WŁADCA PIERŚCIENI™

PODRÓŻE PRZEZ ŚRÓDZIEMIE™

ZARZEWIE WOJNY
ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA

Dzięki temu za czasów Kiriona, Dwunastego Namiestnika […], pobratymcy z północy przybyli nam z odsieczą i brali udział w wielkiej bitwie na polach Kelebrantu, kiedy to zniszczyliśmy nieprzyjaciół, którzy zagarnęli nasze północne prowincje. Tych sojuszników nazywamy Rohirrimami, mistrzami koni; odstąpiliśmy im prowincję Kalenardhon, która odtąd zwie się Rohanem. Kraj ten bowiem przez długie wieki był niemal bezludnym pustkowiem. Rohirrimowie stali się naszymi sprzymierzeńcami, złożyli wiele dowodów wierności, wspierając nas w potrzebie i strzegąc północnego pogranicza oraz Wrót Rohanu. – (Faramir, *Dwie wieże*)

Przebieg gry

Zarzewie wojny to rozszerzenie do gry *Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*, w którym królestwa Rohanu i Gondoru mierzą się z narastającym zagrożeniem ze strony najemników i potrzebują pomocy bohaterów. To rozszerzenie daje dostęp do nowej rozgałęziającej się kampanii złożonej z 15 przygód, które poddadzą próbie odwagę bohaterów. Ponadto gra powiększa się o nowe wyzwania, karty nieszczęść, kafelki, tereny, wrogów, bohaterów, przedmioty i role, które urozmaicą Wasze wędrówki przez Śródziemie.

Jak korzystać z tego rozszerzenia

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Zarzewie wojny* musicie zaktualizować aplikację *Podróży przez Śródziemie* i dodać to rozszerzenie do swojej kolekcji w panelu zarządzania.

Przed rozpoczęciem przygód z *Zarzewia wojny* należy dołączyć elementy z tego rozszerzenia do elementów z gry podstawowej (karty wierzchowców, nieszczęść, żetony fortyfikacji i trudnego terenu należy umieścić w puli ogólnej, a pozostałe karty wtasować do odpowiednich talii). Nowe żetony terenu można odłożyć na bok wraz z żetonami terenu z gry podstawowej. Gracze skorzystają z nich, gdy dany scenariusz będzie tego wymagał.

Symbol rozszerzenia

Każda karta i kafelek z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Zarzewia wojny*, aby z łatwością można było odróżnić te elementy od kart i kafelków z podstawowej gry *Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*.

Nowy front

Podczas przygód aplikacja *Podróży przez Śródziemie* uwzględnia wszystkie elementy z tych rozszerzeń, które zostały aktywowane w panelu zarządzania kolekcją. To oznacza, że gdy dane rozszerzenie jest aktywne, pochodzący z niego wrogowie, kafelki, bohaterowie, role i przedmioty mogą się pojawić w dowolnych kampaniach. Elementy z *Zarzewia wojny* mogą urozmaicić również kampanię z gry podstawowej i zaskoczyć nawet weteranów *Podróży przez Śródziemie*!

Lista elementów

28 plastikowych figurek
(7 bohaterów, 21 wrogów)

18 kafelków mapy

7 kart bohaterów

65 kart
przedmiotów

3 karty
umiejętności – tytułów

30 kart
umiejętności bohaterów

72 karty
umiejętności – ról

6 kart
terenu

wierzchowców

15 kart
nieszczęść

Role

W tym rozszerzeniu dodano 6 nowych ról. Bohaterowie mogą wybierać te role na początku i w trakcie kampanii.

Rola, jaką bohater pełni podczas danej przygody, częściowo determinuje jego możliwości. Każda rola ma pewną ogólną funkcję.

- **Kronikarz** przyspiesza zdobywanie wiedzy tajemnej podczas kampanii.
- **Przewodnik** wspiera drużynę umiejętnościami przetrwania w dziczy.
- **Obrończyni** pokonuje wrogów dzięki pracy zespołowej.
- **Kwatermistrz** dba o prowiant i dobry humor w drużynie.
- **Żołnierz** triumfuje dzięki dyscyplinie.
- **Oszust** stosuje przebiegłe zagrywki, aby zawsze być o krok przed wrogami.

Wybór roli nie jest ostateczny. Bohaterowie mogą zmieniać swoje role pomiędzy przygodami.

5 żetonów
ufortyfikowania

9 żetonów terenu
rów/ogrodzenie

5 żetonów
trudnego terenu

4 żetony terenu
skrzynia/barykada

żeton terenu
sadzawka/fontanna

Zasady rozszerzenia

Karty nieszczęść

Karty nieszczęść oznaczają negatywne efekty ograniczające bohaterów.

- Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi otrzymać nieszczęście „Pojmanie", „Zniechęcenie" albo „Przerażenie", otrzymuje odpowiednią kartę nieszczęścia.
- Gdy bohater otrzymuje kartę nieszczęścia, bierze odpowiednią kartę z puli ogólnej i umieszcza ją odkrytą na swojej strefie gry.
- Jeśli bohater ma otrzymać kartę nieszczęścia, które już ma, nie otrzymuje duplikatu.
- Zdolność z karty nieszczęścia opisuje, w jaki sposób należy rozpatrzyć efekt.

Pojmanie

- Gdy bohater otrzymuje kartę nieszczęścia „Pojmanie", bierze **losową** kartę nieszczęścia „Pojmanie" z puli ogólnej.
- Gracz nie może podejrzeć rewersu wylosowanej karty, dopóki nie otrzyma takiego polecenia.
- Gdy gracz ma odrzucić kartę nieszczęścia „Pojmanie", zamiast tego odwraca ją i rozpatruje efekt opisany na rewersie.
- Na potrzeby mechaniki gry pojmany bohater nie znajduje się na żadnym obszarze na mapie.
- Pojmany bohater nie może być celem żadnych efektów, w tym efektów aktywacji wrogów i złowieszczych zdarzeń. Efekty należy rozpatrywać w największym możliwym stopniu, ignorując przy tym pojmanego bohatera.
  - Pojmany bohater może wykonać akcję elementu ze swojej karty nieszczęścia „Pojmanie" i rozgrywa wszystkie kroki każdej fazy gry, w tym fazy przegrupowania.

Kalaminta Tuk została pojmana i jej figurka została usunięta z mapy. Teraz każdy bohater musi przyjąć 2 zakryte karty, ale ponieważ Kalaminta Tuk jest pojmana, ignoruje ten efekt. W swojej turze będzie mogła poświęcić akcję, aby spróbować uciec.

Barykada (teren)

Barykada to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.

- Figurka nie może się ruszyć na obszar z barykadą, chyba że polecenie każe jej zignorować żetony terenu.
- Bohaterowie i wrogowie mogą atakować cel na obszarze z barykadą.
- Atak na cel oddalony o kilka obszarów może być wykonany przez obszar z barykadą.

barykada

Zmiana formy (Beorn)

Beorn może przyjmować dwie różne formy, które różnią się zdolnościami i wartościami atrybutów.

Beorn zaczyna każdą przygodę w swojej domyślnej formie – używa karty bohatera „Beorn" i odpowiadającej jej figurki. W trakcie gry Beorn może użyć kart umiejętności, aby przemienić się w alternatywną formę – Wielkiego Niedźwiedzia. Podczas przygotowania gry kartę bohatera „Wielki Niedźwiedź", odpowiadającą jej figurkę, kartę „Ostre szpony" i kartę „Wiekowa powłoka" należy odłożyć na bok.

Gdy polecenie na karcie umiejętności nakaże „przemienić" bohatera, należy zastąpić jego kartę bohatera, figurkę i wyposażone przedmioty alternatywną kartą bohatera, figurką i przedmiotami.

karta i figurka bohatera „Beorn"

karta i figurka bohatera „Wielki Niedźwiedź"

Gdy Wielki Niedźwiedź jest w grze i odrzucona zostanie karta umiejętności „Pierwszy Beorning", Wielki Niedźwiedź przemienia się w Beorna. Karta bohatera, figurka i wyposażenie Wielkiego Niedźwiedzia zostają zastąpione kartą bohatera, figurką i wyposażeniem Beorna.

- Gdy efekt w aplikacji odnosi się do Beorna, dotyczy jego aktualnej formy – Beorna albo Wielkiego Niedźwiedzia.
- Gdy bohater zmienia formę, następujące elementy w jego strefie gry pozostają bez zmian: karty obrażeń, karty strachu, żetony, przygotowane karty, nieszczęścia, atuty, talia umiejętności i stos kart odrzuconych.
- Gdy bohater przemienia się w Beorna, wyposaża się we wszystkie przedmioty, w które Beorn był wyposażony przed przemianą w Wielkiego Niedźwiedzia. Liczba żetonów zużycia na przedmiotach pomocniczych (🎒) również ma być taka, jak przed przemianą.
- Jeśli efekt gry nakazuje Wielkiemu Niedźwiedziowi wyposażyć się w przedmiot, który nie jest „Ostrymi szponami" lub „Wiekową powłoką", należy zignorować ten efekt.

Skrzynia (teren)

Skrzynia to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.

skrzynia

- Jeśli podczas fazy akcji bohater znajduje się na obszarze z żetonem skrzyni, może wykonać akcję oddziaływania na ten żeton.
- Gdy bohater oddziałuje na skrzynię, wykonuje test wiedzy (✿).
  - Jeśli uzyska w teście przynajmniej 2 symbole sukcesów (✻), test jest zdany, a wiedza tajemna wzrasta o 4. Następnie żeton skrzyni jest odrzucany.
  - Jeśli bohater nie uzyska przynajmniej 2 symboli sukcesów (✻), test jest niezdany i nic się nie dzieje.

Akcja elementu

Akcja elementu jest zdolnością poprzedzoną przez symbol akcji (➔). Bohater może w swojej fazie akcji poświęcić akcję, aby wykonać akcję elementu.

akcja elementu na karcie bohatera

- Aby wykonać akcję elementu, gracz wybiera taką akcję z 1 z kart na swojej strefie gry i rozpatruje jej zdolność.
- Jeśli gracz chce wykonać akcję elementu, a znajduje się na obszarze z co najmniej 1 przygotowaną grupą wrogów, musi najpierw w wybranej kolejności sprowokować każdą przygotowaną grupę wrogów na swoim obszarze.

Rénërien chce użyć akcji elementu ze swojej karty bohatera, ale najpierw musi sprowokować wroga na swoim obszarze.

Trudny teren

Trudny teren to właściwość niektórych obszarów mapy, która sprawia, że ruch przez te obszary jest utrudniony.

symbol trudnego terenu

- Na niektórych obszarach mapy wydrukowano symbol trudnego terenu. Te obszary uważa się za trudny teren.
- Efekty gry mogą nadać konkretnemu obszarowi mapy właściwość trudnego terenu. Gdy do tego dojdzie, należy umieścić na takim obszarze żeton trudnego terenu. Ten żeton informuje o zwiększonej trudności poruszania się po danym obszarze.
- Gdy bohater ruszy się na obszar z trudnym terenem, może odrzucić 1 przygotowaną kartę. Jeśli bohater nie odrzuci karty, podczas tej tury nie może opuścić tego obszaru.
  - Jeśli bohater nie odrzuci karty, niewykorzystane ruchy z akcji podróży i zdolności „Bieg X" przepadają. Podczas tej tury ten bohater nie może otrzymać dodatkowych ruchów z akcji podróży ani innych zdolności.
- Jeśli efekty gry „umieszcza" bohatera na obszarze z trudnym terenem, ten bohater ignoruje efekty trudnego terenu.

Ogrodzenie (teren)

Ogrodzenie to rodzaj terenu, który może być umieszczany na krawędziach mapy potyczki.

ogrodzenie

- Dwa obszary po przeciwległych stronach żetonu ogrodzenia uważa się za sąsiadujące.
- Jeśli podczas fazy akcji bohater chce się ruszyć przez krawędź zakrytą żetonem ogrodzenia, najpierw musi wykonać test zręczności (◎).
  - Jeśli uzyska w teście przynajmniej 1 symbol sukcesu (✻), test jest zdany, a bohater może się ruszyć na sąsiedni obszar.
  - Jeśli bohater nie uzyska przynajmniej 1 symbolu sukces (✻), ten ruch przepada. Gdy ruch przepada, bohater nie rusza się ze swojego obszaru i ten ruch zostaje zmarnowany.
- Gdy wskutek niezdanego testu przy próbie przejścia przez ogrodzenie ruch bohatera przepadnie, bohater wciąż może skorzystać z kolejnego ruchu, aby ruszyć się ze swojego obszaru.
- Jeśli w fazie cienia wróg ruszy się przez krawędź zakrytą żetonem ogrodzenia, jego ruch natychmiast się kończy.
  - Jeśli wróg może zakończyć ruch w zasięgu swojego celu, ale żeby to zrobić, musi ruszyć się przez krawędź zakrytą żetonem ogrodzenia, robi to. Jeśli jednak wskutek przejścia przez ogrodzenie musi zakończyć ruch przed dotarciem do celu, zamiast przycisku „Zaatakuj" należy wcisnąć przycisk „Zakończ ruch". Jeśli po zakończeniu ruchu wróg ma w zasięgu jakiegokolwiek bohatera, atakuje tego bohatera.
- Bohater albo wróg może wykonać atak dystansowy na cel znajdujący się po drugiej stronie ogrodzenia.

Ufortyfikowanie

Ufortyfikowanie to właściwość niektórych obszarów mapy, która sprawia, że podczas walki ruch przez te obszary jest utrudniony.

symbol ufortyfikowania

- Na niektórych obszarach mapy wydrukowano symbol ufortyfikowania. Te obszary są ufortyfikowane.
- Efekty gry mogą nadać konkretnemu obszarowi mapy właściwość ufortyfikowania. Gdy do tego dojdzie, należy umieścić na takim obszarze żeton ufortyfikowania. Ten żeton informuje o zwiększonej trudności poruszania się po danym obszarze podczas walki.
- Bohater nie może ruszyć się z ufortyfikowanego obszaru, jeśli jest na nim więcej figurek wrogów niż figurek bohaterów (w tym bohatera, który zamierza się ruszyć).
- Grupa wrogów nie może się ruszyć z ufortyfikowanego obszaru, jeśli jest na nim więcej figurek bohaterów niż figurek wrogów (w tym wrogów, którzy zamierzają się ruszyć).
- Jeśli efekt gry nakazuje „umieścić" na innym obszarze figurkę, która znajduje się na ufortyfikowanym obszarze, ta figurka ignoruje efekty ufortyfikowania.

symbol ufortyfikowania

Fréahild nie może się ruszyć z ufortyfikowanego obszaru, dopóki choć 1 z żołnierzy nie zostanie pokonany.

1 żołnierz został pokonany. Teraz wrogowie nie mają przewagi liczebnej i Fréahild może się ruszyć z ufortyfikowanego obszaru.

Fontanna (teren)

Fontanna to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.

fontanna

- Jeśli bohater ma przyjąć karty strachu (), gdy znajduje się na obszarze z żetonem fontanny, wszystkie karty strachu przyjmuje zakryte.
- Jeśli podczas wykonywania testu niwelującego obrażenia () lub strach () bohater znajduje się na obszarze z żetonem fontanny, może odsłonić w tym teście 1 dodatkową kartę.
- Bohater może użyć każdego żetonu fontanny raz na test niwelowania i tylko jeśli znajduje się na tym samym obszarze co ten żeton.

Wierzchowce

Wierzchowce () to nowy rodzaj wyposażenia. Wierzchowce nie mają wartości wiedzy tajemnej i nie mogą być ulepszane. Bohaterowie mogą otrzymać wierzchowce dzięki efektom aplikacji i zdolnościom.

- Na potrzeby efektów gry wierzchowce są traktowane jak wyposażone przedmioty.
- Aplikacja automatycznie odnotowuje w ekwipunku, jakie wierzchowce są w posiadaniu drużyny. Po wyposażeniu się w przedmioty pomocnicze () podczas przygotowania do gry każdy bohater może wyposażyć się 1 wierzchowca z ekwipunku drużyny (znajdują się w nim wszystkie wierzchowce zdobyte przez drużynę w trakcie kampanii).
  - „Śnieżyca" nie jest uwzględniana w ekwipunku drużyny i nie może się w nią wyposażyć żaden inny bohater poza Fréahild.
- Bohater może być wyposażony w kilka wierzchowców, jeśli otrzyma dodatkowe wierzchowce w trakcie przygody.
- Wierzchowiec może być wybrany jako wyposażony przedmiot, który posłuży bohaterowi do wykonania ataku. Wszystkie zasady atakowania wyposażonym przedmiotem dotyczą również wierzchowca, jeśli został on wybrany do ataku.
- Po zakończeniu przygody wszystkie wyposażone wierzchowce trafiają do ekwipunku drużyny.

Sadzawka (teren)

Sadzawka to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.

- Jeśli bohater rozpoczyna swoją turę na obszarze z żetonem sadzawki, podczas swojej fazy akcji otrzymuje 1 żeton natchnienia.
- Gdy bohater ruszy się na obszar z żetonem sadzawki, musi wykonać test ducha ().
  - Jeśli uzyska w teście przynajmniej 2 symbole sukcesów (), test jest zdany i nic się nie dzieje.
  - Jeśli bohater nie uzyska przynajmniej 2 symboli sukcesów (), test jest niezdany i bohater nie może się ruszyć z tego obszaru w tej turze.

sadzawka

- Jeśli efekty gry „umieszcza" bohatera na obszarze z żetonem sadzawki, ten bohater nie musi wykonywać testu ducha () i może się ruszać zgodnie ze standardowymi zasadami.

Wyposażenie IV poziomu

Wyposażenie IV poziomu to potężne przedmioty dostępne dla bohaterów, którzy w trakcie kampanii zgromadzili dużo wiedzy tajemnej. Wprowadza się je do gry na takiej samej zasadzie jak przedmioty II i III poziomu.

- Każdy bohater może mieć maksymalnie 1 przedmiot IV poziomu bez względu na to, jak dużo wiedzy tajemnej zgromadziła drużyna.
- Gdy bohater ulepszy 1 ze swoich przedmiotów do poziomu IV, do końca kampanii nie będzie miał już dostępu do **żadnych innych** przedmiotów IV poziomu.

Rów (teren)

Rów to rodzaj terenu, który może być umieszczany na krawędziach mapy potyczki.

rów

- Dwa obszary po przeciwległych stronach żetonu rowu uważa się za sąsiadujące.
- Gdy bohater ruszy się przez krawędź zakrytą żetonem rowu, przyjmuje 2 zakryte karty ⟫.
- Gdy wróg ruszy się przez krawędź zakrytą żetonem rowu, zostają mu przydzielone 2 trafienia.
  - Jeśli następuje to w fazie cienia, należy przydzielić trafienia przed naciśnięciem innych przycisków w aplikacji. Może to zmienić cel ataku wroga.
- Bohater lub wróg może wykonać atak dystansowy na cel znajdujący się po drugiej stronie rowu.

Uniwersalny symbol

Uniwersalny symbol (✟) oznacza dowolny z pięciu atrybutów bohatera i występuje zarówno na elementach gry, jak i w aplikacji.

- Gdy gracz otrzyma polecenie wykonania testu z uniwersalnym symbolem (✟), wykonuje test dowolnego wybranego atrybutu.
  - Na potrzeby innych efektów gry taki test jest traktowany jak test atrybutu, który został wybrany.
- Karta, na której znajduje się uniwersalny symbol (✟), jest traktowana jak karta z wszystkimi 5 symbolami atrybutów. Gdy bohater atakuje, korzystając z karty z uniwersalnym symbolem, wybiera 1 z 5 atrybutów, który będzie reprezentowany przez uniwersalny symbol podczas tego ataku.

Najczęściej zadawane pytania

P: Którzy z nowych wrogów są uważani za orków albo gobliny?

O: Na potrzeby efektów gry zarówno Wojownicy Uruków, jak i Jeźdźcy Wargów są uważani za orków.

P: Co może robić bohater, który został pojmany?

O: Pojmany bohater rozgrywa wszystkie kroki i fazy gry, w tym wykonanie zwiadu podczas fazy przegrupowania. Pojmany bohater może w swojej turze wykonać akcję komponentu z karty nieszczęścia „Pojmanie".

P: Czy bohater może użyć umiejętności „Przewaga w walce", aby ruszyć się przez ogrodzenie bez wykonywania testu?

O: Nie. Gdy bohater chce przejść przez ogrodzenie, musi zdać test ◐. Jeśli nie zda testu, zarówno ruch, jak i atak przepadają.

P: Jeśli karta podnosząca limit natchnienia bohatera albo limit przygotowanych kart zostanie odrzucona albo odwrócona, czy bohater musi natychmiast odrzucić żetony albo karty przekraczające limit?

O: Tak. Jeśli w dowolnym momencie gry liczba żetonów albo kart przekracza wyznaczony limit, bohater musi natychmiast odrzucić nadmiarowe żetony albo karty.

Opracowanie

Opracowanie i projekt rozszerzenia: Grace Holdinghaus i Philip D. Henry
Producent: Molly Glover
Redakcja: Adam Baker, Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta
Korekta: Alexis Dykema
Opracowanie graficzne rozszerzenia: Caitlin Ginther, Evan Simonet, WiL Springer i Kate Swazee
Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch
Okładka: Daniel Zrom
Ilustracje kafelków mapy: Yoann Boissonnet
Ilustracje: Even Mehl Amundsen, Igor Artyomenko, Stu Barnes, Tiziano Barrachi, Arden Beckwith, Christine Bian, Sara Biddle, Lin Bo, Yoann Boissonnet, Jon Bosco, Marius Bota, Nora Brisotti, Lane Brown, Mark Buhalo, Mike Capprotti, Caravan Studio, David Chen, Carlos Palma Cruchaga, Christina Davis, Anthony Devine, Stanislav Dikolenko, Katherine Dinger, Lino Drieghe, Sandra Duchiewicz, Guillaume Ducos, Lucas Durham, Derek D. Edgell, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Mariusz Gandzel, Victor Garcia, Sebastian Giacobino, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Matt Hansen, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, David Horne, Audrey Hotte, Rafal Hrynkiewicz, Amelie Hutt, Milek Jakubiec, Lukasz Jaskolski, Jason Jenicke, Jeff Lee Johnson, Torbjörn Källström, Aleksander Karcz, David Keen, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Jordy Lakiere, Diego Gisbert Llorens, Stephen M. Mabee, Craig Maher, Ben Maier, John Matson, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, David Auden Nash, Borja Pindado, Claudio Pozas, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Kaija Rudkiewicz, Lorraine Schleter, Andrew Silver, Carmen Sinek, Sandara Tang, Allison Theus, Eva Maria Toker, Tropa Entertainment, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jason Ward, Owen William Weber, Kara Williams, Sara Winters, Darek Zabrocki i Sebastian Zakrzewski
Kierownictwo artystyczne: Tim Flanders
Główny dyrektor artystyczny: Tony Bradt
Projektanci figurek: Rowena Frenzel i Gary Storkamp
Główny projektant figurek: Adam Martin
Technik tworzyw sztucznych: Kevin Van Sloun
Opracowanie oprogramowania: Paul Klecker i Xavier Marleau
Starszy kierownik opracowania cyfrowego: Andrew Fischer
Koordynacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas
Koordynator studia ds. zatwierdzeń: Jim Cartwright
Koordynator licencji: Zach Holmes
Kierownik działu licencji: Sherry Anisi
Kierownictwo produkcji: Justin Anger i Tim Najmolhoda
Dyrektor kreatywno-wizualny: Brian Schomburg
Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz
Główny projektant: Nate French
Kierownik studia: Chris Gerber
Tłumaczenie: Rafał Kalota
Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Testerzy

J-F Beaudoin, Brian Carpenter, Anette Hall, Antti Korventausta, Craig Lincoln, Jess Marsack, Rowan Massing, Matt McGovern, Megan McGovern, Erik Miller, Lacey Miller, Alec Noe, Brynn Noe, Davin Noe, Josh Noe, Julie Noe, Connor Petilli, Stephen J. Quirke, Ruth Quirke, Carl Robison, Jessica Stillman, Tim Stillman i Curtis Wyatt

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z „Hobbita" i cyklu „Władca Pierścieni" w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

©2021 Fantasy Flight Games. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz wszystkie zawarte w nich postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystane przez Fantasy Flight Games na licencji. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszystkie prawa zastrzeżone ich odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Elementy gry mogą się różnić od tych, które przedstawiono na opakowaniu.

Skrót zasad

Runda

Każda runda składa się z 3 poniższych faz:

1. **Faza akcji.** Każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której wykonuje 2 akcje.
2. **Faza cienia.** Wrogowie zostają aktywowani, ciemność rozpatrzona (jeśli to konieczne), wzrasta poziom zagrożenia – jeśli poziom zagrożenia osiągnie któryś z progów, dochodzi do złowieszczego zdarzenia.
3. **Faza przegrupowania.** Każdy bohater odświeża swoją talię umiejętności, a następnie wykonuje zwiad 2.

Akcje

Podczas tury bohater może wykonać 2 akcje. Mogą być to 2 różne akcje albo 2 takie same akcje.

- **Podróż.** Przesuń się maksymalnie o 2 obszary. Bohater może wykonać swoją drugą akcję pomiędzy pierwszym a drugim ruchem akcji podróży.
- **Atak.** Zaatakuj wroga na Twoim obszarze. Jeśli masz broń dystansową, możesz zaatakować pobliskiego wroga.
- **Oddziaływanie.** Oddziałujesz na żeton na Twoim obszarze.

Odświeżanie talii umiejętności

Bohater musi odświeżyć swoją talię w następujących momentach:

- podczas fazy przegrupowania,
- gdy w jego talii nie ma już kart,
- gdy nakazuje mu to jakiś efekt.

Aby odświeżyć talię, bohater wtasowuje swój stos kart odrzuconych do kart pozostałych w jego talii umiejętności. Nowo przetasowaną talię gracz umieszcza zakrytą przed sobą. Do talii nie należy wtasowywać kart, które są przygotowane.

Często zapominane zasady

- Gdy wróg otrzymuje polecenie ruchu i ataku, ale nie może się ruszyć tak, aby mieć jakiś cel w zasięgu, ignoruje całe polecenie (w tym ruch). Należy wcisnąć przycisk „Brak celu" – wróg otrzyma nowe polecenia.
- Przygotowany wróg zostaje sprowokowany, gdy bohater rusza się z jego obszaru lub gdy bohater oddziałuje na żeton na jego obszarze.
- Element uważa się za pobliski, jeśli znajduje się na tym samym albo sąsiednim obszarze.
- W dowolnym momencie gry bohater może mieć maksymalnie 4 przygotowane karty.

Modyfikatory ataku

W trakcie ataku bohater może otrzymać 6 rodzajów przydatnych modyfikatorów:

- **Przebicie.** Ten atak ignoruje pancerz wroga.
- **Porażenie.** Ten atak ignoruje czarną magię wroga.
- **Strzaskanie.** Ten atak trwale obniża wartość pancerza wroga o 1 (przed przydzieleniem trafień).
- **Seria.** Każdy wróg w grupie przyjmuje pełną liczbę trafień.
- **Dobicie.** Jeśli w wyniku tego ataku aktualna wartość życia wroga spadnie przynajmniej o połowę, ten wróg zostanie pokonany.
- **Ogłuszenie.** Ten atak wyczerpuje grupę wrogów. Nawet elitarna grupa nie może kontratakować przeciwko temu atakowi.

Słowa kluczowe

- **Zwiad X.** Gdy efekt nakazuje Ci wykonać „Zwiad X", odsłoń X kart z wierzchu swojej talii umiejętności. Możesz przygotować jedną z tych kart (umieść ją odkrytą poniżej swojej karty bohatera). Następnie odłóż pozostałe odsłonięte karty na wierzch lub spód swojej talii w dowolnej kolejności.
- **Uderzenie X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Uderzenie X" podczas testu ataku, aby podczas tego ataku przydzielić X dodatkowych trafień.
- **Obrona X.** Gdy Ty albo bohater na Twoim obszarze macie przyjąć karty obrażeń lub strachu, możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Obrona X", aby zapobiec przyjęciu dowolnej kombinacji X kart obrażeń i strachu.
- **Bieg X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Bieg X" podczas swojej tury, aby ruszyć się o dodatkowe X obszarów. Wykonywanie akcji pomiędzy ruchami jest dozwolone.
- **Odpoczynek X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Odpoczynek X" na koniec swojej tury, aby odrzucić dowolną kombinację X zakrytych kart obrażeń i strachu.
- **Ukrycie się.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Ukrycie się" po wykonaniu testu, aby otrzymać kartę atutu „Ukrycie".

Symbole

- sukces
- przeznaczenie (każdy wydany podczas testu żeton natchnienia pozwala zamienić 1 na 1)
- obrażenie
- strach
- atak dystansowy (można atakować cele na sąsiednich obszarach)
- wiedza tajemna
- akcja oddziaływania

Atrybuty bohatera

zręczność	duch	spryt
siła	mądrość	uniwersalny

Przedmioty

pomocniczy	jednoręczny
pancerz	dwuręczny
wierzchowiec	