

ВОЙНА КОЛЬЦА

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


Второе издание

РАСКОЛ БРАТСТВА

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ
«ВОЙНА КОЛЬЦА. ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ»

АВТОРЫ
РОБЕРТО ДИ МЕЛИО
И КРИСТОФЕР БЕНГТССОН





Это был, наверное, третий вечер их одинокого пути. Они потеряли счет времени на этих голых каменистых склонах. Приходилось карабкаться, отступая и падая, возвращаться назад, снова искать дорогу и опять попадать в те же самые места.

Но все-таки, хотя и очень медленно, они продвигались на восток. Временами они видели с отрогов хребта унылую равнину внизу, покрытую гиблыми болотами. Там не было заметно никаких признаков жизни.

Хоббиты стояли на краю высокого мрачного обрыва.

Ущелье под ними скрывал туман, вершины утесов за спиной прятались в облаках.

С востока налетал порывами холодный ветер. День кончился. Равнину впереди уже затопили густые тени.

Острова зелени на ней потускнели и стали бурыми. Далеко справа погасли блики на волнах Андуина. В той стороне был Гондор, там остались друзья, но Фродо и Сэм смотрели на юго-восток, туда, где на самом краю надвигающейся ночи смутно виднелась неровная стена — то ли неподвижные тучи, то ли далекие горы. Там, на границе земли и неба, мерцали красные сполохи.

Дж. Р. Р. Толкин. Две башни. Книга четвертая.

Глава 1:

Укрощение
Смеагола

(за основу взят
перевод Н. Григорьевой
и В. Грушецкого).

ВСТУПЛЕНИЕ

Война Кольца: Раскол Братства — это сценарий для настольной игры *Война Кольца* [2-е издание], который предлагает игрокам альтернативный вариант подготовки к игре (см. стр. 14 правил игры «Война Кольца» [2-е издание]).

Он позволяет начать игру с момента раскола Братства. Гэндальф победил Балрога и добрался до Лориена на орлах, Мэрри и Пишпин вот-вот обнаружат нечто странное в чаше Фангорна, на равнинах Рохана три охотника отправились в опасное путешествие, а на восточном побережье реки Андуйн два маленьких хоббита бросают свой взор в сторону Мордора и огненной горы Ородруин.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

Этот сценарий предлагает вам, игрокам в *Войну Кольца*, альтернативный вариант подготовки к игре, что позволит переосмыслить свою стратегию.

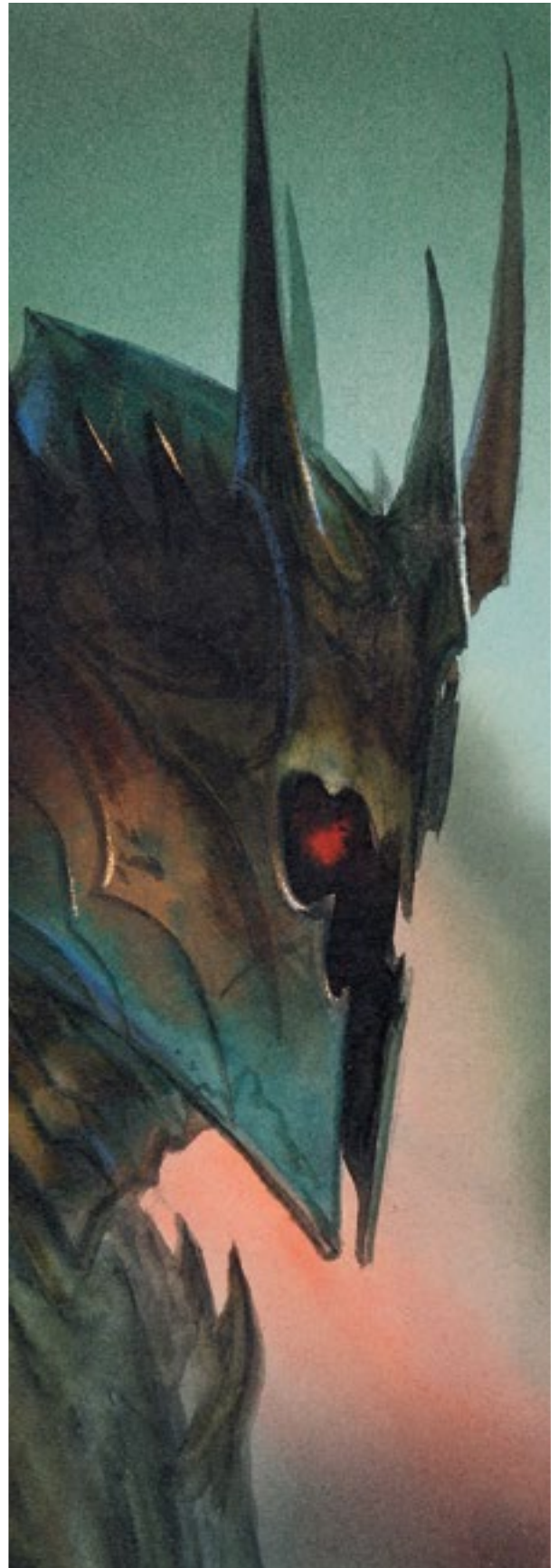
При подготовке к игре обратите особое внимание на новые первоначальные позиции для отрядов обеих сторон и персонажей, а также на карты событий, находящиеся на столе в начале игры.

Эти новые условия позволят иначе взглянуть на события, происходящие в мире Средиземья, и игрок, способный получить максимум преимуществ в данных условиях, сможет определить исход *Войны Кольца*.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОТРЯДЫ

Поместите отряды и лидеров каждого из народов так, как показано на следующей странице.



РАССТАНОВКА ВОЙСК

Гномы

- 1 Эребор:**
1 обычный, 2 элитных, 1 лидер.
- 2 Эред Луин:**
1 обычный.
- 3 Железные Холмы:**
1 обычный.
- Подкрепления:**
2 обычных, 3 элитных, 3 лидера.

Эльфы

- 4 Серые Гавани:**
1 обычный, 1 элитный, 1 лидер.
- 5 Ривенделл:**
3 элитных, 1 лидер.
- 6 Лесное Королевство:**
1 обычный, 2 элитных, 1 лидер.
- 7 Лорием:**
1 обычный, 2 элитных, 1 лидер.
- Подкрепления:**
2 обычных, 2 элитных.

Гондор

- 8 Минас Тирит:**
3 обычных, 1 элитный, 1 лидер.
- 9 Дол Амрот:**
3 обычных.
- 10 Остилат:**
2 обычных.
- 11 Пеларгир:**
1 обычный.
- Подкрепления:**
6 обычных, 4 элитных, 3 лидера.

Северяне

- 12 Бри:**
1 обычный.
- 13 Каррок:**
1 обычный.
- 14 Дейл:**
1 обычный, 1 лидер.
- 15 Северные холмы:**
1 элитный.
- 16 Шир:**
1 обычный.
- Подкрепления:**
6 обычных, 4 элитных, 3 лидера.

Рохан

- 17 Эдорас:**
1 обычный, 1 элитный.
- 18 Изенские броды:**
2 обычных, 1 лидер.
- 19 Хельмова падь:**
1 обычный.
- 20 Вестэмнет:**
1 элитный, 1 лидер.
- Подкрепления:**
6 обычных, 3 элитных, 2 лидера.





Изенгард

Ортханк: 1

4 обычных, 1 элитный, Саруман.

Врата Рохана: 2
6 обычных.

Подкрепления:
2 обычных, 5 элитных.

Саурон

Дола Гуадур: 3

5 обычных, 1 элитный, 1 назгул.

Истэмнет: 4

1 назгул.

Горгорот: 5

4 обычных.

Минас Моргул: 6

5 обычных, 1 элитный, 1 назгул.

Мория: 7

2 обычных, 1 элитный.

Гора Гундабад: 8

4 обычных.

Мораннон: 9

1 обычный, 1 элитный, 1 назгул.

Северный Итилен: 10

5 обычных, 1 элитный, 1 назгул.

Подкрепления:

10 обычных, 1 элитный, 1 назгул.

Харадримы и истерлинги

Дагораад: 11

5 обычных, 1 элитный, 1 назгул.

Северный Рун: 12

4 обычных, 1 элитный, 1 назгул.

Южный Итилен: 13

3 обычных, 1 элитный.

Умбар: 14

5 обычных, 1 элитный.

Западный Хараддор: 15

3 обычных, 1 элитный.

Подкрепления:

4 обычных, 1 элитный.

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

Запас кубиков действий: 5

Хранители Кольца: *Истэмнет*
Гэндальф Белый: *Лориен*
Мериадок, Перегрин: *Фангорн*
Странник, Леголас, Гимли: *Истэмнет*

Влияние Кольца: 3
Шкала Братства: 0/Раскрыто

Боромир мертв

АРМИИ ТЬМЫ

Запас кубиков действий: 8

Саруман: *Ортханк*
Король-чародей: не в игре
Голос Саурона: не в игре



ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Все отряды, не помещенные на поле во время подготовки к игре, доступны в качестве подкреплений с начала сценария (потери с обеих сторон отсутствуют).

ШКАЛА ПОЛИТИКИ

Поместите жетоны всех народов на шкалу политики так, как указано ниже. Жетоны всех народов Тьмы, а также эльфов помещаются активной стороной вверх. Жетоны северян, гномов, Рохана и Гондора помещаются пассивной стороной вверх.



ПОДГОТОВКА БРАТСТВА И ПРИСЛУЖНИКОВ ТЬМЫ

Поместите Хранителей Кольца, спутников и прислужников на поле по следующей схеме:

ИГРОК ЗА СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

ШАГ 1

Поместите Хранителей Кольца в Истэмнет.

ШАГ 2

Боромир мертв и должен быть убран из игры во время подготовки к сценарию.

ШАГ 3

Гэндальф начинает игру как Гэндальф Белый и помещается в Лориен.

ШАГ 4

Поместите Странника, Леголаса и Гимли в Истэмнет.

ШАГ 5

Поместите Мериадока и Перегрину в Фангорн.

ИГРОК ЗА ТЬМУ

ШАГ 1

Саруман начинает игру в регионе Ортханк.

ШАГ 2

Король-чародей не введен в игру и может быть введен в игру в соответствии со стандартными правилами.

ШАГ 3

Голос Саурона не введен в игру и может быть введен в игру в соответствии со стандартными правилами.

БРАТСТВО

В начале сценария Братство раскрыто, таким образом, вам необходимо поместить жетон прогресса Братства на нулевое значение соответствующей шкалы стороной «Раскрыто» вверх. Поскольку влияние Кольца равно 3, поместите соответствующий жетон на деление 3 шкалы Братства.

ПРОВОДНИК

Поскольку все спутники покинули Братство, проводником Братства является Голлум.

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Игрок за Тьму начинает игру с 8 кубиками действий (поскольку Саруман в игре) в своем запасе, а игрок за свободные народы начинает игру с 5 кубиками действий (поскольку Гэндальф Белый в игре) в своем запасе.

ЖЕТОНЫ ОХОТЫ

Следующие жетоны Охоты должны быть убраны из запаса (они считаются использованными. Любые жетоны с Оком должны быть возвращены в запас Охоты, когда Братство достигнет шкалы Мордора):

ЖЕТОНЫ ОХОТЫ



Один жетон с Оком



Один жетон 1



Два жетона 2



Два жетона «0/Раскрыто»

КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

При составлении колоды с картами событий во время подготовки к этому сценарию некоторые карты должны быть убраны из игры (эти события уже случились ранее), а некоторые карты начинают игру уже сыгранными. Пожалуйста, обратите внимание, что некоторые карты свободных народов, дающие специальные жетоны Охоты, считаются уже сыгранными, и их соответствующие жетоны Охоты должны быть помещены в запас Охоты, когда Братство достигает шкалы Мордора.

Сверьтесь со схемой справа при составлении колод событий во время подготовки к этому сценарию.

УБРАНЫ ИЗ ИГРЫ

Героические карты свободных народов

Мифриловая кольчуга и Жало (№ 5)
Зеркало Галадриэли (№ 13)

Стратегические карты свободных народов

Сила слишком велика (№ 2)
Родня Глорфиндейла (№ 21)
Эомер, сын Эомунда (№ 23)

Героические карты Тьмы

Тварь из бездны (№ 7)
Безжалостная погода (№ 10)
Влияние Кольца (№ 13)
Раскол Братства (№ 14)
Горе и страдания (№ 15)
Стаи воронов (№ 16)
Балрог из Мории (№ 17)

Стратегические карты Тьмы

Возвращение в Валинор (№ 1)
Ярость дунландцев (№ 11)

УБРАНЫ, НО ЖЕТОНЫ ОХОТЫ В ИГРЕ

Героические карты свободных народов

Эльфийские плащи (№ 1)
Эльфийская веревка (№ 2)
Фиал Галадриэли (№ 3)

В ИГРЕ НА СТОЛЕ

Героические карты Тьмы

Палантир Ортханка (№ 21)
Гнилоуст (№ 22)

Стратегические карты Тьмы

Угрозы и обещания (№ 5)

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

В первой фазе возврата кубиков действий и получения карт событий:

- игрок за свободные народы берет 4 карты событий. Из каждой колоды должна быть взята хотя бы одна карта, и игрок не может смотреть полученные карты, пока не возьмет все 4;
- игрок за Тьму берет 6 карт событий. Из каждой колоды должна быть взята хотя бы одна карта, и игрок не может смотреть полученные карты, пока не возьмет все 6.

Во всех последующих фазах возврата кубиков действий и получения карт событий используются стандартные правила, ограничение на количество карт в руках игроков не меняется.

ИГРА ДЛЯ ТРЕХ ИЛИ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

Все стандартные правила для трех или четырех игроков применяются и для данного сценария, но со следующими дополнениями.

В первой фазе возврата кубиков действий и получения карт событий:

- игроки за свободные народы берут по 2 карты событий. Из каждой колоды должна быть взята хотя бы одна карта из 4, и игроки не могут смотреть полученные карты, пока не возьмут все 4;
- игроки за Тьму берут по 3 карты событий. Из каждой колоды должна быть взята хотя бы одна карта из 6, и игроки не могут смотреть полученные карты, пока не возьмут все 6.

Во всех последующих фазах возврата кубиков действий и получения карт событий используются стандартные правила для трех или четырех игроков, и ограничение на количество карт в руках игроков не меняется.

ХОД ИГРЫ

После окончания подготовки к игре и первой фазы возврата кубиков действия и получения карт событий игра продолжается по стандартным правилам.





ВОЙНА КОЛЬЦА

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

Авторы КРИСТОФЕР БЕНГТССОН и РОБЕРТО ДИ МЕЛИО

РАСКОЛ БРАТСТВА

Бесплатный сценарий для настольной игры *Война Кольца* [2-е издание]

Авторы КРИСТОФЕР БЕНГТССОН и РОБЕРТО ДИ МЕЛИО

Редакторы РОБЕРТО ДИ МЕЛИО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

Верстка СИМОНЕ ПЕРУЦЦИ

Особые благодарности Алии Вилья, Эндрю Поултеру и Кевину Чапману
за их вклад, отзывы и, прежде всего, любовь к игре.

Игра создана, опубликована и распространяется ARES GAMES SRL.

Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Via dei Metallmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu



Средиземье, Хоббит, Властелин Колец, Война Кольца, 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 ее соответствующей лицензией. War of the Rings Boardgame ©2011, 2016 Ares Games Srl. ©2011, 2016 Sophisticated Games Ltd.

ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»[®]

Второе издание

