OSUD EREBORU

„Když vzpomínáte velkou bitvu na Pelennorských polích, nezapomeňte na bitvy o Dol a hrdinství Durinova lidu. Myslete na to, co mohlo nastat. Dračí oheň a meče divochů v Eriadoru, noc v Roklince."

Tolik řekl Gandalf k tomu, jak nesmírně důležitá je obrana Severu během Války o Prsten.

Ale co kdyby Svobodné národy Bitvu pěti armád prohrály a Dáin se nikdy nestal Králem pod horou? Co kdyby trpaslíci ze Železných hor zůstali jen rozptýlenými zbytky svého rodu, nucení neustále bojovat o svoje domovy? Co kdyby lidé nikdy neobnovili Dol?

Když hrajeme ***Válku o Prsten***, předpokládáme „historický" výsledek Bitvy pěti armád. Svobodné národy zvítězily, Erebor a Dol byly obnoveny, většina trpaslíků ze Železných hor se přestěhovala do Království pod horou a Sever znovu prosperoval za moudré vlády Dáina, Barda a později jeho syna Branda.

Osud Ereboru je varianta hry ***Válka o Prsten***, která se hodí, když hráč za Stín vyhraje ***Bitvu pěti armád***. Dějiny se budou ubírat zcela jiným směrem. Skřeti osídlí Osamělou horu a postaví tam pevnost. Trpaslíci zůstanou v Železných horách, ale k prosperitě mají daleko. Po ztracené bitvě už neexistuje Jezerní město a neobnoví se ani Království pod horou… ze všeho zůstanou jen ruiny.

Jak změní ***Osud Ereboru*** průběh ***Války o Prsten***? To zjistíte, když si zahrajete tuto variantu.

SEZNAM KOMPONENT

- 4 žetony k překrytí míst na herním plánu:
  - žeton pole pevnosti Erebor (jako pevnost Stínu);
  - žeton mapy Osud Ereboru;
  - dva žetony velkoměst (k použití ve variantě *Nová města*).
- 8 alternativních karet:
  - 4 alternativní karty událostí Svobodných národů (strategické karty 4, 19 a 22; karta události postavy 17);
  - 2 alternativní karty událostí Stínu (strategické karty 20 a 22);
  - 2 alternativní karty postavy Gimliho (alternativní karta *Gimli, Syn Glóinův*, alternativní karta *Gimli, Vznešený trpaslík* k použití s pravidly *Rada v Roklince* v rozšíření ***Páni Středozemě***).

PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte žeton mapy Osud Ereboru přes odpovídající regiony na herním plánu (Erebor, Dol, Železné hory).
- Umístěte žeton pole pevnosti Stínu Erebor přes původní pole pevnosti Erebor.
- Nahraďte karty ze základu ***Války o Prsten*** (strategické karty událostí Svobodných národů č. 4, 19 a 22; kartu události postavy Svobodných národů č. 17; strategické karty událostí Stínu č. 20 a 22; kartu postavy *Gimli, Syn Glóinův*).
- Upravte rozestavení armád ve ***Válce o Prsten*** následovně:
  - v Ereboru nebudou trpasličí jednotky;
  - v Dolu nebudou seveřanské jednotky;
  - do Ereboru umístěte 2 Sauronovy běžné jednotky;
  - do Skalbalu umístěte celkem 2 seveřanské běžné jednotky a 1 seveřanského vůdce;
  - do Ered Luin umístěte celkem 2 trpasličí běžné jednotky;
  - do Železných hor umístěte celkem 2 trpasličí běžné jednotky a 1 trpasličího vůdce.
- Trpaslíci jsou od počátku hry aktivní (jejich žeton politiky je na ukazateli politiky otočen aktivní stranou vzhůru).

ZMĚNY HERNÍHO PLÁNU

Na žetonu překrytí mapy Osud Ereboru jsou vidět následující změny:

- **Erebor** je pro všechny účely pevnost Stínu (Sauronova). Region Erebor patří Sauronovu národu, nikoli trpaslíkům. Hráči za Stín neposkytuje vítězné body, naopak, pokud jej dobudou Svobodné národy, získají za něj body stejně jako za jakoukoli jinou pevnost Stínu.
- **Dol** není velkoměsto, ale opevnění a region s ním nepatří žádnému národu.
- **Železné hory** nejsou město, ale velkoměsto (a stále patří trpaslíkům).
- Krom těchto změn na herním plánu a náhrady karet platí všechna běžná pravidla a podmínky vítězství ***Války o Prsten***.

PÁNI STŘEDOZEMĚ

Pokud hrajete ***Osud Ereboru*** s pravidly *Rada v Roklince* z rozšíření ***Páni Středozemě***, může postava *Gimli, Vznešený trpaslík* začít hru v Železných horách nebo Ered Luin, nikoli v Ereboru. Použijte jeho alternativní kartu z tohoto scénáře.

NOVÁ MĚSTA (VOLITELNÉ)

Pokud se rozhodnete hrát tuto volitelnou variantu ***Osudu Ereboru***, použijte oba žetony velkoměst takto:

- Umístěte žeton velkoměsta Svobodných národů do Ered Luin.
- Umístěte žeton velkoměsta Stínu do Jižního Rhûnu.

Tyto regiony jsou pro všechny herní účely považovány za velkoměsta, nikoli za města.