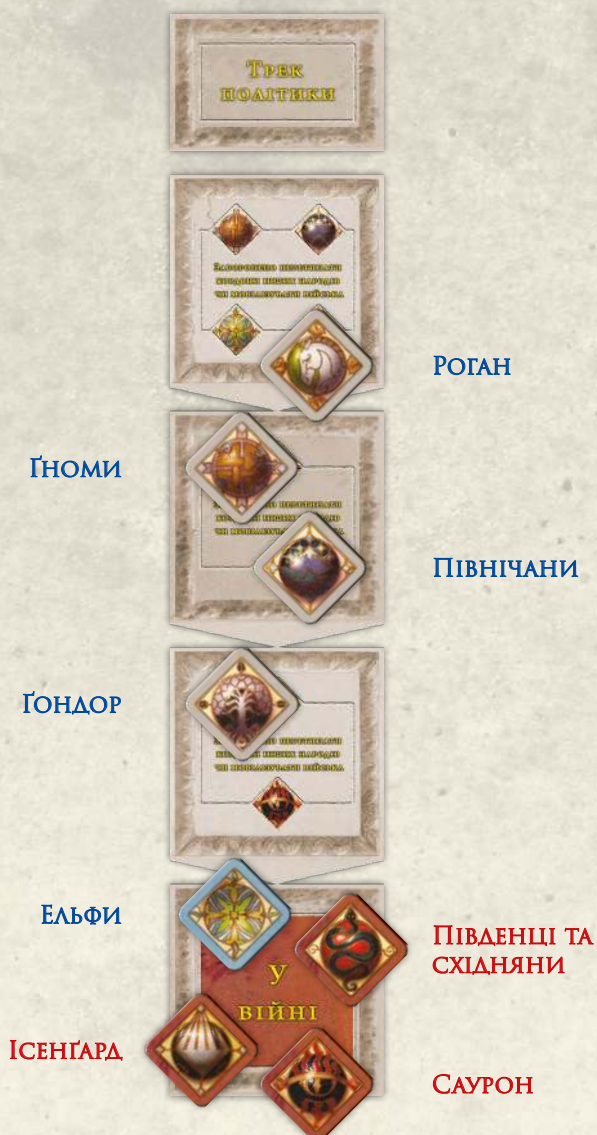


ПІДКРІПЛЕННЯ

Усі військові загони, не розміщені на полі під час приготування, доступні як підкріплення на початку сценарію (бойових втрат поки що немає).

ТРЕК ПОЛІТИКИ

Розмістіть жетони політики народів на треку політики так, як показано на малюнку нижче. Жетони всіх народів Тіні, а також ельфів розміщують активною стороною догори. Жетони північан, гномів, Рогану й Гондору розміщують пасивною стороною догори.



ПРИГОТУВАННЯ БРАТСТВА Й ПОСІПАК ТІНІ

Розмістіть Персненосців, супутників і посіпак так:

ГРАВЕЦЬ ЗА ВІЛЬНІ НАРОДИ

КРОК 1

Розмістіть Персненосців на Східному Лузі.

КРОК 2

Боромир мертвий, тому його треба вилучити з гри під час приготування сценарію.

КРОК 3

Гандальф починає гру як Гандальф Білий, і його розміщують у Лорієні.

КРОК 4

Розмістіть Бурлаку, Леголаса й Гімлі на Східному Лузі.

КРОК 5

Розмістіть Меріадока й Перегріна у Фангорні.

ГРАВЕЦЬ ЗА ТІНЬ

КРОК 1

Саруман починає гру в регіоні Ортанк.

КРОК 2

Короля-Відьмака немає на початку гри; його можна ввести у гру за звичайними правилами.

КРОК 3

Речника Саурона немає на початку гри; його можна ввести у гру за звичайними правилами.

БРАТСТВО

На початку сценарію Братство «розкрито», тому ви повинні покласти жетон поступу Братства на поділку «0» треку Братства, стороною «Розкрито» догори. Значення споганення Персненосців дорівнює 3, тому покладіть жетон споганення на поділку «3».

ПРОВІДНИК

Усі супутники залишили Братство, тому провідник Братства – Голум.

КУБИКИ ДІЙ

Гравець за Тінь починає гру з 8 кубиками дій (адже Саруман у грі) у своєму запасі, а гравець за Вільні Народи починає гру з 5 кубиками дій (адже Гандалф Білий у грі) у своєму запасі.

ЖЕТОНИ ГОНИТВИ

Указані жетони гонитви треба вилучити з запасу гонитви (їх вважають використаними, а будь-які жетони з Оком треба повернути в запас гонитви, коли Братство опиниться на треку Мордору):

ЖЕТОНИ ГОНИТВИ



Один жетон з Оком



Один жетон 1



Два жетони 2



Два жетони «0/ Розкрито»

КОЛОДИ ПОДІЙ

Формуючи колоди з картами подій під час приготування до цього сценарію, деякі карти треба вилучити з гри (ці події вже сталися), а деякі починають гру вже зіграними на столі. Зауважте, що деякі карти Вільних Народів, які дають особливі жетони гонитви, вважають використаними. Їхні відповідні жетони гонитви треба покласти в запас гонитви, коли Братство опиниться на треку Мордору.

Формуючи колоди подій під час приготування до цього сценарію, подивіться на схему праворуч:

ПРИБРАНІ З ГРИ

ГЕРОЙСЬКІ КАРТИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

Мітрилова кольчуга й Жало (№ 5)
Дзеркало Галадріель (№ 13)

СТРАТЕГІЧНІ КАРТИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

Занадто могутня сила (№ 2)
Рідня Глорфіндела (№ 21)
Еомер, син Еомунда (№ 23)

ГЕРОЙСЬКІ КАРТИ ТІНІ

Мерзота з безодні (№ 7)
Немилосердна погода (№ 10)
Жадоба Персня (№ 13)
Братство розпадається (№ 14)
Виснаження скорботою і трудами (№ 15)
Згряя кребайнів (№ 16)
Бальрог з Морії (№ 17)

СТРАТЕГІЧНІ КАРТИ ТІНІ

Повернення у Валінор (№ 1)
Лють смурноземців (№ 11)

ПРИБРАНІ, АЛЕ ЖЕТОНИ ГОНИТВИ У ГРІ

ГЕРОЙСЬКІ КАРТИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

Ельфійські плащі (№ 1)
Ельфійська мотузка (№ 2)
Піала Галадріель (№ 3)

У ГРІ НА СТОЛІ

ГЕРОЙСЬКІ КАРТИ ТІНІ

Палантир Ортанку (№ 21)
Змієязикий (№ 22)

СТРАТЕГІЧНІ КАРТИ ТІНІ

Погрози й обіцянки (№ 5)

ОТРИМАННЯ КАРТ ПОДІЙ

У першій фазі повернення кубиків дій та отримання карт подій:

- Гравець за Вільні Народи бере 4 карти подій. З кожної колоди треба взяти принаймні одну карту. Гравець не зможе подивитися ці карти, поки не візьме всі чотири карти.
- Гравець за Тінь бере 6 карт подій. З кожної колоди треба взяти принаймні одну карту. Гравець не зможе подивитися ці карти, поки не візьме всі шість карт.

У всіх наступних фазах повернення кубиків дій та отримання карт подій використовують звичайні правила. Обмеження щодо кількості карт на руках гравців не змінюється.

ПРАВИЛА ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

Для цього сценарію застосовуються всі правила звичайної гри втрьох чи вчотирьох, проте з такими доповненнями:

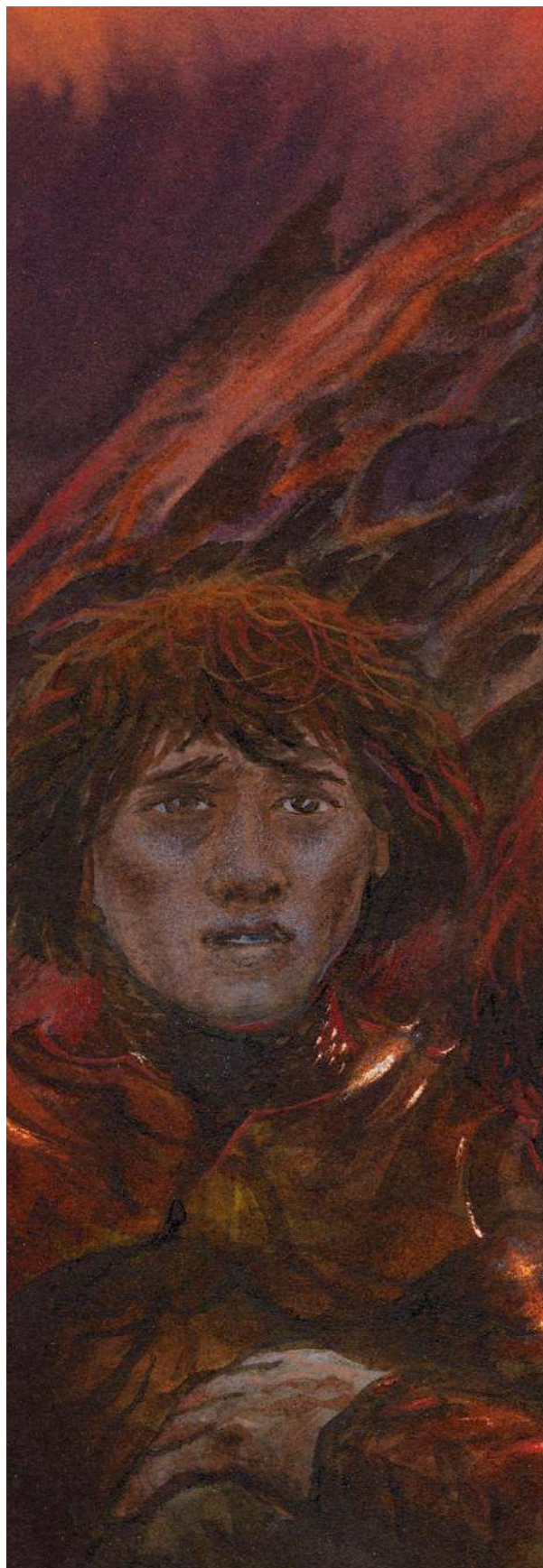
У першій фазі повернення кубиків дій та отримання карт подій:

- Гравці за Вільні Народи беруть по 2 карти подій. З кожної колоди треба взяти принаймні одну карту з чотирьох. Гравці не зможуть подивитися свої карти, поки не візьмуть усі чотири карти.
- Гравці за Тінь беруть по 3 карти подій. З кожної колоди треба взяти принаймні одну карту з шести. Гравці не зможуть подивитися свої карти, поки не візьмуть усі шість карт.

У всіх наступних фазах повернення кубиків дій та отримання карт подій використовують звичайні правила для трьох чи чотирьох гравців. Обмеження щодо кількості карт на руках гравців не змінюється.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Після завершення приготування до гри й першої фази повернення кубиків дій та отримання карт подій гра триває за звичайними правилами.



СЦЕНАРІЙ «СУТІНКИ ТРЕТЬОЇ ПОХИ»

Можна розігравати сценарій «*Братство розпадається*» за правилами 1-го видання, використовуючи доповнення «*Сутінки третьої епохи*» (включене в набір доповнень «*Битви Третьої Епохи*» як частина колекційного видання).

Щоб грати за сценарієм «*Братство розпадається*» за правилами 1-го видання, вам треба застосувати такі зміни.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування відбувається так само, як описано на сторінках 4 і 5, але з такими винятками.

ІСЕНґАРД

- Розмістіть 2 звичайні заgonи та 8 загонів горян (замість 6 звичайних загонів) у Роганській Ущелині.
- 10 звичайних загонів, доступних як підкріплення.

БРАТСТВО, СУПУТНИКИ Й ПОСІПАКИ ТІНІ

- **Галадріель** не у грі, її можна ввести в гру пізніше, дотримуючись звичайних правил.
- **Бальрог** мертвий, його прибирають із гри під час приготування.

НАРОДИ

Горяни зі **Смурних Земель** з'являються у грі на самому початку, а **ентів** із **Фангорну** й **корсарів** з **Умбару** можна ввести у гру за звичайними правилами.

ЖЕТОНИ ГОНИТВИ

Голум — провідник, тому плитки Смеагола можна не додавати до запасу гонитви.

КОЛОДИ ПОДІЙ

Додайте карти подій з доповнення і замініть деякі карти базової гри в колодах подій як завжди.

Перелік прибраних із гри карт і карт, які вже в грі на столі, такий самий як на с. 8, за винятком:

- **Бальрог прийшов!** (№ 17Д) треба прибрати з гри.
- **Лють смурноземців** (№ 11Д) треба прибрати з гри.

Гра від РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО, МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

ВІЙНА ПЕРСНЯ

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»™
Друге видання

БРАТСТВО РОЗПАДАЄТЬСЯ
Сценарій для настільної гри «Війна персня»

Автори сценарію: КРИСТОФЕР БЕНГТССОН та РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО

Редактори: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО та ФАБРІЦІО РОЛЛА

Верстальник: СІМОНЕ ПЕРУЦЦІ

Особлива подяка Алії Вілі, Ендрю Поултеру й Кевіну Чепмену за їхній внесок, відгуки та насамперед за любов до гри.

ВІЙНА ПЕРСНЯ (ДРУГЕ ВИДАННЯ)

Автори гри: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО, МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

Художник: ДЖОН ГАУ

Артдиректор, графічний дизайн: ФАБІО МАЙОРАНА

Фігурки: БОБ НЕЙСМІТ

Дизайн фігурок: ДЖОН ГАУ та МАТТЕО МАККІ

Фотографії: КРИСТОФ ЧАНЧІ

Виробництво: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО та ФАБРІЦІО РОЛЛА

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH» СПІЛЬНО З «WHITE GAMES»

Керівник проекту: ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Видавська редакторка: ПОЛІНА МАТУЗЕВИЧ

Редактор: СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Перекладач: СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Верстка: АРТУР ПАТРИХАЛКО

Неоціненна допомога: Володимир Білодід, Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Годоров.

Гра створена, опублікована й поширюється по всьому світу ARES GAMES SRL



www.geekach.com.ua



www.aresgames.eu



www.white-games.com.ua



Середзем'я, Гобіт, Володар Перснів, Війна Персня, а також усі персонажі, предмети, події й місця являються товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками компанії Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises і використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями. War of the Ring Boardgame © 2011, 2024 Ares Games Srl. © 2011, 2024 Sophisticated Games Ltd. Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. Безпека удушення. Виготовлено в Китаї. Збережіть цю інформацію.

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Пернів»™

Друге видання

БРАТСТВО РОЗПАДАЄТЬСЯ

СЦЕНАРІЙ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ВІЙНА ПЕРСНЯ» (ПЕРШЕ ВИДАННЯ)
З ДОПОВНЕННЯМ «СУТІНКИ ТРЕТЬОЇ ЕПОХИ»

АВТОРИ:
РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО ТА
КРИСТОФЕР БЕНГТССОН



WHITE
GAMES

ARES