

# WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

## SPADKOBIERCY NÚMENORU™

### ROZSZERZENIE

„Nie wiercie, że w królestwie Gondoru zabrakło krwi numenoryjskiej ani że lud ów zapomniał o swej dumie i godności. Nasze męstwo trzyma dotąd w ryzach dzikie plemiona wschodu i przeciwstawia się grozie Morgulu. Kraje położone dalej zawdzięczają spokój i wolność nam, którzy bronimy przyczółka zachodu. Cóż jednak się stanie, jeżeli Nieprzyjaciel zdobędzie przejście przez Rzekę?”  
– Boromir, Drużyna Pierścienia

Witamy w instrukcji do *Spadkobierców Númenoru*, rozszerzenia do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Akcja tego rozszerzenia toczy się na wschodnich rubieżach Gondoru, podczas niespokojnych lat poprzedzających wybuch Wojny o Pierścień. Rozgrywając trzy zawarte tu scenariusze gracze wyprawią się do tej niegościnniej, targanej walkami krainy.



## Elementy gry

W rozszerzeniu *Spadkobiercy Númenoru do Władcy Pierścieni*: Gry karcianej znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
  - 2 karty Bohaterów
  - 48 kart Graczy
  - 103 karty Spotkań
  - 12 kart Wyprawy





## Zasady i nowe terminy gry


### Karty unikatowe

Jeśli którykolwiek z graczy posiada w grze kartę unikatową, żaden inny gracz nie może zagrać ani umieścić w grze innej karty o tej samej nazwie. Na przykład, jeśli gracz korzysta z unikatowego bohatera, do gry nie może wejść karta sprzymierzeńca o tej samej nazwie. Jeśli z dowolnego powodu taki unikatowy bohater opuści grę, gracze mogą zagrać lub umieścić w grze inne karty o tej samej nazwie, co ten bohater. Ten bohater nie może następnie ponownie wejść do gry, dopóki w grze znajduje się jakakolwiek karta o tej samej nazwie, co on.

### Nowe słowa kluczowe

W *Spadkobiercach Númenoru* wprowadzono 3 nowe słowa kluczowe: łucznicstwo, bitwę i oblężenie. Poniżej opisano efekty tych słów kluczowych.




#### Łucznicstwo X







Kiedy karta ze słowem kluczowym łucznicstwo znajduje się w grze, na początku fazy walki gracze muszą zadać znajdującym się w grze kartom postaci tyle obrażeń, ile wynosi wartość łucznicstwa. 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 łucznicstwa, ostateczną decyzję podejmuje pierwszy gracz. Jeśli w grze znajduje się kilka kart ze słowem kluczowym łucznicstwo, ich efekty ulegają zsumowaniu. Należy pamiętać, że  nie blokuje obrażeń pochodzących z łucznicstwa.

*Przykład: Tomek i Krzysiek rozgrywają scenariusz „W głąb Ithilien”. W grze znajdują się dwie kopie Najemników Haradrimów. Najemnicy Haradrimów posiadają słowo kluczowe łucznicstwo X, gdzie X to liczba graczy biorących udział w grze. Wartości obu kart sumuje się, razem daje to łucznicztwu wartość „4”. Na początku fazy walki gracze decydują, że 2 obrażenia zostaną zadane sprzymierzeńcowi Krzyśka, Gandalfowi, a pozostałe dwa bohaterowi Tomka, Denethorowi.*






### Bitwa

Jeśli karta posiada słowo kluczowe bitwa, podczas rozpatrywania wyprawy przydzielone do niej postacie biorą pod uwagę swoją łączną , a nie . Tę wartość nadal porównuje się do  wrogów i obszarów

*Przykład: Tomek przydzielił do wyprawy postacie Gandalfa i Traperę z Ithilien. Obecna karta Wyprawy to Szturm (1B), posiadająca słowo kluczowe bitwa. Rozpatrując tę wyprawę, Tomek będzie brał pod uwagę łączną  swoich postaci (zamiast łącznej ). Gandalf posiada  równe 4, a Traper z Ithilien  równe 1, razem posiadają  równe 5. Tomek porównuje tę wartość do  strefy przeciwności, która wynosi 3. W związku z tym Tomkowi udało się pomyślnie odbyć wyprawę – umieszcza na karcie Wyprawy 2 żetony postępu.*

### Oblężenie

Jeśli karta posiada słowo kluczowe oblężenie, podczas rozpatrywania wyprawy przydzielone do niej postacie biorą pod uwagę swoją łączną , a nie . Tę wartość nadal porównuje się do  wrogów i obszarów.



## Cień nad Pelargirem

Poziom trudności = 5.

*Widmo Saurona z coraz większą zuchwałością i gwałtownością zamierza się na królestwo Gondoru. Nasi bohaterowie opuścili Szarą Przystań i na prośbę samej Białej Rady pożegnawali hen na południowy-wschód, gotowi bronić spadkobierców Númenoru przed zakusami Mordoru. W porcie Pelargiru wita ich lord Alcaron, szlachcic z Minas Tirith. Lord Alcaron niesie ważne wieści dla Faramira, ale boi się, że Wróg już na niego czyha. Prosi, aby bohaterowie dostarczyli zwój Faramirowi. Bohaterowie zgadzają się dosłownie w tym samym momencie, w którym pojawia się banda zbirów pragnąca przechwycić wiadomość...*

Talia Spotkań Cienia nad Pelargirem składa się z następujących zestawów spotkań: Cień nad Pelargirem, Ulice Gondoru i Rozbójnicy. Zestawy te posiadają następujące symbole:



## W głąb Ithilien

Poziom trudności = 4.

*Dotarłszy na skraj Ithilien, bohaterowie wkraczają w zielone knieje. Niosą wiadomość dla Faramira, zwój od lorda Alcarona. W leśnych ostępach spotykają Celadora, zwiadowcę Gondoru, który informuje ich o poczynaniach księcia. Faramir zabrał swoich ludzi do Cair Andros, bowiem spodziewa się ataku na tę wyspę twierdzą. Celador proponuje bohaterom, że zabierze ich do Cair Andros tajnymi ścieżkami – jak tylko zwiadowcy zastawią zasadzkę na oddział Haradrimów maszerujący na północ jedną z ithilijskich dróg. Wdzięczni za ofertę pomocy, niezdolni stać bezczynnie, kiedy inni szykują się do bitwy, bohaterowie wyrażają chęć walki u boku zwiadowców...*

Talia Spotkań W głąb Ithilien składa się z następujących zestawów spotkań: W głąb Ithilien, Zamyślona Puszcza, Mieszkańcy Puszczy i Haradrimowie. Zestawy te posiadają następujące symbole:



### Karty celów – sprzymierzeńców

W tym scenariuszu gracze mogą spotkać do 3 kart „celów – sprzymierzeńców” (Celadora i 2 Piastunów Ithilien). Kartę celu – sprzymierzeńca uważa się zarówno za cel, jak i za sprzymierzeńca. Jeśli któraś z tych kart znajduje się w strefie przeciwności, treść jej efektu przydziela ją do wyprawy. To oznacza, że ich statystki bierze się pod uwagę podczas rozpatrywania wyprawy – innymi słowy, pomagają one graczom w ich wyprawie. Wszystkie efekty, które wpływają na postacie przydzielone do wyprawy wpływają również na te karty celów – sprzymierzeńców.

Jeśli jakiś efekt pozwala graczom objąć kontrolą nad którąś z tych kart celu – sprzymierzeńca, przesuwa się ją na obszar gry gracza obejmującego nad nią kontrolę. Kiedy karta już się tam znajdzie, można z niej korzystać w taki sam sposób, jak z każdego innego sprzymierzeńca. Gdy to nastąpi, karta przestaje się znajdować w strefie przeciwności i nie jest już przydzielona do wyprawy (chyba że kontrolujący ją gracz przydzieli ją do wyprawy podczas fazy Wyprawy).





## Oblężenie Cair Andros

Poziom trudności = 7.

*Wyspowa forteca Cair Andros strzeże najdalej na północ wysuniętych grobli nad Anduiną. Nasi bohaterowie docierają do jednej z takich grobli i dzięki niej dostają się do twierdzy. Chwilę później na wschodnim brzegu pojawiają się pierwsi harcownicy. Bohaterowie odnajdują Faramira w Cytadeli i dostarczają mu zwój lorda Alcarona. Z zewnątrz dochodzą grzmoty bębnow, ryk rogów i tupot nieprzeliczonej liczby stóp. Armia złożona z orków i Haradrimów szturmuje twierdzę z trzech stron. Bohaterowie szykują się na bitwę – albowiem jeśli Cair Andros padnie, zguba Gondoru będzie bliska...*

Talia Spotkań Oblężenia Cair Andros składa się z następujących zestawów spotkań: Oblężenie Cair Andros, Haradrimowie, Elita Mordoru i Niszczycielskie Orki. Zestawy te posiadają następujące symbole:



## Obrażenia na obszarach

Niektóre efekty tego scenariusza nakazują graczom umieszczać obrażenia na konkretnych obszarach. Takie obrażenia są całkowicie odrębne od umieszczonych na obszarze żetonów postępu, dlatego nie sumuje się ich wraz z żetonami postępu, aby ustalić, czy dany obszar został już zbadany (i odwrotnie: umieszczonych na obszarze żetonów postępu nie uważa się za obrażenia). Same z siebie takie obrażenia nie wywierają żadnego efektu, natomiast mogą się do nich odnosić efekty innych kart. Kiedy aktywnym etapem wyprawy jest etap pierwszy, Obrona, obrażenia zadane niebronionym atakiem obszarowi o najniższej sile zagrożenia nie przenoszą się na następny obszar **Pola bitwy**.

## Usuwanie etapów wyprawy

W tym scenariuszu gracze mogą otrzymać polecenie usunięcia etapu z talii Wyprawy. Aby tego dokonać, należy usunąć etap z talii Wyprawy i odłożyć go na bok, z dala od obszaru gry. Usuniętego etapu nie uważa się już za część talii Wyprawy, gracze są coraz bliżej zwycięstwa. Jeśli gracze pokonają dany etap wyprawy, a następny w kolejce etap został już usunięty, przechodzą do następnego nieusuniętego z talii etapu w sekwencji.

*Przykład: Tomek i Krzysiek pokonali etap drugi, Wsparcie Brzegu. Trzeci etap, Wylom w Przedmurzu, został już wcześniej usunięty z talii Wyprawy. W związku z tym gracze przechodzą od razu do etapu czwartego, Wylomu w Cytadeli.*

## Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Spadkobiercy Nūmenoru* można rozpoznać po następującym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.



## Okladka autorstwa Lucasa Graciano

*Władca Pierścieni: Gra karciana – Spadkobiercy Nūmenoru* © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Nūmenor, Śródziemie, „Władca Pierścieni” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystywane na licencji przez Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, log FFG, Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games miesiąc się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesiąca ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.



DOWÓD  
ZAKUPU

Spadkobiercy Nūmenoru  
MEC17  
1978-1-61661-445-4 I  
1311NOV12