

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

DROGA MROCZNIEJE™

„Powiernik Pierścienia rusza na poszukiwanie Góry Przeznaczenia. Na nim jednym spoczywa odpowiedzialność: nie wolno mu Pierścienia odrzucić ani wydać w ręce Nieprzyjaciela czy któregoś z jego sług, nie wolno dopuścić, aby ktokolwiek bodaj dotknął Pierścienia, chyba któryś z członków drużyny i Rady, ale i to tylko w ostatecznej potrzebie. Wy wszyscy towarzyszyście powiernikowi ochotniczo, by mu pomóc. Macie prawo wycofać się lub zawrócić z drogi, lub skrócić na inne ścieżki, jeżeli nadarzy się możliwość. Im dalej z nim pójdziecie, tym trudniej będzie się cofnąć. Lecz nie więź was przysięga ani obietnica, nie jesteście obowiązani iść dalej, niż zechcecie. Nie zmierzylście jeszcze bowiem męstwa swoich serc i nie możecie przewidzieć, co każdego z was spotka w tej wędrówce”

–Elrond, Drużyna Pierścienia

Witamy w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Droga mrocznieje*, rozszerzenia-sagi do gry karcianej *Władca Pierścieni!*

W przeciwieństwie do innych rozszerzeń do gry karcianej *Władca Pierścieni*, które wprowadzają do Śródziemia nowe przygody, rozszerzenia-sagi dają graczom możliwość bezpośredniego uczestnictwa w lub nawet odtworzenia wydarzeń opisanych w książkach J.R.R. Tolkiena.

We *Władcy Pierścieni: Droga mrocznieje* gracze dołączą do Froda Bagginsa i Drużyny Pierścienia w momencie opuszczenia Rivendell, w połowie wyprawy, której celem jest zniszczenie Jedynego Pierścienia i pokonanie Saurona. W tej kontynuacji *Czarnych Jeźdźców* znajdują się trzy scenariusze odpowiadające drugiej połowie „*Drużyny Pierścienia*”. Przygody będą kontynuowane w nadchodzącym rozszerzeniu-sadze *Władca Pierścieni: Zdrada Sarumana*. Dzięki niemu gracze będą mogli rozegrać historię z pierwszej połowy „*Dwóch wież*”.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Droga mrocznieje* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
 - 2 karty Bohaterów
 - 32 karty Graczy
 - 114 kart Spotkań
 - 14 kart Wyprawy
 - 3 karty Kampanii

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

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

Symbol rozszerzenia

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



Tryb kampanii

Droga mrocznieje wprowadza nowe karty Kampanii oraz nowe łaski i brzemiona, które pozwolą graczom rozegrać znajdujące się tu 3 scenariusze w trybie kampanii. Kampanię *Władca Pierścieni* zapoczątkowano w rozszerzeniu-sadze *Czarni Jeźdźcy*.

Rozszerzenia-sagi z serii *Władca Pierścieni* zostały zaprojektowane z myślą o grze w trybie kampanii, ale gracze, którzy wolą rozgrywać pojedyncze przygody, mogą pominąć opisane poniżej zasady kampanii i przejść od razu na stronę 5, do opisu scenariuszy. Na stronach 2-4 znajdują się przykładowe karty Kampanii, opis łask i brzemion, a także FAQ do trybu kampanii.

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

Karty Kampanii

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



KARTA KAMPANII

Rewers

Następstwa: Jeśli *Żądza Pierścienia* jest dołączona do jakiegoś bohatera, gracze zdobyli to brzemie.

Czas był po temu wielki! Sam i Frodo ledwie zdążyli stanąć na pierwszym stopniu, a Gandalf właśnie znów ruszał pod górę, kiedy wyciągnięte z wody maciły poprzec wąski skrawek łądu dosięgły skalnej ściany i drzwi Morii. Jedna z nich przyczółła się aż za próg, świecąc w blasku gwiazd. Gandalf zatrzymał się i odwrócił. Jeżeli rozmyślał, jakim zatrzymał się i odwrócił. Jeżeli rozmyślał, jakim zatrzymał się i odwrócił. Jeżeli rozmyślał, jakim zatrzymał się i odwrócił.

DIERŚCIEN RUSZA NA POŁUDNIE

WŁADCA DIERŚCIENI CZĘŚĆ 4

Grasz w trybie kampanii.

Przygotowanie: Każdy z graczy może zmienić kontrolowane przez siebie karty bohaterów, nie otrzymując kary +1 do początkowego poziomu zagrożenia. Gracze zdobywają następujące karty łask: Żądło, Mithrilowa Kolczuga, Glamdring i Andúril. Każdy z graczy wybiera jedną z tych kart i bierze ją na rękę. Jeśli któreś z kart łask pozostały niewybrane, należy je wtasować do talii pierwszego gracza.

„Zadanie tobie jest przeznaczone, mój Frodo. Jeżeli ty nie znajdziesz drogi, nikt jej nie znajdzie.”

—Elrond, Drużyna Pierścienia

KAMPANIA

Plan: Ignacio Basso Lascano

©2014 Middle-earth Enterprises ©2014 FFG

19

Awers

Łaski i brzemia

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

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

Brzemia to karty Spotkań, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Kiedy dana karta brzemia zostanie zdobyta, będzie od tej pory włączana do talii Spotkań. Karty brzemia nie posiadają symbolu zestawu spotkań - zamiast tego posiadają „symbol zestawu brzemia”, przyporządkowując je do danego zestawu brzemia. Z tego względu gracze nie powinni ich umieszczać w talii Spotkań, dopóki nie otrzymają ku temu polecenia (nawet jeśli symbol zestawu brzemia odpowiada symbolowi zestawu spotkań wykorzystywanemu w danym scenariuszu).

KARTA ŁASKI



KARTA BRZEMIA



Najczęściej zadawane pytania (FAQ)

Podczas gry w rozszerzenie-sagę *Droga mrocznieje* w trybie kampanii gracze mogą mieć poniższe wątpliwości:

P: Czy podczas rozgrywki w scenariusze z rozszerzenia-sagi *Droga mrocznieje* w trybie kampanii mogę wykorzystywać kartę *Froda Bagginsa ze sfery Drużyny Pierścienia z rozszerzenia-sagi Czarni Jeźdźcy jako Powiernika Pierścienia*?

O: Tak. Przygotowując grę w trybie kampanii, musisz wybrać, do którego bohatera ze sfery Drużyny Pierścienia z cechą **Powiernik Pierścienia** dołączyć Jedyny Pierścień. Możesz wybrać każdego bohatera, który spełnia te wymagania.

P: Czy w trybie kampanii otrzymam karę +1 do początkowego poziomu zagrożenia, jeśli rozegrałem jeden scenariusz jedną wersją bohatera, a w kolejnym wykorzystam inną wersję tego samego bohatera?

O: Nie. Jeśli nowy bohater posiada to samo imię, co poprzedni bohater, nie otrzymasz żadnej kary.

P: Czy w trybie kampanii otrzymamy karę +1 do początkowego poziomu zagrożenia (za każdego wymienionego bohatera), jeśli grając w grupie, wymienimy się kontrolowanymi bohaterami?

O: Nie. Dopóki z gry nie usunięto żadnego bohatera i nie zastąpiono go innym bohaterem, gracze nie otrzymują kary +1 do początkowego poziomu zagrożenia za wymianę bohaterów w ramach grupy.

P: Jeśli rozpocznę kampanię jedynie z 2 bohaterami, czy otrzymam karę +1 do początkowego poziomu zagrożenia, jeśli podczas przygotowywania scenariusza dołączę do swojej drużyny trzeciego bohatera?

O: Nie. Jeśli z gry nie usunięto żadnego bohatera i nie zastąpiono go innym bohaterem, gracze nie otrzymują kary +1 do początkowego poziomu zagrożenia za dodanie nowego bohatera.

P: Jeśli rozpocznę kampanię z 3 bohaterami, to czy podczas przygotowywania scenariusza mogę nie używać 1 lub 2 z tych bohaterów, żeby obniżyć swój początkowy poziom zagrożenia?

O: Nie. Podczas przygotowywania scenariusza w trybie kampanii każdy z graczy musi używać wszystkich bohaterów zapisanych w dzienniku kampanii.

P: Jeśli imię bohatera znajduje się na liście poległych bohaterów, to czy mogę zagrać w grze kartę sprzymierzeńca tego bohatera?

O: Nie. Jeśli imię bohatera zostanie dodane do listy poległych bohaterów, tę postać uważa się za trwale wyłączonej z gry na czas trwania danej kampanii. Gracze nie mogą wykorzystywać żadnej wersji tej postaci (ani bohatera, ani sprzymierzeńca).

P: Jeśli bohater zostanie zabity podczas scenariusza rozegranego w trybie kampanii, a ja zdecyduję się powtórzyć ten scenariusz, to czy nadal dodają imię tego bohatera do listy poległych bohaterów?

O: Nie. Gracze zapisują swoje wyniki w dzienniku kampanii tylko po udanym zakończeniu scenariusza. Co więcej, jeśli gracze pokonają dany scenariusz, ale będą niezadowoleni z jego wyniku, mogą nie zapisywać swoich wyników i powtórzyć ten scenariusz.

P: Jeśli wykorzystam zdolność *Owiniętych w Liście Lembasów* („Umieść Owinięte w Liście Lembasów w puli zwycięstwa i usuń je z puli kampanii, aby przygotować wszystkich znajdujących się w grze bohaterów.”), to czy muszę usunąć ich kartę z puli kampanii, jeśli przegram scenariusz i będę musiał go powtórzyć?

O: Nie. Usunięcie łaski z puli kampanii jest częścią kosztu aktywacji **akcji** opisanej na każdym z dodatków z cechą **Dar** (Flakonik Galadrieli, Pukiel Złotych Włosów, Lina z Lórien i Owinięte w Liście Lembasów), ale tej decyzji nie powinno się zapisywać, dopóki gracze nie pokonają danego scenariusza. Co więcej, jeśli gracze pokonają dany scenariusz, ale będą niezadowoleni z jego wyniku, mogą nie zapisywać swoich wyników i powtórzyć ten scenariusz.



Karty Graczy z rozszerzenia-sagi

We *Władcy Pierścieni: Droga mrocznieje* znajdują się nowe karty, nadające się do talii przygotowywanych z myślą o scenariuszach z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Większość nowych kart jest uniwersalna i gracze mogą z nich korzystać, rozgrywając dowolny z opublikowanych scenariuszy do gry karcianej *Władca Pierścieni*, jednakże kilka z nich jest przeznaczonych wyłącznie do wykorzystania wraz ze scenariuszami, które można znaleźć w rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni*. Te zastrzeżone karty należą do sfery Drużyny Pierścienia ❶. Są nimi: Frodo Baggins i Drużyna Pierścienia, a także karty lask: Żądło, Mithrołowa Kolczuga, Glamdring, Andúril, Flakonik Galadrieli, Pukiel Złotych Włosów, Lina z Lórien i Owinięte w Liście Lembasy.

Nowe zasady

Przygotowanie do gry

Jeśli gracze rozgrywają któryś ze scenariuszy z rozszerzenia *Droga mrocznieje*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia z cechą **Powiernik Pierścienia** i dołączyć do niego Jedyny Pierścień. Poniżej znajdują się zasady dotyczące sfery Drużyny Pierścienia i Jedynego Pierścienia.

Sfera Drużyny Pierścienia

W tym rozszerzeniu pojawia się nowa sfera wpływów: sfera Drużyny Pierścienia oznaczona symbolem ❶. Sfera Drużyny Pierścienia reprezentuje poświęcenie i wytrwałłość dzielnych bohaterów, którzy wzięli na siebie brzemień Jedynego Pierścienia i podjęli walkę z Sauronem.

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

Frodo Baggins

We *Władcy Pierścieni: Droga mrocznieje* pojawia się nowa wersja Froda Bagginsa, należąca do sfery Drużyny Pierścienia. W tym pudełku to jedyny bohater posiadający cechą **Powiernik Pierścienia**. W następnych rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni* mogą pojawić się inni bohaterowie z tą cechą, ale na razie podczas rozgrywek w scenariusze z tej serii gracze muszą korzystać z Froda Bagginsa. Jeśli gracze korzystają z tej wersji Froda Bagginsa, ich startowym bohaterem nie może być inna wersja Froda Bagginsa, nie mogą też posiadać innych wersji Froda Bagginsa w swoich taliach.

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

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

Jedyny Pierścień

We *Władcy Pierścieni: Droga mrocznieje* znajduje się nowa karta celu: Jedyny Pierścień. Rozgrywając scenariusze z tego rozszerzenia, gracze **muszą** z niej korzystać. Przygotowując taki scenariusz, pierwszy gracz musi dołączyć Jedyny Pierścień do kontrolowanego przez siebie bohatera z cechą **Powiernik Pierścienia**.

Treść Jedynego Pierścienia stanowi: „Bohater, do którego dołączono tę kartę, nie jest brany pod uwagę podczas sprawdzania limitu bohaterów gracza.” Zatem możliwa jest sytuacja, w której pierwszy gracz rozpocznie grę, kontrolując maksymalnie 4 bohaterów (jeśli jednym z nich jest bohater z cechą **Powiernik Pierścienia** z dołączonym Jedynym Pierścieniem).

Treść Jedynego Pierścienia stanowi również: „Jeśli Jedyny Pierścień opuści grę, gracze przegrywają.” Tak jak w książkach, gracze muszą strzec **Powiernika Pierścienia**, bowiem jeśli opuści on grę, Jedyny Pierścień zostanie odrzucony, a oni przegrają.

Zasady gry na wielu graczy – Jedyne Pierścienie

Treść karty Jedynego Pierścienia stanowi: „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem, do którego dołączono tę kartę”. Kiedy znacznik pierwszego gracza zostanie przekazany podczas fazy Odpoczynku, nowy pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem z cechą **Powiernik Pierścienia**, do którego dołączono tę kartę, całą jego pulą żetonów zasobów oraz wszystkimi dołączonymi do niego kartami.

Jeśli bohater, do którego dołączono Jedynego Pierścienia, jest ostatnim kontrolowanym przez danego gracza bohaterem, a następnie wyjdzie spod kontroli tego gracza, ten gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

Nowe zasady strefy przeciwności

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




Terminy gry

Odporność na karty graczy

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

Łucznictwo X

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

Przykład: Tomek i Krzysiek rozgrywają scenariusz „Wędrownka w ciemności”. W grze znajdują się dwie kopie Łuczników z Morii. Łucznicy z Morii posiadają słowo kluczowe łucznictwo 2. Wartości obu kart sumuje się, razem daje to łucznictwu wartość „4”. Na początku fazy walki gracze decydują, że 3 obrażenia zostaną zadane sprzymierzeńcowi Krzyśka, Gandalfowi, a pozostały punkt bohaterowi Tomka, Samowi Gamgee.

Opresja

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

Niezniszczalny

Wróg ze słowem kluczowym niezniszczalny nie może zostać zabity w wyniku obrażeń nawet, jeśli otrzymał już tyle obrażeń, ile posiada punktów wytrzymałości.

Wytrzymałość X

Wytrzymałość to nowe słowo kluczowe pojawiające się w rozszerzeniu-sadze *Droga mrocznieje*. Za każdym razem, kiedy wrogowi ze słowem kluczowym wytrzymałość zostaną przydzielone obrażenia, ich liczbę należy zmniejszyć o X.

Przykład: *Michał zagrywa z ręki kartę sprzymierzeńca Gandalfa i decyduje się zadać 4 obrażenia Łucznikowi Uruk-hai. Łucznik Uruk-hai posiada słowo kluczowe wytrzymałość 1, dlatego obrażenia, które otrzyma, należy zmniejszyć z 4 do 3.*

Trwała

Trwała to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach łask i brzemion. Kiedy graczze zdobędą kartę łaski lub brzemienia ze słowem kluczowym trwała, muszą ją dołączyć do jakiegoś bohatera. Ten wybór musi zostać odnotowany w dzienniku kampanii. Dana karta ze słowem kluczowym trwała zostanie dołączona do jednego bohatera na czas trwania całej kampanii. Dopóki taki bohater znajduje się w grze, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała nie mogą zostać odrzucone. Jeśli taki bohater opuści grę, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała zostają usunięte z gry.

Nowe zasady przygotowania do gry

Jeśli na początku rozgrywki gracz posiada w swojej talii kartę z **poleceniem przygotowawczym**, musi przeszukać talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim dobierze swoją startową rękę. Podobnie, jeśli na początku rozgrywki w talii Spotkań znajduje się karta z **poleceniem przygotowawczym**, gracze powinni przeszukać tę talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim przejdą do **poleceń przygotowawczych** z karty Wyprawy.

Pierścień rusza na południe

Pod koniec wyczerpującej podróży niesący Jedyny Pierścień Frodo omal nie wpadł w ręce Nazgüli. Czarni Jeźdźcy ścigali go od Shire po samą granicę Rivendell. Jednak nad brodem na Bruinen zainterweniował sam pan Rivendell, Elrond. Wody rzeki wystąpiły z brzegów i porwały z prądem sługi Saurona.

Rana, którą Frodo otrzymał na Wichrowym Czubie, została wyleczona, a hobbit i jego towarzysze mogli odpocząć w Domu Elronda.

Jednak zagrożenie ze strony Mordoru nie zniknęło, potęga Czarnego Władcy wciąż rosła. Trzeba było postanowić, co zrobić z Jedynym Pierścieniem. Zwołano więc naradę u Elronda i długo debatowano o losach Śródziemia.

Ostatecznie przyjęto, że jedyną nadzieją przeciwników Saurona jest wysłać Jedyny Pierścień do Mordoru i wrzucić go do czeluści góry, w której ogniach go wykuło. Tylko tam można było zniszczyć Pierścień i przelamać potęgę Czarnego Władcy.

Do wykonania tego zadania wybrano Froda Bagginsa z Shire. Elrond dobrał mu też ośmiu towarzyszy. Pewnego zimnego poranka pod koniec grudnia Drużyna Pierścienia opuściła Rivendell i rozpoczęła niebezpieczną podróż na południe, wzdłuż zachodniej krawędzi Gór Mglistych.

Talia Spotkań scenariusza Pierścień rusza na południe składa się z następującego zestawu spotkań: Pierścień rusza na południe. Zestaw ten posiada następujący symbol:



Etap 4

Aby pokonać scenariusz *Pierścienia rusza na południe*, Drużyna Pierścienia musi uciec tropiącym ją w Hollinie wargom i dotrzeć do kopalni Morii. Niestety, wejście do tej starożytnej krasnoludzkiej twierdzy zostało ukryte magicznym zaklęciem, strzeże go również niebezpieczna istota, która chwyta Froda.

Aby oddać tę dramatyczną chwilę, treść etapu 4A stanowi: „**Po odkryciu:** Uczyń Drzwi Durina aktywnym obszarem. Umieść Czatownika w strefie przeciwności. Następnie odrzuć wszystkie żetony z **Powiernika Pierścienia** i umieść go (wraz ze wszystkimi dołączonymi do niego kartami) zakrytego pod Czatownikiem”. Kiedy Frodo jest zakryty pod kartą Czatownika, nadal znajduje się w grze - to samo dotyczy dołączonych do niego kart. Jednakże w tym czasie żaden gracz go nie kontroluje (nie kontroluje też dołączonych do niego kart).

Treść etapu 4B stanowi: „W grze mogą się znajdować 2 aktywne obszary. Podczas fazy Podróży gracze muszą podróżować do jakiegoś obszaru (jeśli to możliwe).” Ta zasada odzwierciedla poszukiwania Drzwi Durina i jednoczesną walkę z mackami Czatownika.

Z tego względu, jeśli podczas fazy Podróży Drzwi Durina są jedynym aktywnym obszarem, a w strefie przeciwności znajduje się przynajmniej 1 obszar, gracze muszą do niego podróżować. Aby to zrobić, gracze czynią wybrany obszar drugim (obok Drzwi Durina) aktywnym obszarem. Nowy aktywny obszar należy umieścić obok Drzwi Durina.

Drzwi Durina są odporne na efekty kart Graczy, dlatego efekty kart Graczy wpływające na aktywny obszar wpływają jedynie na ten drugi aktywny obszar.

Wędrówka w ciemności

Kiedy śnieżna zamieć uniemożliwiła pokonania Gór Mglistych Przelączą Czerwonego Rogu, a szlak przez równiny Hollinu zagroziły watahy wargów, Drużyna Pierścienia została zmuszona szukać drogi pod górami, przez kopalnie Morii. Khazad-dûm, ongiś najwspanialsza krasnoludzka twierdza, była wielokrotnie najeżdżana przez orki, a jej nazwa stała się synonimem fatum. Frodo i jego towarzysze mieli nadzieję, że znajdą tu krasnoludzką kolonię, którą miał przed laty założyć Balin, syn, Fundina, jeden z towarzyszy Thorina Dębowej Tarczy na wyprawie do Samotnej Góry i przyjaciel Bilba Bagginsa.

Po wejściu do Morii Drużyna Pierścienia nie odnalazła żadnych śladów kolonii Balina. Otoczyła ją za to opresyjna ciemność i rosnąca groza. Drogę powrotną zagroził Czatownik. Pozostało tylko jedno: niebezpieczna podróż przez kopalnie - wijącymi się przez wiele mil tunelami - ku wschodnim drzwiom. Drużyna chciała odbyć tę przeprawę w sekrecie, ale obecność Jedynego Pierścienia zwróciła uwagę czającego się w głębokich ciemnościach zła...

Talia Spotkań Wędrówki w ciemności składa się z następującego zestawu spotkań: Wędrówka w ciemności. Zestaw ten posiada następujący symbol:



Rozłam Drużyny Pierścienia

Drużyna Pierścienia uciekła z Morii, ponosząc przy tym dotkliwą stratę. Orki ścigały ją aż po las Lothlórien, pilnie strzeżone królestwo skrytych elfów. Strażnicy tej Złotej Doliny uratowali Froda i jego kompanów i powiedli do Caras Galadhon, miasta Galadhrimów w sercu puszczy. Tam, w olbrzymiej sali zawieszanej wysoko pośród gałęzi mallornów, Drużynę Pierścienia przedstawiono Celebornowi i Galadrieli, panu i pani Lórien.

Elfy wiedziały już o wyprawie Drużyny, dlatego udzieliły jej członkom schronienia na czas, kiedy odzyskiwali siły. Celeborn podarował im łodzie, które miały ich zabrać w dół Anduiny, a Galadriela wręczyła każdemu z nich wyjątkowy dar: Potem Drużyna pożegnała się z Lórien.





Łodzie przyspieszyły podróż na południe. Szybko okazało się, że członkowie Drużyny Pierścienia są podzieleni, co do dalszego celu wyprawy. Boromir nakłaniał, aby przybili do zachodniego brzegu i pomaszerowali ku Minas Tirith, bowiem Gondorczycy szykowali się już do wojny z Czarnym Władcą. Frodo czuł jednak, że droga do Góry Przeznaczenia zaczynała się na wschodnim brzegu, w cieniu Mordoru. Nikt jednak nie wiedział, że orki grasowały już po obu stronach rzeki - niektóre nosiły symbol Czerwonego Oka Saurona, inne Białej Dłoni Sarumana...

Talia Spotkań Rozłamu Drużyny Pierścienia składa się z następującego zestawu spotkań: Rozłam Drużyny Pierścienia. Zestaw ten posiada następujący symbol:



Kilka stref przeciwności

Etap 2B scenariusza *Rozłam Drużyny Pierścienia* nakazuje graczom stworzenie własnych stref przeciwności. Aby to zrobić, każdy z graczy powinien przygotować przed sobą odrobinę miejsca, które będzie służyć za jego prywatną strefę przeciwności, a następnie umieścić w niej swoją kartę Wyprawy etapu 3. Gracze nadal rozpatrują wszystkie fazy zgodnie z normalną kolejnością, rozpoczynając od pierwszego gracza (którego tytuł nadal przechodzi z rąk do rąk).

Kiedy gracz przydzieli postaci do wyprawy na własnym etapie, odkrywa tylko 1 kartę Spotkania. Następnie porównuje całkowitą  przydzielonych postaci do całkowitej  kart Spotkań we własnej strefie przeciwności. Jeśli całkowita  jest wyższa, umieszcza na swoim etapie żetony postępu. Jeśli wyższa jest całkowita , podnosi swój poziom zagrożenia o różnicę obu sum. Kiedy gracz, któremu nie powiedzie się wyprawa, podnosi swój poziom zagrożenia, nie wpływa to na pozostałych graczy (oni nie muszą podnosić swoich poziomów zagrożenia).

Podczas fazy Spotkań gracze wykonują testy zwarcia tylko przeciwko wrogom znajdującym się w ich strefach przeciwności. Efekty wpływające na wrogów i obszary „na tym etapie” nie wpływają na karty Spotkań w strefach przeciwności innych graczy. obrażenia ze słowa kluczowego łącznikowo oblicza się oddzielnie dla każdego etapu. Tylko gracz znajdujący się na danym etapie może przydzielać te obrażenia kontrolowanym przez siebie postaciom.

W przeciwieństwie do poprzednich scenariuszy wprowadzających odrębne strefy przeciwności, tutaj gracze mogą na siebie wpływać zgodnie z normalnymi zasadami gry. Jednakże karty odnoszące się do „strefy przeciwności” wpływają tylko na strefę przeciwności danego gracza, a karty odnoszące się do „wyprawy” tylko na etap wyprawy danego gracza.

Jeśli gracz zostanie wyeliminowany z gry podczas odrębnego etapu, należy odrzucić z gry ten etap wraz ze wszystkimi kartami znajdującymi się we własnej strefie przeciwności tego gracza.

Talie

Scenariusze zawarte w rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Droga mrocznieje* przedstawiają niebezpieczną podróż Drużyny Pierścienia po opuszczeniu Rivendell. Ich celem jest oddanie motywów rozpacz i heroizmu powieści, dlatego potrafią dać graczom w kość. Aby im pomóc, sporządziliśmy dwie listy kart, które nadają się do stworzenia dwóch talii. Do ich stworzenia wystarczą karty z zestawu podstawowego gry karcianej *Władca Pierścieni*, rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy* i rozszerzenia *Droga mrocznieje*. Gra karciana *Władca Pierścieni* to kooperacyjna, żywa gra karciana, dlatego obie talie zostały tak zaprojektowane, aby się uzupełniać. Najlepiej grać jednocześnie z oboma tymi taliami.

Talia przywództwa i wiedzy

Bohaterowie

Aragorn
Sam Gamgee
Pippin

Sprzymierzeńcy

Faramir x2
Elrond x3
Galadriela x2
Córka Nimrodel x2
Łucznik znad Srebrnej Żyły x2
Kucyk Bill x2
Gléowin x2
Strażnik Cytadeli x3
Ereborski Kowal x2
Górnik z Żelaznych Wzgórz x1
Henamarth Rzeczna Pieśń x1
Zwiadowca ze Śnieżnego Potoku x3

Wydarzenia

Ponura Determinacja x1
Nie Zwracaj Nań Uwagi x2
Intuicja Froda x2
Atak z Zaskoczenia x2
Zawsze Czujny x2
Sekretna Ścieżka x2
Spryt Radagasta x2

Dodatki

Drużyna Pierścienia x2
Namiestnik Gondoru x2
Kamień Celebriany x1
Kamień Elfów x3
Opiekun Lórien x2
Płaszcz Hobbitów x2

Talia taktyki i ducha

Bohaterowie

Gandalf
Merry
Grubas Bolger

Sprzymierzeńcy

Beorn x1
Boromir x2
Północny Zwiadowca x2
Farmer Maggot x2
Przewodnik z Lórien x3
Bilbo Baggins x2
Włócznik Gondoru x3
Topornik Weteran x3
Tuk Włóczykij x2

Wydarzenia

Pozdrowienie Galadhrimów x1
Intuicja Froda x1
Kółka z Dymu x3
Płomień Anora x3
Niezlomność Niziołka x3
Sprawdzian Woli x2
Pospieszny Cios x2
Finta x2
Krasnoludzki Grobowiec x1
Stawić Czoła x1

Dodatki

Laska Gandalfa x2
Nieoczekiwana Odwaga x1
Róg Gondoru x1
Sztylet z Westernesse x2
Fajka Czarodzieja x2
Fajka Hobbita x3



Poziomy trudności gry

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

Poziom łatwy

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

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



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

Poziom normalny

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

Poziom koszmarny

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



Opracowanie

Oryginalny projekt gry: Nate French

Projekt rozszerzenia: Caleb Grace

Projekt graficzny: Mercedes Opheim

Kierowniczy projektant graficzny: Brian Schomburg

Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson

Dyrektor zarządzający grafiką: Andrew Navaro

Zasady: Caleb Grace

Koordynator licencji: Deb Freytag

Redakcja: Richard A. Edwards

Okladka: Chris Rahn

Producent: Caleb Grace

Wykonawca: Matthew Newman

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny projektant gier: Corey Konieczka

Główny producent gier: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Wersja polska: Galakta

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

Testerzy: Sean Foster, David Phillips, Tom Howard, Daniel Poage, Jean-François JET, Justin Engelking, Mike Bogenschutz, Ian Martin, Brian Schwebach, Jason Lyle Garrett, Mark Craumer, Justin Henningsen, Tony Holley, Mike Strunk, Mark Anderson, Anthony Fanchi, Craig Bergman, Zach Varberg, Jeremy Zwirn, Matthew Dempsey, Brad Andres, Joe Baranowski, Luke Eddy, Jason Svee i Karl Kaliher.



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz postacie, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca z nimi związane są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, i zostały wykorzystane na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielem. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku poniżej 14 lat.

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA



GŁOS ISENGARDU™

„Saruman z dawna badał sztuki uprawiane przez Nieprzyjaciela, dzięki czemu nieraz mogliśmy je udaremnić. Właśnie rady Sarumana pomogły nam ongi wygnać Nieprzyjaciela z Dol Guldur.” –Gandalf, Drużyna Pierścienia

W *Głosie Isengardu*, trzecim dużym rozszerzeniu do gry karcianej *Władca Pierścieni*, bohaterowie Śródziemia wsłuchają się w słowa Białego Czarodzieja. 156 nowych kart pozwoli przenieść się graczom do Isengardu, gdzie czeka na nich wiele kart sprzymierzeńców, dodatków i wydarzeń, dwóch bohaterów i trzy scenariusze, w których gracze spróbują obrócić sztukę Nieprzyjaciela przeciwko niemu!



FANTASY
FLIGHT
GAMES



WWW.LORDOFTHERINGS.LCG.COM

Władca Pierścieni: Gra karciana - Czami Jeźdźcy © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz postaci, przedmioty, wydarzenia i miejsca z nimi powiązane są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises.