

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

ZAGINIONE KRÓLESTWO™

„Pokój i wolność, powiadasz? Bez nas Północ by ich nie zaznała wiele. Zniszczyłyby je strach. Lecz ciemne moce, które spelzają z bezludnych gór albo wychylają się z mrocznych lasów, uciekają przed nami. Jakimi drogami ważyliby się wędrować podróżni, jaką obronę przed niebezpieczeństwem miałyby nocą spokojne krainy i domy poczciwych ludzi, gdyby Dúnedainowie spali albo wszyscy już legli w grobach?”

–Aragorn, Drużyna Pierścienia

Witamy w instrukcji do *Zaginionego Królestwa*, rozszerzenia do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Akcja tego rozszerzenia toczy się na ziemiach zaginionego królestwa Dúnedainów, Arnoru, i obraca się wokół Strażników, którzy strzegą ludzi nadal zamieszkujących te tereny. Rozgrywając trzy zawarte tu scenariusze, gracze pomogą Dúnedainom pełnić tę sekretną straż.



Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Zaginione Królestwo* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
 - 2 karty Bohaterów
 - 39 kart Graczy
 - 119 kart Spotkań
 - 5 kart Wyprawy

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Władca Pierścieni: Zaginione Królestwo* można rozpoznać po poniższym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.



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

Zasady i nowe terminy gry

„Odporna na efekty kart 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.

Czas X

Czas X to słowo kluczowe odzwierciedlające nagłość misji, której podejmują się bohaterowie. Kiedy zostanie odkryta karta Spotkania ze słowem kluczowym czas X, gracze umieszczają na tej karcie X żetonów zasobów. Te żetony nazywa się „znacznikami czasu”. Pod koniec każdej fazy Odpoczynku należy usunąć po 1 znaczniku czasu z każdej karty ze słowem kluczowym czas X (o ile to możliwe). Kiedy z danej karty zostanie usunięty ostatni znacznik czasu, aktywacji ulegnie opisany na niej efekt, który w tym momencie należy rozpatrzyć.

Spotkanie

Spotkanie to nowe słowo kluczowe pojawiające się na kartach Graczy z rewersem kart Spotkań. Słowo kluczowe spotkanie podlega poniższym zasadom:

- Gracze nie mogą umieszczać w swoich taliach kart Graczy ze słowem kluczowym spotkanie, ponieważ posiadają one rewersy kart Spotkań. W związku z tym podczas przygotowania danego scenariusza każdy z graczy może odłożyć na bok, poza grę, do 3 kart ze słowem kluczowym spotkanie. Tych kart nie zalicza się do 50 kart potrzebnych do złożenia najmniejszej możliwej talii.
- Karty Graczy ze słowem kluczowym spotkanie mają w miejscu kosztu myślnik (-), ponieważ nigdy nie zagrywa się ich z ręki. W związku z tym te karty należy w odpowiednim momencie wtasować do talii Spotkań. Gracz może wtasować do talii jedną ze znajdujących się poza grą kart ze słowem kluczowym spotkanie tylko, jeśli jakiś efekt nakazuje mu to zrobić.
- Efektów „po odkryciu” znajdujących się na kartach Graczy ze słowem kluczowym spotkanie nie można anulować.
- Jeśli wróg otrzyma kartę Gracza ze słowem kluczowym spotkanie jako kartę cienia, traktuje się ją jako normalną kartę Spotkania: po rozpatrzeniu ataku wroga odkłada się ją na stos odrzuconych kart Spotkań.
- Jeśli karta Gracza ze słowem kluczowym spotkanie opuści grę, usuwa się ją z gry. Nie należy jej umieszczać na stosie odrzuconych kart gracza ani na stosie odrzuconych kart Spotkań.

Poboczne wyprawy

Poboczne wyprawy to nowy rodzaj kart Wyprawy wprowadzony w rozszerzeniu *Zaginione Królestwo*. Poboczne wyprawy przedstawiają dodatkowe zadania, których gracze mogą się podjąć, próbując osiągnąć główny cel wyprawy. W grze występują 2 rodzaje kart pobocznych wypraw: poboczne wyprawy z rewersami kart Spotkań i poboczne wyprawy z rewersami kart Graczy. Pobocznych wypraw nie uważa się za część talii Wyprawy. Wierzchnią kartę z talii Wyprawy nazywa się główną wyprawą.

Poboczne wyprawy z kart Spotkań

Kartę pobocznej wyprawy z rewersem karty Spotkania nazywa się „poboczną wyprawą z talii Spotkań.” Taką kartę uważa się jednocześnie za kartę Wyprawy i kartę Spotkania. Każda taka karta jest częścią zestawu spotkań i wtasowuje się ją do talii Spotkań podczas przygotowywania scenariusza, który wykorzystuje dany zestaw spotkań. Kiedy z talii Spotkań zostanie odkryta karta pobocznej wyprawy, umieszcza się ją w strefie przeciwności. Karty pobocznych wypraw są jednocześnie kartami Wypraw, jak i Spotkań, dlatego ich efekty „po odkryciu” nie mogą być anulowane przez karty Graczy. Jeśli karta pobocznej wyprawy zostanie rozdana wrogowi jako karta cienia, działa jak każda inna karta Spotkania pozbawiona treści efektu cienia.

Poboczne wyprawy z kart Graczy

Kartę pobocznej wyprawy z rewersem karty Gracza nazywa się „poboczną wyprawą z talii Gracza.” Taką kartę uważa się jednocześnie za kartę Wyprawy i kartę Gracza, dlatego można ją umieścić w talii Gracza. Gracz może zagrać taką kartę z ręki podczas fazy Planowania, płacąc jej koszt. Kiedy taka karta zostanie zagrana lub wejdzie do gry, umieszcza się ją w strefie przeciwności.

Poboczne wyprawy w grze

Kiedy w strefie przeciwności znajduje się jakaś poboczna wyprawa, traktuje się ją w taki sam sposób jak inne karty Wyprawy, z jednym wyjątkiem: jeśli karta pobocznej wyprawy zostanie pokonana, gracze nie przechodzą do kolejnego etapu głównej wyprawy. Zamiast tego kartę pobocznej wyprawy umieszcza się w puli zwycięstwa.

Jeśli na początku fazy Wyprawy w strefie przeciwności znajduje się jedna lub więcej kart pobocznych wypraw, pierwszy gracz może wybrać jedną z nich. Jeśli to zrobi, taka karta stanie się do końca tej fazy „obecną wyprawą” w miejsce karty głównej wyprawy odkrytej z talii Wyprawy. Kiedy poboczna wyprawa jest obecną wyprawą, umieszcza się na niej wszystkie żetony postępu zdobyte przez graczy, wpływają też na nią wszystkie efekty wpływające na „obecną wyprawę”. Żetony postępu nadal należy w pierwszej kolejności umieszczać na aktywnym obszarze. Żetony postępu przekraczające wartość punktów wyprawy takiej pobocznej wyprawy należy odrzucić - nie należy ich umieszczać na żadnej innej karcie Wyprawy w grze.

Opis karty pobocznej wyprawy

1. Nazwa karty: Nazwa pobocznej wyprawy.

2. Symbol zestawu spotkań / symbol sfery wpływów:

Każda karta pobocznej wyprawy należąca do talii Spotkań posiada symbol zestawu spotkań, do którego należy. Ten symbol porównuje się z informacjami dotyczącymi spotkań znajdującymi na stronie A kart Wyprawy z danego scenariusza, aby ustalić, z których zestawów spotkań należy złożyć talię Spotkań.

Każda karta pobocznej wyprawy należąca do talii Gracza posiada symbol sfery wpływów wskazujący sferę wpływów, do której należy. Jeśli karta pobocznej wyprawy z talii Gracza nie posiada symbolu sfery wpływów (np. karta Zbierania Informacji), uważa się ją za kartę neutralną.

3. Koszt: Tylko karty pobocznych wypraw z talii Gracza posiadają koszt. Koszt to liczba żetonów zasobów, które gracz musi wydać z odpowiedniej puli zasobów, aby zagrać tę kartę z ręki.

4. Treść karty: Specjalne zdolności unikatowe dla danej karty, kiedy znajduje się w grze, a także zapisany kursywą tekst fabularny.

5. Informacje dotyczące zestawu: Każda karta posiada symbol przypisujący ją do danego zestawu oraz unikatowy numer w ramach tego zestawu.

6. Punkty wyprawy: Liczba żetonów postępu, które muszą zostać umieszczone na tej karcie, aby gracze mogli pokonać daną poboczną wyprawę.

7. Punkty zwycięstwa: Każda poboczna wyprawa posiada wartość punktów zwycięstwa, które gracze otrzymają, jeśli znajdzie się ona w puli zwycięstwa.



Intruzi w Zalesiu

Poziom trudności = 5.

Przygotowania do uroczystości postawiły wszystkich mieszkańców domu Elronda na nogi. Jesień malowała liście drzew z Rivendell kolorami płomieni, a dolinę wypełniał radosny śpiew. Elfy zbierały ostatnie letnie plony, aby uczcić jesienną równonoc. Pracowali wszyscy, wyłączwszy Pana Domu i jego gości - kompanię znużonych wędrowców, którzy powrócili z ważnej wyprawy do Gondoru i Dunlandu. Licząca wiele mil podróż, pełna przygód i niebezpieczeństw, wycieńczyła bohaterów. Elrond przyjął ich pod swój dach, ciekaw opowieści ze szlaku.

Elrond rozmówił się z bohaterami w Komnacie Ognia. Ich wielkie rozminki w służbie Białej Rady osłabiły rosnącą potęgę Mordoru. Z wdzięczności za te akty odwagi Pan Rivendell uczynił ich honorowymi gośćmi i poprosił by zostali do czasu pełnego odzyskania sił.

Rozmowę przerwał posłaniec, ogłaszający przybycie kolejnego podróżnego. Za sługą stał wysoki mężczyzna o szlachetnym obliczu. Miał na sobie znoszone szaty Strażnika. Niecierpliwie przestępował z nogi na nogę, dając do zrozumienia, że przywiodła go tu nagła sprawa.

- Mae govannen, Dúnadan - powiedział Elrond. - Synowie Valandila są mile widziani w Imladris.

Strażnik ścisnął w dłoni wisiołek z symbolem jastrzębia, który nosił na szyi, i pokłonił się:

- Panie - powiedział. - Nazywam się Iárion. Przybyłem tu w pośpiechu, szukać rodaka, Aragorna. W nieposkromionych krainach na północ od Bree obudziło się zło. Strażnicy potrzebują swojego wodza.

- Nie ma tu syna Arathorna - odparł Elrond, wskazując Strażnikowi stojące obok puste krzesło: - Powiedz mi coś więcej o tej sprawie. Dúnedainowie od dawien dawna czuwali w sekrecie nad wioskami Bree, a jednak z rzadka prosili o pomoc. Jakież zło cię do nas przynęcało?

Strażnik zajął miejsce przy stole i powiedział:

- Wśród Wichrowych Wzgórz pojawiły się orki. Ich bandy od lat

nie były tak liczne. Szpiegują nas. Myślę, że planują atak.

- Niestety, Aragorn wraz z moimi synami i wojownikami mojego rodu przebywa daleko stąd - odpowiedział Elrond. - Do czasu ich powrotu nie mam kogo posłać z odieczką.

Iárion wyglądał na przybitego, ale opanował się zanim przemówił:

- W takim razie muszę natychmiast powrócić do rodaków i pomóc im się przygotować.

- Opowiem waszemu wodzowi o tym zagrożeniu, gdy tylko powróci - powiedział elf.

Strażnik powstał, pokłonił się Elrondowi i zwrócił do wyjścia, ale siedzący przy stole bohaterowie również powstałi i podeszli bliżej.

- My będziemy ci towarzyszyć - powiedział jeden z nich.

Reszta pokiwała głowami na znak zgody.

- Dziękuję wam, nieznajomi - odparł Iárion. - Ale tak jak wspominał Pan Elrond, nasza praca odbywa się w sekrecie. Za swe poświęcenie Dúnedainowie nie otrzymują podziękowań ni nagrody, także sami nie jesteśmy w stanie żadnej nagrody zaoferować.

- Polowanie na orki jest nagrodą samą w sobie - odpowiedział bohater. - Nie będziemy tu bezczynnie siedzieć, kiedy twój lud samotnie wyda tę bitwę. Nie, póki starcza nam sił. Pojedziemy z tobą.

- W takim razie pędźmy prędko na pomoc memu ludowi - powiedział Iárion, a w jego oczach znów rozbłysły iskierki nadziei.

- Niechaj łaska Valarów spłynie na was podczas tej wyprawy - powiedział Elrond na pożegnanie.

Strażnik i bohaterowie pożegnali się z Ostatnim Przyjaznym Domem. Pojechali na zachód doliną Rivendell w kierunku krainy Bree. Podróżowali wzdłuż Starej Drogi przez Ostatni Most, aż po południowy kraniec Wichrowych Wzgórz. Odbili na północ i wspięli się na Wichrowy Czub, najwyższe z tutejszych wzniesień. Z jego szczytu rozpościerał się widok na całą okolicę. Iárion opowiedział towarzyszom o stacjonujących tu Strażnikach. Mężczyzna chciał od nich usłyszeć najnowsze wieści zanim uda się w dalszą podróż.

Na szczycie przywitało ich dwóch Dúnedainów.

- Witaj, Iárionie. Widzę, że sprowadziłeś pomoc, ale obawiam się, że może być już za późno - powiedział jeden ponuro. - Zeszłej nocy ze wzgórz zeszła duża grupa orków. Wojenny zastęp posuwający się ostrożnie, unikający dróg. Obserwowaliśmy jak maszerują na północny-wschód wzdłuż mokradel. Potem zniknęli nam z oczu.

- Możliwe, że planują zaatakować wioski krainy Bree od północy - odparł Iárion, patrząc w kierunku, który wskazał Strażnicy. - Trzeba ostrzec naszych z Zalesia! Niech jeden z was weźmie mojego konia i czym prędzej do nich pojedzie. Ja i moi towarzysze podążymy za orkami i postaramy się ich spowolnić.

Iárion położył dłoń na głowicy miecza i zwrócił się do bohaterów:

- Na północ od Bree leży wiele samotnych domostw. Musimy zrobić co w naszej mocy, żeby wytropić te orki i obronić mieszkańców krainy. Chodźcie!

Talia Intruzów w Zalesiu składa się z następujących zestawów spotkań: Intruzi w Zalesiu, Iárion, Dzicz Eriadoru i Orki z Angmaru. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Iárion

Treść karty celu-sprzymierzeńca Iáriona stanowi: „Jeśli Iárion opuści grę, gracze przegrywają.” Żaden efekt karty nie może zmodyfikować tej treści.

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

Iárion oparł się na rękojeści miecza i patrzył jak ostatni z orków ucieka na wschód, oddalając się od pobliskich wiosek. Strażnik i jego towarzysze pogonili swoją zwierzynę aż na sam skraj krainy Bree, gdzie zmusili wrogów do zatrzymania się i wydania im bitwy.

Zastęp wojenny był lepiej uzbrojony i zorganizowany niż maruderzy, na których Strażnicy zwykli polować, ale po fakcie Iárion doszedł do wniosku, że w głowach orków świtała raczej grabież niż bitka, bo ich szeregi szybko się załamały.

- Orki najwyraźniej nie spodziewały się tak niezłomnego oporu - powiedział triumfalnie jeden z bohaterów, spoglądając na ciało ostatniego orka, którego zabił, zanim reszta rzuciła się do ucieczki.

Wyrwany z zamyślenia Iárion odwrócił się do niego i powiedział chłodno:

- Tak, ale zuchwałość ich ataku mnie niepokoi. Od wielu lat orki nie ważyły się zapuścić tak daleko na zachód. Cóż je tu przynęcało?



Bohaterowie zauważyli niepokój w oczach Strażnika. Gdy zastanowili się nad jego pytaniem, euforia zwycięstwa ich opuściła.

- Obawiam się, że to nie koniec naszej pracy, przyjaciele - powiedział Iárlion, spozierając w dal. - Z okazji jesiennej równonocy w Fornoście ma się odbyć zgromadzenie Dúnedainów. Muszę zanieść tam wieści o tym ataku, bowiem obawiam się, że to dopiero początek. Strażnicy muszą być gotowi na to, co nadejdzie. - Odwrócił się do bohaterów i podjął: - Nie możemy pozwolić tym niedobitkom uciec, bo inaczej powrócą z liczniejszym zastępem. Muszę udać się do Fornostu, więc proszę was: czy podążycie za nimi beze mnie?

Oczy Strażnika zdradzały, jak ciężko było mu obarczać tym niebezpiecznym zadaniem bohaterów, dlatego ci szybko przysięgli, że nie pozwolą ująć z życiem żadnemu z orków, które zapuściły się do Bree.

- Dobrze powiedziane - odparł Iárlion. Potem uniósł miecz, aby oddać bohaterom cześć, i powiedział: - Niechaj duch Oromë poprowadzi was podczas polowania!

Po tych słowach Strażnik schował miecz i ruszył na północ Zieloną Drogą. Bohaterowie patrzyli za nim przez chwilę, a potem zwrócili wzrok na wschód, gdzie krył się trop wrogów.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugiej przygodzie z rozszerzenia Zaginione Królestwo pt. „Wichrowe Wzgórza”.

Wichrowe Wzgórza

Poziom trudności = 4.

Bohaterowie ścigali niedobitki wojennego zastępu dniami i nocami, posuwając się na wschód od Zalesia, wzdłuż północnego krańca Komarowego Bagniska i na leżącą za nim równinę. Po drodze napotkali kilka spalonych do cna gospodarstw. Nie ulegało wątpliwości, że to bestialstwo to robota orków. Bohaterowie nie znaleźli jednak żadnych ciał - były za to wyraźne ślady starć i późniejszego pochodu jeńców.

- Czemu orki w odwrocie miałyby brać jeńców? - spytał jeden z bohaterów, przyglądając się ziemi.

- Być może planują zażądać okupu - odpowiedział inny, wylaniając się ze zgliszczy zawalonej chaty.

- Gdyby tak było, wystarczyłby jeden lub dwóch więźniów, a orki wzięły co najmniej tuzin - odparł pierwszy. - Spójrzcie na ślady.

Mężczyzna w wejściu przykucał obok towarzysza, żeby przyjrzeć się ziemi z bliska. Po chwili powiedział:

- Myślę, że znam rozwiązanie tej zagadki: orki, które spaliły to domostwo, nie są tymi samymi, które ścigamy - choć z pewnością są w konszachtach. Patrzenie! Ślady mieszkańców stawiających się prześladowcom są przynajmniej o dzień starsze od śladów orków, które nas tu przywiodły.

Reszta bohaterów dostrzegła prawdę w jego słowach, ale to wcale ich nie uspokoiło. Przeciwnie, bowiem sugerowało, że atak na Bree był tylko częścią jakiegoś większego planu. Przez chwilę członkowie kompanii zastanawiali się w ciszy, jaki mógł to być plan.

Wreszcie jeden z nich się odezwał:

- Jeśli orki są ze sobą w sojuszu, to te, które ścigamy, zaprowadzą nas do ich miejsca spotkań. Może tam uda nam się odnaleźć pojmanych. Nawet jeśli nie zdołamy ich uratować, będziemy ich w stanie pomóc!

Nie widząc alternatyw, reszta przystała na ten plan. Wznowiono pościg.

Trop orków zaprowadził ich na północny-wschód, w kierunku Wichrowych Wzgórz. W czasie marszu niebo zasnęło ciemne, gęste chmury gnane lodowatym wiatrem z północy. Kiedy dotarli do pierwszych skalistych stoków, zrobiło się nienaturalnie zimno.

Bohaterowie opatulili się ciasniej płaszczami, ale niewiele to pomogło, mroźne powietrze znajdowało każdą szczelinę. Gdy na ich głowy lunęły ciężkie krople lodowatego deszczu, jeden z nich uniósł wzrok i zakrzyknął:

- To zły znak, przyjaciele. Pogoda zwraca się przeciwko nam i zaciera ślady. Obawiam się, że jakieś nieznanne zło pomaga naszym wrogom.

Odpowiedział mu chór potakiwań. W końcu odezwał się innych z bohaterów:

- Nie ma znaczenia skąd pochodzi ten deszcz ani czy zatarł trop. Orki kryją się gdzieś pomiędzy tymi wzgórzami. Albo je odnajdziemy, albo porzucimy ich jeńców na pastwę losu i złamiemy daną Iárlionowi przysięgę.

Rozległ się przeciągły brzęk stali, bohaterowie dobyli broni na znak niemej zgody. Naciągnęli kaptury na głowy i ruszyli zapolować na orki...

Talia Wichrowych Wzgórz składa się z następujących zestawów spotkań: Wichrowe Wzgórze, Orki z Angmaru, Nieprzychylna Pogoda i Ruiny Arnoru. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Talia orków

Przygotowując scenariusz Wichrowe Wzgórze, gracze otrzymują polecenie stworzenia talii orków. Talia orków przedstawia rozproszone grupy orków ukrywające się wśród Wichrowych Wzgórz; gracze muszą je odnaleźć i zniszczyć. Aby stworzyć talię orków, należy usunąć z talii Spotkań wszystkie karty wrogów z zestawu spotkań Orki z Angmaru, a także wszystkie kopie Ukrytego Obozu Orków, a następnie potasować je w oddzielną talię. To talia orków. Kiedy karta z talii orków opuści grę, należy ją umieścić na stosie odrzuconych kart Spotkań. Jeśli w talii orków skończą się karty, należy ignorować odnoszące się do niej efekty.

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

Orki rozbiły obóz w ruinach starego pogranicznego fortu Dúnedainów, wzniesionego na północnej krawędzi Wichrowych Wzgórz w Drugiej Erze, podczas wojny między Arnorem i Angmarem. Ząb czasu starożytną drewnianą bramę, dlatego bohaterowie bez problemu przedostali się do środka. Tam wypełnili daną Iárlionowi przysięgę i wybili orki do nogi.

Po walce bohaterowie oczyścili broń z krwi i rozpoczęli poszukiwania wziętych w niewolę mieszkańców. Wewnątrz dawnej wielkiej komnaty fortu odnaleźli okaleczone ciała kilku wieśniaków. Zwłoki tworzyły na podłodze złowróżbny symbol. Zostali złożeni w ofierze podczas jakiejś przekłętej ceremonii, to nie ulegało wątpliwości, ale jakiej, to pytanie pozostało już bez odpowiedzi. Bohaterowie zaczęli żałować, że nie pozostawili przy życiu ani jednego orka, którego mogliby przesłuchać.

- To nie robota orków - rzekł jeden z nich, rozglądając się z obrzydzeniem po komnacie. - To plugawe czary.

- Racja, ale czyje? - odparł inny.

- Przeszukajmy fort, może znajdziemy odpowiedź - wtrącił trzeci, zakrywając twarz i odwróciwszy się od ciała.

Na drugim końcu komnaty znaleźli skąpane w ciemnościach schody prowadzące w dół. Zapalili więc pochodnię i ruszyli ostrożnie tym wąskim, krętym przejściem do podziemi fortu. Na dole schodów mieściła się wilgotna piwnica, a w niej zamknięte drzwi. Wewnątrz dochodziły szmery i przytłumione szepoty.

Bohaterowie wyważyli drzwi i zaświecili do środka pochodnię. Migoczące pomarańczowe światło ujawniło grupkę ocalałych kulących się w kącie komórki. Wyglądali na zagłodzonych, trzęśli się z zimna. Bohaterowie ofiarowali im swoje płaszcze.

Powietrze na zewnątrz było czystsze, dlatego poprowadzili więźniów na górę, z dala od tego zatęchłego lochu. Gdy mijali ciała w głównej komnacie, uratowani wieśniacy zaczęli na przemian krzyżeć i płakać.

- Kto to zrobił? - spytał jeden z bohaterów, ale ocalali byli zbyt roztrzęsieni, żeby odpowiedzieć.

Na zewnątrz wiatr zelżał, a deszcz ustał. Bohaterowie rozpalili ognisko na dziedzińcu dawnego fortu, ocalali zbili się w grupkę wokół kojących płomieni. Przemówił starzec imieniem Thaurdir.

- Nie widzieliśmy tej kaźni. Nie mogliśmy jej widzieć. Od wielu dni tkwiliśmy w ciemnościach tego lochu. Słyszeliśmy jedynie wrzaski... - przerwał i ucichał.

Kapturem zakrywał większość twarzy mężczyzny, bohaterowie nie mieli pojęcia, jakie koszmary odbijały się w jego oczach. Po chwili podjął:

- Słyszeliśmy też zwierzęce ryki orków... ale rozkazywał im inny głos. Nie wiem, do jakiej należał istoty, ale był przerażający.

- My zastaliśmy tu tylko orki - powiedział jeden z bohaterów.

- W takim razie ta istota uciekła - odparł starzec.

- Jeśli tak, nie możemy tu zostać - powiedział bohater. Odwrócił się do swoich towarzyszy i dodał: - Powinniśmy zaprowadzić tych ludzi do Fornostu, na spotkanie Strażników.

Iârion będzie chciał usłyszeć ich relację. - Ponownie odwrócił się do ocalałych i powiedział: - Tam będziecie bezpieczni.

Pozostali bohaterowie ochotczo mu przytaknęli, ale wstrząśnięci wieśniacy tylko pokiwali głowami. Napoiwszy ich i nakarmiwszy, bohaterowie rozpoczęli powolny marsz ku Fornostowi.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzeciej przygodzie z rozszerzenia Zaginione Królestwo pt. „Szaniec Umarłych”.

Szaniec Umarłych

Poziom trudności = 6.

Droga z Wichrowych Wzgórz do Fornostu Erain była długa, a wycieńczeni wieśniacy uczynili ją jeszcze dłuższą. W niewiele wiele wycierpieli, a nienaturalnie chłodna pogoda nie służyła ich zdrowiu. Choroba szybko ich dopadła. Ostatecznie bohaterowie musieli wysłać do Fornostu posłańca z błaganiami o ratunek.

Z pomocą Strażników bohaterom udało się doprowadzić ocalałych bezpiecznie do Fornostu. To starożytne miasto było niegdyś stolicą Arthedainu, ale niemal tysiąc lat temu, po wojnie z Angmarem, zostało porzucone. Ruiny nazywano dziś Szanecem Umarłych, ale w ciepłe pogodne dni Dúnedainowie nadal się tu zbierali - tak jak teraz.

Iârion i drugi młody Strażnik przywitali bohaterów u bram miasta. Na widok ocalałych na twarzy szlachetnego Dúnedaina pojawił się nieskrywany podziw.

- Ratując tych ludzi, dokonaliście więcej niż wymagała od was przysięga - oświadczył. - W imieniu Dúnedainów dziękuję wam, przyjaciele. Chodźcie, dołączcie do nas przy ognisku i opowiedzcie o swojej przygodzie. Mój brat, Amarthiúl, zajmie się ocalałymi.

Młodszy Strażnik, mężczyzna słusznego wzrostu, zaprowadził wieśniaków do uzdrowieli, a Iârion powiódł bohaterów na główny plac miasta. Wokół olbrzymiego ogniska zebrała się rada Dúnedainów. Na honorowym miejscu zasiadał ich wódz, Aragorn, syn Arathorna. Gdy Iârion przedstawił mu bohaterów, ten przyjrzał się im z zainteresowaniem.

- To moi dzielni kompani, ci sami, którzy pomogli obronić wioski Bree i którzy ścigali naszych wrogów aż do ich kryjówek wśród Wichrowych Wzgórz. Przybyli tu z ocalałymi, których uratowali z rąk orków... i z ponurymi wieściami.

Bohaterowie szczegółowo opisali Strażnikom swoją przygodę: spalone gospodarstwa, jeńców orków, stary graniczny fort Amon Forn i makabryczne ofiary. Zapadła długa cisza. Wreszcie przemówił Aragorn:

- Wasza opowieść pełna jest złowróżbnych znaków. Od czasu upadku starożytnego Angmaru nie słyszeliśmy o takich występkach.

- Zaprawdę - przytaknął Iârion - ich historia przypomina dawne legendy o Angmarze. Król tej przeklętej krainy był potężnym czarownikiem, za jego czasów często słyszano się takie relacje.

- Prawda to - odparł Aragorn - ale armie Angmaru zostały pokonane, a Czarnoksiężnik uciekł z Północy. Ten straszliwy upiór dowodzi dziś fortecą Minas Morgul, grożąc Gondorowi wojną. Te straszliwe występkę nie mogą być jego robotą.

- A jednak zbrodnie, o których słyszemy, przypominają te, o których dowiedzieliśmy się, odbijając to miasto z rąk Angmaru tak wiele lat temu - nalegał Iârion. - Jeśli to nie robota Nazgûla, to być może jego miejsce zajął jeden z jego uczniów?

Dûnedainowie długo rozważali odpowiedź na to pytanie, popołudniowe słońce zdążyło skryć się za wzgórzami Evendim na zachodzie, a niebo nad ich głowami przybrało kolor głębokiego granatu. Nagle z innej części miasta dobiegł przeraźliwy krzyk, a chwilę później w kręgu światła rzucanego przez ognisko pojawił się Amarthiûl.

- Iârion! Iârion! - krzyczał pomiędzy wdechami. - Zdradzono nas!

- O czym ty mówisz? - spytał Iârion. - Co się stało?

- Mroczne czary - powiedział Amarthiûl, chwytając Iâriona za ramię. - Jeden z ocalałych. Starzec. Ten, którego nazywają Thaurdirem. On... - młody Strażnik przelknął ślinę - on jest upiorem!

- Upiorem? Skąd o tym wiesz? - spytał oniemiałym głosem Iârion.

- Gdy przyprowadziłem ocalałych do uzdrowicieli, zauważyłem, że starzec gdzieś się wymknął. Wydało mi się to podejrzane, więc w sekrecie podążyłem za nim - wyjaśnił Amarthiûl. Mówił tak szybko, że słowa czasem mu się plątały. - Starzec udał się prosto do katakumb i tam zrzucił swój płaszcz. Twarz miał wymizerowaną i wysuszoną, niczym trup, ale jego oczy! - Twarz młodego Strażnika pobladła. - Nie zdradziłem się ani jednym dźwiękiem, a i tak spojrzał w moją stronę. Mimo że kryłem się w cieniu, wiedziałem, że widzi mnie tymi pustymi oczami. Wiedząc, że zostałem odkryty, dobyteł miecza, ale on tylko się roześmiał. To był najstraszliwszy dźwięk, jaki kiedykolwiek słyszałem! Potem za jego plecami otworzyła się krypta. Widziałem jak duchy zmarłych się wokół niego gromadzą. Wtedy uciekłem i przybiegłem tutaj.

Iârion już miał coś odpowiedzieć, gdy nagle płomienie wielkiego ogniska strzeliły w górę, a potem wygasły, pozostawiając Strażników w absolutnej ciemności. Wokół zaczęła zbierać się lodowata, ciemna mgła. Z jej kłębow zaczęły dochodzić zgrzyty i szmery. Gdy wzrok przyzwyczaił się do mroku, zobaczyli straszliwe sylwetki nieumarłych w porzewiałych zbrojach. Byli otoczeni. Z martwych twarzy spoglądały na nich puste oczy, przegniłe dłonie unosiły pradawne ostrza.

- Do broni, Dûnedainowie! - krzyknął Aragorn, dobywając miecza. - Opadły nas upiory Angmaru!

Talia Szańca Umarłych składa się z następujących zestawów spotkań: Szaniec Umarłych, Iârion, Czarna Magia i Przeklęci Zmarli. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Niezniszczalny

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



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

Strażnicy nie byli gotowi na atak, Thaurdir i jego nieumarli słudzy niemal ich pokonali. Na szczęście bohaterom udało się wesprzeć Dúnedainów i dzięki swojej niezłomnej odwadze poprowadzić ich do zwycięstwa.

Mimo wszystko, to była przeraźliwa bitwa. Miecze nie były jedyną bronią wroga, strach niemal wpędził bohaterów w szaleństwo. Wraz z nadchodzącym świtem zaklécia czarownika zaczęły słabnąć i Strażnikom udało się zdobyć przewagę. Gdy zwycięstwo wydawało się na wyciągnięcie ręki, Thaurdir pojmał Iáriona i uciekł z miasta. Dzielnym Dúnedain odpierał ataki dwóch przeciwników, gdy czarownik zaszedł go od tyłu i ogłuszył ciosem w głowę. Następnie rozkazał swym dwóm sługom ponieść nieprzytomnego. Bohaterowie widzieli, jak za szeregami upiornych wojowników Amarthiül rzucił się w pogoń, ale nie mogli mu pomóc, bo zastępy wroga zagradzały drogę.

Wraz z pierwszymi promieniami słońca przebijającymi się przez chmury bohaterowie powalili ostatniego z nadnaturalnych wrogów i popędzili w ślad za Amarthiulem. Odnaleźli go przy Bramie Umarłych. Młody Strażnik był zaślepiony. Wciąż wywijał mieczem, tnąc powietrze, chociaż nie został już żaden martwiak, z którym mógłby walczyć.

- Amarthiulu! - krzyknął jeden z bohaterów. - Nadszedł świt, wróg zbiegł.

Dúnadain opuścił miecz i spojrzał na bohaterów niczym ktoś, kto budzi się ze snu.

- Nie mogłem się do niego przebić. - wymamrotał, padając na kolana. - Gdy zobaczyłem, że pojmał Iáriona, próbowałem za nimi podążyć, ale otoczyła mnie gęsta mgła i zgubiłem drogę.

- Omamili cię złe czary - powiedział jeden z bohaterów, próbując pocieszyć młodego Strażnika. - Upiór zaatakował nas potężną magią. To on pojmał twój brata.

- Czemu? - spytał Amarthiül, ale nikt nie był mu w stanie odpowiedzieć.

Młody Strażnik znalazł na ziemi należący do Iáriona wisiołek z symbolem jastrzębia. Zwążył go w dłoni.

- To nie ma znaczenia - powiedział, ściskając wisiołek, i podniósł się na równe nogi. - Thaurdir porwał mojego brata, więc ja udam się w pościg.

- Pomożemy ci - odparli bohaterowie jednym głosem. - Nie porzucimy Iáriona na pastwę losu, jaki spotkał tamtych wieśniaków.

- Ruszajmy więc prędko - rzekł Amarthiül, chowając broń. - Jeśli się pospieszymy, może uda się nam go uratować!

ciąg dalszy opowieści znajdziecie w pierwszym zestawie przygodowym z cyklu „Pustkowie Eriadoru” pt. „Przebudzenie Angmaru”.



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 www.galakta.pl.



Opracowanie

Oryginalny projekt gry: Nate French

Projekt rozszerzenia: Caleb Grace

Projekt graficzny: Mercedes Opheim

Kierowniczy projektant graficzny: Brian Schomburg

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Dyrektor zarządzający grafiką: Andy Christensen

Zasady: Caleb Grace

Tekst fabularny: Caleb Grace

Koordynator licencji: Amanda Greenhart

Redakcja: Richard A. Edwards

Okładka: Matt Stewart

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

Testerzy: *Michael Strunk, Mark Anderson, Tony Fanchi, Teague Murray, Craig Bergman, Jeremy Zwirn, Justin Engelking, Jeffrey Holland, Tom Howard, Jason Lyle Garrett, Matthew Juszczak, Mark Griffiths, Matthew Elias i Jean-francois JET.*

© 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 właścicielom. 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.



БОВІДС
ЗАКУПУ
MEC38
Zaginione
Królestwo
978-1-63344-039-5

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

CZARNI JEŹDZCY

⌘ ROZSZERZENIE - SAGA ⌘

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Czarni Jeźdźcy* znajdują się trzy scenariusze oparte na przygodach opisanych w „Drużynie Pierścienia”, pierwszej części epickiej trylogii „Władca Pierścieni” J.R.R. Tolkiena. Dołącz do powiernika Jedynego Pierścienia, Froda Bagginsa, podczas wyprawy z Shire do Rivendell. Straszliwi Czarni Jeźdźcy i ich agenci będą deptać ci po piętach!



WWW.LORDOFTHERINGSLCG.COM



FANTASY
FLIGHT
GAMES

