

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

PIASKI HARADU™

„Pono między Gondorem a królami Haradu z dalekiego południa była ongi sąsiedzka zażyłość, chociaż nigdy do wielkiej przyjaźni nie doszło. Nasze granice podówczas sięgały na południu za ujście Anduiny, Umbar zaś, najbliższe z tamtejszych królestw, uznawało nasze zwierzchnictwo. Lecz to dawne czasy. Wiele pokoleń ludzkich przeminęło, odkąd witaliśmy u siebie ostatnich gości z tamtych krajów lub któryś z naszych do nich się udawał. Ostatnio doszły nas słuchy, że Nieprzyjaciel był u nich i że przeszli czy może wrócili na jego stronę...”

—Damrod, Dwie wieże

Witamy w instrukcji do *Piasków Haradu*, rozszerzenia do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Akcja tego rozszerzenia toczy się na dalekim południu, na pustyniach Haradu, i obraca się wokół żyjących tam Haradrimów. Rozgrywając trzy zawarte tu scenariusze, gracze pomogą bohaterom Śródziemia uciec z miasta Ubaru, przebyć niebezpieczną pustynię i odkryć osadę na skraju wielkiej dżungli.



Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Piaski Haradu* znajdują się poniższe elementy:

- ta instrukcja
- 156 kart, w tym:
 - 2 karty Bohaterów
 - 33 karty Graczy
 - 112 kart Spotkań
 - 9 kart Wyprawy

Symbol rozszerzenia

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



Dziennik Wypraw


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.

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, gracz może 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 „Ucieczka z Umbaru”. W grze znajdują się dwie kopie Łucznika Haradrimów. Łucznik Haradrimów posiada słowo kluczowe łucznictwo 2. Wartości obu kart sumują się, co razem daje łucznictwu wartość 4. Na początku fazy walki gracze decydują, że 2 obrażenia zostaną zadane sprzymierzeńcowi Krzyśka, Ereberskiemu Strażnikowi, a pozostałe 2 punkty bohaterowi Tomka, Gimliemu.

„Tylko 1 kopia w puli zwycięstwa”

Treść pobocznej wyprawy z talii Gracza „Nadciąga Burza” stanowi: „W puli zwycięstwa może się znajdować tylko 1 kopia karty Nadciąga Burza”. To oznacza, że w puli zwycięstwa może się maksymalnie znajdować 1 taka karta. Jeśli gracz pokona wyprawę Nadciąga Burza, a w puli zwycięstwa znajduje się już jej kopia, właśnie pokonaną wyprawę należy odłożyć na stos kart odrzuconych jej właściciela.

Poboczne wyprawy

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 wtapowuje 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 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, gracz nie przechodzi 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 się 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 Nadciągą Burza), 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.



Ucieczka z Umbaru

Poziom trudności = 5

Bohaterowie stali na szczycie wysokiego morskogo wału Umbaru, spoglądając na rozbijające się poniżej fale. Ich statek zatonął w zatoce, do brzegu musieli dopłynąć o własnych siłach.

– Tak kończy się podróż „Ścigacza Snów” i wyprawa lorda Calphona – powiedział jeden z bohaterów. Spojrzał w kierunku miasta i dodał: – Chodźcie! Musimy czym prędzej opuścić to miejsce. Niedługo w całym Umbarze zawrze jak w ulu.

– Gdzie mamy się udać? – spytał drugi ze spuszczoneymi oczami. Oparł się całym ciałem na swoim bojowym toporze i powiedział: – Nawet, jeśli uciekniemy z miasta, za bramą czeka nas kraina jałowych pustyń, gdzie próżno szukać pomocy.

Pierwszym, który przemówił, był przywódca kompanii. Położył dłoń na ramieniu przyjaciela i odparł:

– Musimy więc pomóc sobie nawzajem.

Przybyty bohater podniósł wzrok, spojrzał kompanowi w oczy, a w jego duszy znów zapłonął ogień.

– Tak – powiedział – jeśli ci Haradrimowie chcą nas ograbić z życia, przyjdzie im zapłacić słoną cenę.

Wtem zabił dzwon wysokiej strażnicy, a ulice poniżej wału wypełniły zachrypnięte głosy haradrimskich wojowników.

– Nadchodzą! – krzyknęła bohaterka. Nałożyła nową cięciwę na łuk, a potem dodała: – Zbyt wielu, żeby wydać im walkę. Musimy uciekać.

– Bez walki się nie obejdzie – mruknął przywódca. – Nie mówmy już jednak o wyznięciu ducha. Poszukajmy wyjścia z tej pułapki!

Po tych słowach drużyna uniosła broń i rzuciła się do biegu.

Talia Spotkań „Ucieczka z Umbaru” składa się z następujących zestawów spotkań: Ucieczka z Umbaru, Żołnierze Haradu i Terytorium Haradu. Zestawy te posiadają następujące symbole:



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

Lud Umbaru nie pałał miłością do Zachodu. Haradrimowie ścigali bohaterów ulicami miasta, traktując ich jak zwierzynę łowną. Mknące strzały świszczwały, a potem grzechotały, uderzając o bruk. Gdy kompania dotarła do bram miasta, strażnicy rozpierzchli się w panice, lekając się dzikości, którą dostrzegli w oczach zdesperowanych uciekierów.

Ochryple krzyki Haradrimów towarzyszyły im aż na samą pustynię – ale prześladowcy już nie. Zbyt zmęczeni i przestraszeni, aby się nad tym zastanawiać, bohaterowie biegli w poprzek falistych wydm do późnych godzin nocnych.



Przeprawa przez pustynię

Poziom trudności = 6

Haradzkie słońce niemilosiernie smażyło bohaterów, wlokących się przez gorące piaski pustyni. Po ucieczce z Umbaru drużyna trafiła na pustkowie. Zaważadnęła nimi rozpaczliwa żądza życia, biegli bez opamiętania. Jak zaszczute zwierzęta gnali dalej i dalej w głąb pustyni. Zapomniawszy o zmęczeniu, pędzili przez piaski, dopóki nie padli z wyczerpania. Wiele miesięcy spędzonych na morzu, wiele zajadłych bitew i katastrofa „Ścigacza Snów” wreszcie ich dogoniły. Wśród gęstniejącej nocy bohaterowie stracili przytomność.

Gdy nastał ranek, obudziło ich jaskrawe światło słońca. Obolali, z trudem stanęli na nogach. Wokół rozciągała się beżmierna pustynia. Wydmny piaskowe ciągnęły się po horyzont we wszystkie strony niczym nieskończone, jałowe morze.

– Którędy? – spytała bohaterka, przypinając luk do pleców.

– Na wschód – odparł przywódca, osłaniając oczy przed bezlitosnym słońcem.

– Przecież nasi najbliżsi sprzymierzeńcy czekają na północy, w Gondorze – zdziwił się inny z bohaterów. – Czy nie powinniśmy zmierzać tam najkrótszą drogą?

– Najkrótsza droga wiedzie na zachód, a potem przez morze, ale nasz statek zatonął, a Haradrimowie wciąż na nas czekają – odpowiedział przywódca. – Nasz cel leży na północy, jednak dzieli nas od niego nieprzeliczona liczba mil pustyni. Nie mamy środków, żeby odbyć tę podróż. Naszą jedyną nadzieją jest odnaleźć Drogę do Haradu, a ta leży na wschodzie i wiedzie na północ, do Ithilien.

– Czy Haradrimowie nie będą nas tam szukać? – spytała kobieta.

– Musieli założyć, że pokona nas sama pustynia, inaczej ścigaliby nas w nocy. Nie spodziewają się, żebyśmy dotarli na drugą stronę.

– Być może okaże się to prawdą – burknął trzeci bohater. – Nie mamy zapasów ani wody.

– Będziemy więc musieli je znaleźć i ostrożnie racjonować to, co mamy – odparł przywódca, po czym zarzucił ekwipunek na ramię i zaczął maszerować na wschód.

Pozostali poszli w jego ślady.

Talia Spotkań „Przeprawa przez pustynię” składa się z następujących zestawów spotkań: Pustynna Przeprawa, Istoty Pustyni i Piaski Pustyni. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Licznik upału

Przygotowując scenariusz *Przeprawa przez pustynię*, gracze muszą „umieścić licznik upału obok talii Wyprawy i ustawić temperaturę na 10”. Aby to zrobić, gracze powinni wziąć nieużywaną planszę zagrożenia i umieścić ją obok talii Wyprawy. Do końca rozgrywki ta plansza to licznik upału, a jego wartość pokazuje umowną „temperaturę”. **Jeśli temperatura sięgnie 60, gracze przegrają.**



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

Pokonanie haradzkiej pustyni okazało się dla bohaterów niewyobrażalną męką. Prócz piekącego słońca i niebezpiecznego upału musieli zmierzyć się z olbrzymimi robakolakami. Pokonanie tych dzikich bestii wyczerpało ich doszczętnie.

Pokryte łuskami cielska pustynnych czerwi wiły się w piasku i raz po raz atakowały drużynę, ale nieustępliwość bohaterów okazała się większa i stwory wycofały się wreszcie w głąbinę piaskowego morza. Uciekinierom ledwo starczyło sił, żeby dokończyć podróż.

Kiedy dotarli wreszcie na Drogę do Haradu, byli dla cna wyczerpani. Bez sił opadli na piaskowy nasyp. Leżąc na skraju traktu, na krawędzi śmierci, jeden z bohaterów stwierdził gorzko:

- Czegóż oczekiwaliśmy po tej drodze? To tylko więcej piasku.
- Lud Gondoru wzniosł tę drogę podczas szczytu swojej potęgi, w czasach, kiedy rozciągał panowanie nad Haradem – odparł słabo przywódca przez popękane, pokryte pęcherzami

wargi. – To nasz jedyny przyjaciel w tej krainie.

– W takim razie nie mamy żadnych przyjaciół w Haradzie – powiedziała grobowym głosem kobieta. Wskazała palcem na północ, ramię drżało jej od wysiłku. – Patrzcie, co przywiodła nam droga.

Przywódca podparł się z wysiłkiem na rękach i wyteżył wzrok, przepatrując północ. Drogą na południe zmierzala haradrimska karawana. Była już bardzo blisko. Gdy zdał sobie sprawę z tego, co zobaczył, ręce się pod nim ugięły i osunął się na ziemię.

– Nie mam sił podnieść miecza, a co dopiero walczyć – wymamrotał z rozpaczą w głosie.

– Żadne z nas nie ma – odparła kobieta, opadając na ziemię obok niego.

– Czyżbyśmy zaszli tak daleko tylko po to, żeby tu zakończyć podróż? – warknął trzeci bohater, wściekły z niemocy.

– Co z nami zrobią? – spytała kobieta.

– Zabiją albo wezmą do niewoli. Może poprowadzą nas na służbę do Mordoru – odparł przywódca rżącym głosem.

– Haniebny koniec długiej wspólnej przygody – mruknął trzeci.

Nikt nie odpowiedział. Bohaterowie byli już zbyt słabi, żeby mówić. Pozostało im tylko czekać na zmierzających w ich kierunku Haradrimów.



Długie Ramię Mordoru

Poziom trudności = 7

Przywódca bohaterów obudził się w wielkiej hacie. Był sam. Ściany wykonano z wysuszonego błota, a dach ze strzechy, ale to nie była jakaś prymitywna lepianka. Wejście zastłaniała gruba, wyplatana kurtyna, a klepisko zakrywał pięknie utkany dywan. Z zewnątrz dochodziło beczenie kóz i śmiech dzieci.

Na drewnianym stole obok łóża bohatera leżał bochen chleba, a za nim stał kubek wody. Mężczyzna próbował usiąść i sięgnąć po wodę, ale załapała go fala zawrotów głowy, opadł więc z powrotem na posłanie, łapiąc się za skronie.

Wysoki ciemnoskóry mężczyzna ubrany w złoto i szkarłat, z wyglądu haradrimski wojownik, odsłonił kurtynę i wszedł do środka. W rękach ścisnął długą włócznię o szerokim grocie.

Mężczyzna oparł włócznię o ścianę przy wejściu i wyciągnął dłoń w geście pokoju. Ku zaskoczeniu bohatera przemówił w wspólnej mowie:

– Obudziliście się. Dobrze. Mój syn obawiał się, że umrzesz.

– Kim jesteście? – spytał bohater.

– Kahliel – odparł tamten głębokim głosem – a to moja wioska. Znaleźliśmy was na pustyni i sprowadziliśmy tutaj.

– Jestem więc waszym jeńcem – powiedział ostrożnie bohater.

Kahliel zaśmiał się.

– Nie jest mym zwyczajem trzymać jeńców w domu ani odstępować im łóżę mego syna! Jestem wodzem tego plemienia. Jesteście moimi gośćmi.

Bohater zdziwił się. Był pewien, że nikt w całym Haradzie nie udzielił im pomocy, a jednak ten mężczyzna uratował go od pewnej śmierci.

– Gdzie moi przyjaciele? – spytał, zmuszając się, żeby usiąść na łóżku.

Kahliel podał mu kubek wody i powiedział:

– Bezpieczni. Każdy z twoich przyjaciół przebywa z innym członkiem mego plemienia, tak jak ty ze mną. Odpoczywają, tak jak ty teraz.

Bohater przyjął kubek, upił lyczek i spytał:

– Czemu nam pomagacie?

Kahliel przystawił sobie krzesło, usiadł i głęboko westchnął. Gdy spojrzal na bohatera, w jego oczach nie było już ciepła, minę miał poważną.

– Kiedy was znaleźliśmy, wracaliśmy z Mordoru – wyznał.

Na wzmiankę o Mordorze bohater silnie ścisnął kubek, ale nic nie powiedział. Kahliel kontynuował:

– Co roku płacimy Mrocznej Wieży trybut. Jedzenie i drewno, które niesiemy z wioski w wielkiej puszczy, przez szeroką pustynię, aż do fortecy Cirith Gurat w Górach Cienia. To długa podróż i obowiązek ten ciąży memu ludowi. Jeśli jednak odmówimy, Czarny Pan wyśle swoje orki i zniszczy nas.

– Haradrimowie służą Mordorowi jedynie ze strachu? – spytał bohater, zdziwiony tą informacją.

– Tak jest w przypadku mojego plemienia, wiele innych służy chętnie, część czci Czarnego Pana i pragnie jego laski. Zwracają się nawet przeciwko współbraciom i sprzedają Mordorowi własne dzieci – powiedział z obrzydzeniem.

– Więc ponieśliście wielkie ryzyko, pomagając nam, Kahlielu. Jesteśmy bowiem wrogami Mordoru – odparł bohater z mieszaniną podziwu i niepokoju.

– Zrobiłem już znacznie więcej – powiedział Kahliel, a głowa ugięła mu się pod ciężarem decyzji. – Sprzeciwiłem się orkom i wystawiłem mój lud na zagrożenie.

Bohater przyglądał mu się z wielką uwagą, zastanawiając się nad jego czynami. Gdy Kahliel uniósł wzrok, na jego pomarszczonym czole malował się ból i gniew.

– Chcieli zabrać mego syna – warknął. – Te plugawe kundle zażądały mego syna jako trybutu, ale ja odmówiłem! Dobyłem miecza i przysięgłem uciąć każdą dłoń, która się na niego poważy.

– Przyjdą więc po was wszystkich – powiedział bohater ze zdziwieniem.

– Tak – westchnął Kahliel. – Niedługo żadne miejsce w Haradzie nie będzie bezpieczne dla mego ludu.

Dlatego was tu sprowadziłem. Potrzebujemy waszej pomocy. Mówi się bowiem u nas, że Gondor nadal sprzeciwia się Czarnemu Panu, a leżące za nim ziemie są wolne od orków. – W jego oczach pojawił się błysk desperacji. – Czy to prawda?

– Tak – odpowiedział bohater. – Lud Gondoru trzyma brody na wielkiej rzece, broniąc Wrogowi wstępu i zapewniając krainom Zachodu pokój.

– Myślę więc, że możemy sobie wzajemnie pomóc – powiedział Kahliel, a na jego twarz wróciła nadzieja. Wyciągnął dłoń i kontynuował: – Jeśli zaprowadzicie nas do tych krain, pomożemy tobie i twoim przyjaciółom wrócić do domów.

Bohater ścisnął dłoń Haradrima i odparł:

– Dotrzemy tam razem.



Jeszcze przez wiele dni bohaterowie nie byli gotowi do podróży, dlatego Kahliel pozwolił im odpoczywać, a jego lud zajmował się przygotowaniami. Wioskę zbudowano na skraju wielkiej południowej dżungli, w której żyły Mûmakile i do której lud Kahliela wybierał się na polowania.

To właśnie do tej dżungli Kahliel zabrał trzech ze swoich najbliższych towarzyszy, członków plemienia, aby zdobyć jedzenie w przededniu podróży. Podczas drogi powrotnej leśnym traktem, z naręczem mięsa, które miało wystarczyć na długą wędrówkę, usłyszeli wycie wargów i pokrzykiwania orków.

– Nadeszli! – krzyknął wódz do swych towarzyszy. – Szybko! Orki atakują wioskę!

Łowcy upuścili zdobycz, dobyli broni i rzuci się do ataku.

Talia Spotkań „Długie Ramię Mordoru” składa się z następujących zestawów spotkań: Długie Ramię Mordoru, Orki z Mordoru i Dżungla. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Cele-bohaterowie

Cel-bohater to nowy rodzaj karty pojawiający się w scenariuszu *Długie ramię Mordoru*. Cztery karty celów-bohaterów z tego scenariusza przedstawiają dzielnych Haradrimów z plemienia Kahluela, którzy walczą z orkami Saurona, aby ocalić bohaterów i wyzwolić się spod despotycznych rządów Mordoru. Cel-bohater jest zarówno celem, jak i neutralnym bohaterem. Cel-bohater funkcjonuje na tych samych zasadach co normalny bohater, z poniższymi wyjątkami: cel-bohater nie posiada kosztu zwarcia i nie bierze się go pod uwagę przy sprawdzaniu limitu bohaterów.

Każdy neutralny cel-bohater otrzymuje na początku fazy Zasobów 1 żeton zasobów. Żetonami z puli zasobów neutralnego bohatera można opłacać neutralne karty Graczy.

Przygotowując scenariusz *Długie ramię Mordoru*, każdy z graczy obejmuje kontrolę nad 1 celem-bohaterem. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy powinien wybrać dla siebie po 1 z dostępnych celów-bohaterów. Następnie wszystkie niewykorzystane karty celów-bohaterów należy usunąć z gry.

Treść każdego celu-bohatera ze scenariusza *Długie ramię Mordoru* stanowi: „**Jeśli (ten bohater) opuści grę, zostajesz wyeliminowany z gry**”. Te zasady nie można w żaden sposób modyfikować.



Bohaterowie w strefie przeciwności

Na początku scenariusza *Długie ramię Mordoru* bohaterowie wciąż dochodzą do siebie po trudnej przeprawie przez pustynię. Aby to odzwierciedlić, podczas przygotowania do gry gracze umieszczają swoich bohaterów w strefie przeciwności. Treść etapu 1A stanowi: „Do końca rozgrywki bohaterowie w strefie przeciwności znajdują się w grze, ale poza kontrolą graczy, są odporni na efekty kart Graczy, a ich pola tekstowe traktuje się tak, jakby były puste”. To trwały efekt wpływający na bohaterów znajdujących się w strefie przeciwności.

Kiedy jakiś efekt sprawi, że gracz obejmie kontrolę nad bohaterem ze strefy przeciwności, ten gracz przesuwają tego bohatera na swój obszar gry. Ten bohater przestaje przebywać w strefie przeciwności, a w konsekwencji nie wpływa na niego trwały efekt etapu 1A. Kiedy bohater jest poza kontrolą graczy, nie otrzymuje żetonów zasobów podczas fazy Zasobów.

Kiedy efekt karty odnosi się do właściciela bohatera, za właściciela danego bohatera uważa się gracza, który podczas przygotowania do gry wybrał danego bohatera jednym ze swoich startowych bohaterów. Jeśli punkty wytrzymałości bohatera znajdującego się w strefie przeciwności spadną do 0, zostaje on zabity i trafia na stos kart odrzuconych swojego właściciela.

Strzeżeni bohaterowie

Kiedy gracze przechodzą do etapu 3A, muszą dołączyć każdego znajdującego się w strefie przeciwności wroga do innego wroga z cechą **Ork** ze strefy przeciwności. Każdy bohater dołączony do wroga z cechą **Ork** jest strzeżony przez tego wroga. Kiedy bohater jest strzeżony przez wroga, traktuje się go w taki sam sposób jak strzeżoną kartę celu.

Numer etapu

Kiedy karta mówi o „numerze etapu” karty Wyprawy, odnosi się do numerycznej wartości sekwencji znajdującej się w lewym górnym rogu karty Wyprawy.

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

Bohaterowie obserwowali płonącą wioskę z głębi lasu. Jasne czerwone płomienie pięły się pod nocne niebo, a pokryte strzechą dachy zapadały się na zniszczone chaty. Słyszeli śmiech orków rozchodzący się po bomie. To było straszliwe przypomnienie o losie, jaki czekał wrogów Mordoru, jeśli obrońcy Zachodu zawiedli – tak jak stało się to tej nocy.

Bohaterowie nie doszli jeszcze do siebie po przeprawie przez pustynię, a teraz zostali zmuszeni uciekać w głąb gęstej dżungli. Ci z Haradrimów, którzy ocaleli, zbili się wokół nich w grupkę, ale wódz usiadł z dala od reszty. Sprowadził na swoje plemię gniew Mordoru, bowiem nie chciał oddać im swojego syna, a teraz był pewien, że jego syn nie żyje. Wielu nie zdążyło ujść z wioski.

– Co teraz, Kahlielu? – spytała Firyal, jedna z wojowniczek.

– Znajdźcie nowego wodza – powiedział przybity Kahliel – zhańbiłem mych ojców i sprowadziłem zgubę na nasze plemię.

– Mordor sprowadził zgubę na plemię, nie Kahliel – odparł Yazan, inny z jego wojowników. – Dobrześ zrobił, nie oddając im syna. Jak mogłeś postąpić inaczej?

– Yazan ma rację – zawtórował mu Jubayr, zaufany przyjaciel Kahliela. – Czarny Pan uczyniłby z nas wszystkich niewolników, czy stawialibyśmy opór, czy nie. Mówię więc: walczmy.

– Tak! A ty nadal jesteś naszym wodzem, Kahlielu – powiedziała Firyal z dumą. – Wiele razy polowałam u twojego boku i nigdy nie poprowadziłeś nas fałszywym tropem. Poprowadź nas i teraz!

Kahliel uniósł głowę, odległe ognie odbijały się w jego oczach. Na twarzy malował się ból, ale i determinacja.

– Dobrze – powiedział. – Pójdę z ludźmi z Północy do Gondoru. Zabiorę ze sobą wszystkich, którzy za mną podążą.

Nastala cisza, członkowie plemienia Kahliela rozważali słowa swojego wodza. Ognie trawiące ich wioskę płonęły w oddali.

– Pójdę – powiedział Yazan. – Ale jak mamy odbyć tę podróż bez zapasów, które zostawiliśmy w wiosce?

– I jak mamy prześcignąć wilki Mordoru, jeśli zapolują na nas na drodze? – dodała Firyal.

– Mile leżące pomiędzy nami i Gondorem są liczne i jałowe – powiedział Jubayr. – Nie możemy ruszyć pieszo.

Kahliel podniósł dłoń, a jego towarzysze zamilkli.

– Pojedziemy do Gondoru – powiedział. – W tej dżungli żyją mûmakile, znajdziemy tu też niezbędne zapasy. Schwytamy potrzebne nam bestie i zajedziemy na ich grzbietach po samo Minas Tirith.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w pierwszym zestawie przygodowym z cyklu „Haradrimowie” pt. „Mûmakile”.



Poziom 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 obwódki 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

Dalsze prace nad rozszerzeniem: Matthew Newman

Redakcja: Richard A. Edwards

Projekt graficzny *Władcy Pierścieni: Gry karcianej*: Kevin Childress

Projekt graficzny rozszerzenia:

Mercedes Opheim oraz Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Tomarz Jedruszek

Kierownictwo artystyczne: Deb Freytag

Główny dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Tekst fabularny: Caleb Grace

Producent: Caleb Grace

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn

Kierownik LCG: Chris Gerber

Specjalista FFG ds. licencji: Amanda Greenhart

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Główny projektant gier: Corey Konieczka

Główny producent: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

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

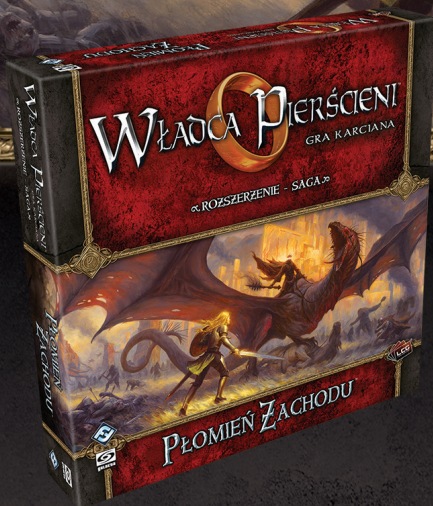
Testerzy: Tony Fanchi, Mike Strunk, Jeremy Zwirn, Craig Bergman, Luke Eddy, Teague Murphy, Zach Varberg, Justin Englekling, Jason Clifford, Tom Duffield, Matt Newman, Matt Holland, Brian Schwebach, David Gearhart, Robert Kopp, Mike Bogenschutz, Mike Collison, Laura Collison, Mark Craumer, Jonathan Lekse, Tom Capor, Gareth Dean, Sunyi Dean, Dennis Beard, Matt Juszczyk, Ian Martin i Tom Howard.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, *Władca Pierścieni* oraz postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca 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 jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. 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.**



DOWÓD ZAKUPU
PL-MEC55
Piaski Haradu

WŁADCA PIERŚCIENI™



PŁOMIEŃ ZACHODU™

α ROZSZERZENIE - SAGA α

Obrońcie Zachód przed armią Mordoru! Rozszerzenie-saga *Płomień Zachodu* do gry karcianej *Władca Pierścieni* pozwala odtworzyć wydarzenia z pierwszej połowy *Powrotu Króla* w trzech nowych scenariuszach. Dołączcie do Aragorna i jego towarzyszy kiedy wyruszą Ścieżką Umarłych, staną do walki z korsarzami w Pelagirze i zmierzą się z Czarnoksiężnikiem z Angmaru u bram Minas Tirith! Nowi bohaterowie i karty zapewnią wachlarz nowych możliwości.

WWW.GALAKTA.PL

