



7

1

1

2

3

GRUBAS BOLGER

Hobbit.

Przygotowanie: Obniż o 2 swój poziom zagrożenia.

Odpowiedź: Podnieś o 4 swój poziom zagrożenia i wyczerp Grubasą Bolgera, aby anulować właśnie odkrytą z talii Spotkań nie-unikatową kartę wroga i dodać ją do puli zwycięstwa. (Limit raz na grę na grupę.)

„Grubas Bolger nie próżnował. Kiedy spostrzegł czarne cienie sunące przez ogród, zrozumiał od razu, że musi uniknąć przed nimi albo zginie.” — Drużyna Pierścienia

BOHATER

Illus. Yang Zhao © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 1



10

2

1

2

3

WIDFASTA

Leśny człowiek. Zwiadowca.

Przygotowanie: Przeszukaj swoją kolekcję kart i weź na rękę sprzymierzeńca z cechą **Istota**. W pierwszej rundzie obniż koszt tego sprzymierzeńca o 2.

Akcja Podróż: Jeśli jest jeden aktywny obszar, wydaj 1 żeton zasobów z puli zasobów Widfasty, aby podróżować na inny obszar rozpatrując jego efekt **Podróż**. Teraz są dwa aktywne obszary.

BOHATER

Illus. Katerina Poliakova © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 2



2

1

1

1

2

LILI COTTON

Hobbit.

Akcja: Wyczerp Lili Cotton, aby przygotować innego sprzymierzeńca z cechą **Hobbit** oraz do końca fazy odpowiednio dodać ♠ i ♣ Lili Cotton do ♠ i ♣ tego sprzymierzeńca. Pod koniec fazy cofnij tego sprzymierzeńca na rękę jego właściciela. (Limit raz na fazę.)

„Nie uprawiają wcale albo prawie wcale czarów, z wyjątkiem chyba zwykłej, powszedniej sztuki, która pozwala im znikać bezszelestnie i błyskawicznie...” — Hobbit

SPRZYMIERZENIEC

Illus. Francesco Amadio © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 3



2

1

1

1

2

LILI COTTON

Hobbit.

Akcja: Wyczerp Lili Cotton, aby przygotować innego sprzymierzeńca z cechą **Hobbit** oraz do końca fazy odpowiednio dodać ♠ i ♣ Lili Cotton do ♠ i ♣ tego sprzymierzeńca. Pod koniec fazy cofnij tego sprzymierzeńca na rękę jego właściciela. (Limit raz na fazę.)

„Nie uprawiają wcale albo prawie wcale czarów, z wyjątkiem chyba zwykłej, powszedniej sztuki, która pozwala im znikać bezszelestnie i błyskawicznie...” — Hobbit

SPRZYMIERZENIEC

Illus. Francesco Amadio © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 3



2

1

1

1

2

LILI COTTON

Hobbit.

Akcja: Wyczerp Lili Cotton, aby przygotować innego sprzymierzeńca z cechą **Hobbit** oraz do końca fazy odpowiednio dodać ♠ i ♣ Lili Cotton do ♠ i ♣ tego sprzymierzeńca. Pod koniec fazy cofnij tego sprzymierzeńca na rękę jego właściciela. (Limit raz na fazę.)

„Nie uprawiają wcale albo prawie wcale czarów, z wyjątkiem chyba zwykłej, powszedniej sztuki, która pozwala im znikać bezszelestnie i błyskawicznie...” — Hobbit

SPRZYMIERZENIEC

Illus. Francesco Amadio © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 3



1

LEKKA OSTROŻNOŚĆ

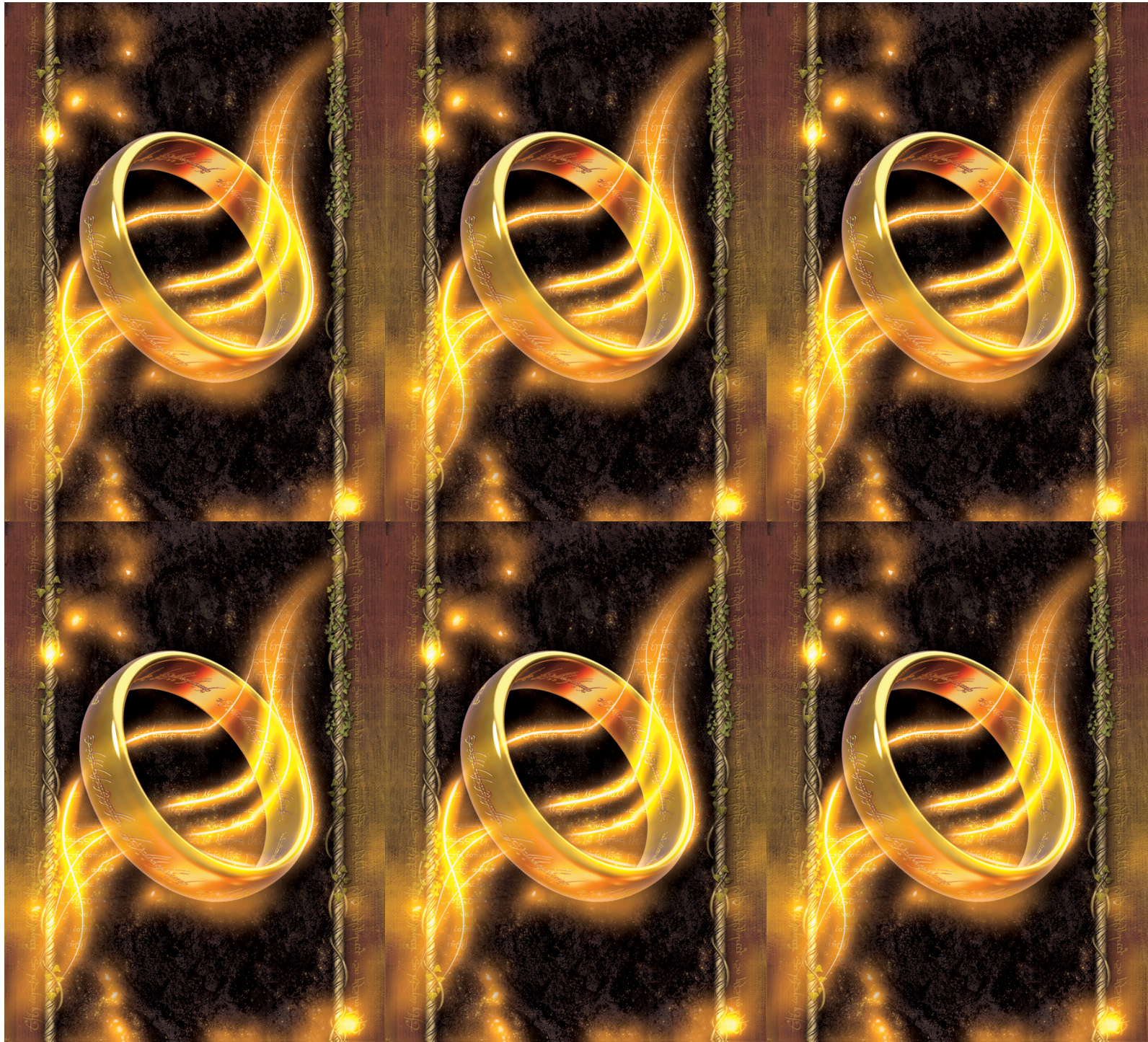
Tajność 1.

Akcja: Dobierz 1 kartę. Następnie obniż swój poziom zagrożenia o 2 lub następną kartą, którą zagrasz w tej fazie otrzymuje Tajność 1.

„Hobbici mają lekki chód i nielato nawet Strażnikowi odszukać ich trop...” — Dwie Wieże

WYDARZENIE

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 4



1
LEKCJA OSTROŻNOŚCI



Tajność 1.
Akcja: Dobierz 1 kartę. Następnie obniż swój poziom zagrożenia o 2 lub następną kartę, którą zagrasz w tej fazie otrzymuje Tajność 1.
„Hobbici mają lekki chód i niełatwo nawet Strażnikowi odszukać ich trop...” — Dwie Wieże

WYDARZENIE

Ilus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 4

1
LEKCJA OSTROŻNOŚCI



Tajność 1.
Akcja: Dobierz 1 kartę. Następnie obniż swój poziom zagrożenia o 2 lub następną kartę, którą zagrasz w tej fazie otrzymuje Tajność 1.
„Hobbici mają lekki chód i niełatwo nawet Strażnikowi odszukać ich trop...” — Dwie Wieże

WYDARZENIE

Ilus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 4

1
TAM I Z POWROTEM



Tajność 1.
Odpowiedź: Kiedy sprzymierzeniec z cechą **Hobbit** opuści grę, przeszukaj swoją rękę i stos odrzuconych kart w poszukiwaniu 1 kopii tego sprzymierzeńca i umieść go w grze pod kontrolą dowolnego gracza.
„Cegiele prawne trwały kilka lat. Wiele wody upłynęło w rzece, nim pana Bagginsa naprawdę i formalnie uznano z powrotem za żyjącego.” — Hobbit

WYDARZENIE

Ilus. Dan Pilla © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 5

1
TAM I Z POWROTEM



Tajność 1.
Odpowiedź: Kiedy sprzymierzeniec z cechą **Hobbit** opuści grę, przeszukaj swoją rękę i stos odrzuconych kart w poszukiwaniu 1 kopii tego sprzymierzeńca i umieść go w grze pod kontrolą dowolnego gracza.
„Cegiele prawne trwały kilka lat. Wiele wody upłynęło w rzece, nim pana Bagginsa naprawdę i formalnie uznano z powrotem za żyjącego.” — Hobbit

WYDARZENIE

Ilus. Dan Pilla © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 5

1
TAM I Z POWROTEM



Tajność 1.
Odpowiedź: Kiedy sprzymierzeniec z cechą **Hobbit** opuści grę, przeszukaj swoją rękę i stos odrzuconych kart w poszukiwaniu 1 kopii tego sprzymierzeńca i umieść go w grze pod kontrolą dowolnego gracza.
„Cegiele prawne trwały kilka lat. Wiele wody upłynęło w rzece, nim pana Bagginsa naprawdę i formalnie uznano z powrotem za żyjącego.” — Hobbit

WYDARZENIE

Ilus. Dan Pilla © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 5

3
1
2
0

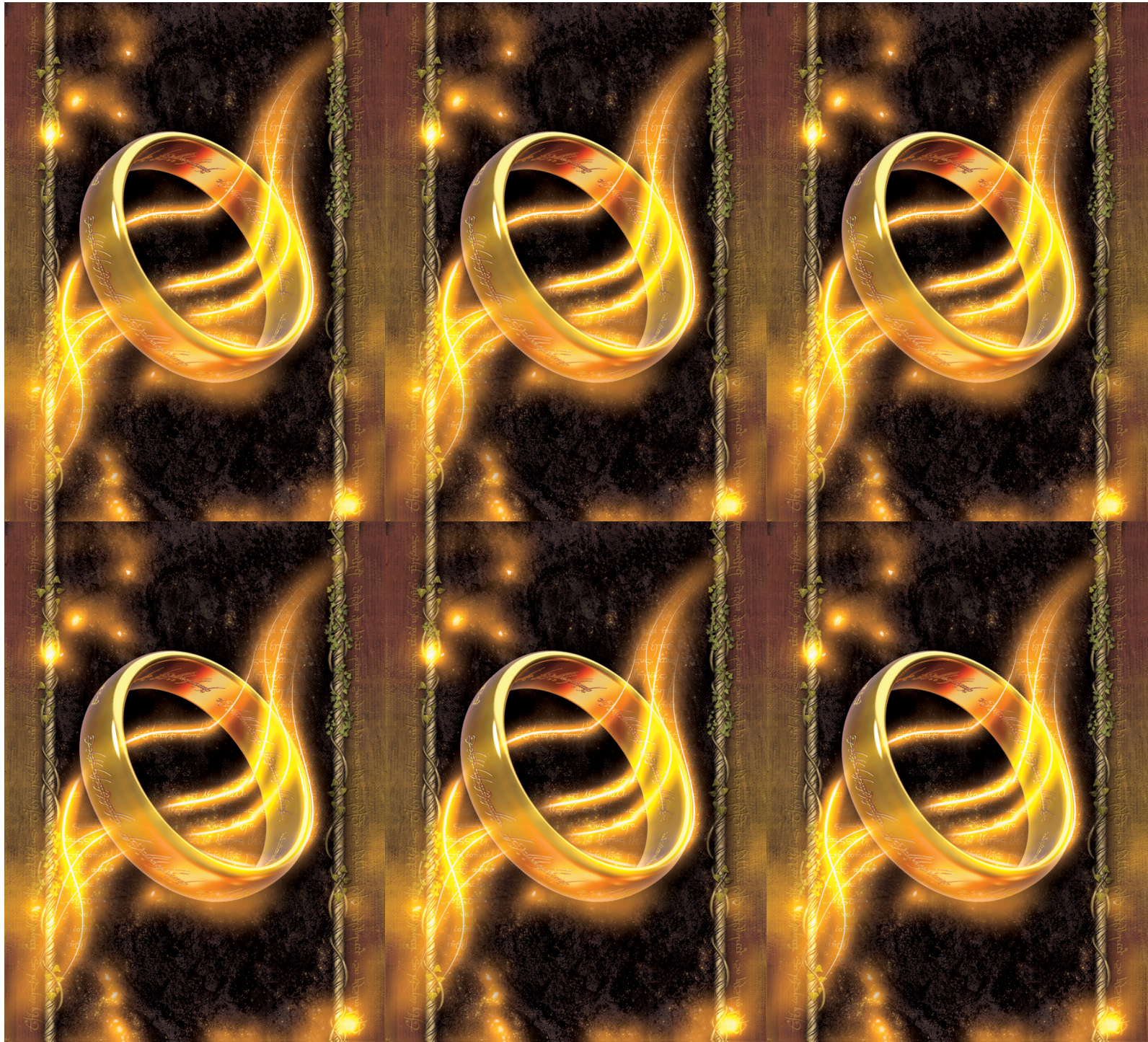


2

SZERYF BUCKLANDU
Hobbit. Szeryf.
Oddany. Dystans.
Odpowiedź: Kiedy do strefy przeciwności zostaje dodany wróg dzielący **Cechę** z wrogiem znajdującym się w puli zwycięstwa, wydaj 1 żeton zasobów, aby umieścić Szeryfa Bucklandu w grze z ręki, pod twoją kontrolą.

SPRZYMIERZENIEC

Ilus. Justin Gerard © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 6





3

1

2

0

2

SZERYF BUCKLANDU

Hobbit. Szeryf.

Oddany. Dystans.

Odpowiedź: Kiedy do strefy przeciwności zostaje dodany wróg dzielący *Cechę* z wrogiem znajdującym się w puli zwycięstwa, wydaj 1 żeton zasobów , aby umieścić Szeryfa Bucklandu w grze z ręki, pod twoją kontrolą.

SPRZYMIERZENIE

Illus. Justin Gerard © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 6



3

1

2

0

2

SZERYF BUCKLANDU

Hobbit. Szeryf.

Oddany. Dystans.

Odpowiedź: Kiedy do strefy przeciwności zostaje dodany wróg dzielący *Cechę* z wrogiem znajdującym się w puli zwycięstwa, wydaj 1 żeton zasobów , aby umieścić Szeryfa Bucklandu w grze z ręki, pod twoją kontrolą.

SPRZYMIERZENIE

Illus. Justin Gerard © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 6



1

OTRZYMYMY ŁZY!

W puli zwycięstwa mogą się znajdować maksymalnie 3 kopie Otrzymamy Łzy!.

Odpowiedź: Kiedy z karty podstępu zostanie rozpatrzony efekt „po odkryciu” lub efekt cienia, dodaj Otrzymamy Łzy! do puli zwycięstwa, aby dodać kartę rozpatrzonego efektu do puli zwycięstwa.

„Może będziemy kiedyś pomścić. A teraz uzbrójmy się w męstwo i otrzymamy Łzy.” — Aragorn, Drużyna Pierścienia

WYDARZENIE

Illus. Andrea Piparo © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 7



1

OTRZYMYMY ŁZY!

W puli zwycięstwa mogą się znajdować maksymalnie 3 kopie Otrzymamy Łzy!.

Odpowiedź: Kiedy z karty podstępu zostanie rozpatrzony efekt „po odkryciu” lub efekt cienia, dodaj Otrzymamy Łzy! do puli zwycięstwa, aby dodać kartę rozpatrzonego efektu do puli zwycięstwa.

„Może będziemy kiedyś pomścić. A teraz uzbrójmy się w męstwo i otrzymamy Łzy.” — Aragorn, Drużyna Pierścienia

WYDARZENIE

Illus. Andrea Piparo © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 7



1

OTRZYMYMY ŁZY!

W puli zwycięstwa mogą się znajdować maksymalnie 3 kopie Otrzymamy Łzy!.

Odpowiedź: Kiedy z karty podstępu zostanie rozpatrzony efekt „po odkryciu” lub efekt cienia, dodaj Otrzymamy Łzy! do puli zwycięstwa, aby dodać kartę rozpatrzonego efektu do puli zwycięstwa.

„Może będziemy kiedyś pomścić. A teraz uzbrójmy się w męstwo i otrzymamy Łzy.” — Aragorn, Drużyna Pierścienia

WYDARZENIE

Illus. Andrea Piparo © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 7



2

TRWOGA! GORE! DO BRONI!

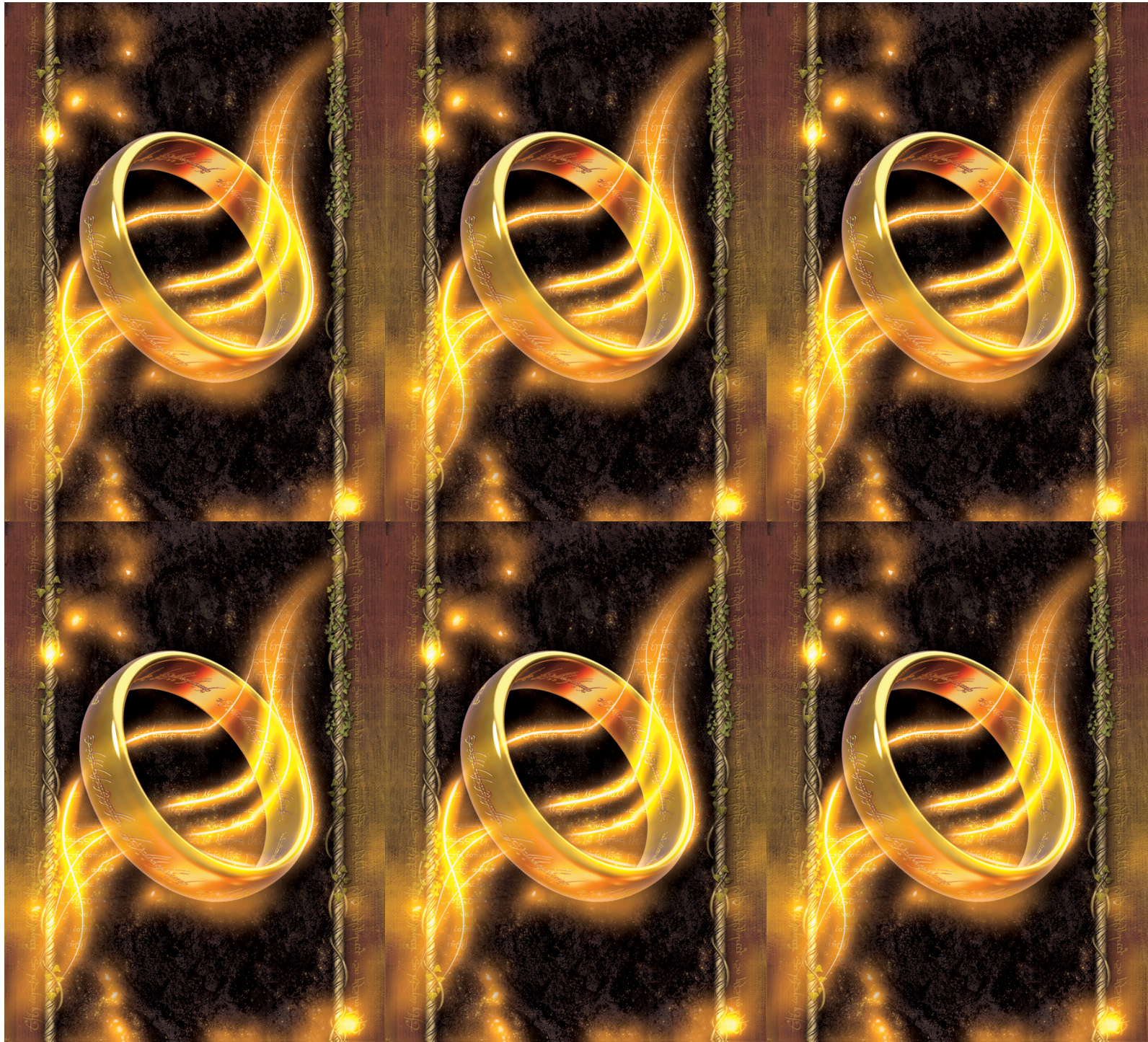
Tajność 1. Zagraj tylko wtedy, gdy nie kontrolujesz żadnego bohatera z cechą *Wojownik*.

Akcja: Wybierz nie-unikatowego wroga i jego atrybut (,  lub ). Do końca fazy obniż wybrany atrybut tego wroga do 0.

„Z dala odezwały się w odpowiedzi inne rogi. Alarm się szerzył.” — Drużyna Pierścienia

WYDARZENIE

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 8



2
TRWOGA! GÓRĘ DO BRONI!



Tajność 1. Zagraj tylko wtedy, gdy nie kontrolujesz żadnego bohatera z cechą **Wojownik**.

Akcja: Wybierz nie-unikatowego wroga i jego atrybut (♣, ♠ lub ♠). Do końca fazy obniż wybrany atrybut tego wroga do 0.

„Z dala odezwały się w odpowiedzi inne rogi. Alarm się szerzył.” — Drużyna Pierścienia

WYDARZENIE

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 8

2
TRWOGA! GÓRĘ DO BRONI!



Tajność 1. Zagraj tylko wtedy, gdy nie kontrolujesz żadnego bohatera z cechą **Wojownik**.

Akcja: Wybierz nie-unikatowego wroga i jego atrybut (♣, ♠ lub ♠). Do końca fazy obniż wybrany atrybut tego wroga do 0.

„Z dala odezwały się w odpowiedzi inne rogi. Alarm się szerzył.” — Drużyna Pierścienia

WYDARZENIE

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 8

1 SYGNAŁ ALARMOWY BUCKLANDU



Umiejętność.

Dołącz do bohatera ♠ lub bohatera z cechą **Hobbit**.

Odpowiedź: Kiedy wejdiesz w zware z wrogiem posiadającym wspólną **Cechę** z wrogiem z puli zwycięstwa, wyczerp Sygnał Alarmowy Bucklandu, aby przygotować bohatera, do którego dołączono tę kartę. Następnie do końca rundy ten wróg otrzymuje -1 ♠ i -1 ♠.

„W tej samej sekundzie wśród pobliskich drzew zagrał róg. Jego głos rozdarł noc jak płomień buchający ze szczytu góry.” — Drużyna Pierścienia

DODATEK

Illus. Peter Polach © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9

1 SYGNAŁ ALARMOWY BUCKLANDU



Umiejętność.

Dołącz do bohatera ♠ lub bohatera z cechą **Hobbit**.

Odpowiedź: Kiedy wejdiesz w zware z wrogiem posiadającym wspólną **Cechę** z wrogiem z puli zwycięstwa, wyczerp Sygnał Alarmowy Bucklandu, aby przygotować bohatera, do którego dołączono tę kartę. Następnie do końca rundy ten wróg otrzymuje -1 ♠ i -1 ♠.

„W tej samej sekundzie wśród pobliskich drzew zagrał róg. Jego głos rozdarł noc jak płomień buchający ze szczytu góry.” — Drużyna Pierścienia

DODATEK

Illus. Peter Polach © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9

1 SYGNAŁ ALARMOWY BUCKLANDU



Umiejętność.

Dołącz do bohatera ♠ lub bohatera z cechą **Hobbit**.

Odpowiedź: Kiedy wejdiesz w zware z wrogiem posiadającym wspólną **Cechę** z wrogiem z puli zwycięstwa, wyczerp Sygnał Alarmowy Bucklandu, aby przygotować bohatera, do którego dołączono tę kartę. Następnie do końca rundy ten wróg otrzymuje -1 ♠ i -1 ♠.

„W tej samej sekundzie wśród pobliskich drzew zagrał róg. Jego głos rozdarł noc jak płomień buchający ze szczytu góry.” — Drużyna Pierścienia

DODATEK

Illus. Peter Polach © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9

1

1 ♠

1 ♠

0 ♠



1 MŁODY TOM

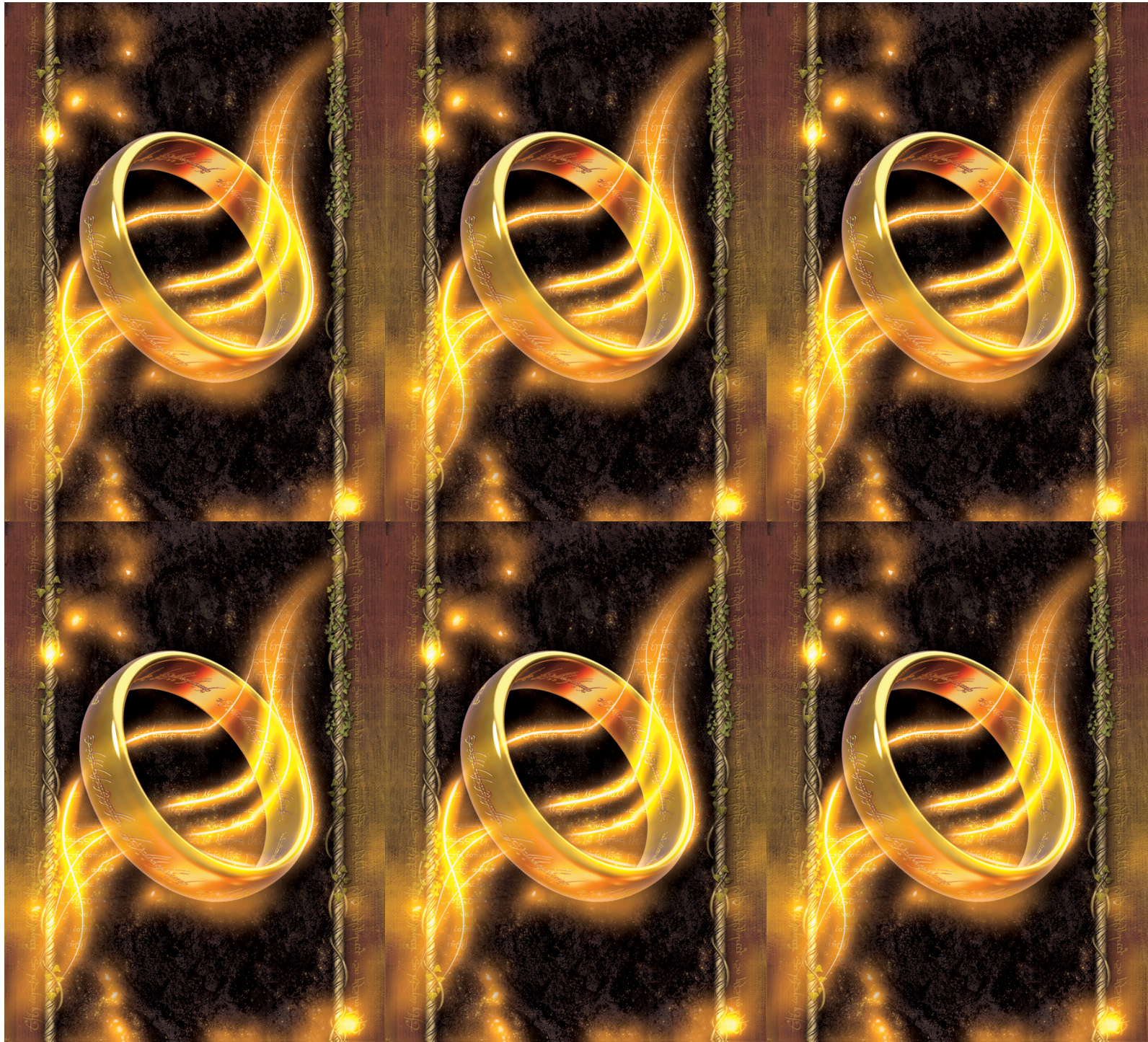
Hobbit.

Podczas rundy, w której Młody Tom wszedł do gry, wrogowie otrzymują +5 kosztu zwarecia.

„Nie wszystko jest u nas doskonale — odparł Frodo — lecz ogrodników rzeczywiście bardzo szanujemy.” — Dwie Wieże

SPRZYMIERZENIE

Illus. Franco Rivelli © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 10





Illus. Franco Rivoli © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 10



Illus. Franco Rivoli © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 10



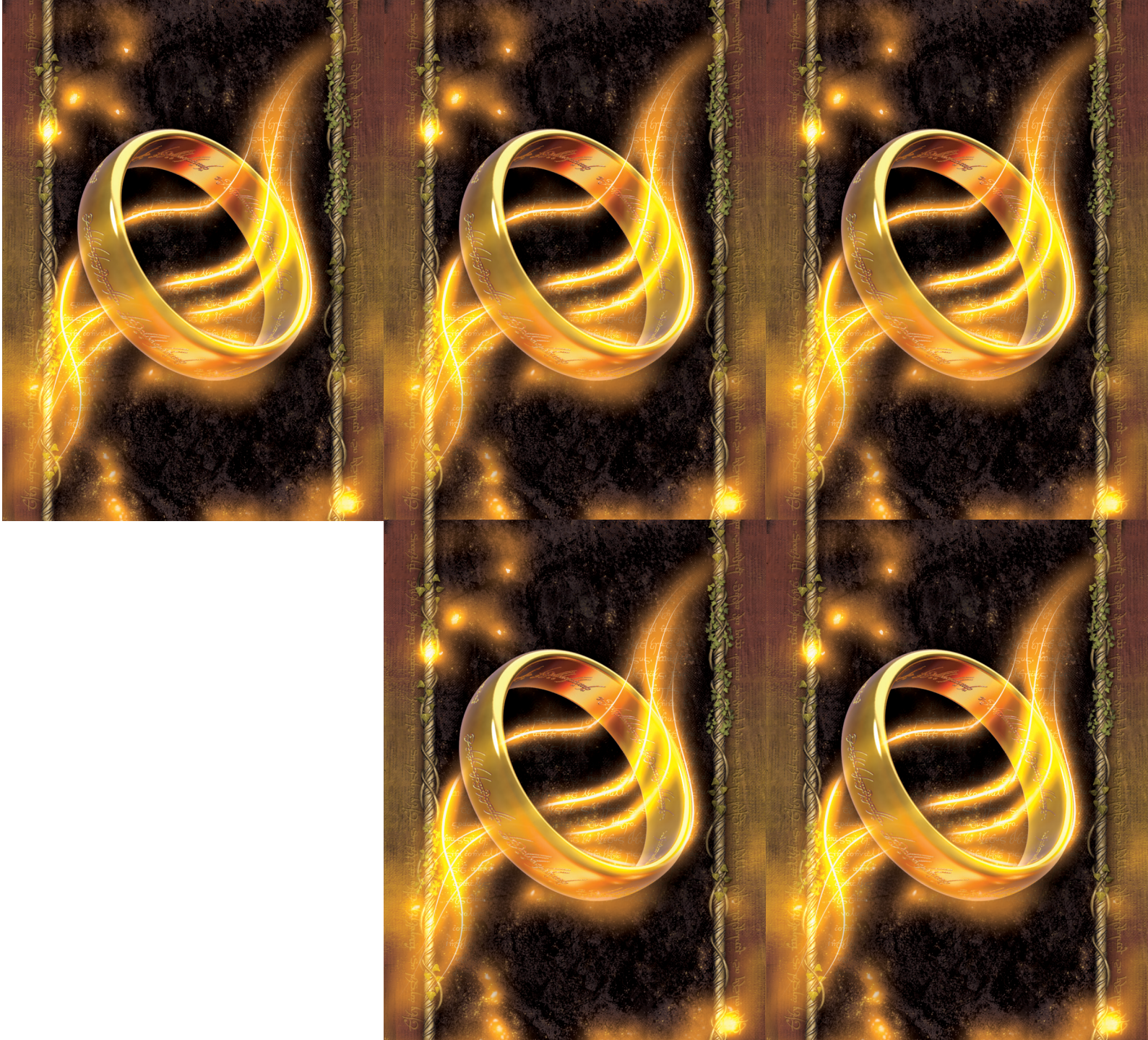
Illus. Paul Scott Canavan © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 11



Illus. Paul Scott Canavan © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 11



Illus. Paul Scott Canavan © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 11



Ogień Płonie

4

435

Coś złego szykuje się w Aldburgu. Kiedy zaczęliście składać kawalki układanki w całość, widzieliście dym i płomienie wydobywające się z sąsiedniego budynku. Zwiększ koszt zagrania każdego wydarczenia o 1.

Wymuszony: Kiedy ten etap zostanie pokonany, odkryj Szalejącą Pożogę.

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

Ilus. Paolo Puggioni

15

Krwawe Żniwo

4

115

Ludzie Szepeczęj zaskiwali was z zadziwiającą brutalnością i zawiścią. Musicie zaciękle walczyć, aby dostać się do zbrojowni.

Wymuszony: Kiedy wróg wejdzie z graczem w zwarcie, ten gracz przydziela 2 obrażenia kontrolowanej przez siebie postaci.

Wymuszony: Kiedy ten etap zostanie pokonany, wrzucić stos odrzuconych kart Spotkań do talii Spotkań. Każdy gracz odrzuca karty z talii Spotkań, aż zostanie odrzucony wróg, a następnie dodaje go do strefy przeciwności. Dodaj Zorojownię do strefy przeciwności.

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

Ilus. Jon Foster

12

Sprawa Tożsamości

6

535

Tajemnica prawdziwej tożsamości Szepeczęj pozostaje nierozwikłana. Musicie być na własnym tropie, sądząc po jej rzeźmieszkach przywołanych w bocznej uliczce.

Wymuszony: Pod koniec kroku odkrywania przeciwności odrzucaj karty z talii Spotkań, dopóki nie odrzucisz wroga. Odkryj tego wroga i dodaj go do strefy przeciwności.

Wymuszony: Kiedy ten etap zostanie pokonany, dodaj Wielką Halę Młodów Pitych do strefy przeciwności.

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

Ilus. Niek Diei

16

Więzień w Dzieli

4

215

Agent mistrza szpiegów, próbując zatrzeć swoje ślady, zinfiltrował więzienie. Gracze nie mogą podróżować na obszary ani czynić obszarów aktywnymi w wyniku efektów kart graczy.

Wymuszony: Kiedy ten etap zostanie pokonany, dodaj Osjana do strefy przeciwności.

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

Ilus. Jak Władysław Bartusiewicz

13

Szepecząca w Ciemności

6

635

Tawerna była pełna plotek o zabójcy zwanym „Szepeczęcą”. Jeśli zamierzacie wyjaśnić tę tajemnicę, musicie ją odnaleźć i zatrzymać zanim zaatakuje.

Wymuszony: Kiedy obszar zostanie zbadany, podnieś o 1 poziom zagrożenia każdego gracza.

Wymuszony: Kiedy ten etap zostanie pokonany, dodaj Szepeczęcą do strefy przeciwności.

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

Ilus. J. L. EN

17

Mężczyzna z Wywiniętą Wargą

8

315

Zaczęliście śledzić sekretnego przywódcę szpiegów z Aldburga, choć trudno jest powiedzieć, które z was jest łowcą, a które zwierzyń.

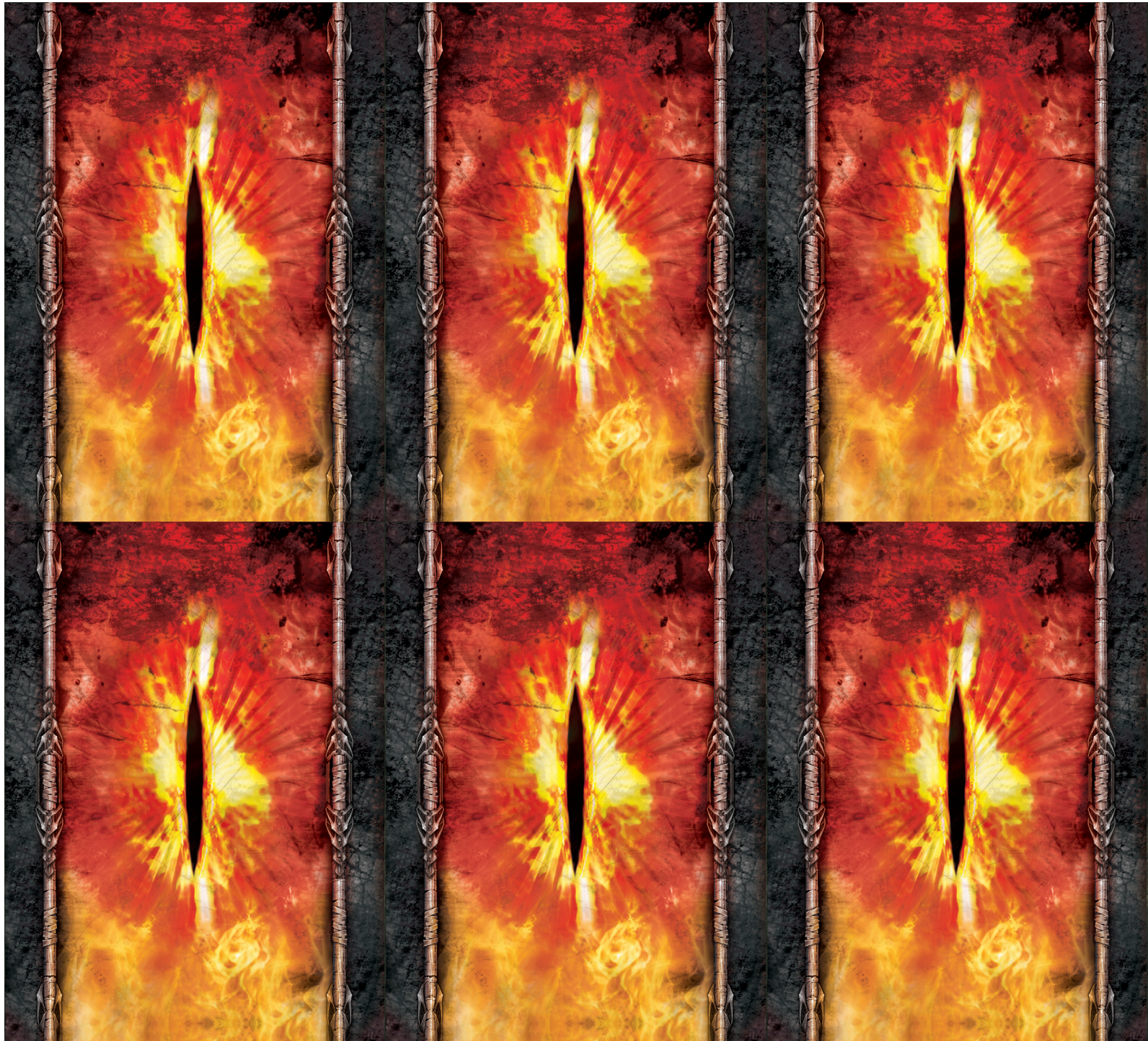
Wymuszony: Na koniec rundy podnieś o 1 poziom zagrożenia każdego gracza.

Wymuszony: Kiedy ten etap zostanie pokonany, dodaj Mistrza Szpiegów do strefy przeciwności.

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

Ilus. S. S. art

14



45

3 ♠

4 ♣

4 ♠

2

15/35

STRAŻNIK MIEJSKI

Garnizon.

Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, Strażnik Miejski otrzymuje +2 ♠.

Wymuszony: Kiedy Strażnik Miejski zaatakuję i zabije kontrolowaną przez ciebie postać, odrzuć 1 żeton zasobów z puli zasobów każdego kontrolowanego przez ciebie bohatera posiadającego cel z cechą *Wskazówka*.

„Czy też ludzie się tylko nadzieją, że przysłano cię tutaj, abyś mnie poratował w rozterce i ciężkiej potrzebie?” — Eomer, Dwie Wieże

WRÓG

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 26

45

3 ♠

4 ♣

4 ♠

2

16/35

STRAŻNIK MIEJSKI

Garnizon.

Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, Strażnik Miejski otrzymuje +2 ♠.

Wymuszony: Kiedy Strażnik Miejski zaatakuję i zabije kontrolowaną przez ciebie postać, odrzuć 1 żeton zasobów z puli zasobów każdego kontrolowanego przez ciebie bohatera posiadającego cel z cechą *Wskazówka*.

„Czy też ludzie się tylko nadzieją, że przysłano cię tutaj, abyś mnie poratował w rozterce i ciężkiej potrzebie?” — Eomer, Dwie Wieże

WRÓG

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 26

45

3 ♠

4 ♣

4 ♠

2

17/35

STRAŻNIK MIEJSKI

Garnizon.

Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, Strażnik Miejski otrzymuje +2 ♠.

Wymuszony: Kiedy Strażnik Miejski zaatakuję i zabije kontrolowaną przez ciebie postać, odrzuć 1 żeton zasobów z puli zasobów każdego kontrolowanego przez ciebie bohatera posiadającego cel z cechą *Wskazówka*.

„Czy też ludzie się tylko nadzieją, że przysłano cię tutaj, abyś mnie poratował w rozterce i ciężkiej potrzebie?” — Eomer, Dwie Wieże

WRÓG

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 26

35

1 ♠

4 ♣

2 ♠

4

18/35

AGENCI DUNLENDINGÓW

Dunland.

Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, Agenci Dunlendingów otrzymują +2 ♣.

Wymuszony: Kiedy Agenci Dunlendingów zaatakują i zabiją kontrolowaną przez ciebie postać, zadaj 1 obrażenie każdemu kontrolowanemu przez ciebie bohaterowi posiadającemu cel z cechą *Wskazówka*.

„Dunlendingowie i inni ludzie pracowali...” — Powrót Króla

WRÓG

Illus. Graft Studio © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 27

35

1 ♠

4 ♣

2 ♠

4

19/35

AGENCI DUNLENDINGÓW

Dunland.

Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, Agenci Dunlendingów otrzymują +2 ♣.

Wymuszony: Kiedy Agenci Dunlendingów zaatakują i zabiją kontrolowaną przez ciebie postać, zadaj 1 obrażenie każdemu kontrolowanemu przez ciebie bohaterowi posiadającemu cel z cechą *Wskazówka*.

„Dunlendingowie i inni ludzie pracowali...” — Powrót Króla

WRÓG

Illus. Graft Studio © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 27

35

1 ♠

4 ♣

2 ♠

4

20/35

AGENCI DUNLENDINGÓW

Dunland.

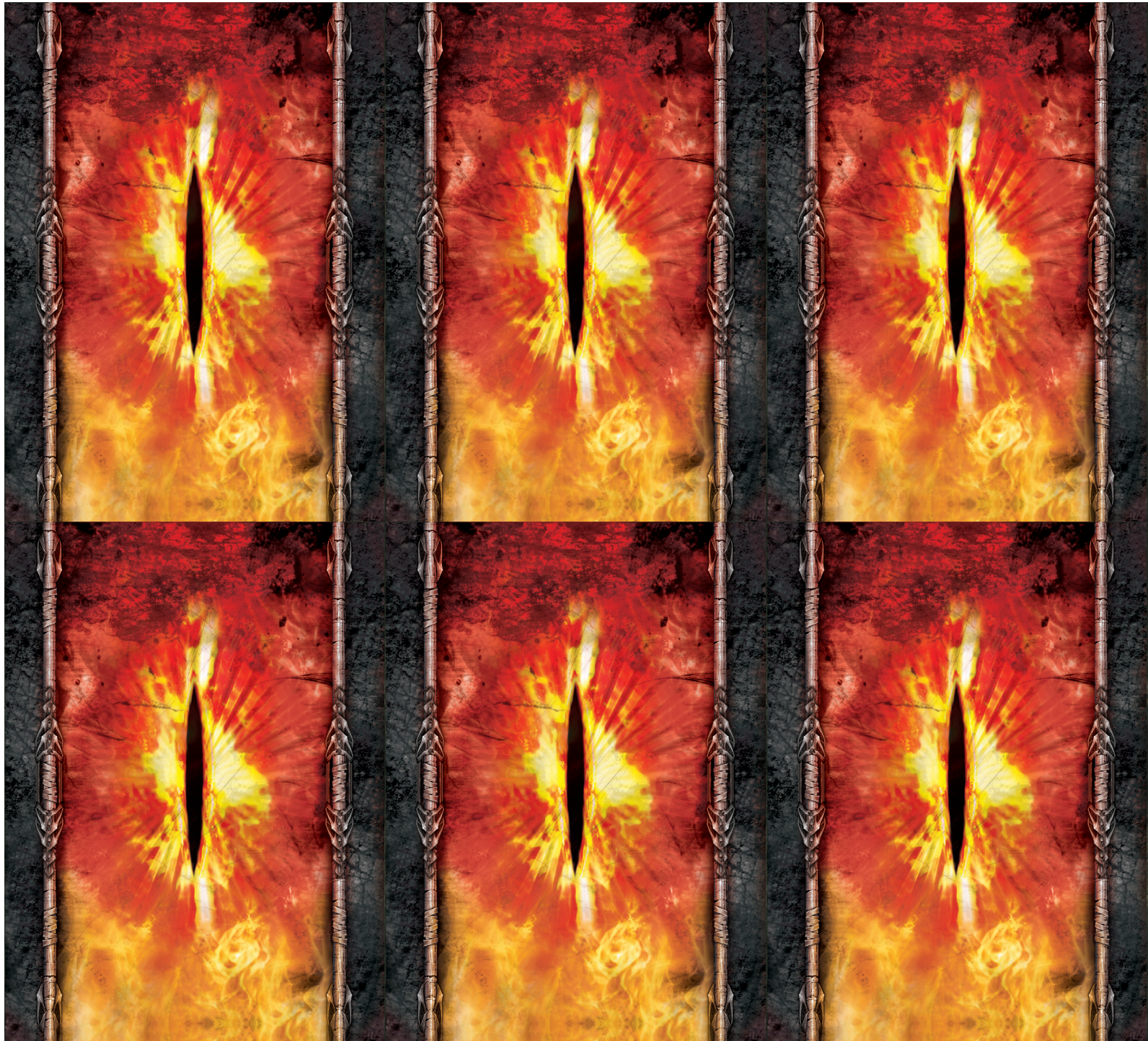
Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, Agenci Dunlendingów otrzymują +2 ♣.

Wymuszony: Kiedy Agenci Dunlendingów zaatakują i zabiją kontrolowaną przez ciebie postać, zadaj 1 obrażenie każdemu kontrolowanemu przez ciebie bohaterowi posiadającemu cel z cechą *Wskazówka*.

„Dunlendingowie i inni ludzie pracowali...” — Powrót Króla

WRÓG

Illus. Graft Studio © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 27



25

1 ♠
3 ♣
2 ♠

3

21/35

MALKONTENT Z ALDBURGA

Rohan. Zdrajca.

Po odkryciu: Jeśli gracze kontrolują co najmniej 3 cele z cechą *Wskazówka*, Malkontent z Aldburga otrzymuje mroczną falę.

Cień: Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, po tym ataku cofnij atakującego wroga do strefy przeciwności.

WRÓG

Illus. Tom Edwards © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 28

25

1 ♠
3 ♣
2 ♠

3

22/35

MALKONTENT Z ALDBURGA

Rohan. Zdrajca.

Po odkryciu: Jeśli gracze kontrolują co najmniej 3 cele z cechą *Wskazówka*, Malkontent z Aldburga otrzymuje mroczną falę.

Cień: Jeśli gracze kontrolują co najmniej 2 cele z cechą *Wskazówka*, po tym ataku cofnij atakującego wroga do strefy przeciwności.

WRÓG

Illus. Tom Edwards © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 28

MGLISTA ULICA

2 ♠

2

23/35

Aldburg.

Po odkryciu: Odrzuć wszystkie dodatki i żetony z kontrolowanego przez pierwszego gracza sprzymierzeńca o najwyższym koszcie i dołącz go zakrytego do Mglistej Ulicy.

Wymuszony: Kiedy Mglista Ulica opuści grę, przygotuj i zwróć dołączonego sprzymierzeńca pod kontrolę właściciela.

Cień: Odrzuć kontrolowany przez ciebie dodatek nieposiadający cechy *Wskazówka*.

OBSZAR

Illus. John Valenti © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 29

MGLISTA ULICA

2 ♠

2

24/35

Aldburg.

Po odkryciu: Odrzuć wszystkie dodatki i żetony z kontrolowanego przez pierwszego gracza sprzymierzeńca o najwyższym koszcie i dołącz go zakrytego do Mglistej Ulicy.

Wymuszony: Kiedy Mglista Ulica opuści grę, przygotuj i zwróć dołączonego sprzymierzeńca pod kontrolę właściciela.

Cień: Odrzuć kontrolowany przez ciebie dodatek nieposiadający cechy *Wskazówka*.

OBSZAR

Illus. John Valenti © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 29

OŚWIETLONA SALA

2 ♠

1

25/35

Aldburg.

Kiedy Oświetlona Sala znajduje się w strefie przeciwności, na karcie wyprawy w wyniku powodzenia wyprawy mogą być umieszczone nie więcej niż 3 żetony postępu.

Cień: Atakujący wróg otrzymuje +1 ♣ (+2 ♣ jeśli broniąca się postać posiada dodatek z cechą *Wskazówka*).

OBSZAR

Illus. Jon Hodgson © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 30

OŚWIETLONA SALA

2 ♠

1

26/35

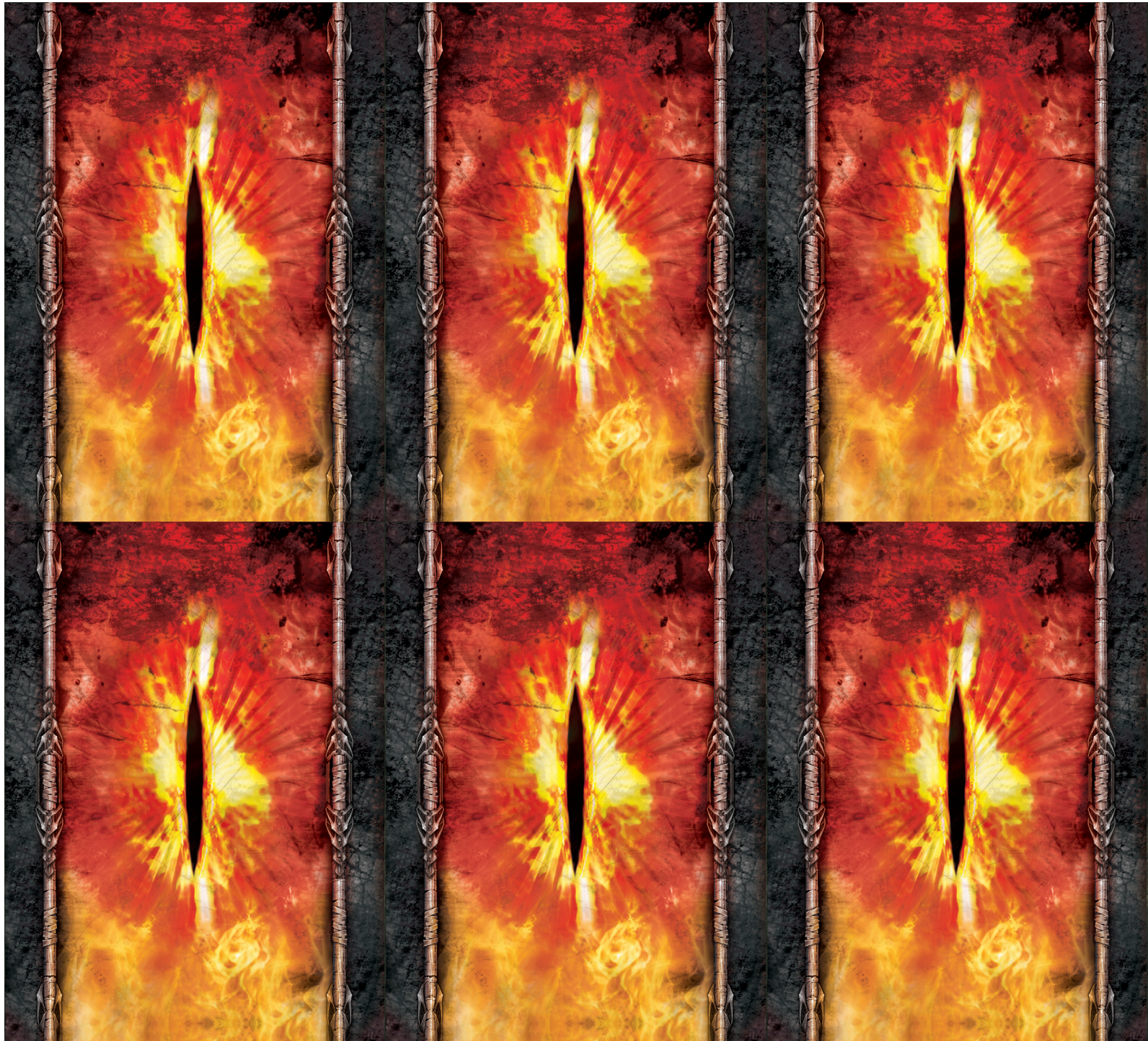
Aldburg.

Kiedy Oświetlona Sala znajduje się w strefie przeciwności, na karcie wyprawy w wyniku powodzenia wyprawy mogą być umieszczone nie więcej niż 3 żetony postępu.

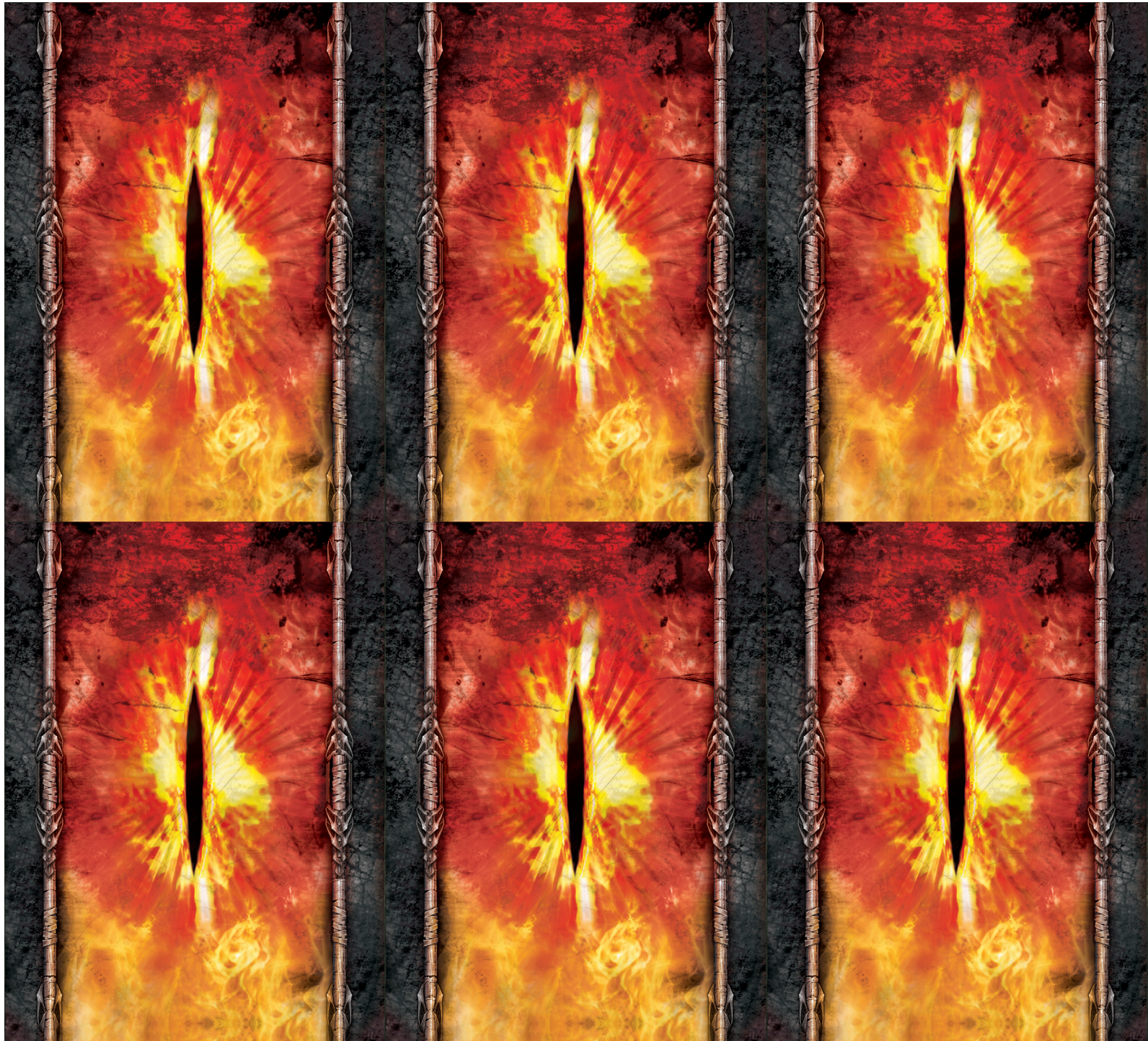
Cień: Atakujący wróg otrzymuje +1 ♣ (+2 ♣ jeśli broniąca się postać posiada dodatek z cechą *Wskazówka*).

OBSZAR

Illus. Jon Hodgson © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 30







FALSZYWY TROP



33/35

Zguba 1.

Po odkryciu: Każdy gracz usuwa z wyprawy bohatera posiadającego cel z cechą *Wskazówka* (jeśli to możliwe). Następnie każdy gracz wyczerpuje kontrolowanego przez siebie bohatera, który nie został przydzielony do wyprawy.

„A może chcesz mnie kłamstwem usidlić?”
— Frodo Baggins, Dwie Wieże

PODSTĘP

Illus. Gunship Revolution © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 33

FALSZYWY TROP



34/35

Zguba 1.

Po odkryciu: Każdy gracz usuwa z wyprawy bohatera posiadającego cel z cechą *Wskazówka* (jeśli to możliwe). Następnie każdy gracz wyczerpuje kontrolowanego przez siebie bohatera, który nie został przydzielony do wyprawy.

„A może chcesz mnie kłamstwem usidlić?”
— Frodo Baggins, Dwie Wieże

PODSTĘP

Illus. Gunship Revolution © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 33

NAGŁA ZASADZKA



35/35

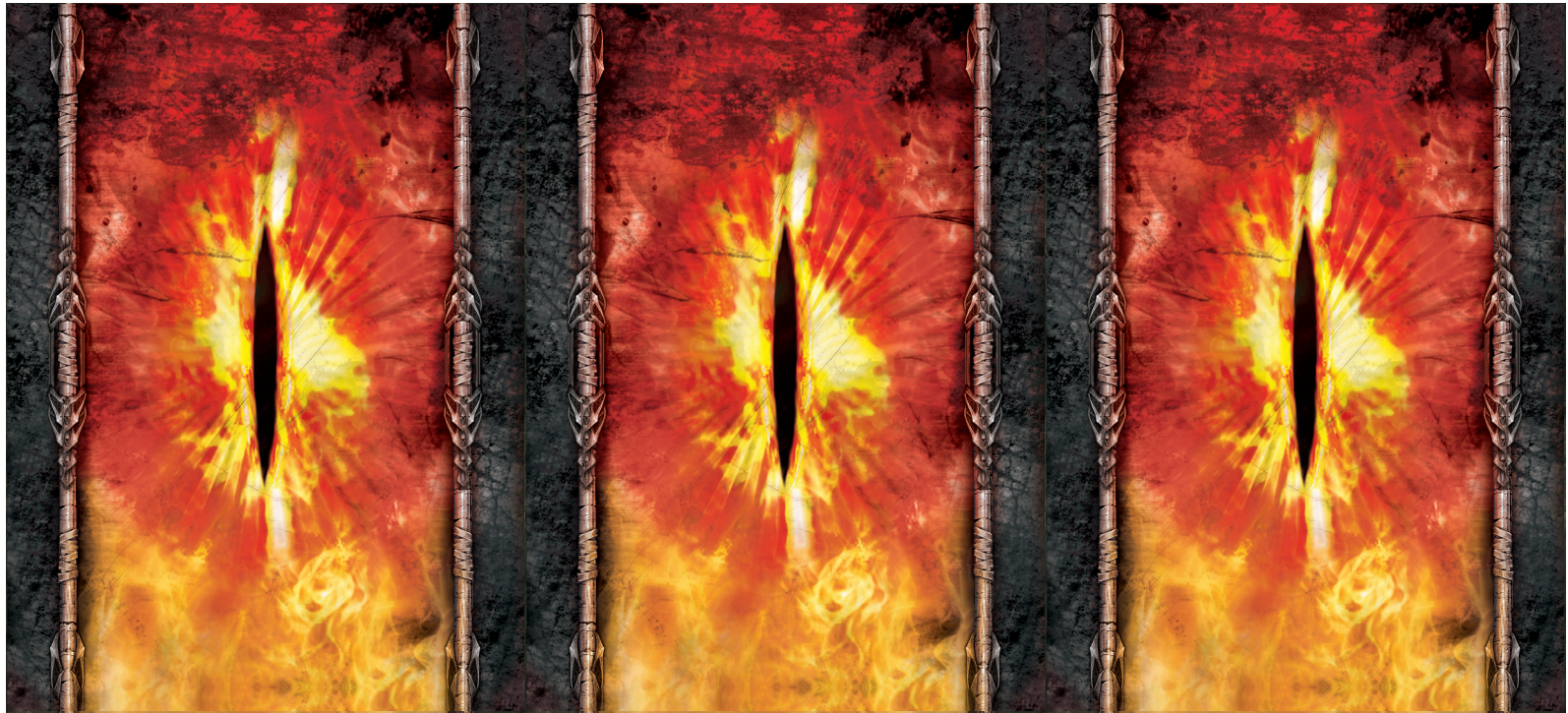
Po odkryciu: Pierwszy gracz musi wybrać: podnieść swój poziom zagrożenia o 4 lub wejść w zwarcie z wrogiem najbliżej wierchu odrzuconych kart spotkań, który następnie wykonuje natychmiastowy atak. Jako obrońcę tego ataku musisz zadeklarować kontrolowaną przez siebie postać o najwyższej .

—

Cień: Rozpatrz efekt „po odkryciu” tej karty.

PODSTĘP

Illus. Henrik Karpinen © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 34



SPISEK W ALDEBURGU

Witamy w *Spisku w Aldburgu*, **nieoficjalnym** fanowskim Zestawie Przygodowym, opracowanym przez A Long-extended Party (ALeP).

W tym rozszerzeniu bohaterowie zostaną uwikłani w niepokojący spisek w murach rohirimskiego miasta Aldburg.

Elementy gry

Zestaw Przygodowy *Spisek w Aldburgu* zawiera 70 kart, w tym:

- 3 karty Zasad
- 35 kart Spotkań
- 2 karty Bohaterów
- 3 karty Wyprawy
- 27 kart Graczy

Materiały Online

Możesz śledzić poczynania zespołu A Long-extended Party na stronie www.alongextendedparty.com.

Możesz budować talie i śledzić online swoje rozgrywki w tych i innych scenariuszach za pośrednictwem RingsDB pod adresem www.ringsdb.com.

Ogólne zasady i definicje popularnych terminów w grze znajdziesz w instrukcji do gry, a materiały w języku angielskim można znaleźć w sekcji Quest Companion pod adresem bit.ly/2MKkak9.

Strona 1/6

Symbol rozszerzenia

Karty z cyklu *Przysięga Rohirrimów* można rozpoznać po następującym symbolu poprzedzającym kolekcjonerski numer karty:



Spisek w Aldburgu

Poziom trudności = 5

Z ciemności dochodził jedynie głos:

— Rób, co ci nakazano, Osjan.

Żołnierz skrzywił się. — Mój panie, on jest jednym z nas. Walczyłem u jego boku pod Amon Hen. Uratował mi życie.

— Pamiętaj, o co walczymy, mój chłopcze. Idź teraz. Za Dar. — Żołnierz wyprostował się na znak gotowości. — Za Dar.

W środku nocy bohaterowie zostali wyrwani z niespokojnego snu przez samego Ealdwulfa. Jego twarz spowijał cień. Wszystko inne kryło się w mroku nocy.

— Jeszcze nie świta — powiedział ścisłym głosem. — Mam złe wieści.

— Jakże wieści, mistrzu Ealdwulfie? — zapytał jeden z bohaterów.

— Jeden z Jeźdźców Rohanu przyznał się — powiedział stary władca.

Strona 2/6

— Za rzeź na Erelas... Za zdradę... — Słowa uderzały jak młot. — Powiedział strażnikom, że reszta jego towarzyszy ruszy, by przed świtem obalić Lorda Eomunda. Że nawet nasz zaufany mistrz szpiegów zwrócił się przeciwko nam w służbie diabelskiego spisku.

— Musimy iść do strażników — powiedział bohater, poprawiając swoją kolczugę. — Może uda nam się wydobyć od tego więźnia jeszcze jakieś szczegóły.

— Czuję, że pętla zaciska się coraz mocniej — powiedział Ealdwulf. — Zdraycy są już w obrębie murów, pośród nas. Lepiej zachować dyskreję i nie dać po sobie znać, że wiemy o ich dwulicowości. Moi przyjaciele, wykorzystanie tę zdradę, albo Wschodnia Marchia z pewnością rozpadnie się od wewnątrz — a wraz z nią, dusza Rohanu.

Po tej rozmowie bohaterowie wzięli swój ekwipunek i wyruszyli na ciche ulice Aldburga. — Zaczniemy od koszar? — zapytał jeden nich.

Gdy mijali wątpliwie sławy tawernę zwaną Pod Końskim Ogonom, usłyszeli fragment szeptanej rozmowy: — Morderca? — zapytał jeden z bywalców lokalu. — Tu, w Aldburgu?

— Tawerna czy koszary? — zapytał bohater. — Może rzucimy monetą?

Strona 3/6

Talia Spotkań „Spisku w Aldburgu” składa się z następujących zestawów spotkań: Spisek w Aldburgu, Zdradziecki Rohirrim i Obozowisko Rohanu (Zdradziecki Rohirrim i Obozowisko Rohanu znajdują się w rozszerzeniu *Dzieci Eorla*). Zestawy te posiadają następujące symbole:



NIE CZYTAJCIE PONIŻSZEGO FRAGMENTU, DOPÓKI BOHATEROWIE NIE WYGRAJĄ TEGO SCENARIUSZA.

Bohaterowie wbiegli do sal Lorda Eomunda, gdzie zostali powitani przez młodego marszałka. Twarz miał ściągniętą grymasem, a w dłoni trzymał opuszczony miecz. U jego boku siedział stary Ealdwulf, z oczami zmęczonymi od nieprzespanych nocy. Gdy bohaterowie przekroczyli próg, starzec zerwał się na nogi.

— Jakże wieści? — zapytał Ealdwulf. — Podejdźcie bliżej, jakie macie wieści?

— W rzeczy samej! — ponaglił Eomund. — Powiedźcie nam, głowa którego kapitana będzie wbita na włócznię. Miejmy to już za sobą...

— Cierpliwości, mój panie. — Ealdwulf ukląkł u stóp swego władcy. — Z pewnością coś odkryli. Przyjaciele, powiedźcie nam, czego się dowiedzieliście.

Strona 4/6

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Sygnet Kruka:

— Widziałem ten pierścień wcześniej — powiedział Eomund. — Na palcu wodza Dunlendingów. Jak to się stało, że znalazł się w posiadaniu mistrza szpiegów?

— Być może jest to znak rozpoznawczy od wodza dla jednego z jego zdradzieckich kolaborantów — powiedział Ealdwulf.

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Srebrny Szylet:

— Rozpoznaję to ostrze — powiedział Ealdwulf.

— Tak jak i ja — stwierdził jeden z bohaterów. — W Erelas Gálmód użył go przeciwko uwięzionemu Dunlendingowi. Myślałem, że był to napad wściekłości, ale czy możliwe, że chciał uciszyć człowieka, który mógł zdradzić jego sekret?

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Monety Rohirrimów:

— Jakże jest znaczenie tych monet? — zapytał jeden z bohaterów. — Jakis nieznajomy podrzucił je nam w tawernie.

— Może wziął cię za jednego z agentów Szepczącej — odparł Eomund. — Zaiste, twój wygląd można uznać za podejrzany.

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Klucz Więzienny:

— Więc zdobyłeś to od mistrza szpiegów? — powiedział Eomund. — Możemy być więc pewni, że stał za morderstwem więźnia. Jak daleko sięga ten spisek?

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Rubinowa Klamra:

— Znaleźliśmy to w popiołach w zachodniej dzielnicy — rzekł jeden z bohaterów. — Wszyscy znamy ją dobrze. Należała do Gálmóda. Ale nie było po nim żadnego śladu.

Strona 5/6

Jeśli bohaterowie kontrolują cel List z Dunlandu:

Ealdwulf odczytał list na głos: — Słomianowłosy Gálmódzie, toczyliśmy wojnę przeciwko płomiennemu wzgórzowi Erelas. Nie wywiązałeś się ze swojej części umowy. Zwróć ziemię zielonych wzgórz mojemu ludowi, jak przysiągłeś. Grimrede.

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Wyznanie Zdraycy:

— Zabójca Osjan był jednym z najbardziej zaufanych poruczników Gálmóda — powiedział Ealdwulf. — Niewątpliwie miał nadzieję wyeliminować więźnia, zanim powie prawdę o tym, co wydarzyło się na Erelas.

Jeśli bohaterowie kontrolują cel Czerwona Strzała:

— Zbrojmistrz twierdzi, że otrzymał polecenie przygotowania tego dla Gálmóda — powiedział jeden z bohaterów. — Do czego miała posłużyć?

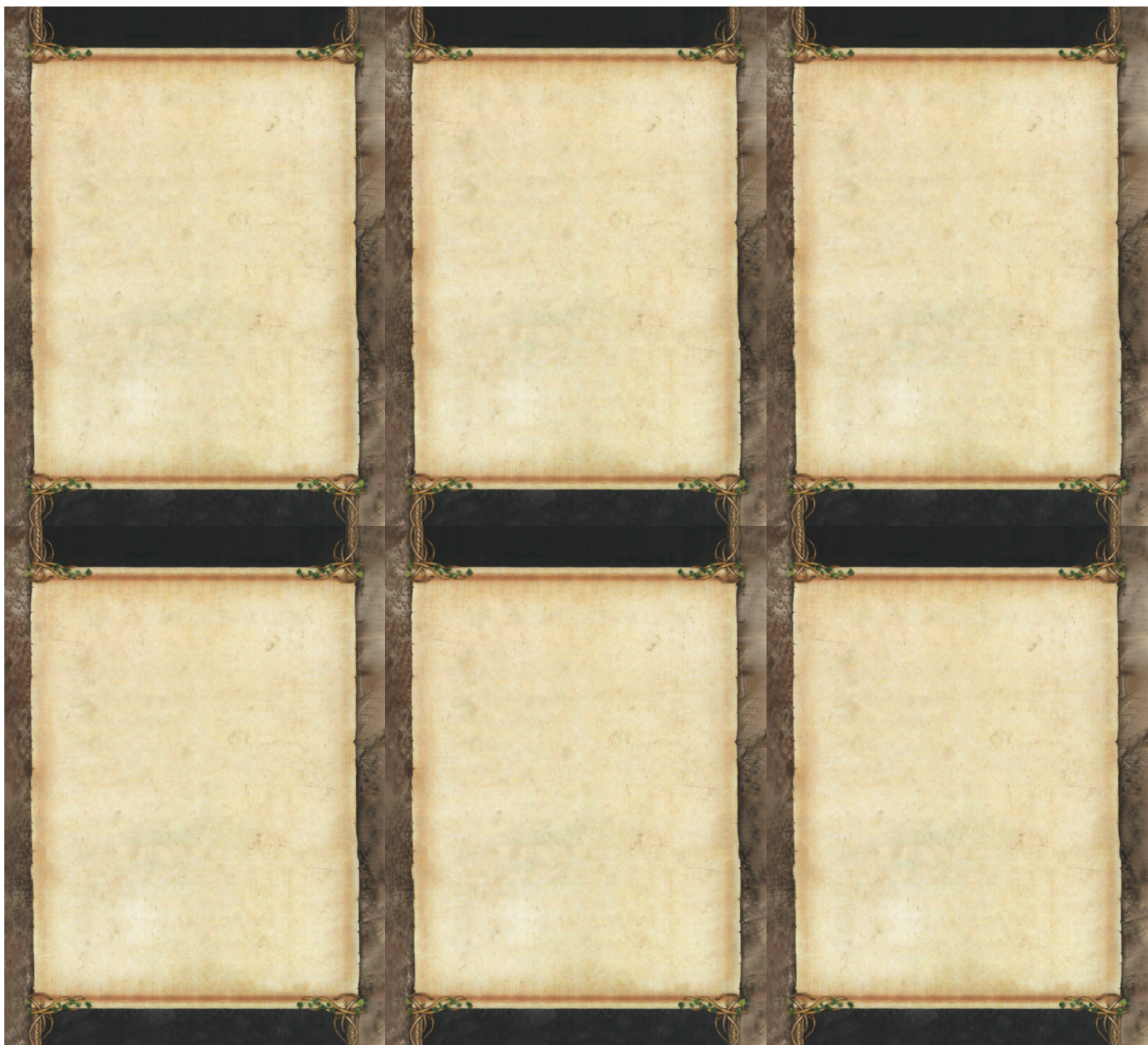
— Była przeznaczona dla łuku jego zabójcy — powiedział Eomund. — Oraz dla mojego serca.

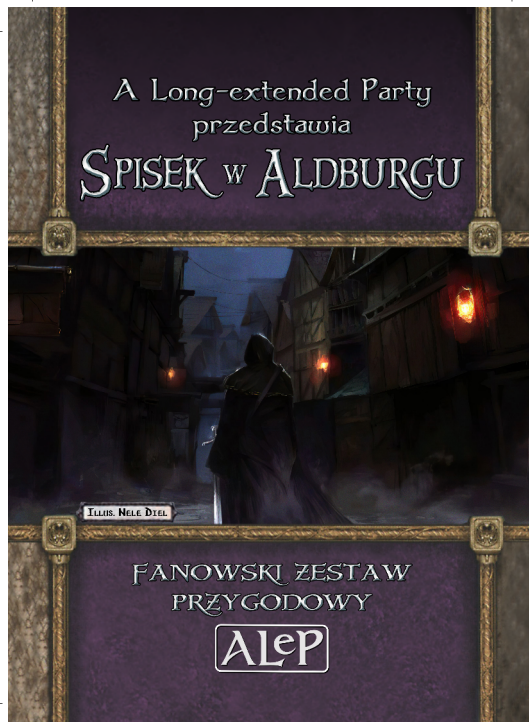
Wyrok:

Młody władca Eomund, mając wasze dowody złożone u swych stóp, wzywa strażników. — Przyprowadźcie mi Gálmóda w kajdanach. Nie dożyje rana.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugim Zestawie Przygodowym z cyklu „Przysięga Rohirrimów” pt. „Ogień we Wschodnim Emnecie”.

Strona 6/6





SREBRNY SZTYLET
SPISEK W ALDBURGU

Wskazówka.

Po odkryciu: Dodaj Sprawę Tożsamości i Krwawę Zniw do strefy przeciwności.

Jeśli Srebrny Sztylet nie jest dołączony do żadnej karty, dołącz go do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, zadaj mu 1 obrażenie.

Szeptząca ucieka między uliczkami Aldburga, jednakże zostawiła charakterystyczny, kosztowny sztylet.

CEL

Illus. Bogdan Marica
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
19b

RUBINOWA KLAMRA
SPISEK W ALDBURGU

Wskazówka.

Jeśli Rubinowa Klamra nie jest dołączona do żadnej karty, dołącz ją do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, odrzuć 4 wierzchnie karty ze swojej talii.

Wśród popiołu, natychmiast rozpoznaliście kłamrę. Należy do Gálmóda, zaufanego doradcy królowej Morweny.

CEL

Illus. June Jansson
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
18b

Chcielibyśmy podziękować ciężko pracującym pracownikom FFG za stworzenie naszej ulubionej gry. Mamy nadzieję, że dzięki temu fanowskiemu rozszerzeniu, uda nam się oddać należytą sprawiedliwość ich spuściznie. W szczególności chcielibyśmy podziękować Nate'owi French, Łukasowi Litzsingerowi, MJ Newmanowi oraz Calebowi Grace za ich rolę w kierowaniu projektowaniem gry w ciągu ostatnich 10 lat. Na koniec chcielibyśmy podziękować Tobie, jak również wszystkim pozostałym graczom, za zainteresowanie naszym projektem oraz za uczynienie tej grupy pasjonatów jedną z najlepszych społeczności na całej Ardzie.

— Zespół ALeP

SYGNET KRUKA
SPISEK W ALDBURGU

Wskazówka.

Po odkryciu: Dodaj Mężczyznę z Wywinętą Wargą do strefy przeciwności.

Jeśli Sygnet Kruka nie jest dołączony do żadnej karty, dołącz go do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, odrzuć wszystkie żetony zasobów z puli zasobów tego bohatera.

Wigien opowiadał strażnikom o agencie zwanym „mistrzem śpiegów”. Jedynym tropem jest ten sygnet, który prawdopodobnie do niego należy.

CEL

Illus. Jiefeng
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
22b

WYZNANIE ZDRAJCY
SPISEK W ALDBURGU

Wskazówka.

Jeśli Wyznanie Zdrajcy nie jest dołączone do żadnej karty, dołącz je do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, odrzuć losową kartę z twojej ręki.

Wraz z ostatnim technieniem Osjan wyznał, że Gálmód rozkazał mu zabić żołnierza z własnego eóru: świadka straszliwej zbrodni.

CEL

Illus. Alexander Naitchikov
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
21b

WIĘZIENNY KLUCZ
SPISEK W ALDBURGU

Wskazówka.

Po odkryciu: Dodaj Ogień Płonie i Więzień w Bieli do strefy przeciwności.

Jeśli Więzienny Klucz nie jest dołączony do żadnej karty, dołącz go do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, odrzuć dodatek nieposiadający cechy *Wskazówka* dołączony do tego bohatera.

Rammy i walczący o ucieczkę Mistrz Śpiegów zdradza kilka kluczowych szczegółów: jeden z jego agentów jest już w ruchu i zmierza po więźnia.

CEL

Illus. Darek Zabrocki
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
20b

Pod Końskim Ogonem

X

6

Aldburg. Podejrzany.

Odporny na efekty kart graczy. X to dwukrotność liczby celów z cechą *Wskazówka* kontrolowanych przez graczy.

Podróż: Wtasuj odłożonych na bok wrogów z cechą *Garnizon* do talii Spotkań.

Wymuszony: Kiedy Pod Końskim Ogonem zostanie zbadana, odwróć tę kartę i odkryj ją.

Może to wzbudzić podejrzenia straży miejskiej, ale rozwiązanie tej tajemnicy wymaga użycia niestandardowych metod.

Obszar

Illus. Dominik Zdenkovský © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 23a

Zbrojownia

2

4

Aldburg. Podejrzany.

Odporny na efekty kart graczy.

Podróż: Każdy gracz musi wyczerpać postać o najwyższej.

Wymuszony: Kiedy Zbrojownia zostanie zbadana, odwróć tę kartę i odkryj ją.

Szepećąca dzierżyła charakterystyczny, znajomo wyglądający sztylet. Możliwe, że kwatery zbrojowni mogłyby coś o nim powiedzieć.

Obszar

Illus. H.F. Evergreen © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 24a

Wielka Hala Miodów Pitnych

3

5

Aldburg. Podejrzany.

Odporny na efekty kart graczy.

Podróż: Gracze muszą podnieść swój poziom zagrożenia o X, gdzie X to liczba wrogów w strefie przeciwności.

Wymuszony: Kiedy Wielka Hala Miodów Pitnych zostanie zbadana, odwróć tę kartę i odkryj ją.

Śledziliście agentów Szepećącej aż do sal Marszałka Eomunda. Jak głęboko sięga ta konspiracja?

Obszar

Illus. Norm Newberry © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 25a

Zło Kryjące się w Ślasku Księżyca

SPISEK W ALDBURGU

1A

Wiedząc, że w Aldburgu zamieszkała frakcja rebeliantów, Eadwulf zachęca bohaterów do połączenia sił i pozbicia się ich raz na zawsze.

Przygotowanie: Odłóż na bok poza grę wszystkie karty pobocznych wypraw talii Spotkań, każdą kopię Śmaznika Miejskiego oraz każdą kopię kart Agencji Dunlendingów. Odłóż na bok poza grę każdą dwustronną kartę spotkania zakrytą stroną karty celu *Wskazówka*. Dodaj Koszary Garnizonu i Pod Końskim Ogonem do strefy przeciwności. Przeszukaj talię Spotkań w poszukiwaniu wroga i dodaj go do strefy przeciwności (2 różnych wrogów, jeśli jest 3 lub więcej graczy). Poasuj talię Spotkań.

Illus. Nick Silva © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 18

Zbieranie Wskazówek

SPISEK W ALDBURGU

2A

Miasto Aldburg jest pełne tajemnic. Za każdym rogiem czeka nowa zagadka, a za każdą zagadką kryje się nastrożone, zdesperowane ostrze. Zanim wjdziecie słonce, będziecie musieli poszukać głębiej, aby odkryć prawdę.

Illus. Igor Kopylov © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 19

Niedewny Świt

SPISEK W ALDBURGU

3A

Gdy słonce zachodzi nad ulicami Aldburga, twoi osaczeni wrogowie ujawniają się. Zebrałeś swoje wskazówki. Wykorzystaj je w walce o swoje życie – i duszę Rohanu.

Po odkryciu: Usunąć z gry wszystkie karty z cechą *Podejrzany* oraz karty pobocznych wypraw talii Spotkań. Jeśli to możliwe, umieść w strefie przeciwności wszystkich odłożonych na bok poza grę wrogów z cechą *Dunland* lub *Garnizon*.

Illus. Mir Zak © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 37

LIST Z DUNLANDU

SPISEK W ALDBURGU

14/35

Wskazówka.

Jeśli List z Dunlandu nie jest dołączony do żadnej karty, dołącz go do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, odrzuć 2 żetony postępu z każdego obszaru i karty wyprawy.

Odnaleźliście głęboko schowany zapieczętowany list napisany kiedym rohirrimskim, podpisany przez niejakiego „Grimede”. Jest zaadresowany do, jak mniemałście, waszego przyjaciela Gálmóda.

CEL

Illus. Tiziano Baracchi

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

25b

CZERWONA STRZAŁA

SPISEK W ALDBURGU

13/35

Wskazówka.

Jeśli Czerwona Strzała nie jest dołączona do żadnej karty, dołącz ją do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, podnieś o 1 swój poziom zagrożenia.

Kwatermistrz zbrojowni poinformował was, że nie tylko osobiście wykuł szpilet dla Lorda Gálmóda, ale również wykonał tę niezwykłą strzałę.

CEL

Illus. Aleksander Karcz

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

24b

MONETY ROHIRRIMÓW

SPISEK W ALDBURGU

12/35

Wskazówka.

Po odkryciu: Dodaj Szepczącą w Ciemności do strefy przeciwności.

Jeśli Monety Rohirrimów nie są dołączone do żadnej karty, dołącz je do bohatera posiadającego najmniej celów z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Kiedy bohater, do którego dołączono tę kartę, zostanie przygotowany, wyczerp inną kontrolowaną przez siebie postać.

Nieznaną osobą wypada na wasz stół. Przepraszając was wywienię, wkracza w ciemność nocy. Po chwili zauważacie sukiewkę z pieniędzmi pozostawionymi przez nieznanego.

CEL

Illus. RockfordMedia

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

23b

36

NIEDEWNY ŚWIT

SPISEK W ALDBURGU

45

Niepewny Świt dostaje –5 punktów wyprawy za każdą kontrolowaną przez graczy kartę celu z cechą *Wskazówka*.

Wymuszony: Na początku fazy Wyprawy odrzuć karty z wierzchu talii Spokoiń, dopóki nie odrzucisz wroga. Odkryj tego wroga i dodaj go do strefy przeciwności.

Ten etap może zostać pokonany jedynie na końcu rundy. Jeżeli gracz pokonał ten etap, wygrywa grę.

37

Illus. Mita Pak

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

26

ZŁOTERANIE WSKAZÓWEK

SPISEK W ALDBURGU

Wygląda na to, że Alburg kryje niejedną mroczną tajemnicę. Jeśli tylko uchwycicie choć jeden wątek, być może uda się wam rozwiązać zagadkę tej skomplikowanej pojedyźny powieści. Minęła północ. Czasu jest coraz mniej.

Odpowiedź: Na koniec rundy, jeśli gracz kontrolujący co najmniej 4 karty celu z cechą *Wskazówka*, mogą przejść do etapu 3A.

35

Illus. Igor Korymba

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

16

ZŁO KRYJĄCE SIĘ W BLASKU KSIĘŻYCA

SPISEK W ALDBURGU

Od czego zacząć polowanie? Poszukasz pomocy u strażników miejskich czy zbadasz przestępcę podstępnie mieszczące się w obskurnej ławernie?

Gracze nie mogą dowolnie wchodzić w zwarcie z wrogami znajdującymi się w strefie przeciwności.

Wymuszony: Na koniec rundy podnieś o 1 poziom zagrożenia każdego gracza.

Jeżeli gracz kontrolujący co najmniej jedną kartę celu z cechą *Wskazówka* przysięż do kolejnego etapu.

35

Illus. Neta Siro

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

Opracowanie

CEO: Seastan

COO: A.R.

Projekt gry: Seastan

Fabula: John Leo

Korekta: Darkling Door

Projekt graficzny: thaurdir

Kanon: Levanthalas

Projekt scenariusza: RedSpiderr i McDog3

Wsparcie: *[DTP]Anzu, AdamKrafty, Admiral Polaris, ALeP Cron Bot, alonewolf87, Annaeru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BobbinicSmallburrow, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, cecilientledeer, Celia, Comteklafere, croatoan, Cryoshark, d20woodworking, DavidJMartin, deiseach, Dieter, doomguard, dwaynek, Edmund, EdY, Eldandil, eldub, Ellessar 010 | 5280, Emilius, Enmental, estel, edain, filgonfin, Franlag, fuczyslippers, Gorthaur, granny.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Halion, Helena Real, Hrodebert, Ira, Jaywana, Jhan, Kypatzer, LeeA, Lively, Lorunks, Mag, Makoshark13, Mazdaist, Mormegil, MrSpaceBear, MurstonThor, Nesnaj, Nuts, oldtoy, Onidsen, Pawlo, Pinng For Fimbrehil, RedSpiderr, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SanthemanGangee, sappidus, Speder, Splice, Stavo343, tamhas, Taudir, Tegyrus, Thaimor, thanatopsis, TheChap, thorsome, tlawrence, Trialus, TritonWreck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Jan), Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wilk, wolframius, xaviermutant, ycarium, Zapier*

Specjalne podziękowania dla HeavyKaragh za pracę nad wtyczką do Strange Eons, RiddermarkLord za pracę nad szablonami kart oraz Troy L za logotyp ALeP i projekty ikon zestawów Spotkań. Autorem grafiki rewersów kart Spotkań (ALeP) jest Marko Manev.

Przygotowanie polskiej wersji: Arahael, Baloosh, Mat So

Grafika: banania

Testowanie: Shellin

Zasady: McDog3

Oprogramowanie: A.R.

Drukowanie: thaurdir

Spoleczność: secondhandtook

Po twoich przygodach z rozszerzenia Dzieci Eorla, twoja drużyna przybyła do Aldburga z tragiczną wiadomością dla Eomunda, marszałka Wschodniej Marchii. Wkrótce dowiadujesz się o przebiegłym spisku, który kielkuje w mieście. Czy przenikniesz do przestępczego podziemia Aldburga, czy też spróbujesz skorzystać z pomocy straży miejskiej? Każdy wybór będzie miał poważne konsekwencje – ale gdy już zagłębisz się w tajemnice Aldburga, czy będziesz w stanie znieść bolesną prawdę?

Rozszerzenie
stworzone przez
ALeP

Do gry
wymagany jest zestaw
podstawowy oraz
rozszerzenie Dzieci
Eorla

www.alongextendedparty.com

A Long-extended Party (ALeP) is an unofficial, fan-driven effort to produce expansions for The Lord of the Rings: The Card Game and is not endorsed, supported, or affiliated by Fantasy Flight Publishing, Inc. It's fully compliant with the guidelines for community use by Asmodee North America (see bit.ly/3b7XTWY).

The copyrightable portions of The Lord of the Rings: The Card Game and its expansions are ©2011-2020 Fantasy Flight Publishing, Inc. 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 Fantasy Flight Games. All Rights Reserved to their respective owners.