

### **Arnor (Drewno - 1):**

1 - Dzik (siła=1, rany=1)

2 -

3-5 - Skarb

6 - Tom Bombadil (1-4 Skarb / 5 każdy awansuje na następny poziom/ 6 Słowo Mocy)

### **Eriador (Drewno - 1):**

1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)

2 - Troll jaskiniowy (siła=8, rany=1) (skarb)

3-4 - Kurhan (1-2 upiór [siła=2\*liczba odwiedzających]/3-4 klątwa/5-6 droga wolna) (skarb)

5 - Polana (każdy dostaje zioło)

6 - Targ (2)

### **Rohan (Żelazo - 2):**

1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)

2 - Stado Wargów (siła=12, rany=1) (skarb)

3-4 - Wieś (1-3 atak dzikich ludzi [3K6]/4-6 nic się nie dzieje) (zioło, targ [1])

5-6 - Rohirimowie (1-2 otrzymujesz wsparcie +5/3-4 skarb/5-6 rumak)

### **Fangorn (zioła - 2):**

1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)

2-3 - Rzeczka entów (dodatkowy ruch)

4-5 - Polana ziołowa (każdy dostaje zioło)

6 - Wiec entów (każdy awansuje na następny poziom)

### **Mroczna Puszcza (Srebro - 3) (zioła - 2):**

1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)

2 - Pająki (siła=16, rany=1) (skarb)

3-4 - Gąszcz (1-2 muchy (- jedna rana)/3-4 Pająki/5-6 elf (złoto + targ [1])

5 - Polana ziołowa (każdy dostaje zioło)

6 - Patrol elfów (1-3 otrzymujesz wsparcie +7/4-6 więzienie)

## **Gondor (Stal - 4):**

- 1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)
- 2 - Troll mordorski (siła=20, rany=2) (2 skarby)
- 3 - Farma (leczenie do pełna)
- 4 - Obóz (1-2 wsparcie +10/3-4 skarb/5-6 złoto)
- 5 - Posąg bohatera (każdy awansuje na następny poziom)
- 6 - Targ (2)

## **Harad (Złoto - 5):**

- 1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)
- 2 - Oddział haradrimów (siła=25, rany=1) (1 skarby)
- 3 - Mumakill (siła=30, rany=2) (2 skarby)
- 4 - Złoty powóz (każdy rzuca za złoto)
- 5 - Oaza (1-3 dodatkowy ruch/4-6 targ [2])
- 6 - Nazgul na bestii

## **Rhun (Złoto - 5):**

- 1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)
- 2 - Oddział Easterlingów (siła=25, rany=1) (1 skarby)
- 3 - Raihorn (siła=30, rany=2) (2 skarby)
- 4 - Obóz najemników (każdy awansuje na następny poziom/zakup [10] wsparcia +10)
- 5 - Oaza (1-3 dodatkowy ruch/4-6 targ [2])
- 6 - Nazgul na bestii

## **Żelazne Wzgórza (Mithril - 6):**

- 1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)
- 2 - Smok (siła=35, rany=1) (2 skarby)
- 3-4 - Kopalnia (1-2 labirynt tuneli/3-4 złoto/5-6 skarb)
- 5 - Krasnolud (1-3 płatnerz/4-6 targ [2])
- 6 - Góra

## **Labirynt Skał (Stal - 4):**

1 - Patrol orków (siła=1\*liczba tur, rany=1)

2-5 - Skalny labirynt

6 - Skarb

## **Skarb:**

1 - Zioło (1-3 leczenie/4-6 wparcie siły [K6])

2 - Złoto (K6)

3-4 -Pancerz (1 - hełm/2 - naramienniki/3 - zbroja/4 - rękawice/5 - nagolenniki/6 - buty)

5-6 - Oręż (1 - miecz/2 - sztylet/3 - włócznia/4 - łuk/5 - topór/6 - młot)

## **Rivendell:**

Otrzymujemy Jedyny Pierścień, Targ (2), Uzdrowiciel (2)

1 - Zostałeś zignorowany

2 - Awansujesz na następny poziom

3 - Wsparcie

4 - Słowo Mocy

5 - pancerz

6 - Andúril (Relikt - miecz)

## **Lorien:**

Targ (2), Uzdrowiciel (2)

1 - Zostałeś zignorowany

2 - Awansujesz na następny poziom

3 - Wsparcie

4 - Słowo Mocy

5 - pancerz

6 - Nienya (Magiczny przedmiot)

## **Isengard:**

Uzdrowiciel (2)

1 - Zostałeś zignorowany

2 - Awansujesz na następny poziom

3 - Wsparcie

4 – Słowo Mocy

5 – pancerz

6 – Kryształ Orthanku (Magiczny przedmiot)

### **Samotna Góra:**

Targ (3), Uzdrowiciel (3)

1 – Zostałeś zignorowany

2 – Awansujesz na następny poziom

3 – Wsparcie

4 – Słowo Mocy

5 – pancerz

6 – Pancerz Durina (Relikt - zbroja)

### **Edoras:**

Targ (1), Uzdrowiciel (2)

1 – Zostałeś zignorowany

2 – Awansujesz na następny poziom

3 – Wsparcie

4 – Słowo Mocy

5 – pancerz

6 – Dramborleg (Relikt - Topór)

### **Minas Tirith:**

Targ (2), Uzdrowiciel (2)

1 – Zostałeś zignorowany

2 – Awansujesz na następny poziom

3 – Wsparcie

4 – Słowo Mocy

5 – pancerz

6 – Tarcza Kapitana Gondoru (Relikt - Tarcza)

## **Tunele (Wejście - ?):**

3 tury

1 – Pusty tunel

2 – Skarb

3-6 – Lawina (Połowa drużyny traci 1 ranę)

- Balrog (Cała drużyna traci 1 ranę i zostaje wyrzucona z tuneli)
- Nieumarli (1-3 cała drużyna zostaje wyrzucona z tuneli/4-5 otrzymujesz wsparcie +20)
- Szeloba (siła=40+5 za każdą walkę z nią, rany=1)

## **Nenya**

+2 do siły Woli

## **Kryształ Orthanku**

-1 do Siły Woli

Raz na turę możesz odsłonić 1 dowolny kafelek.