

Wojna o Pierścienie



Trzy pierścienie dla królów Elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców Krasnali w ich kamiennych pałacach,
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.
Jeden, by wszystkimi rządzić, jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.

J. R. R. Tolkien — "Władca Pierścieni"



Wojna o Pierścien

INSTRUKCJA

WERSJA UPROSZCZONA

A. WPROWADZENIE

„Wojna o pierścien” jest grą dla dwóch osób, symulującą zmagania między Siłami Ciemności a Przymierzem Wolnych Narodów, mające miejsce na obszarze Śródziemia pod koniec Trzeciej Ery.

Jeden z graczy (w instrukcji będzie on nazywany „Sauronem”) utożsamia Czarnego Władcę i prowadzi grę jego siłami i siłami jego sprzymierzeńców, zaś drugi dowodzi koalicją elfów, krasnoludów, ludzi i hobbitów, przeciwstawiając się Sauronowi (w instrukcji występuje on jako „Przymierze”).

Gra może być rozgrywana w dwóch wariantach — w wersji uproszczonej oraz w wersji pełnej. W pierwszej z nich występuje wyłącznie Drużyna Pierścienia (Frodo, Merry, Pippin, Sam, Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas oraz Boromir). Jej zadaniem jest zniszczenie Pierścienia Władzy zanim agentom Saurona (Nazgule, Saruman, Rzecznik Saurona) uda się nim zawładnąć i przekazać swemu władcy. W wersji pełnej uwzględniony jest militarny aspekt walki o Śródziemie i do gry zostały wprowadzone liczne oddziały wojska oraz dodatkowe postacie (np. Denethor, Faramir, Theoden i inni).

Czas rozgrywania wersji uproszczonej dla średnio zaawansowanych graczy wynosi około 2 godzin, w przypadku wersji pełnej wydłuża się on mniej więcej trzykrotnie.

Proponujemy, żeby nie starali się Państwo opanować od razu, na wstępie, całości zasad gry ze wszystkimi ich szczegółami. Ze względu na stopień komplikacji „Wojny o Pierścien” jest to zadanie, które może się wydawać niemal niemożliwe. Najlepiej jest przeczytać instrukcję raz, bądź dwa razy, żeby wyrobić sobie ogólne pojęcie o przebiegu gry, a następnie zacząć grać, a gdy pojawią się niejasne sytuacje, odnosić się do odpowiedniego paragrafu instrukcji.

B. PRZYGOTOWANIE DO GRY

B.1 Plansza

Plansza do gry zawiera mapę Śródziemia, a obok niej szereg dodatkowych elementów, których przeznaczenie wyjaśnione będzie w dalszej części instrukcji.

Mapa Śródziemia została pokryta siatką sześciobocznych pól, z których każde posiada odpowiadający mu numer.

Oprócz mapy na planszy znajdują się prostokąty, na których powinny być rozmieszczone karty, następnie rząd przylegających do siebie, ponumerowanych pól, służący do odliczania etapów gry tzw. tor „Etapu Gry” i wreszcie podzielony na ponumerowane odcinki okrąg, nazwany „Punkty Cienia”. Zasady rozmieszczenia kart wyjaśnione są w części B.3; korzystania z toru „Etapu Gry” — w części C; zaś z „Punktów Cienia” w części H.

B.2 Przygotowanie i wstępne rozmieszczenie żetonów

Żetony są wydrukowane na dwóch kartonowych arkusikach. Przed przystąpieniem do gry należy je porozdzielić na poszczególne elementy i posegregować.

Rozpoczynając grę należy je rozmieścić na mapie według następującego schematu:

- gracz „Sauron” kładzie swoje żetony odkryte (a więc tak, żeby było wiadomo, który żeton kogo reprezentuje) w następujących miejscach:
 - Barad-dur (4328): Rzecznik Saurona
 - Durthang (3927): Nazgul 7, Nazgul 8, Nazgul 9
 - Minas Morgul (3929): Król Nazguli, Gothmog, Nazgul 3
 - Dol Guldur (3218): Nazgul 4, Nazgul 5, Nazgul 6
 - Isengard (2421): Saruman
 - gracz „Przymierze” kładzie wszystkie swoje żetony (dziewięciu członków Drużyny Pierścienia) zakryte (a więc tak, żeby Sauron nie widział kogo reprezentują poszczególne żetony) w Rivendell (2812).
- Żetony: Gandalf Biały i Gollum na razie nie biorą udziału w grze.

B.3 Przygotowanie i rozmieszczenie kart

Karty, podobnie jak żetony, należy wydrukować z kartonowych arkuszy, na których zostały wydrukowane. Następnie należy je podzielić na cztery grupy:

- Karty Postaci: od nr 1 do nr 42
- Karty Magii: od nr 43 do nr 56
- Karty Zdarzeń: od nr 57 do nr 95
- Karty Poszukiwań: od nr 96 do nr 111

W uproszczonej wersji gry będą potrzebne:

- wszystkie Karty Magii i Karty Poszukiwań
- Karty Postaci nr 1 do 10, 24 do 34 i 36 do 42
- Karty Zdarzeń nr 57 do 82.

Pozostałe karty są używane wyłącznie przy rozgrywaniu pełnej wersji.

Gracz „Przymierze” otrzymuje Karty Postaci nr 1 do 9 (Drużyna Pierścienia) oraz nr 36 (Gollum). Karta Postaci nr 10 (Gandalf Biały) powinna być na razie odłożona na bok. Może być ona potrzebna w późniejszej fazie rozgrywki.

Gracz „Sauron” otrzymuje Karty Postaci nr 24 do 34 (dziewięć Nazguli, Rzecznik Saurona, Saruman).

Karty Postaci nr 37 do 42 (Sługi Saurona) powinny zostać starannie przemieszane i losowo umieszczone, koszulką do góry (zakryte), po jednej na każdym z przeznaczonych dla nich miejsc na planszy.

Karty Zdarzeń należy potasować, a następnie zakryte położyć na planszy, na prostokacie oznaczonym „Karty Zdarzeń”.

Pierścien (Karta Magii nr 43) otrzymuje Przymierze. Z pozostałych Kart Magii należy wybrać trzy Palantiry (nr 44, 45 i 46), a resztę potasować. Wszystkie Karty Magii (oczywiście bez Pierścienia) należy umieścić na planszy w następujący sposób:

- prostokąt „2421”: Palantir Orthanku
- prostokąt „2624”: dwie dowolne Karty Magii
- prostokąt „2812”: cztery dowolne Karty Magii
- prostokąt „2918”: dwie dowolne Karty Magii
- prostokąt „3628”: Palantir z Minas Tirith plus jedna dowolna Karta Magii
- prostokąt „3729”: jedna dowolna Karta Magii
- prostokąt „4328”: Palantir z Minas Ithil

Żaden z graczy nie może wiedzieć na jakim polu znajduje się konkretny Sługa Saurona, ani też jak są rozmieszczone określone Karty Magii.

Swoje Karty Postaci gracze powinni rozłożyć w wygodny dla siebie sposób, np. na stole, w zasięgu ręki. Przymierze umieszcza Pierścien pod kartą Froda, co oznacza, że na początku gry Frodo jest Powiernikiem Pierścienia (patrz część K).

Sauron ciągnie trzy wierzchnie Karty Zdarzeń, nie wyjawiając ich treści przeciwnikowi. Następnie trzy kolejne Karty Zdarzeń ciągnie Przymierze.

Jeden z graczy umieszcza żeton „Etap Gry” na planszy, na torze „Etapu Gry” oznaczonym numerem 1. I w tym momencie rozpoczyna się „Wojna o Pierścien”.

C. PRZEBIEG GRY

Cała rozgrywka podzielona jest na szereg fragmentów, zwanych etapami gry (bądź prościej — etapami), z których każdy jest (umownie) odpowiednikiem tygodnia czasu realnego. Każdy etap składa się z sześciu części, zwanych fazami, w ramach których wykonywane są określone czynności. Gracze są zobowiązani do wykonywania związanych z grą czynności wyłącznie w tej kolejności, w jakiej zostały one uszeregowane przez fazy. Wykonanie jakiegokolwiek czynności poza przypisanym jej momentem jest uważane za złamanie przepisów gry.

Każdy etap składa się z następujących faz:

C.1 Faza Pierścienia

- Sauron rzuca kostką, żeby ustalić komu podczas bieżącego etapu gry będzie podporządkowany Gollum i odczytuje wynik z tabeli D.9 „Kontrola nad Gollumem”.
- Przymierze może rzucić kostką, żeby podjąć próbę zdjęcia Pierścienia przez postać, która uprzednio włożyła go na palec (patrz cz. L.2).

C.2 Faza Zdarzeń

- Sauron ciągnie jedną Kartę Zdarzeń. Może ją wykorzystać (zagrać) lub odrzucić. Może także zagrać którąkolwiek z pozostałych, posiadanych przez siebie kart. Jeżeli posiada trzy karty lub mniej (łącznie z tą, którą właśnie wyciągnął) może wyciągnąć kartę zatrzymać w celu użycia jej w przyszłości.
- Następnie Kartę Zdarzeń ciągnie Przymierze, mając ten sam wybór w zakresie jej wykorzystania jak Sauron.

Uwaga: Karty Zdarzeń mogą być wykorzystywane (zagrywane) w dowolnej chwili, to znaczy również podczas każdej innej fazy.

C.3 Faza Poszukiwań

- Sauron wybiera w tajemnicy przed przeciwnikiem jedną z liter od A do F, zapisuje ją na kartce i rzuca kostką. Następnie sprawdza w tabeli H.3 „Punkty Cienia” ile Punktów Cienia będzie miał do dyspozycji w czasie tego etapu (patrz cz. H).
- Następnie Sauron ciągnie Kartę Poszukiwań i przeprowadza wszelkie dozwolone poszukiwania (patrz cz. I).

Uwaga: W czasie pierwszego etapu gry Karta Poszukiwań nie jest ciągnięta.

C.4 Ruch sił Przymierza

- Gracz „Przymierze” rzuca kostką, żeby sprawdzić czy którejkolwiek z tych jego postaci, które uprzednio dostały się do niewoli udało się ucieczka (patrz cz. I).
- Następnie porusza swoje postacie według reguł, podanych w części E niniejszej instrukcji. Jeżeli któraś z postaci, należących do sił Przymierza wejdzie na pole, zajmowane przez Nazgula, Sauron ma prawo przeprowadzić poszukiwanie tej postaci.
- Po zakończeniu wszystkich ruchów i ewentualnych poszukiwań odbywają się pojedynki (patrz cz. F).

C.5 Ruch sił Saurona

- Sauron porusza po mapie kontrolowane przez siebie postacie, wydając na każdy z tych ruchów wymaganą liczbę Punktów Cienia.
- Po zakończeniu ruchów jego postaci odbywają się pojedynki.
- Po wyjaśnieniu wyników pojedynków Sauron ma prawo prowadzić oblężenie twierdz (patrz cz. J).

C.6 Faza końcowa

- Sauron pokazuje przeciwnikowi literę, którą wybrał przy ustalaniu liczby Punktów Cienia na początku Fazy Poszukiwań, tzn. odbywa się sprawdzanie czy nie wydał większej liczby Punktów Cienia niż miał do dyspozycji w czasie tego etapu.
- Żeton „Etap Gry” zostaje przesunięty (na planszy) na kolejne pole.
- Rozpoczyna się następny etap gry, w którym powtarzane są od początku wszystkie czynności począwszy od Fazy Pierścienia.

D. POSTACIE

Termin „Postacie” oznacza wszystkie nazwane z imienia i reprezentowane przez żetony oraz Kartę Postaci osoby, będące bohaterami „Wojny o Pierścień”, np. Gandalf, Frodo, Nazgul 5, Król Nazguli, itd. Oddziały wojsk nie są postaciami. Żetony służą do zaznaczenia geograficznego położenia konkretnej postaci oraz jej poruszeń po mapie, zaś Karty Postaci zawierają zestawienie używanych w grze cech.

D.1 Żetony

Przód		Tył
	Imię Morale Punkty ruchu	Numer pola 2812
	Morale ujęte w nawias oznacza, że postać nie może dowodzić oddziałami wojsk w wersji pełnej gry.	2812
	Brak punktów ruchu (patrz E.5)	3929

Na każdym, reprezentującym postać żetonie znajduje się:

- imię postaci,
- posiadana przez daną postać liczba punktów ruchu (oznaczają one, w uproszczeniu, odległość, jaką ta postać może przebyć podczas jednego etapu gry),
- współczynnik „morale” (w uproszczeniu — im jest on wyższy, tym lepiej postać będzie zachowywać się w czasie walki).

D.2 Karty Postaci

Przód		Tył
	DZUŻYNA PIERŚCENIA Gandalf Szary Mithrandir, szary wędrowiec	

Przód		Tył
	DZUŻYNA PIERŚCENIA Gandalf Szary Mithrandir, szary wędrowiec	

W uproszczonej wersji „Wojny o Pierścień” używanych jest 28 Kart Postaci, z których 10 znajduje się w dyspozycji Przymierza, 17 — w dyspozycji Saurona, a jedna (Gollum) posiada zmienną przynależność (patrz cz. B.3). Karty zawierają następujące dane:

- współczynnik „odwaga” — łącznie ze współczynnikami „morale” i „odporność” wpływa na szanse odniesienia zwycięstwa podczas pojedynków
- współczynnik „morale” — jest miernikiem hartu ducha i zdolności dowódczych. Postać, której wsp. „morale” nie jest ujęty w nawias może wpływać na przebieg oblężenia twierdzy oraz — w wersji pełnej — dowodzić wojskami. Współczynnik ten jest również wydrukowany na reprezentującym postać żetonie.
- współczynnik „odporność” — jest to zdolność do znoszenia obciążeń fizycznych (rany) i psychicznych. Stoczenie pojedynku lub włożenie pierścienia na palec zwykle odbija się na postaci niekorzystnie, co, kumulując się, obniża jej „odporność”. Gracze muszą w związku z tym na bieżąco notować wszystkie tego typu wypadki — służy do tego załączona do instrukcji specjalna karta, zatytułowana „Odporność fizyczna i psychiczna postaci”.
- współczynnik „pierścień” — może służyć do oceny stopnia ryzyka, podejmowanego przez postać w momencie, w którym staje się ona Powiernikiem Pierścienia. To ryzyko wiąże się z możliwością przeistoczenia się przez postać w Upiora Pierścienia. Liczba, odpowiadająca temu współczynnikowi jest to najwyższa liczba oczek, jaką należy wyrzucić przy próbie zdjęcia pierścienia, żeby ta próba była udana. Na przykład — wsp. „pierścień” Gandalfa Szarego jest równy 3 — a więc należy wyrzucić kostką 1, 2 lub 3 oczka, żeby Gandalf zdjął pierścień z palca. Jeżeli gracz wyrzuci ponad 3 oczka pierścień pozostaje na palcu Gandalfa aż do następnej próby, co ma określone skutki dla jego „odporności”. Wsp. „pierścień” równy zero oznacza, że postać po włożeniu pierścienia na palec nie będzie w stanie go zdjąć. Postać, na karcie której w ogóle nie ma tego współczynnika nie może zostać Powiernikiem Pierścienia.
- współczynnik „niewola/ucieczka” — oznacza łatwość z jaką postać może być wzięta do niewoli oraz z jaką z tej niewoli ucieka. Ten współczynnik składa się z dwóch cyfr, przedzielonych kreską. Pierwsza z nich (na lewo) oznacza najwyższą liczbę oczek, jaką należy wyrzucić, żeby wziąć postać do niewoli, druga (na prawo) — najniższą liczbę oczek, jaką należy wyrzucić, żeby ucieczka z niewoli się powiodła. Na przykład — wsp. „niewola/ucieczka” Gandalfa Szarego wynosi 2/2. Oznacza to, że Sauron musi wyrzucić 1 lub 2 oczka, żeby go złapać, zaś Gandalf ucieknie, jeżeli Przymierze wyrzuci 2, 3, 4, 5 lub 6 oczek.
- współczynnik „Czary” — określa zdolność postaci do posługiwania się magią jako bronią. Współczynnik ten jest określony literą (A, B, C lub D). Postać, która nie posiada współczynnika „czary” nie może posługiwać się magią.

D.3 Zestawienie „Odporność fizyczna i psychiczna postaci”

Każda z występujących w grze postaci ma swoje miejsce na karcie „Odporność fizyczna i psychiczna postaci”. Obok imienia postaci wydrukowany jest rząd kwadracików np.:

Aragorn □ □ □ □ □ □

Liczba tych kwadracików równa jest współczynnikowi „odporność”, wydrukowane-

mu na karcie danej postaci.

Podczas pojedynku postać może zostać ranna. Każda odniesiona rana powinna być oznaczona znacznikiem „x”, postawionym na jednym z kwadracików, np.:

Aragorn ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Powyższy przykład oznacza, że Aragorn odniósł dwie rany. Liczba odniesionych ran redukuje siłę postaci w następnych pojedynkach (patrz cz. F). Jeżeli wszystkie kwadraciki zostaną wypełnione oznaczeniami odniesionych ran, postać jest uważana za zabita i zostaje wycofywana z gry.

Jeżeli na początku Fazy Pierścienia pierścień znajduje się na palcu postaci (jest włożony), oznacza się to na kwadracikach tej postaci w następujący sposób:

Aragorn ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ten przykład oznacza, że tylko raz na początku Fazy Pierścienia Aragorn miał pierścień na palcu. Jeżeli wszystkie kwadraciki zostaną wypełnione powyższymi znakami postać staje się Upiorem Pierścienia i przechodzi pod rozkazy Saurona (patrz cz. L).

Uwaga: Liczba otrzymanych ran nie wpływa na zdolność do noszenia pierścienia i odwrotnie.

Aragorn ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

W powyższym przykładzie Aragorn otrzymał dwie rany, co zmniejszyło prawdopodobieństwo jego zwycięstw w pojedynkach oraz posiadał pierścień na palcu podczas trzech różnych Faz Pierścienia. Może odnieść jeszcze trzy rany zanim zostanie zabity oraz jeszcze dwa razy bezpiecznie włożyć Pierścień na palec, zanim stanie się Upiorem Pierścienia.

Wyjątek od powyższych reguł stanowią Nazgule. Po pierwsze — Nazgul nie musi obawiać się niebezpieczeństwa, związanego z włożeniem pierścienia na palec (Nazgul już jest Upiorem Pierścienia), po drugie zaś — Nazgul może zostać zabity tylko jednym z Mieczów Elfów (Karty Magii nr 47, 48 i 49) oraz czarami. Jeżeli podczas pojedynku otrzyma ranę nieadaną ani Mieczem Elfów ani czarami, oznacza się to w następujący sposób:

Nazgul 3 ☒ ☒ ☒

Rany śmiertelne, czyli zadane Mieczem Elfów lub czarami, oznacza się znacznikiem „x”, jak u innych postaci. Rany, które Nazgul odniósł od zwykłej broni mogą zostać wyleczone (oznaczające je kreski zostają starte) ilekroć Nazgul znajdzie się w Barad-dur lub Dol Guldur. Rany śmiertelne oczywiście nie mogą zostać wyleczone i jeżeli Nazgul odniesie ich tyle, ile wynosi jego odporność, zostaje zabity (wycofany z gry). Jednak nawet w przypadku, gdy kwadraciki Nazgula zostaną wypełnione „zwykłymi” ranami, nie może on uczestniczyć w pojedynkach (musi się wyleczyć).

D.4 Aragorn



ARAGORN
4•5

Tylko wersja pełna: Aragorn może wyzwąć Saurona (patrz P.15); może dowodzić

wojskami (patrz R.6); może umożliwić siłom Przymierza wykorzystanie w walce Umarłych Ludzi z Dunharrow (patrz P.11) oraz posiada moc uzdrawiania (tylko na terenie twierdzy — patrz P.1).

D.5 Boromir



BOROMIR
2•5

Podobnie jak pozostali członkowie Drużyny Pierścienia, Boromir znajduje się w dyspozycji Przymierza. Jednak na żądanie Saurona może zaatakować aktualnego Powiernika Pierścienia i podjąć próbę zawładnięcia pierścieniem (patrz F.3). Może się to stać w czasie każdego etapu, w którym reprezentujący Boromira żeton znajdzie się na tym samym polu, co żeton Powiernika Pierścienia, a Sauron zagra Kartę Zdarzeń nr 75 („Boromir podejmuje próbę zawładnięcia pierścieniem”). W takim przypadku musi się odbyć pojedynek między Boromirem a Powiernikiem (bez względu na obecność innych postaci na tym samym polu). Uwaga: Powiernik Pierścienia może uniknąć walki z Boromirem przez włożenie pierścienia na palec.

Jeżeli Boromirovi uda się zabić Powiernika, pierścień dostaje się w jego ręce. Podczas najbliższego ruchu sił Przymierza Boromir musi najkrótszą z możliwych dróg udać się do Minas Tirith i, po włożeniu pierścienia na palec (jeżeli jeszcze tego nie zrobił), pozostać tam tak długo, aż stanie się Upiorem Pierścienia i przejdzie pod rozkazy Saurona. Wyjątek: jeżeli Minas Tirith znajduje się we władzy sił Ciemności (tzn. została wcześniej zdobyta) Przymierze może skierować Boromira dokądkolwiek. W każdym przypadku — jeżeli po drodze Boromir zostanie wyzwany na pojedynek, uniknie go, jeśli to będzie możliwe, przez włożenie pierścienia na palec lub, zmuszony do tego, będzie walczył na śmierć i życie. W praktyce odebrać Boromirovi pierścień mogą tylko Gandalf, Saruman, Gollum lub którzyś z Nazguli i tylko zabijając go.

Jeżeli Boromirovi nie uda się zdobyć pierścienia, a sam ocaleje, wraca pod rozkazy Przymierza do czasu, aż Sauron zmusi go do podjęcia ponownej próby zawładnięcia pierścieniem.

Boromir ma wpływ na układ sił przy oblężeniach twierdzy oraz — w wersji pełnej — może dowodzić wojskami.

D.6 Hobbici: Frodo, Sam, Merry, Pippin



FRODO
(3)5



SAM
(3)5



MERRY
(2)5



PIPPIN
(2)5

Na początku gry Frodo jest Powiernikiem Pierścienia.

D.7 Gandalf



GANDALF
SZARY
4•5

Na rozkaz Przymierza Gandalf może podjąć próbę zawładnięcia pierścieniem podczas każdego ruchu sił Przymierza, pod warunkiem, że przebywa na tym samym polu, co Powiernik Pierścienia, Gandalf może wyzwąć Powiernika na pojedynek bez względu na to, czy Powiernik ma pierścień na palcu, czy nie i bez względu na obecność na tym polu innych postaci lub — w wersji pełnej — oddziałów wojska.

Gandalf może zostać wskrzeszony (tylko raz). Na początku gry Gandalf jest „Szary”. Jeżeli zostanie zabity, Przymierze rzuca kostką i liczbę wyrzuconych oczek dodaje do numeru bieżącego etapu gry. Uzyskuje w ten sposób numer etapu, podczas którego pojawi się Gandalf Biały. W trakcie ruchu sił Przymierza w tym etapie żeton, reprezentujący Gandalfa Białego umieszczany jest na jednym z dwóch pól — 3013 lub 2812 i tylko tam.

GANDALF
BIAŁY
4•5

Gandalf może posługiwać się czarami (patrz cz. G), używać Palantiru (K.4) oraz wpływać na układ sił przy zdobywaniu twierdzy (patrz J).

Tylko wersja pełna: Gandalf może dowodzić armiami i używać czarów w celu wpłynięcia na wynik bitwy.

D.8 Gimli i Legolas



GIMLI
(2)5



LEGOLAS
(2)5

Żaden z nich nie posiada wyróżniających go cech.

D.9 Gollum



GOLLUM
(2)5

Na początku gry reprezentujący Golluma żeton nie jest umieszczany na mapie. Uważa się, że Gollum zawsze znajduje się na tym samym polu, co Powiernik Pierścienia. Gollum nie jest na stałe podporządkowany żadnemu z graczy — na początku każdej Fazy Pierścienia Sauron rzuca kostką i w tabeli D.9 „Kontrola nad Gollumem” sprawdza kto podczas bieżącego etapu będzie kontrolował Golluma.

Każdy z graczy może kazać Gollumowi podjąć próbę zawładnięcia pierścieniem. W tym celu gracz musi aktualnie sprawować nad Gollumem kontrolę oraz zagrać Kartę Zdarzeń nr 76 („Gollum podejmuje próbę zawładnięcia pierścieniem”). Karta może być zagrana w dowolnym momencie każdej fazy. Bezpośrednio po jej zagraniu odbywa się pojedynek na śmierć i życie (wyłącznie między Gollumem, a Powiernikiem Pierścienia, bez względu na obecność na tym samym polu innych postaci (patrz F.3).

Jeżeli Gollum zabije aktualnego Powiernika, wchodzi w posiadanie pierścienia i reprezentujący go żeton jest umieszczany (odkryty) na polu, na którym odbył się pojedynek. Od tej chwili żaden z graczy nie ma prawa do kontroli nad Gollumem. Zamiast tego Sauron musi, poczynając od swego najbliższego ruchu, najkrótszą z możliwych dróg (ustaloną z góry przez obu graczy) przesunąć Golluma na pole 2910 (jego kryjówka w Górach Mglistych).

Jeżeli po drodze Gollum zostanie wyzwany na pojedynek, uniknie go, wkładając pierścień lub, postawiony w sytuacji bez wyjścia, będzie walczył na śmierć i życie. Po dotarciu do pola 2910 włoży pierścień na palec (jeżeli dotychczas tego nie zrobił) i nie będzie mógł być poruszony, aż stanie się Upiorem Pierścienia.

Przymierze może użyć Golluma (pod warunkiem, że go kontroluje) jako przewodnika przy wchodzeniu do i wychodzeniu z Minas Tirith. Jeżeli w Minas Tirith znajdują się jacyś reprezentanci sił Ciemności unika w ten sposób konieczności poddania się poszukiwaniu. Uwaga: w Minas Tirith przebywa jeden ze Sług Saurona — Gollum jako przewodnik nie uwalnia od konieczności stoczenia z nim pojedynku.

D.10 Saruman



SARUMAN
1•5

Saruman jest sprzymierzeńcem Saurona i pozostaje w jego dyspozycji. Może podjąć próbę zawładnięcia pierścieniem, jeżeli pod-

czas ruchu sił Saurona będzie się znajdował na tym samym polu, co Powiernik oraz Powiernik będzie odnaleziony (tzn. jego żeton będzie odkryty). Saruman może walczyć z Powiernikiem niezależnie od tego, czy ten ma pierścień na palcu, czy nie i bez względu na to, czy na tym polu znajdują się inne postacie (lub — w pełnej wersji — oddziały wojska). Jeżeli Saruman zabije Powiernika i zdobędzie pierścień, Sauron musi jak najszybciej (poczynając od swego najbliższego ruchu) i jak najkrótszą drogą przesunąć go do Isengardu (2421). Jeżeli po drodze Saruman zostanie wyzwany na pojedynek, uniknie go, włożywszy pierścień na palec lub, jeśli to będzie konieczne, będzie walczył na śmierć i życie.

Po dotarciu do Isengardu Saruman włoży pierścień (jeżeli dotychczas tego nie zrobił) i nie może być poruszony, aż stanie się Upiorem Pierścienia.

Saruman może posługiwać się czarami i Palantirem.

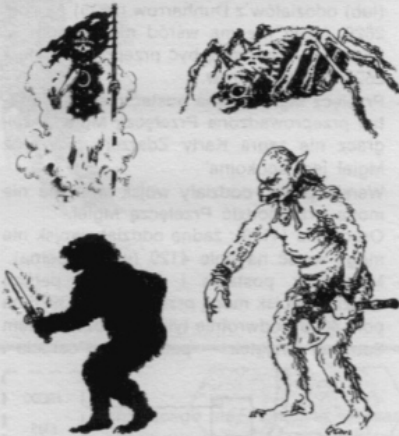
Tylko wersja pełna: Saruman może dowodzić wojskami i używać czarów w celu wpłynięcia na wynik bitwy.

D.11 Sauron

Sauron nie występuje w grze ani w postaci żetonu ani w postaci karty. Jest nim gracz, kontrolujący siły Ciemności. Uważa się, że siedzibą Saurona jest Barad-dur w Mordorze i jeżeli ktokolwiek przyniesie pierścień do tej twierdzy, gra zakończy się zwycięstwem sił Ciemności.

D.12 Sługi Saurona

W grze bierze udział 6 Kart Postaci, reprezentujących Sługi Saurona. Cztery z nich to wysoce niesympatyczne stworzenia, które jeżeli nawet nie wprost i nie bezpośrednio działają na korzyść Saurona, to w rezultacie służą jego celom. Pozostałe dwie karty reprezentują złe wieści i budzącą strach niepewność.



Początkowe rozmieszczenie Kart „Sługi Saurona” omówione zostało w części B.3. Każde z miejsc, na których te karty zostały ułożone odpowiada polu na mapie. Jeżeli należąca do sił Przymierza postać lub grupa tych postaci wejdzie na takie pole (na mapie każde z nich oznaczone jest symbolem oka), odpowiadająca temu polu karta jest odkrywana. Jeżeli jest to jeden z czterech potworów, natychmiast musi odbyć się pojedynek. W pozostałych dwóch przypadkach, karta zostaje usunięta z gry bez żadnych następstw. Usuwana jest również karta potwora, który został zabity w pojedynku i od tej pory to pole jest zupełnie bezpieczne (w każdym razie wolne od Sług Saurona). Jeżeli jednak Sługa Saurona ocaleje, jego karta pozostaje na swoim miejscu (odkryta), przejście porzez zajęte przez niego pole w dalszym ciągu wiąże się z koniecznością stoczenia z nim pojedynku.

Uwaga: Gollum nie musi walczyć ze Sługami Saurona.

Tylko wersja pełna: Oddział wojsk Przymierza, przechodząc przez pole, na którym znajduje się Sługa Saurona, nie toczy z nim walki. Również towarzyszące temu oddziałowi postacie nie muszą walczyć (ale mogą, jeśli chcą). Karta pozostaje zakryta.

D.13 Nazgule

Powiernik Pierścienia nie może uniknąć walki z Nazgulem przez włożenie pierścienia na palec. Zabicie Powiernika i zdobycie pierścienia nie daje Nazgulowi żadnych dodatkowych korzyści, gdyż Nazgul nie może pierścienia włożyć. Jednak gra kończy się zwycięstwem Saurona, jeżeli Nazgulowi uda się donieść zdobyty pierścień do Barad-dur.

Sauron może przenosić Nazgule „drogą powietrzną” z każdego pola na mapie na każde inne, dowolnie wybrane pole (wyjątek — patrz E.4). Nazgule mogą prowadzić poszukiwania na zajmowanych przez siebie polach.

Nazgul może zostać zabity wyłącznie czarami lub jednym z Mieczów Elfów (patrz D.3). Z ran zadanych inną bronią może zostać wyleczony w Barad-dur lub Dol Guldur.

Nazgule mogą posługiwać się czarami. Mogą również uciec przed pojedynkiem (tzn. uniknąć go przed rozpoczęciem), po prostu odlatując do jednej z twierdz sił Ciemności. Jednak po rozpoczęciu pojedynku Nazgul już nie może uciec.

D.14 Król Nazguli



KRÓL
NAZGULI
4★

Posiada wszystkie te cechy, które mają pozostałe Nazgule, a dodatkowo — tylko w wersji pełnej — może dowodzić wojskami.

D.15 Gothmog



GOTHMAG
3★

Posiada wszystkie te cechy, które posiada Król Nazguli.

D.16 Rzecznik Saurona



RZECZNIK
SAURONA
2•7

Rzecznik Saurona może posługiwać się czarami oraz — tylko w wersji pełnej — dowodzić wojskiem.

Uwaga: Rzecznik Saurona jest człowiekiem a więc może zostać zabity „normalną” bronią.

E. ZASADY WYKONYWANIA RUCHÓW

E.1 Mapa

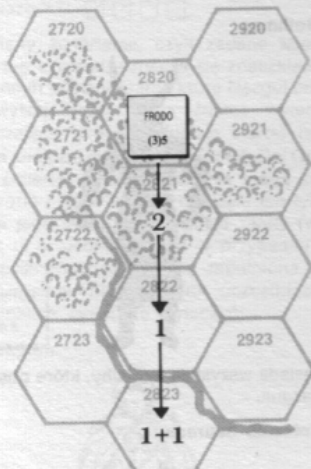
Patrz opis planszy w części B.1. Wszystkie rodzaje występującego na mapie terenu zostały wyszczególnione w legendzie na planszy — patrz tabela E.7 „Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się postaci i oddziałów wojsk”.

E.2 Poruszanie żetonami

Podczas swego ruchu gracz może przesuwać wszystkie, niektóre, jedną lub żadną ze swych postaci, wedle swej woli. Każdy żeton (lub grupa żetonów rozpoczynająca ruch z tego samego pola) jest poruszany oddzielnie, w sposób ciągły z jednego pola na pole sąsiednie. Niedozwolone jest przeskakwanie przez jakiegokolwiek pola (wyjątek — Nazgule). Żetony mogą być poruszane w jednym kierunku lub w kombinacji kierunków, po drodze tak prostej lub tak krętej, jak gracz sobie życzy.

E.3 Punkty ruchu oraz typy terenu

Każda Postać posiada określoną liczbę punktów ruchu. Jest to liczba, umieszczona na żetonie z lewej strony (patrz D.1). Odpowiada ona liczbie pól równego, pustego terenu, które Postać może przebyć podczas jednego etapu gry — czyli wejście na pole, zawierające równy, pusty teren „kosztuje” jeden punkt ruchu. Koszt poruszania się w innym terenie jest zróżnicowany, zależnie od typu tego terenu. Podczas przechodzenia z pola na pole punkty ruchu są tracone w zależności od terenu, znajdującego się na polu, na które postać wchodzi. Tabela E.7 „Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się postaci i oddziałów wojsk” zawiera wyszczególnienie „kosztów” wszystkich typów terenu oraz „kosztu” (dodatkowego) przekraczania przeszkód takich jak rzeki, tunele, bramy, itp., które znajdują się na granicy między polami. Przykład:



Podczas swego ruchu Przymierze porusza Froda (5 punktów ruchu) z pola 2820 prosto na południe. Frodo będzie mógł dotrzeć tylko do pola 2823: wejście na pole 2821 kosztuje 2 punkty ruchu (las), wejście na pole 2822 — 1 punkt ruchu (teren równy), wejście na pole 2823 kosztuje 1+1=2 punkty ruchu (1 punkt za wejście na teren równy i 1 punkt za przekroczenie strumienia). Czyli 5-2-1-2=0; po dotarciu na pole 2823 Frodo nie posiada już punktów ruchu i podczas tego etapu nie może już iść dalej.

Podczas poruszania postaci nie wolno „wydać” większej liczby punktów ruchu, niż postać posiada.

Uwaga: niektóre rodzaje terenu są zupełnie nieprzekraczalne, inne zaś ograniczają ruchy sił jednego gracza w większym stopniu niż drugiego (patrz E.4).

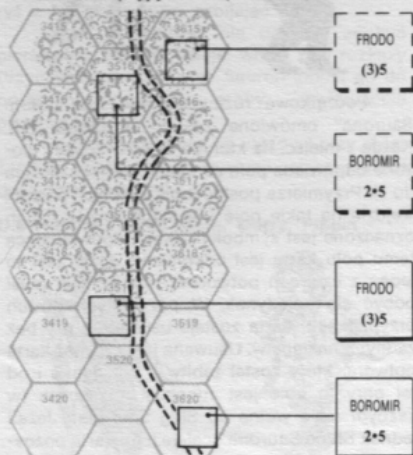
E.4 Tereny, po których poruszanie się jest zabronione oraz inne ograniczenia ruchu

Góry, górskie granice między polami, jeziora oraz morza są typami terenu, po których poruszanie się jest całkowicie zabronione (wyjątek — patrz K.8).

Sauron nie może wprowadzić Nazguli na pole, które jest zajęte przez postacie, należące do sił Przymierza, jeżeli te postacie nie zostały odnalezione (patrz I), chyba że to pole zawiera twierdzę.

Inne ograniczenia ruchu:

- miasta i twierdze: żadna z postaci, w dyspozycji Saurona (z wyjątkiem Nazguli) nie może zostać wprowadzona na pole, na którym znajduje się miasto lub twierdza należące do przeciwnika (na początku gry wszystkie twierdze i miasta z wyjątkiem Dol Guldur, Isengardu, Umbaru i twierdzy w Mor-dorze znajdują się pod kontrolą sił Przymierza). Nazgule mogą zostać wprowadzone na teren wrogiego miasta lub twierdzy dopiero po mobilizacji sił Ciemności (patrz J.1). Wersja pełna: oddziały wojsk wraz z towarzyszącymi im postaciami mogą wchodzić na teren wrogi miast i twierdz.
- Rivendell i Lorien: nikt, kto należy do sił Ciemności nie może zostać wprowadzony ani do Rivendell (2912) ani do prowincji Lorien. Wersja pełna: oddziały wojsk wraz z towarzyszącymi postaciami mogą wchodzić do Lorien.
- Ścieżka Umarłych: Przymierze nie może przeprowadzić żadnych swoich postaci i (lub) oddziałów z Dunharrow (2625) na pole 2626, jeżeli nie ma wśród nich Aragorna. Żadne siły nie mogą być przeprowadzone z 2626 do Dunharrow.
- Przełęcz Mgieł: żadna postać nie może zostać przeprowadzona Przełęczą Mgieł, jeżeli gracz nie zagra Karty Zdarzeń: „Przełęcz Mgieł jest spokojna”. Wersja pełna: oddziały wojsk w ogóle nie mogą przechodzić Przełęczą Mgieł.
- Orodruina (4129): żadne oddziały wojsk nie mogą wejść na pole 4129 (wersja pełna).
- Morannon: postacie i (w wersji pełnej) oddziały wojsk mogą przejść z pola 3926 na pole 4026 i odwrotnie tylko za pozwoleniem Saurona (wyjątek — patrz Ł.6). Postacie i



(lub) oddziały wojsk Przymierza mogą przejść przez Bramę Morannon bez pozwolenia Saurona, jeżeli ostatnimi siłami, które przez nią przeszły były również siły Przymierza.

— drogi i ścieżki: postać i (lub) oddział, poruszający się po drodze lub ścieżce, czyli wkraczający na dane pole przez tę jego granicę, która jest przecięta drogą lub ścieżką, zużywa tylko pół punktu ruchu na drodze lub jeden punkt ruchu na ścieżce, bez względu na dominujący na tym polu teren. Jeżeli jednak wejście na pole, przez które przebiega droga lub ścieżka nie odbywa się przez granicę pół tą drogą lub ścieżką przeciętą, należy za to zapłacić tyle punktów ruchu, ile by to kosztowało, gdyby tej drogi lub ścieżki tam nie było.

E.5 Ruchy Nazguli

Nazgule poruszają się drogą powietrzną, korzystając z latających wierzchowców i nie są limitowane punktami ruchu. Zamiast nich Sauron musi zapłacić za poruszenie każdego Nazgula odpowiednią liczbę Punktów Cienia (patrz cz. H).

Sauron porusza Nazgula z jakiegokolwiek pola na mapie na jakiegokolwiek inne, dozwolone dla ruchu pole po prostu przenosząc reprezentujący go żeton. Oczywiście warunkiem koniecznym jest posiadanie przez niego wystarczającej na ruch liczby Punktów Cienia.

Ograniczenia — patrz część E.4.

E.6 Przymusowy postój podczas ruchu: Sługi Saurona i Nazgule

Należąca do sił Przymierza postać, która wejdzie na pole, oznaczone symbolem oka musi się zatrzymać na czas potrzebny na odbycie pojedynku z rezydującym na tym polu Sługą Saurona. Po zakończeniu pojedynku postać może iść dalej, oczywiście pod warunkiem, że przeżyje. Podobnie — jeżeli postać lub grupa postaci wejdzie na pole, na którym znajduje się Nazgul (jeden lub więcej) musi się zatrzymać na czas, potrzebny Sauronowi na przeprowadzenie poszukiwania (patrz I.2). Po-tem ruch może być kontynuowany. Tylko wersja pełna: Jeżeli postać lub grupa postaci (siły Przymierza) wejdzie na pole, na którym znajduje się wrogie wojsko, musi zatrzymać się na czas potrzebny Sauronowi na przeprowadzenie poszukiwania. Potem może iść dalej.

E.7 Tabela „Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się postaci i oddziałów wojsk”

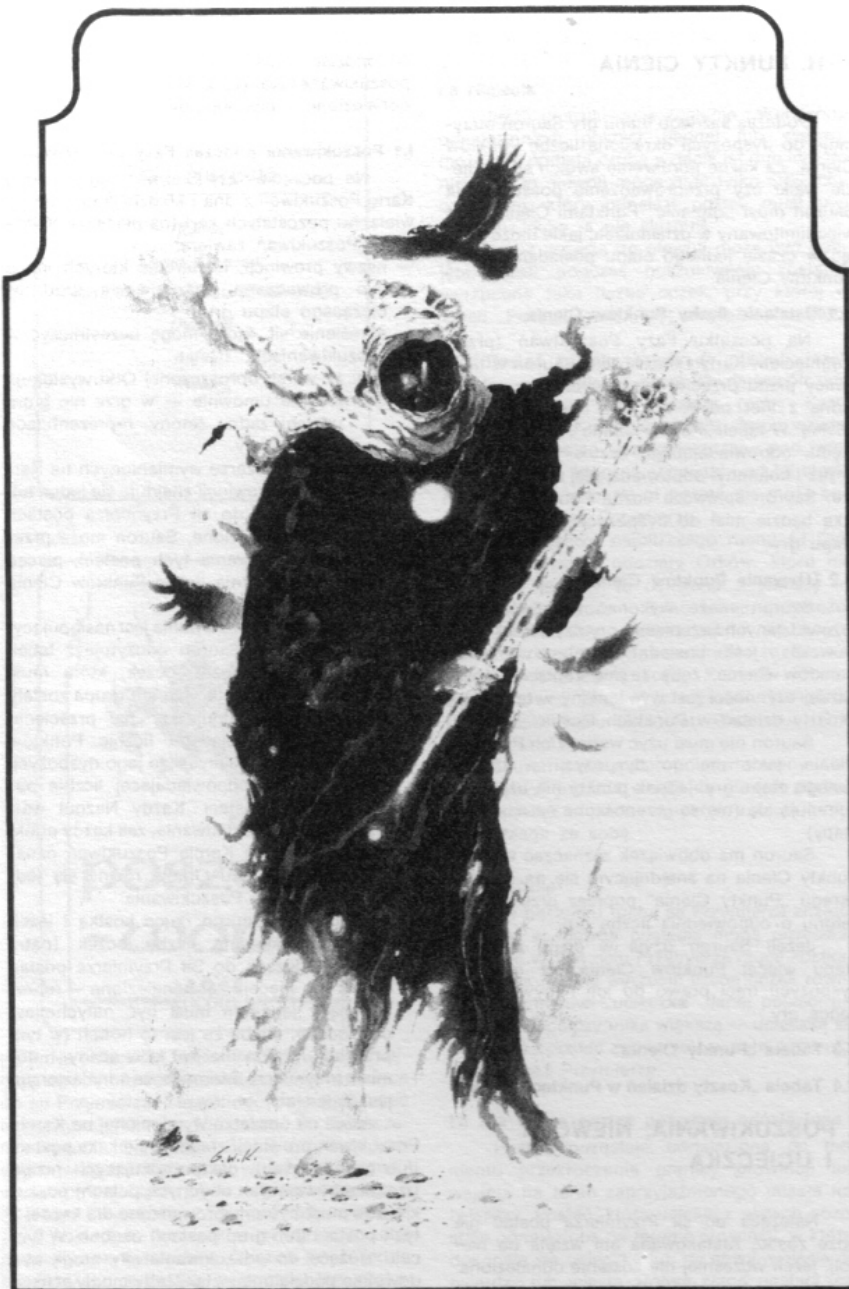
F. POJEDYNEK

Pojedynek może się odbyć, jeżeli co najmniej dwie, należące do przeciwnych obozów postacie znajdują się na tym samym polu i jeżeli jedna z nich zaatakuje. Postacie, należące do sił Przymierza mogą zostać zaatakowane tylko pod warunkiem, że zostały przedtem (i są nadal) odnalezione podczas poszukiwania.

Pojedynek może się również odbyć wtedy, gdy należąca do sił Przymierza postać znajduje się w niewoli, jednak w tym przypadku może ją zaatakować tylko Nazgul. Od odwagi takiej postaci odejmuje się jeden.

Przy rozstrzygnięciu pojedynków obowiązują następujące ogólne zasady:

- Pojedynki zawsze odbywają się po zakończeniu wszystkich ruchów. Wyjątek: walka ze Sługami Saurona (patrz. D.12 i E.6) oraz próba zawładnięcia pierścieniem, która może być podjęta w każdym momencie (patrz F.3).
- Tak długo, jak jeden z przeciwników chce prowadzić pojedynek, drugi również musi walczyć (wyjątek: Powiernik Pierścienia, który może uniknąć pojedynku lub przerwać go przez włożenie pierścienia na palec oraz Nazgule, które mogą uciec przed rozpoczęciem pojedynku). Pojedynek może zostać przerwany tylko za zgodą obu przeciwników.



F.1 Zasady rozgrywania pojedynku

Pojedynek odbywa się w rundach. W czasie każdej rundy gracze postępują następująco:

1. Obliczają różnicę sił. Każdy z graczy dodaje odwagę i morale swojej postaci, a następnie od otrzymanej sumy odejmuje liczbę ran, które ta postać odniosła w przeszłości (jeśli są — powinny być zaznaczone na kartce „Odporność fizyczna i psychiczna postaci” — patrz D.3). Otrzymane w ten sposób dla obu przeciwników wielkości są porównywane: każdy z graczy odejmuje sumę, którą otrzymał przeciwnik od swej własnej, obliczając w ten sposób różnicę sił walczących postaci. Ta różnica może być dodatnia, ujemna lub równać się zero.
2. Kolejno rzucają kostką. Każdy z graczy rzuca kostką i sprawdza wynik w tabeli F.5 „Wyniki pojedynku”, na przecięciu rzędu, odpowiadającego liczbie wyrzuconych oczek i kolumny, odpowiadającej różnicy sił, obliczonej dla swojej postaci.

Uwaga: Gracz, który rzuca kostką jest uważany za atakującego, drugi — za

broniącego się. Ponieważ w czasie każdej rundy kostką rzucają kolejno obaj gracze, więc każdy z nich jest raz atakującym i raz broniącym się.

3. Zaznaczają wyniki. Liczba ran, otrzymanych przez pojedynkujące się postacie jest zaznaczana na kartce „Odporność fizyczna i psychiczna postaci” (patrz D.3).

Ta czynność kończy każdą rundę pojedynku. Jeżeli obaj gracze, albo jeden z nich, decyduje się walczyć dalej następuje powrót do punktu 1, czyli procedura obliczania różnicy sił jest powtarzana, oczywiście już z uwzględnieniem ran, odniesionych we wszystkich poprzednich rundach tego pojedynku. Pojedynek może się toczyć nieokreśloną liczbę rund, tzn. do czasu, aż przeciwnicy zdecydują się go przerwać lub jeden z walczących zostanie zabity.

Przykład:

Podczas swego ruchu Sauron przesunął Nazgula 3 na pole, na którym znajduje się Frodo. Frodo został przedtem odnaleziony pod-

czas poszukiwania, a więc może zostać zaatakowany. Po zakończeniu ruchów wszystkich innych postaci Sauron oznajmia, że Nazgul 3 atakuje Froda. Ani Frodo, ani Nazgul 3 nie odnieśli wcześniej żadnych ran. Tak więc Sauron oblicza sumę odwagi i morale Nazgula 3 i odejmuje 0 (ani jednej rany): $3+2-0=5$. Analogiczny rachunek przeprowadza Przymierze dla Froda: $1+3-0=4$. Otrzymane sumy są odejmowane wzajemnie od siebie w celu obliczenia różnicy sił dla każdej postaci. Sauron przeprowadza rachunek: $5-4=1$, zaś Przymierze: $4-5=-1$. A więc różnica sił dla Nazgula 3 wynosi +1, a dla Froda -1. Gracze po kolei atakują, czyli rzucają kostką, a następnie sprawdzają rezultaty w tabeli „Wyniki pojedynku”. Załóżmy, że Sauron wyrzuca 1 oczko (atak Nazgula 3), zaś Przymierze 3 oczka (atak Froda). Jednemu wyrzuconemu oczku w kolumnie „+1” odpowiada wynik „-/-”, oznaczający, że żadna ze stron nie odniosła obrażeń, zaś trzem wyrzuconym oczkom w kolumnie „-1” odpowiada wynik „-/1r” (atak Froda) czyli jedna rana, odniesiona przez broniącego się. Na pierwszym polu Nazgula 3 na kartce „Odporność fizyczna i psychiczna postaci” zaznaczana jest odniesiona rana. Pierwsza runda pojedynku dobiegła końca.

Przymierze proponuje, żeby pojedynek został w tym momencie przerwany, ale przeciwnik nalega na kontynuację. Ponieważ gracze nie są zgodni w kwestii zakończenia pojedynku, konieczna jest następna runda.

Gracze ponownie obliczają różnicę sił dla swoich postaci. Tak więc dla Nazgula 3: odwaga + morale - jedna rana, odniesiona w poprzedniej Rundzie = $4 (3+2-1=4)$, analogicznie dla Froda: $1+3-0=4$ (Frodo nie odniósł rany). Nowa różnica sił wynosi zero ($4-4=0$) dla obu stron. Gracze rzucają kostką: Sauron wyrzucił dwa oczka, jego przeciwnik pięć oczek. Odpowiednie rezultaty w kolumnie „zero” wynoszą: „1r/-” (atak Nazgula 3) oraz „1r/2r” (atak Froda). Na pierwszym polu Froda na kartce „Odporność...” zaznaczana jest rana, którą Frodo odniósł podczas swego ataku, podczas gdy na polach Nazgula 3 zaznaczane są dalsze trzy rany (jedna podczas swego ataku i dwie w czasie ataku Froda), wypełniając wszystkie pola, jakie jeszcze Nazgulowi zostały. Tym samym Nazgul 3 nie jest już zdolny do dalszej walki, aczkolwiek nie został zabity, gdyż Frodo nie używał Miecza Elfów (patrz D.3). Pojedynek jest zakończony (jeżeli Sauron posiada jeszcze jakieś postacie na tym samym polu, Pojedynek może być kontynuowany z udziałem jednej z nich - patrz F.2).

F.2 Pojedynek przy udziale więcej niż jednej postaci

Jeżeli jeden z przeciwników posiada na polu, na którym ma się odbyć pojedynek więcej niż jedną postać, wybiera spośród nich tę, która będzie walczyła jako pierwsza. Jeżeli zostanie ona zabita, a przeciwnik nie zgodzi się na przerwanie pojedynku, gracz musi postać do walki następną postać, potem jeszcze jedną, itd., aż do całkowitego wyeliminowania sił jednej z walczących stron lub zakończenia pojedynku za obopólną zgodą.

Gracze mogą wybierać walczących tylko spośród swoich postaci, nigdy spośród postaci, kontrolowanych przez przeciwnika (wyjątek — patrz D.5, D.7, D.9 i D.10).

F.3 Próba zawładnięcia pierścieniem

Próba zawładnięcia pierścieniem (patrz L.3) jest specjalną formą pojedynku i nie powinna być mylona ze zwykłym pojedynkiem, w którym bierze udział Powiernik Pierścienia. W tym drugim przypadku pojedynek jest rozstrzygany w normalny sposób, to znaczy po zakończeniu wszystkich ruchów, gdyż przeciwnik może nawet nie zdawać sobie sprawy, że

ten, z którym walczy jest Powiernikiem Pierścienia. Oczywiście Powiernik może włożyć pierścień na palec i zniknąć, unikając pojedynku lub przerywając go, ale jednocześnie w ten sposób się zdradzając.

Próba zawładnięcia pierścieniem może mieć miejsce w każdej chwili, zawsze angażuje tylko dwóch walczących i wyłącznie w walkę na śmierć i życie. Zwycięzca zabiera pierścień, bez względu na obecność innych postaci na tym samym polu. Ponadto zwycięzca nie może być natychmiast zaatakowany przez inną postać (chyba, że będzie to następna próba zawładnięcia pierścieniem).

F.4 Pojedynek i Orki (tylko wersja uproszczona)



Oddziały Orków, które odprowadzają do Mordoru czy gdziekolwiek indziej wziętych do niewoli jeńców nie mogą być atakowane przez siły Przymierza, ani też same nie mogą atakować. Te oddziały używane są tylko do poszukiwań, chwytania i odprowadzania jeńców. Postacie sił Przymierza mogą wchodzić na pola, na których znajdują się także oddziały Orków, muszą się jednak liczyć z tym, że będą przedmiotem poszukiwania i ewentualnie mogą być wzięte do niewoli.

F.5 Tabela „Wyniki pojedynku”

G. CZARY

Postać, która umie posługiwać się magią może jej użyć w celu wpłynięcia na wynik pojedynku lub bitwy, w których bierze udział.

G.1 Czary a pojedynek

Gracz, którego postać będzie używała czarów w czasie pojedynku musi uprzedzić o tym przeciwnika jeszcze przed pierwszym rzutem kostką. Rezultat ataku (rzutu kostką) postaci, która w walce posługiwała się czarami sprawdza się w tabeli „Czary” (a nie „Wyniki pojedynku”), na przecięciu rzędu, odpowiadającego liczbie wyrzuconych oczek i kolumny, odpowiadającej mocy używanych przez postać czarów. Odczytana cyfra oznacza liczbę ran, zadanych przeciwnikowi (tylko!).

Jeżeli obie strony używają w walce czarów, po sprawdzeniu rezultatów w tabeli „Czary” (w sposób j.w.) gracze odejmują niższy rezultat od rezultatu wyższego. Otrzymana w ten sposób różnica jest liczbą ran, odniesionych przez postać, która osiągnęła niższy rezultat. Jej przeciwnik pozostaje nietknięty. Jeżeli ta różnica równa się zero, to znaczy, że żadna ze stron nie odniosła ran.

Uwaga: Moc czarów jest niezmienna w trakcie całej gry, a więc liczba odniesionych uprzednio ran nie ma na nią wpływu.

G.2 Czary a bitwa (tylko wersja pełna)

Czarodziej, dowódca oddziałem wojska może użyć czarów w celu wpłynięcia na wynik bitwy, w której jego oddział bierze udział.

Przed pierwszym rzutem kostką gracz, którego oddział atakuje musi poinformować przeciwnika, czy dowódca jego oddziału będzie używał czarów. Następnie gracz, którego oddział się broni ma obowiązek zrobić to samo.

Użycie czarów w bitwie polega na dodaniu do morale dowódcy oddziału liczby, odczytanej z tabeli „Czary” w sposób, podany w części G.1. Ustalono w ten sposób, wyższe morale jest aktualne tylko podczas tej bitwy.

Uwaga: Tylko postacie, które są dowódcami toczących bitwę oddziałów mogą używać czarów, wpływających na wynik tej bitwy.

G.3 Tabela „Czary”

H. PUNKTY CIENIA

Podczas każdego etapu gry Sauron otrzymuje do dyspozycji określoną liczbę Punktów Cienia. Za każde poruszenie swoich sił, podjęcie walki czy przeprowadzenie poszukiwania Sauron musi „zapłacić” Punktami Cienia. Jest więc limitowany w działaniach, jakie może podjąć w czasie jednego etapu posiadając liczbę Punktów Cienia.

H.1 Ustalanie liczby Punktów Cienia

Na początku Fazy Poszukiwań (przed ciągnięciem Karty Poszukiwań) Sauron w tajemnicy przed przeciwnikiem wybiera i zapisuje jedną z liter od A do F, a następnie rzuca kostką. W tabeli „Punkty Cienia”, na przecięciu rzędu, odpowiadającego liczbie wyrzuconych oczek i kolumny, odpowiadającej wybranej literze, Sauron sprawdza liczbę Punktów Cienia, jaką będzie miał do dyspozycji podczas tego etapu gry.

H.2 Używanie Punktów Cienia

Sauron może wykonać którąkolwiek z przewidzianych przepisami gry czynności tylko wówczas, jeśli posiada dostateczną liczbę Punktów Cienia, żeby za nią zapłacić. Koszt każdej czynności jest wymieniony w tabeli H.4 „Koszty działań w Punktach Cienia”.

Sauron nie musi użyć wszystkich Punktów Cienia, jakie ma do dyspozycji w trakcie danego etapu gry, jednak punkty nie użyte nie kumulują się (nie są przenoszone na następne etapy).

Sauron ma obowiązek zaznaczać wydane Punkty Cienia na znajdującym się na planszy okręgu „Punkty Cienia” poprzez przesuwanie żetonu o odpowiednią liczbę pól.

Jeżeli Sauron użyje w ciągu jakiegoś etapu więcej Punktów Cienia niż miał do dyspozycji traci prawo do ich nabywania do końca gry.

H.3 Tabela „Punkty Cienia”

H.4 Tabela „Koszty działań w Punktach Cienia”

I. POSZUKIWANIA, NIEWOLA I UCIECZKA

Należąca do sił Przymierza postać nie może zostać zaatakowana ani wzięta do niewoli, jeżeli wcześniej nie zostanie odnaleziona. W celu jej odnalezienia Sauron musi przeprowadzić poszukiwanie na terenie prowincji, w której się ta postać znajduje.

Podczas każdego etapu gry Sauron ma tylko dwie możliwości przeprowadzenia poszukiwania: w czasie Fazy Poszukiwań oraz w czasie ruchu sił Przymierza. Również tylko podczas tych dwóch faz orki mogą próbować wziąć odnalezioną postać do niewoli. W czasie ruchu sił Przymierza znajdujące się w niewoli postacie mogą próbować ucieczki.

Ograniczenia:

- Sauron nie może prowadzić poszukiwań ani podejmować prób wzięcia do niewoli podczas własnego ruchu;
- w czasie Fazy Poszukiwań nie mogą się odbywać pojedynki (wyjątek — patrz D.5 i D.9);
- próby ucieczki z niewoli mogą być podejmowane tylko na początku ruchu sił Przymierza, przed wszelkimi przemieszczeniami postaci i (lub) oddziałów wojska;
- poszukiwania nie mogą być przeprowadzane na terenie miast i twierdz;
- poszukiwaniom podlegają tylko postacie, należące do sił Przymierza — siły Ciemności są zawsze „odkryte”.

Tylko wersja pełna: Należące do sił Przymierza postacie, które przebywają na tym samym polu, co oddziały wojsk Przymierza nie mogą być poszukiwane, a jeżeli już wcześniej zostały odnalezione — nie mogą być wzięte do niewoli.

I.1 Poszukiwania podczas Fazy Poszukiwań

Na początku fazy Sauron ciągnie jedną Kartę Poszukiwań z dna i kładzie ją odkrytą na wierzchu pozostałych kart (na planszy). Każda Karta Poszukiwań zawiera:

- nazwy prowincji, na terenie których mogą być prowadzone poszukiwania (podczas bieżącego etapu gry),
- określenie sił, które mogą uczestniczyć w poszukiwaniach.

Uwaga: W wersji uproszczonej Orki występują jedynie umownie — w grze nie biorą udziału żadne żetony, reprezentujące ich oddziały.

Jeżeli na obszarze wymienionych na Karcie Poszukiwań prowincji znajduje się jedna lub więcej należących do sił Przymierza postaci, które nie są odnalezione, Sauron może przeprowadzić poszukiwanie tych postaci, płacąc przedtem odpowiednią liczbę Punktów Cienia (patrz tabela H.4).

Mechanizm poszukiwania jest następujący:

- po pierwsze — Sauron odczytuje z tabeli „Poszukiwania” liczbę oczek, którą musi wyrzucić, żeby postać lub ich grupa zostały odnalezione. Znajduje ją na przecięciu rzędu, odpowiadającego liczbie Punktów Poszukiwania, będących do jego dyspozycji oraz kolumny, odpowiadającej liczbie poszukiwanych postaci. Każdy Nazgul wart jest 2 Punkty Poszukiwania, zaś każdy punkt z tych, które na Karcie Poszukiwań oznaczają siłę oddziału Orków równa się jednemu Punktowi Poszukiwania.
- po drugie — Sauron rzuca kostką i jeżeli wyrzuci wymaganą liczbę oczek (patrz wyżej), należąca do Sił Przymierza postać (jedna lub więcej) jest odnaleziona — reprezentujący ją żeton musi być natychmiast odwrócony, chyba że jest to hobbit (w tym przypadku żeton nie jest odwracany, natomiast przymierze informuje, że odnalezionym jest jeden z hobbitów).

Jeżeli na obszarze wymienionej na Karcie Poszukiwań prowincji znajduje się kilka postaci (lub grup postaci), nie podróżujących razem (tzn. przebywających na innych polach) poszukiwanie musi być przeprowadzone dla każdej z tych postaci (lub grup postaci) osobno. W tym celu służące do poszukiwania siły mogą być dowolnie podzielone — tak, żeby mogły szukać w kilku miejscach naraz. Oczywiście podziałowi ulega również ich skuteczność tzn. ich Punkty Poszukiwania. Podział oddziału Orków na dwie lub więcej grup poszukiwawczych wiąże się z koniecznością zapłacenia jednego Punktu Cienia za każdą z tych mniejszych grup.

Jeżeli poszukiwanie zostanie uwieńczono sukcesem tzn. postać (jedna lub więcej) zostanie odnaleziona, Sauron może umieścić na polu, na którym ta postać się znajduje Nazgule lub Orki, które ją odnalazły. Również w przypadku, gdy na obszarze jednej z wymienionych w Karcie Poszukiwań prowincji znajduje się postać (jedna lub więcej), która już wcześniej została odnaleziona, na jej polu może zostać umieszczony Nazgul lub oddział Orków o sile określonej przez kartę (Sauron musi jednak za to zapłacić Punktami Cienia).

Jeżeli poszukiwanie nie powiedzie się, Nazgule ani Orki nie mogą być umieszczone na mapie, mimo wydatku Punktów Cienia.

Przykład:

Sauron wyciągnął Kartę Poszukiwań numer 99, tzn.: Trzy Nazgule — Marchia Zachodnia (Rohan), Marchia Wschodnia (Rohan), Pustkowia Zachodnie, Dunland, Anfalas, Ere-

Trzy Nazgule

Rohan
Emnet Wschodni
Pustkowie Zachodnie (Eredwaith)
Dunland
Anfalas
Eregion

Tył



gion. Na polu 2724 w Marchii Zachodniej znajdują się trzy nie odnalezione postacie, należące do sił Przymierza. Sauron decyduje się szukać ich wszystkimi trzema Nazgûlami. Po zaznaczeniu wydatku 6 Punktów Cienia (po 2 za każdego Nazgûla) sprawdza w tabeli „Poszukiwania” na przecięciu rzędu, odpowiadającego 6 Punktom Poszukiwań i kolumny, odpowiadającej 3 postaciom ile oczek musi wyrzucić, żeby poszukiwanie było udane. Okazuje się, że jedno lub dwa. Rzuca kostką, wyrzucając trzy oczka. Nie udało się. Faza Poszukiwań dobiegła końca. Gdyby zamiast trzech oczek wyrzucił dwa — postacie zostałyby odnalezione i ich żetony musiałyby zostać odkryte (odwrócone wierzchem do góry), chyba że byłby wśród nich hobbit — wtedy gracz „Przymierze” musiałby tylko poinformować, że jest to hobbit, bez wyjawiania jego imienia.

Uwaga: Nazgûle mogą tylko prowadzić poszukiwania — nie mogą brać do niewoli.

1.2 Poszukiwania podczas ruchu sił Przymierza

Podczas ruchu sił Przymierza Sauron może prowadzić poszukiwania tylko tych postaci, które weszły na pole, zajęte przez oddziały lub postacie, należące do sił Ciemności. Może również poszukiwać wtedy, gdy postać wejdzie na pole, na którym znajduje się ktoś, kto został wzięty do niewoli (przez umowny oddział Orków — Poszukiwanie odbywa się siłą tego oddziału). Nie można poszukiwać postaci, które wychodzą z pola (tzn. w poprzednim etapie podczas ruchu sił Ciemności zostały dogonione, a teraz uciekają dalej).

Poszukiwania podczas ruchu sił Przymierza nie wymagają „opłaty” w Punktach Cienia.

Każda postać sił Ciemności, która nie jest Nazgûlem ma siłę jednego Punktu Poszukiwań.

1.3 Niewola

Jeżeli poszukiwanie zostanie zakończone odnalezieniem postaci (jednej lub więcej), może być podjęta próba wzięcia jej (lub ich) do niewoli. Do niewoli mogą brać tylko Orki, tzn. oddziałem, który odnalazł postać musi być oddział Orków, a nie Nazgûle.

Próba wzięcia do niewoli może być podjęta, jeżeli podczas poszukiwania zostanie wyrzucona taka liczba oczek, przy której w tabeli „Poszukiwania” jest umieszczona litera „n”.

Postać zostaje wzięta do niewoli, jeżeli Sauron wyrzuci liczbę oczek równą współczynnikowi „niewola” tej postaci (patrz Karty Postaci) lub od niego mniejszą. Żeton wziętej do niewoli postaci jest umieszczany pod żetonem oddziału, który ją schwytał i od tej chwili aż do udanej ucieczki ta postać nie może być poruszana przez Przymierze.

Na początku najbliższego ruchu sił Ciemności wszystkie oddziały Orków, które nie posiadają jeńców są usuwane z planszy — oczywiście dotyczy to tylko wersji uproszczonej. Te oddziały, którym udało się kogoś schwycić mogą (pod warunkiem, że Sauron zapłaci odpowiednią liczbę Punktów Cienia) transportować jeńców w kierunku Isengardu (Orki spod znaku Ręki) lub Barad-dur (Orki spod znaku Oka).

Sauron musi zostać poinformowany jakie Karty Magii posiada wzięta do niewoli postać. Jednak jeżeli ta postać ucieknie, zabiera swoje Karty Magii ze sobą.

1.4 Ucieczka

Na początku ruchu sił Przymierza znajdujące się w niewoli postacie mogą próbować ucieczki. W tym celu Przymierze rzuca kostką i jeżeli uda mu się wyrzucić liczbę oczek równą współczynnikowi „ucieczka” danej postaci lub od tego współczynnika większą — ucieczka się powiodła i postać znowu jest w pełni kontrolowana przez Przymierze.

1.5 Jak długo postać pozostaje odnaleziona

Postać pozostaje odnaleziona do momentu przekroczenia granicy prowincji lub wejścia na teren zaprzyjaźnionego miasta lub twierdzy. Postać, która uciekła z niewoli pozostaje odnaleziona na terenie prowincji, w której dokonała się ucieczka lub do chwili wejścia do twierdzy lub miasta. Potem żeton postaci jest ponownie odwracany (tak, aby był zakryty).

1.6 Tabela „Poszukiwania”

J. ZDOBYWANIE TWIERDZ (tylko wersja uproszczona)

W wersji uproszczonej, w której nie biorą udziału oddziały wojsk, zdobywanie twierdz jest zadaniem Nazgûli. Może ono być podjęte dopiero po mobilizacji Mordoru (patrz J.1) i odbywa się podczas ruchu sił Ciemności po wykonaniu wszystkich ruchów i po rozstrzygnięciu wszystkich pojedynków. Dla osiągnięcia militarnego zwycięstwa Sauron musi zdobyć trzy twierdze spośród tych, które na początku gry są kontrolowane przez siły Przymierza (patrz E.4 — Miasta i twierdze).

J.1 Mobilizacja sił Mordoru

Mobilizacja sił Mordoru następuje automatycznie w chwili, w której zostanie odnaleziony którykolwiek z hobbitów lub, jeżeli ten warunek nie zostanie wcześniej spełniony, na początku siódmego etapu gry.

Do chwili mobilizacji żaden Nazgûl nie może wejść na teren twierdzy, kontrolowanej przez siły Przymierza.

J.2 Zdobywanie twierdz — procedura

Aby podjąć próbę zdobycia twierdzy Sauron musi wprowadzić na jej teren przynajmniej cztery Nazgûle i za każdego z tych Nazgûli zapłacić jeden Punkt Cienia (niezależnie od kosztu przeniesienia Nazgûli na teren tej twierdzy). Zdobywanie twierdzy odbywa się podczas ruchu sił Ciemności po wykonaniu wszystkich ruchów i rozstrzygnięciu wszystkich pojedynków.

Jeżeli powyższe warunki zostały spełnione, Sauron może rzucić kostką. Zdobędzie twierdzę, jeżeli wyrzuci liczbę oczek mniejszą lub równą liczbie wprowadzonych na jej teren Nazgûli, pomniejszonej o trzy. Czyli — jeżeli posiada na terenie twierdzy cztery Nazgûle musi wyrzucić jedno oczko ($4 - 3 = 1$), jeżeli tych Nazgûli jest sześć — jedno, dwa lub trzy oczka ($6 - 3 = 3$), itd.

Jeżeli na terenie zdobywanej twierdzy przebywa Gandalf, Aragorn lub Boromir liczba oczek, potrzebna Sauronowi, żeby tę twierdzę zdobyć jest zmniejszana jeszcze o jeden.

J.3 Efekty zdobycia twierdzy

Zdobytą twierdzę pozostaje pod kontrolą Saurona do końca gry. Wszystkie należące do sił Przymierza postacie, które znajdują się na terenie zdobytej twierdzy mogą być natychmiast zaatakowane przez obecne tam Nazgûle (pojedynek) lub też mogą zostać „wyrzucone” z twierdzy do jednego z przyległych pól (wybiera je Sauron). W tym drugim przypadku Przymierze ma prawo poruszać tymi postaciami według normalnych zasad począwszy od najbliższego ruchu sił Przymierza, jednak uważane są one za odnalezione do czasu przekroczenia granicy prowincji, w której leży zdobytą twierdzę.

Uwaga: Powyższe zasady zdobywania twierdz obowiązują wyłącznie w wersji uproszczonej. Zasady dla wersji pełnej podane są w części R.4.

K. KARTY MAGII

Jest ich czternaście i każda odpowiada jednemu przedmiotowi, posiadającemu specjalne, magiczne własności.

Przód

056

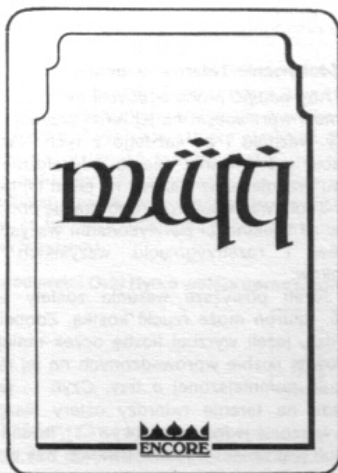
MAGIA



Gryf

Książę rumaków Rohanu

Zdolność poruszania się postaci dosiadającej Gryfa zwiększa się do 8 punktów ruchu. Hobbit nie może jechać na Gryfie samotnie, jednak może być przewożony jako druga osoba.



K.1 Kto może posiadać Karty Magii

Posiadaczem Karty Magii może być tylko postać, należąca do sił Przymierza, jednak żadna z nich nie może mieć więcej niż trzech kart naraz. Kartę Magii umieszcza się pod kartą tej postaci, która jest w jej posiadaniu.

Jeżeli postać zostanie zabita wszystkie Karty Magii, które były w jej posiadaniu są usuwane z gry, a reprezentowane przez nie przedmioty uważa się za stracone na zawsze. Jeżeli jednak na tym samym polu znajduje się inna postać, należąca do sił Przymierza może ona (po odbyciu wszystkich pojedynków na tym polu) wejść w posiadanie kart, których uprzednim właścicielem był zabity, oczywiście pod warunkiem, że liczba kart w jej posiadaniu nie przekroczy trzech (ewentualnie może odrzucić jedną lub więcej z własnych kart).

Gracz „Przymierze” powinien utrzymywać w tajemnicy przed przeciwnikiem, które z jego postaci posiadają Karty Magii i jakie przedmioty te karty reprezentują. Może to być wyjaśnione pośrednio — przez zagranie odpowiedniej Karty Zdarzeń lub przez skorzystanie przez postać z własności posiadanego przez nią magicznego przedmiotu.

Postać, która dostanie się do niewoli nie traci swoich Kart Magii, ale Sauron musi zostać o nich poinformowany (z wyjątkiem pierścienia). Podczas ucieczki postać zabiera swoje Karty Magii ze sobą (wyjątek — patrz K.11).

K.2 Wejście w posiadanie Kart Magii

Na początku gry wszystkie Karty Magii są umieszczane na planszy (patrz B.3). Jeżeli w trakcie gry postać wejdzie na pole, oznaczone symbolem magii, może (lecz nie musi) wziąć z planszy, z miejsca, które temu polu odpowiada umieszczone tam Karty Magii (lub jedną z nich). Jeżeli na takie pole wejdzie więcej postaci niż jedna, Przymierze może rozdać wśród nich uzyskane karty (z wyjątkiem trzech Palantirów — patrz niżej). Podczas pierwszego etapu gry gracz może wziąć cztery karty z miejsca, które odpowiada Rivendell i rozdać je wśród Drużyny Pierścienia. Karta raz wzięta z miejsca, na którym była umieszczona nie może wrócić ani tam, ani na jakiegokolwiek inne miejsce.

W wersji uproszczonej siły Przymierza mogą wejść w posiadanie tylko jednego z trzech Palantirów — Palantiru Minas Tirith (Karta nr 44), dwa pozostałe są nieosiągalne.

W wersji pełnej Palantir Minas Tirith może się znaleźć w rękach należącej do sił Przymierza postaci dopiero po śmierci Dennethora, zaś Palantir Orthanku — tylko pod warunkiem, że Isengard został zdobyty. Palantir Minas Ithil w

ogóle nie może wejść w posiadanie sił Przymierza. Jeżeli Barad-dur zostanie zdobyty ten Palantir ulega zniszczeniu i symbolizująca go karta jest usuwana z gry.

K.3 Wymiana Kart Magii między postaciami

Należące do sił Przymierza postacie mogą wymieniać między sobą posiadane Karty Magii, swobodnie i bez żadnych ograniczeń, pod warunkiem jednak, że wymieniający się przebywają na tym samym polu. Wymiany można dokonywać w każdej chwili, jednak nie wtedy, gdy jedna z wymieniających się postaci toczy pojedynek. Pierścień nie może być przedmiotem wymiany.

K.4 Trzy Palantiry



Trzy Palantiry, kryształowe jasnovidzenia, to: Palantir Minas Tirith (Karta nr 44), Palantir Orthanku (Karta nr 45) oraz Palantir Minas Ithil (Karta nr 46). Na początku gry są one umieszczane na odpowiadających im miejscach na planszy.

Postać, należąca do sił Przymierza może wejść w posiadanie Palantiru w sposób określony w części K.2. W wersji uproszczonej występują dwie Karty Zdarzeń, mające związek z Palantirami: „Czarodziej używa Palantiru” oraz „Sauron używa Palantiru”. W wersji pełnej biorą udział dalsze dwie tego typu karty: „Aragorn używa Palantiru: Sauron wyzwany!” i „Denethor spogląda w Palantir i widzi zagładę”.

Drugim, poza zagranie powyższych Kart, sposobem użycia Palantiru jest dobrowolne spojrzenie weń przez posiadającą Palantir postać. Jedna postać może spojrzeć w Palantir tylko raz w ciągu całej gry.

Użycie Palantiru, tak w jednym, jak i w drugim przypadku, pociąga za sobą następujące konsekwencje:

- jeżeli przeciwnik posiada inny Palantir, musi pokazać przynajmniej połowę swoich Kart Zdarzeń;
- siły Przymierza (tylko) muszą wyjawic przeciwnikowi imię postaci, która użyła Palantiru, jej pozycję na mapie oraz posiadane przez nią Karty Magii;
- Sauron traci jeden Punkt Cienia, chyba że już uprzednio stracił je wszystkie.

K.5 Trzy miecze elfów



Są to: Żądętko (Karta 47), Glamdring (Karta 48) oraz Anduril (Karta 49).

Każdy z tych mieczy zwiększa o jeden odwagę swego posiadacza. Wyjątek: Anduril w rękach Aragorna zwiększa o jeden jego morale.

Nikt nie może posiadać więcej niż jeden miecz elfów naraz. Jedynie te miecze (oraz czary) umożliwiają ostateczne zgładzenie Nazguli.

K.6 Lembas — chleb elfów (Karta Magii nr 50)

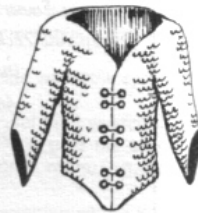


Zwiększa on zdolność poruszania się postaci, redukując na okres jednego etapu

koszt wejścia na dowolne pole do jednego punktu ruchu. Lembas może być użyty jedynie podczas ruchu sił Przymierza. Grupa postaci, wspólnie używająca chleba elfów może się rozdzielić i każda z tych postaci korzysta z efektów spożycia chleba.

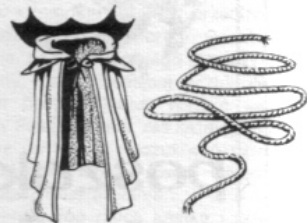
Lembas może zostać użyty tylko raz podczas całej gry. Po jego użyciu karta zostaje ołożona.

K.7 Kolczuga z mithrilu (Karta Magii nr 51)



Zwiększa odporność hobbita (tylko) na rany, odniesione podczas pojedynku. I tak — odczytany z tabeli F.4 wynik, opiewający na jedną ranę jest ignorowany, zaś wyższy (tzn. więcej niż jedna rana lub „zabity” zaznaczany jest jako jedna rana.

K.8 Płaszcz Elfów i Sznur Elfów (Karty Magii nr 52 i 53)

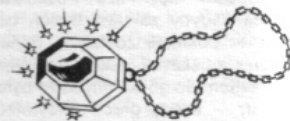


Podczas próby wzięcia do niewoli (patrz I.3) postaci, która posiada Płaszcz Elfów dodaje się jeden do liczby wyrzuconych oczek.

Sznur Elfów umożliwia jednej postaci lub ich grupie przejście przez pole, po którym normalnie ruch jest zabroniony. Przejście przez takie pole kosztuje cztery punkty ruchu i nie wolno się na nim zatrzymać — postać (lub grupa) musi wyjść z niego podczas tej samej fazy ruchu, w której nań weszła.

Sznur Elfów może być użyty tylko raz podczas całej gry. Nie wolno go używać do przechodzenia przez zamknięte bramy, tunele i przełęcze.

K.9 Światło Galadrieli (Karta Magii nr 54)



Umożliwia przejście przez tunel kosztem dwóch punktów ruchu. Ponadto zwiększa o jeden odwagę swego właściciela podczas pojedynku z Szelobą (Karta Postaci nr 39).

K.10 Liście Athelas (Karta Magii nr 55)



Użycie Liści Athelas leczy poddaną ich działaniu postać ze wszystkich odniesionych dotychczas ran (z kartki „Odporność fizyczna i psychiczna postaci” ścierane są symbolizujące rany znaczki — patrz D.3).

Liście mogą być użyte w jakimkolwiek momencie, jednak nie w czasie pojedynku i tylko raz w ciągu całej gry.



Postać, posiadająca tę kartę może wykonywać podczas każdego etapu gry do 8 punktów ruchu.

Posiadaczem Gryfa nie może być hobbitt. Jednak hobbitt może być na Gryfie przewożony jako drugi z jadących czyli pasażer.

Jeżeli dosiadająca Gryfa postać użyje Sznura Elfów lub ucieknie z niewoli korzystając z pomocy ortów, Gryf jest wycofywany z gry. Ponadto Gryf nie może wchodzić do tunelu.

L. PIERŚCIEŃ



Na początku gry pierścień jest w posiadaniu Froda.

L.1 Powiernik Pierścienia

Powiernik Pierścienia jest to Postać, będąca aktualnie w posiadaniu Karty Magii „Pierścień”. Może to być każdy, kto posiada współczynnik „Pierścień”.

Powiernikowi nie wolno dobrowolnie oddać pierścienia — musi go bronić aż do śmierci.

Jeżeli Frodo (lub następny Powiernik) zostanie zabity Przymierze może, po odbyciu wszystkich pojedynków na tym polu, wybrać nowego Powiernika (wyjątek — patrz L.3). Wybór musi się odbyć spośród postaci, obecnych na tym polu i musi uwzględniać poniższą listę pierwszeństwa:

1. każdy z dziewięciu członków Drużyny Pierścienia
2. Gollum
3. każda postać, należąca do sił Przymierza
4. Saruman
5. Rzecznik Saurona lub każdy Nazgul.

Jeżeli na polu, na którym został zabity Powiernik nie ma żadnej z wyżej wymienionych postaci, pierścień tam pozostaje. Pierwsza postać, która wejdzie na to pole zabiera pierścień (pod warunkiem, że jest zdolna go nosić) i zostaje Powiernikiem.

Przymierze nie musi informować przeciwnika, która z jego postaci jest Powiernikiem Pierścienia.

L.2 Noszenie pierścienia na palcu

Powiernik może włożyć pierścień na palec w każdej chwili, bez żadnych ograniczeń czy wyjątków. Odbywa się to po prostu przez zadeklarowanie przez gracza, że Powiernik to robi.

Skutki włożenia pierścienia na palec:

- a. Morale Powiernika zwiększa się o dwa,
- b. Powiernik może uniknąć pojedynku z każdą z postaci z wyjątkiem Gandalfa, Sarumana, Golluma i wszystkich Nazguli,
- c. Powiernik nie może zostać odnaleziony przez Orki, a jeżeli został wzięty do niewoli przed włożeniem pierścienia — automatycznie z niej ucieka,

d. Powiernik zostaje odnaleziony przez każde poszukiwanie, przeprowadzane przez Nazgule,

e. podczas każdej Fazy Pierścienia, w trakcie której Powiernik ma pierścień na palcu (nawet tej fazy, w czasie której zdejmie pierścień) jeden z kwadracików przy jego imieniu na karcie „Odporność fizyczna i psychiczna postaci” zostaje oznaczony odpowiednim znakiem (patrz cz. D.3 i L.4).

Jeżeli współczynnik „Pierścień” Powiernika jest większy niż zero może on podjąć próbę zdjęcia pierścienia. Próba powiedzie się, jeżeli gracz wyrzuci kostką liczbę oczek mniejszą lub równą temu współczynnikowi.

L.3 Próba zawładnięcia pierścieniem

Podjąć ją mogą tylko Boromir, Gandalf, Gollum i Saruman. Każdy z nich może zmusić Powiernika do stoczenia z nim pojedynku (patrz F.3) i jeśli odniesie zwycięstwo, staje się nowym Powiernikiem Pierścienia. Pojedynek ten odbywa się bez względu na obecności innych postaci na tym samym polu.

Boromir. Pojedynek między Boromirem a Powiernikiem odbywa się wtedy, gdy obaj znajdują się na tym samym polu i Sauron zagra Kartę Zdarzeń nr 75. Pojedynek nie może się odbyć, jeżeli Powiernik włoży pierścień na palec. Jeżeli Karta nr 75 zostanie zagrana, a okaże się, że Powiernika nie ma na polu, na którym przebywa Boromir, jest ona wycofywana z gry.

Gandalf. Jeżeli Gandalf znajdzie się na polu, na którym przebywa Powiernik Pierścienia, Przymierze może zainicjować pojedynek między nimi, bez względu na to czy Powiernik ma pierścień na palcu, czy nie.

Gollum. Pojedynek między Powiernikiem Pierścienia a Gollumem jest rozpoczynany bezpośrednio po zagraniu przez Saurona Karty Zdarzeń nr 76, bez względu na to, czy Powiernik ma pierścień na palcu, czy nie.

Saruman. Pojedynek między Sarumanem a Powiernikiem może zostać zainicjowany pod warunkiem, że podczas ruchu sił Ciemności obaj znajdują się na tym samym polu oraz Powiernik jest odnaleziony. Pojedynek odbywa się bez względu na to, czy Powiernik ma pierścień na palcu, czy nie.

L.4 Upiory Pierścienia

Postać staje się Upiorem Pierścienia i przechodzi do końca gry pod kontrolę Saurona, jeżeli wszystkie kwadraciki przy jej imieniu na karcie „Odporność fizyczna i psychiczna Postaci” zostaną wypełnione symbolami, oznaczającymi wejście w Fazę Pierścienia z pierścieniem włożonym na palec.

Gra kończy się zwycięstwem Saurona, jeżeli Upiorami Pierścienia staną się Gandalf lub Aragorn.

L.5 Zniszczenie Pierścienia

Jeżeli Powiernik, nie mając pierścienia na palcu, znajdzie się podczas Fazy Pierścienia na polu 4129 (Orodruina), uważa się, że pierścień uległ zniszczeniu.

L. KARTY ZDARZEŃ

Karty Zdarzeń reprezentują różne nieprzewidziane zdarzenia, które mogą zachodzić w trakcie gry i które mają wpływ na jej przebieg. Żaden z graczy nie może posiadać więcej niż trzech Kart Zdarzeń naraz. Karty mogą być używane (zagrywane) w dowolnym momencie. Skutki, spowodowane przez zagraniem danej karty są wprowadzane w życie natychmiast i pozostają w mocy tylko do końca etapu gry, w którym karta została zagrana.

Przód

087

ZDARZENIE

Entowie wyładowują gniew Przymierze

Do liczby oczek, wyrzuconych w dwóch rzutach podczas bitwy, która toczy się w promieniu pięciu pól od lasu Fangorn gracz dodaje lub odejmuje trzy (z korzyścią dla siebie). Karta musi być zagrana po wypowiedzeniu bitwy, a przed pierwszym rzutem kostką.

Tył

Zdarze
— nie



Podczas każdej Fazy Zdarzeń gracz (Sauron jako pierwszy) ciągną po jednej Karcie Zdarzeń spośród tych które jeszcze nie były w użyciu lub tych, które zostały odrzucone i pozostają zakryte. Gracze nie powinni dobrowolnie udzielać sobie informacji na temat posiadanych Kart Zdarzeń.

Po wyczerpaniu się kart jeszcze nie używanych, ciągnie się ponownie, po uprzednim potasowaniu, karty odrzucone.

Gracz, który już ma trzy karty, a podczas Fazy Zdarzeń ciągnie czwartą, musi jedną z nich natychmiast zagrać lub odrzucić (zakrytą, na wierzch stosu kart odrzuconych uprzednio).

Zagraniem karty odbywa się poprzez deklarację słowną i położenie odkrytej karty na stole. Po zakończeniu etapu, w którym karta została zagrana, jest ona odkładana odkryta na spód stosu kart odrzuconych.

L.1 Przełęcz Mgieł jest spokojna

Karty nr 57, 58 i 59 są „przepustkami”, umożliwiającymi przeprowadzenie postaci przez Przełęcz Mgieł (pole 2912). Nikt nie może pozostać na Przełęczy Mgieł — wszyscy, którzy tam weszli, muszą wyjść podczas tej samej Fazy Ruchu. Przez Przełęcz Mgieł nie może przejść Gryf (Karta Magii nr 56) ani żaden oddział wojska, bez względu na to czy karta została zagrana, czy nie.

L.2 Gwałtowne burze

Zagraniem kart nr 60, 61 lub 62 pociąga za sobą następujące skutki:

- nie wolno użyć kart „Łodzie elfów” i „Korsarze z Umbaru” (wersja pełna);
- dwukrotnie zmniejsza się liczba punktów ruchu, jaką mają do dyspozycji postacie i oddziały wojsk (nie dotyczy Nazguli);
- do liczby oczek, wyrzucanych podczas poszukiwań należy dodać jeden.

L.3 Rzeki wystąpiły z brzegów

Po zagranie kart nr 63, 64 lub 65 nie można przekroczyć żadnej rzeki, a koszt przejścia przez strumienie zwiększa się o dwa punkty ruchu.

L.4 Łodzie elfów

Karty nr 66 i 67 mogą być wykorzystane w sytuacji, w której należące do sił Przymierza postacie znajdują się na początku swojej Fazy Ruchu w prowincji Lothorien i (lub) w pałacu Thranduila (3709). Każda lub wszystkie z tych postaci (lub grup postaci) może przepłynąć łodziami do dowolnego pola wzdłuż Anduiny aż po Wodogrzmoty Rauros i (lub) do dowolnego pola wzdłuż Bystrej Rzeki. Jednak — patrz L.2 i L.5.

L.5 Znalezione ziarno fajkowego

Zagranie tej karty (nr 68) uniemożliwia skorzystanie z łodzi elfów oraz chleba elfów (Karta Magii nr 50), nie wpływa jednak na Kartę Zdarzeń „Orły!”, jeżeli zostanie ona użyta do ucieczki z niewoli. Nie wpływa również na poruszanie się hobbitów na terenie prowincji Nurn oraz na Płaskowyżu Gorgoroth (czyli w Mordorze).

L.6 Brama Morannon

Jest to „przepustka”, umożliwiająca graczom swobodne przeprowadzanie postaci i (lub) oddziałów wojsk przez pole 4026.

L.7 Saruman wzywa Gandalfa

Ta karta (nr 70) może być zagrana tylko pod warunkiem, że ani Saruman ani żaden z jego oddziałów (w pełni wersji) nie został poruszony. Natychmiast po jej zagranie Sauron rzuca kostką. Jeżeli wyrzuci 1 lub 2 oczka — nic się nie dzieje, jeżeli 3 oczka — Saruman i jego wojska nie mogą opuścić Isengardu przez dwa kolejne etapy gry (nie licząc tego, w którym karta została zagrana). 4, 5 lub 6 oczek oznacza, że Gandalf został uwięziony w Isengardzie i nie może go opuścić — jedynym sposobem ucieczki z Isengardu jest zagranie Karty Zdarzeń „Orły!”.

L.8 Czarodziej używa Palantiru

Karta nr 71 może być użyta przez gracza, kontrolującego Gandalfa lub Sarumana, pod warunkiem jednak, że czarodziej, o którego chodzi posiada Palantir. Jeżeli Palantir Orthanku znajduje się w Isengardzie oznacza to, że posiada go Saruman.

Gracz, który wykorzystuje tę kartę może obejrzeć dwie spośród Kart Zdarzeń, posiadanych przez przeciwnika.

L.9 Orły!

Karty nr 72 i 73 umożliwiają ucieczkę z niewoli lub — w wersji pełnej — mogą być użyte w celu wpłynięcia na wynik bitwy.

L.10 Cień Saurona

Zagranie tej karty (nr 74) podwaja koszt poruszania się Powiernika Pierścienia (tylko) w promieniu 5 pól od Barad-dur.

L.11 Boromir podejmuje próbę zawładnięcia pierścieniem

Patrz L.3 i D.5.

L.12 Gollum podejmuje próbę zawładnięcia pierścieniem

Patrz L.3 i D.9.

L.13 Sauron używa Palantiru

Ta karta (nr 77) może być zagrana pod warunkiem, że twierdza Barad-dur nie została zdobyta przez siły Przymierza.

Jeżeli na tym samym polu, na którym znajduje się należąca do sił Przymierza i posiadająca Palantir postać przebywa również hobbit, zostaje on odnaleziony (automatycznie), a więc następuje mobilizacja sił Ciemności (jeżeli nie nastąpiła już wcześniej).

Sauron wybiera i ogląda jedną z Kart Zdarzeń, posiadanych przez przeciwnika.

L.14 Tom Bombadil przychodzi z pomocą

Ta karta (nr 78) może być zagrana podczas pojedynku postaci z Upiorem Kurhanu. Skutek: Upiór Kurhanu znika.

L.15 Latający wierzchowiec Nazgula zostaje zabity

Zagranie tej karty (nr 79) pozbawia tocącego pojedynkę Nazgula latającej bestii, która służy mu jako wierzchowiec. Nazgul musi poruszać się pieszo z prędkością 7 punktów ruchu. Sauron w dalszym ciągu musi płacić za ruch Nazgula Punktami Cienia.

L.16 Ucieczka z łap Orków

Zagranie Kart 80, 81 lub 82 umożliwia ucieczkę z niewoli u Orków. Karta nr 80 może być zagrana tylko wtedy, gdy uciekająca postać jest w stanie oddać jedną Kartę Magii.

M. WARUNKI ODNIESIENIA ZWYCIĘSTWA

M.1 Zwycięstwo sił Przymierza

Przymierze zwycięża, jeżeli jednej z jego postaci uda się donieść pierścień do Góry Przeznaczenia (Orodruina). Pierścień nie może być włożony na palec.

M.2 Zwycięstwo Saurona

- Zwycięstwo **przez zdobycie pierścienia** następuje, gdy pierścień (niezależnie od tego, kto go przyniesie) znajdzie się w Barad-dur.
- Zwycięstwo **militarne** sił Ciemności następuje wtedy, gdy w ich rękach znajdują się Minas Tirith (3628), Dol Amroth (2631) oraz Helmowy Jar (2524).
- Sauron zwycięża **automatycznie**, jeżeli Gandalf lub Aragorn staną się Upiorami Pierścienia.

WERSJA PEŁNA

N. RÓŻNICE MIĘDZY WERSJĄ UPROSZCZONĄ A PEŁNĄ

N.1 Dodatkowe przepisy, obowiązujące w wersji pełnej

W wersji pełnej znajdują zastosowanie niemal wszystkie przepisy, obowiązujące w wersji uproszczonej. Dodanych zostało jednak szereg elementów, które w dość znacznym stopniu różnią obie wersje. Zasadnicze z nich to:

- oddziały wojsk oraz przepisy regulujące ich pojawianie się (patrz O.2 i S), poruszanie się (patrz R.2), zadania (patrz cz. R), itd.,

- dodatkowe postacie i Karty Zdarzeń,
- nowe warunki zwycięstwa militarnego (patrz cz. T),
- nowe zasady zdobywania twierdz — w wersji pełnej używane są do tego oddziały wojsk (patrz R.4),
- szereg drobniejszych różnic, które były już zaznaczone w poprzedniej części instrukcji bądź pojawią się teraz.

N.2 Kolejność czynności w wersji pełnej

Wersja pełna rozgrywana jest w ten sam sposób, jak wersja uproszczona — a więc czas gry dzieli się na etapy, a te z kolei na fazy:

- Faza Pierścienia**
- Faza Zdarzeń**
- Faza Poszukiwań**
- Ruch sił Przymierza**
- Ruch sił Ciemności**
- Faza końcowa.**

Poruszanie się oddziałów wojsk odbywa się podczas fazy ruchu w tym samym czasie i w ten sam sposób, co poruszanie się postaci. Po wykonaniu wszystkich ruchów rozstrzygane są pojedynki, a następnie bitwy i zdobywanie twierdz.

O. PRZYGOTOWANIE DO GRY

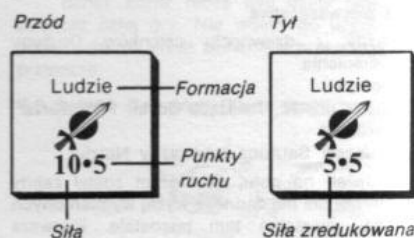
O.1 Żetony

Każdy z graczy rozmieszcza żetony, symbolizujące jego postacie i oddziały jego wojsk na mapie, według podanych niżej wskazówek.

Te żetony, które są umieszczane na mapie przed rozpoczęciem gry mają na odwrocie oznaczenie pola, na którym powinny się znaleźć. Pozostałe — nie mające oznaczenia pola — używane są w toku gry jako uzupełnienia (na odwrocie tych żetonów widnieje litera U) oraz jako pomoc np. do wymiany żetonu oddziału, który w czasie bitwy poniósł straty czy też do podzielenia dużego oddziału na kilka mniejszych lub odwrotnie.

Wydrukowane na żetonach liczby oznaczają siłę oddziału oraz liczbę posiadanych przezeń punktów ruchu. Siła oddziału określana jest również w punktach. Jeżeli piszemy „oddział krasnoludów o sile 10 punktów” to mamy na myśli żeton „Krasnoludy 10—5”.

PRZYKŁAD ŻETONU ODDZIAŁU:



ZESTAWIENIE ŻETONÓW ODDZIAŁÓW:





Ludzie — Rohirrimowie
(ciężka konnica)



Ludzie — Gondorczy
(lekka konnica)



Sily Ciemności



Orki
(piechota)



Trolle
(piechota)



Mumakile



Większość z tych żetonów, które są rozmieszczane na początku gry ma wydrukowaną nazwę miejsca, na którym winny być położone, np. „Bree” czy „Mroczna Puszcza”. Nie ma to jednak większego znaczenia dla przebiegu gry.

0.2 Rozmieszczenie żetonów przed rozpoczęciem gry

Sily Przymierza:

- w Rivendell: Gandalf Szary, Aragorn, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry, Pippin i Elrond — wszyscy na polu 2812
- w Ered Luin: oddziały krasnoludów — o sile 2 punktów na polu 0815 oraz o sile 5 punktów na polu 0807
- na Żelaznych Wzgórzach: Dain II i oddział krasnoludów o sile 10 punktów na polu 4608
- w Lothorien: Keleborn, Galadriela i oddział elfów o sile 15 punktów na polu 2918
- w Pałacu Thranduila: Thranduil i oddział elfów o sile 10 punktów na polu 3709
- W Dali: Brad III i oddział ludzi (Zachodni Sprzymierzeńcy) o sile 10 punktów na polu 3508
- w Esgaroth: oddział ludzi (Zachodni Sprzymierzeńcy) o sile 3 punktów na polu 4010
- w Mrocznej Puszczy: oddział ludzi (Zachodni Sprzymierzeńcy) o sile 1 punktu na polu 3413
- w (i wokół) Shire: oddział hobbitów (Zachodni Sprzymierzeńcy) o sile 5 punktów na polu 1412 oraz oddział ludzi (Zachodni Sprzymierzeńcy) o sile 1 punktu na polu 1510
- w Bree: oddział ludzi o sile 3 punktów na polu 1812
- w Dimrill Dale: oddział ludzi (Zachodni Sprzymierzeńcy) o sile 5 punktów na polu 3112
- w Helnowym Jarze: Theodred i oddział ludzi (Rohirrimowie — piechota) o sile 7 punktów na polu 2524
- w Edoras: Theoden, Eowina, oddział ludzi (Rohirrimowie — piechota) o sile 3 punktów oraz oddział ludzi (Rohirrimowie — konnica) o sile 8 punktów na polu 3022

- we Wschodniej Marchii: Eomer i oddział ludzi (Rohirrimowie — konnica) o sile 5 punktów na polu 3022
- w Dol Amroth: Imrahil i oddział ludzi (Gondorczy — piechota) o sile 5 punktów oraz oddział ludzi (Gondorczy — konnica) o sile 5 punktów na polu 2631
- w Minas Tirith: Denethor, oddział ludzi (Gondorczy — piechota) o sile 20 punktów oraz oddział ludzi (Gondorczy — konnica) o sile 5 punktów na polu 3628
- w Południowym Ithilien: Faramir i oddział ludzi (Gondorczy — konnica) o sile 5 punktów na polu 3830.

Sily Ciemności:

- w Dol Guldur: Nazgul 4, Nazgul 5, Nazgul 6, oddział Orków o sile 20 punktów oraz oddział Uruk-hai o sile 4 punktów na polu 3212
- w Durthang: Nazgul 7, Nazgul 8, Nazgul 9, oddział Orków o sile 10 punktów na polu 3927
- w Minas Morgul: Król Nazguli, Gothmog, Nazgul 3 i oddział Orków o sile 5 punktów na polu 3929
- w Barad-dur: Rzecznik Saurona na polu 4328
- w Morannonie: oddział orków o sile 10 punktów oraz oddział Uruk-hai o sile 5 punktów na polu 4026
- również w Mordorze: oddział Orków o sile 25 punktów na polu 3529, oddział Orków o sile 10 punktów na polu 4232, oddział Orków o sile 10 punktów oraz oddział Uruk-hai o sile 5 punktów na polu 4729, oddział trolli (Olog-hai) o sile 15 punktów na polu 4228
- w Isengardzie: Saruman, oddział orków o sile 30 punktów oraz oddział Uruk-hai o sile 6 punktów na polu 2421.

0.3 Przygotowanie kart

Wszystkie karty rozmieszczone są w taki sam sposób, jak w wersji uproszczonej, z następującymi wyjątkami:

- Karty Postaci nr 11 do 23 bierze gracz „Przymierze”, a nr 35 — gracz „Sauron”.
- używane są wszystkie Karty Zdarzeń (a więc również te, które nie brały udziału w wersji uproszczonej).

P. DODATKOWE POSTACIE I KARTY ZDARZEŃ

P.1 Władcy elfów: Keleborn, Galadriela, Thranduil i Elrond



KELEBORN
3•5



GALADRIELA
(3)0



THRANDUIL
2•5



ELROND
(3)0

Galadriela i Elrond nie mogą się poruszyć — nie opuszczają pól, na których zostali postawieni na początku gry.

Keleborn i Thranduil nie mogą zostać poruszeni do momentu mobilizacji elfów (patrz cz. S). Potem mogą dowodzić każdym oddziałem, należącym do sił Przymierza.

Galadriela i Elrond mogą używać czarów w pojedynku (patrz G.1). Galadriela może (nie opuszczając pola 2918) wspomagać swoimi czarami Keleborna, jeśli ten jest dowódcą oddziału, zaangażowanego w bitwę, mającą miejsce na obszarze, znajdującym się w promieniu 5 pól od 2918 — w tym przypadku gracz postępuje tak, jakby to Keleborn osobiście używał czarów (patrz G.2).

Galadriela i Elrond mają moc uzdrawiania. Jeżeli któraś z postaci, należących do sił Przymierza znajdzie się podczas Fazy Pierścienia na tym samym polu, co jedno z nich wszystkie rany, które ta postać odniosła w przeszłości zostają wyleczone (tzn. wycierane są znaki z kartki „Odporność fizyczna i psychiczna postaci”). Dotyczy to tylko ran zadanych orężem — ślady, jakie zostawił pierścień nie mogą być wymazane. Każda postać musi być leczona oddzielnie.

P.2 Dain II



DAIN II
2•5

Może dowodzić każdym oddziałem, wchodzącym w skład sił Przymierza.

P.3 Brand III



BRAND
2•5

Może dowodzić każdym oddziałem, wchodzącym w skład sił Przymierza.

P.4 Denethor II, Namiestnik Gondoru



DENETHOR
1•5

Może dowodzić każdym oddziałem, wchodzącym w skład sił Przymierza. Jednak tak długo, jak Denethor pozostaje przy życiu nikt poza Boromirem nie może dowodzić oddziałami na terenie Minas Tirith, bez względu na to czy Denethor przebywa w tej twierdzy, czy nie.

Zagranie Karty Zdarzeń nr 92 („Denethor spogląda w Palantir i widzi zagładę”) może wpłynąć na przebieg bitwy na terenie Minas Tirith. Denethor umiera przy końcu tego etapu gry, w którym ta karta została zagrana.

P.5 Księżęta Gondoru: Faramir i Imrahil



FARAMIR
3•7



IMRAHIL
2•5

Mogą dowodzić każdym oddziałem, wchodzącym w skład sił Przymierza.

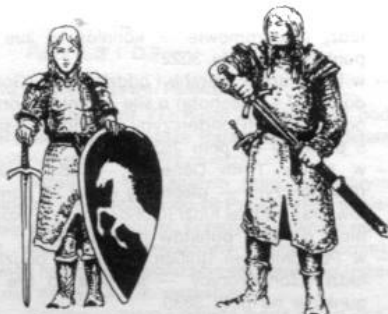
P.6 Władcy Rohanu: Theoden, Theodred, Eowina i Eomer



THEODEN
3•7



THEODRED
2•7



EOWINA
(3)7

EOMER
3•7

Theoden nie może być używany jako dowódca do czasu spotkania z Gandalfem (na tym samym polu). Potem może dowodzić każdym oddziałem, wchodzącym w skład sił Przymierza, podobnie jak Theodred i Eomer.

P.7 Wódz Dunlendingów



WÓDZ
DUNLEN-
DINGÓW
3•5

Wódz Dunlendingów może dowodzić oddziałami podporządkowanymi Sarumanowi.

P.8 Smoczy Język omamia Theodena

Karta Zdarzeń nr 83 może być zagrana tylko przed pierwszym spotkaniem Theodena i Gandalfa.

P.9 Orki wpadają w szal bitewny

P.10 Umarli ludzie z Dunharrow

Przymierze nie musi zagrywać, ani nawet posiadać karty nr 86, żeby przeprowadzić Aragorną Ścieżką Umarłych. Jednak, na odwrót, Aragorn musi tamtędy przejść, żeby ta karta mogła być zagrana. Można jej użyć tylko raz w ciągu całej gry.

P.11 Entowie wyładowują gniew

Karta nr 87 może być zagrana jedynie pod warunkiem, że wcześniej, w jakimkolwiek momencie gry, Gandalf lub któryś z hobbitów odwiedził Las Fangorn oraz tak długo, jak Isengard jest kontrolowany przez siły Ciemności.

P.12 Mobilizacja sił Rohanu

Karta nr 88 mobilizuje, a więc wprowadza do walki siły Rohanu. Nie może być zagrana, jeżeli wcześniej podczas tego samego etapu została zagrana karta nr 83.

P.13 Mobilizacja sił Gondoru

Karta nr 89 mobilizuje Gondor.

P.14 Leśni Ludzie sprzymierzają się z Woinymi Narodami

P.15 Aragorn używa Palantiru: Sauron wzywany!

P.16 Denethor spogląda w Palantir i widzi zagładę

Na końcu etapu, w którym zostanie zagrana ta karta (nr 92) Denethor umiera.

P.17 Korsarze z Umbaru

Zagranie tej karty (nr 93) umożliwia Sauronowi przesunięcie z Umabru bezpośrednio do jakiegokolwiek przystani na obszarze Śródziemia oddziału Haradrimów o sile 50 punktów. Ten oddział musi przedtem w normalny sposób dojść do Umbaru i tam przebywać.

P.18 Saruman ucieka do Shire

Pierwsza postać, należąca do sił Przymierza, która po zagranie tej karty dotrze do Isengardu może wejść w posiadanie Palantiru Orthanku.

P.19 Elrond i Galadriela osłabiają Saurona

Ta karta (nr 95) może być zagrana tylko pod warunkiem, że zarówno Galadriela, jak i Elrond są żywi.

R. ARMIE

Każdy z graczy ma do dyspozycji pewną liczbę oddziałów wojska. Na żetonach, symbolizujących poszczególne oddziały wydrukowana jest siła oddziału i posiadana przez nich liczba punktów ruchu. Oddziały wojska poruszają się dokładnie tak samo jak postacie. Za ruch swoich oddziałów Sauron musi płacić Punktami Cienia.

R.1 Oddziały wojska

W grze używane są dwa podstawowe rodzaje żetonów, symbolizujących oddziały wojska:

Żetony wojsk regularnych

Przód		Tył
	Numer pola	3628
	Uzupełnienia	U

1. żetony wojsk regularnych, czyli tych, z którymi gracz rozpoczyna grę bądź tych, które otrzymuje później jako uzupełnienia. Na odwrócie ich żetonów znajduje się oznaczenie pola, na którym oddział rozpoczyna grę lub litera „U”, oznaczająca, że oddział wchodzi w skład uzupełnień,

Żetony wymienne

Przód		Tył

2. żetony wymienne, używane do odzwierciedlania poniesionych przez oddział strat (wymiana na żeton o mniejszej sile) czy też do podziału dużego oddziału na mniejsze lub połączenia kilku małych oddziałów w jeden duży

R.2 Poruszanie się oddziałów wojska

Oddziały wojska poruszają się w ten sam sposób i w tym samym czasie, co postacie. Podlegają też tym samym ograniczeniom, związanym z rodzajem terenu, jakkolwiek w pewnych wypadkach są traktowane inaczej (patrz E.4).

Oddział, który wychodzi na pole, zajęte przez wojska przeciwnika musi się zatrzymać i nie może być poruszony do końca bieżącego etapu. Reprezentujący go żeton umieszczany jest na żetonach oddziałów przeciwnika. Na tym samym polu może się znajdować dowolna liczba oddziałów.

Za ruch swoich oddziałów Sauron musi płacić Punktami Cienia (patrz tabela H.5).

R.3 Bitwa

Bitwy rozgrywane są podczas obu faz ruchu, po pojedynkach. Na każdym polu, na którym w tym samym czasie znajdują się oddziały, należące do przeciwnych sił musi zostać zainicjowana bitwa. Rozpoczyna ją ten gracz, który jest w trakcie swojej fazy ruchu. Jest on graczem **atakującym**, zaś przeciwnik graczem **broniącym** się. Bitwa toczy się do momentu, w którym na polu, na którym ona ma miejsce pozostaną oddziały tylko jednego z graczy (czyli przeciwnik zostanie wyeliminowany albo ucieknie).

Sposób rozgrywania bitwy:

1. Gracze ustalają stosunek sił.
2. Rozgrywany jest pojedynek dowódców.
3. Atakujący rzuca kostką i gracz odczytuje rezultat z tabeli „Wyniki bitwy”.
4. Od sił walczących oddziałów odejmowane są ewentualne straty.
5. Każdy z graczy decyduje czy walczy dalej czy też ucieka z pola bitwy. Jeśli któryś ucieknie, bitwa się kończy, jeśli nie — następuje powrót do punktu 1.

Ustalanie stosunku sił. Obaj gracze sumują siłę swoich, biorących udział w bitwie oddziałów. Siła oddziałów broniących się jest modyfikowana przez teren, na którym toczy się bitwa (patrz tabela E.7). Siły obu stron są porównywane i sprowadzane do najprostszego stosunku. Na przykład: siła atakującego wynosi 20 punktów, a broniącego się 10 — więc stosunek sił równa się 2-1. Jeżeli siły oddziałów wynosiłyby, analogicznie, 5 i 15 punktów — stosunek sił równałby się 1-3. Jeżeli oddział atakujący ma siłę 20 punktów, a broniący się 10 punktów, ale bitwa rozgrywana jest w lesie, co podwaja siłę oddziału broniącego się (patrz tabela E.7), stosunek sił wynosi 1-1. Wszelkie ułamki są zawsze zaokrąglane na korzyść broniącego się. Tak więc np. 13 do 7 równa się 1-1, 26 do 9 równa się 2-1, 9 do 10 równa się 1-2, itd.

Wdeptanie w ziemię. Jeżeli oddział wchodzi na jakiekolwiek pole, oprócz twierdzy, na którym znajduje się oddział wojsk przeciwnika i stosunek sił wynosi 10-1 lub więcej, przeciwnik zostaje wyeliminowany automatycznie, bez konieczności rozgrywania bitwy. Oddział może normalnie kontynuować ruch, bez dodatkowych kosztów w punktach ruchu czy Punktach Cienia.

Ustalanie i odejmowanie strat. Po ustaleniu stosunku sił atakujący gracz rzuca kostką. W tabeli „Wyniki bitwy”, na przecięciu rzędu, odpowiadającego wyrzuconej liczbie oczek (po dokonaniu poprawek, wynikających z ewentualnej obecności dowódcy — patrz R.6) oraz kolumny, odpowiadającej stosunkowi sił znajdująca jest liczba, stanowiąca procentowy wyraz strat, jakie poniosły uczestniczące w bitwie oddziały. W celu ustalenia liczby punktów siły, straconych przez oddział należy odnieść się do tabeli R.10 „Straty oddziału” i na przecięciu rzędu, odpowiadającego sile oddziału (realnej, bez poprawek wynikających z wpływu terenu) oraz kolumny, odpowiadającej odczytanemu poprzednio procentowi strat znaleźć liczbę punktów, o którą powinna być zredukowana siła oddziału. Następnie należy dokonać odpowiednich zmian żetonów.

Uwaga: Wyrażone w punktach straty powinny być odejmowane od rzeczywistej siły broniącego się oddziału, bez zmian, spowodowanych rodzajem terenu, w jakim ten oddział się broni. Zmiany te uwzględniane są tylko przy obliczaniu stosunku sił.

Ucieczka z pola bitwy. Po wprowadzeniu zmian, które zostały spowodowane poniesionymi stratami broniący się oddział ma prawo uciec. Jeżeli tego nie zrobi, prawo do ucieczki przysługuje oddziałowi atakującemu. Uciekać można tylko do jednego z przyległych pól, pod warunkiem, że nie jest to teren, po którym poruszanie się jest zabronione. Nie można uciec na pole zajęte przez oddział nieprzyjacielski, chyba że uciekający oddział jest w stanie go „wdeptać w ziemię”. Wszystkie postacie, które towarzyszą oddziałowi mogą uciec razem z nim.

Jeżeli żaden z oddziałów nie zdecydował się na ucieczkę procedura rozgrywania bitwy jest powtarzana od punktu 1, czyli od ustalenia nowego stosunku sił (po odjęciu strat).

Koszt w Punktach Cienia. Sauron za każdy atak musi zapłacić 3 Punkty Cienia, za każdą obronę pełną siłą oddziału — 2 Punkty Cienia (jeśli nie jest w stanie lub nie chce tego zrobić oddział broniący się połową swej siły). Bez względu na liczbę rzutów kostką w trakcie rozstrzygania bitwy zapłata Punktami Cienia dokonywana jest tylko raz, na początku bitwy.

R.4 Obłężenie twierdzy

Obłężenie twierdzy rozpoczyna się zawsze, ilekroć na pole, na którym stoi broniona twierdza wejść oddziały przeciwnika. Twierdza zawsze musi znajdować się pod kontrolą jednego z graczy.

Obłężenie jest rozgrywane podobnie jak bitwa — jedyna różnica wiąże się ze sposobem ucieczki broniącego się. Może on (ale oczywiście nie musi) uciec, nie opuszczając pola — po prostu zamyka się w twierdzy. Jest to jedyny wypadek, gdy oddziały należące do obu graczy mogą znajdować się na tym samym polu i nie toczyć bitwy.

Kontrola nad twierdzą. Twierdza znajduje się pod kontrolą tego gracza, którego oddziału jako ostatnie znajdowały się na jej terenie.

Kontruderzenie z terenu twierdzy. Podczas swego ruchu gracz, którego oddziały kontrolują twierdzę może zaatakować znajdującego się na tym samym polu nieprzyjaciela. W trakcie walki oddział, atakujący z terenu twierdzy może uciec na sąsiednie pole, poddając w ten sposób twierdzę lub wrócić i zamknąć się w niej, czyli uciec, pozostając na tym samym polu.

Odsiecz — pomoc broniącym twierdzy oddziałom. Gracz, który kontroluje oblężoną twierdzę może wprowadzić na pole, na którym ona stoi również inne swoje oddziały. Jeżeli to zrobi, musi zaatakować przeciwnika wszystkimi obecnymi na tym polu oddziałami — nie tylko tymi, które nadeszły z odsieczą, ale również tymi, które stanowiły załogę twierdzy. Jeżeli w trakcie bitwy zdecyduje się na ucieczkę, wycofane muszą zostać także wszystkie oddziały.

Uwaga: Uważa się, że walka toczy się na przedpolu twierdzy, a więc uprzednio oblegający, a teraz broniący się przeciwnik nie otrzymuje przy ustalaniu stosunku sił premii w postaci trzykrotnego

zwiększenia siły oddziału. Ta premia przysługuje tylko oddziałom broniącym się na terenie twierdzy.

Zdobycie twierdzy. Jeżeli oblegającemu twierdzę uda się całkowicie wyeliminować obrońców lub zmusić ich do ucieczki na sąsiednie pole, twierdza uważana jest za zdobytą i przechodzi pod kontrolę gracza, którego siły ją oblegały. Wszystkie postacie, które towarzyszyły obrońcom mogą zostać wzięte do niewoli. Jeżeli próba wzięcia ich do niewoli nie powiedzie się lub też zwycięzca nie będzie chciał takiej próby podejmować, postać (lub grupa postaci) zostaje umieszczona na jednym z przyległych pól i może być poruszana w normalny sposób.

R.5 Wpływ rodzaju terenu na bitwę

Pewne rodzaje terenu utrudniają walkę, co daje określone korzyści broniącym się oddziałom. W tabeli E.7 „Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się postaci i oddziałów wojsk” podane są współczynniki, przez które należy przemnożyć siły oddziału, broniącego się w nietypowym terenie.

R.6 Dowodzenie oddziałami

Każda postać, której morale nie jest ujęte w nawiasy (na Karcie Postaci) może dowodzić oddziałami, należącymi do tych samych sił, co ona. Jeżeli oddziałowi towarzyszy więcej niż jedna taka postać, gracz wybiera dowódcę spośród nich. Żeton dowódcy umieszczany jest na żetonach oddziałów.

Wpływ dowódcy na przebieg bitwy. Morale postaci, dowodzącej oddziałem atakującym jest dodawane do liczby oczek, wyrzuconych podczas rozstrzygania wyniku bitwy. I odwrotnie — morale dowódcy oddziałów broniących się jest odejmowane od tejże liczby oczek. Na przykład: Aragorn (morale = 4) dowodzi atakiem na pozbawiony dowódcy oddział orków. Gracz „Przymierze” (atakujący) wyrzucił 4 oczka. Tak więc rezultat sprawdzany jest w tabeli R.9 w rzędzie, odpowiadającym 8 oczkom (4 oczka wyrzucone + 4 jako morale dowódcy = 8). Jeżeli zaatakowanym oddziałem orków dowodziłby np. Gothmog (morale = 3) należałoby sprawdzić rezultat w rzędzie, odpowiadającym 5 oczkom (4 oczka wyrzucone + 4 jako morale Aragorna – 3 jako morale Gothmoga = 5). Tak więc zdolności dowódcze Aragorna i Gothmoga niemal się nawzajem zniósły.

R.7 Śmierć postaci w wyniku bitwy oddziałów

Postać, towarzysząca oddziałowi, który toczy bitwę może ponieść śmierć w następujących przypadkach:

1. Jeżeli na jej śmierć wskazuje rezultat, odczytany z tabeli R.9 „Wyniki bitwy”, tzn. obok liczby znajduje się litera „z”. W tym przypadku zabita zostaje każda postać oprócz Nazguli. Nazgule odnoszą jedną ranę „śmiertelną”, tzn. taką, jaka byłaby zadana czarami lub Mieczem Elfów.
2. Jeżeli postać jest dowódcą i zostanie zabita w pojedynku dowódców. Do tego pojedynku mogą stawać wyłącznie dowódcy. Odbywa się on po ustaleniu stosunku sił, a przed rozstrzygnięciem wyniku bitwy i musi być stoczony, jeżeli życzy sobie tego chociaż jeden z graczy. Jego procedura nie różni się od procedury normalnego pojedynku, z wyjątkiem tego, że każdy z walczących może go przerwać, uciekając na jedno z sąsiednich pól. Ucieczka może mieć miejsce po pierwszej rundzie pojedynku i jako pierwszy ma do niej prawo dowódca oddziału broniącego się. Jeżeli z tego prawa nie skorzysta, może uciec dowódca oddziału atakującego. Oczywiście dowódca, który uciekł przestaje być

dowódcą, jednak jeżeli oddziałowi towarzyszyła inna postać, zdolna do pełnienia jego zadań, może ona przejąć dowodzenie. W tym przypadku pojedynek dowódców już nie jest rozgrywany i rozpoczyna się normalna bitwa.

R.8 Wpływ oddziałów na poruszanie się postaci i pojedynki

Obecność oddziałów sama przez się nie zmienia sposobu, w jaki poruszają się postaci. Postać, która wędruje razem z oddziałem własnych wojsk nie może zostać odnaleziona ani wzięta do niewoli. Postać lub grupa postaci, podróżująca samotnie (bez oddziału), która wejdzie na pole, zajęte przez oddział wojsk przeciwnika może być odnaleziona i wzięta do niewoli.

Postacie, znajdujące się pod ochroną oddziałów wojska nie mogą zostać zmuszone do wzięcia udziału w pojedynku, chyba że taka jest wola dysponującego nimi gracza (wyjątek — pojedynek dowódców — patrz R.7). Postacie, które zdecydują się stanąć do pojedynku uważane są za odnalezione (co może być przyczyną mobilizacji wojsk przeciwnika), jednak w dalszym ciągu nie mogą być wzięte do niewoli.

R.9 Tabela „Wyniki bitwy”

R.10 Tabela „Straty oddziału”

S. MOBILIZACJA I UZUPEŁNIENIA

Gracz może poruszyć swoje oddziały tylko wtedy, gdy już zostały one zmobilizowane. Przymierze posiada trzy grupy wojsk (Gondor, Rohan oraz elfy, krasnoludy i Zachodni Sprzymierzeńcy), z których każda może być mobilizowana niezależnie od innych. Sauron posiada dwie takie grupy — oddziały, należące do sił Sarumana oraz wszystkie pozostałe oddziały.

Po dokonaniu mobilizacji gracz przez kilka kolejnych etapów otrzymuje uzupełnienia. Ich rozmieszczenie odbywa się według podanego niżej schematu, jednak ich wejście do gry może być przez gracza opóźniane. Wchodzące w skład uzupełnień oddziały mogą być poruszane natychmiast po rozmieszczeniu.

Uwaga: Poniżej, przy określaniu czasu, w jakim uzupełnienia wchodzą do gry, będzie używany następujący kod: „M+1” oznacza etap, następujący bezpośrednio po tym etapie, w którym nastąpiła mobilizacja, „M+2” — kolejny, następny etap, itd.

S.1 Gondor

- Mobilizacja Gondoru następuje jeżeli:
- jakiegokolwiek oddziały sił Ciemności z wyjątkiem Orków, prowadzących poszukiwania (tzn. tych, które weszły do gry w Fazach Poszukiwań na podstawie Kart Poszukiwań) przekroczy granicę Anfalas, Belfalas, Anorien, Lamedonu lub Lebenninu;
 - lub Gandalf przybędzie do Minas Tirith;
 - lub zagrana zostanie Karta Zdarzeń nr 89 „Mobilizacja sił Gondoru”.

Uzupełnienia:

- M+1: 20-5 w Lebenninie, 15-5 i 4-7 w Lamedonie, 15-5 w Anorien, 10-5 w Belfalas, 10-5 i 4-7 w Anfalas.
M+2: 20-5 i 4-7 w Lebenninie, 15-5 i 4-7 w Lamedonie, 10-5 w Belfalas, 10-5 i 4-7 w Anfalas.

S.2 Rohan

Mobilizacja sił Rohanu jest powodowana przez jedno z następujących wydarzeń:

- oddziały sił Ciemności (z wyjątkiem Orków, prowadzących poszukiwania) przekroczyły granicę Marchii Zachodniej lub Marchii Wschodniej;
- Gandalf spotyka się na jednym polu z Theodenem;
- została zagrana Karta Zdarzeń nr 88 „Mobilizacja sił Rohanu”.

Uzupełnienia:

- M+1: 5-5 i 15-7 w Marchii Zachodniej, 3-5 i 20-7 w Marchii Wschodniej;
M+2: jak wyżej.

S.3 Elfy, krasnoludy i Zachodni Sprzymierzeńcy

Wszystkie oddziały elfów, krasnoludów i Zachodnich Sprzymierzeńców są mobilizowane, jeżeli którykolwiek z nich zostanie zaatakowany przez oddział sił Ciemności.

Uzupełnienia elfów (tylko):

- M+1: 20-5 w Lorien, 10-5 w Mrocznej Puszczy w promieniu trzech pól od Pałacu Thranduilla;
M+2: 10-5 w Mrocznej Puszczy w promieniu trzech pól od Pałacu Thranduilla.

S.4 Siły Sarumana

Siły Sarumana są mobilizowane, jeżeli jakiegokolwiek oddział sił Przymierza wejdzie na teren Isengardu lub automatycznie w drugim etapie gry.

Uzupełnienia:

- M+1: 15-4 i 3-5 w Isengardzie (2421), Wódz Dunlendingów i 15-5 w Dunlandzie;
M+2: 15-4 i 3-5 w Isengardzie, 15-5 w Dunlandzie;
M+3: 15-4 w Isengardzie;
M+4: 15-4 w Isengardzie;
M+5: 15-4 w Isengardzie.

S.5 Siły Mordu i sprzymierzeńców Saurona

Siły Mordu i wszystkich sprzymierzeńców Saurona są mobilizowane, jeżeli którykolwiek z hobbitów: 1. zostanie odnaleziony przez Nazgule, lub 2. zostanie odnaleziony w rezultacie użycia Palantiru, lub 3. zostanie przyprowadzony jako jeniec do Mordoru. Mobilizacja następuje także wtedy, gdy jakiegokolwiek oddział sił Ciemności zostanie zaatakowany przez Przymierze. Jeżeli wcześniej nie nastąpi żadne z tych wydarzeń, mobilizacja następuje automatycznie w siódmym etapie gry.

Uzupełnienia:

- M+1: 15-4 i 5-5 (trolle) w Morii (2716), 10-4 i 2-5 w Dol Guldur (3218), 20-4 i 4-5 w Nurnie, 15-4 i 5-5 w Minas Morgul (3929), 50-7, 15-5 i 5-6 w Haradzie, 25-5 w Khandzie, 25-5 w Rhunie;
M+2: 10-4 i 2-5 w Dol Guldur, 20-4 i 4-5 w Nurnie, 15-4 i 5-5 w Minas Morgul, 50-7, 15-5 i 5-6 w Haradzie, 25-5 w Khandzie, 25-5 w Rhunie;
M+3: 10-4 i 2-5 w Dol Guldur, 20-4 i 4-5 w Nurnie, 15-4 i 5-5 w Minas Morgul, 50-7, 15-5 i 5-6 w Haradzie, 25-5 w Khandzie;
M+4: 20-4 i 4-5 w Nurnie, 15-4 i 5-5 w Minas Morgul, 50-7, 15-5 i 5-6 w Haradzie, 25-5 w Khandzie;
M+5: 20-4 i 4-5 w Nurnie, 15-4 i 5-5 w Minas Morgul.

T. WARUNKI ODNIESIENIA ZWYCIĘSTWA

Przymierze może zwyciężyć w dwojaki sposób: niszcząc pierścień lub zwyciężając militarnie. W tym drugim przypadku musi utrzymać w swoich rękach Minas Tirith, Dol Amroth, Helmowy Jar, Hobbiton i Pałac Thranduilla oraz zdobyć Isengard i Barad-dur.

Sauron zwycięża, jeżeli uda mu się spełnić jeden z poniższych warunków:

- zawiązać pierścieniem i donieść go do Barad-dur,
- utrzymać w swoich rękach Isengard i Barad-dur oraz zdobyć Minas Tirith, Dol Amroth, Helmowy Jar, Hobbiton i Pałac Thranduilla,
- lub jeżeli Aragorn albo Gandalf staną się Upiorami Pierścienia.



Drużyna Pierścienia

Aragorn	□ □ □ □ □ □
Boromir	□ □ □ □ □
Frodo	□ □ □ □
Gimli	□ □ □ □ □ □
Legolas	□ □ □ □ □
Sam	□ □ □ □
Merry	□ □ □ □
Pippin	□ □ □ □
Gandalf (S)	□ □ □ □ □
Gandalf (B)	□ □ □ □ □ □

Zachód

Brand	□ □ □ □ □
Dain	□ □ □ □ □ □
Denethor	□ □ □ □
Elrond	□ □ □ □ □ □
Eomer	□ □ □ □ □
Eowina	□ □ □ □
Faramir	□ □ □ □ □
Galadriela	□ □ □ □ □
Imrahil	□ □ □ □ □
Keleborn	□ □ □ □ □ □
Theoden	□ □ □ □ □
Theodred	□ □ □ □ □
Thranduil	□ □ □ □ □

Siły Saurona

Król Nazguli	□ □ □ □ □ □
Gothmog	□ □ □ □ □
Nazgul 3	□ □ □ □
Nazgul 4	□ □ □ □
Nazgul 5	□ □ □ □
Nazgul 6	□ □ □ □
Nazgul 7	□ □ □ □
Nazgul 8	□ □ □ □
Nazgul 9	□ □ □ □
Rzecznik Saurona	□ □ □ □ □

Sługi Saurona

Balrog	□ □ □ □ □ □
Troll	□ □ □ □ □
Upiór Kurhanu	□ □ □ □
Szeloba	□ □ □ □

Siły Sarumana

Saruman	□ □ □ □ □
Wódz Dunlendingów	□ □ □ □ □

Zmienna przynależność

Gollum	□ □ □ □
--------	---------

Drużyna Pierścienia

Aragorn	□ □ □ □ □ □
Boromir	□ □ □ □ □
Frodo	□ □ □ □
Gimli	□ □ □ □ □ □
Legolas	□ □ □ □ □
Sam	□ □ □ □
Merry	□ □ □ □
Pippin	□ □ □ □
Gandalf (S)	□ □ □ □ □
Gandalf (B)	□ □ □ □ □ □

Zachód

Brand	□ □ □ □ □
Dain	□ □ □ □ □ □
Denethor	□ □ □ □
Elrond	□ □ □ □ □ □
Eomer	□ □ □ □ □
Eowina	□ □ □ □
Faramir	□ □ □ □ □
Galadriela	□ □ □ □ □
Imrahil	□ □ □ □ □
Keleborn	□ □ □ □ □ □
Theoden	□ □ □ □ □
Theodred	□ □ □ □ □
Thranduil	□ □ □ □ □

Siły Saurona

Król Nazguli	□ □ □ □ □ □
Gothmog	□ □ □ □ □
Nazgul 3	□ □ □ □
Nazgul 4	□ □ □ □
Nazgul 5	□ □ □ □
Nazgul 6	□ □ □ □
Nazgul 7	□ □ □ □
Nazgul 8	□ □ □ □
Nazgul 9	□ □ □ □
Rzecznik Saurona	□ □ □ □ □

Sługi Saurona

Balrog	□ □ □ □ □ □
Troll	□ □ □ □ □
Upiór Kurhanu	□ □ □ □
Szeloba	□ □ □ □

Siły Sarumana

Saruman	□ □ □ □ □
Wódz Dunlendingów	□ □ □ □ □

Zmienna przynależność

Gollum	□ □ □ □
--------	---------

Drużyna Pierścienia

Aragorn	□ □ □ □ □ □
Boromir	□ □ □ □ □
Frodo	□ □ □ □
Gimli	□ □ □ □ □ □
Legolas	□ □ □ □ □
Sam	□ □ □ □
Merry	□ □ □ □
Pippin	□ □ □ □
Gandalf (S)	□ □ □ □ □
Gandalf (B)	□ □ □ □ □ □

Zachód

Brand	□ □ □ □ □
Dain	□ □ □ □ □ □
Denethor	□ □ □ □
Elrond	□ □ □ □ □ □
Eomer	□ □ □ □ □
Eowina	□ □ □ □
Faramir	□ □ □ □ □
Galadriela	□ □ □ □ □
Imrahil	□ □ □ □ □
Keleborn	□ □ □ □ □ □
Theoden	□ □ □ □ □
Theodred	□ □ □ □ □
Thranduil	□ □ □ □ □

Siły Saurona

Król Nazguli	□ □ □ □ □ □
Gothmog	□ □ □ □ □
Nazgul 3	□ □ □ □
Nazgul 4	□ □ □ □
Nazgul 5	□ □ □ □
Nazgul 6	□ □ □ □
Nazgul 7	□ □ □ □
Nazgul 8	□ □ □ □
Nazgul 9	□ □ □ □
Rzecznik Saurona	□ □ □ □ □

Sługi Saurona

Balrog	□ □ □ □ □ □
Troll	□ □ □ □ □
Upiór Kurhanu	□ □ □ □
Szeloba	□ □ □ □

Siły Sarumana

Saruman	□ □ □ □ □
Wódz Dunlendingów	□ □ □ □ □

Zmienna przynależność

Gollum	□ □ □ □
--------	---------

Wojna o Pierścień

I.6 POSZUKIWANIA



Punkty Poszukiwań	1—2	3—5	Liczba postaci na polu 6—8	9+
1 lub 2	1n	1n	1	1,2
3 lub 4	1n	1n,2	1n,2	1,2,3
5 lub 6	1n,2	1n,2	1n,2,3	1n,2,3
7 lub 8	1n,2n	1n,2n,3	1n,2,3	1n,2,3,4
9 +	1n,2n,3n	1n,2n,3	1n,2n,3,4	1n,2,3,4

Na przecięciu rzędu i kolumny odczytywana jest liczba oczek, jaka musi być wyrzucona przez Saurona, żeby postać (lub grupa postaci) została odnaleziona.

n — po wyrzuceniu liczby oczek, przy których znajduje się litera „n” można próbować wziąć postać (lub postacie) do niewoli.

Każdy Nazgul posiada dwa Punkty Poszukiwań. Każdy punkt, oznaczający siłę oddziału równa się jednemu Punktowowi Poszukiwań.

F.5 WYNIKI POJEDYNKU

Liczba oczek	Różnica sił (atakujący minus broniący się)									
	—4	—3	—2	—1	0	+1	+2	+3	+4	+5
1	z/—	z/—	z/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/z	—/z	—/z
2	z/—	z/—	1r/—	2r/—	1r/—	—/1r	1r/z	1r/z	—/z	—/z
3	z/—	2r/—	1r/—	—/1r	—/1r	—/2r	—/1r	—/2r	—/3r	—/2r
4	3r/—	3r/—	z/1r	2r/1r	1r/1r	1r/1r	—/2r	—/2r	—/2r	—/3r
5	2r/—	2r/—	2r/1r	1r/1r	1r/2r	2r/1r	1r/1r	—/2r	—/2r	—/z
6	1r/—	—/1r	2r/—	1r/—	2r/—	1r/—	1r/2r	1r/1r	1r/z	—/z

OBJAŚNIENIA:

1r (2r, 3r) — Postać odniosła 1 (2, 3) ranę (—y)
z — Postać została zabita
— — bez efektu

Rezultat z lewej strony dotyczy atakującego (rzucającego kostką), a z prawej strony — broniącego się. Np. rezultat „1r/2r” oznacza, że atakujący odniósł jedną ranę, a broniący się — dwie.

Różnica sił większa niż +5 traktowana jest jak +5, mniejsza niż —4 traktowana jest jak —4.

R.9 WYNIKI BITWY

Liczba oczek	Stosunek sił (oddział atakujący do oddziału broniącego się)								
	1—5	1—4	1—3	1—2	1—1	2—1	3—1	4—1	5—1
—1	100/—	80z/—	80/—	50z/—	50/—	50z/—	30/—	30z/—	20/—
0	80z/—	50/—	50z/—	30/—	30z/—	30/—	20z/—	20/—	20z/—
1	50/—	30z/—	30/—	20z/—	20/—	20z/—	20/—	20z/—	10/20
2	30z/—	20/—	20/—	20/10	20/10	20z/10z	10/20	10/20	—/10
3	20z/—	10/—	10/—	10/10	20/20z	20z/20	10/10	—/10	—/10
4	10/—	10/—	10/10	20/20z	20z/20	10/10	—/10	—/10	—/20z
5	10/—	20/10	20/10	10/20	10/20	10/20	—/20	—/20	—/30
6	20/10	10/20z	10/20	—/20z	—/20	—/20z	—/30	—/30z	—/50
7	10/20z	—/20	—/20z	—/30	—/30z	—/30	—/50z	—/50	—/80z
8	—/20	—/30z	—/30	—/50z	—/50	—/50z	—/80	—/80z	—/100
9	—/30z	—/30	—/50z	—/50z	—/50z	—/80	—/80z	—/100	—/100z

Liczba — procent odniesionych przez oddział strat
z — towarzysząca oddziałowi postać została zabita
— — bez strat

Rezultat po lewej stronie nawiasu dotyczy atakującego, zaś po prawej — broniącego się.

Stosunek sił mniejszy niż 1—5 jest traktowany jak 1—5, większy niż 5—1 jest traktowany jak 5—1. Liczba oczek (po poprawkach) mniejsza niż —1 traktowana jest jak