Władca Pierścieni™
GRA KARCIANA

Płomień Zachodu™

Musimy naciskać wroga, już nie pora czekać biernie na jego pierwszy ruch. Wiedzcie też, przyjaciele, że patrząc w kryształ, dowiedziałem się wielu rzeczy. Dostrzegłem poważne niebezpieczeństwo grożące Gondorowi z nieoczekiwanej strony, od południa; dzieje się tam coś, co odciągnie znaczną część sił od obrony Minas Tirith. Jeżeli nie zażegnamy tej groźby, lękam się, że gród upadnie, zanim upłynie dziesięć dni.

— Aragorn, *Powrót króla*

Władca Pierścieni: Płomień Zachodu to rozszerzenie-saga do gry karcianej *Władca Pierścieni*. W przeciwieństwie do innych rozszerzeń do gry karcianej *Władca Pierścieni*, które wprowadzają do Śródziemia nowe przygody, rozszerzenia-sagi dają graczom możliwość bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach opisanych w książkach J.R.R. Tolkiena, a nawet ich odtworzenia.

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Płomień Zachodu* gracze dołączą do Aragorna i jego towarzyszy, gnających przez ziemie Gondoru, aby powstrzymać armię z Minas Morgul przed zniszczeniem Minas Tirith. W tej kontynuacji rozszerzenia *Kraina Cienia* znajdują się trzy scenariusze odpowiadające pierwszej połowie *Powrotu króla*. Ciąg dalszy przygody znajdzie się w nadchodzącym rozszerzeniu-sadze *Władca Pierścieni: Góra Ognia*. Dzięki niemu gracze będą mogli rozegrać historię z drugiej połowy *Powrotu króla*.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Płomień Zachodu* znajdują się poniższe elementy:

- ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
  - 3 karty Bohaterów
  - 32 karty Graczy
  - 118 kart Spotkań
  - 9 kart Wyprawy
  - 3 karty Kampanii

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia-sagi *Władca Pierścieni: Płomień Zachodu* można rozpoznać po następującym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty:

Tryb kampanii

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 do Dziennika Wypraw dostępna jest na stronie www.galakta.pl.

Tryb kampanii

Płomień Zachodu wprowadza nowe karty Kampanii oraz nowe łaski i brzemiona, które pozwolą graczom rozegrać znajdujące się tu 3 scenariusze w trybie kampanii. Kampanię *Władca Pierścieni* zapoczątkowano w rozszerzeniu-sadze *Czarni Jeźdźcy*. Scenariusze z *Płomienia Zachodu* należy rozegrać po zakończeniu rozszerzenia *Kraina Cienia*.

Rozszerzenia-sagi z serii *Władca Pierścieni* zostały zaprojektowane z myślą o grze w trybie kampanii, ale gracze, którzy wolą rozgrywać pojedyncze przygody, mogą pominąć opisane poniżej zasady kampanii i przejść od razu do opisu scenariuszy na stronie 4. Na stronach 2-3 znajdują się przykładowe karty Kampanii i opis łask i brzemion.

Pełne zasady trybu kampanii można znaleźć w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźców*. To rozszerzenie jest wymagane do gry w trybie kampanii.

Karty Kampanii

Karty Kampanii pozwalają osadzić scenariusze w szerszym kontekście kampanii. Przygotowując scenariusz w trybie kampanii, gracze muszą umieścić obok talii Wyprawy kartę Kampanii rozgrywanego scenariusza i zastosować się do wynikających z niej dodatkowych poleceń przygotowania do gry. Kiedy gracze pokonają dany scenariusz, odwracają kartę Kampanii i stosują się do znajdujących się na niej poleceń następczych. Wynik tych poleceń należy odnotować w dzienniku kampanii.

Karta Kampanii

Rewers

Awers

Łaski i brzemiona

Łaski i brzemiona to dwa podtypy kart wykorzystywane tylko w trybie kampanii. Te karty to specjalne, rządzące się własnymi zasadami karty Graczy i Spotkań, przedstawiające wyniki decyzji graczy – zarówno dobrych, jak i złych. Te karty podlegają szczególnym zasadom.

Łaski to neutralne karty Graczy, które można zdobyć jedynie poprzez rozgrywanie scenariuszy w trybie kampanii. Innymi słowy, gracze mogą z nich korzystać, tylko jeśli wcześniej je zdobyli – chyba że z zasad danego scenariusza wynika co innego.

Brzemiona to karty Spotkań, które można zdobyć jedynie poprzez rozgrywanie scenariuszy w trybie kampanii. Kiedy dana karta brzemienia zostanie zdobyta, będzie od tej pory włączana do talii Spotkań. Karty brzemion nie posiadają symbolu zestawu spotkań – zamiast tego posiadają „symbol zestawu brzemion", przyporządkowujący je do danego zestawu brzemion. Z tego względu gracze nie powinni ich umieszczać w talii Spotkań, dopóki nie otrzymają ku temu polecenia (nawet jeśli symbol zestawu brzemion odpowiada symbolowi zestawu spotkań, wykorzystywanemu w danym scenariuszu).

Karta łaski

Karta brzemienia

Karty Graczy z rozszerzenia-sagi

We *Władcy Pierścieni: Płomieniu Zachodu* znajdują się nowe karty, których gracze mogą użyć, przygotowując talie z myślą o scenariuszach z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Większość nowych kart jest uniwersalna i gracze mogą z nich korzystać, rozgrywając dowolny z opublikowanych scenariuszy do gry karcianej *Władca Pierścieni*, jednakże kilka z nich jest przeznaczonych wyłącznie do wykorzystania wraz ze scenariuszami, które można znaleźć w rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni*.
Te zastrzeżone karty należą do sfery Drużyny Pierścienia . Są nimi Aragorn i Sztandar Elendila, a także karty łaski: Giermek Rohanu i Giermek Gondoru.

Nowe zasady

Przygotowanie do gry

Jeśli gracze rozgrywają któryś ze scenariuszy z rozszerzenia *Płomień Zachodu*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad Aragornem, bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia, znajdującym się w tym rozszerzeniu.

Sfera Drużyny Pierścienia

W tym rozszerzeniu pojawia się nowa sfera wpływów: sfera Drużyny Pierścienia, oznaczona symbolem . Sfera Drużyny Pierścienia reprezentuje poświęcenie i wytrwałość dzielnych bohaterów, którzy podjęli się zniszczenia Jedynego Pierścienia i pokonania Saurona raz na zawsze.

Bohaterowie ze sfery Drużyny Pierścienia mogą być wykorzystywani jedynie podczas rozgrywania scenariuszy z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Ponadto w grze może się znajdować tylko 1 bohater ze sfery Drużyny Pierścienia. To oznacza, że w żadnym momencie rozgrywki w grze nie może się znajdować więcej niż 1 bohater z tej sfery.

Aragorn

We *Władcy Pierścieni: Płomieniu Zachodu* pojawia się nowa wersja Aragorna, należąca do sfery Drużyny Pierścienia. Jeśli gracze korzystają z tej wersji Aragorna, ich startowym bohaterem nie może być inna wersja Aragorna, nie mogą też posiadać innych wersji Aragorna w swoich taliach.

Aragorn jest bohaterem, dlatego podczas fazy Zasobów otrzymuje 1 żeton zasobów. Zasoby te będą służyć do zagrywania kart odpowiadających sferze Drużyny Pierścienia oraz kart neutralnych.

Treść karty Aragorna brzmi: „Jeśli Aragorn opuści grę, gracze przegrywają”. Tej zasady nie można modyfikować efektami kart Graczy lub efektami kart Spotkań.

Ta wersja Aragorna należy do sfery Drużyny Pierścienia, dlatego gracze nie mogą korzystać z niej podczas gry ze scenariuszami, które nie pochodzą z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*.

Zasady gry dla wielu graczy – Aragorn

Treść karty Aragorna brzmi: „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Aragornem”. Kiedy znacznik pierwszego gracza zostanie przekazany podczas fazy Odpoczynku, nowy pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Aragornem, całą jego pulą żetonów zasobów oraz wszystkimi dołączonymi do niego kartami.

Jeśli Aragorn jest ostatnim kontrolowanym przez danego gracza bohaterem, a następnie wyjdzie spod kontroli tego gracza, ten gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

Zasady trybu kampanii – Aragorn

Jeśli podczas poprzedniego scenariusza rozgrywanego w trybie kampanii gracz używał Aragorna jako jednego ze swoich bohaterów (odnotowując to w dzienniku kampanii), przygotowując w trybie kampanii scenariusze z tego rozszerzenia, straci kontrolę nad tamtą wersją tego bohatera. Gracz może wybrać innego bohatera, aby zastąpić Aragorna, i nie otrzyma z tej okazji kary +1 do poziomu zagrożenia. Nowego bohatera należy zapisać w dzienniku kampanii. Wszystkie karty ze słowem kluczowym trwała, które były dołączone do poprzedniej wersji Aragorna, zostają dołączone do Aragorna ze sfery Drużyny Pierścienia.

Jeśli Aragorn został wcześniej umieszczony na liście poległych bohaterów, jego imię należy usunąć z tej listy, ale każdy z graczy otrzyma permanentną karę +1 do poziomu zagrożenia.

Zasady trybu kampanii – Frodo

Podczas rozgrywki w scenariusze z *Płomienia Zachodu* w trybie kampanii gracze nie mogą wykorzystywać jakichkolwiek kart z nazwą „Frodo Baggins".

Nowe zasady strefy przeciwności

Grając w scenariusze z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*, gracze będą odkrywać karty Spotkań pojedynczo. Podczas kroku przeciwności fazy Wyprawy, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy odkryje i rozpatrzy 1 kartę Spotkania. Dopiero kiedy dana karta zostanie rozpatrzona, następny gracz odkryje kolejną kartę. Jeśli efekt karty Spotkania zwraca się do gracza bezpośrednio (np. „musisz..."), należy go odnieść do gracza, który odkrył daną kartę. Jeśli odkryta karta Spotkania posiada słowo kluczowe mroczna fala, ten sam gracz odkrywa dodatkową kartę Spotkania. Wszystkie karty Spotkań ze słowem kluczowym zguba X wpływają na wszystkich graczy.

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.

Łucznictwo X

Kiedy karta ze słowem kluczowym łucznictwo znajduje się w grze, na początku każdej fazy walki gracze muszą zadać znajdującym się w grze kartom postaci tyle obrażeń, ile wynosi wartość łucznictwa. Te obrażenia mogą zostać zadane postaci kontrolowanej przez dowolnego gracza, gracze mogą też podzielić je pomiędzy siebie w dowolny sposób. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia co do podziału obrażeń pochodzących z łucznictwa, ostateczną decyzję podejmuje pierwszy gracz. Jeśli w grze znajduje się kilka kart ze słowem kluczowym łucznictwo, ich efekty ulegają zsumowaniu. Należy pamiętać, że 🛡 nie blokuje obrażeń pochodzących z łucznictwa.

Przykład: *Tomek i Krzysiek rozgrywają scenariusz „Bitwa na polach Pelennoru”. W grze znajdują się dwie kopie Orka Oka. Ork Oka posiada słowo kluczowe łucznictwo 1, Wartości obu kart sumuje się, dając łucznictwu wartość 2. Na początku fazy walki gracze decydują, że 1 obrażenie zostanie zadane sprzymierzeńcowi Krzyśka, Księciu Imrahilowi, a drugi punkt bohaterowi Tomka, Beregondowi.*

Opresja

Kiedy gracz odkryje kartę Spotkania ze słowem kluczowym opresja, musi rozpatrzyć umieszczenie tej karty w strefie przeciwności na własną rękę, bez naradzania się z innymi graczami. W tym czasie pozostali gracze nie mogą wykonać żadnych akcji ani aktywować jakichkolwiek odpowiedzi.

Szara Drużyna

Gdy Frodo, Sam i Gollum przedzierali się przez knieje Ithilien, Aragorn i jego towarzysze stoczyli bitwę w Helmowym Jarze, a potem wybrali się do ruin Isengardu, aby rozprawić się ze zdrajcą Sarumanem. Podczas rozmów sługa czarodzieja, Grima, rzucił w nich z balkonu Palantirem. Aragorn pozostawił Sarumana i jego sługę w pieczy entów strzegących wieży Orthanku, zaś kulę zabrał ze sobą do Helmowego Jaru. Tam, w najwyższej wieży Rogatego Grodu, spojrzał w głąb Kryształu Widzenia i poznał plany Wroga.

W Palantirze dostrzegł flotę korsarzy zbliżającą się do wybrzeży Gondoru i armie Minas Morgul maszerujące na Minas Tirith. Rozumiejąc, że Białe Miasto upadnie, jeśli nie otrzyma pomocy, Dziedzic Isildura postanowił obrać najkrótszą drogę przez góry do Pelargiru: Ścieżkę Umarłych.

W tych, którzy żyli w jej pobliżu, sama jej nazwa wywoływała strach. Ścieżkę Umarłych miały nawiedzać duchy ludzi z drugiej ery Śródziemia. Wiarołomcy, którzy nie przyłączyli się do Isildura, kiedy wezwał ich na pomoc w wojnie z Mordorem. Isildur przeklął ich za niewierność, zmuszając do pozostania wśród cienistych wzgórz, dopóki ich przysięga nie zostanie wypełniona.

Aragorn nie wiedział, czy pomogą, czy też przeszkodzą mu one podróży, ale był zdeterminowany, by dotrzeć na wybrzeże najkrótszą drogą...

Talia Spotkań „Szarej Drużyny" składa się z następującego zestawu spotkań: Szara Drużyna. Zestaw ten posiada następujący symbol:

Słowo kluczowe upiór

Upiór to nowe słowo kluczowe pojawiające się na kartach wrogów z cechą ***Nieumarły*** ze scenariusza *Szara Drużyna*. To słowo kluczowe przedstawia tajemniczą i przerażającą naturę nieumarłych wiarołomców, spotkanych przez Szarą Drużynę podczas wędrówki Ścieżką Umarłych.

Podczas kroku „ustalania obrażeń z walki" ataku wykonanego przez wroga ze słowem kluczowym upiór wszystkie obrażenia, które zadałby atak, należy anulować i zamiast tego podnieść o tę samą wartość poziom zagrożenia broniącego się gracza.

Przykład: *Tomek znajduje się w zwarciu z Zastępem Cieni, wrogiem z 4 ⚒ i słowem kluczowym upiór. Podczas fazy Walki broni się przed atakiem Zastępu Cieni Gimlim, posiadającym 2 ⛨. Atak zadałby Gimliemu 2 obrażenia – te obrażenia należy jednak anulować i zamiast tego podnieść o 2 poziom zagrożenia Tomka.*

Armia Umarłych

Armia Umarłych to dwustronna karta, posiadająca stronę wroga i stronę celu-sprzymierzeńca. Grając w scenariusz *Szara Drużyna*, kartę wroga Armia Umarłych należy umieścić w strefie przeciwności w momencie, w którym gracze przejdą do etapu 3A. Karta celu-sprzymierzeńca Armia Umarłych to karta łaski, którą gracze mogą zdobyć jedynie poprzez pokonanie wrogiej Armii Umarłych w trybie kampanii.

Oblężenie Gondoru

Po wyczerpującej podróży pod Dwimorbergiem Aragorn i jego towarzysze wyszli po południowej stronie Nawiedzonej Góry i ruszyli w kierunku Kamienia Erech. Tam Dziedzic Isildura zażądał, aby Umarli z Dunharrow wypełnili swoją przysięgę i podążyli za nim do Pelargiru, gdzie ściągała umbarska flota.

Ku zaskoczeniu towarzyszy Aragorna Armia Umarłych posłuchała jego rozkazu. Aby zdążyć do Pelargiru na czas, kompania musiała przyjąć mordercze tempo. Większość śmiertelników nie podołałaby temu wyzwaniu, ale wielka potrzeba i siła woli Aragorna pozwoliły im to przecierpieć.

W pięć dni pokonali ponad dwieście siedemdziesiąt mil dzielących ich od Pelargiru. Przekraczając bród na Gilrainie spotkali ludzi z Lamedonu, walczących z umbarskimi łupieżcami, którzy przypłynęli tu z nurtem rzeki. Zarówno sprzymierzeńcy, jak i wrogowie pierzchali przed zastępami z Dunharrow, ale w samym Pelargirze korsarze wreszcie wydali im bitwę.

Tam, u ujścia Anduiny, zgromadziła się potęga umbarskiej floty, gotowa złupić Gondor. Przed zmordowaną Szarą Kompanią stanęła wielka armia korsarzy. Mimo to Aragorn wydał Armii Umarłych rozkaz ataku i sam poprowadził swych towarzyszy w wir bitwy...

Talia Spotkań „Oblężenia Gondoru" składa się z następującego zestawu spotkań: Oblężenie Gondoru. Zestaw ten posiada następujący symbol:

Bitwa na polach Pelennoru

Gdy Aragorn i jego towarzysze spieszyli do portu w Pelargirze, Sauron rozpoczął swój z dawna przygotowywany szturm na Gondor, mający się zakończyć całkowitą klęską Zachodu. Orki z Czarnej Bramy zalały wyspową fortecę Cair Andros, a główny zastęp Mordoru wymaszerował z Minas Morgul pod wodzą Najwyższego Nazgûla, Czarnoksiężnika z Angmaru.

Denethor, namiestnik Gondoru, wysłał posłańców do króla Theodena, prosząc o wsparcie dla Minas Tirith. Zapłonęły ognie sygnalizacyjne pomiędzy Gondorem i Rohanem. W tym czasie wojownicy z odległych prowincji Gondoru zasilili garnizon Białego Miasta. Było ich mniej niż się spodziewano, bowiem reszta musiała zostać na wybrzeżu, aby odpierać ataki umbarskich korsarzy.

Czarnoksiężnik z Angmaru nie zastał Gondorczyków nieprzygotowanych, ale ich siły bledły w obliczu zastępów Mordoru. W przeddzień ataku z Góry Przeznaczenia trysnęły strumienie ognia, a czarne chmury zasnuły niebo. Na Minas Tirith opadł całun nocy. Gdyby nie nadeszła niespodziewana odsiecz, Białe Miasto, a wraz z nim cały Gondor, niechybnie by upadło...

Talia Spotkań „Bitwy na polach Pelennoru" składa się z następującego zestawu spotkań: Bitwa na polach Pelennoru. Zestaw ten posiada następujący symbol:

Minas Tirith

Minas Tirith to cel, który należy umieścić w grze, kiedy gracze dotrą do etapu 3A. Ten cel przedstawia oblężone podczas *Bitwy na polach Pelennoru* Białe Miasto. Jeśli pod koniec rundy Minas Tirith posiada tyle obrażeń, ile punktów wytrzymałości, upada, a gracze przegrywają grę.

Na Minas Tirith wpływają efekty kilku kart Spotkań. Jeśli te efekty zostaną aktywowane podczas etapu 2B, czyli w momencie, w którym Minas Tirith nie znajduje się w grze, gracze muszą je rozpatrzyć na tyle, na ile to możliwe.

Przykład: *Tomek znajduje się na etapie 2B, kiedy z talii zostaje odkryta karta podstępu Zaklęcia Zniszczenia. Jej treść brzmi: „**Po odkryciu:** Zadaj 1 obrażenie każdej wyczerpanej postaci albo zadaj 5 obrażeń Minas Tirith". Minas Tirith nie znajduje się w grze, Tomek musi więc zadać po 1 obrażeniu każdej znajdującej się w grze wyczerpanej postaci.*

Szturm

Szturm to nowe słowo kluczowe, pojawiające się na etapie 3B scenariusza *Bitwa na polach Pelennoru*. To słowo kluczowe przedstawia nieustający atak armii Mordoru na Minas Tirith. Kiedy etap 3B znajduje się w grze, gracze nie mogą umieszczać na nim żetonów postępu w wyniku działania efektów kart Graczy ani udanych wypraw. Gracze nadal mogą umieszczać żetony postępu na aktywnym obszarze.

Jeśli wyprawa się nie powiedzie, gracze nie podnoszą swoich poziomów zagrożenia. Zamiast tego muszą zadać X obrażeń Minas Tirith, gdzie X to różnica pomiędzy całkowitą siłą zagrożenia strefy przeciwności i całkowitą siłą woli wszystkich postaci przydzielonych do wyprawy (obrażenia oblicza się raz na grupę, nie dla każdego gracza).

Przykład: *Na etapie 3B Wojtek i Michał przydzielili do wyprawy w sumie 20 ✪. Pod koniec kroku przeciwności strefa przeciwności posiada w sumie 25 ♛. Gracze nie podnoszą swoich poziomów zagrożenia o 5 – zamiast tego, jako grupa, zadają 5 obrażeń Minas Tirith, zmniejszając posiadane przez nie punkty wytrzymałości z 50 do 45.*

Wskazówka strategiczna

Podczas scenariusza *Bitwa na polach Pelennoru* gracze muszą w każdej rundzie uważnie śledzić kilka aktywowanych efektów. Aby doświadczenia płynące z gry były pozytywne, a rozgrywka nie stała się zbyt uciążliwa, wszystkie te efekty aktywuje się na początku fazy Wyprawy albo na końcu rundy. Zalecamy, aby gracze sprawdzali, czy nie powinni aktywować jakichś efektów zarówno na początku każdej fazy Wyprawy, jak i na końcu każdej rundy.

Karty, którym należy poświęcić szczególną uwagę:

- Minas Tirith
- Czarnoksiężnik z Angmaru
- Grond
- Skrzydlaty Upiór
- Umbarska Flota (tylko w trybie kampanii)

Talie

Scenariusze zawarte w rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Płomień Zachodu* przedstawiają rozpaczliwe próby dotarcia Aragorna do Minas Tirith, zanim mury miasta upadną pod naporem armii Mordoru. Ich celem jest oddanie atmosfery rozpaczy i heroizmu powieści, dlatego mogą sprawić graczom niemałą trudność. Aby pomóc graczom podczas przygód z rozszerzenia *Płomień Zachodu*, sporządziliśmy listy kart, które nadają się do złożenia dwóch talii. Do ich stworzenia wystarczą karty z zestawu podstawowego gry karcianej *Władca Pierścieni*, rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy*, rozszerzenia *Droga mroczniejе*, rozszerzenia *Zdrada Sarumana*, rozszerzenia *Kraina Cienia* i rozszerzenia *Płomień Zachodu*. Gra karciana *Władca Pierścieni* to kooperacyjna żywa gra karciana, dlatego obie talie zostały tak zaprojektowane, aby doskonale się uzupełniać. Z tego powodu sugerujemy, aby grać nimi jednocześnie.

Talia przywództwa i wiedzy

Bohaterowie
Faramir
Denethor
Pippin

Sprzymierzeńcy
Gandalf x2
Gimli x1
Anborn x1
Halbarad x2
Galadriela x1
Elrond x2
Narwaniec x2
Mablung x2
Gleowina x2
Ghân-buri-ghân x2
Ereborski Kowal x2
Strażnik Cytadeli x3
Henamarth Rzeczna Pieśń x1
Zwiadowca znad Śnieżnego Potoku x3

Wydarzenia
Trzech Łowców x1
Nie Zwracaj Nań Uwagi x2
W Cieniach x2
Za Gondor! x2
Sekretna Ścieżka x2
Atak z Zaskoczenia x2
Zasmakuj Stali! x2

Dodatki
Sztandar Elendila x1
Namiestnik Gondoru x2
Kamień Celebríany x1
Roheryn x1
Zasadzka x2
Kamień Elfów x2
Opiekun Lórien x2

Talia taktyki i ducha

Bohaterowie
Théoden
Éowyna (taktyka)
Merry

Sprzymierzeńcy
Gandalf x2
Legolas x2
Boromir x2
Książę Imrahil x1
Grimbold x2
Háma x2
Gamling x1
Okorzec x1
Farmer Maggot x1
Konny Łucznik x2
Bilbo Baggins x2
Włócznik Gondoru x3
Topornik Weteran x2
Tuk Włóczykij x2

Wydarzenia
Trzech Łowców x1
Pozdrowienie
Galadhrimów x1
Finta x2
Sprawdzian Woli x2
Rozpaczliwa Obrona x2
Pospieszny Cios x2
Twardszy Niźli Stal x2
Stawić Czoła x2

Dodatki
Sztandar Elendila x1
Herugrim x1
Nieoczekiwana Odwaga x1
Śnieżnogrzywy x2
Róg Gondoru x1
Złota Tarcza x1
Sztylet z Westernesse x3
Barwy Białej Wieży x1

Poziom trudności gry

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

Oryginalny projekt gry: Nate French
Projekt rozszerzenia: Caleb Grace
Dalsze prace nad rozszerzeniem: Matthew Newman
Zasady: Caleb Grace
Redakcja: Richard A. Edwards
Okładka: Chris Rahn
Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson
Kierowniczy projektant graficzny: Andy Christensen
Projekt graficzny: Mercedes Opheim i Monica Helland
Dyrektor zarządzający grafiką: Brian Schomburg
Koordynator licencji: Amanda Greenhart
Producent: Caleb Grace
Kierownik produkcji: Megan Duehn
Główny projektant gier: Corey Konieczka
Główny producent gier: Michael Hurley
Wydawca: Christian T. Petersen
Tłumaczenie: Marcin Wełnicki
Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek 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.

Testerzy: *Michael Strunk, Tony Fanchi, Jeremy Zwirn, Craig Bergman, Luke Eddy, Justin Engelking, Jason Clifford, Tom Duffield, Ian Martin, Dan Poage, Jean-Francois JET, Tom Howard, Steven MacLauchlan, Brian Schwebach, Aaron Youngren, Ezra Youngren, Tyler Parrot, Evn Tomeny, Peter Lazar, Thomas Burns, Landon Sommer, Chris Crissey, Chris Kraft, Mike Foster-Coode, Mark Craumer i Jason Lyle Garrett.*

DOWÓD ZAKUPU
PL-MEC54
Płomień Zachodu
8413331-0122-0

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, *Władca Pierścieni* i powiązane z nimi postacie, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały użyte na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. 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.***

Władca Pierścieni™

Szara Przystań™

Rozszerzenie

Żegluj po niezbadanych morzach Śródziemia!

Szara Przystań to piąte duże rozszerzenie do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Dzięki niemu gracze wyruszą na fantastyczną wyprawę pełną przygód, poszukiwań, odkryć i niebezpieczeństw. Trzy nowe scenariusze wykorzystują nowe karty statków i zasady żeglugi, a nowi bohaterowie i karty zapewnią wachlarz nowych możliwości.

www.Galakta.pl

© 2015 Fantasy Flight Games. Śródziemie, *Władca Pierścieni* oraz imiona postaci, 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 licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są ® Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom.