

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

# WOJNA O PIERŚCIEN<sup>TM</sup>

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

ROZSZERZENIE

## WOJOWNICY ŚRÓDZIEMIA<sup>TM</sup>



## ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE

**W**ojownicy Śródziemia to drugie rozszerzenie do gry planszowej *Wojna o Pierścień*, wprowadzające do gry nowy element: Frakcje. Frakcje to grupy i istoty, które w trakcie Wojny o Pierścień wspierały Wolne Ludy – Umarli z Dunharrow, Entowie z Fangornu i Wielkie Orły z Gór Mglistych — lub siły Cienia — Korsarze z Umbaru, Dunlendingowie i Wielkie Pająki.

### ELEMENTY

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

- Instrukcja
- 1 specjalna kość akcji Wolnych Ludów (zielona)
- 1 specjalna kość akcji Cienia (pomarańczowa)
- 48 nowych plastikowych figurek (po 8 na Frakcję)
  - 8 figurek Umarłych z Dunharrow
  - 8 figurek Wielkich Orłów z Gór Mglistych
  - 8 figurek Entów z Fangornu
  - 8 figurek Korsarzy z Umbaru
  - 8 figurek Górali z Dunlandu
  - 8 figurek Pomiotów Szeloby (pająków)
- 6 kart Frakcji
- 2 arkusze pomocy
- 62 karty:
  - 20 kart Wydarzeń Frakcji Wolnych Ludów
  - 20 kart Wydarzeń Frakcji Cienia
  - 6 kart Wezwania do Walki Wolnych Ludów
  - 6 kart Wezwania do Walki Cienia
  - 6 kart Wydarzeń Wolnych Ludów
  - 3 karty Wydarzeń Cienia
  - 1 karta Postaci Wolnych Ludów (Drzewiec)

## PRZYGOTOWANIE GRY

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

- Z talii Postaci Wolnych Ludów należy usunąć następujące karty Wydarzeń: „Gwaihir, Pędziwiatr” (#15), „Nadlatują Orły!” (#18), „Entowie Się Budzą: Drzewiec” (#19), „Entowie Się Budzą: Huornowie” (#20), „Entowie Się Budzą: Wiec Entów” (#21) i „Umarli z Dunharrow” (#22). Te karty zostaną zastąpione nowymi kartami Wydarzeń Wolnych Ludów z tego rozszerzenia.
- Z talii Strategii Cienia należy usunąć następujące karty Wydarzeń: „Korsarze z Umbaru” (#10), „Furia Dunlendingów” (#11); z talii Postaci Cienia należy usunąć kartę „Jaskinia Szeloby” (#1). Te karty zostaną zastąpione nowymi kartami Wydarzeń Wolnych Ludów z tego rozszerzenia.
- Nowe karty Wydarzeń należy dodać do odpowiednich talii Wydarzeń.
- Oprócz dwóch zwykłych talii Wydarzeń każdy z graczy otrzyma na początku gry trzecią: talię Wydarzeń Frakcji. Każdy z graczy tasuje swoją talię Wydarzeń Frakcji i umieszcza ją obok swoich pozostałych talii.
- Kości Frakcji, figurki Frakcji i karty Wezwania do Walki należy umieścić w pobliżu planszy (będą potrzebne później).
- Każdy z graczy otrzymuje po 3 karty Frakcji swojej strony konfliktu i umieszcza je na stole stroną z ilustracją ku górze, tak aby ich wymaganie były widoczne.
- Każdy z graczy otrzymuje arkusz objaśniający akcje Frakcji.

**Uwaga:** Gracze mogą łączyć to rozszerzenie wyłącznie z grą podstawową lub z grą podstawową i rozszerzeniem *Panowie Śródziemia*. W tym drugim przypadku gracze muszą zastosować się także do poleceń przygotowania gry *Panów Śródziemia*.

Jeśli gracze korzystają z promocyjnej figurki *Drzewca*, powinni zastąpić jego kartę Postaci kartą *Drzewca* z tego rozszerzenia. Figurka *Drzewca* nie została dołączona do tego rozszerzenia.

## PLASTIKOWE FIGURKI

### Figurki Frakcji Wolnych Ludów (24)



Umarli (8)



Orły (8)



Entowie (8)

### Figurki Frakcji Cienia (24)



Korsarze (8)



Dunlendingowie (8)



Pająki (8)

## KOŚCI FRAKCJI



Wolne Ludy



Cień

## KARTY FRAKCJI



Wolne Ludy (3)



Cień (3)

## KARTY

### Karty Wydarzeń Frakcji (40)



**Wolne Ludy (20)**



**Cień (20)**

### Karty Wezwania do Walki (12)



**Wolne Ludy (6)**



**Cień (6)**

### Karty Wydarzeń (9)



**Wolne Ludy (6)**



**Cień (3)**

### Karta Postaci (1)



**Drzewiec**

## 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”.

Obłąconą twierdzę uważa się za niezdobytą, jeśli oblegająca ją armia należy do pierwotnego właściciela twierdzy.

### FRAKCJE

Armie Wolnych Ludów ludzi, elfów i krasnoludów nie prowadziły Wojny o Pierścień samotnie – wspomagały je rzesze sprzymierzeńców. Armie Saurona również nie składały się tylko z orków, Haradrimów, Easterlingów i trolli. W grze tych sprzymierzeńców będą reprezentować wprowadzone w tym rozszerzeniu **Frakcje**.

Mechanika Frakcji opiera się na dwóch nowych elementach gry: **kartach Wydarzeń Frakcji** i **kościach Frakcji**.

### KARTY WYDARZEŃ FRAKCJI

Podczas rozgrywki w *Wojownikach Śródziemia* oprócz dwóch zwykłych talii Wydarzeń (Postaci i Strategii) każdy z graczy otrzyma trzecią talię: **talię Wydarzeń Frakcji**, składającą się z **dwudziestu kart Wydarzeń Frakcji**. Na początku każdej tury (w tym tury pierwszej) gracz dobiera jedną kartę z wierzchu swojej talii Wydarzeń Frakcji.

Kartę Wydarzenia Frakcji uważa się za kartę Wydarzenia: podlega ona tym samym zasadom i efektom, co normalne karty Wydarzeń. Talia Wydarzeń Frakcji podlega tym samym zasadom i efektom, co normalne talie Wydarzeń.

Na przykład zdolność Przewodnika Gandalfa Szarego wpływa na dowolny rodzaj karty Wydarzenia, w tym na karty Wydarzeń Frakcji i talię Wydarzeń Frakcji.

Z drugiej strony zdolności odnoszące się do kart z konkretnej talii (na przykład zdolność „Włócznia terroru” Czarnoksiężnika z Angmaru, Przywódcy Upiorów Pierścienia lub warunek odrzucenia karty

Wydarzenia Wolnych Ludów „Zbyt Wielka, Straszliwa Potęga”) nie wpływają na karty Wydarzeń Frakcji.

Poniżej wypisano też inne ważne różnice pomiędzy kartami Wydarzeń Frakcji i zwykłymi kartami Wydarzeń:

- Kart Wydarzeń Frakcji nie zalicza się do limitu 6 kart na rękę.
- Gracz może posiadać na rękę maksymalnie **cztery** karty Wydarzeń Frakcji. Nadmiarowe karty należy natychmiast odrzucić na stos kart odrzuconych.
- Jeśli talia Wydarzeń Frakcji się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart Frakcji w celu utworzenia nowej talii.

**Ważne:** Gracz może wykorzystać normalny wynik „Wydarzenia” z kości akcji, żeby dobrać kartę z talii Wydarzeń Frakcji lub zagrać dowolną kartę Wydarzenia Frakcji. Gracz może też zagrać kartę Wydarzenia Frakcji, wykorzystując wskazany na danej karcie wynik (Postaci, Armii lub Mobilizacji).

## KARTY REKRUTACJI FRAKcji

Niektóre karty Wydarzeń Frakcji służą do rekrutacji dodatkowych figurek danej Frakcji. Te karty działają w sposób odmienny od zwykłych kart Wydarzeń pozwalających na rekrutację jednostek:

- Jeśli gracz zagra kartę Wydarzenia Frakcji na frakcję, która nie znajduje się jeszcze w grze, karta nie wywoła żadnego efektu, chyba że pozwala graczowi „dodać figurki do początkowych sił” Frakcji. W tym drugim wypadku gracz powinien umieścić zwербowane figurki na karcie Frakcji. Te figurki wejdą do gry wraz z daną Frakcją, z figurkami wyszczególnionymi w akapicie „początkowe siły”, w tym samym regionie co one.
- Jeśli gracz zagra kartę Wydarzenia Frakcji na Frakcję, która została wyeliminowana z gry, karta nie wywoła żadnego efektu.
- Niektóre karty Wydarzeń Frakcji pozwalają graczowi umieszczać figurki na danej karcie, a potem rekrutować je z tej karty. Figurki znajdujące się na karcie nie znajdują się w grze, a jeśli karta, na której się znajdowały, zostanie z dowolnego powodu odrzucona, należy je odłożyć do puli posiłków.

## KOŚCI FRAKcji

Podczas rozgrywki w *Wojowników Śródziemia* każdy z graczy otrzyma specjalną kość Frakcji. Kiedy pierwsza Frakcja danego gracza wejdzie do gry, na początku następnej tury ten gracz doda kość Frakcji do swojej puli kości akcji.

**Uwaga:** Jeśli w trakcie rozgrywki wszystkie Frakcje gracza opuszczą grę, na początku następnej tury ten gracz musi usunąć kość Frakcji ze swojej puli kości akcji. Gracz może ją ponownie zdobyć, jeśli wprowadzi do gry nową Frakcję.

Wykorzystanie kości Frakcji jest akcją. Uważa się ją za normalną akcję z kości akcji tylko na potrzeby zasad dotyczących pasowania. W każdym innym przypadku (np. kiedy wydarzenie wymaga użycia „dowolnej kości akcji” lub wpływu Pierścieni Elfów) kości Frakcji nie uważa się za normalną kość akcji, chyba że wyraźnie to zaznaczono.

Wyniki z kości Frakcji dotyczą wyłącznie Frakcji i mogą być użyte jedynie do wykorzystania kart Frakcji i figurek Frakcji. Wyniku z takiej kości nie można wykorzystać jako wyniku akcji (z wyjątkiem wyniku „Oko Saurona”, patrz poniżej). Jeśli w grze znajduje się więcej niż jedna Frakcja, gracz może wybrać, na którą z Frakcji wpłynie akcją z kości Frakcji.

## WYNIKI KOŚCI

### Wolne Ludy



Mobilizacja  
Frakcji

Mobilizacja  
Frakcji

Zagranie/  
dobranie  
karty  
Frakcji

Zagranie/  
dobranie  
karty  
Frakcji

Mobilizacja/  
zagranie  
karty Frakcji

Mobilizacja/  
zagranie  
karty Frakcji

### Cień



Mobilizacja  
Frakcji

Zagranie/  
dobranie  
karty  
Frakcji

Mobilizacja/  
zagranie  
karty Frakcji

Mobilizacja/  
dobranie  
karty Frakcji

Oko  
Saurona

Dzika  
kość

Efekty, jakie wyniki kości mają na poszczególne Frakcje, opisano w zasadach dotyczących poszczególnych Frakcji. Ogólne zasady dotyczące tych akcji to:

- **Mobilizacja Frakcji:** Umieść w grze figurkę (lub figurki) danej Frakcji, zgodnie z zasadami tej Frakcji ALBO wprowadź do gry nową Frakcję.
- **Zagranie karty Frakcji:** Zagraj z ręki kartę Wydarzenia Frakcji.
- **Dobranie karty Frakcji:** Dobierz na rękę kartę Wydarzenia Frakcji.



- **Oko Saurona:** Kość należy umieścić w puli Poszukiwań, tak jak normalną kość akcji z tym wynikiem (wywołuje ona te same efekty).
- **Dzika kość:** Wybierz akcję Mobilizacji Frakcji, Zagrania karty Frakcji lub Dobrania karty Frakcji.

**Uwaga: Gracze** nie mogą wykorzystywać wyników z normalnych kości akcji w stosunku do figurek Frakcji — na przykład, aby je rekrutować lub nimi przesuwac. Odpowiedni wynik z kości akcji może jednak zostać wykorzystany, aby dobrać lub zagrać kartę Wydarzenia Frakcji (o czym wcześniej już wspomniano).

## ROZGRYWKA Z UDZIAŁEM FRAKCJI

### WPROWADZANIE FRAKCJI DO GRY

Na początku rozgrywki żadna z Frakcji nie znajduje się w grze. Zanim dana Frakcja wejdzie do gry, muszą zostać spełnione konkretne **warunki**.

Kiedy te warunki zostaną spełnione, gracz może wykorzystać wynik **Mobilizacji** z normalnej kości akcji (lub wynik Mobilizacji Frakcji z kości Frakcji), aby wprowadzić do gry daną Frakcję.

Poniżej znajdują się warunki wprowadzenia do gry poszczególnych Frakcji:

- **Umarli z Dunharrow:** Aragorn (lub Obieżyświat) znajduje się w Erech lub w jednym z sąsiednich regionów (w tym regionach po drugiej stronie gór: Edoras, Helmowym Jarze lub Zachodnim Emniecie).
- **Orły z Gór Mglistych:** Ostatnią znaną pozycją Drużyny Pierścienia nie jest Rivendell ALBO w grze znajduje się Gandalf Biały.
- **Entowie z Fangornu:** W grze znajduje się Saruman, a jeden z Towarzyszy lub Drużyna Pierścienia znajduje się w Fangornie.
- **Korsarze z Umbaru:** Haradrimowie i Easterlingowie znajdują się w „stanie wojny”.
- **Górale z Dunlandu:** W grze znajduje się Saruman.
- **Pomiot Szeloby:** Ostatnią znaną pozycją Drużyny Pierścienia nie jest Rivendell.

Gdy tylko dana Frakcja znajdzie się w grze, gracz odwraca jej kartę na drugą stronę, tak aby pokazywała skrót dotyczących jej zasad. Początkowe figurki umieszcza się zgodnie z tą kartą, tak jak opisano to poniżej:

- **Umarli z Dunharrow:** 2 figurki w Erech.
- **Orły z Gór Mglistych:** 2 figurki w Orlim Gnieździe.

- **Entowie z Fangornu:** 2 figurki w Fangornie.
- **Korsarze z Umbaru:** 3 figurki w Umbarze.
- **Górale z Dunlandu:** 2 figurki w Północnym Dunlandzie i 2 figurki w Południowym Dunlandzie.
- **Pomiot Szeloby:** 1 figurkę w Dol Guldur i 1 figurkę w Minas Morgul.

Zgodnie z wcześniejszymi zasadami, jeśli gracze zagrali odpowiednie karty Wydarzeń Frakcji, przygotowując daną Frakcję mogą mieć do umieszczenia dodatkowe figurki.

## FIGURKI FRAKCJI

Figurki Frakcji nie są jednostkami armii; najlepiej oddzielać je od innych jednostek znajdujących się w danym regionie.

Takie figurki nie posiadają siły, nie mogą atakować wrogich jednostek, nie ograniczają ruchów wroga, nie bierze się ich również pod uwagę, sprawdzając limit jednostek w danym regionie, chyba że z ich zasad lub kart Wydarzeń wyraźnie wynika co innego.

Figurki Frakcji nie wchodzi w interakcję z przyjaznymi armiami znajdującymi się w tym samym regionie, o ile konkretne zasady nie stanowią inaczej. Na przykład figurki te nie biorą udziału w odwrócie, kiedy przyjazna armia z ich regionu przeprowadza odwrót, ani nie są eliminowane, kiedy przyjazna armia w danym regionie zostanie wyeliminowana.

Obecność figurek Frakcji w danym regionie nie zapewnia ich właścicielowi kontroli nad tym regionem, nie wpływa też na tor polityki.

W grze może się znajdować maksymalnie tyle figurek danej Frakcji, ile jest dostępnych w tym rozszerzeniu (czyli po 8 na Frakcję). Należy jednak pamiętać, że:

- Frakcje Wolnych Ludów będą ograniczone pulą posiłków gracza; wyeliminowane figurki Frakcji Wolnych Ludów są usuwane poza grę.
- Frakcje Cienia posiadają nieograniczone posiłki; wyeliminowane figurki Frakcji Cienia wracają do puli posiłków.

## FRAKCJE W BITWIE

Gracz może **wezwać do walki** figurki znajdujące się w grze Frakcji, wykorzystując efekt swoich kart Wezwania do Walki.

Przed bitwą każdy z graczy może otrzymać maksymalnie sześć kart Wezwania do Walki: po dwie karty (jedną kartę Postaci i jedną Strategii) na każdą znajdującą się w grze Frakcję, która spełnia warunki wezwania do danej bitwy.

Gracze biorą te karty na rękę na początku bitwy.

**Uwaga:** Karty Wezwania do Walki posiadają rewersy kart Postaci i Strategii, żeby ukryć je pomiędzy innymi kartami, ale nie należą one do talii Postaci ani talii Strategii. Z tego powodu nie działa na nie zdolność czarnoksiężstwa „Czarnoksiężnika z Angmaru”.

Na początku każdej rundy każdy z graczy może zagrać jedną z tych kart zamiast karty Wydarzenia zagrywanej dla jej efektu bitwy.

Pod koniec każdej rundy gracze zabierają swoje zagrane karty Wezwania do Walki z powrotem na rękę. Takie karty mogą być używane wielokrotnie, o ile warunki ich zagrania wciąż są spełniane.

**Uwaga:** Jeśli z jakiegoś powodu gracz nie może zagrać karty Bitwy (np. w wyniku kart „Grond, Młot Podziemi” albo „Szaleństwo Denethora”), nie może też zagrać karty Wezwania do Walki. Podobnie karty anulujące efekty kart Bitwy (np. „Chmara Nietoperzy”) anulują również efekty kart Wezwania do Walki.

Pod koniec bitwy gracze odrzucają wszystkie karty Wezwania do Bitwy i odkładają je na bok, na później.

## GRY WIELOOSOBOWE

Poniższe zasady dotyczą gier wieloosobowych, wykorzystujących *Wojowników Śródziemia*:

- Każdy z graczy z danego zespołu może mieć na ręce maksymalnie 3 karty Wydarzeń Frakcji (zamiast 4).
- Na początku tury tylko gracz prowadzący dobiera kartę Wydarzenia Frakcji. Gracz prowadzący może przekazać jedną kartę Wydarzenia Frakcji swojemu partnerowi.
- Kość Frakcji może wykorzystać każdy z graczy z danego zespołu. Gracz może ją wykorzystać zawsze, kiedy mógłby skorzystać z normalnej kości akcji.
- Każdy z graczy z danego zespołu może wydać kość akcji, żeby zagrać z ręki kartę Wydarzenia Frakcji.
- Każdy z graczy z danego zespołu może wezwać do walki Frakcję, o ile w bitwie bierze udział kontrolowana przez niego armia.
- Gracz może wykorzystać kartę Wydarzenia Frakcji dowolnej Frakcji, bez względu na to, który z narodów ją kontroluje. Gracz może zagrać tylko takie karty Wydarzeń Frakcji odnoszące się do „armii Cienia”, które dotyczą kontrolowanej przez niego armii.

## ROZDZIAŁ III: FRAKCJE

### UMARLI Z DUNHARROW (UMARLI)

*Wybiła dla was wreszcie ta godzina. Jadę do Pelargiru nad Anduinę, wy zaś pojedziecie za mną. I dopiero gdy cały ten kraj zostanie oczyszczony ze sług Saurona, uznam, że dotrzyмалиście przysięgi; wtedy odejdziecie, by na zawsze odnaleźć spokój. Jam jest Elessar, spadkobierca Isildura z Gondoru.*



Umarli z Dunharrow to duchy dzikich wojowników, wiarołomców, którzy złamali przysięgę daną lordom Gondoru. Aby odkupić winy i zaznać spokoju, muszą teraz wypełnić tę starożytną obietnicę, służąc prawowitemu Dziedzicowi Isildura.

#### WARUNKI WEJŚCIA DO GRY

Umarli mogą wejść do gry, gdy Aragorn (lub Obieżyświat) znajdzie się w Erech lub w jednym z sąsiednich regionów, w tym w regionach po drugiej stronie gór — Helmowym Jarze, Zachodnim Emnecie lub Edoras.

Kiedy frakcja Umarłych wchodzi do gry, gracz natychmiast przesuwają Obieżyświata/Aragorna (i znajdujących się w tym samym regionie Towarzyszy, nawet jeśli przebywają w oblężonej twierdzy) do Erech, aby dołączyli do Armii Umarłych.

**Uwaga:** Towarzysze mogą dołączyć do Armii Umarłych tylko w momencie jej wejścia do gry.

## POCZĄTKOWE SIŁY I MOBILIZACJA

Kiedy Umarli wchodzi do gry, gracz Wolnych Ludów umieszcza dwie figurki Umarłych w Erech.

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzysta akcję Mobilizacji Frakcji, umieszcza jedną figurkę Umarłych w Armii Umarłych.

## OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

Umarli nie posiadają żadnego ograniczenia wielkości armii.

## INNE OGRANICZENIA

Umarli z Dunharrow zawsze znajdują się razem w jednym regionie (początkowo w Erech), tworząc **Armię Umarłych**. Armii Umarłych nie uważa się za armię Wolnych Ludów.

**Uwaga:** Jeśli Obieżyświat/Aragorn i przebywający z nim Towarzysze dołączyli do Armii Umarłych, nie będą mogli jednocześnie towarzyszyć armii Wolnych Ludów znajdujące się w tym samym regionie. Towarzysze mogą opuścić Armię Umarłych tylko wraz z Obieżyświatem/Aragornem.

## KORZYSTANIE Z UMARŁYCH

Zasady korzystania z Umarłych zostały wyjaśnione na odpowiednich kartach Wydarzeń Frakcji. Armia Umarłych może się poruszać i atakować, kiedy gracz Wolnych Ludów zagra kartę Wydarzenia Frakcji „Upiory Strachu”. Niektóre efekty zostały przedstawione skrótowo na kartach, a szczegółowo wyjaśnione tutaj.

### Ruch

Armia Umarłych może się poruszyć kilka razy tą samą akcją, za każdym razem do sąsiedniego regionu, ale za każdy taki ruch gracz Wolnych Ludów musi wyeliminować z niej jedną figurkę Umarłych. W regionie, do którego przesuwa się Armia Umarłych, nie mogą się znajdować wrogie jednostki (atakowanie wrogich armii zostało opisane poniżej, w akapicie „Atak”). Gracz Wolnych Ludów może powtarzać ten proces, dopóki w Armii Umarłych znajduje się więcej niż jedna figurka Umarłych.

### Atak

Kiedy Armia Umarłych zakończy ruch, gracz Wolnych Ludów może zaatakować nią armię Cienia znajdującą się w sąsiednim regionie.

Atak Armii Umarłych nie jest zwykłą bitwą: gracz Cienia nie może w żaden sposób odpowiedzieć na atak, żaden z graczy nie zagrywa kart Wezwania do Walki ani kart Bitwy, teren nie wywiera na ten atak żadnego wpływu.

Aby wykonać atak, gracz Wolnych Ludów eliminuje jedną figurkę Umarłych z Armii Umarłych, a następnie rzuca trzema kośćmi, trafiając na 4+.

Gracz może powtórzyć ten proces, usuwając kolejną figurkę i atakując ponownie tę samą armię Cienia. Może to robić, dopóki w armii pozostała mu chociaż jedna figurka Umarłych.

Jeśli atak wyeliminuje wszystkie jednostki armii Cienia, wyeliminowane zostają również wszystkie towarzyszące jej Nazgûle i Sługi.

Po zakończeniu ataku wszystkie jednostki zaatakowanej armii Cienia, które przetrwały, muszą przeprowadzić odwrót na sąsiedni obszar — inny niż ten, z którego nadszedł atak — zgodnie z normalnymi zasadami przeprowadzania odwrotu. Jeśli armia Cienia nie może przeprowadzić odwrotu (jest obleżona albo wokół nie ma odpowiedniego regionu), to pozostaje w miejscu.

Sługi i Nazgûle towarzyszące przeprowadzającej odwrót armii Cienia mogą pozostać w opuszczanym regionie albo dalej jej towarzyszyć; decyzja należy do gracza Cienia.

Jeśli zaatakowana armia Cienia zostanie wyeliminowana lub dokona odwrotu, Armia Umarłych może natychmiast przesunąć się do opuszczonego regionu (nie tracąc figurki Umarłych).

**Uwaga:** Gracz Cienia może przesuwać swoje armie do regionu zawierającego Armię Umarłych, dlatego może się zdarzyć, że Armia Umarłych będzie się znajdować w tym samym regionie co armia Cienia. W takim wypadku gracz Wolnych Ludów może zaatakować tę armię Umarłymi w normalny sposób, tak jakby przebywała w regionie sąsiadującym z Armią Umarłych (tj. usuwając jedną figurkę Umarłych z armii i rzucając trzema kośćmi); gracz może też zignorować tę armię Cienia i przesunąć Armię Umarłych do innego regionu.

## WEZWANIE DO WALKI

Jeśli Armia Umarłych znajduje się w tym samym regionie co broniąca się armia lub w regionie sąsiadującym, gracz Wolnych Ludów może wezwać do walki Umarłych (zamiast zagrywać kartę Bitwy).

Efekt wezwania do walki został dokładnie opisany na odpowiednich kartach.

## ELIMINACJA

Jeśli w dowolnym momencie gry w Armii Umarłych nie ma już figurek Umarłych, frakcja Umarłych zostaje natychmiast wyeliminowana z gry.

Gracz Wolnych Ludów może oznajmić, że Obieżyświat/Aragorn i przebywający z nim Towarzysze opuszczają Armię Umarłych (aby na przykład dołączyć do znajdującej się w tym samym regionie armii Wolnych Ludów albo przesunąć się gdzie indziej). Armia Umarłych ulega rozproszeniu, a jej frakcja opuszcza grę.

## PRZYKŁAD

Gracz mobilizował Umarłych z Dunharrow kilka razy; w tej chwili w Erech przebywa Obieżyświat wraz z 5 figurkami Umarłych. Gracz Wolnych Ludów zagrywa kartę „Upiory Strachu”, aby je aktywować.



- 1) Najpierw gracz Wolnych Ludów eliminuje jedną figurkę, aby przesunąć Armię Umarłych do pustego Lamedonu.
- 2) Następnie eliminuje drugą figurkę, aby przesunąć armię do pustego Pelargiru.
- 3) W Armii Umarłych pozostały teraz 3 figurki. W Zachodnim Harondorze stacjonuje armia Cienia. Gracz eliminuje jedną figurkę Umarłych, żeby przeprowadzić atak.

Gracz rzuca 3 kośćmi, uzyskując 2 trafienia. W Armii Umarłych pozostały dwie figurki Umarłych.

- 4) Gracz Wolnych Ludów decyduje się zakończyć atak. Gracz Cienia przeprowadza odwrót swojej armii z Zachodniego Harondoru do Południowego Ithilien.

Gracz Wolnych Ludów mógłby przesunąć Armię Cienia do Zachodniego Harondoru, ale decyduje się pozostawić ją w Pelargirze.

## ORŁY Z GÓR MGLISTYCH (ORŁY)

Leciąły ku nim: Gwaihir, Władca Wichrów, i brat jego, Landrowal, najwspanialsze z orłów Północy, szlachetnych potomków starego Thorondora, który gniazda swe zbudował na szczytach Gór Okrężnych w zaraniu Śródziemia. Za nimi, gnane wzmagającym się wiatrem, mknęły szeregi ich wasali z gór północnych. Orły, nagleniżając lot, spadły z wysoka prosto na karki Nazgûlom, ogromne ich skrzydła jak huragan zamiotły powietrze.



Orły z Gór Mglistych to najwspanialsze ptaki Śródziemia, służą Valarów i są zjadliwi wrogowie Saurona i jego podłych kreatur. Orły to odważne, niezależne istoty powietrza, silnie związane z Gandalfem i Radagastem.

### WARUNKI WEJŚCIA DO GRY

Orły mogą wejść do gry, gdy ostatnią znaną pozycją Drużyny Pierścienia nie było Rivendell lub kiedy w grze znajduje się Gandalf Biały.

### POCZĄTKOWE SIŁY I MOBILIZACJA

Kiedy Orły wchodzi do gry, gracz Wolnych Ludów umieszcza dwie figurki Orłów w Orlim Gnieździe.

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzysta akcję Mobilizacji Frakcji, umieszcza jedną figurkę Orłów w Orlim Gnieździe.

### OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

Orły nie posiadają żadnego ograniczenia wielkości armii.

### KORZYSTANIE Z ORŁÓW

Zasady korzystania z Orłów zostały wyjaśnione na odpowiednich kartach Wydarzeń Frakcji. Niektóre efekty zostały przedstawione skrótowo na kartach, a szczegółowo wyjaśnione tutaj.



## Ruch

Kiedy efekt karty nakazuje graczowi „przesunąć wszystkie Orły”, gracz Wolnych Ludów może przesunąć każdą znajdującą się w grze figurkę Orła do dowolnego regionu na planszy, bez żadnych ograniczeń.

## WEZWANIE DO WALKI

Jeśli jedna lub więcej figurek Orłów znajduje się w zasięgu czterech regionów od broniącej się armii, gracz Wolnych Ludów może wezwać do walki Orły (zamiast zagrywać kartę Bitwy). Obliczając odległość figurek Orłów od regionu bitwy, należy zignorować ograniczenia wynikające z górskich granic. Gracz przesuwa część z lub wszystkie znajdujące się w zasięgu Orły do regionu bitwy.

Efekt wezwania do walki został dokładnie opisany na odpowiednich kartach.

## ELIMINACJA

Jeśli w dowolnym momencie gry w grze nie ma już żadnych figurek Orłów, frakcja Orłów zostaje natychmiast wyeliminowana z gry.

# ENTOWIE Z FANGORNU (ENTOWIE)

*My jesteśmy od trollów silniejsi, jesteśmy kością z kości ziemi. Jak korzenie drzew, tak i my umiemy rozsadzać głazy, ale robimy to szybciej niż one, znacznie szybciej, gdy wpadniemy w gniew. Jeżeli nas siekierami nie zetną, ogniem nie spalą albo nie zniszczą czarami, rozłupiemy na drzazgi cały Isengard i obrócimy jego mury w pyzynę.*



„**P**asterze Drzew” z Fangornu są ostatnimi członkami przedwiecznej rasy. Rozwścieczeni działaniami Sarumana, zdecydowali się wreszcie włączyć do wojny. Entowie są potężni i nieustępliwi w swym gniewie, Towarzysze z Drużyny Pierścienia muszą ich jednak na czas rozbudzić, aby ich interwencja mogła odwrócić bieg historii.

## WARUNKI WEJŚCIA DO GRY

Entowie mogą wejść do gry, gdy jakiś Towarzysz lub Drużyna Pierścienia znajdują się w Fangornie, a jednocześnie w grze znajduje się Saruman.

## POCZĄTKOWE SIŁY I MOBILIZACJA

Kiedy Entowie wchodzą do gry, gracz Wolnych Ludów umieszcza dwie figurki Entów w Fangornie, tworząc Las Entów.

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzysta akcję Mobilizacji frakcji, umieszcza jedną figurkę Entów w Lesie Entów.

## OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

Entowie nie posiadają żadnego ograniczenia wielkości armii.

## INNE OGRANICZENIA

W Fangornie zawsze musi się znajdować przynajmniej jeden Ent, wraz z jakimś Towarzyszem lub Drużyną Pierścienia, tworząc Las Entów.

## KORZYSTANIE Z ENTÓW

Zasady korzystania z Entów zostały wyjaśnione na odpowiednich kartach Wydarzeń Frakcji. Entowie mogą się poruszać i atakować, kiedy gracz Wolnych Ludów zagra kartę Wydarzenia Frakcji „Marsz Entów”. Zasady „Marszu Entów” zostały przedstawione skrótowo na odpowiedniej karcie, a szczegółowo wyjaśnione tutaj.

### Marsz Entów

Jeśli w Lesie Entów znajdują się figurki Entów, gracz Wolnych Ludów może je wykorzystać, aby poruszyć się lub zaatakować Entami (raz lub kilka razy w ramach tej samej akcji). To oznacza, że gracz może wykonać serię ruchów i ataków jedną akcją w dowolnej kolejności – o ile w Lesie Entów wciąż znajdują się figurki Entów, które można przestawić lub wyeliminować.

### Ruch

Aby przesunąć Entów, gracz Wolnych Ludów bierze jedną figurkę Entów z Lasu Entów i umieszcza ją w regionie sąsiadującym z regionem, w którym już znajduje się figurka Entów. W regionie, w którym gracz umieszcza figurkę Entów, nie mogą się znajdować wrogie jednostki (atakowanie wrogich armii zostało opisane poniżej, w akapicie „Atak”).

Gracz Wolnych Ludów może powtarzać ten proces, dopóki w Lesie Entów znajduje się więcej niż jedna figurka Entów. Jeśli gracz postępuje zgodnie z tymi zasadami, stworzy nieprzerwany łańcuch Entów, rozpoczynający się w Lesie Entów.

## Atak

Gracz Wolnych Ludów może zaatakować armię Cienia, znajdującą się w regionie sąsiadującym z figurką Entów. Aby wykonać atak, gracz Wolnych Ludów eliminuje jedną figurkę Entów z Lasu Entów, a następnie rzuca trzema kośćmi, trafiając na 4+. Gracz może powtórzyć atak, usuwając kolejną figurkę i atakując ponownie tę samą armię Cienia. Może to robić, dopóki w Lesie Entów pozostała mu chociaż jedna figurka Entów.

Atak Entów nie jest zwykłą bitwą: gracz Cienia nie może w żaden sposób odpowiedzieć na atak, żaden z graczy nie zagrywa kart Wezwania do Walki ani kart Bitwy, teren nie wywiera na ten atak żadnego wpływu. Jeśli atak wyeliminuje wszystkie jednostki armii Cienia, wyeliminowane zostają również wszystkie towarzyszące jej Nazgûle i Sługi.

**Uwaga:** Gracz Cienia może przesuwając swoje armie do regionu zawierającego Enty, dlatego może się zdarzyć, że figurka Entów będzie się znajdować w tym samym regionie co armia Cienia. W takim wypadku gracz Wolnych Ludów może zaatakować tę armię Entami w normalny sposób, tak jakby przebywała w regionie sąsiadującym z figurką Entów (tj. usuwając jedną figurkę Entów z Lasu Entów i rzucając trzema kośćmi).

## Zburzenie Orthanku i wyeliminowanie Sarumana

Jeśli atak Entów wyeliminuje wszystkie jednostki Cienia z Orthanku albo jeśli w Orthanku nie ma wrogich jednostek, a gracz Wolnych Ludów umieści tam figurkę Entów, Saruman zostanie wyeliminowany.

## WEZWANIE DO WALKI

Jeśli figurka Entów znajduje się w tym samym regionie co broniąca się armia lub w regionie sąsiadującym, gracz Wolnych Ludów może wezwać do walki Entów (zamiast zagrywać kartę Bitwy).

Efekt wezwania do walki został dokładnie opisany na odpowiednich kartach.

## ELIMINACJA

Jeśli w dowolnym momencie gry w Lesie Entów nie ma już figurek Entów — lub jeśli w Fangornie nie ma ani jednego Towarzysza (lub Drużyny Pierścienia), frakcja Entów zostaje natychmiast wyeliminowana z gry.

## PRZYKŁAD

W Fangornie znajdują się cztery figurki Entów, a na Brodach na Isenie stacjonuje armia Cienia składająca się z trzech regularnych jednostek Isengardu. Gracz Wolnych Ludów zagrywa kartę Frakcji „Marsz Entów” i decyduje się zaatakować tę armię Cienia.



- 1) Gracz Wolnych Ludów eliminuje jedną figurkę Entów z Lasu Entów, żeby przeprowadzić atak. Rzuca 3 kośćmi, uzyskując 2 trafienia i eliminując dwie jednostki Cienia.
- 2) Armia Cienia nie została całkowicie zniszczona, dlatego gracz Wolnych Ludów decyduje się kontynuować atak. Eliminuje kolejną figurkę Entów z Lasu Entów. W drugim rzucie uzyskuje tylko jedno trafienie, ale to wystarczy, żeby zniszczyć ostatnią jednostkę Cienia. W tym momencie w Lesie Entów pozostają dwie figurki Entów.
- 3) Żadna wroga armia nie sąsiaduje z Fangornem, dlatego gracz Wolnych Ludów bierze jedną z dwóch pozostałych figurek Entów z Lasu Entów i umieszcza ją w regionie Brodów na Isenie, zbliżając się do Orthanku. W tym momencie kończy się akcja Entów.

## KORSARZE Z UMBARU (KORSARZE)

W pobliżu ujścia Anduiny zgromadziła się wielka flota, okręty korsarzy z Umbaru na południu. Od dawna rozbójnicy ci przestali bać się potęgi Gondoru i zawarli sojusz z Nieprzyjacielem, teraz zaś gotują się zadać nam cios, by wesprzeć jego sprawę.



**K**orsarze od wielu lat nękali Gondor. Ich wielkie statki wyruszały z haradzkiego miasta Umbar, by palić i grabić. W czasie Wojny o Pierścień strach przed czarnymi żaglami sprawił, że Południowe Lenna niechętnie wsparły obronę Minas Tirith, a gdyby Aragorn nie pokonał korsarzy pod Pelargirem, drogo by za to zapłaciły.

Korsarze to potężni sprzymierzeńcy Saurona, mogą bowiem napadać na wszystkie tereny leżące wzdłuż wybrzeża Śródziemia i Anduiny, mogą też szybko transportować armie Cienia pomiędzy odległymi krainami.

### WARUNKI WEJŚCIA DO GRY

Korsarze mogą wejść do gry, kiedy Haradrimowie i Easterlingowie znajdują się w „stanie wojny”.

### POCZĄTKOWE SIŁY I MOBILIZACJA

Kiedy Korsarze wchodzić do gry, gracz Cienia umieszcza trzy figurki Korsarzy w Umbarze.

Kiedy gracz Cienia wykorzysta akcję Mobilizacji Frakcji, umieszcza jedną figurkę Korsarzy w Umbarze.

## OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

W danym regionie może się znajdować maksymalnie pięć figurek Korsarzy. Tych figurek nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania normalnego limitu wielkości armii, wynoszącego 10 jednostek.

## INNE OGRANICZENIA

Figurki Korsarzy nie są jednostkami armii Cienia. Mogą jednak przesuwać się wraz z armią Cienia, która stacjonuje z nimi w tym samym regionie.

Kiedy figurki Korsarzy się poruszają (same, przy wykorzystaniu karty Wydarzenia Frakcji lub wraz z armią Cienia), mogą przesunąć się tylko do następujących regionów:

- regionów wybrzeża Zachodniego Morza;
- dowolnego regionu Gondoru z wyjątkiem Erechu;
- Osgiliath.

Jeśli armia Cienia, której towarzyszą Korsarze, przesunie się do dowolnego innego regionu, Korsarze muszą pozostać w obecnym regionie.

Korsarze przebywający w tym samym regionie co armia Cienia, która przesuwa się po wygranej bitwie lub przeprowadza odwrót, mogą poruszyć się wraz z taką armią, o ile region, do którego mieliby się przesunąć, znajduje się na powyższej liście; w przeciwnym razie muszą pozostać w obecnym regionie.

**Uwaga:** Jeśli Korsarze znajdują się w tym samym regionie, co obleżona armia Cienia, zawsze uważa się, że znajdują się poza obleżoną twierdzą.

## KORZYSTANIE Z KORSARZY

Zasady korzystania z Korsarzy zostały wyjaśnione na odpowiednich kartach Wydarzeń Frakcji. Korsarze mogą **poruszać się**, kiedy gracz Cienia zagra kartę Wydarzenia Frakcji „Wielka Flota”, mogą też **transportować** jednostki armii Cienia, jeśli gracz zagra kartę „Posępne Okręty”. Niektóre efekty zostały przedstawione skrótowo na kartach, a szczegółowo wyjaśnione tutaj.

## Ruch

Kiedy gracz Cienia **przesuwa** Korsarzy, może przesunąć wszystkie figurki Korsarzy, razem lub osobno, każdą o maksymalnie cztery regiony (mając na uwadze opisane wcześniej ograniczenia). Korsarze mogą przesunąć się do regionu lub przez region zajmowany przez wroga armię.

## Transport armii

Jeśli w regionie z Korsarzami znajdują się jednostki armii Cienia, Korsarze mogą je **transportować**. Każda figurka Korsarzy może transportować maksymalnie dwie jednostki Cienia i dowolną liczbę Sług i Nazgûli.

Korsarze i armia mogą przesunąć się razem maksymalnie o cztery regiony (mając na uwadze normalne ograniczenia armii, jak również opisane wcześniej ograniczenia dotyczące Korsarzy), kończąc ruch w wolnym regionie lub pustej kontrolowanej przez wroga osadzie.

## Transport armii i atak

Jeśli w regionie z Korsarzami znajdują się jednostki armii Cienia, Korsarze mogą je transportować wprost do ataku. Każda figurka Korsarzy może transportować do ataku maksymalnie dwie jednostki Cienia i dowolną liczbę Sług i Nazgûli. Korsarze i armia mogą przesunąć się razem o maksymalnie dwa regiony (mając na uwadze normalne ograniczenia armii, jak również opisane wcześniej ograniczenia dotyczące Korsarzy), a następnie zaatakować sąsiedni region (lub oblężoną, kontrolowaną przez wroga twierdzę w tym samym regionie).

**Uwaga:** Jeśli w regionie docelowym znajduje się już jakaś armia Cienia, transportowana armia może się z nią połączyć (należy natychmiast sprawdzić ograniczenie wielkości armii) przed przeprowadzeniem ataku.

## WEZWANIE DO WALKI

Jeśli jedna lub więcej figurek Korsarzy znajduje się w tym samym regionie co nieoblężona armia Cienia, gracz Cienia może wezwać do walki Korsarzy (zamiast zagrywać kartę Bitwy). Efekt wezwania do walki został dokładnie opisany na odpowiednich kartach.

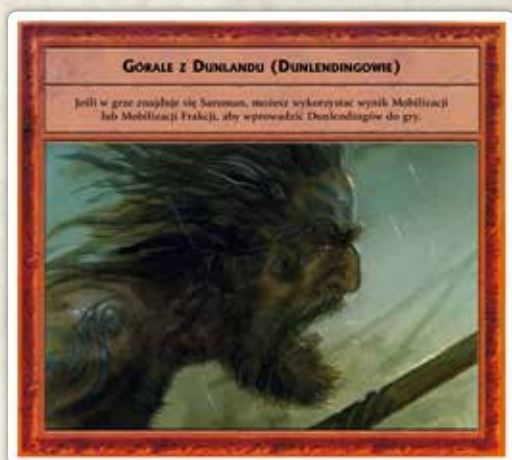
**Uwaga:** Jeśli w wyniku zagrania karty Wezwania do Walki „Zrodzeni na Wietrze” do bitwy dołączą nowe jednostki Cienia, należy je dodać do armii Cienia po usunięciu strat, ale przed końcem rundy. W związku z tym nowe jednostki nie mogą przyjąć na siebie strat z obecnej rundy; jeśli jednak wszystkie jednostki armii zostały wyeliminowane, dzięki nowym jednostkom bitwa będzie kontynuowana, a towarzyszące armii Sługi i Nazgûle nie zostaną wyeliminowane.

## ELIMINACJA

Jeśli gracz Wolnych Ludów kontroluje Umbar, frakcja Korsarzy zostaje natychmiast wyeliminowana z gry.

## GÓRALE Z DUNLANDU (DUNLENDINGOWIE)

*Po pięciu wiekach nie zapomnieli i nie przebaczyli [...]. Saruman rozjątrzył starą nienawiść. To lud dziki, jeśli go podburzyć. Nie ustąpią ani o zmierzchu, ani o świcie, dopóki nie wezmą Théodena do niewoli lub nie polegą sami.*



Dzikusy z Dunlandu uważają władców koni z Rohanu za uzurpatorów, którzy zagrabili ich prawowite ziemie. Saruman z łatwością wykorzystał tę wrogość na swoją korzyść. Chociaż Dunlendingowie są zapamiętali w swej nienawiści, równie mocno lękają się swych wrogów, dlatego w bitwie nie można na nich polegać.

### WARUNKI WEJŚCIA DO GRY

Dunlendingowie mogą wejść do gry, kiedy w grze znajduje się Saruman.

### POCZĄTKOWE SIŁY I MOBILIZACJA

Kiedy Dunlendingowie wchodzi do gry, gracz Cienia umieszcza po dwie figurki w każdej kontrolowanej przez Cień osadzie Dunlandu. Kiedy gracz Cienia wykorzysta akcję Mobilizacji Frakcji, gracz umieszcza:

- po jednej figurce Dunlendingów w każdej kontrolowanej przez Cień osadzie Dunlandu *lub*
- jedną figurkę Dunlendingów w regionie Isengardu lub Rohanu, w którym znajduje się już armia Cienia, chyba że armia ta znajduje się w oblężonej twierdzy.



## OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

W danym regionie mogą się znajdować maksymalnie trzy figurki Dunlendingów. Tych figurek nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania normalnego limitu wielkości armii, wynoszącego 10 jednostek.

## INNE OGRANICZENIA

Figurki Dunlendingów nie są jednostkami armii Cienia. Mogą jednak przesuwać się wraz z armią Cienia, która stacjonuje z nimi w tym samym regionie. Figurki Dunlendingów poruszające się wraz z armią Cienia podlegają normalnym zasadom ruchu.

Figurki Dunlendingów nieporuszające się z armią Cienia (czyli w wyniku zagrania karty Wydarzenia Frakcji) nie mogą przekraczać nieprzekraczalnych granic, nie mogą też przesunąć się do regionu z armią Wolnych Ludów ani do niezdobytej twierdzy Wolnych Ludów (chyba że oblega ją armia Cienia).

## KORZYSTANIE Z DUNLENDINGÓW

Zasady korzystania z Dunlendingów zostały wyjaśnione na odpowiednich kartach Wydarzeń Frakcji. Niektóre efekty zostały przedstawione skrótowo na kartach, a szczegółowo wyjaśnione tutaj.

### Dunlendingowie bez armii

Kiedy gracz Cienia **przesuwa** Dunlendingów bez armii — czyli w wyniku zagrania karty Wydarzenia Frakcji — może przesunąć wszystkie figurki Dunlendingów, razem lub osobno, o maksymalnie dwa regiony (mając na uwadze opisane wcześniej ograniczenia).

Dunlendingowie nie mogą wejść do ani opuścić obleżonej twierdzy. Mogą jednak przesunąć się do regionu, w którym armia Cienia oblega twierdzę Wolnych Ludów.

### Dunlendingowie z armią

Sami Dunlendingowie nie tworzą armii Cienia, ale jeśli znajdują się w tym samym regionie, co armia Cienia, mogą się wraz z nią poruszać i atakować. Podobnie jak postacie, Dunlendingowie muszą poruszyć się wraz z armią Cienia po zwycięskiej bitwie, muszą też wziąć udział w odwróceniu tej armii; jeśli armia, której towarzyszą, zostanie wyeliminowana, oni również zostaną wyeliminowani.

## WEZWANIE DO WALKI

Jeśli jedna lub więcej figurek Dunlendingów znajduje się w tym samym regionie, co nieobłożona armia Cienia, gracz Cienia może wezwać do walki Dunlendingów (zamiast zagrywać kartę Bitwy). Efekt wezwania do walki został dokładnie opisany na odpowiednich kartach.

## ELIMINACJA

Jeśli gracz Wolnych Ludów kontroluje obie osady Dunlandu, Frakcja Dunlendingów zostaje natychmiast wyeliminowana z gry.

## POMIOT SZELOBY (PAJĄKI)

*Słabsze od matki liczne dzieci, bękartu splotzone z nieszczęsnymi samcami, których mordowała, żyły rozproszone po dolinach od Gór Cienia aż po dalekie góry na wschodzie, po Dol Guldur i dzikie ostępy Mrocznej Puszczy. Żaden wszakże z potomków nie mógł się równać z ostatnią córką Ungolianty, Szelobą Wielką, która przetrwała na udrękę i nieszczęście dla świata.*



**K**iedy Szeloba Wielka, ostatnia córka Ungolianty, schwytała Powiernika Pierścienia, niemal położyła kres nadziejom Wolnych Ludów. W tym samym czasie złowroga obecność wielkich Pająków dała się odczuć w wielu mrocznych zakątkach Śródziemia. Rola, jaką odegrały w Wojnie o Pierścień, mogła być inna niż ta, o której mówią znane opowieści...

### WARUNKI WEJŚCIA DO GRY

Pająki mogą wejść do gry, gdy ostatnią znaną pozycją Drużyny Pierścienia nie było Rivendell.

### POCZĄTKOWE SIĘY I MOBILIZACJA

Kiedy Pająki wchodzi do gry, gracz Cienia umieszcza po jednej figurce Pająków w Dol Guldur i Minas Morgul.

Kiedy gracz Cienia wykorzysta akcję Mobilizacji frakcji, umieszcza po jednej figurce Pająków w Dol Guldur i Minas Morgul.

### OGRANICZENIE WIELKOŚCI ARMII

Pająki nie posiadają żadnego ograniczenia wielkości armii, chyba że w grze znajduje się karta Wydarzenia Frakcji „Wielkie i Potworne”. Kiedy ta karta znajduje się w grze, Pająki bierze się pod uwagę podczas sprawdzania ograniczenia wielkości armii.

## INNE OGRANICZENIA

Figurki Pająków nie są jednostkami armii Cienia. Mogą jednak przesuwać się wraz z armią Cienia, która stacjonuje z nimi w tym samym regionie. Figurki Pająków poruszające się wraz z armią Cienia podlegają normalnym zasadom ruchu.

Figurki Pająków nieporuszające się z armią Cienia (czyli w wyniku zagrania karty Wydarzenia Frakcji) nie mogą przesunąć się do regionu z armią Wolnych Ludów ani do niezdobytej osady Wolnych Ludów (chyba że to oblegana przez armię Cienia twierdza).

## KORZYSTANIE Z PAJĄKÓW

Zasady korzystania z Pająków zostały wyjaśnione na odpowiednich kartach Wydarzeń Frakcji. Niektóre efekty zostały przedstawione skrótowo na kartach, a szczegółowo wyjaśnione tutaj.

### Pajaki bez armii

Kiedy gracz Cienia **przesuwa** Pajaki bez armii — w wyniku zagrania karty Wydarzenia Frakcji — może przesunąć wszystkie figurki Pająków, razem lub osobno, każdą o maksymalnie dwa regiony (mając na uwadze opisane wcześniej ograniczenia).

Pajaki nie mogą wejść do ani opuścić obleżonej twierdzy; mogą jednak przesunąć się do regionu, w którym armia Cienia oblega twierdzę Wolnych Ludów.

### Pajaki z armią

Same Pajaki nie tworzą armii Cienia, ale jeśli znajdują się w tym samym regionie, co armia Cienia, mogą się wraz z nią poruszać i atakować. Podobnie jak postacie, Pajaki muszą poruszyć się wraz z armią Cienia po zwycięskiej bitwie, muszą też wziąć udział w odwołaniu tej armii; jeśli armia, której towarzyszą, zostanie wyeliminowana, one również zostaną wyeliminowane.

## WEZWANIE DO WALKI

Jeśli jedna lub więcej figurek Pająków znajduje się w tym samym regionie co armia Cienia, gracz Cienia może wezwać do walki Pajaki (zamiast zagrywać kartę Bitwy).

Efekt wezwania do walki został dokładnie opisany na odpowiednich kartach.

## ELIMINACJA

Jeśli w dowolnym momencie w grze nie ma już żadnych figurek Pająków, frakcja Pająków zostaje natychmiast wyeliminowana z gry.

Autorzy: **ROBERTO DI MEGLIO,**  
**MARCO MAGGI** i **FRANCESCO NEPITELLO**

# WOJOWNICY ŚRÓDZIEMIA™

Projekt gry: **ROBERTO DI MEGLIO,**  
**MARCO MAGGI** i **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustracje: **JOHN HOWE**

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne: **FABIO MAIORANA**

Figurki: **BOB NAISMITH**

Projekt figurek: **MATTEO MACCHI** i **BOB NAISMITH**

Zdjęcia: **CHRISTOPH CIANCI**

Produkcja: **ROBERTO DI MEGLIO** i **FABRIZIO ROLLA**

Tłumaczenie: **MARCIN WEŁNICKI**

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

**Testy:** Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Daniel Eppacher, Ira Fay, Christopher Felleisen, Steva Fields, Steve Fratt, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, Nicolas Pages, Andrew Poulter, Mikko Raimi, Leonardo Rina, Craig Rose, Amina Sabanovic, Ralf Schemmann, Glenn Shanley, David Sneddon, Alija Vila, Roy Wiseman, Antti Yli-Tainio, Chris Young.

**Specjalne podziękowania należą się** przyjaciołom, którzy służyli uwagami i sugestiami podczas wielu miesięcy grania w niezliczone wersje tego rozszerzenia, w tym Rafaelowi Brinnerowi, Danielowi Eppacherowi, Irze Fay, Stevie'emu Fields, Michaelowi Hallowi, Grantowi Johnsonowi, Heikki Laakkonen, Ralfowi Schemmannowi, Andrew Poulterowi, Royowi Wisemanowi i Chrisowi Youngowi.

Specjalna wzmianka należy się Kristoferowi Bengtssonowi i Kevinowi Chapmanowi za wiele pomysłów, jak również za ich nieustanne wsparcie dla całej społeczności WoP. Niektóre karty Wydarzeń i pomysły na karty z tego rozszerzenia pochodzą od testerów, w tym: „Zabierz Kogoś Godnego Zaufania” (Kristofer Bengtsson), „Zachodni Szlak” (Bruce Monson) i „Wielkie Skrzydlate Istoty” (Rafael Brinner).

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

Warriors 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 © 2011, 2016 Ares Games Srl. © 2011, 2016 Sophisticated Games Ltd. Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku poniżej 14 lat. Wyprodukowano w Chinach. Proszę zachować te informacje.

