

WŁADCA PIERŚCIENI

PODRÓŻE PRZEZ ŚRÓDZIEMIE



INSTRUKCJA



„Chyba tak zawsze się dzieje. Wspaniałe czyny, o których mówią legendy, przygody, jak je niegdyś nazywałem, tak właśnie wyglądały naprawdę. Dawniej myślałem, że dzielni bohaterowie legend specjalnie owych przygód szukali, że ich pragnęli, bo są ciekawe, a zwykle życie bywa trochę nudne, że uprawiali je, że tak powiem, dla rozrywki. Ale w tych legendach, które mają głębszy sens i pozostają w pamięci, prawda wygląda inaczej. Bohaterów zwykle los mimo ich woli wciąga w przygodę, doprowadza ich do niej ścieżka, jak pan to wynaził. Pewnie każdy z nich podobnie jak my miał po drodze mnóstwo okazji, żeby zawrócić, lecz nie zrobił tego. Gdyby któryś zawrócił w pół drogi, no, to byśmy nic o tym nie wiedzieli, pamięć by o nim zaginęła. Wiadomo tylko o tych, którzy wytrwali do końca, choć nie zawsze ten koniec był szczęśliwy, przynajmniej w oczach uczestników, bo stojąc z boku nieraz widzi się rzecz inaczej niż biorąc w niej udział. Na przykład jeśli ktoś – jak stary pan Bilbo – z wyprawy wróci cały, zostanie wszystko niby w porządku, chociaż niezupełnie takie, jak przedtem było. Dla słuchaczy często nie te historie są najciekawsze, które bohaterom najlepiej się powiodły”.

Samwise Gamgee

ŻYWE OPOWIEŚCI

Za każdym razem, gdy gracze rozpoczynają nową przygodę, aplikacja *Podróże przez Śródziemie* wypełni ją treścią ze swojej obszernej biblioteki. Ta sama przygoda może się zmienić pod wieloma względami: zmieni się rozmiar i ułożenie mapy, napotkani wrogowie i sprzymierzeńcy, zdarzenia, które będą nękać bohaterów, i wiele, wiele innych czynników. W efekcie gracze mogą wielokrotnie rozegrać tę samą kampanię, za każdym razem przeżywając inną historię.

PRZEBIEG GRY

Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie jest kooperacyjną grą przeznaczoną dla 1–5 graczy. W trakcie rozgrywki grupa bohaterów przeżyje szereg niebezpiecznych przygód osadzonych w olbrzymim fantastycznym świecie *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena. Podczas podróży bohaterowie zmierzą się z potężnymi przeciwnikami, odkryją zaginione skarby i zapomnianą wiedzę i rozwinią umiejętności zgodnie z rolą, która przypadła im w drużynie. Ciemność rośnie w siłę, jednocząc zło, cień i zepsucie. Nastął czas, aby bohaterowie stawili jej czoła i rozpoczęli swą podróż przez Śródziemie. Tylko współpracując, mogą odnieść sukces i przetrwać.

HEROICZNA KAMPANIA

Każda rozgrywka we *Władcy Pierścieni: Podróże przez Śródziemie* stanowić będzie pojedynczą przygodę z większej kampanii. Podczas przygody bohaterowie spróbują wykonać serię zadań, zanim rosnące siły zła pokrzyżują im plany. Bez względu na wynik pojedynczej przygody bohaterowie będą kontynuować kampanię. Po zakończeniu serii przygód kampania dotrze do punktu kulminacyjnego i zakończy się ostatecznym sukcesem albo porażką całej drużyny bohaterów.

APLIKACJA

Aby zagrać we *Władcy Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*, jeden z graczy musi pobrać na kompatybilne urządzenie darmową aplikację *Podróże przez Śródziemie*. Aplikacja zarządza wyzwaniem i treścią, z jakimi podczas rozgrywki spotkają się bohaterowie, od umiejscowienia kafelków i żetonów po zachowanie wrogów. Aplikacja pozwala również zapisać stan kampanii, tak aby gracze mogli ją ukończyć na przestrzeni kilku spotkań. Aby pobrać aplikację *Podróże przez Śródziemie*, po prostu wyszukaj ją w Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ lub na Steamie®.



JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI?

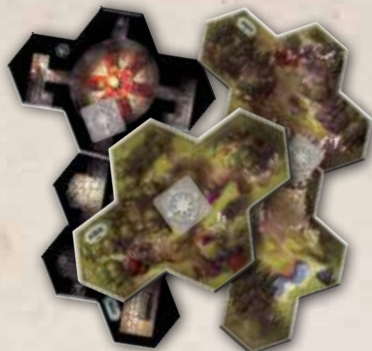
Ta instrukcja ma za zadanie nauczyć nowych graczy podstawowych zasad gry *Podróże przez Śródziemie*. Przed pierwszą rozgrywką gracze powinni przeczytać tę instrukcję w całości.

W pudełku z grą znajduje się również kompendium zasad, które zawiera opisy szczegółowych zasad i wyjątków pominiętych w instrukcji. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakiegokolwiek pytania, odpowiedzi należy szukać w kompendium zasad (a nie w instrukcji).

LISTA ELEMENTÓW



kompendium zasad



22 kafelki mapy podróży



2 kafelki mapy potyczki



31 plastikowych figurek (6 bohaterów, 25 wrogów)



83 karty przedmiotów



15 kart atutów



28 kart strachu



28 kart obrazów



10 kart terenu



30 kart umiejętności podstawowych



30 kart umiejętności bohaterów



72 karty umiejętności – ról



20 kart umiejętności – słabości



21 kart umiejętności – tytułów



6 kart bohaterów



3 żetony terenu dół/mgła



4 żetony terenu beczki/stół



4 żetony terenu ognisko/posąg



10 żetonów terenu strumień/ściana



9 żetonów terenu zarośla/głaz



12 sztandarów i podstawek wrogów



20 żetonów przeszukiwania/zagrożeń



30 żetonów natchnienia/eksploracji



25 żetonów zużycia



8 żetonów postaci (4 warianty)



5 żetonów ciemności

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ KAMPANII

Poniżej znajduje się opis czynności, które gracze muszą wykonać, aby przygotować pierwszą kampanię *Podróży przez Śródziemie*.

1. **Wybór kampanii i poziomu trudności.** Na ekranie tytułowym aplikacji należy wcisnąć przycisk „Nowa gra”. Aplikacja przeprowadzi graczy przez szereg ekranów, na których wybiorą kampanię, jej poziom trudności i pole zapisu stanu gry. Zalecamy graczom wybrać kampanię „Kości Arnoru” i normalny poziom trudności.
2. **Stworzenie drużyny i wybór bohatera.** Każdy z graczy wybiera w aplikacji bohatera, a następnie bierze odpowiadające mu figurkę i kartę bohatera i umieszcza je przed sobą na swojej strefie gry. Gracze wcielą się w danych bohaterów na czas trwania całej kampanii (kampania składa się z kilku przygód). Jeśli w grze bierze udział tylko 1 gracz, wybiera 2 bohaterów i kontroluje obu jednocześnie.
3. **Przygotowanie początkowych przedmiotów.** Aplikacja przydzieli każdemu bohaterowi pewne początkowe przedmioty. Każdy z graczy pobiera karty przedmiotów odpowiadające nazwą i poziomem tym z aplikacji i umieszcza je przy swojej karcie bohatera. Jeśli gracze chcą, mogą w aplikacji zmienić swoje początkowe przedmioty.



4. **Stworzenie talii obrażeń, strachu i słabości.** Karty obrażeń, karty strachu i karty słabości (tylko karty słabości, nie pozostałe karty umiejętności) należy podzielić na odpowiednie talie i umieścić na środku obszaru gry, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.
5. **Stworzenie puli ogólnej.** Żetony natchnienia/eksploracji, przeszukiwania/zagrożenia, postaci i sztandarów wrogów należy podzielić na osobne stosy. W taki sam sposób należy podzielić 3 rodzaje kart atutów. Wszystkie kafelki map i figurki wrogów należy odłożyć na bok. Podczas przygody gracze wykorzystają tylko część z nich. Kafelki mapy potyczki i żetony terenu należy odłożyć do pudełka. Podczas pierwszej przygody gracze nie będą korzystać z tych elementów.
6. **Rozpoczęcie kampanii.** Gracze wpisują w aplikacji nazwę swojej drużyny, a następnie naciskają przycisk „Rozpocznij”. W tym momencie zostanie wyświetlona animacja zarysowująca obecną przygodę i cel bohaterów.



7. **Wybranie ról.** Każdy z graczy wybiera w aplikacji swoją rolę. Tę rolę jego bohater będzie odgrywał podczas pierwszej przygody. Gracz może wybrać dowolną rolę z dostępnych w menu, ale zalecana początkowa rola dla każdego z bohaterów to:

- | | |
|------------------------|-------------------|
| ⊗ Aragorn – kapitan | ⊗ Elena – muzyk |
| ⊗ Beravora – tropiciel | ⊗ Gimli – obrońca |
| ⊗ Bilbo – włamywacz | ⊗ Legolas – łowca |



początkowe przedmioty, figurka i karta bohatera Beravora



poziom karty przedmiotu



talie obrażeń, strachu i słabości



żetony w puli ogólnej



karty atutów

ROLE

Rola, jaką bohater pełni podczas danej przygody, częściowo determinuje jego możliwości. Każda rola ma pewną ogólną funkcję.

- ⦿ **Włamywacz** unika wrogów i jest samowystarczalny.
- ⦿ **Kapitan** pomaga drużynie przygotować się do każdej sytuacji.
- ⦿ **Obrońca** chroni innych i skutecznie broni się przed atakami.
- ⦿ **Łowca** atakuje, zadając duże obrażenia.
- ⦿ **Muzyk** potrafi natchnąć innych, pomagając im odnieść sukces.
- ⦿ **Tropiciel** pozwala drużynie szybciej się przemieszczać.

Wybór roli nie jest ostateczny. Bohaterowie mogą zmieniać swoje role pomiędzy przygodami.

8. **Przygotowanie kart umiejętności.** Każdy z bohaterów otrzymuje następujące 15 kart umiejętności:

- ☞ po 1 sztuce każdej karty umiejętności o numerze 1–6, która ma na dole słowo „podstawowa”;
- ☞ karty umiejętności o numerach 1–5, które mają na dole imię danego bohatera;
- ☞ karty umiejętności o numerach 1–3, które mają na dole nazwę roli danego bohatera (treść tych kart jest na zielonym tle, aby łatwiej było je odróżnić od pozostałych);
- ☞ 1 kartę słabości z wierzchu talii słabości.



Jeśli Beravora wcieli się w rolę tropiciela, jej talia będzie się składać z kart podstawowych 1–6, Beravory 1–5 i tropiciela 1–3 oraz 1 losowej karty słabości.

9. **Przygotowanie karty roli i stworzenie talii umiejętności.** Każdy bohater bierze początkową kartę umiejętności swojej roli. Każda początkowa karta umiejętności została oznaczona numerem 1 widocznym po nazwie roli u dołu karty, a także gwiazdkami obok samej nazwy karty. Każdy bohater przygotowuje swoją początkową kartę umiejętności, umieszczając ją odkrytą poniżej swojej karty bohatera. Następnie każdy gracz tasuje pozostałe 14 kart umiejętności i tworzy z nich swoją talię umiejętności, którą umieszcza zakrytą na swojej strefie gry.

symbol początkowej karty umiejętności



Jeśli Beravora jest tropicielem, umieszcza pod swoją kartą bohatera kartę „Przepatrywacz”.

10. **Umieszczenie początkowych kafelków i żetonów.** W aplikacji należy nacisnąć przycisk „Wyrusz”, a następnie postępować zgodnie z instrukcjami: umieścić na obszarze gry wskazane kafelki mapy i żetony, tworząc mapę gry.

Każdy kafelek mapy został oznaczony unikalnym alfanumerycznym kodem, który ułatwia odróżnienie go od pozostałych kafelków, a także prawidłowe umieszczenie na stole. Należy pamiętać, aby zostawić miejsce na dodatkowe kafelki mapy, które zostaną umieszczone na stole w trakcie rozgrywki. Aplikacja otacza początkowe kafelki mapy zamgleniami, zaznaczając w ten sposób, gdzie mniej więcej gracze będą musieli dołożyć kolejne kafelki.

Gdy gracze zastosują się do wszystkich poleceń z aplikacji, będą mogli rozpocząć swoją przygodę.



kod kafełka mapy

ROZGRYWKA

W *Podróżach przez Śródziemie* rozgrywka składa się z serii rund. Każda runda składa się z kolei z 3 faz, które gracze rozpatrują w poniższej kolejności:

1. **Faza akcji.** Podczas tej fazy bohaterowie poruszają się po mapie, oddziałują na elementy świata i atakują wrogów.
2. **Faza cienia.** Podczas tej fazy wrogowie poruszają się i atakują bohaterów, a inne mroczne zagrożenia rosną w siłę.
3. **Faza przegrupowania.** Podczas tej fazy bohaterowie przygotowują się do kolejnej rundy.

Po rozpatrzeniu wszystkich faz gracze rozpoczynają nową rundę od fazy akcji. Gracze rozgrywają w ten sposób kolejne rundy, dopóki przygoda nie dobiegnie końca.

FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji każdy bohater może prowadzić poszukiwania, walczyć i podróżować przez Śródziemie. Bohaterowie będą rozgrywać swoje tury pojedynczo i w dowolnej kolejności. Ta kolejność może się zmieniać z rundy na rundę.

Podczas swojej tury bohater może wykonać 2 akcje (może wykonać tę samą akcję dwukrotnie). Możliwe akcje to:

- ✦ podróż,
- ✦ atak,
- ✦ oddziaływanie.

Gdy wszyscy bohaterowie rozegrają swoje tury, należy wcisnąć przycisk klepsydry w prawym dolnym rogu ekranu – w ten sposób gracze przejdą do fazy cienia.



AKCJA PODRÓŻY

Akcja podróży pozwala bohaterowi poruszać się po mapie gry. Mapa gry składa się z kafelków mapy. Z kolei każdy kafelek składa się z 1 lub kilku obszarów. Obszar to część planszy otoczona szarą krawędzią. Obszary, które mają wspólną krawędź, sąsiadują ze sobą.



Gdy bohater wykonuje akcję podróży, może się ruszyć dwukrotnie. Za każdym razem, gdy bohater się rusza, przesuwa się na sąsiedni obszar.



Legolas rusza się o 2 obszary.

Bohater może przerwać swoją akcję podróży, aby wykonać swoją drugą akcję, a następnie dokończyć podróż. Przykładowo bohater może ruszyć się o 1 obszar, wykonać drugą akcję, a potem ruszyć się o kolejny obszar.

EKSPLORACJA

Na każdym kafelku mapy podróży znajduje się kwadratowe pole, na którym może być umieszczony żeton eksploracji (gdy aplikacja nakazuje to zrobić). Kafelki mapy, na których znajduje się żeton eksploracji, uważa się za niezbadany. Gdy bohater przesuwa się na dowolny obszar niezbadanego kafelka, natychmiast musi go eksplorować.



żeton eksploracji

Aby eksplorować kafelek, bohater wybiera odpowiedni żeton eksploracji w aplikacji i naciska przycisk „Potwierdź”. Aplikacja poinformuje bohatera, że ma odrzucić ten żeton eksploracji i otrzymuje 1 żeton natchnienia. Aby to zrobić, bohater po prostu odwraca żeton eksploracji i umieszcza go na swojej karcie bohatera. Natchnienie zostało opisane w dalszej części instrukcji.

Eksploracja kafelka **nie** jest odrębną akcją. To po prostu rezultat ruchu bohatera na kafelek, na którym spoczywał żeton eksploracji.



Legolas ruszył się na niezbadany kafelek, dlatego musi go eksplorować. Odrzuca więc żeton eksploracji i otrzymuje 1 żeton natchnienia, który umieszcza na swojej karcie bohatera.

AKCJA ATAKU

Akcja ataku pozwala bohaterom atakować **GRUPY WROGÓW**, aby usunąć je z mapy. Za grupę wrogów uważa się pojedynczą figurkę lub kilka figurkę tego samego rodzaju, które poruszają się i atakują razem. W aplikacji każdej grupie wrogów odpowiada osobny portret:



grupa 2 figurek
orków



portret grupy orków
w aplikacji

Aby wykonać atak, bohater wybiera przedmiot, którym atakuje. Przedmiot ten musi mieć w lewym górnym rogu symbol atrybutu.



symbol atrybutu na
karcie przedmiotu



5 symboli
atrybutów

Bohater musi też wybrać 1 grupę wrogów, która znajduje się w jego **ZASIĘGU**. Jeśli grupa wrogów znajduje się na tym samym obszarze co bohater, uważa się, że jest w zasięgu. Grupy wrogów znajdujące się na sąsiadujących obszarach są w zasięgu, jeśli bohater atakuje przedmiotem z symbolem ataku dystansowego (☞) w prawym górnym rogu karty.



symbol ataku
dystansowego na
karcie przedmiotu

Gdy bohater wybierze przedmiot i grupę wrogów, wykonuje przeciwko tej grupie test ataku. Testy zostały opisane w dalszej części instrukcji (zob. „Testy” str. 10).

AKCJA ODDZIAŁYWANIA

Akcja oddziaływania pozwala bohaterom odbywać ważne dla przygody spotkania zaznaczone na mapie żetonami przeszukiwania, postaci i zagrożenia. To właśnie poprzez te interakcje bohaterowie posuwają historię do przodu, odkrywają nowe przedmioty, zdobywają doświadczenie i neutralizują zagrożenia.



żeton przeszukiwania



żeton postaci



żeton zagrożenia

Jeśli bohater znajduje się na obszarze, na którym spoczywa jeden z tych żetonów, może wykonać akcję oddziaływania. Aby to zrobić, wybiera żeton w aplikacji, a potem naciska przycisk z symbolem akcji (→). Gdy bohater wykonuje akcję oddziaływania, musi wykonać polecenia podane przez aplikację. Następnie bohater kontynuuje swoją turę.



Bohater może wykonać akcję oddziaływania, aby odkryć, jakie informacje zostały oznaczone żetonem przeszukiwania.

PRZEGLĄDANIE ŻETONÓW W APLIKACJI

Gracze mogą przeglądać żetony w aplikacji w dowolnym momencie. Aby to zrobić, po prostu zaznaczają dany żeton i czytają dotyczący go tekst, który zazwyczaj opisuje, co dany żeton przedstawia. Przeglądanie nie jest akcją. Aby zamknąć opis danego żetonu, gracz może nacisnąć przycisk „Anuluj”. Jednakże, jeśli gracz naciśnie przycisk poprzedzony symbolem →, wykonuje akcję oddziaływania. W takim przypadku gracz musi też spełnić wymagania związane z danym oddziaływaniem. Podobnie ma się sprawa w przypadku żetonu eksploracji. Jeśli gracz nie eksploruje oznaczonego żetonem miejsca, nie powinien naciskać przycisku „Eksploruj”.

DODAWANIE KAFELKÓW MAPY

Gdy pewne warunki zostaną spełnione, aplikacja nakaże graczom umieścić na stole nowe kafelki mapy. Takimi warunkami może być eksplorowanie albo oddziaływanie na pewne żetony, pokonanie wrogów itd. Gdy aplikacja nakazuje graczom umieścić na stole kafelek, podświetla alfanumeryczny kod tego kafełka. To podświetlenie ułatwi graczom odpowiednie umieszczenie kafełka na mapie.

FAZA CIENIA

W fazie cienia zło przejmuje inicjatywę i próbuje pokrzyżować bohaterom szyki. Bohaterowie rozpatrują fazę cienia, stosując się do poleceń aplikacji. Aplikacja przeprowadzi ich przez następujące etapy: aktywację wrogów, ciemność i zagrożenie. Po zakończeniu fazy cienia bohaterowie przechodzą do fazy przegrupowania.

ETAP AKTYWACJI WROGÓW

Podczas etapu aktywacji wrogów każda grupa wrogów spróbuje się ruszyć i zaatakować. Aplikacja wskaże każdej grupie cel ruchu i ataku.



Najpierw grupa wrogów rusza się o wskazaną liczbę obszarów w kierunku bohatera, który jest jej celem. Ruch odbywa się najkrótszą możliwą drogą. Grupa wrogów zatrzymuje się, gdy bohater będący celem znajdzie się w jej zasięgu. Cel znajduje się w zasięgu, jeśli znajduje się na tym samym obszarze, co aktywowany wróg, albo na sąsiednim obszarze, jeśli na portrecie wroga widnieje symbol ataku dystansowego (☞).



symbol ataku dystansowego na portrecie

Jeśli grupa wrogów nie może się ruszyć tak, aby mieć swój cel w zasięgu, ale może się ruszyć tak, aby mieć w zasięgu innego bohatera, ten znajdujący się bliżej bohatera **staje się jej nowym celem**. Jeśli kilku bohaterów spełnia ten warunek, bohaterowie decydują, który z nich stanie się nowym celem.

Jeśli wróg może się ruszyć tak, aby mieć cel w zasięgu, należy nacisnąć przycisk „Atak”. Aplikacja wyświetli liczbę kart obrażeń (☹) i kart strachu (☹☹), które bohater potencjalnie przyjmie. Przyjmowanie kart obrażeń i kart strachu opisano na stronie 12.



Atak wroga powoduje otrzymanie 3 kart obrażeń (☹) i 1 karty strachu (☹☹).

Jeśli wróg nie może się ruszyć tak, aby mieć cel w zasięgu, **ignoruje całe polecenie i nie rusza się** – należy nacisnąć przycisk „Brak celu”. Wróg otrzyma nowe polecenie, które zazwyczaj przesuwa go bliżej bohatera.



Grupa orków otrzymała polecenie: „Ruch 1. Zaatakuj Aragorna (albo najbliższego bohatera)”. Wróg nie może dotrzeć na obszar Aragorna, żeby go zaatakować, rusza się więc w kierunku Gimlego i atakuje krasnoluda.

ETAP CIEMNOŚCI

Podczas etapu ciemności zło zasiewa strach w sercach i umysłach bohaterów. Nie we wszystkich przygodach pojawia się ciemność. W związku z tym bohaterowie rozpatrują ten etap tylko wtedy, gdy aplikacja nakaże im to zrobić.

Bohater znajduje się w ciemności, jeśli spełnia którykolwiek z 3 poniższych warunków:

☞ Znajduje się na obszarze z symbolem ciemności.

symbol ciemności



☞ Znajduje się na obszarze z żetonem ciemności.

☞ Aplikacja oznajmia mu, że znajduje się w ciemności.

Aby rozpatrzyć etap ciemności, każdy bohater znajdujący się w ciemności przyjmuje tyle kart strachu, ile wskazuje aplikacja. Przyjmowanie kart strachu opisano na stronie 12.



Zarówno Gimli, jak i Legolas znajdują się na obszarach z symbolami ciemności. W związku z tym podczas etapu ciemności każdy z nich przyjmuje tyle kart strachu, ile wskazuje aplikacja.

ETAP ZAGROŻENIA

Wraz z upływem czasu czyhające na bohaterów zagrożenia stają się bliższe i bardziej niebezpieczne. Podczas tego etapu wzrasta poziom zagrożenia, wskutek czego mogą nastąpić złowieszcze zdarzenia.

Znajdujący się na górze ekranu aplikacji pasek zagrożenia przedstawia aktualny poziom zagrożenia. Wraz ze wzrostem zagrożenia pasek się wypełnia. Gdy poziom zagrożenia osiągnie dany PRÓG, aplikacja aktywuje złowieszcze zdarzenie. Bohaterowie muszą rozpatrzyć takie zdarzenie, postępując zgodnie z poleceniami aplikacji. Do każdego progu przypisana jest liczba wskazująca na poziom zagrożenia wymagany do jego aktywacji. Jeśli w którymkolwiek momencie gry pasek zagrożenia całkowicie się wypełni, aktualna przygoda kończy się porażką bohaterów.



Gdy Elena przygotowuje „Światło elfów”, umieszcza je pod swoją kartą bohatera.

W dowolnym momencie gry bohater może mieć naraz maksymalnie 4 przygotowane karty umiejętności. W związku z tym ważne, aby przygotowane karty były oddzielone od pozostałych kart, które gracz trzyma na swojej strefie gry. Jeśli w dowolnym momencie bohater będzie mieć więcej niż 4 przygotowane karty, musi odrzucić tyle z nich, aby pozostały mu tylko 4.

Gdy bohater zdecyduje, czy chce przygotować jedną z odsłoniętych kart, umieszcza nieprzygotowane karty na wierzchu lub spodzie swojej talii w dowolnej kolejności. Umieszczając nieprzydatne karty (np. słabości) na spodzie talii, a przydatne karty (np. karty z symbolem sukcesu [♣]) w lewym górnym rogu na wierzchu talii, bohater może zapewnić sobie pozytywny rezultat nadchodzących akcji.

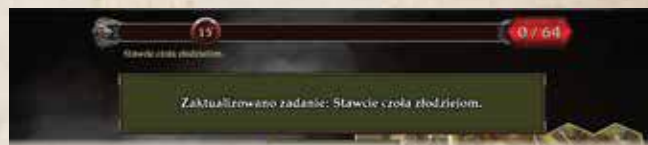
Po wykonaniu zwiadu bohaterowie naciskają przycisk „Kontynuuj” i przechodzą do nowej rundy, która zaczyna się od fazy akcji.

UKOŃCZENIE PRZYGODY

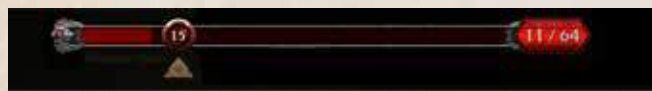
Drużyna bohaterów wygrywa albo przegrywa wspólnie. Przygoda zakończona wygraną zapewni bohaterom większe nagrody. Jednakże bez względu na wygraną czy przegraną wszyscy bohaterowie przechodzą do następnej przygody kampanii. Po ukończeniu swojej pierwszej przygody gracze powinni przeczytać rozdział „Zasady kampanii” w kompendium zasad. Opisano w nim, w jaki sposób bohaterowie mogą ulepszyć swoje przedmioty i kupić nowe umiejętności przed rozpoczęciem kolejnej przygody.

ZADANIA

Każda przygoda stawia przed bohaterami szereg zadań. Podczas przygody obecne zadanie bohaterów jest wyświetlane pod paskiem zagrożenia. Gdy bohaterowie wypełnią obecne zadanie, aplikacja automatycznie zapewni im nowe.



Jeśli bohaterowie wypełnią ostatnie zadanie przed wypełnieniem się paska zagrożenia, wygrają przygodę. Jeśli jakiś bohater zostanie pokonany, pozostali bohaterowie kontynuują rozgrywkę. Jednakże, jeśli nie uda się im wypełnić ostatniego zadania przed rozpoczęciem nowej fazy cienia, przegrywają przygodę.



W miarę jak wypełnia się pasek zagrożenia, bohaterowie będą zmuszeni mierzyć się z coraz większymi niebezpieczeństwami.

Podczas każdego etapu zagrożenia poziom zagrożenia wzrasta o poniższą wartość:

- o 2 za każdego bohatera w grze,
- o 1 za każdy żeton zagrożenia na mapie,
- o 1 za każdy niezbadany kafelek.

Dodatkowo niektóre efekty mogą podnieść poziom zagrożenia podczas innych faz gry. Aplikacja zawsze automatycznie ustala i podnosi poziom zagrożenia. W dowolnym momencie bohater może sprawdzić w aplikacji dany próg, aby zapoznać się z krótkim opisem związanego z nim zdarzenia.



Ten próg zostanie aktywowany podczas etapu zagrożenia, jeśli poziom zagrożenia wzrośnie do 15 lub więcej.

FAZA PRZEGRUPOWANIA

Po fazie cienia aplikacja nakaze bohaterom zaplanować następną rundę.

Najpierw każdy z graczy **ODŚWIEŻA** swoją talię umiejętności, wtasowując do niej swój stos kart odrzuconych. Następnie aplikacja nakazuje bohaterom wykonać **zwiad 2**. Aby to zrobić, bohater odsłania 2 wierzchnie karty ze swojej talii umiejętności. Następnie bohater może **PRZYGOTOWAĆ** jedną z tych kart, umieszczając ją poniżej karty swojego bohatera. Jeśli karta jest przygotowana, gracz może korzystać ze znajdujących się na niej zdolności.

TESTY

To głównie poprzez testy bohaterowie oddziałują na elementy świata i atakują wrogów. Bohaterowie będą wykonywać testy podczas przeszukiwania miejsc, napotykania zagrożeń, atakowania wrogów i spotkań z mieszkańcami Śródziemia.

Każdy test wymaga od bohatera wykorzystania jednego z ATRYBUTÓW wymienionych na jego karcie: zręczności (☉), siły (☾), ducha (♁), mądrości (♁) albo sprytu (♁). Aby wykonać test, gracz odsłania karty z wierzchu swojej talii umiejętności. Liczba odsłoniętych kart jest równa testowanemu atrybutowi.



Siła (☾) Beravory wynosi 3. Gdy wykonuje test siły (☾), odsłania 3 wierzchnie karty ze swojej talii.

Po odsłonięciu kart bohater ustala, ile SUKCESÓW (☼) uzyskał. Każdy symbol sukcesu (☼) w lewym górnym rogu odsłoniętej karty zapewnia 1 sukces. Treść odsłoniętej karty należy zignorować – nie wywiera żadnego efektu na wynik testu.



symbol sukcesu

Sposób wykorzystania sukcesów zależy od rodzaju testu:

- Niektóre testy wymagają od bohatera wprowadzenia liczby uzyskanych sukcesów do aplikacji (naciskając przycisk „+”). W takim przypadku aplikacja sama ustali, jakie są konsekwencje testu. Sukcesy z niektórych takich testów ulegają kumulacji. W takim

przypadku bohaterowie mogą wykonywać dany test kilka razy, a aplikacja będzie sumować całkowitą liczbę uzyskanych sukcesów.



Jeśli bohater uzyskał 2 sukcesy, wciska „+” dwukrotnie.

- Niektóre testy od razu podają, ilu potrzeba sukcesów, aby zdać test (np. „Wykonaj test ☼; 1”). Taki test zakończy się powodzeniem, jeśli bohater uzyska co najmniej tyle sukcesów, ile było wymagane (w powyższym przykładzie wystarczy 1 sukces). W przeciwnym razie test kończy się porażką. W obu przypadkach aplikacja dostarczy bohaterowi dalsze instrukcje.

- Inne sytuacje, jak atakowanie wrogów, niwelowanie obrażeń i strachu (opisane w dalszej części tej instrukcji), wykorzystują sukcesy w odmienny sposób.

Po zakończeniu testu bohater odkłada wszystkie odsłonięte podczas testu karty na swój stos odrzuconych kart umiejętności.

PRZEZNACZENIE I NATCHNIENIE

Na odsłoniętych w czasie testu kartach mogą znajdować się symbole przeznaczenia (♣). Symbole przeznaczenia nie wywołują żadnego samostannego efektu. Jednakże bohater może wydać żeton natchnienia, aby zamienić symbole przeznaczenia w symbole sukcesów (☼). Każdy wydany żeton natchnienia zamienia 1 symbol przeznaczenia. Aby wydać żeton natchnienia, bohater usuwa go ze swojej karty bohatera i odkłada go do puli ogólnej.

Gdy bohater otrzymuje żeton natchnienia, pobiera go z puli ogólnej i umieszcza na swojej karcie bohatera. Bohater nie może mieć większej liczby żetonów natchnienia, niż wynosi oznaczony na jego karcie bohatera limit natchnienia.



karta bohatera z limitem natchnienia 4

PRZYKŁAD TESTU

Zanim ruszysz dalej, poświęć chwilę, aby przyrzec się ruchom ostrzy. Wchodź ostrożnie, omijając pierwsze ostrze, i powoli posuwaj się do przodu...

Wykonaj test ☉ : 2.

Niezdany

Zdany

- Bilbo wykonuje akcję oddziaływania na żetonie przeszukiwania znajdującym się na jego obszarze. Musi wykonać test zręczności (☉) i uzyskać 2 sukcesy.



- Zręczność Bilba wynosi 3, gracz odsłania więc 3 karty z wierzchu swojej talii umiejętności. Odsłonięte karty mają w sumie 1 symbol sukcesu (☼) i 2 symbole przeznaczenia (♣).



- Bilbo chce zdać ten test, wydaje więc 1 żeton natchnienia, aby zamienić 1 ♣ w ☼. Teraz ma 2 ☼ – dostatecznie dużo, aby zdać test.

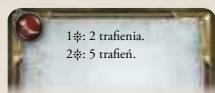


- Bilbo naciska przycisk „Zdany” i stosuje się do poleceń, które się pojawiają. Następnie odrzuca odsłonięte podczas testu karty na swój stos odrzuconych kart umiejętności.

TESTY ATAKU

Gdy bohater atakuje, wybiera grupę wrogów i przedmiot, którym ją zaatakuje, po czym wykonuje test ataku. Aby wykonać test ataku, bohater wybiera jeden z atrybutów widniejących w lewym górnym rogu karty przedmiotu, którym atakuje, i wykonuje test tego atrybutu. Następnie wydaje uzyskane sukcesy (✦), aby rozpatrzyć 1 lub więcej zdolności tego przedmiotu. Każda zdolność dokładnie określa, ile sukcesów należy wydać, aby ją rozpatrzyć. Każdą zdolność przedmiotu można rozpatrzyć tylko raz na atak.

Bohater atakujący mieczem testuje ✨. Może wydać 1 ✦, aby przydzielić 2 trafienia, lub 2 ✦, aby przydzielić 5 trafień.



Większość zdolności przedmiotów zwiększa liczbę zadawanych przez gracza trafień. Aby dodać trafienia, bohater wybiera na pasku wrogów portret danego wroga i otwiera menu wroga. Tam wybiera zakładkę ataku, aby otworzyć okno ataku. Następnie naciska przycisk „+”, aby wprowadzić każde trafienie.



zakładka ataku



modyfikatory ataku

przyciski (+) i (-) liczby trafień

okno ataku menu wroga

Oprócz trafień zdolności mogą zapewniać bohaterom modyfikatory ataku, takie jak „przebicie”, które pozwala ominąć pancierz wroga. Jeśli zdolność ma modyfikator, należy wcisnąć odpowiadający mu przycisk w aplikacji. Aplikacja automatycznie uwzględni każdy użyty modyfikator. Wszystkie modyfikatory zostały opisane na ostatniej stronie instrukcji, w skrócie zasad.

Menu wroga pokazuje wartość życia **każdej figurki** w grupie wrogów, a także jej wartości pancerza i czarnej magii. Jeśli wroga chroni pancierz lub czarna magia, trafienia zmniejszą najpierw te wartości. Jeśli wróg nie ma ani pancerza, ani czarnej magii, trafienia zredukują jego wartość życia.



Gdy bohater wprowadzi do aplikacji wszystkie trafienia i modyfikatory, naciska przycisk „Przydziel”, aby zakończyć atak (nawet jeśli nie uzyskał trafień). Jeśli wartość życia wroga zostanie zmniejszona do 0, zostanie pokonany. Aplikacja nakazuje bohaterom usunąć jego figurkę z planszy.

Jeśli wróg nie zostanie pokonany, odzyska całą wartość pancerza i czarnej magii i może wykonać kontratak. Grupa wrogów może zaatakować, jeśli znajduje się na obszarze bohatera albo na obszarze sąsiadującym. W tym drugim przypadku na jej portrecie musi widnieć symbol ataku dystansowego (⚡). Jeśli wróg może zaatakować, bohater naciska przycisk „Tak” i rozpatruje atak w taki sam sposób, jak opisano to w akapicie „Etap aktywacji wrogów” na stronie 8.



symbol ataku dystansowego na portrecie wroga

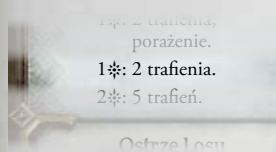
PRZYKŁAD TESTU ATAKU



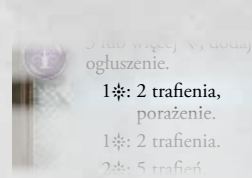
1. Aragorn atakuje znajdującą się na jego obszarze grupę Upiorów Kurhanów swoim Ostrzem Losu. Ostrze Losu wymaga przetestowania siły (✨) albo mądrości (♁). Mądrość to mocniejsza strona Aragorna, dlatego to z niej postanawia skorzystać.



2. Mądrość Aragorna wynosi 4, odsłania więc 4 karty ze swojej talii. Na odsłoniętych kartach widnieją 2 sukcesy (✦) i 2 symbole przeznaczenia (♣).



3. Aragorn wydaje 2 ✦, aby rozpatrzyć trzeci efekt Ostrza Losu, i wprowadza do aplikacji 5 trafień.



4. Aragorn wydaje 1 żeton natchnienia, aby zamienić 1 symbol ♣ w ✦. Następnie wydaje ten ✦ na pierwszy efekt Ostrza Losu, dodając jeszcze 2 trafienia i modyfikator „porażenie”. Wreszcie naciska przycisk „Przydziel”.



Usuń 1 Upiora Kurhanów. Ty albo pobliski bohater otrzymujecie 1 żeton natchnienia!

Kontynuuj

5. Aplikacja przydzieliła Upiorowi 7 trafień (porażający atak ignoruje czarną magię). Jeden Upiór Kurhanów został pokonany, Aragorn usuwa jego figurkę ze swojego obszaru i otrzymuje żeton natchnienia. Następnie odrzuca odsłonięte karty na swój stos kart odrzuconych.

Czy wróg może zaatakować?

Nie

Tak

6. Grupa Upiorów może spróbować kontratak. Aragorn znajduje się w zasięgu, naciska więc przycisk „Tak” i rozpatruje atak wroga.

OBRAŻENIA I STRACH

W Śródziemiu roi się od niebezpiecznych wrogów i innych zagrożeń, które czyhają na dzielnych bohaterów. W wyniku tych zagrożeń bohaterowie mogą przyjąć karty OBRAŻEŃ (☹) i karty STRACHU (☹). Jeśli bohater przyjmie za dużo kart obrażeń lub strachu, jest bliski przegranej i musi wykonać test ostatniej szansy, który zdecyduje, czy ulegnie złu Śródziemia, czy też przezwycięży słabość i będzie kontynuować przygodę.

Gdy bohater przyjmuje karty obrażeń albo strachu, **odslania** kartę obrażeń albo kartę strachu z odpowiedniej talii i umieszcza ją **odkrytą** na swojej strefie gry. Następnie rozpatruje efekt tej karty. Niektóre efekty nakazują bohaterowi zakryć kartę albo ją odrzucić. Jeśli gracz otrzymuje polecenie zachowania odkrytej karty, wywołuje ona trwały efekt, który nieustannie wpływa na bohatera. Jeśli bohater przyjmuje kilka kart obrażeń lub kart strachu w tym samym czasie, odslania je **pojedynczo**; całkowicie rozpatruje efekt jednej, zanim odsloni następną.

Czasem bohater otrzyma wyraźne polecenie przyjęcia zakrytej karty obrażeń albo karty strachu. Gdy do tego dochodzi, bohater umieszcza tę zakrytą kartę obrażeń albo kartę strachu obok swojej karty bohatera, nie podglądając jej treści.

NIWELOWANIE OBRAŻEŃ I STRACHU

Czasem bohater może **ZNIWELOWAĆ** obrażenia albo strach, zanim otrzyma ich karty. Gdy do tego dochodzi, bohater musi przetestować jakiś atrybut (np. „Każdy bohater w ciemności przyjmuje 2 karty strachu;

niweluje”). Zanim bohater otrzyma karty obrażeń lub karty strachu, może wykonać test wskazanego atrybutu. Każdy uzyskany symbol (☼) zapobiega otrzymaniu 1 karty obrażeń albo 1 karty strachu.

OSTATNIA SZANSA

Ciężkie próby i przeciwności losu mogą doprowadzić bohaterów na skraj wyczerpania fizycznego i duchowego. Na każdej karcie bohatera znajdują się jego limity obrażeń i strachu:



limity obrażeń i strachu

Gdy w wyniku przyjęcia kart obrażeń albo strachu bohater będzie mieć tyle samo lub więcej kart obrażeń (odkrytych plus zakrytych), niż wynosi jego limit obrażeń, albo tyle samo lub więcej kart strachu (odkrytych plus zakrytych), niż wynosi jego limit strachu, musi wykonać test **OSTATNIEJ SZANSY**. Aby wykonać test ostatniej szansy, bohater wciska przycisk drużyny w lewym dolnym rogu aplikacji. Następnie wybiera swój portret i limit (obrażeń albo strachu), który osiągnął, i postępuje zgodnie z poleceniami aplikacji.



przycisk drużyny

Jeśli bohater osiągnie oba limity, musi wykonać oba testy ostatniej szansy (w wybranej przez siebie kolejności).

PRZYKŁAD PRZYJMOWANIA OBRAŻEŃ



1. Gobliny zaatakowały Elenę, wskutek czego ma otrzymać 3 karty obrażeń (☹) i 1 kartę strachu (☹). Podczas tego ataku test siły (☼) może zniwelować obrażenia i strach.



3. Pierwszą odsłoniętą kartą obrażeń jest „Wycieńczony”. Jej treść nakazuje Elenie przyjąć zakrytą kartę strachu, a następnie zakryć kartę „Wycieńczony”.



2. Siła Eleny wynosi 2, odsłania więc ze swojej talii 2 karty. Uzyskuje 2 sukcesy (☼), może więc zapobiec przyjęciu 2 kart obrażeń lub strachu. Elena decyduje się zapobiec przyjęciu 1 karty obrażeń i 1 karty strachu. Pozostają tylko 2 obrażenia.



4. Drugą odsłoniętą kartą obrażeń jest „Omotany”. Zgodnie z poleceniem na karcie Elena musi zachować ją odkrytą. Podczas tej przygody będzie nieustannie utrudniać jej ruch, chyba że zdoła ją odrzucić albo zakryć.

Jeśli bohater nie zda testu ostatniej szansy, zostaje **POKONANY**. Figurkę pokonanego bohatera należy usunąć z planszy. Jeśli drużyna nie wypełni ostatniego zadania przed następną fazą cienia, wszyscy przegrają tę przegrodę. Jeśli bohater zda test, postępuje zgodnie z poleceniami aplikacji.

DODATKOWE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się dodatkowe zasady używane podczas gry.

WROGOWIE

Ta część zawiera szczegółowy opis grup wrogów.

PRZYGOTOWANA ALBO WYCZERPANA

Grupa wrogów jest albo **PRZYGOTOWANA**, albo **WYCZERPANA**. Wrogowie zostają wyczerpani, gdy aplikacja ich aktywuje albo gdy wykonają atak. Gdy wróg jest wyczerpany, jego portret w aplikacji jest przyciemniony.

Wyczerpani wrogowie nie mogą być aktywowani ani prowokowani, nie mogą też kontratakować. Na koniec fazy cienia aplikacja przygotowuje wszystkie grupy wrogów.



przygotowana grupa



wyczerpana grupa

PROWOKOWANIE WROGÓW

Gdy bohater znajduje się na tym samym obszarze co przygotowana grupa wrogów, niektóre akcje mogą ją **SPROWOKOWAĆ** do ataku. Bohater sprowokuje wrogów w każdej z poniższych sytuacji:

- Zanim bohater ruszy się z obszaru, na którym znajduje się przygotowany wróg.
- Zanim bohater zacznie oddziaływać na żeton na obszarze, na którym znajduje się przygotowany wróg.

Aby sprowokować wroga, bohater naciska przycisk prowokowania znajdujący się po lewej stronie paska wrogów. Następnie wybiera portret wroga, którego prowokuje. Zgodnie z poleceniem aplikacji ten wróg natychmiast rozpatruje atak przeciwko temu bohaterowi. Gdy każda sprowokowana grupa wrogów wykona swój atak, bohater może ruszyć się z obszaru albo wykonać planowaną akcję oddziaływania.



przycisk prowokowania

W przeciwieństwie do aktywacji i kontrataku prowokacja nie wyczerpuje grupy wrogów.

PRZERYWANIE AKTYWACJI WROGÓW

Niektóre zdolności, na przykład karta umiejętności Eleny „Dziecię Lhûn”, pozwalają przerwać aktywację wroga, aby przydzielić mu trafienia lub modyfikatory. Aby rozpatrzyć taką zdolność, bohater wybiera portret wroga, wprowadza i przydziela uzyskane dzięki zdolności trafienia i modyfikatory, a następnie kontynuuje jego aktywację.

ROZMIESZCZANIE WROGÓW

Gdy na mapie trzeba umieścić grupę wrogów, aplikacja wskaże miejsce, w którym należy to zrobić, jak również odpowiednią liczbę figurek, którą należy umieścić. Gdy grupa wrogów zostanie umieszczona na mapie, aplikacja doda jej portret do paska wrogów widocznego u dołu ekranu. Każdej grupie wrogów (zawierającej 1 lub więcej figurek) na mapie powinien odpowiadać 1 portret w aplikacji.

ELITARNI WROGOWIE

Grupy elitarnych wrogów są silniejsze od zwykłych wrogów, mają też specjalne premie. Portret grupy elitarnych wrogów ma kolczastą obwódkę i symbol sztandaru. Gdy na mapie umieszcza się grupę elitarnych wrogów, obok ich figurek należy umieścić żeton elitarnego sztandaru (czerwone tło) odpowiadający symbolowi sztandaru tej grupy w aplikacji.



portret elitarnego wroga i odpowiadający mu sztandar

Premie danej grupy elitarnych wrogów można znaleźć w menu danego wroga. Aplikacja automatycznie przydziela wszelkie premie, ale bohaterowie mogą je zaznaczyć w menu wroga, aby przejrzeć ich efekty. Oprócz wspomnianych premii wszyscy elitarni wrogowie mają jeszcze jedną przewagę – mogą kontratakować **nawet wtedy, gdy są wyczerpani**.



premie grupy elitarnych wrogów

GRUPY IDENTYCZNYCH WROGÓW

Możliwe, że w grze znajdzie się jednocześnie kilka grup zwykłych (nieelitarnych) wrogów tego samego rodzaju. W takiej sytuacji każda kolejna grupa wrogów automatycznie otrzyma identyfikujący ją sztandar. W aplikacji sztandar danej grupy jest widoczny obok jej portretu. Gdy bohaterowie będą umieszczać na planszy grupę wrogów o identycznym portrecie, obok jej figurek umieszczają odpowiadający tej grupie żeton sztandaru.



Pierwsza grupa orków nie ma sztandaru. Druga grupa orków ma niebieski sztandar.

PRZYGOTOWANE KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Tak jak opisano to w akapicie o fazie przegrupowania, gdy bohater wykonuje zwiad, może przygotować jedną z odsłoniętych w jego wyniku kart i umieścić ją odkrytą poniżej swojej karty bohatera. Bohater może mieć **maksymalnie 4** przygotowane karty. Gdyby miał przygotować piątą, musiałby odrzucić jedną z już przygotowanych.

Karty umiejętności (podobnie jak karty bohaterów i przedmiotów) mają zdolności, które pomagają graczom w osiąganiu różnych celów. Jednakże gracz może skorzystać ze zdolności karty umiejętności **tylko wtedy, gdy ta karta jest przygotowana**. Innymi słowy, bohaterowie ignorują zdolności znajdujące się na kartach umiejętności odsłanianych podczas testów.

Każda taka zdolność opisuje dokładny moment, w którym można z niej skorzystać. Aby wykorzystać daną zdolność, bohater rozpatruje jej treść. Wiele kart umiejętności nakazuje graczom odrzucić kartę z obszaru przygotowanych kart po wykorzystaniu jej zdolności.

SŁOWA KLUCZOWE

Większość kart umiejętności zawiera 1 albo więcej pogrubionych słów kluczowych, takich jak „**Bieg 1**”. Słowa kluczowe to zdolności, które pojawiają się na kartach bardzo często, zostały więc zapisane w skrótovej formie. Zasady każdego ze słów kluczowych można znaleźć na ostatniej stronie tej instrukcji, w skrócie zasad.

CECHY

Niektóre karty umiejętności (i karty przedmiotów) zawierają zapisane kursywą cechy takie jak „*Krasnolud*” czy „*Taktyka*”. Cechy nie mają żadnych samoistnych efektów, jednak inne efekty gry mogą się do nich odwoływać.

POBLISKI

Niektóre zdolności i zasady mogą odwoływać się do **POBLISKICH** elementów lub obszarów. Element znajduje się w pobliżu innego elementu, jeśli oba znajdują się na tym samym obszarze lub jeśli znajdują się na sąsiadujących obszarach. Pobliski obszar to dany obszar i wszystkie obszary z nim sąsiadujące. Element nigdy **nie jest** w pobliżu samego siebie.

PRZYDZIEL

Zdolności, które **przydzielają** trafienia i modyfikatory wrogom, **nie są** uznawane za ataki. Aby rozpatrzyć taką zdolność, bohater wprowadza trafienia i modyfikatory do menu wroga, a potem naciska przycisk „Przydziel”, ale wybiera opcję „Nie”, gdy aplikacja zapyta go o kontratak.

SPECJALNE KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Słabości i tytuły to 2 specjalne rodzaje kart umiejętności, które mogą się znaleźć w taliach umiejętności bohaterów.

KARTY TYTUŁÓW

Karty tytułów odzwierciedlają pamiętne wybory, jakich dany bohater dokonał podczas kampanii. Zazwyczaj karty tytułów zapewniają potężne zdolności, z których gracz może skorzystać tylko raz na przygodę. Gdy bohater otrzymuje kartę tytułu, przeszukuje talię umiejętności - tytułów i natychmiast przygotowuje odpowiednią kartę.

KARTY SŁABOŚCI

Każdy bohater rozpoczyna rozgrywkę z 1 kartą słabości w talię umiejętności. Karty słabości nie wywołują żadnych samoistnych efektów. Ich celem jest bycie bezużytecznymi, zapychanie talii umiejętności i niezapewnianie symboli podczas testów. Gdy bohater otrzymuje kartę słabości w trakcie przygody, bierze wierzchnią kartę z talii słabości i umieszcza ją na swoim stosie odrzuconych kart umiejętności. Bohater może przygotować kartę

słabości, aby tymczasowo usunąć ją ze swojej talii umiejętności, aczkolwiek taka karta nie zapewnia mu żadnych zdolności.

ODŚWIEŻANIE TALII UMIEJĘTNOŚCI

Bohater musi odświeżyć swoją talię umiejętności w następujących momentach:


- podczas fazy przegrupowania,
- gdy w jego talii nie ma już kart,
- gdy nakazuje mu to jakiś efekt.

Aby odświeżyć talię, bohater wtasowuje swój stos kart odrzuconych do kart pozostałych w jego talii umiejętności. Nowo przetasowaną talię gracz umieszcza zakrytą przed sobą. Do talii nie należy wtasowywać kart, które są przygotowane.

KARTY ATUTÓW

Bohaterowie mogą otrzymywać atuty „Ukrycie”, „Śmiałość” i „Determinacja”, które pozwalają zwiększać szanse w walce z wrogami i podczas testów. Jeśli bohater zdobywa atut, bierze odpowiednią kartę atutu i umieszcza ją przed sobą. Jeśli bohater ma otrzymać kartę atutu, który już posiada, nie otrzymuje jej duplikatu. Efekt każdego atutu został opisany na jego karcie.

KARTY PRZEDMIOTÓW POMOCNICZYCH

Podczas przygód bohaterowie mogą znaleźć wiele przedmiotów pomocniczych. U dołu karty przedmiotu pomocniczego znajduje się symbol . Gdy bohater otrzymuje przedmiot pomocniczy, przeszukuje talię niewykorzystanych przedmiotów pomocniczych i umieszcza odpowiednią kartę odkrytą obok swoich pozostałych przedmiotów. Następnie umieszcza na karcie tyle żetonów zużycia, ile wskazuje liczba w lewym dolnym rogu karty.



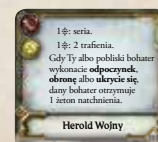
początkowa liczba żetonów zużycia

Przedmiot pomocniczy „Buty” rozpoczyna z 2 żetonami zużycia.

Jeśli bohater otrzyma polecenie **ZUŻYCIA** przedmiotu pomocniczego, musi usunąć z jego karty 1 żeton zużycia. Gdy gracz odrzuci ostatni żeton zużycia z karty przedmiotu pomocniczego, zakrywa ją i nie może z niej już korzystać podczas tej przygody. Przedmioty pomocnicze odzyskują początkowe żetony zużycia na początku każdej przygody.

WALKA 2 BRONIAMI

Bohater może atakować więcej niż 1 przedmiotem naraz, o ile wszystkie używane w tym celu przedmioty mają ten sam testowany podczas ataku atrybut. Atakując więcej niż 1 przedmiotem naraz, bohater może wydawać sukcesy (♣), aby rozpatrywać zdolności z dowolnego z tych przedmiotów. Jeśli bohater atakuje sąsiadującą grupę wrogów, wszystkie wybrane przedmioty muszą mieć symbol ataku dystansowego (♠).



Bohater posiadający „Miecz” i „Herolda Wojny” może podczas jednego ataku wykorzystać oba te przedmioty, testując siłę (♣).

ELEMENTY APLIKACJI

W tej części instrukcji znajdują się dodatkowe zasady dotyczące aplikacji.

WIEDZA TAJEMNA I DOŚWIADCZENIE

Podczas przygód bohaterowie mogą zostać nagrodzeni wiedzą tajemną i doświadczeniem. Aplikacja zapisuje wartości obu tych zasobów, pozwalając graczom ulepszać przedmioty i kupować nowe umiejętności między przygodami. Podczas pierwszej przygody gracze nie korzystają z wiedzy tajemnej i doświadczenia. Oba te zagadnienia opisano dokładnie w kompendium zasad.

ZAMGLONIA

W aplikacji część mapy jest zamglona. Zamglone fragmenty wskazują, gdzie ostatecznie trzeba będzie umieścić nowe kafelki. Dzięki temu gracze wiedzą, w którą stronę mapa będzie się powiększać i mogą lepiej rozplanować obszar gry.



Zamglony fragment wskazuje, że mapa będzie rozwijać się na zachód od obecnie rozłożonych kafelków.

CO DALEJ?

Jesteście gotowi, aby rozegrać swoją pierwszą przygodę. Włączcie aplikację i przystopujcie grę zgodnie z opisem na stronach 4–5. Możecie korzystać ze skrótu zasad z ostatniej strony instrukcji, aby odświeżyć sobie kolejność faz i pojęcia używane podczas gry. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, szukajcie odpowiedzi w kompendium zasad.

Gdy ukończycie pierwszą przygodę, przeczytajcie rozdziały „Zasady zaawansowane” i „Zasady kampanii” w kompendium zasad. W tych rozdziałach znajdziecie zasady kafelków mapy potyczki i żetonów terenu, a także zasady ulepszania umiejętności i przedmiotów Waszych bohaterów. Gdy to zrobicie, będziecie gotowi na kolejną przygodę!

OPRACOWANIE

Opracowanie i projekt gry: Nathan Hajek i Grace Holdinghaus

Projekt dodatkowych elementów gry: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps i Yu-Chi Wang

Dokumentacja techniczna: Adam Baker

Producent: Molly Glover

Redakcja: Justin Hoeger

Kierownik działu gier planszowych: Andrew Fischer

Projekt graficzny: Edge Studios i Toujer Moua, a także Monica Helland, Duane Nichols i WiL Springer

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okladka: Chris Rahn

Ilustracje kafelków mapy: Yoann Boissonnet

Ilustracje: Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchal, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairros, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasli, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Kary Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hrynkiwicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremel, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andrea Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki i Ben Zweifel

Kierownictwo artystyczne: Tim Flanders

Główny dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Projektanci figurek: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi i Dave Whitaker

Główny projektant figurek: Cory DeVore

Kierownik zespołu projektantów figurek: Derrick Fuchs

Opracowanie oprogramowania: Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker i Xavier Marleau

Artysta cyfrowy: Gary Storkamp

Producent wykonawczy oprogramowania: Keith Hurley

Kontrola jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Koordynatorzy licencji: Sherry Anisi i Long Moua

Kierownik działu licencji: Simone Elliott

Kierownictwo produkcji: Jason Glawe i Dylan Tierney

Dyrektor kreatywno-wizualny: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju produktu: Chris Gerber

Główny projektant: Corey Konieczka

Wydawca: Andrew Navaro

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Testerzy: Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher i Megan Willsher

©2018 Fantasy Flight Games. Żadna część niniejszego produktu nie może być wykorzystywana bez wyraźnej pisemnej zgody. Apple i logo Apple są znakami towarowymi Apple Inc. zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. App Store jest znakiem usługowym Apple Inc. Google Play i logo Google Play są znakami towarowymi Google LLC. Amazon i wszystkie powiązane z nim logo są znakami towarowymi Amazon.com Inc. lub jej oddziałów. ©2018 Valve Corporation. Steam i logo Steam są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz wszystkie zawarte w nich postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystane przez Fantasy Flight Games na licencji. Fantasy Flight Supply jest zastrzeżonym znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszystkie prawa zastrzeżone ich odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 651-639-1905. Elementy gry mogą się różnić od tych, które przedstawiono w niniejszej instrukcji. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 14. ROKU ŻYCIA.



rebel



SKRÓT ZASAD

RUNDA

Każda runda składa się z 3 poniższych faz:

1. **Faza akcji.** Każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której wykonuje 2 akcje.
2. **Faza cienia.** Wrogowie zostają aktywowani, ciemność rozpatrzona (jeśli to konieczne), wzrasta poziom zagrożenia – jeśli poziom zagrożenia osiągnie jeden z progów, dochodzi do złowieszczonego zdarzenia.
3. **Faza przegrupowania.** Każdy bohater odświeża swoją talię umiejętności, a następnie wykonuje **zwiad 2**.

AKCJE

Podczas tury bohater może wykonać 2 akcje. Mogą być to 2 różne akcje albo 2 takie same akcje.

- ✦ **Podróż.** Przesuń się maksymalnie o 2 obszary. Bohater może wykonać swoją drugą akcję pomiędzy pierwszym a drugim ruchem akcji podróży.
- ✦ **Atak.** Zaatakuj wroga na Twoim obszarze. Jeśli masz broń dystansową, możesz zaatakować pobliskiego wroga.
- ✦ **Oddziaływanie.** Oddziałujesz na żeton na Twoim obszarze.

ODŚWIEŻANIE TALII UMIEJĘTNOŚCI

Bohater musi odświeżyć swoją talię w następujących momentach:

- ✦ podczas fazy przegrupowania,
- ✦ gdy w jego talii nie ma już kart,
- ✦ gdy nakazuje mu to jakiś efekt.

Aby odświeżyć talię, bohater wtasowuje swój stos kart odrzuconych do kart pozostałych w jego talii umiejętności. Nowo przetasowaną talię gracz umieszcza zakrytą przed sobą. Do talii nie należy wtasowywać kart, które są przygotowane.

CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- ✦ Gdy wróg otrzymuje polecenie ruchu i ataku, ale nie może się ruszyć tak, aby mieć cel w zasięgu, ignoruje całe polecenie (w tym ruch). Należy wcisnąć przycisk „Brak celu” – wróg otrzyma nowe polecenia.
- ✦ Przygotowany wróg zostaje sprowokowany, gdy bohater rusza się z jego obszaru lub gdy bohater oddziałuje na żeton na jego obszarze.
- ✦ Element uważa się za pobliski, jeśli znajduje się na tym samym albo sąsiednim obszarze.
- ✦ W dowolnym momencie gry bohater może mieć maksymalnie 4 przygotowane karty.

MODYFIKATORY ATAKU

W trakcie ataku bohater może otrzymać 6 rodzajów przydatnych modyfikatorów:

- ✦ **Przebicie.** Ten atak ignoruje pancerz wroga.
- ✦ **Porażenie.** Ten atak ignoruje czarną magię wroga.
- ✦ **Strzaskanie.** Ten atak trwale obniża wartość pancerza wroga o 1 (przed przydzieleniem trafień).
- ✦ **Seria.** Każdy wróg w grupie otrzymuje pełną liczbę trafień.
- ✦ **Dobicie.** Jeśli w wyniku tego ataku aktualna wartość życia wroga spadnie przynajmniej o połowę, ten wróg zostanie pokonany.
- ✦ **Ogłuszenie.** Ten atak wyczerpuje grupę wrogów. Nawet elitarna grupa nie może kontratakować przeciwko temu atakowi.

SŁOWA KLUCZOWE

- ✦ **Zwiad X.** Gdy efekt nakazuje Ci wykonać „Zwiad X”, odłóż X kart z wierzchu swojej talii umiejętności. Możesz przygotować jedną z tych kart (umieść ją odkrytą poniżej swojej karty bohatera). Następnie odłóż pozostałe odsłonięte karty na wierzch lub spód swojej talii, w dowolnej kolejności.
- ✦ **Uderzenie X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Uderzenie X” podczas testu ataku, aby podczas tego ataku przydzielić X dodatkowych trafień.
- ✦ **Obrona X.** Gdy Ty albo bohater na Twoim obszarze macie przyjąć karty obrażeń lub strachu, możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Obrona X”, aby zapobiec przyjęciu dowolnej kombinacji X kart obrażeń i strachu.
- ✦ **Bieg X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Bieg X” podczas swojej tury, aby ruszyć się o X obszarów. Wykonywanie akcji pomiędzy ruchami jest dozwolone.
- ✦ **Odpoczynek X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Odpoczynek X” na koniec swojej tury, aby odrzucić dowolną kombinację X zakrytych kart obrażeń i strachu.
- ✦ **Ukrycie się.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Ukrycie się” po wykonaniu testu, aby otrzymać kartę atutu „Ukrycie się”.

SYMBOLE

- | | |
|---|---|
| ✦ sukces | ✦ strach |
| ♣ przeznaczenie (każdy wydany podczas testu żeton natchnienia pozwala zamienić 1 ♣ w 1 ✦) | ✦ atak dystansowy (można atakować cele na sąsiednich obszarach) |
| ✦ obrażenie | ⊗ wiedza tajemna |
| | ➔ akcja oddziaływania |

ATRYBUTY BOHATERA

- | | | |
|-------------|-----------|---------|
| ⦿ zręczność | ♁ duch | ♁ spryt |
| ☾ siła | ♁ mądrość | |

PRZEDMIOTY

- | | |
|--------------|---------------|
| ♁ pomocniczy | ♁ jednoręczny |
| ♁ pancerz | ♁ dwuręczny |