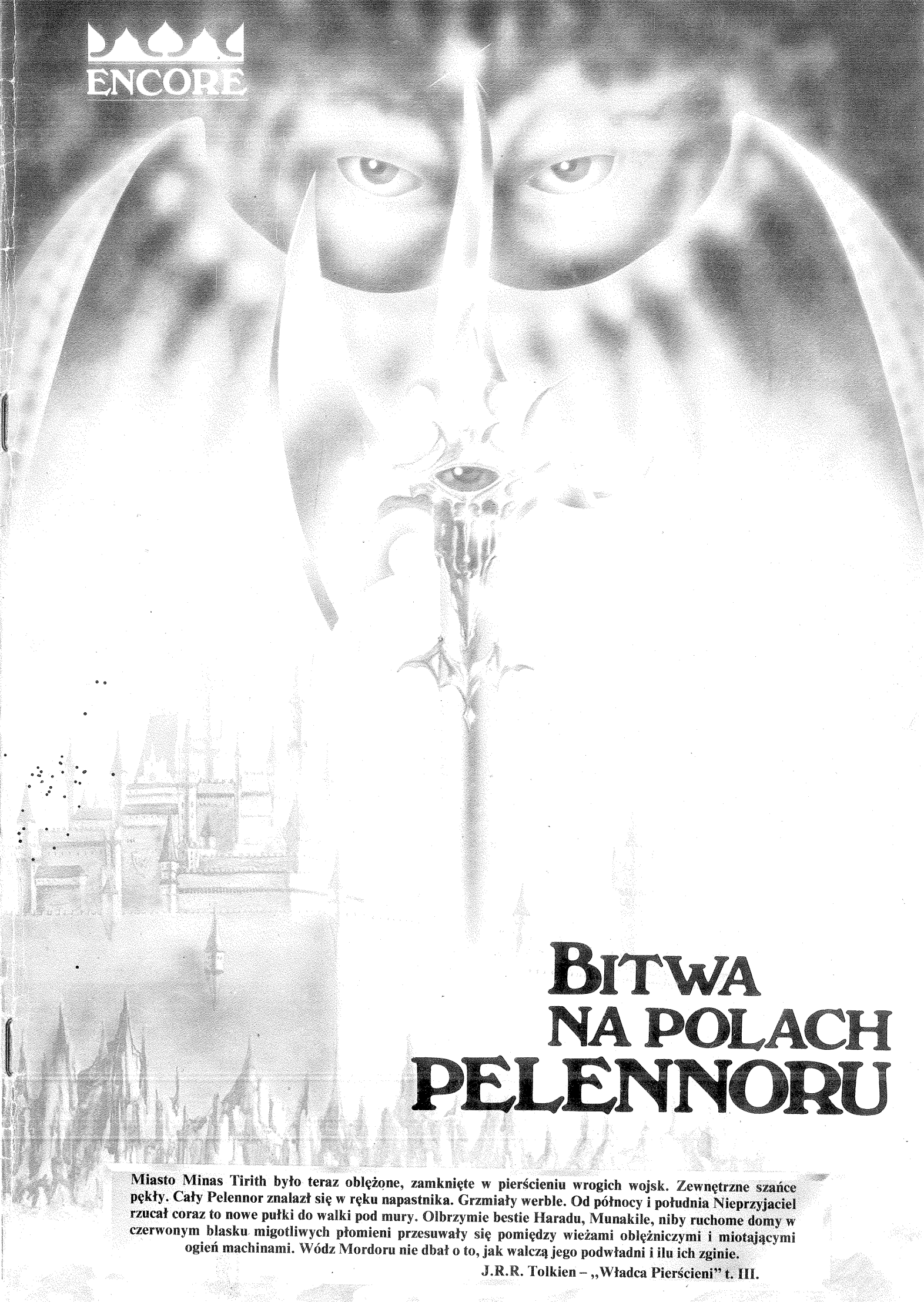




ENCORE



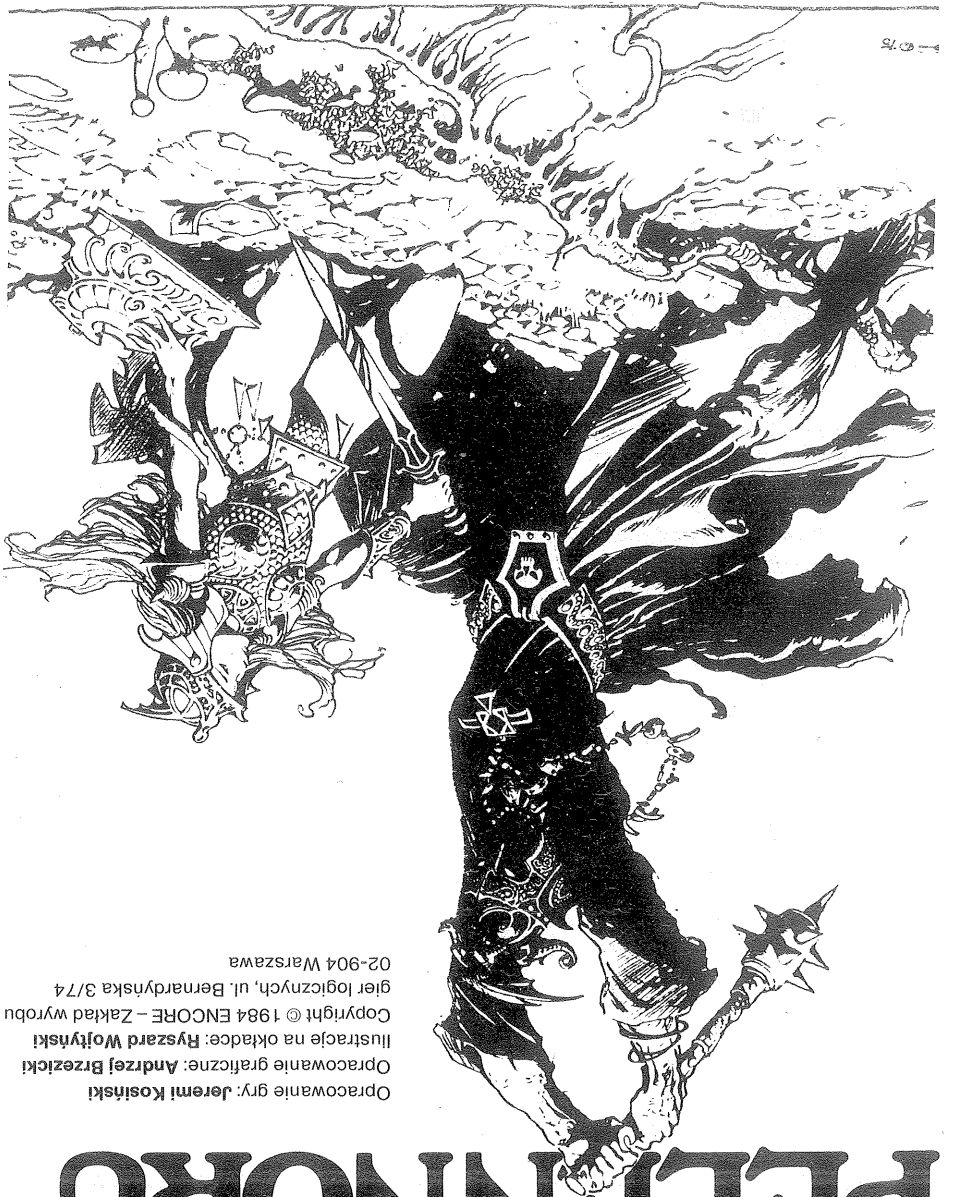
BITWA NA POLACH PELENNORU

Miasto Minas Tirith było teraz obleżone, zamknięte w pierścieniu wrogich wojsk. Zewnętrzne szanse pękły. Cały Pelennor znalazł się w ręku napastnika. Grzmiąły werble. Od północy i południa Nieprzyjaciół rzucał coraz to nowe pułki do walki pod mury. Olbrzymie bestie Haradu, Munakile, niby ruchome domy w czerwonym blasku migotliwych płomieni przesuwają się pomiędzy wieżami obleżniczymi i miotającymi ogień machinami. Wódz Mordoru nie dbał o to, jak walczą jego podwładni i ilu ich zginie.

J.R.R. Tolkien – „Władca Pierścieni” t. III.

BITWA NA POLACH PELENNORU

Opracowanie gry: Jeremi Kosinski
Opracowanie graficzne: Andrzej Brzezicki
Ilustracje na okładce: Ryszard Wołyński
Copyright © 1984 ENCORE – Zakład wyrobu
gier logicznych, ul. Bernardyńska 3/74
02-904 Warszawa



1.0 WSTĘP

„Bitwa na polach Pelennoru” jest strategiczną grą wojenną, przeznaczoną dla dwóch osób. Oparta na epizodzie z trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca pierścieni” symuluje największą i de-cydującą bitwę między Siłami Ciemności a przymierzem Ludów Zachodu o panowanie nad Śródziemiem. Występujące w grze postacie, oddziały, sprzęt oraz większość sytuacji zostały zaczerpnięte z książek. Reguły musiały jednak zostać tak sformułowane, aby dać obu stronom równe szanse na zwycięstwo. Oczywiście pocągnęło to za sobą konieczność pewnego przetworzenia wydarzeń, opisanych przez J.R.R. Tolkiena, jak również dodania elementów, które

w książce nie występują, bądź występują w innej postaci. Dotyczy to przede wszystkim obłędnia Minas Tirith, które we „Władcy pierścieni” odgrywa raczej marginalną rolę. Jeden z graczy nosi imię Saurona – Władcy Ciemności – potężnej postaci, skrytej w ciemnościach Mordoru i dowodzącej stamtąd kampanią, mającą na celu rozciągnięcie Ciemności na całe Śródziemie. Drugi gracz określany jest mianem Western-czyk – jest to umowne określenie, znaczące po prostu „istość z zachodu”. Western-czyk dowodzi połączonymi przymierzem ludami, próbującymi się przeciwstawić ekspansji Ciemności i jej sił.

„Bitwa na polach Pelennoru” jest grą o bardzo dużym stopniu komplikacji. W związku z tym nie należy oczekiwać, aby gracz nie starali się oparować od razu wszystkich zasad gry, ani też pamiętałać wszystkich szczegółów i reguł. Nie jest to możliwe. Najlepiej jest przeczytać instrukcję raz, bądź dwa razy, aby wyrobić sobie ogólne pojęcie o przebiegu gry, a następnie zacząć grać i, gdy wynikną niejasne sytuacje (a będzie ich niemało), odnosić się do odpowiedniego paragrafu instrukcji. Duży stopień komplikacji powoduje, że „Bitwa na polach Pelennoru” jest grą dla wytrwałych. Nie tylko dlatego, że przeciętny czas jej rozgrywania wynosi około 4 godzin, ale również dlatego, że pełne wykorzystanie kryjących się w niej możliwości strategicznych i taktycznych możliwe jest dopiero po opanowaniu zasad, a to wymaga kilkukrotnego rozegrania. Jesteśmy przekonani, że „Bitwa...” jest grą, w którą im dłużej się gra, tym większą się czepię z tego przyjemność. A więc życzymy wytrwałości i dużo przyjemności przy planszy „Bitwy na polach Pelennoru”.

2.0 SŁOWNIK TERMINÓW

W grze używane są pewne terminy i określenia, które mogą być dla graczy niezrozumiałe. Poniżej podane jest krótkie wyjaśnienie kilku z nich.

Sila bojowa – umieszczony na żetonie współczynniki, od wielkości którego zależy potencjalna zdolność oddziału do zadawania przeciwnikowi strat. Siła bojowa oznaczana jest jedną z pięciu pierwszych liter alfabetu, przy czym „A” oznacza największą siłę bojową, zaś „E” – najmniejszą. Siła bojowa może być wyrażana dużą lub małą literą. Litera duża, np. „B” stanowi o zdolności oddziału do zadawania przeciwnikowi strat w starciu wręcz, zaś litera mała, np. „e” – o zdolności oddziału do rażenia przeciwnika pociskami (strzałami z luków lub kuszy) z pewnej odległości. Niektóre oddziały posiadają siłę bojową obu rodzajów.

Strój ochronny – umieszczony na żetonie współczynniki, oznaczający jakość pancerza lub innego ubioru ochronnego, noszonego przez żołnierzy danego oddziału. Najlepiej przez żołnierzy danego oddziału, podczas go zebrania rozproszonego oddziału. Podczas we określenie zdolności woda do ponownego oddziału w wodach – umieszczona na żetonach siły i walencyjności.

Moc czarów – umieszczona na żetonach siły i walencyjności. Najwyższe morale oddnie w czasie walki. Najwyższe morale oznaczone jest literą „W”, najniższe – literą „Z”.

Autorytet – umieszczony na żetonie, cyfrowe określenie zdolności woda do ponownego oddziału w wodach – umieszczona na żetonach siły i walencyjności.

Morale – umieszczony na żetonie współczynniki, oznaczający odwagę i poświęcenie żołnierzy danego oddziału. Im wyższe morale, tym mniej poważne straty oddział może ponieść w czasie walki. Najwyższe morale oznaczone jest literą „W”, najniższe – literą „Z”.

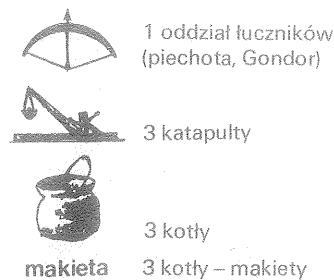
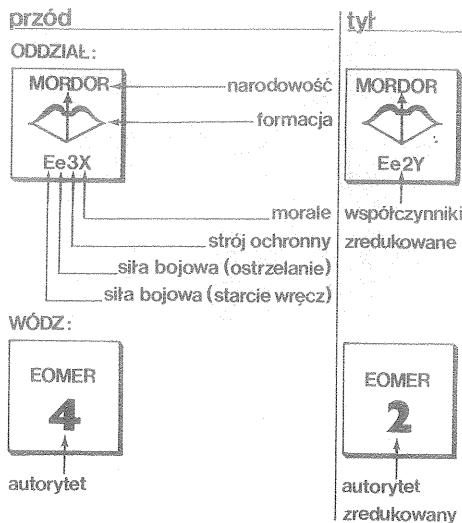
Autorytet – umieszczony na żetonie, cyfrowe określenie zdolności woda do ponownego oddziału w wodach – umieszczona na żetonach siły i walencyjności.

Punkty ruchu – jednostka służąca ograniczeniu odległości, jaką oddział może pokonać w ciągu jednego etapu. Każdy oddział posiada określoną pulę punktów ruchu, z której „płaci” za wejście na nowe pole. Pula ta nie jest umieszczona na żetonach – można ją znaleźć w tekście instrukcji.

Wartość oddziału – suma liczbowo określonych siły bojowej i morale oraz stroju ochronnego.

Poziom demoralizacji – suma wartości oddziałów, które zostały wyeliminowane od początku do danego momentu gry, modyfikowana przez niektóre zachodzące w trakcie gry wydarzenia.

Próg demoralizacji – górna granica poziomu demoralizacji, powyżej której armia ulega zdemoralizowaniu, co ma wpływ na jej zdolność do wykonywania stojących przed nią w grze zadań.



Gandalf Imrahil (Gondor).
Dodatkowo Westernieńczyk umieszcza na polu 1903 oddział Gwardii pałacowej (D-3-W).

5.0 ETAPY I FAZY CZYLI PRZEBIEG GRY

Czas gry, od momentu jej rozpoczęcia do zakończenia podzielony jest na 16 części, zwanymi etapami.

Na planszy znajduje się rząd prostokątów zatytułowany „Etap”. Na tych prostokątach gracze zaznaczają za pomocą żetonu „Etap” przejście kolejnych etapów.

W trakcie każdego etapu gracze mają prawo i obowiązek wykonania określonych czynności, uporządkowanych w grupy zwane fazami (patrz 5.3). Zestaw tych czynności w każdym etapie jest taki sam.

Niektóre etapy mają szczególne cechy lub też wymagają wykonania dodatkowych czynności. I tak etapy od drugiego do szóstego są **etapami nocnymi** (patrz 5.2), natomiast w trakcie kilku innych etapów przybywają posiłki (patrz 6.0).

[5.2] Etapy nocne

W czasie, objętym etapami od drugiego do szóstego (patrz plansza) panują ciemności, co ma określony wpływ na wojska Saurona.

W czasie etapów nocnych wszystkie oddziały Saurona są ogarnięte **fanatyzmem** (patrz 9.37). Ponadto wszyscy Wodzowie armii Saurona dodają 3 punkty do swego autorytetu.

[5.3] Fazy

Czynności, które gracze mogą i muszą wykonać w trakcie każdego etapu podzielone są na segmenty, zwane fazami. Faz jest osiem. Fazy określają charakter oraz ustalają kolejność wykonywania poszczególnych czynności.

Gracze są zobowiązani do przestrzegania ustalonej kolejności faz. Wykonanie jakiegokolwiek związanej z grą czynności poza przypisanym jej momentem jest uważane za złamanie reguł gry.

[5.31] Faza I – pierwszy ruch wodzów – czarodziejów

Wodzowie posiadający współczynnik moc czarów mogą wykonać ruch lub próbować rzucić czar. Pierwszeństwo w tej fazie ma Westernieńczyk.

[5.32] Faza II – oblężenie (Sauron)

Sauron może użyć sprzętu oblężniczego w celu prowadzenia oblężenia. Wykorzystane w tej fazie oddziały wojska nie mogą zostać poruszone w innych fazach bieżącego etapu.

[5.33] Faza III – ruch (Sauron)

Sauron może poruszyć dowolną liczbę swoich oddziałów na odległość ograniczoną,

3.0 REKWIZYTY

[3.1] Plansza

Plansza ma wymiary 46 x 62 cm i zawiera mapę obszaru, na którym rozgrywa się bitwa, legendę, objaśniającą umowne znaki, naniezione na mapę oraz rząd prostokątów, nazwany „Etap”, którego przeznaczenie wyjaśnione jest w części 5 instrukcji. Mapa pokryta została siatką heksagonalnych pól, z których każde posiada odpowiadający mu numer. Ich zadaniem jest regulacja ruchu żetonów oraz ułatwienie wykonywania zadań, jakie poszczególne żetony mają do spełnienia w trakcie gry.

[3.2] Tabele

Szereg tabel, które zamieszczone zostały na końcu instrukcji służy uzupełnieniu i ilustracji poszczególnych elementów, składających się na zasady gry.

Wyjaśnienie zastosowania i sposobu korzystania z każdej z tych tabel zamieszczone jest w części instrukcji, zawierającej przepisy, które dana tabela ilustruje lub uzupełnia.

[3.3] Żetony

Przed rozpoczęciem gry żetony należy skleić a następnie starannie wyciąć przy użyciu linijki i żyłki lub nożyka do cięcia kartonu.

Żetony reprezentują biorące udział w grze oddziały wojsk, wodzów, wyposażenie oraz spełniają szereg funkcji pomocniczych. Na żetonach, reprezentujących oddziały wojsk oraz wodzów wydrukowany jest szereg symboli, których znaczenie wyjaśniają poniższe przykłady:

[3.4] Kostki do gry

Gracze powinni zaopatrzyć się w dwie zwykłe, sześciennie kostki do gry. Gdyby było to niemożliwe można korzystać z żetonów oznaczonych numerami od 1 do 6, umieszczając je w pojemniku (np. w plastikowym kubeczku) i losowo wyciągając jeden z nich zawsze wtedy, gdy potrzebny jest rzut kostką. Jeżeli przepisy gry wymagają rzutu dwoma kostkami – należy ciągnąć żeton dwukrotnie. Należy jednak przy tym pamiętać, aby po każdym wyciągnięciu żeton **wrócić** z powrotem do pojemnika.

4.0 POCZĄTKOWE ROZMIESZCZENIE ŻETONÓW

Niektóre żetony umieszczone są na mapie przed rozpoczęciem gry, inne pojawiają się dopiero w jej trakcie (patrz 6.0). Każdy z graczy rozmieszcza wymienione w tym rozdziale żetony na przeznaczonym do tego obszarze. Jako pierwszy robi to Sauron, potem Westernieńczyk.

[4.1] Wojska Saurona

Następujące oddziały rozpoczynają grę gdziekolwiek wzdłuż **wewnętrznego** krańca mapy, jednak w odległości od niego nie większej niż cztery pola:

	4 oddziały Orki – łucznicy (piechota, Mordor)	Ee-3-X
	9 oddziałów Orki – lekka piechota (Mordor)	E-1-Z
	9 oddziałów Orki – piechota (Mordor)	E-2-Y
	3 katapulty	
	3 maszyny oblężnicze	

Gothmog (Mordor)
Król Nazguli

[4.2] Wojska Westernieńczyka

Następujące oddziały zajmują pozycje gdziekolwiek **wewnątrz** Minas Tirith lub wzdłuż murów na zewnątrz, jednak w odległości od nich nie większej niż dwa pola:

	4 oddziały piechoty (Gondor)	D-3-X
	1 oddział kuszników (piechota, Gondor)	De-3-X
	1 oddział jazdy (Gondor)	B-3-X
	1 oddział kopijników (jazda, Gondor)	B-3-W
	1 oddział toporników (piechota, Gondor)	B-3-X

Podczas faz ruchu grawe mogą przesuwać się lewy oddział, ile uważają za stosowne. Te oddziały mogą być przesuwane w każdym kierunku lub w dowolnej kombinacji kierunków, aż do wyzerpnięcia posiadanej przez każdą oddział liczby punktów ruchu. Oddziały poruszają się przez kolejne pola heksagonalne w sposób ciągły. Skakanie jest niedozwolone. W momencie wkroczenia na inne pole oddział **traci punkty ruchu** z posiadane go przydziału w liczbie zależnej od rodzaju terenu, znajdującego się na polu, na które oddział wkracza (patrz tabela „Koszty ruchu w zależności od terenu”). Oddziały nie muszą być poruszane. Czasem poruszanie oddziału podlega dodatkowym ograniczeniom.

le nie było łatwe.
Mumakile nie znosiły zapachu koni (z wzajem-
nością). Poza tym miały brzydką wycieczal wpa-
nienia w panikę i trątotawia własnych panów.
Poniszze zasady próbują uwzględnić te cechy.
[6.31] **Żaden** oddział jazdy, wrogi ani sprzy-
mierzony, nie może wejść na pole sąsiadujące
z polem, na którym znajduje się oddział Mu-
makili. I odwrotnie – Mumakile nie mogą
podejść w sąsiedztwo oddziału jazdy. Jednak
– patrz (6.32).
[6.32] Oddział Mumakili zmuszony w wyniku
walki do **ucieczki** nie ucieka normalnie, jak
każdy inny oddział, o jedno czy dwa pola.
Zamiast tego Sauron rzuca jedną kostką i
odnajduje na wydrukowanym na planszy dia-
gramie, wyznaczającym strony świata, ramie,
które numerem odpowiada liczbie wyrzuc-
nych oczek. Ramie to wskazuje kierunek, w
którym ten oddział Mumakili ucieknie aż:

- a. opuści mapę lub
- b. wpadnie na mur lub
- c. znajdzie się w sąsiedztwie jakiegokolwiek
oddziału wojska – wrogiego lub sprzymierzo-
nego (w tym przypadku może to być oddział
jazdy).

Przy zaisntieniu sytuacji, określonych w punk-
tach a i b, oddział Mumakili zostaje wylimi-
nowany.
W sytuacji c. – Mumakile **natychmiast** ataku-
ją oddział, w sąsiedztwie którego się znalazły.
Po walce, bez względu na jej wynik, oddział
Mumakili zatrzymuje się i **jest rozproszony**.

postąpią przed dany oddział liczbą punktów
 rouchu. W tej fazie nie mogą zostać poruszone
 oddziały wykorzystane w fazie II – obalenie.
 [5.34] Faza IV – walka (Saunon)
 Oddziały Saunona mogą atakować siły We-
 sternieczyka.
 Jako pierwsze przeprowadzone jest ostrzele-
 nie, następnie rozstrzygane są pojedynki wo-
 zdów, a na końcu ma miejsce starcie wręcz.
 [5.35] Faza V – drugi ruch wodzów – – czaro-
 dziejów
 Grecze powtarzają fazę I z zastrzeżeniem, iż
 wodzowie, którzy w fazie I rzucali czary (bez
 względu na rezultat) nie mogą tego robić te-
 raz. Pierwszeństwo w tej fazie ma Saunon.
 [5.36] Faza VI – ruch (Westernieczyk)
 Westernieczyk może poruszyć dowolną liczbę
 swoich oddziałów na odległość ograniczo-
 ną postadą przed dany oddział liczbą
 punktów rouchu.
 [5.37] Faza VII – walka (Westernieczyk)
 Powtórzenie fazy IV dla oddziałów Western-
 nieczyka
 [5.38] Faza VIII – skupianie rozproszonych
 oddziałów
 Wodzowie obu stron mogą podejmować pró-
 by skupiania rozproszonych oddziałów – patr-
 z 10.3
 [5.4] Uwagi ogólne
 Po wykonaniu czynności, składających się na
 wszystkie powyższe fazy gracze przesuwają
 „tyły”, na planyzy jeden etap dalej!
 rozpoczynają ponownie od Fazy I.
 W dalszej części instrukcji tam, gdzie nie bę-
 dzie konieczne odnośzenie się do konkretnych
 fazy, fazy I i V określające będą wspólnym mia-
 nem faz ruchy czarodziejów, fazy III i VI – mia-
 nem faz ruchy, zaś fazy IV i VII – mianiem faz
 walki.

10.3
by skupiania rozproszonych oddziałów – patr-
Wodowie obu stron mogą podejmować pró-
oddziałów
[5.38] Faza VIII – skupianie rozproszonych
mehczyka
Powtórzenie fazy IV dla oddziałów Wester-
[5.37] Faza VII – walka (Westemehczyk)
punktów ruchu.
ma posiadana przez dany oddział liczbą
bą swoich oddziałów na odległość ograniczo-
Westemehczyk może poruszyć dowolną liczbę
[5.36] Faza VI – ruch (Westemehczyk)
raz. Pierwszeństwo w tej fazie ma Sauron.
względnie na rezultat) nie mogą tego robić te-
Wodowie, którzy w fazie I rzucali czary (bez
Greccie powtarzają fazę I z zastrzeżeniem, iż
działów
[5.35] Faza V – drugi ruch wodzów – czaro-
dzów, a na końcu ma miejsce starcie wręcz.
nie, następnie rozstrzygane są pojedynki wo-
Jako pierwsze przeprowadzone jest ostrzeża-
sternehczyka.
Oddziały Saurona mogą atakować siły We-
[5.34] Faza IV – walka (Sauron)
ruchu. W tej fazie nie mogą zostać poruszone
posiadana przez dany oddział liczbą punktów

posiadają budowę przednią dany rodzaj liczbą punktów
rozdzieli. W tej fazie nie mogą zostać poruszone
oddziały wykorzystane w fazie II – obciążenie.
[5.34] Faza IV – walka (Sauna)
Oddziały Sauna mogą atakować siły We-
sternieczyka.
Jako pierwsze przeprowadzone jest ostrzele-
nie, następnie rozstrzygane są pojedynki wo-
dów, a na końcu ma miejsce starcie wręcz.
[5.35] Faza V – drugi ruch wódzów – czaro-
dziejów
Gracze powtarzają fazę I z zastrzeżeniem, iż
wówczas, którzy w fazie I rzucali czary (bez
względnie na rezultat) nie mogą tego robić te-
raz. Pierwszeństwo w tej fazie ma Sauna.
[5.36] Faza VI – ruch (Westernieczyk)
Westernieczyk może poruszyć dowolną liczbę
swóich oddziałów na odległość ograniczo-
ną postawą przed dany rodzaj liczbą
punktów ruchu.
[5.37] Faza VII – walka (Westernieczyk)
Powtarzenie fazy IV dla oddziałów Wester-
nieczyka
[5.38] Faza VIII – skupianie rozproszonych

posiadają przedany oddział liczbą punktów ruch. W tej fazie nie mogą zostać poruszone oddziały wykorzystywane w fazie II – objęzienie. [5.34] Faza IV – walka (Sauroi) Oddziały Sauroi mogą atakować siły Westemehczyka. Jako pierwsze przeprowadzone jest odstąpienie, następnie rozstrzygnięte są pojedyńki wojdów, a na końcu ma miejsce starcie wręcz. [5.35] Faza V – drugi ruch wodzów – czaro-dzieiów Gracze powtarzają fazę I z zastrzeżeniem, iż wodowie, którzy w fazie I rzucałi czary (bez względu na rezultat) nie mogą tego robić teraz. Pierwszestwo w tej fazie ma Sauroi. [5.36] Faza VI – ruch (Westemehczyk) Westemehczyk może poruszyć dowolną liczbą swoich oddziałów na odległość ograniczoną tą samą jak w fazie I. W tej fazie nie mogą być poruszone oddziały posiadające przedany oddział liczbą punktów ruchą większą od 1.

[5.34] Faza IV – walka (Sauron)
Oddziały Saurona mogą atakować siły We-
sternethczyka.
Jako pierwszede przeprowadzone jest ostrzeżenie, następnie rozstrzygane są pojedynki wodzów, a na końcu ma miejsce starcie wręcz.

[5.35] Faza V – drugi ruch wodzów – czarno-
dziołowy
Greccie powtarzają fazę I z zastrzeżeniem, iż wzięciu na rezultaty nie mogą tego robić te-
raz. Pierwszeństwo w tej fazie ma Sauron.

posiadają przedany dyktando liczącą punktów ruchomy. W tej fazie nie mogą zostać porzucone oddziały wykorzystane w fazie II – obłożenie. Oddziały Saurona mogą atakować siły We- stemienicyka.

[5.34] **Faza IV – walka (Sauron)**

oddziały przeprowadzone jest ostrzeżenie, następnie rozstrzygnięte są pojedylniki wodzów, a na końcu ma miejsce starcie wręcz.

[5.35] **Faza V – drugi ruch wodzów – czarno-**

postadną przez dany oddział liczbą punktów
ruch. W tej fazie nie mogą zostać poruszone
oddziały wykorzystane w fazie II – obłożenie.
[5.34] Faza IV – walka (Sauroń)
Oddziały Saurońa mogą atakować siły We-
stermehczyka.

posiadaną przez dany oddział liczbą punktów

W traktacie gryta pomoc oddziałom, toczącym bitwę od początku, nadchodzą posiłki. Mogą one pojawić się tylko na wyznaczonych do tego celów obszarach.

Podczas fazy ruchu danego gracza może on poruszać nadchodzące jako posiłki oddziały wchylając się od ich pojawienia się i według normalnych zasad.

Wjeżdżając na pierwsze pole na mapie wyмага wydania odpowiedzi dla tego pola liczbę punktów ruchu. Jeżeli więc gracz chce ustawić swoje oddziały jeden za drugim, w rząd, drugi z uwagi na brak umieszczania dwóch oddziałów wojska na tym samym polu, pierwszy oddział musi wydać np. 1 punkt ruchu, drugi 2, trzeci 3, itd. Jest to szczególnie ważnym dla posiłków Saurona, które są zbyt liczne, wszystkie inne oddziały.

W trakcie gry na pomoc oddziałom, rozciągamy bitywe do początku, nachodząc posilk. Mogą one pojawiać się tylko na wyznaczonych do tego celu obszarach.

Podczas fazy ruchu danego gracza może on napotkać nachodzące jako posiłki oddziały normalnych zasad.

Wejście na pierwsze pole na mapie wymaga wydania odpowiedniej dla tego pola liczby punktów ruchu. Jeżeli więc gracz chce ustawić swoje oddziały jeden za drugim, w rząd, to musi uwzględnić zakaz umieszczania dwóch oddziałów wojska na tym samym polu, ponieważ oddziały 3. i 4. jest to szczególne ważne dla posilków Saurona, które są zbyt liczne, aby pojawić się jednocześnie.

[illegible]

W trakcie gry a pomoc oddziałom, toczącym walkę przeciwko, nadchodzą posiłki. Mogą one pojawiać się tylko na wyznaczonych do tego celach obszarach.

Podczas fazy ruchu danego gracza może on oddać podległą jednostkę do oddziału przeciwnika, nadchodzącego z kierunku, w którym znajduje się jego cel.

Ważniejsze na pierwszy rzut oka mapie wyraża

W trakcie gry na pomoc oddziałom bitwę od początku, nadchodzącą posiłki. Mogą one pojawiać się tylko na wyznaczonych do tego celu obszarach.

Symbol	Opis	Symbol	Opis
E-3-Y	3 oddziały Uruk-na-		(piechota, Mordor)
e-1-Y	2 oddziały kuszników		(piechota, Mordor)
D-2-Y	2 oddziały jazdy		(Mordor)
C-4-Y	3 oddziały Mumakili		(Harad, patrz 6.3)
D-3-X	2 oddziały ciężkiej jazdy		(Harad)
D-3-Y	2 oddziały jazdy		(Harad)
E-2-Y	3 oddziały toporników		(piechota, Harad)
E-3-Y	3 oddziały Orki – piechota		(Mordor)
B-3-Z	2 oddziały toporników		(piechota, Mordor)
e-1-Z	2 oddziały łuczników		(piechota, Mordor)
B-3-Z	4 oddziały Trolli		(piechota, Mordor)
	1 maszyna oblężnicza		

E-3-Y	3 oddziały Uruk-nai (piechota, Mordor)	
e-1-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
D-2-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	
C-4-Y	3 oddziały Mumakilli (Harad, patrz 6.3)	
D-3-X	2 oddziały ciężkiej jazdy (Harad)	
D-3-Y	2 oddziały jazdy (Harad)	
E-2-Y	3 oddziały toporników (piechota, Harad)	
E-2-Y	3 oddziały Orki – piechota (Mordor)	
B-3-Z	2 oddziały toporników (piechota, Mordor)	
e-1-Z	2 oddziały łuczników (piechota, Mordor)	
B-3-Z	4 oddziały Trolli (piechota, Mordor)	
	1 maszyna oblężnicza	

E-3-Y	3 oddziały Uruk-nai (piechota, Mordor)	
E-1-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
D-2-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	
C-4-Y	3 oddziały Mumakil (Harad, patrz 6.3)	
D-3-X	2 oddziały ciężkiej jazdy (Harad)	
D-3-Y	2 oddziały jazdy (Harad)	
E-2-Y	3 oddziały toporników (piechota, Harad)	
E-3-Y	3 oddziały Orki – piechota (Mordor)	
B-3-Z	2 oddziały toporników (piechota, Mordor)	
e-1-Z	2 oddziały łuczników (piechota, Mordor)	
B-3-Z	4 oddziały Trolli (piechota, Mordor)	

E-3-Y	3 oddziały Uruk-na- (piechota, Mordor)	
e-1-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
D-2-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	
C-4-Y	3 oddziały Mumakili (Harad, patrz 6.3)	
D-3-X	2 oddziały ciężkiej jazdy (Harad)	
D-3-Y	2 oddziały jazdy (Harad)	
E-2-Y	3 oddziały topomników (piechota, Harad)	
E-2-Y	3 oddziały Orki – piechota (Mordor)	
B-3-Z	2 oddziały topomników (piechota, Mordor)	
e-1-Z	2 oddziały łuczniczków (piechota, Mordor)	

E-3-Y	3 oddziały Uruk-na- (piechota, Mordor)	
e-1-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
D-2-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	
C-4-Y	3 oddziały Mumakil (Harad, patrzący 6.3)	
D-3-X	2 oddziały ciężkiej jazdy (Harad)	
D-3-Y	2 oddziały jazdy (Harad)	
E-2-Y	3 oddziały toporników (piechota, Harad)	
E-3-Y	3 oddziały Orki – piechota (Mordor)	

E-3-Y	3 oddziały Uruk-nai- (piechota, Mordor)	
e-1-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
D-2-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	
C-4-Y	3 oddziały Mumakil! (Harad, patrz 6.3)	
D-3-X	2 oddziały ciężkiej jazdy (Harad)	
D-3-Y	2 oddziały jazdy (Harad)	
	3 oddziały łopatków	

E-3-Y	3 oddziały Uruk-nai (piechota, Mordor)	
E-3-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
e-1-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	
D-2-Y	3 oddziały Mumakil (Harad, patrz 6.3)	
C-4-Y	2 oddziały ciężkiej jazdy (Harad)	

E-3-Y	3 oddziały Uruk-nai (piechota, Mordor)	
E-1-Y	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)	
D-2-Y	2 oddziały jazdy (Mordor)	

3 oddziały Uruk-nai (piechota, Mordor)	2 oddziały kuszników (piechota, Mordor)
E-3-Y	E-1-Y

chu, jednak patrz 12.11.

Grond posiada 2 punkty ruchu, jednak – patrz 12.13.

Kotły nie posiadają punktów ruchu – patrz 12.14. i 12.7.

[7.2] Ograniczenia ruchu

[7.21] Oddział może wykorzystać w czasie jednego etapu **tylko tyle** punktów ruchu, ile posiada.

[7.22] Oddziały mogą być poruszane tylko w czasie odpowiednich faz ruchu, nigdy poza tymi fazami (wyjątki – patrz 9.5, 9.6 oraz 12.0).

[7.23] Podczas faz ruchu nie może być toczona żadna walka.

[7.24] Oddział nie musi użyć w trakcie jednego etapu wszystkich swoich punktów ruchu, ale punkty nie użyte nie mogą być przechowywane w celu wykorzystania ich w trakcie następnych etapów, ani też przenoszone na inne oddziały.

[7.25] Ruch z jednego pola na drugie musi być ciągły, tzn. niedozwolone jest przeskakiwanie przez jakiekolwiek pole.

[7.26] Jeżeli z tabeli „Koszty ruchu w zależności od terenu” wynika, że wejście na jakieś pole wymaga większej liczby punktów ruchu, niż oddział w tej chwili posiada, nie może on wejść na to pole.

[7.27] Oddziały mogą przechodzić przez pola, zajmowane przez oddziały sojusznicze (kontrolowane przez tego samego gracza).

Mogą również przechodzić przez strefy kontroli oddziału sojuszniczego (patrz 8.0).

[7.28] W czasie jednej fazy ruchu przez to samo pole może przejść dowolna liczba oddziałów.

[7.29] Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się oddziałów czyli liczba punktów ruchu, jakie oddział musi zapłacić za wejście na dane pole, określony jest w tabeli „Koszty ruchu w zależności od terenu”.

W tabeli „Koszty...” wymienione są również tereny niedostępne dla wszystkich oddziałów lub też dla poszczególnych rodzajów wojska.

[7.3] **Tabela** „Koszty ruchu w zależności od terenu” – patrz koniec instrukcji.

[7.4] Zajmowanie jednego pola przez więcej niż jeden oddział

Dwa oddziały (wrogie czy sojusznicze) **nie mogą** zatrzymywać się na tym samym polu.

Oddziały **mogą** przejść przez pole, zajmowane przez oddział sojuszniczy.

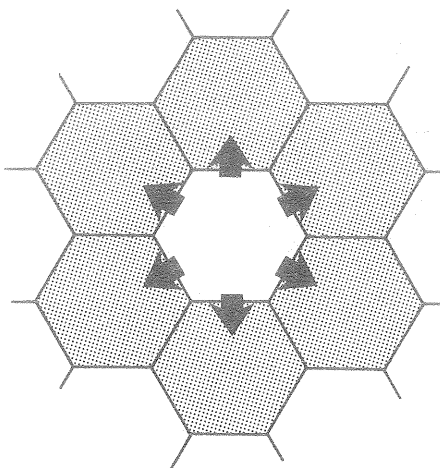
Od powyższej reguły istnieją następujące wyjątki:

a. Wodzowie mogą zajmować pole, na którym znajdują się sojusznicze oddziały wojska lub inni wodzowie tej samej armii.

b. Dwa oddziały wojska mogą znajdować się na tym samym polu, jeżeli gracz (tylko Westerneńczyk) tworzy formacje specjalne (patrz 10.4).

c. Również sprzęt oblężniczy może zajmować pole wspólnie z oddziałem wojska (patrz 12.1).

8.0 STREFY KONTROLI



Strefa kontroli oddziału jest to obszar, obejmujący **sześć sąsiednich pól**, otaczających pole zajmowane przez ten oddział. W momencie wkroczenia do strefy kontroli wrogiego oddziału oddział **musi się zatrzymać** i nie może pójść dalej w tej fazie ruchu.

Na początku swojej fazy walki oddział, znajdujący się we wrogiej strefie kontroli musi rozpocząć starcie wręcz z wrogiem oddziałem (patrz 9.32).

[8.1] Efekty ogólne

Wszystkie oddziały wojska posiadają swoje strefy kontroli w ciągu całej gry, niezależnie od fazy.

[8.11] Po wejściu do wrogiej strefy kontroli oddział musi się zatrzymać.

Wroga strefę kontroli można opuścić tylko poprzez:

a. ucieczkę lub pościg (patrz 9.5. do 9.7),

b. wyeliminowanie wrogiego oddziału.

[8.12] Jeżeli jakieś pole znajduje się w strefach kontroli oddziałów wzajemnie sobie wrogich uważa się, że jest ono kontrolowane przez oba oddziały.

Żadne dodatkowe przepisy nie wiążą się z faktem obejmowania jednego pola przez więcej niż jedną strefę kontroli.

[8.13] Strefa kontroli oddziału nie obejmuje:

a. gór oraz pól oddzielonych od oddziału murami, bramami oraz ścianami baszt, o ile są one **nieszkodzone** tzn. nie został w nich zrobiony wyłom (patrz 12.2),

c. pól, leżących w tunelu, o ile oddział znajduje się na zewnątrz oraz pól poza tunelem, o ile oddział znajduje się wewnątrz.

[8.14] Oddziały zdemoralizowane **nie posiadają** własnych stref kontroli (patrz 14.0).

[8.15] Wodzowie nie posiadają własnych stref kontroli ani też nie podlegają ich wpływom.

[8.16] Strefa kontroli oddziału nie oddziałuje w żaden sposób na oddział sojuszniczy.

[8.2] Wpływ stref kontroli na ruch

Wejście we wroga strefę kontroli nie pociąga za sobą żadnych dodatkowych kosztów w punktach ruchu.

Droga ucieczki **nie może** prowadzić przez wroga strefę kontroli bez względu na obecność oddziałów sojuszniczych i (lub) ich stref kontroli.

[8.3] Wpływ stref kontroli na walkę

Oddział, znajdujący się we wrogiej strefie

kontroli **musi zaatakować** na początku swojej fazy walki ten oddział, do którego ta strefa należy.

Jeżeli oddział znajdzie się na polu, objętym strefami kontroli kilku wrogich oddziałów musi on zaatakować jeden z tych oddziałów (patrz 9.31).

9.0 WALKA

W grze występują następujące rodzaje walki:

a. **Ostrzelanie** – walka, w której oddział (posiadający takie możliwości) razi przeciwnika z pewnej odległości pociskami (zwykle strzałami z łuków lub kuszy). Aby ostrzelanie było możliwe wrogi oddział musi się znajdować w **zasięgu strzału**.

b. **Pojedynek wodzów** – walka, którą toczą ze sobą wodzowie, należący do przeciwnych obozów.

c. **Starcie wręcz** – walka, która ma miejsce zawsze wtedy, gdy oddział wojska na początku swojej fazy walki znajduje się we wrogiej strefie kontroli

Oddział może w trakcie tego samego etapu poruszyć się, ostrzelać wroga, a następnie uczestniczyć w starciu wręcz.

W czasie faz walki obowiązuje następująca kolejność: jako pierwsze przeprowadzane jest ostrzelanie, następnie rozstrzygany jest pojedynek wodzów, a jako ostatnie rozgrywane jest starcie wręcz.

[9.1] Ostrzelanie

[9.11] W tym rodzaju walki uczestniczyć mogą **tylko** te oddziały, które na żetonach posiadają siłę bojową, wyrażoną **małą literą**. Ponadto w ostrzelaniu mogą być użyte te **katapulty**, które w trakcie tego etapu nie były używane w oblężeniu.

Ostrzeliwać można tylko te oddziały przeciwnika, które znajdują się w **zasięgu strzału** (patrz 9.12).

[9.12] Zasięg strzału oddziałów łuczników i kuszników wynosi 2 pola.

Katapulty, strzelające przeciw oddziałom wojsk mają zasięg **4 pól**.

Obliczając zasięg **nie bierze się** pod uwagę pola, na którym stoi oddział, prowadzący ostrzelanie.

[9.13] Pociski nie mogą być wyrzucane ani przez ani ponad: a. basztami, b. górami, c. zagajnikami, oraz d. maszynami oblężniczymi. Pociski mogą być wyrzucane ponad murami oraz ponad innymi oddziałami, a także do i z tunelu.

[9.14] Oddział może prowadzić ostrzelanie **tylko raz** w ciągu etapu.

[9.15] Oddziały, które mogą walczyć tylko przez ostrzelanie (tzn. ich siła bojowa jest wyrażona tylko małą literą) nie mogą wejść **dobrowolnie** do wrogiej strefy kontroli.

[9.16] Ostrzelanie jest rozstrzygane podczas fazy walki **przed** pozostałymi rodzajami walk.

[9.17] Ostrzelanie prowadzone jest w taki sam sposób, jak starcie wręcz (patrz 9.33), jednak wrogi oddział nie musi się znajdować na sąsiednim polu.

Wszystkie oddziały, zdolne do prowadzenia Ostrzelania mają siłę bojową równą „e”.

[9.18] Jeżeli Ostrzelanie prowadzone jest ponad murem, a oddział będący celem ostrzela-

[9.42] „Wynik starcia wręcz” – patrz koniec

[9.5] Pościg i ucieczka

[9.51] Jeżeli pole zostanie opóźnione w wyniku starcia wręcz (wyłączając z wyjątkami oddział może na nie wejść. Ruch ten nazywa się **pościgiem** i może być zrobiony **bez względu** na wrogie strefy kontroli.

[9.52] Po wykonaniu pościgu oddział nie może atakować ani być zaatakowany do końca tej fazy walki.

[9.53] Oddział może przejść pościgiem na pole, znajdujące się po drugiej stronie muru tylko jeżeli:

a. znajduje się na maszynie obciążonej lub drabinie,

b. w murze został zrobiony wyłom.

[9.54] Pewne rezultaty starcia wręcz wymagają od zaatakowanego oddziału wycofania się o jedno lub dwa pola. Takie wycofanie oddziału nazywa się **ucieczką**.

Ucieczka musi być wykonana tak, aby uciekający oddział znalazł się **poza** strefami kontroli wrogich oddziałów.

[9.55] Ani pościgi ani ucieczka nie wymagają wydawania punktów ruchu (są „za darmo”).

[9.56] Trasa ucieczki nie może wieść ani na, ani przez:

a. pola, znajdujące się we wrogiej strefie kontroli,

b. pola, zajęte przez wrogie oddziały,

c. pola, po których ten oddział nie może się poruszać,

d. pola, po których ruch jest w ogóle zakazany.

[9.57] Zmuszone do ucieczki oddziały, które nie mogą **nie naruszyć** wymiennych w punkcie 9.56 wymagań, zostają **wyeliminowane**.

[9.58] Po ucieczce oddział jest **rozproszony**. Rozproszony oddział nie może się poruszać ani atakować w żaden sposób. Rozproszony oddział broni się w sposób normalny, jednak jeżeli w wyniku wrogiego ataku zostanie zmuszony do ucieczki jest **wyeliminowany**.

Ponadto rozproszony oddział nie może być przemieszczany (patrz 9.6). Rozproszony oddział jest oznaczany przez umieszczenie na jego żetonie żetonu z literą „R”.

Oddział pozostaje rozproszony do chwili ponownego **skupienia** go przez wodza (patrz 10.3).

[9.6] Przemieszczenie

[9.61] Przemieszczenie jest to przesunięcie oddziału wojska, blokującego oddziaływo sprzymierzonemu **jedną** możliwą drogę ucieczki czyli przemieszczany jest oddział, stojący na jednym polu, na które możliwa jest ucieczka innego oddziału.

[9.62] Przemieszczenie dokonuje się według dokładnie takich samych zasad jak ucieczka (patrz 9.5).

[9.63] Jeżeli przemieszczenie spowodowało by eliminację oddziału przemieszczanego **zamiaszt** niego eliminowany jest oddział uciekający.

[9.64] Wobec przemieszczonego oddziału stosuje się wszystkie te przepisy, które są stosowane wobec oddziału po ucieczce.

[9.65] Oddział może być przemieszczany dowolną liczbę razy w ciągu jednego etapu. Uciekający oddział może powodować konieczność przemieszczenia dowolnej liczby sprzymierzonych oddziałów.

[9.66] Wszystkie przemieszczone oddziały są rozproszone.

Wziąć udział w walce z **zadnym** innym wro-

szącóbnych starc.

[9.33] Starcie Wręcz rozstrzygane jest dwustopniowo w następujący sposób:

a. pierwszy stopień:

– atakujący gracz odnajduje w tabeli „Prawdopodobieństwo zadania strat” na przecięciu kolumny, odpowiadającej współczynnikiwo strefy ochronny oddziału broniącego się oraz rzędu, odpowiadającego sile bojowej oddziału atakującego liczbę oczek, jaką musi wyznaczyć dwoma kosztami, aby zadać przeciwnikowi straty.

– atakujący gracz rzuca jedną kostką, b drugi stopień:

Jeżeli się mieści następuje:

– atakujący gracz rzuca jedną kostką, tabeli „Prawdopodobieństwo zadania strat” (przecięcie kolumny 3 oraz rzędu B) wynika, iż atakujący gracz musi wyrzucić dwoma kosztami w sumie 2, 3, 4, 5 lub 7 oczek. Jeżeli wyrzuci 6, 9 oczek – nie się nie stało i starcie dobiega końca. Jednak załóżmy, że wyrzucił 7 oczek. Oddział broniący się ponosi straty. Aby ustalić ich wielkość gracz atakujący rzuca jedną kostką i wyrzuci 3 oczka. Ponieważ oddział broniący się ma morale równe np. Y, z tabeli „Wynik starcia wręcz” wynika, że straty wynoszą „1/2E, 1U”, a więc zaatakowany oddział traci połowę swej siły (jest odwracany), a ponadto musi uciec jedno pole.

[9.34] W starciu wręcz oddział może być strona atakująca **tylko jeden raz** w ciągu fazy walki.

Każdy oddział może być zaatakowany kilka razy w ciągu jednej fazy walki (patrz 9.32).

[9.35] Oddział znajdujący się na terenie miasta może zostać zaatakowany przez oddział z poziomu niższego (patrz 1.1.1) tylko jeżeli:

a. oddział atakujący używa maszyny oblężniczej lub drabiny,

b. w murze został zrobiony wyłom i znajduje się on dokładnie **między** oddziałami.

[9.36] Oddziały nie mogą toczyć starcia wręcz ani poprzez pola, po których nie mogą się poruszać, ani na terenie takich pól, tak więc np. oddział jazdy nie może zaatakować wrogiego oddziału, znajdującego się na terenie zagajnika.

[9.37] Jeżeli atakuje oddział ogarnięty fanatyzmem (patrz 1.4.33 oraz 5.2) **nie używa się tabeli** „Prawdopodobieństwo zadania strat” oraz **omija się** procedurę, związaną z użyciem tej tabeli (czyli pierwszy stopień – patrz 9.33). Fanatyczny oddział niejako automatycznie zadaje straty przeciwnikowi, czyli od razu korzysta się z tabeli „Wynik starcia wręcz” (od razu drugi stopień – patrz 9.33).

[9.4] Tabele

[9.41] „Prawdopodobieństwo zadania strat” – patrz koniec instrukcji.

– patrz koniec instrukcji.

nia stoi na polu, znajdującym się **bezpośred-**

nie z tym murem (mur stanowi jeden z boków tego pola), to ten oddział dodaje 1 do swego stroju ochronnego. Jednakże 4 pozostaje 4.

[9.2] Pojedynek wodzów

[9.21] Po rozstrzygnięciu walki przez ostrzeżenie i gracz rozpoczyna pojedynek wodzów tzn. wodzowie każdej ze stron mogą wzajemnie ze sobą walczyć.

Podczas własnej fazy walki wódz może zaatakować wrogiego wodza, w którego **sąsiedztwie** się znajduje.

[9.22] Pojedynek wodzów **nie jest obowiązkowy**.

jest następująco:

a. Wódz zaatakowany odejmuje swój autorytet od autorytetu wodza atakującego. Otrzymany wynik – dodatni, ujemny lub zero – stanowi różnicę siły.

b. gracz, którego wódz jest stroną atakującą, gracz, którego wódz jest stroną atakującą, nowi różnicę siły.

c. w tabeli „Wynik pojedynku wodzów” na przecięciu kolumny, odpowiadającej różnicy siły oraz rzędu, odpowiadającego liczbie wyliczonych oczek sprawdzany jest rezultat pojedynku.

d. odczytany z tabeli rezultat jest natychmiast wprowadzany w życie.

[9.23] Jeżeli na polu, na którym znajduje się wódz toczący pojedynek, stoi również jakikolwiek oddział wojska, to jego los **jest zależny** od pojedynku.

Jeżeli wódz poniesie klęskę (tzn. wynik będzie dla niego niekorzystny) stojący na tym samym polu oddział musi się wycofać o dwa pola. Gdyby nie mógł tego zrobić jego siła bojowa, strefy ochronny i morale są redukowane (żeton jest odwracany), jeżeli zaś zostały zredukowane już wcześniej oddział ulega eliminacji.

[9.24] Każdy wódz może zaatakować **tylko** raz w ciągu fazy walki. Każdy wódz może zostać zaatakowany dowolną liczbę razy (patrz 9.32).

[9.25] Wodzowie nie mogą atakować oddziałów wojska, ani nie mogą być przez oddziały wojska atakowani.

[9.26] Tabela „Wynik pojedynku wodzów” – patrz koniec instrukcji.

[9.3] Starcie wręcz

[9.31] Po rozstrzygnięciu wszystkich ostrzeżeń i pojedynków wodzów odbywają się starcia wręcz.

Starcie wręcz inicjuje oddział, który:

a. należy do siły tej strony, której faza walki właśnie wypada,

b. znajduje się w **strefie kontroli** jednego lub kilku wrogich oddziałów.

Oddział, spełniający powyższe warunki musi zaatakować ten wrogi oddział, w którego strefie kontroli się znajduje. Jeżeli pole, na którym stoi ten oddział objęte jest strefami kontroli kilku wrogich oddziałów, zaatakowany musi zostać jeden i **tylko jeden** z tych oddziałów (nie wszystkich).

[9.32] Jeżeli w strefie kontroli wrogiego oddziału znajduje się kilka oddziałów sprzymierzonych mogą one **wszystkie** zaatakować ten wrogi oddział. Każda walka musi być rozstrzygnięta. Gracz, który te oddziały kontroluje musi przed rozpoczęciem walki określić czy wszystkie będą atakowały, a jeśli nie – to które z nich.

Wyznaczone do ataku oddziały nie mogą

[9.7] Ucieczka przed walką

[9.71] Pewne oddziały mogą uciec przed rozpoczęciem starcia wręcz (wyłącznie).

W ramach ucieczki przed walką można przesunąć oddział o jedno lub dwa pola, w zależności od woli gracza.

[9.72] Uciekać przed walką mogą następujące oddziały:

a. oddziały łuczników i kuszników, posiadające siłę bojową wyrażoną **wyłącznie** małą literą,

b. oddział jazdy, zaatakowany przez oddział lub oddziały piechoty.

[9.73] Do ucieczki przed walką stosują się wszystkie przepisy, obowiązujące przy ucieczce po walce.

[9.74] Oddział, który uciekł przed walką jest rozproszony, jeżeli gracz wyrzuci jedną kostką 1, 2 lub 3 oczka.

10.0 WODZOWIE

Wodzowie są to postacie z powieści Tolkiena, odgrywające w naszej symulowanej bitwie dość znaczną rolę. Ich zadania w czasie gry polegają na: rozgrywaniu między sobą pojedynków, skupianiu rozproszonych oddziałów wojska, dowodzeniu formacjami specjalnymi (tylko Westerneńczyk) i rzucaniu czarów, jeżeli wódz jest czarodziejem.

[10.1] Wodzowie a oddziały wojsk

Na początku każdej własnej fazy walki wodzowie **muszą** się znajdować na polu, na którym stoi również sprzymierzony oddział wojska.

Wodzowie, którzy nie posiadają mocy czarodziejskiej muszą znajdować się na tym samym polu, co oddział wojska ich własnej **narodowości**, np. Król Theoden z oddziałami Rohanu. Wodzowie – czarodzieje, tzn. ci, którzy posiadają współczynnik moc czarów, mogą znajdować się na tym samym polu z jakimkolwiek sprzymierzonym oddziałem.

[10.2] Wodzowie a walka

[10.21] Wodzowie mogą być zaatakowani tylko przez **innych wodzów** (patrz 9.2).

Bez względu na wynik pojedynku wodzowie nigdy nie ulegają rozproszeniu, natomiast ich siła może być zredukowana.

[10.22] Wodzowie nie posiadają własnych stref kontroli, ani nie podlegają wpływom stref kontroli oddziałów wojska.

[10.23] Obrażenia, odniesione przez wodza w czasie pojedynku mają wpływ na oddział wojska, które znajduje się **na tym samym polu** (patrz 9.23).

Wodzowie nie mają żadnego innego wpływu na oddziały wojska poza powyższym oraz skupianiem oddziałów rozproszonych (patrz 10.3).

[10.24] Jeżeli oddział wojska, z którym wódz stoi na jednym polu, poniesie w czasie walki – na skutek ostrzelania, starcia wręcz lub sytuacji, opisanej w punkcie 9.23 – starty w wysokości 1/2E lub E **ten sam rezultat** stosuje się do wodza, o ile gracz wyrzuci jedną kostką 5 lub 6 oczek. Jeżeli gracz nie wyrzuci tej liczby oczek wynik walki, stoczonej przez oddział nie ma na wodza żadnego wpływu.

Jeżeli oddział zostanie całkowicie wyeliminowany,

wany, a wódz pozostanie nietknięty musi on być przeniesiony do **najbliższego** sprzymierzonego oddziału (w przypadku wodzów nie posiadających mocy czarodziejskiej – do najbliższego oddziału **własnej narodowości**).

[10.3] Zbieranie rozproszonych oddziałów

Podczas fazy VIII wodzowie mogą podjąć próbę ponownego **zebrania** oddziałów, które uległy rozproszeniu.

[10.31] Wódz może podjąć próbę zebrania każdego oddziału swej **własnej narodowości**, który podczas fazy VIII znajduje się na jednym z **sąsiednich pól**.

Wodzowie nie mogą zbierać oddziałów innej narodowości oraz tych, od których są oddzieleni nieuszkodzonym murem lub terenem, po którym poruszanie się jest zabronione.

[10.32] Wodzowie mogą podjąć próbę zebrania najwyżej trzech oddziałów podczas jednego etapu.

[10.33] Gandalf i Król Nazguli mogą zebrać każdy sprzymierzony oddział. Jest to wyjątek od zasady 10.31.

[10.34] Procedura zbierania rozproszonych oddziałów jest następująca:

a. każdy z graczy oznajmia, którzy z jego wodzów podejmą próby zebrania rozproszonych oddziałów,

b. gracz sprawdza współczynnik autorytet wodza i w tabeli „Zbieranie rozproszonych oddziałów” sprawdza liczbę oczek, które musi wyrzucić dwoma kostkami, aby próba zebrania powiodła się.

c. gracz rzuca dwie kostki – jeżeli suma wyrzuconych oczek mieści się w przedziale wymienionym w tabeli „Zbieranie...” oddział został zebrany i żeton z literą „R” jest z niego usuwany.

Czynności, wymienione w punktach b. i c. gracz powtarza dla każdego wodza, który podejmuje próbę zebrania rozproszonych oddziałów.

[10.35] Oddział może być zbierany bez względu na to, czy przebywa we wrogiej strefie kontroli czy też poza nią.

[10.36] Każdy oddział wojska może być rozproszony, a następnie zbierany dowolną liczbą razy.

[10.37] Wodzowie nie mogą łączyć swoich autorytetów.

[10.38] W trakcie jednego etapu może być podjęta tylko jedna próba zebrania danego oddziału.

[10.39] Tabela „Zbieranie rozproszonych oddziałów” – patrz koniec instrukcji.

[10.4] Formacje specjalne

Wodzowie, należący do sił Westerneńczyka – i tylko oni – mogą umożliwić swoim oddziałom ominięcie zasady „na jednym polu – tylko jeden oddział” i stworzenie **formacji specjalnych**.

[10.41] Formacje specjalne nie mogą być tworzone przez oddziały należące do sił Saurona.

[10.42] Formacje specjalne mogą być tworzone tylko w **terenie czystym** i tylko w takim terenie mogą się poruszać. Nie mogą ani wkroczyć na żaden inny typ terenu, ani też przejść przez inny teren.

[10.43] Dwa oddziały jazdy mogą utworzyć formację specjalną pod nazwą klin, a dwa oddziały piechoty – mur. Są to **jedynie** dwa rodzaje formacji specjalnych, które mogą być utworzone.

[10.44] Formację specjalną mogą utworzyć dwa oddziały, które:

a. należą do tego samego rodzaju broni (jazda, piechota),

b. są tej samej narodowości,

c. posiadają wszystkie współczynniki tej samej wielkości,

d. na początku fazy ruchu stoją na tym samym polu, co wódz lub na polu sąsiednim,

e. nie znajdują się we wrogiej strefie kontroli. Podczas fazy ruchu te dwa oddziały wchodzi na to pole, na którym znajduje się wódz i w ten sposób tworzą formację specjalną.

[10.45] Wszystkie formacje specjalne posiadają siłę bojową równą A, strój ochronny równy 4, zaś ich morale pozostaje takie, jakie miały oddziały tworzące formację.

[10.46] Formacje specjalne, utworzone przez oddziały jazdy posiadają 3 punkty ruchu, a utworzone przez oddziały piechoty – 2 punkty ruchu.

Formacje specjalne nie mogą zostać poruszone w trakcie tego etapu, w którym zostały utworzone.

[10.47] Wodzowie nie mogą tworzyć formacji specjalnych, jeżeli znajdują się pod działaniem **czarów** – są unieruchomieni lub opanowani przez strach (patrz 10.57).

[10.48] Jeżeli w czasie walki formacja specjalna poniesie straty wielkości 1/2 **całkowicie eliminowany** jest jeden z tworzących ją oddziałów.

Jeżeli formacja specjalna zmuszona jest do ucieczki każdy z tworzących ją oddziałów musi uciekać na inne pole.

[10.49] Formacje specjalne rozwiązuje się przez przesunięcie w czasie fazy ruchu tworzących je oddziałów na inne pola. Wódz staje z jednym z tych oddziałów.

[10.5] Czary

Niektórzy wodzowie (Gandalf i król Nazguli) są wodzami – czarodziejami.

Na reprezentujących tych wodzów żetonach na prawo od współczynnika autorytet znajduje się współczynnik moc czarów.

[10.51] Podczas każdego etapu są dwie fazy ruchu wodzów – czarodziejów (faza I i faza V), a więc każdy z nich może poruszyć się dwukrotnie w trakcie jednego etapu. Nie może się on jednak poruszać podczas tej fazy, w której próbuje rzucić czar – bez względu na wynik próby.

[10.52] Współczynnik moc czarów jest używany przy rzucaniu czarów. Liczba czarów, które wódz-czarodziej może rzucić w czasie całej gry jest ograniczona wielkością tego współczynnika. Punkty, użyte przy zakończonej **sukcesem** próbie rzucenia czaru są **odejmowane** od współczynnika moc czarów, na stałe ten współczynnik zmniejszając.

[10.53] Mechanizm rzucania czarów jest następujący:

a. Podczas fazy ruchu wodzów-czarodziejów gracz ogłasza czy i które z czarów jego czarodziej będzie próbował rzucić (patrz 10.57).

b. Gracz deklaruje ile punktów ze współczynnika moc czarów jego czarodziej użyje przy rzucaniu danego czaru.

c. Gracz rzuca dwoma kostkami i w tabeli „Czary” na przecięciu kolumny, odpowiadającej liczbie użytych punktów oraz rzędu, odpowiadającego rzucanemu czarowi sprawdza, czy suma wyrzuconych oczek mieści się w określonym tam przedziale. Jeżeli tak – czar został rzucony i jego działanie jest natychmiast wprowadzane w życie.

Główna brama może zostać zniszczona tylko przez Grond. Ponad zewnętrzny mur knięty.

– zewnętrzny mur zawsze pozostaje nieobliczonego nie może w nim zrobić wyłomu specyficzne własności. Zaden rodzaj sprętu [11.23] Zewnętrzny mur Minas Tirith posiada stać z maszyn obliczeniowych czy drabin.

wyższego na niższy, ani też nie mogą korzystać w murze, ani ponad murem z poziomu przez bramy. Nie mogą przejść ani przez wyprzechodzić na inny poziom miasta wyjątkowo [11.22] Oddziały jazdy i Mumakile mogą normalnie liczyć punktów ruchu.

Sauron posiadają wewnątrz Minas Tirith (dzwoje) posiadają 5 punktów ruchu. Oddziały oddziały wojsk Westemheczyka (ale nie wo- [11.21] Wewnątrz Minas Tirith wszystkie Zasady specjalne

są traktowane jak mury. Brama nie kontrolowane przez żadną ze stron pod kontrolą sił Westemheczyka.

Na początku gry wszystkie bramy znajdują się pola.

przez bramę pola, albo przeszły przez te oba jako ostatnie zajmowały oba oddziały. Bramę kontroluje ta strona, której oddziały troja ich armii.

dzić przez bramy, które znajdują się pod kontrolą [11.15] Oddziały mogą swobodnie przechodzić punktami 11.12 i 11.13.

jako takie muszą być traktowane w zgodzie z [11.14] Baszty są uważane za wyższe niż jakikolwiek otaczający je teren czy umocnienia i ga strażę kontroli.

tów ruchu. Nie może przy tym wejść we wro- [11.13] Oddział może przejść ponad nieuszkodzonym murem lub bramą z poziomu wyjątkowo na niższy. Takie przejście kosztuje cały posiadany przez oddział przydział punktów [11.12] Oddział może przejść na wyższy poziom miasta przez:

a. wyłom, zrobiony w murze lub bramie, b. używając maszyn obliczeniowej lub drabiny, c. przez bramę, jeżeli znajduje się ona pod kontrolą strony, do której ten oddział należy (patrz 11.15).

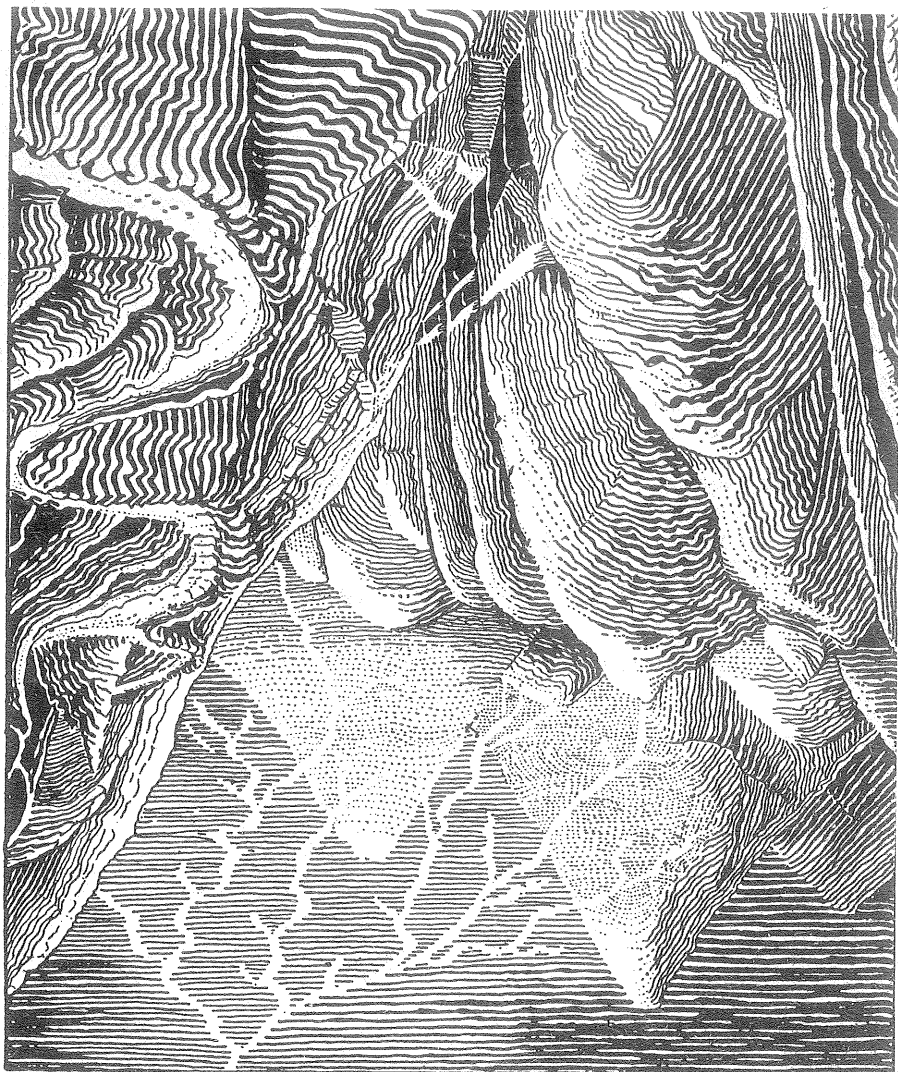
[11.11] Poziomy miasta jest Cytedela. Najwyższym poziomem miasta jest Cytedela.

drugi poziom leży wyżej niż pierwszy, ale niżej pasem murów) jest poziomem najniższym, murem zewnętrzny, a z przeciwnej – drugim pierwszy poziom (ograniczony z jednej strony od poziomu, który go poprzedza. Tak więc kości. Każdy wewnętrzny poziom leży wyżej [11.11] Poziomy miasta leżą na różnej wysokości. Każde miasto ma swoją własną stolicę Gondoru. Leży na zboczu góry i składa się z siedmiu otoczonych murami poziomów.

11.0 MINAS TIRITH

struktury. [10.59] Tabela „Czary” – patrz koniec in-dziej, określonej w tabeli „Czary” liczy oczek. maga rzucania kostką i wyrzucenia odpowiadającej dla automatycznego rzucania czaruj [10.58] Użycie liczby punktów niewystarcza-ograniczenia: może być rzucany tylko raz efekt: patrz 13.0 czas trwania: trzy etapy

czas trwania: trzy etapy



mniej za próbę koszt: 4 punkty za automatyczne rzucenie.

– Rozwinięcie proporcja kroki

rzucany dowolną liczbą razy znajdować na sąsiednich polach, może być ograniczenia: Gandalf i Król Nazguli muszą się od Gandalfa i nie może się poruszać, rzucac efekt: Król Nazguli jest przenoszony sześć pół czas trwania: jeden pełny etap nocny – patrz 10.59

koszt: w zależności od etapu – dzienny czy ciąg gry

– Obciążenie Krola Nazguli

czas etapu dziennego i tylko dwukrotnie w ograniczenia: może być rzucany tylko pod- zbrany

Sauron jest zmniejszona o jeden, zaden roz- efekty: siła bojowa wszystkich oddziałów czas trwania: jeden pełny etap mniej za próbę

koszt: 6 punktów za rzucenie automatyczne.

– Prześmianie ciemności

b. GANDALF:

oddział Uruk-hai lub Trolli pod od Grundu i Grond jest niesiony przez Król Nazguli znajduje się w promieniu trzech ograniczenia: może być rzucany tylko, jeżeli efekt: umożliwia użycie Grundu czas trwania: do końca gry koszt: jeden punkt za automatyczne rzucenie

– Kontrola nad Grondem

razu jest różny od pierwszego razy w ciągu gry, koszt drugiego i trzeciego

ograniczenia: może być rzucany tylko trzy tworzyć formacji specjalnych

proszonych oddziałów, rzucac czarów ani la Nazguli nie mogą się poruszać, zbierac roz- znajdujący się w promieniu trzech pół od Kró- efekt: wszyscy wodzowie sił Westemheczyka czas trwania: jeden pełny etap

punkty za automatyczne rzucenie, rzucenie, mniej za próbę, drugi i trzeci – 4 koszt: pierwszy – 3 punkty za automatyczne

– Unieruchomienie wodzów

razu w ciągu gry ograniczenia: może być rzucany tylko dwa czyka nie może zostać zbrany,

rale, zaden rozproszony oddział Westemhe- mają zredukowaną o jeden siłę bojową i mo- efekt: wszystkie oddziały Westemheczyka

stępnego etapu), której został rzucany do analogicznej fazy na- czas trwania: jeden etap (pełny, od fazy, w

mniej za podjęcie próby, koszt: 5 punktów za automatyczne rzucenie,

– Czar strachu

a. KRÓL NAZGULI

następujące czary: [10.56] Wodzowie – czarodzieje mogą rzucac czarodzieja. odformowane od współczynnika moc czarów wodzieniem próbie rzucenia czarui nie są [10.55] Punkty, użyte w zakończonej niepo- nie może on takiej próby podejmować. rów, aby podjąć próbę rzucenia danego czarui wyszcząca liczbą punktów z mocy cza- [10.54] Jeżeli czarodziejowi nie pozostała

można przejść przy pomocy drabiny lub maszyny oblężniczej.

[11.24] Oddziały zaatakowane w tunelu posiadają strój ochronny równy 4, bez względu na jego rzeczywistą wielkość.

[11.3] Kontrola nad poziomami miasta

Na początku gry wszystkie poziomy miasta znajdują się pod kontrolą sił Westernieńczyka. Strata kontroli nad jakimś poziomem ma wpływ na morale garnizonu Minas Tirith (patrz 14.0).

Siły Saurona przejmują kontrolę nad jakimś poziomem miasta, gdy:

- a. kontrolują wszystkie bramy prowadzące na ten poziom z poziomu niższego (patrz 11.15),
- b. na tym poziomie nie ma ani jednego nierozproszanego oddziału sił Westernieńczyka.

12.0 OBLĘŻENIE

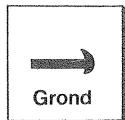
Jednym z zadań – głównym – jakie siły Saurona mają do wykonania podczas gry jest przedarcie się na teren Minas Tirith. Aby tego dokonać, muszą one prowadzić **oblężenie** miasta, a więc użyć swego sprzętu oblężniczego i przejść ponad murami lub przez nie.

Poniższe zasady wyjaśniają sposób użycia sprzętu oblężniczego oraz innych środków, służących do prowadzenia oblężenia.

[12.1] Sprzęt oblężniczy

[12.11] **Maszyny oblężnicze** umożliwiają przejście ponad murem. Nie posiadają same przez się żadnych wartości bojowych. Mogą się poruszać z prędkością 2 punktów ruchu. Jednak nie mogą się poruszać samodzielnie – muszą być holowane przez oddział wojska, czyli oddział wojska musi się znajdować na tym samym polu, co maszyny oblężnicze (patrz 12.4). W kontekście zasad, zawartych w punktach 11.1 i 12.75 maszyny są niższe niż mury.

[12.12] **Katapulty** używane są do ciskania pocisków (głównie kamieni) przeciw murom i oddziałom wroga. Mogą być również użyte do miotania **ognistych kul** oraz (katapulty Saurona) **głów**, odciętych schwytanym żołnierzom Westernieńczyka. Katapulty poruszają się z prędkością 2 punktów ruchu, jednak nie mogą się poruszać samodzielnie – muszą być holowane przez znajdujący się na tym samym polu oddział wojska. Katapulty, użyte w czasie fazy walki (do ostrzelania) nie mogą być wykorzystane podczas fazy oblężenia i vice versa, czyli mogą one strzelać **tylko raz** w ciągu etapu.



[12.13] **Grond** jest potężnym taranem, stworzonym przez władcę ciemności Saurona. Posiada nieograniczone możliwości i siłę. Grond, jako jedyny spośród sprzętu oblężniczego, jest zdolny zniszczyć **główną bramę** Minas Tirith.

Grond może się poruszać z szybkością 2 punktów ruchu, jednakże musi być niesiony przez oddział Trolli lub Uruk-hai. Grond może

być użyty tylko wówczas, gdy jest **kontrolowany przez czar**, rzucony przez Króla Nazguli (patrz 10.56).

[12.14] **Kotły** są używane do przechowywania wrzącej smoły. Zasady ich użycia są wymienione w punkcie 12.7.

[12.15] Sprzęt oblężniczy jest używany tylko podczas **fazy oblężenia** (z wyjątkiem – 12.12). Nie może być używany w starciu wręcz i nie ma na niego bezpośredniego wpływu. Sprzęt oblężniczy nie posiada również własnych stref kontroli.



[12.2] Wyłomy w murach

[12.21] Wyłomy w murach mogą być robione przy pomocy **katapult**. W murze zewnętrznym **nie można** zrobić wyłomu.

Maksymalny zasięg strzelającej do muru katapulty wynosi 4 pola (patrz 12.23).

[12.22] Próba zrobienia przez katapultę wyłomu w murze przeprowadzana jest następująco:

a. Gracz wyznacza katapultę, która będzie strzelać oraz oblicza dystans, z jakiego ten strzał będzie oddany (patrz 12.23),

b. w tabeli „Prawdopodobieństwo zrobienia wyłomu” na przecięciu kolumny, odpowiadającej celowi oraz rzędu, odpowiadającego użytej broni i dystansowi, z jakiego prowadzony jest ostrzał sprawdza sumę oczek, które musi wyrzucić dwoma kostkami, aby próba zakończyła się powodzeniem,

c. rzuca dwoma kostkami i sprawdza wynik. Na przykład – katapulta, strzelająca do muru z odległości 2 pól zrobi w tym murze wyłom, jeżeli gracz wyrzuci dwoma kostkami w sumie 5 oczek.

Wyłom nie może być zlikwidowany – pozostaje **do końca gry**.

[12.23] Odległość, z jakiej katapulta prowadzi ostrzał obliczana jest następująco: jeżeli katapulta strzela do muru, tworzącego jeden z boków pola, na którym ona stoi, to ta odległość wynosi 1 pole, jeżeli strzela do muru, tworzącego bok sąsiedniego pola – to odległość wynosi 2 pola, itd.

Maksymalna odległość, z jakiej katapulta może prowadzić ostrzał muru, czyli jej zasięg, wynosi 4 pola.

[12.24] Katapulty mogą strzelać ponad każdym rodzajem terenu z **wyjątkiem gór**.

Mogą również strzelać ponad oddziałami wojsk, wszelkiego typu umocnieniami (murami, bramami, szarńcami), ponad innym sprzętem oblężniczym, itd.

[12.25] Katapulty używane w fazach walki do prowadzenia ostrzelania oddziałów wojsk mają zasięg $\frac{1}{2}$ pól oraz siłę bojową równą e.

[12.26] Katapulty mogą być użyte do strzelania ognistymi kulami i do miotania odciętych głów (patrz 12.6) i (12.8).

[12.27] Wyłomy zaznaczane są przez umieszczenie na przyległym polu żetonu z napisem „Wyłom” w ten sposób, aby strzałka na żetonie wskazywała miejsce, w którym wyłom został zrobiony.

[12.28] Grond może być użyty do kruszenia wszelkiego typu umocnień z **wyjątkiem** zewnętrznego muru.

Grond może być użyty do zrobienia wyłomu jeżeli:

a. znajduje się na polu przyległym do niszczonego umocnienia,

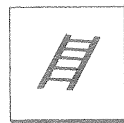
b. na tym samym polu znajduje się oddział Trolli lub Uruk-hai,

c. Król Nazguli rzucił odpowiedni czar (patrz 10.56).

Grond tworzy wyłom w normalny sposób (12.22).

[12.3] Tabela

„Prawdopodobieństwo zrobienia wyłomu” – patrz koniec instrukcji.



[12.4] Przejście ponad murem

Tylko dwoma sposobami można przejść przez nieuszkodzony mur z poziomu **niższego na wyższy** (patrz 11.1) – przy pomocy maszyny oblężniczej lub przy pomocy drabiny.

[12.41] Maszyna oblężnicza może zostać użyta jako pomoc w przejściu przez mur (lub bramę) jeżeli w chwili rozpoczęcia fazy oblężenia znajduje się na polu przyległym do tego muru (lub bramy).

Następnie każdy sprzymierzony oddział może wejść na pole, na którym stoi maszyna oblężnicza i kosztem jednego dodatkowego punktu ruchu przejść ponad murem.

Uwaga – oddziały przechodzą ponad murem via maszyna oblężnicza podczas **fazy oblężenia** – jest to wyjątek od reguły: 7.22. Jednakże maszyna oblężnicza **nie może** być podczas fazy oblężenia **poruszona** – musi ją rozpocząć na polu przyległym do muru, „w pełnej gotowości”.

[12.42] Oddziały Saurona, zaatakowane na polu, na którym znajduje się maszyna oblężnicza:

a. odejmują jeden od swego stroju ochronnego, jeżeli atak jest początkiem starcia wręcz lub

b. dodają jeden do swego stroju ochronnego, jeżeli zostały zaatakowane przez ostrzelanie.

Oddziały, znajdujące się na tym samym polu, co maszyna oblężnicza atakują, zarówno przez ostrzelanie, jak i wręcz, na normalnych zasadach.

[12.43] Aby użyć drabiny do przejścia ponad murem (lub bramą) oddział musi w czasie **fazy ruchu** podejść do muru (lub bramy) i tę drabinę tam umieścić.

Oddziały **nie muszą** nosić drabin ze sobą – zakłada się, że są one osiągalne w momencie, gdy oddział podejście do muru.

W trakcie następnego etapu, podczas fazy oblężenia (wyjątek od reguły 7.22) wszystkie posiadające wystarczającą liczbę punktów ruchu oddziały mogą przejść po tej drabinie ponad murem kosztem **dodatkowych** trzech punktów ruchu.

[12.44] Oddziały, stojące na polu, na którym znajduje się również maszyna oblężnicza lub drabina **rozciągają** swą strefę kontroli **poza mur**. Jest to wyjątek od reguły 8.13.

[12.45] Oddziały zaatakowane w jakikolwiek sposób na tym samym polu, na którym znajduje się drabina **odejmują** jeden od swego stroju ochronnego.

[12.46] Wodzowie, którzy:

a. znajdują się na tym samym polu, na którym znajduje się maszyna oblężnicza lub drabina oraz

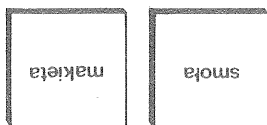
b. toczą ponad murem pojedynek

[12.72] Na polu, na którym stoja kotły umie-
szcza się również po trzy żetony, reprezentu-
jące smołę. Do kotłów – makiet dodawana
jest smoła – makiet.

[12.71] Westernowicz otrzymuje na począt-
ku gry sześć kotłów, z których trzy są praw-
dziwe, a pozostałe trzy to makiet. Kotły
mogą być umieszczane gdziekolwiek wew-
natrz Minas Tirith. Kotłów nie wolno prze-
stawiać – przez całą grę muszą stać na tych
polach, na których zostały umieszczone na
początku. Kotły – makiet służą wyłącznie do
zmieniania przeciwnika, a więc Sauron nie
może wiedzieć, które kotły są prawdziwe, a
które nie.

Obrońcy Minas Tirith mogą wylewać na prze-

[12.7] Wrzęca smoła



go żetony są usuwane z planszy.
[12.67] Oddział wchodzący na pole objęte
pożarem lub przez takie pole przechodzący
musi wydać **dodatkowo 3 punkty ruchu**.

gry.
Pożar, wzniecony przez kulę poza obrębem
terenów miasta ognistą kulę pionie do końca
[12.66] Pożar wzniecony przez ładującą na
dowolny maszyną obciążoną.

Kule nie mogą zaszkodzić drabinom ani Gron-
dowi.
[12.65] Ogniste kule nie robią żadnych bez-
pośrednich szkód oddziałom wojska. Jeżeli
lub maszyną obciążoną.

znajduje się oddział wojska – zostaje on
maszyną obciążony, a na tym samym polu
natomiast kula uderzy w kapturkę. Jeżeli
[12.64] Ognista kula może wylewać na
skutek zniszczenia pięć pól od kapturki.

Na przykład – polem wyznaczonym jako cel
jest 2906, jednak kula została zniszczona.
Gracz wyrzuca kostką 4 oczka i konsultuje się
z diagramem. Polem, na którym kula rzeczy-
wiście wylądowała jest 2907.

[12.6] Ogniste kule
Zamiast używać kapturki do kruszenia murów
gracz może je wykorzystywać do miotania ogni-
stych kul w celu zniszczenia na terenie twier-
dzy pożarów.
[12.61] Kapturki mogą miotać ogniste kule
na odległość do czterech pól (nie uwzględnia
się pola, na którym kapturka stoi)

przez chwilę oczek.
e. kula wylądowała na sąsiednim polu w sto-
sunku do pierwotnie wyznaczonego celu w
kierunku, wskazującym przez to ramię.

c. gracz jeszcze raz rzuca kostką, a następnie
natomiast jeżeli wyrzuci 4, 5 lub 6 oczek kula
zostaje zniszczona i wtedy:

a. gracz wybiera pole.
b. następnie rzuca jedną kostką – jeżeli wy-
rzuci 1, 2 lub 3 oczka kula wylądowała celnie,
inaczej jeżeli wyrzuci 4, 5 lub 6 oczek kula

Procedura miotania ognistych kul na odle-
głość 3 lub 4 pól jest następująca:

głównie na odległość 1 lub 2 pól zawsze
nie wylądować tam, gdzie gracz sobie życzy.
[12.63] Kule miotane na odległość trzech lub
czterech pól mogą być **znoszone**, tzn. mogą
być miotane na odległość 1 lub 2 pól zawsze

przeszkoda z wyjątkiem gór.
[12.62] Miotanie ognistych kul polega po-
prostu na tym, że gracz **wybiera** pole, na któ-
rym kula ma wylądować (patrz 12.63) i umie-
sza na nim żeton, wyobrażający pożar. Ta-
kie pole musi się znajdować w zasięgu strzału
zostaje zniszczona i wtedy:

zrobieniu wylotom i jest on ograniczony do
jednego pola.
[12.5] Ruch podczas obciążenia
Podczas fazy obciążenia mogą być wykonywa-
ne **dodatkowo** pewne specjalne ruchy, które
nie wymagają wydawania punktów ruchu.
[12.51] Jeżeli są spełnione następujące wa-
runki:
a. oddział stoi na polu, **przylegającym** do zro-
bionego przed chwilą (w bieżącej) fazy ob-
ciążenia wylotom oraz
b. na tym samym polu znajduje się sprzęt
obciążający, który ten wylot zrobił
to ten oddział może przejść na pole znajdują-
ce się po drugiej stronie muru. Nie może przy-
tem wchodzić we wroga strefę kontroli ani na
pole zajęte przez inny oddział.
[12.52] Ruch podczas obciążenia jest trakto-
wany jako pościg (patrz 9.5). Nie jest on obo-
wiązkowy, jednak jeśli gracz decyduje się go
wykonać, musi to nastąpić **natychmiast** po
zrobieniu wylotom i jest on ograniczony do
jednego pola.

[12.6] Ogniste kule

[12.5] Ruch podczas obciążenia

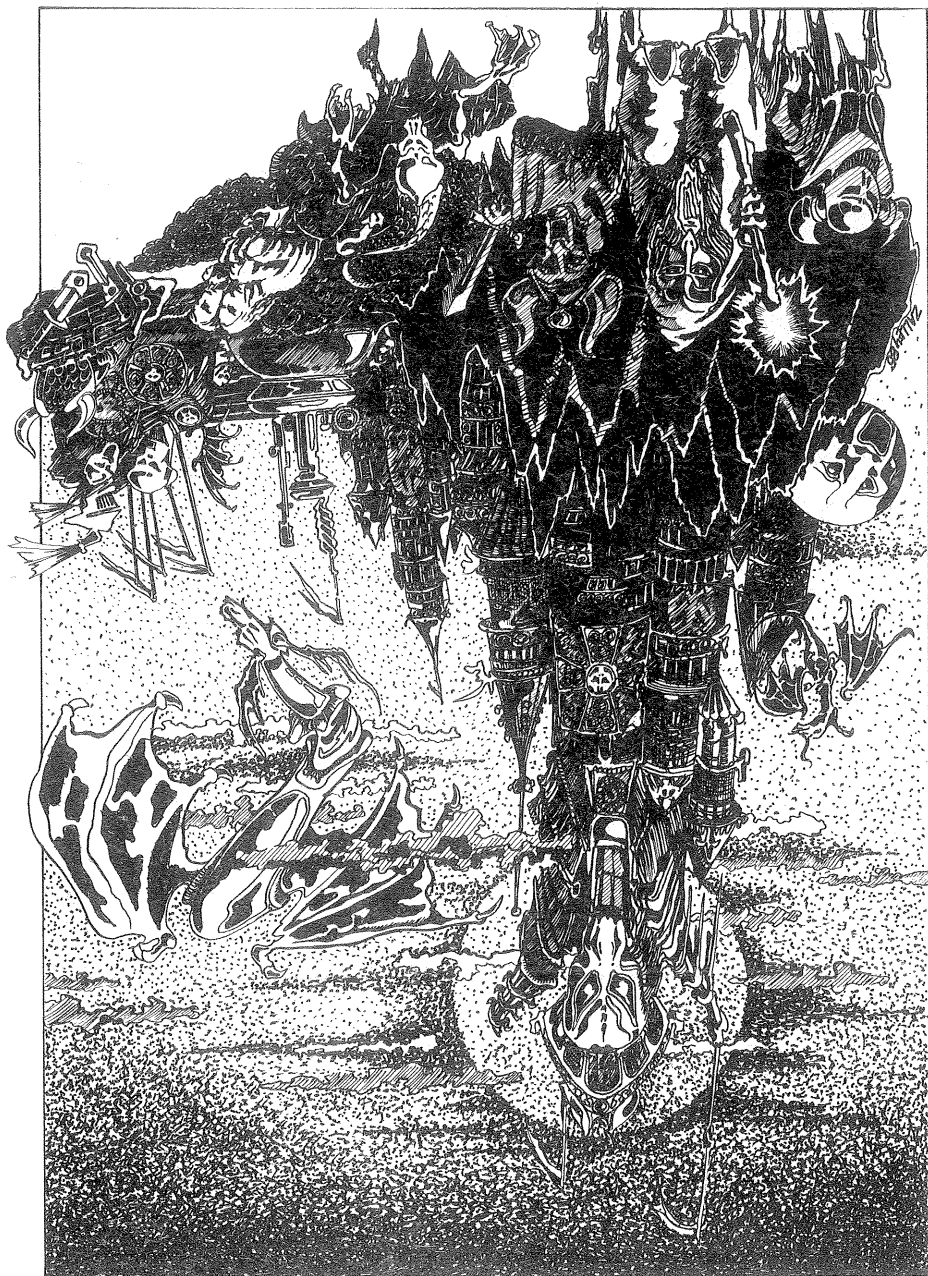
[12.48] Drabiny i maszyny obciążające nie
mogą być używane przez oddziały jazdy i Mi-
makili. Nie mogą też umożliwić przeniesienia
ponad murem innego sprzętu obciążającego.
Sprzęt obciążający może przekroczyć mur je-
dyne w miejscach wylotów lub przez bramy.

[12.47] Jeżeli oddział, toczący starcie wręcz
(wylądanie) na polu, na którym znajduje się
maszyna obciążająca lub drabina poniesie po-
rażkę (tzn. zostanie całkowicie lub częściowo
wyeliminowany i (lub) zmuszony do ucieczki
to maszyną obciążoną lub drabiną ulega li-
kwidacji i nie może być użyta ponownie.

Liczba maszyn obciążających i drabin jest
ograniczona liczbą reprezentujących je ze-
tonów.

[12.48] Drabiny i maszyny obciążające nie
mogą być używane przez oddziały jazdy i Mi-
makili. Nie mogą też umożliwić przeniesienia
ponad murem innego sprzętu obciążającego.
Sprzęt obciążający może przekroczyć mur je-
dyne w miejscach wylotów lub przez bramy.

[12.47] Jeżeli oddział, toczący starcie wręcz
(wylądanie) na polu, na którym znajduje się
maszyna obciążająca lub drabina poniesie po-
rażkę (tzn. zostanie całkowicie lub częściowo
wyeliminowany i (lub) zmuszony do ucieczki
to maszyną obciążoną lub drabiną ulega li-
kwidacji i nie może być użyta ponownie.



Smoła może być **zaczepniona** z kotła i przeniesiona w inne miejsce. Aby zaczepnąć smoły oddział wchodzi na pole, na którym stoi kocioł, zabiera jeden z żetonów „smoła” i odchodzi (wszystkie te czynności mogą być wykonane w ciągu jednej fazy ruchu). Czerpać i przenosić można zarówno smołę prawdziwą, jak i fałszywą.

Zaczepienie i ~~przeniesienie~~ smoły **nie po- ciaga za sobą** żadnych dodatkowych kosztów w punktach ruchu – jednak patrz 12.76.

[12.73] Oddział może przebywać na polu, na którym stoi kocioł przez **dowolnie** długi okres czasu – przeszkadza jednak przez to innym oddziałom w zaczepieniu smoły z tego kotła. Również smoła może być noszona przez dowolnie długi czas.

[12.74] Kotły mogą zostać zniszczone przez ogniste kule lub przez wrogi oddział (wejście wrogiego oddziału na pole, na którym stoi kocioł **automatycznie** powoduje jego zniszczenie). Siły Saurona nie mogą używać kotłów ani smoły.

[12.75] Niosący prawdziwą smołę oddział sił Westerneńczyka może tę smołę **wylać** na oddział sił Saurona i (lub) maszyną oblężniczą, jeżeli:

a. pole, na którym znajduje się oddział Westerneńczyka położone jest **obok** pola, na którym znajduje się oddział Saurona i (lub) maszyna oblężnicza oraz

b. pole, na którym znajduje się oddział Westerneńczyka położone jest wyżej niż pole, na którym znajduje się oddział Saurona i (lub) maszyna oblężnicza.

Wylanie smoły powoduje **eliminację** oddziałów i (lub) maszyn oblężniczych, na które ta smoła została wylana.

Smołę można wylać podczas **fazy III** – ruch (Sauron). Jest to **jedyny** wypadek, gdy oddział może zostać zaatakowany podczas innej fazy niż faza walki.

[12.76] Jeden oddział może nieść tylko jeden żeton „smoła” (prawdziwą lub makietę).

Oddziały niosące smołę mają **zmniejszoną** o 1 liczbę punktów ruchu oraz osłabiony o 1 strój ochronny.



[12.8] Odcięte głowy

Podczas fazy oblężenia Sauron może użyć swoich katapult do miotania, w celu zdemoralizowania przeciwnika, głów, odciętych schwytanym uprzednio żołnierzom Westerneńczyka.

[12.81] Każda katapulta może wystrzelić tylko **jedną** odciętą głowę w czasie jednej fazy oblężenia.

W czasie całej gry może być wystrzelone **maksimum 12 głów**.

[12.82] Odcięte głowy są miotane na teren Minas Tirith w ten sam sposób, jak ogniste kule (patrz 12.6).

[12.83] Każda odcięta głowa, wrzucona na teren Minas Tirith oznacza konieczność dodania **jednego** punktu do bieżącego poziomu demoralizacji garnizonu twierdzy (patrz 14.0).

[12.84] Oddział sił Westerneńczyka, który znajdzie się na polu, na które spadła, bądź na którym leży odcięta głowa ma o jeden stopień **zmniejszone morale** (z W do X, z X do Y, itd.) przez **jeden pełny etap**.

[12.85] Odcięta głowa jest natychmiast eli-

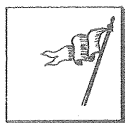
minowana, na stałe i bez żadnych następstw (bez punktu do poziomu demoralizacji) jeżeli spadnie na:

a. pole, leżące poza murami Minas Tirith,

b. pole, na którym płonie pożar,

c. pole, na którym stoi kocioł.

Ocięta głowa ulega również eliminacji, jeżeli na pole, na którym ona leży spadnie ognista kula. To jednak nie uwalnia od konieczności dodania punktu do poziomu demoralizacji garnizonu.



13.0 PROPORZEC KRÓLA

Ten fragment przepisów symuluje powrót króla (Aragorna) i wyzwanie, jakie rzucił on Sauronowi za pośrednictwem Palantiru w celu odwrócenia uwagi Władcy Ciemności od misji Powiernika pierścienia.

Ujawnienie się Aragorna jako króla i **rozwi- nięcie królewskiego proporca** podnosi morale armii Westerneńczyka i zmniejsza siły przeciwnika.

[13.1] Rozwinięcie proporca króla

[13.11] Proporzec króla może się pojawić na mapie w każdej chwili **po wejściu Aragorna** do gry, natychmiast po rzuceniu przez Gandalfa czaru (patrz 10.56).

[13.12] Proporzec jest umieszczany na tym polu, na którym znajduje się **Aragorn** natychmiast po tym, jak Gandalf rzuci czar.

[13.13] Proporzec może poruszać się samodzielnie (**posiada sześć punktów ruchu**), jednak **każdą fazę musi zakończyć** na polu, na którym znajduje się jakikolwiek wódz sił Westerneńczyka.

Proporzec podlega wszystkim normalnym ograniczeniom ruchu.

[13.14] Proporzec nie posiada własnej strefy kontroli ani własnej siły bojowej.

[13.15] Jeżeli **wódz**, znajdujący się na polu, na którym znajduje się proporzec ginie, proporzec ulega **eliminacji**.

[13.2] Efekty rozwinięcia proporca króla

[13.21] Żaden z wodzów sił Saurona nie może zebrać rozproszonego oddziału, który znajduje się w promieniu 6 pól od proporca.

[13.22] W ciągu każdego z trzech następujących po rozwinięciu proporca etapów jakiegokolwiek dwa rozproszone oddziały sił Westerneńczyka są automatycznie zbierane (czyli w sumie jest tych oddziałów sześć).

[13.23] Król Nazguli nie może rzucać czarów dopóki proporzec jest rozwinięty i znajduje się w grze.

14.0 DEMORALIZACJA

Demoralizacja symuluje kumulujący się wpływ poniesionych strat na armię jako całość.

Każda ze stron posiada liczbowo określony **próg demoralizacji**. Jeżeli któraś z armii na skutek poniesionych strat przekroczy swój próg demoralizacji uważa się, że jest ona **zdemoralizowana**.

[14.1] Wartość oddziału

[14.11] Wartość oddziału jest to liczba, obliczana w sposób podany w punkcie 14.12.

Po wyeliminowaniu danego oddziału z gry jego wartość dodawana jest do wartości oddziałów wyeliminowanych wcześniej.

Otrzymana w ten sposób suma tworzy **bieżący poziom demoralizacji** i jest porównywana z progiem demoralizacji w celu ustalenia czy poniesione dotychczas straty już zdemoralizowały armię.

[14.12] Wartość danego oddziału oblicza się sumując jego, **nie zredukowane współczynniki**, wydrukowane na przedniej stronie żetonu.

Gracz dodaje do siebie liczbowe określenie siły bojowej (A = 5, B = 4, C = 3, D = 2, E = 1), liczbę oznaczającą współczynnik strój ochronny oraz liczbowe określenie współczynnika Morale (W=4, X=3, Y=2, Z=1).

Otrzymana suma stanowi wartość oddziału. Na przykład – oddział B-3-Y posiada wartość, wynoszącą 9 (4+3+2=9).

Oddziały posiadające siłę bojową wyrażoną zarówno dużą, jak i małą literą dodają do swej wartości **oba** te współczynniki, przy czym e=1. Wartość posiadają tylko oddziały wojsk.

[14.13] Poziom demoralizacji armii musi być liczony **na bieżąco** tzn. **natychmiast** po wyeliminowaniu jakiegoś własnego oddziału gracz dodaje do poziomu wartość tego oddziału.

[14.2] Mechanizm demoralizacji

[14.21] Armia jest zdemoralizowana jeżeli aktualny poziom demoralizacji **przekroczy** przypisany tej armii próg demoralizacji. (patrz 14.4).

[14.22] Ulec demoralizacji może jedna lub obie walczące armie. Armia nie może nie podlegać demoralizacji tylko dlatego, że druga strona została już zdemoralizowana wcześniej.

[14.23] Jeżeli obie armie zdemoralizują się w czasie tej samej fazy walki uważa się, że obie uległy demoralizacji jednocześnie.

[14.3] Efekty demoralizacji

[14.31] Rozproszone oddziały zdemoralizowanej armii nie mogą zostać zebrane.

[14.32] Wszystkie oddziały zdemoralizowanej armii, które posiadają morale **równe Z** nie mogą dobrowolnie wejść do wrogiej strefy kontroli. Nie mogą również być stroną atakującą w starciu wręcz, mogą natomiast prowadzić ostrzelanie. Bronią się w sposób normalny.

[14.33] Oddziały armii Westerneńczyka (wyłącznie) posiadające morale **równe W lub X** w momencie demoralizacji ich armii ogarnia fanatyzm (patrz 9.37). Pozostają fanatyczne do końca gry.

[14.4] Progi demoralizacji

[14.41] Próg demoralizacji oddziałów, rozpoczynających grę **wewnątrz** Minas Tirith lub **w pobliżu jego murów** (garnizonu twierdzy) wynosi 36 punktów. Dodatkowo na aktualny poziom demoralizacji garnizonu Minas Tirith wpływają następujące wydarzenia:

a. za każdy poziom miasta, który znajduje się pod kontrolą wojsk Saurona dodawane jest 10 punktów,

- b. za zniszczenie głównej bramy przez Grond – dodawane jest 5 punktów,
c. za każdą wstrzeloną na teren miasta odcietą głowę dodawany jest 1 punkt (w sumie maksymalnie – 12 punktów),
d. za pojawienie się Jeźdźców Rohanu (posiłków) – odejmowane jest 10 punktów,
e. za pojawienie się Aragorna i jego oddziałów – odejmowane jest 10 punktów.

[14.42] Próg demoralizacji dla wszystkich **posiłków Westernieńczyka** (pojawiających się w trakcie piątego etapu lub później) wynosi 76 punktów.

Poziomy i progi demoralizacji garnizonu Minas Tirith oraz posiłków są od siebie **niezależne** i nie wpływają na siebie wzajemnie w żaden sposób.

[14.43] Próg demoralizacji **oddziałów Sauro**na wynosi 93 punkty.

Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry ulegnie demoralizacji garnizon Minas Tirith natychmiast od bieżącego poziomu demoralizacji sił Saurona **odejmowane** jest 20 punktów (tylko raz). Ponadto za każdy zdobyty (kontrolowany) poziom miasta **odejmowane** jest 5 punktów. Jeżeli ten poziom wraca pod kontrolę Westernieńczyka te 5 punktów jest **dodawane z powrotem**.

[14.44] Jak łatwo wywnioskować bieżący poziom demoralizacji jest zmienny, a więc może on przekraczać próg demoralizacji, a następnie spadać poniżej tego progu. Tak więc armia może w jakimś momencie gry ulec demoralizacji, a następnie odzyskać z powrotem wysokie morale.

[14.5.] Wpływ śmierci wodza na demoralizację

Śmierć każdego wodza pociąga za sobą **do**danie do bieżącego poziomu demoralizacji jego współczynnika autorytetu.

Gandalf i Imrahil uważani są za członków garnizonu Minas Tirith.

15.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Sauron zwycięża, jeżeli uda mu się spełnić trzy warunki:

- zdemoralizować garnizon Minas Tirith,
- samemu pozostać niezdemoralizowanym,
- kontrolować drogę z Minas Tirith do Mor-doru (wschodnia krawędź mapy) – czyli jego oddziały jako ostatnie muszą przejść lub zajmować pola 1918 oraz 2124.

Wszystkie te warunki muszą być spełnione w momencie zakończenia ostatniego, szesnastego etapu.

Westernieńczyk zwycięża jeżeli uda mu się uniemożliwić Sauronowi spełnienie któregoś (lub wszystkich) z tych warunków.

10.39 ZBIERANIE ROZPROSZONYCH ODDZIAŁÓW

10.59 CZARY

Czary	Użyta liczba punktów z mocy czarów				
	1	2	3	4	5
GANDALF:					
Przełamanie ciemności	6–8	5–8	3–8	3–10	2–11
Obezwładnienie Króla Nazguli					
dzień	4–10	A	A	A	A
noc	4–6	4–9	A	A	A
Rozwinięcie proporcy króla	5–8	4–10	3–10	A	A
KRÓL NAZGULI:					
Czar strachu	4–5	4–7	4–9	3–10	A
Unieruchomienie wodźców					
pierwszy raz	4–6	3–8	A	A	A
drugi i trzeci raz	4–5	4–7	3–8	A	A
Kontrola nad Grondem	A	A	A	A	A

cyfry – przedział, w którym musi się zmieścić suma wyrzuconych dwoma kostkami oczek, aby czar został rzucony

A – próba rzućenia czaru automatycznie zakończona powodzeniem

Autorytet wodza	Liczba oczek
1	4–5
2	6–7
3	4–6
4	3–6
5	2–7
6	3–8
7	3–9
8	3–10

cyfry – przedział, w jakim musi się zmieścić suma wyrzuconych dwoma kostkami oczek, aby rozproszony oddział został zebrany (np. 3–8 oznacza, że musi zostać wyrzucona suma równa 3, 4, 5, 6, 7 lub 8 oczkom).

9.26 WYNIK POJEDYNKU WODZÓW

Liczba oczek	Różnica sił (atakujący minus broniący się)							
	+6	+5 lub +4	+3 lub +2	+1	0	–1	–2 lub –3	–4
	Bu2	–	Au2	Au2	A1/2e	A1/2e	Ae	Ae
2	B1/2e	Bu2	–	Au2	Au2	A1/2e	A1/2e	Ae
3	B1/2e	B1/2e	Bu2	–	Au2	Au2	A1/2e	A1/2e
4	Be	B1/2e	B1/2e	Bu2	–	Au2	Au2	A1/2e
5	Be	Be	B1/2e	B1/2e	Bu2	–	Au2	Au2
6	Be	Be	Be	B1/2e	B1/2e	Bu2	–	Au2

Bu2(Au2) – broniący się (atakujący) ucieka dwa pola.

B1/2e (A1/2e) – broniący się (atakujący) zredukowany do połowy swej pierwotnej siły – żeton jest odwracany i pozostaje odwrócony do końca gry, jeżeli został odwrócony już wcześniej – wódz jest eliminowany.

Be (Ae) – broniący się (atakujący) jest eliminowany.

– – nic

Różnica sił większa niż +6 jest traktowana jak +6.

Różnica sił mniejsza niż –4 jest traktowana jak –4.

9.41 PRAWDOPODOBIENSTWO ZADANIA STRAT

siła bojowa atakującego	strój ochronny broniącego się			
	1	2	3	4
A	2-10	3-9	2-8	4-7
B	4-9	4-8	2-7	3-6
C	4-8	2-7	4-7	4-6
D	2-7	5-8	6-8	2-5
E(e)	4-7	6-8	3-6	5-6

cyfry – przedział, w jakim musi się zmieścić suma wyrzuconych dwoma kostkami oczek, aby zostały zadane straty (np. 6-9 oznacza, że suma musi wynosić 6, 7, 8 lub 9 oczek). Jednak – patrz 9.18.

7.3. KOSZTY RUCHU W ZALEŻNOŚCI OD TERENU

Rodzaj terenu	Koszt wejścia lub przekroczenia w punktach ruchu (PR)	Wpływ na walkę
Czysty Droga	1 PR 1/2 PR	żaden zależy od terenu, po którym biegnie droga
Szaniec	1 dodatkowy PR	jeżeli oddział jest atakowany z zewnątrz szanica dodaje się 1 do jego stroju ochronnego
Góry Tunel	wejście zabronione 1 PR	walka zabroniona walka możliwa tylko wzdłuż tunelu
Zaorane pole	2 PR, jazda i maszyny oblężnicze nie mogą wejść	żaden
Zagajnik	2 PR, jazda i maszyny oblężnicze nie mogą wejść	oddział broniący się w zagajniku dodaje 1 do swego stroju ochronnego
Brama	1 PR jeżeli pod kontrolą własnych wojsk, przejście zabronione jeżeli pod kontrolą przeciwnika	oddział nie może rozciągnąć strefy kontroli na drugą stronę nieuszkodzonej bramy (patrz 8.13)
Mur/Basztą	1 dodatkowy PR jeżeli jest wyłom (patrz 11.1)	patrz 12.0.

12.3. PRAWDOPODOBIENSTWO ZROBIENIA WYŁOMU

Sprzęt odległość	Cel ostrzału			
	baszta	mur	brama	główna brama
katapulta z 1 pola	2	7	4-5	Z
katapulta z 2 pól	2	5	6	Z
katapulta z 3 lub 4 pól	Z	3	4	Z
grond	2	4	3-10	5-9

cyfry – suma lub przedział, w którym musi się zmieścić suma oczek wyrzuconych dwoma kostkami, aby wyłom został zrobiony

Z – podejmowanie próby zrobienia wyłomu zakazane.
W zewnętrznym murze nie można zrobić wyłomu
Grond musi się znajdować na polu przyległym do umocnienia, w którym ma zrobić wyłom.

9.42 WYNIK WALKI

Liczba oczek	Morale broniącego się			
	W	X	Y	Z
1	1/2E, u1	1/2E, u2	E	E
2	1/2E, u1	1/2E, u1	E	E
3	u2	1/2E, u1	1/2E, u1	E
4	u1	u2	u2	E
5	u1	u1	u2	u2
6	u1	u1	u1	u1

1/2E – broniący się oddział zredukowany do połowy swej pierwotnej siły – żeton jest odwracany i pozostaje odwrócony do końca gry, jeżeli został odwrócony już wcześniej oddział jest eliminowany.
E – broniący się oddział jest eliminowany z gry i liczony do poziomu demoralizacji.
u1(u2) – broniący się oddział musi uciekać 1 (2) pola.
Przykład:
1/2E, u1 – oznacza, że broniący się oddział jest odwracany, a poza tym musi uciekać 1 pole.