

ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»
Второе издание

ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»
Дополнение

СУДЬБА ЭРЕБОРА ПРОМО-ДОПОЛНЕНИЕ

Компоненты: 4 накладки на игровое поле,
8 альтернативных карт, правила.



Игра создана, опубликована
и распространяется
ARES GAMES SRL.

Via dei Metalmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Италия.
www.aresgames.eu



Средиземье, Властелин Колец, Война Кольца, Хоббит, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и её соответствующей лицензией. War of the Ring Boardgame ©2011, 2021 Ares Games Srl. ©2011, 2021 Sophisticated Games Ltd



Промо-дополнение «Судьба Эребора» к игре «Война Кольца».
Производитель: Ching Luen Printing Co. Ltd., No 3 Julong Road, LongKou, HeShan, Guangdong, Китай. Продавец: Ares Games Srl., Ares Games Srl, Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Италия. Импортёр: ООО «Гага Трейд», РФ, 195112, Санкт-Петербург, Малоохтинский пр-т, д. 16, корп. 1, лит. А, пом. 26Н. Не подлежит обязательной сертификации. Срок службы неограничен. Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет! Мелкие детали. Опасность закупорки дыхательных путей. Сделано в Китае. Дата изготовления: май 2021 г. gaga-games.ru Тел.: +7 812 922-54-15

Артикул:

66244



4 620102 360145

СУДЬБА ЭРЕБОРА

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «ВОЙНА КОЛЬЦА»

АВТОР:
РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО



СУДЬБА ЭРЕБОРА

«Великие дела свершились на полях Пеленнора, но нельзя забыть и о битвах на севере. Если бы не доблесть Народа Дарина, в Гондоре сейчас могло бы не быть Королевы, а Дольн лежал бы в развалинах. И с победы нам пришлось бы возвращаться на пепелище».

Так однажды сказал Гэндальф, ибо знал, как важно было отстоять север в Войне Кольца.

Но что, если Битва пяти воинств будет проиграна свободными народами, и Даин никогда не станет Королём-под-Горой? Что, если гномы Железных холмов — это всего лишь чудом выжившие и разрозненные потомки, сражающиеся в неравной битве, чтобы защитить свои дома? Что, если Дейл никогда не будет восстановлен?

Начало «Войны Кольца» предполагает исторический исход Битвы пяти воинств: свободные народы одержали победу, Эребор и Дейл были восстановлены, многие гномы с Железных холмов переселились в Королевство-под-Горой, и благодаря правлению Даина, Барда и его сына Бранда север снова стал процветающим краем.

Дополнение «Судьба Эребора» — это альтернативный вариант правил для «Войны Кольца», который предполагает иной исход

Битвы пяти воинств. Победа сил Тьмы под Одинокой горой стала переломным моментом в истории: орки поселились в Одинокой горе и возвели там крепость, гномий народ остался на Железных холмах, но их общество бедно и разрозненно, Озёрный город сгинул в битве, а королевство Дейл так и не возродилось из руин.

Насколько повлияет на Войну Кольца другая судьба Эребора? С этим дополнением вы сможете найти свой ответ на этот вопрос.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 4 наклейки на игровое поле:
 - Наклейка крепости Тьмы Эребора.
 - Наклейка «Судьба Эребора».
 - Две двухсторонние наклейки больших городов для дополнительного варианта правил «Новые города».
- 8 альтернативных карт:
 - 4 новые карты событий свободных народов (заменяют карты стратегических событий № 4, 19 и 22; а также карту героического события № 17).
 - 2 новые карты событий Тьмы (заменяют карты стратегических событий № 20 и 22).
 - 2 новые карты персонажа Гимли (карта «Гимли, сын Глоина»; а также «Гимли, Владыка гномов» для игры с правилами «Совет Ривенделла» из дополнения «Владыки Средиземья»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите наклейку «Судьба Эребора» поверх соответствующих регионов на карте (Эребор, Дейл, Железные холмы).
- Поместите наклейку крепости Тьмы Эребора поверх ячейки крепости Эребора.
- Замените карты «Войны Кольца» на соответствующие карты дополнения (карты стратегических событий свободных народов № 4, 19 и 22; карту героического события свободных народов № 17; карты стратегических событий Тьмы № 20 и 22; карту персонажа «Гимли, сын Глоина»).
- Изменения в расстановке войск:
 - Эребор: нет отрядов гномов.
 - Дейл: нет отрядов северян.
 - Эребор: 2 обычных отряда Саурана.
 - Каррок: 2 обычных отряда северян и 1 лидер северян (вместо 1 обычного отряда).
 - Эред Луин: 2 обычных отряда гномов (вместо 1).
 - Железные холмы: 2 обычных отряда гномов и 1 лидер гномов (вместо 1 обычного отряда).
- Активируйте гномов в начале игры (поместите жетон политики гномов на шкалу политики активной стороной вверх).

ИЗМЕНЕНИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Дополнение «Судьба Эребора» меняет функцию некоторых регионов на игровом поле (как указано на наклейке):

- **Эребор** считается крепостью Тьмы (Саурана) во всех отношениях. Регион, в котором находится Эребор, находится внутри границ Саурана

(а не внутри границ гномов). Контроль над Эребором не приносит победных очков игроку Тьмы, однако может принести победные очки игроку свободных народов (как и захват любой другой крепости Тьмы).

- **Дейл** считается не городом, а укреплением и находится за пределами чьих-либо границ.
- **Железные холмы** считаются большим городом свободных народов (и по-прежнему находятся внутри границ гномов).

Во всех остальных случаях и для всех остальных регионов руководствуйтесь обычными правилами и условиями победы «Войны Кольца».

ВЛАДЫКИ СРЕДИЗЕМЬЯ

Вы можете использовать дополнение «Судьба Эребора» вместе с вариантом «Совет Ривенделла» из дополнения «Владыки Средиземья». В этом случае персонаж «Гимли, Владыка гномов» начинает игру в Железных холмах или Эред Луине вместо Эребора. При подготовке к игре замените его карту персонажа на новую из дополнения «Судьба Эребора».

НОВЫЕ ГОРОДА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

При игре с дополнением «Судьба Эребора» вы также можете использовать это дополнительное правило, чтобы поместить на карту Средиземья новые большие города:

- Поместите наклейку большого города свободных народов в Эред Луин.
- Поместите наклейку большого города Тьмы в Южный Рун.

Эти регионы будут считаться большими городами, а не малыми, как при обычной игре.