


AUTORZY: R. DI MEGLIO, M. MAGGI ORAZ F. NEPITELLO

# WOJNA O PIERŚCIEN<sup>TM</sup>

na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni<sup>TM</sup>”

ROZSZERZENIE



PANOWIE  
ŚRÓDZIEMIA<sup>TM</sup>



## ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE

**P**anowie Śródziemia to rozszerzenie do gry planszowej *Wojna o Pierścień* wprowadzające nowe mechaniki odzwierciedlające wydarzenia i postacie opisane w powieściach Tolkiena tylko pobieżnie.

Ważne osobistości z „Władcy Pierścieni”, przedstawione wcześniej jedynie poprzez karty Wydarzeń, doczekały się w tym rozszerzeniu własnych figurek i specjalnych zasad. W pudełku znajdują się też alternatywne wersje niektórych z głównych postaci trylogii.

### ELEMENTY

W pudełku z rozszerzeniem *Panowie Śródziemia* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 3 specjalne kości akcji Powierników Pierścieni Elfów
- 2 specjalne kości akcji Pomniejszych Sług
- 6 nowych plastikowych figurek, w tym:
  - 1 figurka Pana Elronda
  - 1 figurka Pani Galadrieli
  - 1 figurka Balroga z Morii
  - 1 figurka Gothmoga
  - 1 figurka Rzecznika Saurona, Czarnego Númenórejczyka
  - 1 figurka Czarnoksiężnika z Angmaru, Przywódcy Upiorów Pierścienia
- 2 dodatkowe plastikowe figurki:
  - 1 figurka Aragorna, dziedzica Isildura
  - 1 figurka Gandalfa Białego
- 11 tekturowych żetonów i znaczników, w tym:
  - 4 żetony poszukiwań Sméagola
  - 1 znacznik postaci Sméagola
  - 1 znacznik statusu Balroga
  - 3 żetony Pierścieni Elfów
  - 2 żetony akcji Cienia
- 1 specjalna karta wydarzenia Sméagola „Będzie Nasz!”
- 3 nowe karty Towarzyszy: Elrond, Galadriela, Sméagol
- 7 alternatywnych kart Towarzyszy: Boromir, Gandalf, Gimli, Legolas, Meriadok, Obieżyświat, Peregrin
- 2 nowe karty Pomniejszych Sług: Balrog i Gothmog
- 2 alternatywne karty Sług: Rzecznik Saurona, Czarny Númenórejczyk i Czarnoksiężnik z Angmaru, Przywódca Upiorów Pierścienia
- 13 nowych kart Wydarzeń (6 dla Wolnych Ludów, 7 dla Cienia)

**Uwaga:** Dwa dodatkowe żetony poszukiwań Sméagola mają większy rozmiar, tak aby mogli z nich korzystać posiadacze wydania kolekcjonerskiego *Wojny o Pierścień*.

Aby zachować równowagę rozgrywki, gracze powinni dodać do *Wojny o Pierścień* wszystkie elementy zawarte w *Panach Śródziemia*. Gracze mogą oczywiście wykorzystać tylko część tego rozszerzenia, ale w ten sposób wpłyną na wspomnianą równowagę. Gracze mogą natomiast dowolnie zdecydować o włączeniu lub wyłączeniu z gry alternatywnych Towarzyszy (patrz *Rada Rivendell* na stronie 30).

## PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami *Wojny o Pierścień*, z poniższymi modyfikacjami i dodatkami:

- jako początkowego przewodnika Drużyny Pierścienia gracz może wybrać Obieżyświata bądź Gandalfa Szarego (dowolną z wersji),
- nowe żetony Pierścieni Elfów zastępują żetony Pierścieni Elfów z *Wojny o Pierścień*; na nowych żetonach znajdują się portrety odpowiadających im Powierników Pierścieni,
- nowe karty Wydarzeń (sześć dla gracza Wolnych Ludów i siedem dla gracza Cienia) należy wprowadzić do gry w następujący sposób; karta Wydarzenia Cienia („Nadciąga Balrog!”) musi *zastąpić* kartę o tym samym numerze (nr 17, „Balrog z Morii”) z talii Wydarzeń: Postaci Cienia; pozostałe 12 kart należy wtasować do odpowiednich talii Wydarzeń (po 4 karty do obu talii Wydarzeń: Postaci i po 2 karty do obu talii Wydarzeń: Strategii),
- na początku gry w puli poszukiwań należy umieścić dwa z czterech żetonów Sméagola (oprócz zwykłych żetonów poszukiwań),
- pozostałe elementy należy odłożyć na bok, będą potrzebne później; z alternatywnych kart Towarzyszy i żetonów akcji Cienia korzysta się jedynie podczas gry z opcjonalnymi zasadami Rady Śródziemia (patrz strona 30), wyłączwszy Gandalfa, Powiernika Naryi (patrz strona 19),
- figurki Gandalfa Białego i Aragorna służą jedynie do wzbogacenia gry wizualnie, kiedy odpowiadające im postacie wejdą do gry; nie dotyczą ich żadne nowe zasady.

**Uwaga:** W poniższych zasadach faza Odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń będzie skrótowo nazwana fazą „Odzyskiwania kości akcji”.

## PRZEGLĄD ŻETONÓW

### Żetony poszukiwań Sméagola (4)



Awers



Rewers

### Znacznik postaci Sméagola (1)

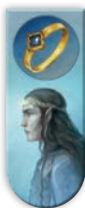


Awers

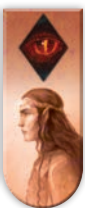


Rewers

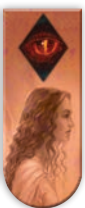
### Żetony Pierścieni Elfów (3)



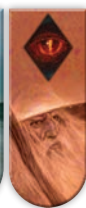
Elrond (Vilya)



Galadriela (Nenya)



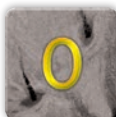
Gandalf (Narya)



### Znacznik statusu Balroga (1)



Awers



Rewers

### Żeton akcji Cienia (2)



Awers: Przesuń Nazgûle i Sługi



Awers: Przesuń 1 Naród Cienia na torze polityki



Rewers

## PLASTIKOWE FIGURKI

### Postacie Wolnych Ludów



Aragorn



Elrond



Galadriela



Gandalf  
Biały

### Postacie Cienia



Balrog



Gothmog



Rzecznik  
Saurona



Czarnoksiężnik  
z Angmaru

## KOŚCI AKCJI

### Powiernicy Pierścieni Elfów



Elrond (Vilya)



Galadriela (Nenya)



Gandalf (Narya)

### Pomniejsze Sługi



Balrog



Gothmog

## ROZDZIAŁ II: NOWE ZASADY

### NOWE TERMINY GRY

#### NIEZDOBYTA

Przymiotnik **niezdobyta** odnosi się do osady kontrolowanej przez tego samego gracza, który kontrolował ją na początku gry.

Osadę, która została przejęta przez przeciwnika, a następnie odbita przez jej pierwotnego właściciela, uważa się za „niezdobytą”.

Oblężoną twierdzę uważa się za niezdobytą, jeśli oblegana armia należy do pierwotnego właściciela twierdzy.

#### SŁUGI NAZIEMNE

Niektóre z nowych sług Cienia (Balrog, Gothmog) nie posiadają zdolności lotu Nazgûli (i Czarnoksiężnika z Angmaru). Z tego powodu w tych zasadach będziemy się do nich odnosić jako do **sług naziemnych**.

Takie sługi posiadają te same ograniczenia ruchu, co Rzecznik Saurona, jedyny tego rodzaju sługa z podstawowej gry *Wojna o Pierścień* (Czarnoksiężnik z Angmaru lata tak jak Nazgûle, a Saruman w ogóle się nie porusza). Te zasady przedrukowano poniżej.

Sługa naziemny:

- może się samotnie poruszać o maksymalnie tyle regionów, ile wynosi jego poziom, ignorując wrogie armie,
- nie może poruszać się przez niedostępny teren,
- nie może przybyć do lub opuścić regionu zawierającego przyjazną twierdzę, jeśli jest ona oblężona przez armię przeciwnika,
- kiedy porusza się samotnie, nie może przybyć do regionu zawierającego twierdzę kontrolowaną przez Wolne Ludy, chyba że jest ona oblężona przez armię Cienia.

## NOWE SPECJALNE KOŚCI AKCJI

W tym rozszerzeniu wprowadzono nowe **specjalne kości**, kości **Powierników Pierścieni Elfów** (w skrócie „kości Powierników”) i **kości Pomniejszych Sług**.

Te specjalne kości podlegają podobnym zasadom, co zwykłe kości akcji. Opisano je poniżej, wraz z objaśnieniami ewentualnych różnic.

## NOWE ZASADY RZUTU AKCJI I ODZYSKIWANIA KOŚCI AKCJI

Kiedy w grze znajdują się te specjalne kości, należy zmodyfikować zasady faz Rzutu akcji i Odzyskiwania kości akcji w następujący sposób:

- jeśli specjalne kości znajdują się w grze, gracz rzuca nimi wraz ze zwykłymi kośćmi akcji,
- jeśli gracz rzuca kilkoma specjalnymi kośćmi, przed przejściem do fazy Rozpatrywania akcji musi wybrać wynik *jednej* z nich, a pozostałe odrzucić,
  - jeśli jeden lub więcej wyników ze specjalnych kości akcji to wynik Oka Saurona, gracz musi wybrać wynik Oka Saurona,
  - jeśli obaj gracze muszą wybrać wynik kości, z którego skorzystają, pierwszy wybiera swój wynik gracz, który rzucił większą liczbą kości (w przypadku remisu jako pierwszy swój wynik wybiera gracz Wolnych Ludów),
- kości, które nie zostały wybrane, powrócą do graczy podczas fazy Odzyskiwania kości akcji następnej tury (wraz z wykorzystanymi kośćmi).

## NOWE WYNIKI Z KOŚCI AKCJI

Na nowych specjalnych kościach akcji znajdują się nowe symbole:



Wynik **dobrania karty** pozwala graczowi dobrać 1 kartę Wydarzenia z dowolnej ze swoich talii.



Wynik **wykorzystania Balroga** (pojawia się na kości Balroga) został opisany w akapicie dotyczącym tej postaci (patrz strony 23-25).



Symbol **usunęcia** ★ pojawia się na niektórych ściankach kości wraz z innym symbolem akcji. Ten symbol oznacza,



że w pewnych okolicznościach daną kość należy usunąć z gry po jej wykorzystaniu. Patrz *Odzyskiwanie i usuwanie kości Powierników* (strona 10) i *Odzyskiwanie i usuwanie kości Pomniejszych Sług* (strona 11).

Należy zwrócić uwagę, że na specjalnych kościach gracza Wolnych Ludów pojawia się również symbol **Oka Saurona**. Kiedy gracz uzyska ten wynik w rzucie, nie otrzymuje dodatkowej akcji. Przeciwnie, jego kość zwiększy w tej turze siłę Cienia podczas poszukiwań Pierścienia.

## WYBIERANIE WYNIKU ZE SPECJALNEJ KOŚCI

Jeśli podczas fazy Rzutu akcji gracz rzuca więcej niż jedną specjalną kością akcji, musi wybrać *jeden* wynik ze wszystkich specjalnych kości, a pozostałe specjalne kości na czas tej tury odrzucić. Gracz będzie mógł wykorzystać ten wynik zgodnie z normalnymi zasadami, podczas fazy Akcji.

**Jednakże, jeśli na którejkolwiek z kości gracz uzyska wynik Oka Saurona, musi go wybrać i odrzucić pozostałe kości.**

Jeśli gracz wyrzuci więcej niż jeden wynik Oka Saurona, musi zatrzymać tylko jeden. Gracz sam wybiera, *którą* kość z wynikiem Oka Saurona wykorzystać.

Wybraną kość należy umieścić w puli poszukiwań. Traktuje się ją jak normalny wynik Oka Saurona uzyskany na kości gracza Cienia.

## WYKORZYSTYWANIE WYNIKU ZE SPECJALNEJ KOŚCI

Jeśli gracz wybierze wynik inny niż Oko Saurona, może skorzystać z wybranej kości zgodnie z normalnymi zasadami podczas fazy Akcji. Ustalając, który z graczy ma więcej kości, taką kość uważa się za część puli kości akcji danego gracza.

Wszystkie wyniki należy wykorzystać zgodnie ze wskazanym symbolem.

**Uwaga:** Każdy wynik ze specjalnej kości (oczywiście z wyjątkiem wyniku Oka Saurona) może zostać wykorzystany, aby wypełnić wymaganie użycia „dowolnego wyniku z kości akcji”, które to wymaganie pojawia się na niektórych kartach Wydarzeń i w treści zdolności postaci.

## USUWANIE SPECJALNYCH KOŚCI AKCJI

Specjalną kość akcji usuwa się podczas fazy Odzyskiwania kości akcji, jeśli postać, której odpowiada dana kość, została wyeliminowana z gry podczas poprzedniej tury. Więcej na temat warunków, które muszą zostać spełnione, aby odrzucić takie kości, można znaleźć w akapicie *Odzyskiwanie i usuwanie kości Powierników* (strona 10) i akapicie *Odzyskiwanie i usuwanie kości Pomniejszych Sług* (strona 11).



## KOŚCI POWIERNIKÓW

Powiernicy trzech Pierścieni Elfów władali sekretną mocą, która, jeśli zostałaaby aktywowana, mogłaby wspomóc wysiłki Wolnych Ludów. Jednocześnie wykorzystanie mocy tych pierścieni mogło zwrócić uwagę Saurona i skierować jego spojrzenie w stronę Jedynego Pierścienia. Tę moc i związane z nią zagrożenie odzwierciedlają w grze specjalne kości akcji, a także inne zdolności.

### SYMBOLE KOŚCI POWIERNIKÓW

#### Elrond (Vilya)



Armia  
+  
Usunięcie



Mobilizacja



Wydarzenie



Dobranie  
karty



Dobranie  
karty



Oko  
Saurona  
+ Usunięcie

#### Galadriela (Nenya)



Postać  
+ Usunięcie



Mobilizacja



Wydarzenie



Dobranie  
karty



Dobranie  
karty



Oko  
Saurona  
+ Usunięcie

#### Gandalf (Narya)



Postać



Mobilizacja



Wydarzenie



Dobranie  
karty



Armia



Oko  
Saurona

### DODAWANIE KOŚCI POWIERNIKÓW DO PULI KOŚCI

Kiedy Pan Elrond lub Pani Galadriela znajdują się w grze albo kiedy Gandalf Szary, Powiernik Naryi, jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia, do puli kości należy dodać odpowiadającą danej postaci kość.

Kiedy do gry wchodzi Elrond, należy dodać kość **Vilyi**, a kiedy Galadriela, kość **Nenya** (zasady dotyczące tych postaci znajdują się na stronach 16 i 18).

Daną kość należy dodać do puli kości akcji gracza Wolnych Ludów na początku tury następującej po wejściu do gry Elronda lub Galadrieli.

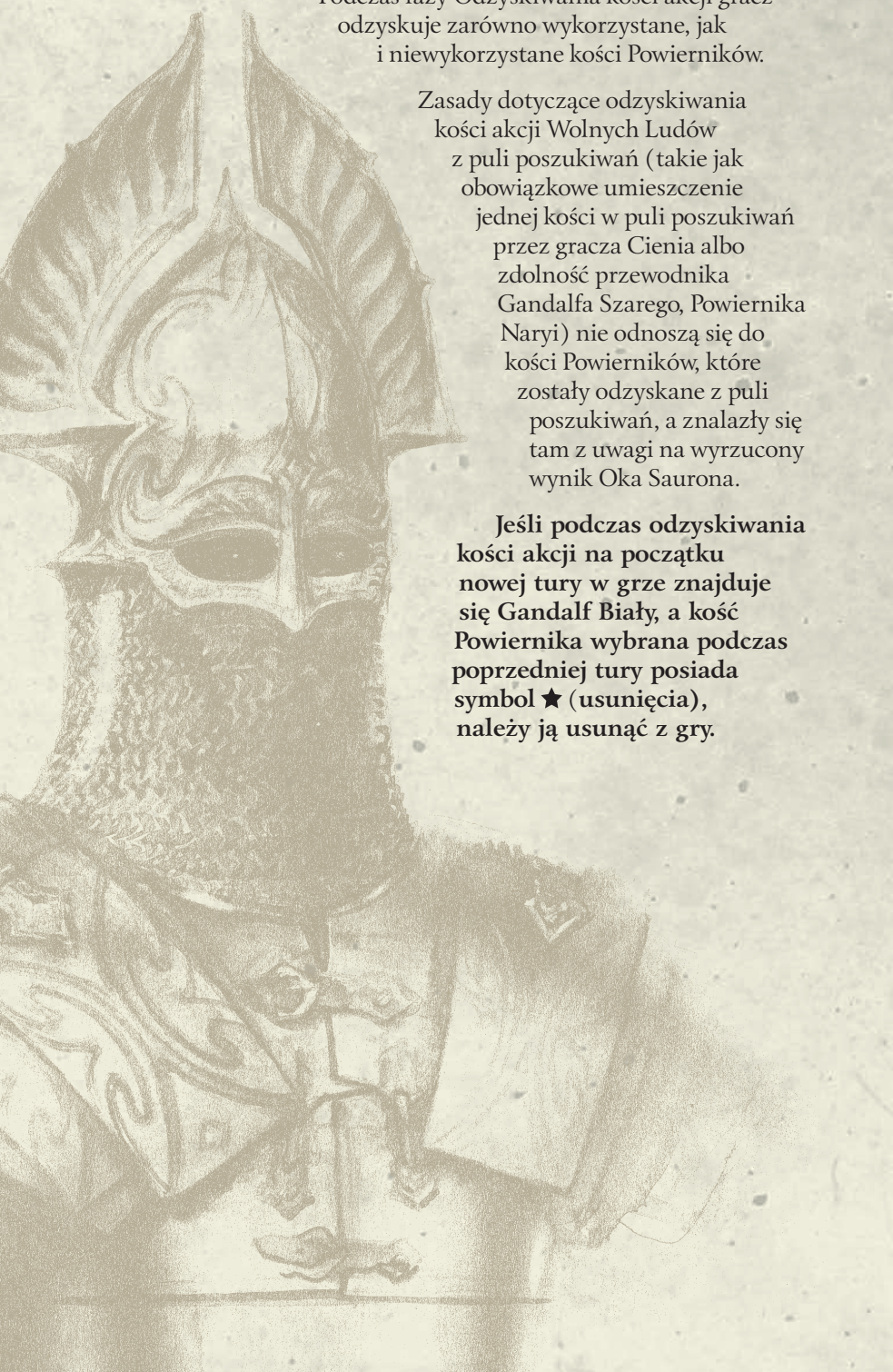
Kość **Naryi** należy dodać do puli kości akcji, jeśli podczas fazy Odzyskiwania kości akcji Gandalf Szary, Powiernik Naryi, jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia (patrz *Gandalf Szary, Powiernik Naryi* na stronach 19-20).

## ODZYSKIWANIE I USUWANIE KOŚCI POWIERNIKÓW

Podczas fazy Odzyskiwania kości akcji gracz odzyskuje zarówno wykorzystane, jak i niewykorzystane kości Powierników.

Zasady dotyczące odzyskiwania kości akcji Wolnych Ludów z puli poszukiwań (takie jak obowiązkowe umieszczenie jednej kości w puli poszukiwań przez gracza Cienia albo zdolność przewodnika Gandalfa Szarego, Powiernika Naryi) nie odnoszą się do kości Powierników, które zostały odzyskane z puli poszukiwań, a znalazły się tam z uwagi na wyrzucony wynik Oka Saurona.

Jeśli podczas odzyskiwania kości akcji na początku nowej tury w grze znajduje się Gandalf Biały, a kość Powiernika wybrana podczas poprzedniej tury posiada symbol ★ (usunięcia), należy ją usunąć z gry.



## KOŚCI POMNIEJSZYCH SŁUG

Choć nie tak znamienici jak inni słudzy, zarówno Balrog z Morii, jak i Gothmog, Porucznik Morgulu, służą Czarnemu Władcy z całkowitym oddaniem.

W tym rozszerzeniu ich moce przedstawiają specjalne kości akcji, a także inne zdolności postaci.

### SYMBOLE KOŚCI POMNIEJSZYCH SŁUG

#### Balrog



Postać  
+  
Usunięcie



Wykorzystanie  
Balroga



Wykorzystanie  
Balroga



Mobilizacja



Dobranie  
karty



Oko  
Saurona +  
Usunięcie

#### Gothmog



Armia  
+  
Usunięcie



Armia



Mobilizacja



Mobilizacja



Dobranie  
karty



Oko  
Saurona +  
Usunięcie

### DODAWANIE KOŚCI POMNIEJSZYCH SŁUG DO PULI KOŚCI

Kiedy Balrog lub Gothmog znajdują się w grze, do puli kości należy dodać odpowiadającą danej postaci kość.

Daną kość należy dodać do puli kości akcji gracza Cienia na początku tury następującej po wejściu do gry Balroga lub Gothmoga.

### ODZYSKIWANIE I USUWANIE KOŚCI POMNIEJSZYCH SŁUG

Podczas fazy Odzyskiwania kości akcji gracz odzyskuje zarówno wykorzystane, jak i niewykorzystane kości Pomniejszych Sług.

Jeśli podczas odzyskiwania kości akcji na początku nowej tury w grze znajduje się Czarnoksiężnik z Angmaru (dowolna wersja), a kość Pomniejszego Sługi wybrana podczas poprzedniej tury posiada symbol ★ (usunięcia), należy ją usunąć z gry.

## PRZYKŁADY

## Gandalf Szary znajduje się w grze



Podczas pierwszej tury gracz Wolnych Ludów wybiera na przewodnika Drużyny Pierścienia Gandalfa Szarego, Powiernika Naryi. Gracz rzuca kością Naryi wraz z czterema zwykłymi kośćmi akcji: na tej kości uzyskuje wynik dobrania karty. Podczas tej tury gracz Wolnych Ludów ma do wykonania pięć akcji.

Jeśli na kości Naryi wypadłoby Oko Saurona, tę kość należałoby umieścić w puli poszukiwań, a gracz Wolnych Ludów miałby do wykonania tylko cztery akcje.

## Gandalf Szary i Galadriela znajdują się w grze



Na początku następnej tury Gandalf Szary, Powiernik Naryi, jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia, a Pani Galadriela znajduje się w grze. Gracz Wolnych Ludów dodaje do swojej puli kości akcji zarówno kość Naryi, jak i kość Nenyi.

Na kości Naryi uzyskuje wynik Armii, a na kości Nenyi wynik Wydarzenia. Zanim gracz Wolnych Ludów przejdzie do fazy Rozpatrywania akcji, musi wybrać jeden wynik. Wybiera wynik Wydarzenia.

Nieużyta kość Naryi zostaje natychmiast odrzucona. Podczas następnej tury gracz będzie rzucał nią ponownie – o ile wciąż będą spełnione odpowiednie warunki (to jest, Gandalf Szary wciąż będzie przewodnikiem Drużyny Pierścienia, a z puli poszukiwań zostanie odzyskana przynajmniej jedna kość akcji Wolnych Ludów).

## Elrond, Galadriela i Gandalf Biały znajdują się w grze



Podczas późniejszej tury w grze znajdują się Pani Galadriela, Pan Elrond i Gandalf Biały. Gracz Wolnych Ludów dodaje do swojej puli kości akcji kości Nenyi i Vilyi i na obu uzyskuje wynik Oka Saurona + Usunięcia. W puli poszukiwań należy umieścić tylko jedną kość z wynikiem Oka Saurona – gracz Wolnych Ludów wybiera, którą z kości Powierników wykorzystać. Ta decyzja jest ważna, bowiem na obu znajduje się symbol usunięcia. Jeśli podczas następnego fazy Odzyskiwania kości akcji w grze wciąż będzie się znajdował Gandalf Biały, jego obecność wymusi na graczu permanentne odrzucenie z gry wybranej kości.

Gracz Wolnych Ludów decyduje się wykorzystać Vilyę. Niewykorzystaną kość Nenyi odkłada na bok. Jeśli podczas następnego tury Galadriela wciąż będzie się znajdował w grze, gracz rzuci tą kością ponownie.

## Balrog, Gothmog i Czarnoksiężnik z Angmaru znajdują się w grze



Na początku tury w grze znajdują się Gothmog, Balrog z Morii i Czarnoksiężnik z Angmaru, Przywódca Upiorów Pierścienia. Na kości Gothmoga wypada wynik Armii + Usunięcia, a na kości Balroga wynik Dobrania karty.

Wynik Armii byłby dla gracza Cienia bardziej użyteczny, ten decyduje się jednak wybrać wynik Dobrania karty, bowiem na kości Balroga nie ma symbolu usunięcia. Gracz dodaje kość Balroga do swoich dostępnych na tę turę akcji. Gdyby wybrał wynik Armii, na początku następnego fazy Odzyskiwania kości akcji musiałby odrzucić kość Gothmoga z gry (o ile w grze wciąż znajdowałby się Czarnoksiężnik z Angmaru).

## PIERŚCIENIE ELFÓW

W rozszerzeniu *Panowie Śródziemia* wprowadzono trzy nowe postacie związane z Pierścieniami Elfów: Pana Elronda, Panią Galadriellę i Gandalfa Szarego, Powiernika Naryi. Zawarte w tej części instrukcji zasady opisują, w jaki sposób ich wprowadzenie zmodyfikowało używanie Pierścieni Elfów.

### ŻETONY PIERŚCIENI ELFÓW

Pan Elrond, Powiernik Vilyi, Pani Galadriela, Powierniczka Nenyi i Gandalf Szary, Powiernik Naryi posiadają po specjalnej zdolności, która korzysta ze wspomnianego w nazwie postaci Pierścienia Elfów.

Aby ułatwić rozróżnienie trzech Pierścieni, nowe żetony Pierścieni Elfów z tego rozszerzenia posiadają zarówno ilustracje pierścieni, jak i portrety związanych z nimi Powierników.

### WYKORZYSTYWANIE PIERŚCIENI ELFÓW

Gracz może wykorzystać każdy z Pierścieni Elfów zgodnie z podstawowymi zasadami *Wojny o Pierścień*, może aktywować nim również odpowiednią specjalną zdolność pierścienia (patrz poniżej). Normalne wykorzystanie pierścienia wygląda następująco: raz na turę gracz Wolnych Ludów może zużyć żeton pierścienia, żeby zmienić wynik jednej kości akcji.

Ten sposób wykorzystania pierścienia jest dla gracza zawsze dostępny, bez względu na to, czy powiązana z danym Pierścieniem Elfów postać znajduje się w grze czy też nie.

**Gracz nie może wykorzystać Pierścienia Elfów, żeby zmienić wynik uzyskany na kości Powiernika lub kości Pomniejszego Sługi.**

Kiedy żeton Pierścienia Elfów zostanie wykorzystany, należy go odwrócić na drugą stronę i oddać graczowi Cienia (który, zgodnie z podstawowymi zasadami, sam może z kolei zmienić wynik jednej ze swoich kości akcji).

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje Pierścień Elfów, żeby zmienić wynik kości, musi wybrać konkretny żeton Pierścienia Elfów. Gracz nie będzie mógł później skorzystać z tego żetonu, żeby aktywować odpowiadającą mu specjalną zdolność.

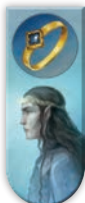
**Uwaga:** Wykorzystanie Pierścienia Elfów przez gracza Wolnych Ludów, aby aktywować specjalną zdolność Powiernika, *nie wpływa* na możliwość zwykłego wykorzystania pierścienia raz na turę.

### NOWE SPECJALNE ZDOLNOŚCI PIERŚCIENI

Ze specjalnej zdolności Pierścienia Elfów gracz może skorzystać tylko, jeśli odpowiadająca danemu pierścieniowi postać znajduje się w grze. Specjalna zdolność każdego pierścienia została opisana na odpowiedniej karcie Powiernika. Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzysta specjalną zdolność pierścienia, odwraca jego żeton na stronę z „Płonącym Okiem” i oddaje go graczowi Cienia.

Karta Wydarzenia „Trzy Pierścienie dla Królów Elfów” pozwala graczowi Wolnych Ludów odzyskać wykorzystany wcześniej pierścień.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI PIERŚCIENI ELFÓW

**Pan Elrond (Vilya, Najpotężniejszy z Trzech)**

Wykorzystaj Vilyę, aby zatrzymać właśnie wykorzystaną kość akcji (z wyjątkiem wyniku Woli Zachodu) w puli dostępnych wyników. Użytej kości nie odrzuca się ani nie umieszcza się w puli poszukiwań.

**Pani Galadriela (Nenya, Pierścień Diamentu)**

Wykorzystaj Nenę, kiedy zostanie wylosowany zwykły żeton Oka Saurona, aby anulować jego efekty i wylosować w jego miejsce nowy żeton. Anulowany żeton usuwa się permanentnie z gry.

**Gandalf Szary (Narya, Czerwony Pierścień)**

Wykorzystaj Naryę i dowolny inny wynik z kości akcji, kiedy Gandalf Szary, Powiernik Naryi, znajduje się w niezdobytej osadzie Narodu Wolnych Ludów, aby aktywować dany Naród i przesunąć go bezpośrednio na pole „stanu wojny”.

Kiedy gracz skorzysta z tej karty, może odzyskać dowolny pierścień (lub pierścienie), musi jednak w pierwszej kolejności wybrać te pierścienie, które znajdują się poza grą, a dopiero potem może wybierać z pierścieni znajdujących się w posiadaniu gracza Cienia. Bez względu na miejsce pochodzenia odzyskanego pierścienia, odpowiadająca mu specjalna zdolność Powiernika znów stanie się dla gracza dostępna (o ile odpowiadający pierścieniowi Powiernik wciąż znajduje się w grze).

## ZASADY GRY WIELOOSOBOWEJ

Podczas rozgrywki na wielu graczy:

- Pana Elronda i Panią Galadrielę kontroluje gracz Gondoru, ale prowadzący gracz Wolnych Ludów wybiera wynik z kości akcji Powierników. Z wyniku może skorzystać dowolny z graczy.
- Jeśli któryś z graczy Wolnych Ludów wykorzysta Pierścień Elfów, żeby zmienić wynik kości, to gracz Gondoru decyduje, który konkretnie pierścień wykorzystać.
- Balroga z Morii i Gothmoga kontroluje gracz Czarnoksiężnika z Angmaru, ale prowadzący gracz Cienia wybiera wynik z kości akcji Pomniejszych Sług. Z wyniku może skorzystać dowolny z graczy.

## ROZDZIAŁ III: NOWE POSTACIE

Rozszerzenie *Panowie Śródziemia* wprowadza do gry nowe postacie. Sześć z nich to alternatywne wersje Obieżyświata, Boromira, Gimiego, Legolasa, Merry'ego i Pippina. Te postacie wchodzi do gry tylko, jeśli gracze zdecydują się korzystać z opcjonalnych zasad zawartych w rozdziale *Rada Rivendell* (patrz strona 30).

Pozostałe postacie opisano poniżej. Podczas rozgrywek z tym rozszerzeniem gracze powinni korzystać z wszystkich tych postaci.

Te postacie to:

- trzech Powierników Pierścieni Elfów (Pani Galadriela, Pan Elrond, Gandalf Szary, Powiernik Naryi);
- Sméagol;
- dwoje Pomniejszych Sług (Balrog z Morii i Gothmog);
- Rzecznik Saurona, Czarny Númenórejczyk;
- Czarnoksiężnik z Angmaru, Przywódca Upiorów Pierścienia.

Sméagol nie posiada własnej figurki, bowiem kiedy znajduje się w grze, jest zawsze częścią Drużyny Pierścienia.

Alternatywnym wersjom Towarzyszy nie odpowiadają nowe figurki, bowiem decyzja o ich wykorzystaniu musi być z początku utrzymana w tajemnicy przed graczem Cienia (patrz *Rada Rivendell* na stronie 30).

Poniżej zawarto wszystkie zasady wymagane do używania nowych postaci, streszczono je również na odpowiednich **kartach Postaci**.

### PAN ELROND, POWIERNIK VILYI



Elrond, Pan Rivendell, był niegdyś heroldem Gil-galada. Dziś jest jednym z ostatnich zaprzysięgłych wrogów Czarnego Władcy w Śródziemiu. Jest Powiernikiem Vilyi, najpotężniejszego z trzech Pierścieni Elfów, i może stanowić dla Cienia nie lada zagrożenie – jaka może być jednak cena ujawnienia przed Okiem Saurona jednego z Pierścieni Władzy? Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to pytanie.





Statystyki Elronda prezentują się następująco:

- **Poziom: 0** (Elrond nie może opuścić Rivendell)
- **Zdolności przywódcze: 2**
- **Naród: elfy.**
- **Dodaje kość Vilyi do puli kości akcji Wolnych Ludów.**

## W JAKI SPOSÓB ELROND WCHODZI DO GRY

Jeśli Sauron lub elfy znajdują się w „stanie wojny”, a Rivendell pozostaje niezdobyte, gracz Wolnych Ludów może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zagrać Pana Elronda do Rivendell.

## ELROND W GRZE



Elrond jest jednym z trzech Powierników Pierścieni Elfów, więc kiedy znajduje się w grze, dodaje do puli kości akcji Wolnych Ludów kość Vilyi.

Kość Vilya to kość Powiernika Pierścienia Elfów, którą gracz wykorzystuje zgodnie z zasadami ze strony 9.

Kość Vilyi zostanie usunięta z gry podczas fazy Odzyskiwania kości akcji, jeśli:

- Elrond został usunięty z gry *lub*
- gracz wybrał jej wynik Armii lub Oka (oba zostały opatrzone symbolem usunięcia), gdy w grze znajduje się Gandalf Biały.

## Specjalne zdolności

### Vilya, Najpotężniejszy z Trzech

Gracz Wolnych Ludów może wykorzystać żeton Vilyi, aby zatrzymać właśnie wykorzystaną kość akcji (z wyjątkiem wyniku Woli Zachodu) w puli dostępnych wyników. Użytej kości nie odrzuca się ani nie umieszcza się w puli poszukiwań.

### Dom Elronda

Każdą elitarną jednostkę elfów znajdującą się w tym samym regionie, co Elrond, uważa się dla celów bitwy zarówno za jednostkę armii, jak i za dowódcę.

## Dodatkowe zasady

- Dla celów efektów kart Bitwy Elronda uważa się za Towarzysza 3 poziomu.
- Elrond nigdy nie może opuścić Rivendell; jeśli Rivendell znajdzie się pod kontrolą gracza Cienia, Elronda należy usunąć z gry.

## PANI GALADRIELA, POWIERNICZKA NENYI



Pani Galadriela, Królowa Złotego Lasu, to jedna z najpotężniejszych elfów, jakie pozostały w Śródziemiu. Jako Powierniczka Nenyi, Pierścienia Diamentu, dawno temu postanowiła

ukryć się przed Sauronem. Cóż mogłoby się stać z Galadrielą, gdyby użyła swojej mocy, aby pomóc Wolnym Ludom bardziej otwarcie, objawiając się w ten sposób Oku Saurona? Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to pytanie.

Statystyki Galadrieli prezentują się następująco:

- **Poziom: 0** (Galadriela nie może opuścić Lórien)
- **Zdolności przywódcze: 2**
- **Naród: elfy.**
- **Dodaje kość Nenyi do puli kości akcji Wolnych Ludów.**



### W JAKI SPOSÓB GALADRIELA WCHODZI DO GRY

Jeśli Sauron lub elfy znajdują się w „stanie wojny”, a Lórien pozostaje niezdołyte, gracz Wolnych Ludów może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zagrać Panią Galadrielę do Lórien.

### GALADRIELA W GRZE



Galadriela jest jednym z trzech Powierników Pierścienia Elfów, więc kiedy znajduje się w grze, dodaje do puli kości akcji Wolnych Ludów kość Nenyi.

Kość Nenyi to kość Powiernika Pierścienia Elfów, którą gracz wykorzystuje zgodnie z zasadami ze strony 9.

Kość Nenyi zostanie usunięta z gry podczas fazy Odzyskiwania kości akcji, jeśli:

- Galadriela została usunięta z gry *lub*
- gracz wybrał jej wynik Postaci lub Oka (oba zostały opatrzone symbolem usunięcia), gdy w grze znajduje się Gandalf Biały.

## Specjalne zdolności

### Nenya, Pierścień Diamentu

Gracz Wolnych Ludów może wykorzystać żeton Nenyi, kiedy zostanie wylosowany zwykły żeton Oka Saurona, aby anulować jego efekty i wylosować w jego miejsce nowy żeton. Anulowany żeton usuwa się permanentnie z gry.

### Odwaga elfiego ludu

Gracz Wolnych Ludów może rekrutować wojska w Lórien nawet, jeśli twierdza ta jest oblężona.

## Dodatkowe zasady

- Dla celów efektów kart Bitwy Galadrielę uważa się za Towarzysza 3 poziomu.
- Galadriela nigdy nie może opuścić Lórien; jeśli Lórien znajdzie się pod kontrolą gracza Cienia, Galadrielę należy usunąć z gry.

## GANDALF SZARY, POWIERNIK NARYI

Tylko Biała Rada wiedziała, że Gandalf jest Powiernikiem Pierścienia Elfów, Naryi, Czerwonego Pierścienia. Gdy Czarodziej po raz pierwszy przybył do Śródziemia, Círdan z Szarej Przystani powierzył mu nad nim pieczę.

We „Władcy Pierścieni” Gandalf korzysta ze swojego pierścienia w subtelny sposób, żeby natchnąć towarzyszy siłą i odwagą, ale co, jeśli władałby swoją mocą bardziej otwarcie? Poniższe zasady dotyczące alternatywnej wersji Gandalfa Szarego przedstawiają odpowiedź na to pytanie.

**Uwaga:** Ta postać jest tak ważnym elementem *Panów Śródziemia*, że gracz Wolnych Ludów może z niej korzystać, nawet jeśli nie wykorzystuje wariantu *Rady Rivendell* (patrz strona 30).



Statystyki Gandalfa Szarego, Powiernika Naryi, prezentują się następująco:

- **Poziom:** 3
- **Zdolności przywódcze:** 1
- **Naród:** Wolne Ludy.
- **Jeśli jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia, dodaje kość Naryi do puli kości akcji Wolnych Ludów.**

## W JAKI SPOSÓB GANDALF SZARY WCHODZI DO GRY

Na początku rozgrywki gracz Wolnych Ludów może zastąpić podstawową wersję Gandalfa Szarego Gandalfem Szarym, Powiernikiem Naryi. Jeśli to zrobi, umieszcza w talii Drużyny Pierścienia odpowiednią kartę (nie ujawniając jej graczowi Cienia – chyba że Gandalf jest początkowym przewodnikiem Drużyny Pierścienia).

Gandalf Szary, Powiernik Naryi, może zostać oddzielony od Drużyny Pierścienia zgodnie z normalnymi zasadami.

## GANDALF SZARY W GRZE



Kiedy Gandalf Szary, Powiernik Naryi, prowadzi Drużynę Pierścienia, staje się jednym z Powierników Pierścieni Elfów (patrz strona 9, strona 14 i poniższe zasady).

### Specjalne zdolności

#### Przewodnik

Jeśli na początku fazy Odzyskiwania kości akcji Gandalf Szary, Powiernik Naryi, jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia, a gracz Wolnych Ludów odzyskał przynajmniej jedną kość akcji Wolnych Ludów z puli poszukiwań, gracz dodaje do puli kości akcji Wolnych Ludów kość Naryi.

To oznacza, że dodatkową kość Gandalfa dodaje się do puli kości akcji tylko, jeśli jest on przewodnikiem Drużyny Pierścienia, a podczas poprzedniej tury Drużyna użyła przynajmniej jednego wyniku Postaci, żeby się przesunąć. Kość Naryi to kość Powiernika Pierścienia Elfów, którą gracz wykorzystuje zgodnie z zasadami ze strony 9.

Jeśli Gandalf zostanie przewodnikiem Drużyny Pierścienia podczas fazy Drużyny Pierścienia, jego kość zostanie dodana do puli dopiero podczas następnej tury (o ile wciąż będzie przewodnikiem Drużyny Pierścienia).

**Wyjątek:** Jeśli Gandalf zostanie wybrany przewodnikiem Drużyny Pierścienia na początku rozgrywki, kość Naryi należy dodać do puli kości akcji już podczas pierwszej tury.

#### Narya, Czerwony Pierścień

Gracz Wolnych Ludów może wykorzystać żeton Naryi i dowolny inny wynik z kości akcji, kiedy Gandalf Szary, Powiernik Naryi, znajduje się w niezdobytej osadzie Narodu Wolnych Ludów, aby aktywować dany Naród i przesunąć go bezpośrednio na pole „stanu wojny”.

#### Emisariusz Zachodu

Jeśli Gandalf Szary, Powiernik Naryi, nie znajduje się w Drużynie Pierścienia, gracz może go zastąpić Gandalfem Białym w taki sam sposób, w jaki zastąpiłby Gandalfa Szarego, Szarego Pielgrzyma.

## SMÉAGOL, OBŁASKAWIONY STWÓR

We „Władcy Pierścieni” Gollum został wypatrzony, kiedy podążał za Drużyną Pierścienia przez głębiny Morii, ale przyłączył się do Powiernika Pierścienia dopiero, gdy Frodo i Sam wyruszyli samotnie na swoją wyprawę.

Co by się stało, gdyby Sméagol został obłaskawiony przez członków Drużyny Pierścienia przed jej rozpadem? Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to pytanie.

Statystyki Sméagola prezentują się następująco:

- **Poziom: X** (poziom Sméagola jest równy najwyższemu poziomowi Towarzysza w Drużynie Pierścienia)
- **Zdolności przywódcze: 0** (Sméagol nigdy nie może zostać dowódcą armii)



### W JAKI SPOSÓB SMÉAGOL WCHODZI DO GRY



Kiedy gracz wylosuje z puli poszukiwań żeton Sméagola, ciężar brzemienia wynosi 0, a Sméagol wchodzi do gry jako specjalny Towarzysz, zawsze służący jako przewodnik Drużyny Pierścienia.

Kartę postaci Sméagola należy umieścić na polu przewodnika Drużyny Pierścienia, a żeton Sméagola należy umieścić pośród innych żetonów Towarzyszy.

Wylosowany żeton Sméagola należy usunąć z gry.

Należy natychmiast zastosować się do wszystkich specjalnych zdolności Sméagola.

**Uwaga:** Sméagol *nie jest* Gollumem. Obecność Sméagola nie wpływa na wydarzenia wymagające obecności Golluma albo efekty kart modyfikowane obecnością Golluma w grze.

Jeśli Gollum wejdzie do gry przed Sméagolem (albo jeśli Sméagol znajdował się już w grze, ale został odrzucony), po wylosowaniu żetonu Sméagola nie należy wprowadzać Sméagola do gry. Zamiast tego żeton należy odrzucić i wylosować w jego miejsce nowy.

### SMÉAGOL W GRZE

- Sméagola uważa się za zwykłego Towarzysza, z tym wyjątkiem, że zawsze będzie przewodnikiem Drużyny Pierścienia. Dla celów ustalenia, ile kości akcji gracz Cienia może umieścić w puli poszukiwań, Sméagol zwiększa liczbę Towarzyszy o jeden. Gracz może stracić Sméagola w wyniku poniesionych strat w taki sam sposób, jak każdego innego Towarzysza.

- Poziom Sméagola wynosi „X”. To oznacza, że poziom Sméagola jest równy poziomowi Towarzysza o najwyższym poziomie w Drużynie Pierścienia.
- Sméagol może się odłączyć od Drużyny Pierścienia w taki sam sposób, jak każdy inny Towarzysz, ale jeśli do tego dojdzie, zostanie odrzucony.
- Jeśli Drużyna Pierścienia ujawni się w niezdobytym mieście lub twierdzy Wolnych Ludów, Sméagola należy odrzucić.
- Jeśli Sméagol zostanie wyeliminowany lub odrzucony w dowolny sposób, do gry natychmiast wchodzi karta Wydarzenia Cienia „Będzie Nasz!”.
- Jeśli w dowolnym momencie Sméagol jest jedynym Towarzyszem Drużyny Pierścienia, należy go natychmiast zamienić na Golluma. Jeśli do tego dojdzie, karta „Będzie Nasz!” nie wchodzi do gry.
- Jeśli po opuszczeniu gry przez Sméagola zostanie wylosowany żeton Sméagola, należy go odrzucić i wylosować inny.
- Jeśli Sméagol nie znajduje się już w grze, Gollum może wejść do gry w normalny sposób.

## Specjalne zdolności

### Przewodnik

Jeśli zostanie wylosowany żeton Sméagola, jego ciężar brzemienia uważa się za równy 0. Należy usunąć ten żeton z gry.

### Sméagol i karty Wydarzeń

Efekty niektórych kart Wydarzeń z tego rozszerzenia ulegają modyfikacji, jeśli w grze znajduje się Sméagol:

- „Znasz Drogę” wprowadza do puli poszukiwań trzeci i czwarty żeton Sméagola.
- „Nie Zawrócimy” sprawia, że żetony Sméagola w puli stają się atutem gracza Cienia.
- „Bezpieczne Ścieżki w Ciemności” pozwala odrzucić kartę „Będzie Nasz!” lub „Nie Zawrócimy”, unikając w ten sposób wad korzystania z postaci Sméagola.

## BALROG Z MORII, ZŁO Z DAWNEGO ŚWIATA



Balrog to demon z zapomnianych czasów, który przetrwał pradawne wojny, ukrywając się w trzewiach gór. Ten niewolnik Morgotha mógł spustoszyć Śródziemie, ale zginął z ręki Gandalfa Szarego na szczycie Zirak-Zigil. Co by się stało, gdyby ten sługa ciemności miał czas zatopić swe straszliwe kły w sercu Śródziemia? Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to pytanie.

Statystyki Balroga prezentują się następująco:

- **Poziom: 0** (Balrog nie może opuścić Morii dopóki nie zostanie aktywowany, patrz poniżej)
- **Zdolności przywódcze: 3**
- **Dodaje kość Balroga do puli kości akcji Cienia.**



### W JAKI SPOSÓB BALROG WCHODZI DO GRY

Gracz Cienia może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zagrać Balroga do Morii. Jeśli Moria jest niezdobyta i nie jest oblężona, gracz może też zrekrutować tam 1 jednostkę Saurona (regularną lub elitarną).

Kiedy Balrog zostanie zagrany, należy przesunąć Narody elfów i krasnoludów na torze polityki o jedno pole.

Znacznik statusu Balroga należy umieścić na stole „nieaktywną” stroną ku górze.

#### Znacznik statusu Balroga



**Awers:**  
**Aktywny**



**Rewers:**  
**Nieaktywny**

## BALROG W GRZE



Balrog jest jednym z Pomniejszych Sług, więc kiedy znajduje się w grze, dodaje do puli kości akcji Cienia kość Balroga (patrz strona 11).

Kość Balroga zostanie usunięta z gry podczas fazy Odzyskiwania kości akcji, jeśli:

- Balrog został usunięty z gry *lub*
- gracz wybrał jej wynik Postaci lub Oka (oba zostały opatrzone symbolem usunięcia), gdy w grze znajduje się Czarnoksiężnik z Angmaru (dowolna wersja).

## Specjalne zdolności

### Ogień i cień

Jeśli Drużyna Pierścienia zostanie odkryta lub ujawni się i w wyniku tego działania przesunie się przez, z, do lub pozostanie w regionie zajmowanym przez Balroga, wylosuj żeton poszukiwań i zastosuj jego efekty (ignorując symbole odkrycia).

Jeśli wylosowany żeton posiada symbol „Oka”, wyeliminuj Balroga i przewodnika Drużyny Pierścienia (jeśli przewodnikiem jest Gollum, odrzuć żeton Oka, nie wywołując żadnego efektu).

### Płomień Udûnu

Jeśli Balrog bierze udział w bitwie, siła armii Cienia wzrasta o dwa (gracz nadal może rzucać maksymalnie 5 kośćmi bitwy).

## Aktywacja Balroga



Z początku Balrog jest **nieaktywny** – posiada poziom 0 i nie może opuścić Morii. Jednakże kiedy gracz Cienia wyrzuci na kości Balroga wynik wykorzystania Balroga lub zagra kartę

Wydarzenia „Nadciąga Balrog!”, Balrog stanie się **aktywny**.

Aby to zaznaczyć, należy odwrócić znacznik statusu Balroga na stronę „aktywną”.

### Efekty aktywacji

Dopóki Balrog jest aktywny, jego poziom wynosi 2.

Kiedy Balrog jest aktywny, *może* opuścić Morię. Balrog może się poruszyć o dwa region w taki sam sposób jak inne naziemne Sługi.

Jeśli Balrog jest już aktywowany, kolejny wynik wykorzystania Balroga może zostać użyty do wykonania JEDNEJ z poniższych akcji:

- przesunięcia armii zawierającej Balroga *albo*
- ataku armią zawierającą Balroga, *albo*
- przesunięcia po planszy samego Balroga.



**Uczynienie Balroga nieaktywnym**

Kiedy Balrog zostanie aktywowany, pozostanie aktywny, dopóki gracz Wolnych Ludów nie sprawi, że na powrót stanie się **nieaktywny**.

Gracz Wolnych Ludów może uczynić Balroga **nieaktywnym**:

- używając wyniku Woli Zachodu z kości akcji *albo*
- używając wyniku Postaci z kości akcji, jeśli Gandalf (dowolna wersja) znajduje się w tym samym regionie, co Balrog.

Jeśli Balrog zostanie uczyniony nieaktywnym, kiedy przebywa poza Morią, zostanie wyeliminowany.

Jeśli Balrog zostanie uczyniony nieaktywnym, kiedy przebywa w Morii, jego poziom ponownie spada do 0. Aby to zaznaczyć, należy odwrócić znacznik statusu Balroga na stronę „nieaktywną”.

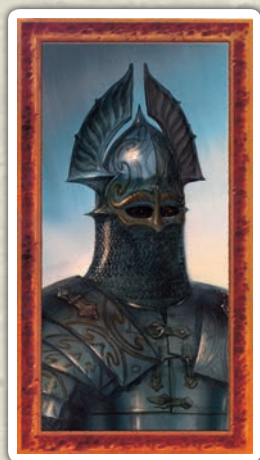
**Dodatkowe zasady**

- Dla celów zagrania Gandalfa Białego Balroga nie uważa się za Sługę.

## GOTHMOG, PORUCZNIK MORGULU



We „Władcy Pierścieni” nigdy nie poznamy prawdziwej natury Porucznika Morgulu. Wiemy, że po zniszczeniu Czarnoksiężnika z Angmaru na polach Pelennoru został głównodowodzącym armii Cienia, był więc jednym z najpotężniejszych sług Saurona. Gdyby Aragorn nie przybył na czas, być może odmieniłby losy bitwy na korzyść swojego pana. Co by się stało, gdyby Gothmog stanął na czele armii Mordoru wcześniej, w czasie gdy Czarnoksiężnik z Angmaru wciąż próbował odnaleźć dla Saurona Jedyny Pierścień? Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to pytanie.



Statystyki Gothmoga prezentują się następująco:

- **Poziom:** 3
- **Zdolności przywódcze:** 1
- **Dodaje kość Gothmoga do puli kości akcji Cienia.**

## W JAKI SPOSÓB GOTHMOG WCHODZI DO GRY

Jeśli Sauron znajduje się w „stanie wojny”, Minas Morgul pozostaje niezdołbane, a w grze nie ma Czarnoksiężnika z Angmaru, Czarnego Wodza, gracz Cienia może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zagrać Gothmoga do Minas Morgul.

## GOTHMOG W GRZE



Gothmog jest jednym z Pomniejszych Sług, więc kiedy znajduje się w grze, dodaje do puli kości akcji Cienia kość Gothmoga (patrz strona 11).

Kość Gothmoga zostanie usunięta z gry podczas fazy Odzyskiwania kości akcji, jeśli:

- Gothmog został usunięty z gry *lub*
- gracz wybrał jej wynik Armii lub Oka (oba zostały opatrzone symbolem usunięcia), gdy w grze znajduje się Czarnoksiężnik z Angmaru (dowolna wersja), *lub*
- w grze znajduje się Czarnoksiężnik z Angmaru, Czarny Wódz.

## Rzucić ich do walki

Jeśli Gothmog przebywa w armii Cienia w wolnym regionie, gracz Cienia może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zrekrutować w tym regionie jedną regularną jednostkę Saurona albo by zastąpić jedną regularną jednostkę Saurona jedną elitarną jednostką.

## Dodatkowe zasady

- Dla celów zagrania Gandalfa Białego Gothmoga nie uważa się za Sługę.
- Gothmog porusza się jak naziemny Sługa.

## RZECZNIK SAURONA, CZARNY NÚMENÓREJCZYK

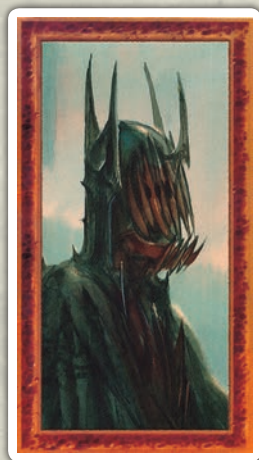


We „Władcy Pierścieni” Rzecznik Saurona był posłem i przywódcą wojskowym, który w przypadku wygrania wojny przez Czarnego Władcę miał stać się nadzorcą Wolnych Ludów. Rzecznik Saurona

był też jednak potężnym czarownikiem Czarnych Númenórejczyków – co by się stało, gdyby Sauron zdecydował się wysłać go do boju szybciej? Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to pytanie.

Statystyki Rzecznika Saurona prezentują się następująco:

- **Poziom:** 3
- **Zdolności przywódcze:** 2
- **Dodaje jedną standardową kość akcji do puli kości akcji Cienia.**



### W JAKI SPOSÓB RZECZNIK SAURONA WCHODZI DO GRY

Jeśli gracz Wolnych Ludów posiada 1 lub więcej punktów zwycięstwa, gracz Cienia może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zagrać Rzecznika Saurona, Czarnego Númenórejczyka, do dowolnego regionu z niezdobytą twierdzą Saurona.

Gracz Cienia może też zdecydować się zagrać Rzecznika Saurona, Czarnego Númenórejczyka, zamiast Rzecznika Saurona, Komendanta Barad-dûr, kiedy Drużyna Pierścienia znajdzie się na torze Mordoru.

**Uwaga:** Gracz nie może zagrać drugiej wersji Rzecznika Saurona (Czarnego Númenórejczyka lub Komendanta Barad-dûr), jeśli inna wersja już znajduje się w grze lub została wcześniej wyeliminowana.

### RZECZNIK SAURONA W GRZE

#### Specjalne zdolności

##### Złowroga wiedza

Jeśli Czarny Númenórejczyk towarzyszy oblegającej armii Cienia, gracz Cienia może wydłużyć bitwę o jedną rundę, raz na akcję, nie redukując jednostki elitarniej do regularnej.

##### Potężne czary

Jeśli Czarny Númenórejczyk towarzyszy armii Cienia, gracz Cienia może raz na turę użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby poruszyć lub zaatakować tą armią (tak jakby użył wyniku Postaci).

## CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU, PRZYWÓDCA UPIORÓW PIERŚCIENIA



We „Władcy Pierścieni”  
po porażce u brodów  
Bruinen Czarnoksiężnik  
z Angmaru został  
wywyższony i powrócił pod  
nową, demoniczną postacią

Czarnego Wodza, na czele głównej armii  
zmierającej na Minas Tirith. Co by się stało,  
gdyby Sauron raz jeszcze nakazał Przywódcę  
Upiorów Pierścienia zlokalizować Jedyny  
Pierścień, zamiast koncentrować się na wojnie?  
Poniższe zasady przedstawiają odpowiedź na to  
pytanie.



Statystyki Czarnoksiężnika z Angmaru  
prezentują się następująco:

- **Poziom:** ∞ (Czarnoksiężnik z Angmaru porusza się jak Nazgûle)
- **Zdolności przywódcze:** 1
- **Dodaje jedną standardową kość akcji do puli kości akcji Cienia.**

### W JAKI SPOSÓB CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU WCHODZI DO GRY

Jeśli Drużyna Pierścienia *nie znajduje się* w regionie, który zawiera niezdobytą twierdzę Wolnych Ludów, gracz Cienia może użyć wyniku Mobilizacji z kości akcji, aby zagrać Czarnoksiężnika z Angmaru, Przywódcę Upiorów Pierścienia.

Jeśli Czarnoksiężnik z Angmaru, Czarny Wódz, *nie znajduje się* w grze, należy umieścić Przywódcę Upiorów Pierścienia w regionie, w którym znajduje się Drużyna Pierścienia. W przeciwnym razie należy zastąpić Czarnego Wodza Przywódcą Upiorów Pierścienia w regionie, w którym znajdował się ten pierwszy.

### CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU W GRZE Rekrutacja Czarnego Wodza

Jeśli w grze znajduje się Przywódca Upiorów Pierścienia, gracz Cienia może zastąpić go Czarnym Wodzem, wydając wynik Mobilizacji z kości akcji, o ile zostały spełnione wszystkie wymagania zagrania Czarnego Wodza. Czarnego Wodza należy umieścić w regionie, w którym znajdował się Przywódca Upiorów Pierścienia.

Czarnoksiężnika z Angmaru można zastąpić drugą wersją *tylko raz na grę*. Jeśli gracz Cienia zastąpił już Czarnoksiężnika z Angmaru, nie może tego zrobić ponownie, nie może też zagrać innej wersji, jeśli druga została wcześniej wyeliminowana.

## Specjalne zdolności

### Włócznia terroru

Jeśli Przywódca Upiorów Pierścienia znajduje się w tym samym regionie, co Drużyna Pierścienia, kiedy gracz Cienia zagrywa kartę Wydarzenia: Postaci, może natychmiast dobrać nową kartę Wydarzenia: Postaci.

**Uwaga:** Jeśli w grze znajduje się karta Wydarzenia „Palantir z Orthanku”, gracz może dobrać tylko jedną kartę (nie dwie).

### Widzi i wie

Jeśli Drużyna Pierścienia zostanie ujawniona w regionie, w którym nie znajduje się niezdojta twierdza Wolnych Ludów, gracz Cienia może natychmiast przesunąć Przywódcę Upiorów Pierścienia do regionu z Powiernikiem Pierścienia, nie wykorzystując do tego celu akcji.

### Dodatkowe zasady

- Dla celów zagrania Gandalfa Białego Czarnoksiężnika z Angmaru, Przywódcę Upiorów Pierścienia, **nie uważa** się za Sługę.
- Wszystkie karty Wydarzeń i karty Bitwy odnoszące się do „Czarnoksiężnika z Angmaru” mogą zostać użyte w połączeniu z Czarnoksiężnikiem z Angmaru, Przywódcą Upiorów Pierścienia.



## ROZDZIAŁ IV:

## RADA RIVENDELL

**Z**asady *Rady Rivendell* prezentują inną wersję historii zawartej we „Władcy Pierścieni”. Z tego powodu przedstawiono je tylko jako opcjonalny wariant.

Jak potoczyłyby się losy Wojny o Pierścień, gdyby Rada Rivendell, zamiast wysłać składającą się z dziewięciu członków Drużynę Pierścienia z wyprawą do Góry Przeznaczenia, wysłałaby jednego lub więcej z tych bohaterów do ich ojczyzn?

Wariant *Rada Rivendell* przedstawia odpowiedź na to pytanie.

## ALTERNATYWNI TOWARZYSZE

Podczas przygotowania gry gracz Wolnych Ludów może zastąpić część lub wszystkich członków Drużyny Pierścienia z *Wojny o Pierścień* odpowiednimi wersjami z tego rozszerzenia. Z wybranych kart Towarzyszy należy utworzyć talię Drużyny Pierścienia.

Wyboru Towarzyszy nie należy ujawniać graczowi Cienia – widocznym pozostanie tylko obecny przewodnik Drużyny Pierścienia. Pozostałe postacie muszą zostać ujawnione, kiedy:

- zostaną przewodnikiem Drużyny Pierścienia *albo*
- zostaną wybrane jako straty, *albo*
- oddzielą się od Drużyny Pierścienia.

## AKTYWACJA ZDOLNOŚCI NOWYCH TOWARZYSZY

Na niektórych kartach nowych Towarzyszy nie ma symboli narodowości. To świadoma decyzja: te postacie mogą aktywować Naród tylko poprzez użycie odpowiedniej zdolności.

## TOWARZYSZE POZA DRUŻYNĄ PIERŚCIENIA

Niektórzy z nowych Towarzyszy (Meriadok, Peregrin, Boromir, Gimli i Legolas) mogą rozpocząć grę poza Drużyną Pierścienia, w odpowiadających im ojczyznach.

To odzwierciedla fakt, że opuścili Rivendell przed Powiernikiem Pierścienia i zdążyli powrócić do swoich rodzinnych krain zanim Frodo i jego towarzysze wyruszyli w swoją podróż.

Podczas fazy Drużyny Pierścienia pierwszej tury gracz Wolnych Ludów może ogłosić, że jeden lub więcej Towarzyszy rozpoczyna grę poza Drużyną Pierścienia. Tych Towarzyszy należy usunąć z Drużyny

Pierścienia i umieścić na planszy, we wskazanych na ich kartach regionach początkowych. Uważa się ich za Towarzyszy, którzy odłączyli się od Drużyny Pierścienia.

Jeśli gracz nie ogłosi, że ci Towarzysze znajdują się poza Drużyną Pierścienia, będą podróżować z Drużyną Pierścienia zgodnie z normalnymi zasadami, będą też mogli się od niej normalnie odłączyć.

## ŻETONY AKCJI CIENIA

Jeśli jacyś Towarzysze rozpoczynają grę poza Drużyną Pierścienia, gracz Cienia otrzymuje:

- jeden wybrany żeton akcji, jeśli grę poza Drużyną Pierścienia rozpoczyna tylko jeden Towarzysz;
- oba żetony akcji, jeśli grę poza Drużyną Pierścienia rozpoczyna więcej niż jeden Towarzysz.

Gracz Cienia może wybrać spośród dwóch żetonów akcji:

- **Przesunięcia Nazgûli i Sług** (działa w taki sam sposób jak wynik Postaci z kości akcji Cienia)
- **Przesunięcia 1 Narodu Cienia na torze polityki** (działa w taki sam sposób jak wynik Mobilizacji z kości akcji Cienia)

### Żetony akcji Cienia



**Awers: Przesuń  
Nazgûle i Sługi**



**Awers: Przesuń 1 Naród  
Cienia na torze polityki**



**Rewers**

Gracz Cienia może użyć żetonu akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji zamiast używać wyniku z kości akcji.

Gracz może użyć każdego z żetonów akcji tylko raz na grę, może też dzięki nim wykonać tylko wymienione konkretne akcje. Gracz nie może wykorzystać żetonu, aby zastąpić „dowolny wynik z kości akcji” (aby aktywować kartę Wydarzenia lub zdolność postaci), nie może też zmodyfikować żetonu Pierścieniem Elfów.

Można wykorzystać tylko jeden żeton akcji na turę.

Żetonów akcji nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania, ile akcji ma do dyspozycji gracz Cienia (dla celu ustalenia, czy może spasować).

W grze wieloosobowej z żetonu akcji może skorzystać dowolny z graczy Cienia.

Autorzy gry: ROBERTO DI MEGLIO,  
MARCO MAGGI oraz FRANCESCO NEPITELLO

# PANOWIE ŚRÓDZIEMIA™

Projekt gry ROBERTO DI MEGLIO,  
MARCO MAGGI oraz FRANCESCO NEPITELLO

Ilustracje JOHN HOWE

Dodatkowe ilustracje JON HODGSON

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne FABIO MAIORANA

Figurki BOB NAISMITH oraz DUST STUDIO

Projekt figurek MATTEO MACCHI oraz FRANCESCO NEPITELLO

Zdjęcia CHRISTOPH CIANCI

Produkcja ROBERTO DI MEGLIO oraz FABRIZIO ROLLA

Tłumaczenie MARCIN WEŃNICKI

**Testerzy:** Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, John McKendrick, Peter Majek, David Morse, Nicolas Pagès, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

**Specjalne podziękowania** należą się Kristoferowi Bengtssonowi i Kevinowi Chapmanowi za ich nieustanne wsparcie dla grupy testowej i dla całej społeczności WoP, w tym za pomysły na nowe karty Bitwy; dla Andrew Poultera za utrzymanie na bieżąco klienta WOTR Online; dla Rafaela Brinnera, Ralfa Schemmanna i Chrisa Younga za ich wyjątkowy wysiłek i cenne uwagi podczas testów.

Gra stworzona, wydana i dystrybuowana na świecie przez  
**ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy  
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Wersja polska  
**GALAKTA**



ul. Łągiewnicka 39, 30-417 Kraków, Polska,  
tel. 12 656 34 89,  
[www.Galakta.pl](http://www.Galakta.pl)

Lords of Middle-earth, Middle-earth, The War of the Ring, The Hobbit, The Lord of the Rings and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by sophisticated Games Ltd. and their respective licensees. War of the Ring Boardgame © 2012 Ares Games Srl. © 2012 Sophisticated Games Ltd. **Uwaga.** Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera drobne elementy. Ryzyko zadławienia. Wyprodukowano w Chinach. Proszę zachować te informacje.

