

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

DZICZ RHOVANIONU™

Krasnoludy od wielu lat nie chodziły tymi drogami, ale Gandalf miał je świeżo w pamięci, wiedział jak rozplenilo się wszelkie zło i groza na pustkowiu, odkąd smoki wyгнаły stąd ludzi, a gobliny rozpanoszyły się pod ziemią po obrabowaniu kopalni Morii. Nawet najlepsze plany mądrych czarodziejów, jak Gandalf, i życzliwych przyjaciół, jak Elrond, zawodzą niekiedy, gdy odważysz się na niebezpieczną przygodę na rubieżach Pustkowie.

— *Hobbit*

Witamy w instrukcji do *Dzicy Rhovanionu*, rozszerzenia do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Akcja tego rozszerzenia toczy się w rozległej, nieujarzmionej krainie Rhovanionu. Rozgrywając trzy zawarte tu scenariusze, gracze odbędą podróż z Doliny Anduiny, przez Mroczną Puszcę, do kopalni Żelaznych Wzgórz.



Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Dzik Rhovanionu* znajdują się poniższe elementy:

- ta instrukcja
- 156 kart, w tym:
 - 2 karty Bohaterów
 - 39 kart Graczy
 - 102 karty Spotkań (1 dwustronna)
 - 13 kart Wyprawy

Dziennik wypraw

Na stronie <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog> znajduje się internetowy Dziennik Wypraw, w którym gracze mogą zapisywać swoje wyniki, a także sprawdzać wyniki innych graczy.

Polska instrukcja Dziennika Wypraw dostępna jest na stronie www.galakta.pl

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Władca Pierścieni: Dzik Rhovanionu* można rozpoznać po poniższym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.



Zasady i nowe terminy gry

„Odporna na efekty kart Graczy”

Karty, na których znajduje się zdanie „Odporna na efekty kart Graczy”, ignorują efekty wszystkich kart Graczy. Dodatkowo, karty odporne na efekty kart Graczy nie mogą zostać obrane za cel efektów kart Graczy.

Strzeżona (X)

Strzeżona (X) to nowa wersja słowa kluczowego strzeżona, które pojawia się na kartach celów i niektórych dodatkach z kart Graczy. X to rodzaj karty: wróg lub obszar. Kiedy zostanie odkryta karta ze słowem kluczowym strzeżona (X), zamiast odkrywać kolejną kartę z talii Spotkań, należy odrzucać karty z talii Spotkań do momentu, w którym nie zostanie odrzucona karta odpowiedniego rodzaju. Następnie taką kartę należy umieścić w strefie przeciwności i dołączyć do niej właśnie odkryty cel. Po dołączeniu do innej karty cel ze słowem kluczowym strzeżona (X) działa dokładnie w taki sam sposób jak cel ze zwykłym słowem kluczowym strzeżona. Jeśli talia Spotkań wyczerpała się podczas rozpatrywania słowa kluczowego strzeżona (X), należy potasować stos odrzuconych kart Spotkań, uczynić go nową talią Spotkań i dokończyć rozpatrywanie słowa kluczowego strzeżona (X).

Karta gracza z cechą **Dodatek** i słowem kluczowym strzeżona (X) nie może zostać dołączona do postaci, dopóki nie będzie wolna od spotkań. Kiedy taka karta będzie wolna od spotkań, jej właściciel obejmuje nad nią kontrolę i dołącza ją do odpowiedniej karty.

Przykład: Podczas fazy Planowania Darek zagrywa kartę „Naszyjnik Giriona”, która posiada słowo kluczowe strzeżona (wróg lub obszar). Odrzuca więc wierzchnie karty z talii Spotkań, dopóki nie odrzuci wroga lub obszaru. W tym przypadku pierwszą odrzuconą kartą są Samotne Krainy. Darek umieszcza Samotne Krainy w strefie przeciwności i dołącza do nich Naszyjnik Giriona jako strzeżony cel. Kiedy Samotne Krainy zostaną zbadane, Darek obejmie kontrolę nad Naszyjnikiem Giriona i dołączy go do wybranego bohatera.

Podróż w górę Anduiny

Poziom trudności = 5

Szerokie zielone pastwiska Doliny Anduiny jaśniały w blasku słońca. Wysokie trawy falowały, porywane delikatną bryzą. W leżących na zachód Górach Mglistych lato ustępowało już jesieni, ale tu, nad rzeką, powietrze wciąż było ciepłe. Pogoda sprzyjała podróży niewielkiej grupy awanturników posuwających się na północ wzdłuż zachodniego brzegu. Przebyli już tak wiele. Ścieżka powiodła ich od zimnego Angmaru do wybrzeży Andrastu, od pustyni Haradu po wysokie mury Minas Tirith.

Ich historia była długa i zawiła: kompania prowadziła ze sobą z południa niedobitki haradrimskiego plemienia, którego wioska została zniszczona przez służę Mordoru za nieposłuszeństwo. Podczas długiej i niebezpiecznej podróży z Dalekiego Haradu do Pelargiru bohaterowie i Haradrimowie musieli na sobie wzajemnie polegać. Mimo to, mimo dawanych świadectw odwagi, namiestnik Gondoru pozostał nieufny wobec obcych i nie pozwolił im osiedlić się na swoich ziemiach. Ostatecznie lord Denethor zezwolił im bezpiecznie ruszyć na północ. Jego oddziały odeskortowały ich po same bramy Edoras w Rohanie, gdzie uciekinierzy starali się o audiencję u króla Theodena. To jednak jego zaufany doradca, Grima, wysłuchał ich prośby i odmówił im schronienia.

Raz jeszcze bohaterowie i Haradrimowie zostali zmuszeni wrócić na szlak wiodący na północ. Mieli nadzieję, że azylu uchodźcom udzieli król Brand z Dale – ale droga przez Dzikie Kraje była długa i niebezpieczna, a zima zbliżała się wielkimi krokami.

Haradrimowie, nieprzywykli do srogiego mrozu rhovaniańskiej zimy, nie nadawali się do takiej marszruty. Bohaterowie zostawili ich więc na północnej granicy Lothlórien, w piecy Galadhrimów. Pan i Pani Złotego Lasu nie zgodzili się wpuścić obcych do swojego królestwa, ale pozwolili im przeczeć zimą na skraj puszczy. W tym czasie kompania miała wybrać się w ich imieniu do króla Branda.

Tak oto bohaterowie podróżowali na północ Doliną Anduiny do Starego Brodu. Rzeki strzegli Beorlingowie. Wzdłuż jej brzegów tu i ówdzie mieściły się niewielkie osady leśników.

To miała być przyjemna podróż przez uroczą krainę. A przynajmniej tak wyobrażali to sobie bohaterowie. Kłopoty zaczęły się, kiedy na jednym z niskich wzgórz pogórza ciągnących się na zachodzie gór nie zauważyli jeźdźca wargów. Gdy tylko goblin ich spostrzegł, zawrócił wierzchowca i zniknął z widoku po drugiej stronie wzniesienia. Tego ani następnego dnia już go nie widzieli, ale jego pojawienie się zburzyło sielski spokój – bohaterowie już co noc wystawiali warty. Dobrze, że tak postąpili, bo trzeciej nocy ich czujka zauważyła schodzącego ze wzgórz górskiego trolła. Potwór znalazł się o rzut kamieniem od obozu. Wartownicza naciągnęła cięciwę i była gotowa budzić towarzyszy, kiedy uświadomiła sobie, że stworzenie ich nie zauważyło i zmierzało na południe. Gdy następnego ranka podzieliła się tymi informacjami z kompaniami, wywoła niesamowite poruszenie.

– Zbląkany jeździec na wargu to jedno, ale troll to coś zupełnie innego! – wykrzyknął jeden z awanturników.

– Nie wiemy, czy goblin się zbląkał – odparł jego towarzysz.
– Nadal utrzymuję, że to był zwiadowca. I znak, że w pobliżu może być ich więcej.

– Spotkać te stworzenia tak daleko na południu i do tego po zachodniej stronie rzeki, to niespotykane – zgodził się pierwszy.

– Myślę, że w powietrzu wisi jakieś zło. Musimy pozostać czujni. Ta kraina nie jest już bezpieczna – rzekł trzeci z bohaterów.

Wszyscy pokiwali głowami na znak zgody. Zwijając obóz, nie prowadzili już żadnych rozmów. Gdy wznowili podróż na północ, pozostali cisi i czujni.

Talia Spotkań „Podróż w górę Anduiny” składa się z następujących zestawów spotkań: Podróż w górę Anduiny, Gobliny z Gór Szarych, Wzgórza Dzikich Krajów, Zagubieni w Dzikich Krajach, Podróż w dół Anduiny i Dzikie Krainy (ostatnie dwa można znaleźć w zestawie podstawowym gry karcianej Władca Pierścieni). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Talia złych istot

Aby stworzyć talię złych istot, weź wszystkie karty wrogów z zestawu spotkań *Dzikie Krainy* i potasuj je. Oto talia złych istot. Z zestawu spotkań *Dzikie Krainy* usuń wszystkie karty obszarów i podstępów i umieść poza grą.

Kiedy wróg z talii złych istot opuści grę, umieść go na oddzielnym stole odrzuconych złych istot, nawet jeśli posiada wartość punktów zwycięstwa. Jeśli talia złych istot się wyczerpie, potasuj stos odrzuconych złych istot i stwórz z niego nową talię złych istot.

NIE CZYTAJCIE PONIŻSZEGO FRAGMENTU, DOPÓKI GRACZE NIE WYGRAJĄ TEGO SCENARIUSZA

Bitwa u Starego Brodu dopiero co się zakończyła.

– Cieszę się, że już po wszystkim – powiedział leśnik Haldan, opierając się ze zmęczenia na swoim toporze.

– Od lat się tak dobrze nie bawilem! – zaśmiał się Grimbeorn. Olbrzymi Beorning klepnął Haldana po plecach, niemal go przewracając.

– Takie utarczki sprawiają, że znów czuję się młody – dodał, uśmiechając się od ucha do ucha.

Haldan zmusił się do uśmiechu i zaczął pocierać bark, w który uderzył go Grimbeorn.

– Może i tak – powiedział – ale czy to cię nie martwi? Wypad tak daleko na południe, atak na uzbrojonych, to niepodobne do goblinów.

– Prawda – odrzekł Grimbeorn, zastanawiając się nad słowami leśnika. – Nie przypominało to jednego z ich wypadów. Ostatnimi czasy całkiem spora grupa tych goblinów i innych stworów próbowała przekraść się przez bród. Tak, jakby chciały uciec przed czymś, co znajduje się na północy.

– Ale co mogło przegonić goblina i trolle z ich górskich nor? – spytał Haldan.

Grimbeorn i bohaterowie spojrzeli po sobie, nikt jednak nie odważył się zgadywać i waga pytania dała się dotkliwie odczuć. Wszyscy to czuli: nadchodziło coś gorszego.

Zagubieni w Mrocznej Puszczy

Poziom trudności = 5

Przed bohaterami rozpościerała się groźna i bezmierna Mroczna Puszcza, niczym ściana zieleni i czerni. Leśna Droga przecinała las od Starego Brodu po Bystrą Rzekę, ale trakt nie należał do najbezpieczniejszych. Forteca Dol Guldur na południu znów stała się siedliskiem zła, a jej wpływ dało się odczuć w całym mrocznejącej lesie, zaś północne knieje pełne były sieci wielkich pająków. Zboczenie ze szlaku w jedną lub drugą stronę groziło zgubieniem się na zawsze, a droga na drugi skraj puszczy była długa.

Bohaterowie zdawali sobie z tego sprawę, ale chcieli jak najszybciej dotrzeć do Dale i odbyć audiencję u króla Branda, dlatego podziękowali Grimbeornowi i Beorningom za pomoc i wkroczyli do lasu. Haldan poszedł z nimi. Leśnik podróżował już tą trasą, dlatego jego obecność została ciepło przyjęta.

– Podróż na wschodni skraj puszczy zajmie wiele dni – powiedział Haldan. – Jeżeli będziemy trzymać się drogi, nie powinniśmy mieć problemów. Od czasu, kiedy cień powrócił do Mrocznej Puszczy, ruch zelżał, ale z dnia nadal łatwo podążać traktem. Nocami będziemy obozować i nie ruszać się z miejsca.

Pierwszych kilka dni minęło spokojnie, ale kiedy znaleźli się głębiej, ciasnota lasu stała się nie do zniesienia. Każdy członek kompanii maszerował w niemej agonii. Posępność Mrocznej Puszczy zaczęła zarówno ich umysły, jak i zmysły, aż w końcu wspomnienie słonecznego światła stało się jedynie ulotnym snem.

Tego wieczoru awanturnicy poczuli straszliwe zmęczenie i zapadli w zakłęty sen. Pierwszy wartę pełnił Haldan. Walcząc z zamykającymi się oczami, oparł zmęczoną głowę na trzonku topora. Jego umysł zaczął się błąkać i tworzyć kształty z ciemności, jak na przykład oświetloną pomarańczowym światłem ogniska sylwetkę pająka.

– Cóż za straszliwy widok – pomyślał leśnik, wbijając wzrok w bulwiaste oczy bestii.

Dopiero, kiedy zobaczył, jak inny pająk zatapia kły w śpiącym kompanie, wydarł się na cały głos i zbudził pozostałych. Rozpoczęła się zajadła, desperacka bitwa. Bohaterowie próbowali się bronić i otrząsnąć ze zmęczenia...

Talia Spotkań „Zagubieni w Mrocznej Puszczy” składa się z następujących zestawów spotkań: Zagubieni w Mrocznej Puszczy, Czarny las, Wzbierający mrok, Przepawa przez Mroczną Puszcę, Pająki Mrocznej Puszczy i Orki z Dol Guldur (ostatnie trzy można znaleźć w zestawie podstawowym gry karcianej Władca Pierścieni). Zestawy te posiadają następujące symbole:



NIE CZYTAJCIE PONIŻSZEGO FRAGMENTU, DOPÓKI GRACZE NIE WYGRAJĄ TEGO SCENARIUSZA

Bohaterowie zaczęli mrugać, a ich oczy przyzwyczajając się do świecącego nad głowami słońca. Podróż przez Mroczną Puszcę była koszmarem, ale wreszcie udało im się dotrzeć na wschodni skraj lasu. Teraz zmierzali do brzegu Bystrzej Rzeki. Mieli szczęście, bo z południa nadpływał właśnie kupiecki statek.

Kompani pomachali załodze na przywitanie, w odpowiedzi statek zbliżył się do brzegu. Kapitan był Bardingiem i okazał się nader przyjazny. Zaprosił bohaterów na pokład i za rozsądną sumę złota zgodził się dostarczyć ich do Miasta na Jeziorze. Towarzysze przystali na to ochocko i rozpoczęli załadunek.

– Tutaj nasze drogi się rozchodzą – powiedział Haldan. – Rzeka poniesie was na północ, do Miasta na Jeziorze i Dale, ale mój dom leży na zachodzie.

Jeden z bohaterów uściskał leśnikowi dłoń:

– Dziękujemy ci za pomoc. Jesteś odważnym człowiekiem, Haldanie. Życzę ci bezpiecznej podróży powrotnej.

Bohaterowie wdrapali się na łódź Bardingów i pożegnali na północ, zostawiając machającego im na pożegnanie Haldana za plecami.

Prośba króla

Poziom trudności = 5

– Witajcie, goście.

Król Brand zwrócił się do niewielkiej grupki awanturników, którzy dopiero co dotarli do Dale. Monarcha zasiadał na drewnianym tronie na drugim końcu wielkiej sali. Otaczali go rycerze w lśniących kolczugach. Ze ścian zwisały bogate gobeliny, a król popijał napój ze złotego kielicha.

– Rozumiem, że przebyliście szmat drogi i pokonaliście wiele przeciwności losu, aby tu przede mną stanąć. Macie gościnność Dale. Powiedzcie mi: jakaż sprawa sprowadza was do mojego królestwa?

Jedna z bohaterek wystąpiła naprzód i klęknęła u stóp tronu.

– Panie – zaczęła – nasza podróż była zaiste długa i niebezpieczna. Uciekliśmy z Dalekiego Haradu ze szponów Mordoru. Poprowadziliśmy na północ plemię szlachetnych Haradrimów, którzy pomogli nam w godzinie naszej potrzeby. Kiedy do nas dołączyli, poświęcili swoją ojczyznę i są dziś bezdomnym ludem w obcej krainie. Dotarła do nas wieść o twym bogactwie, przybyliśmy tu więc w ich imieniu. Królu Brandzie, czy pozwolisz im osiedlić się w Dale?

Król poglądził brodę, zastanawiając się nad wszystkim, co usłyszał.

– To, o co prosicie, nie jest małą przysługą. Nawet tu, na północy, słyszy się opowieści o dzikich Haradrimach. Dziwią mnie słowa, jakimi ich opisujecie, ale wierzę w ich prawdziwość. Podróż, którą odbyliście w ich imieniu, jest najlepszym świadectwem. – Król zamarł na chwilę, po czym podjął: – Przybyliście w samą porę, bowiem potrzebuję takich jak wy bohaterów. Coś przegania okrutne górskie istoty z północy wprost do mojego królestwa. Nie dalej jak wczoraj kreatury zniszczyły jedną z moich wiosek. Nie przeżył nikt, kto mógłby opowiedzieć o tej masakrze. Moi rycerze bronią pozostałych peryferyjnych wiosek i są już nazbyt rozproszeni. Dlatego potrzebuję was. Musicie zbadać ten atak i odkryć, kto za nim stoi. Zanim przyjmę tu waszych przyjaciół, muszę zadbać o bezpieczeństwo mojego królestwa. Co wy na to? Bohaterka podniosła się z kolan, dobytej miecza i uniosła go wysoko w górę:

– Niezwłocznie wyruszymy zająć się zagrożeniem, które wisi nad twym królestwem. Nie wrócimy, póki sobie z nim nie poradzimy.

Król Brand również powstał.

– Kiedy tego dokonacie, posłecie po swych przyjaciół. Moje ziemie staną się ich nowym domem.

Talia Spotkań „Prośba króla” składa się z następujących zestawów spotkań: Prośba króla, Okrutne bestie, Dzikie stworzenia, Głęboko pod ziemią, Strach przed ciemnością, Potęga smoka i Zaginione jaskinie. Zestawy te posiadają następujące symbole:



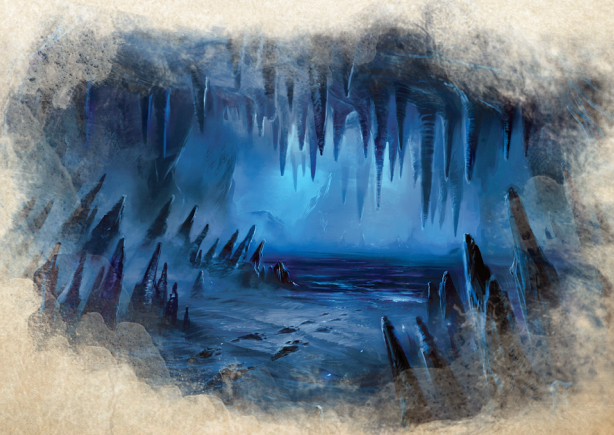
Zasady i nowe terminy gry

Talia jaskiń

Aby stworzyć talię jaskiń, weź wszystkie karty z zestawu spotkań Zaginione jaskinie i potasuj je. Jest to talia jaskiń.

Słowo kluczowe Głębia

Głębia to nowe słowo kluczowe pojawiające się na niektórych obszarach z zestawu *Dzicz Rhovaniom*. Kiedy gracze odbędą podróż do obszaru ze słowem kluczowym Głębia, odrzucają ten obszar i zastępują go wierzchnią kartą z talii jaskiń. Ten obszar staje się aktywnym obszarem. Jeśli w talii jaskiń nie ma już kart, należy zignorować słowo kluczowe Głębia.



NIE CZYTAJCIE PONIŻSZEGO FRAGMENTU, DOPÓKI GRACZE NIE WYGRAJĄ TEGO SCENARIUSZA

Ostatnim potężnym uderzeniem bohaterowie powalili ognistego smoczura. Stwór zaległ na boku. Kiedy dogorywał, bohaterowie mogli w końcu złapać oddech. Wreszcie przyjrzeni się zgladzonemu potworowi:

– Z pewnością to była bestia, która terroryzowała granice królestwa Branda! – zakrzyknął jeden z nich triumfalnie.

– Zaiste, od czasów Smauga Złocistego nie widziano w Środziemiu takiego smoka – przytaknął drugi. – To on musiał przegonić gobliny z gór.

Bohaterowie byli co do tego zgodni. Właśnie wtedy przerwał im straszliwy bulgoczący rechot. Ognisty smoczur zacharczał i wychrypiał:

– Głupcy! Kiedy moja matka dowie się o mej śmierci, całe Dzikie Kraje staną w ogniu!

Towarzysze spojrzeli na umierającego smoczura z mieszaniną przerażenia i zachwyty. Gad wykrzesał z siebie resztki sił i hupnął na nich wielkimi ślepiami. Jedyne ognie, jaki mu pozostał, to gniew, który gorzał w jego sercu.

– Wasze miasta sploną! – przeklął wrogów. – Nie pozostawi... żadnej zieleni... przy życiu – wybelkotał ostatnim tchem. Jego głowa ponownie opadła na ziemię.

Zapanowała długa cisza. Bohaterowie musieli się otrząsnąć po ostatnich słowach smoka.

– Kłamał – powiedział wreszcie jeden z nich. – Był podłą kreaturą i chciał nas okraść ze zwycięstwa pustymi groźbami.

– Nie – odparł drugi. – Moje serce pragnie, aby tak było, ale ostrzeżę mnie też, że to prawda. Kreatura była zaiste podła, a podłość ma to do siebie, że lubi się chwalić. Aby ulżyć swej kłesce, jedyne, co stwór mógł zrobić, to powiedzieć prawdę.

– Jeśli to rzeczywiście prawda, musimy odnaleźć jego matkę, zanim usłyszy o tym, co tu zaszło, albo Bardingowie i wielu innych słono przyplaci nasze dzisiejsze zwycięstwo – dodał trzeci.

– Gdzie jednak szukać matki? – spytał pierwszy. – Dzikie Kraje to nieujarzmiona kraina. Może być wszędzie.

– Dzikie Kraje może i są rozległe, ale smok nie pozostanie długo niezauważony – odpowiedział drugi z towarzyszy.

– Myślę, że podczas naszej podróży już odczuliśmy jej obecność. To matka musiała przepędzić gobliny z gór, więc tam też powinniśmy jej szukać: na Zwiędłych Wrzosowiskach, gdzie leży się smoki.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w pierwszym zestawie przygodowym z cyklu „Ered Mithrin” pt. „Zwiędłe Wrzosowiska”.



Poziom trudności gry

Gra karciana *Władca Pierścieni* nadaje się zarówno dla początkujących graczy, jak i oddanych entuzjastów. Aby każdy z graczy mógł bawić się w taki sposób, jaki lubi, grę można rozegrać w jednym z trzech poziomów trudności: łatwym, normalnym i koszmarnym.

Poziom łatwy

Poziom łatwy nadaje się idealnie dla nowych graczy, a także dla graczy, którzy wolą przeżywać opowieść i dobrze bawić się w grupie, zamiast zmagać się z wyzwaniem. Aby rozegrać scenariusz w trybie łatwym, podczas przygotowywania danego scenariusza należy zastosować się do poniższych kroków:

- 1) Dodać po jednym żetonie zasobów do puli zasobów każdego z bohaterów.
- 2) Usunąć z talii Spotkań obecnego scenariusza wszystkie karty posiadające obwódkę trudności (złotą obwódkę) wokół symbolu zestawu spotkań.



W niektórych ze starszych scenariuszy (w tym w scenariuszach z pierwszych druków gry podstawowej) karty nie posiadają obwódek trudności wokół symboli zestawów spotkań. Listę kart, które należy usunąć w tych scenariuszach, można znaleźć na www.galakta.pl.

Poziom normalny

Aby rozegrać scenariusz z normalnym poziomem trudności, gracze powinni po prostu zastosować się do zasad przygotowania danego scenariusza.

Poziom koszmarny

Gracze, którzy pragną prawdziwego wyzwania, powinni się zaopatrzyć w dodatkowe, sprzedawane oddzielnie „koszmarne talie” dla każdego ze scenariuszy. Więcej informacji na temat koszmarnych talii do gry karcianej *Władca Pierścieni* można znaleźć na stronie www.galakta.pl.



Opracowanie

Fantasy Flight Games

Projekt i rozwój rozszerzenia: Caleb Grace
Korekta: Tom Howard
Kierownik LCG: Mercedes Opheim
Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg
Koordynator projektu graficznego: Joseph D. Olson
Projekt graficzny: Neal W. Rasmussen
Okladka: Matt Stewart
Kierownictwo artystyczne: Tim Flanders
Główny kierownik artystyczny: Melissa Shetler
Tekst fabularny: Caleb Grace
Starszy kierownik produkcji: John Franz-Wichlacz
Starszy kierownik rozwoju produktu: Chris Gerber
Projektant wykonawczy: Corey Konieczka
Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Asmodee North America

Koordynator licencji: Sherry Anisi
Menedżer ds. licencji: Simone Elliott
Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn
Wydawca: Christian T. Petersen

Galakta

Tłumaczenie: Marcin Welnicki
Korekta: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta
Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik
Wersja polska: Galakta

Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

Specjalne podziękowania dla Nate'a Frencha i Matta Newmana.

Testerzy: Tony „Fettuccini” Fanchi, Jeremy Zwirn, Jimmy Le, Matt Holland, Luke Eddy, Zach Varberg, Mike Strunk, Justin Paro, Katie Klingel, Justin Engelking, Mike Bogenschutz, Bradley Smith, Mark Bridge, Peter „CrazyPete” Lazar, Thomas Burns, Even Tomeny, Molly Tomeny, Tyler Parrot, Clay Cranford, Lee DiSanti, Ian Martin, Landon Sommer, Jacob Hampton, Christopher Kraft, Chris Crissey, Mike Foster-coode, Jason Svee, and Nathan Grace.

© 2017 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-638-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. *Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku poniżej 14 lat.*



**DOWÓD
ZAKUPU**

PL-MEC65
Dzicz Rhowanionu

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

GÓRA OGNIATM

α ROZSZERZENIE - SAGA α

Rozgrywka, w której stawką są losy świata. Epicki tryb wieloosobowy. Ostateczna walka o przyszłość Śródziemia...

Góra Ognia to rozszerzenie-saga do gry karcianej *Władca Pierścieni*, które wprowadza do rozgrywki czterech nowych bohaterów, mnóstwo kart graczy oraz trzy epickie scenariusze. Przygotujcie się do marszu na Czarną Bramę i dalszą wędrówkę w głąb Mordoru podczas desperackiej próby zniszczenia Jedyneho Pierścienia w ognich Góry Przeznaczenia!

WWW.GALAKTA.PL

