

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

Polowanie na Golluma

Poziom trudności = 4

Na prośbę Gandalfa bohaterowie wyruszają na poszukiwania Golluma. Plotki głoszą, że widziano go gdzieś w Dolinie Anduiny, pomiędzy Górami Mglistymi, a Mroczną Puszcza. Bohaterowie będą szukać śladów, które nakierują ich na trop tej nieuchwytniej istoty.

Talia Spotkań Polowania na Golluma składa się z następujących zestawów spotkań: Polowanie na Golluma, Podróż w dół Anduiny i Wpływy Saurona (Podróż w dół Anduiny i Wpływy Saurona znajdują się w zestawie podstawowym Gry karcianej Władca Pierścieni).



Karty celów „Ślady Golluma”

Podczas tego scenariusza gracze będą szukać kart celów o nazwie „Ślady Golluma”. W talii Spotkań znajdują się cztery kopie tej karty. Rozgrywając ten scenariusz, gracze powinni spróbować odnaleźć i zdobyć jak najwięcej takich kart.

Kiedy gracz zdobędzie jedną z takich kart, jej treść zamienia się w kartę dodatku z cechą **Stan**. Taką kartę dołącza się do bohatera przydzielonego do wyprawy, a jeśli otrzyma on obrażenia, odkłada się ją na wierzch talii Spotkań. Dodatkowo, jeśli bohater zostanie zabity lub z dowolnego innego powodu opuści grę, kartę Śladów Golluma również należy odłożyć na wierzch talii Spotkań.

Cofanie talii Wyprawy

Podczas rozgrywki w ten scenariusz gracze mogą otrzymać polecenie „cofnięcia talii Wyprawy do etapu 2B.” Aby to zrobić, gracze powinni wziąć pokonaną już kartę etapu 2 i cofnąć ją na wierzch talii Wyprawy, tak jakby właśnie rozpoczynali ten etap. Zanim gracze cofną talię wyprawy, muszą usunąć wszystkie żetony postępu znajdujące się na obecnym etapie wyprawy. Jednakże żetony postępu znajdujące się na aktywnym obszarze pozostają na tym obszarze. Wszystkie pozostałe karty, w tym te znajdujące się w strefie przeciwności, pozostają bez zmian.

Władca Pierścieni: Gra karciana – Polowanie na Golluma © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadno część logo produktu nie może być kopiowana bez wyraznej zgody. Śródziemie, „Hobbit”, „Władca Pierścieni”, Władca Pierścieni: Gra karciana, oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są 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 oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Złoty gracz karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści 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 miesięcy 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 12 LAT LUB MNIEJ.

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



DOWÓD
ZAKUPU

Polowanie na Golluma
MEC02
978-1-61661-101-4
956FEB11

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Zestawy Przygodowe Cienie Mrocznej Puszczy

Każdy Zestaw Przygodowy w cyklu *Cienie Mrocznej Puszczy* składa się z 60 dodatkowych kart do *Gry karcianej Władca Pierścieni*. W każdym zestawie znajdują się karty, które mogą posłużyć do wzmacniania istniejących lub składania zupełnie nowych talii Graczy, a także całkiem nowego scenariusz.

Polowanie na Golluma

Na prośbę Gandalfa bohaterowie wyruszają na poszukiwania Golluma. Plotki głoszą, że widziano go gdzieś w Dolinie Anduiny, pomiędzy Górami Mglistymi a Mroczną Puszczą. Bohaterowie będą szukać śladów, które nakierują ich na trop tej nieuchwytej istoty.



Wzgórza Emyn Muil

W pogoni za Gollumem na południe, bohaterowie docierają do wzgórz Emyn Muil, ale tutaj trop się urywa. Gollum ukrywa się gdzieś w tej krainie – bohaterowie muszą ją ostrożnie przeszukać, aby podjąć trop i wznović pościg.



Starcie u stóp Samotnej Skały

Bohaterowie poszukują Golluma wzdłuż brzegów Anduiny, kiedy docierają do nich pogłoski o bandzie trolli, które przybyły do Samotnej Skały, siejąc chaos i zniszczenie. Tej okolicy strzegą podobno Beorningowie pod wodzą Grimbeorna Starego, dlatego bohaterowie postanawiają go odnaleźć i pomóc mu wypędzić natrętne trolle z powrotem w góry.



Martwe Bagna

Znalazłszy ślady Golluma wśród wzgórz Emyn Muil, bohaterowie podążają za nim na Martwe Bagna – tu kreatura podejmuje ostatnią próbę wyprowadzenia ich w pole. Czując, że łowy dobiegają końca, bohaterowie wkraczają na zdradzieckie mokradła, gotowi schwytać Golluma.

Podróż do Rhosgobel

Podróżując Doliną Anduiny, bohaterowie natrafiają na śmiertelnie ранego orła. Okazuje się, że dumny ptak przegrał walkę z goblinami. Zdając sobie sprawę z bliskości, leżącej na skraju Mrocznej Puszczy, Rhosgobel, bohaterowie postanawiają zanieść tam orła – być może czarodziej Radagast ocali mu życie.



Powrót do Mrocznej Puszczy

Bohaterowie osaczyli i schwytali Golluma na Martwych Bagnach – teraz muszą go odeskortować na północ, przez Mroczną Puszcę, do samego pałacu króla Thranduila, aby móc go tam przesłuchać. Jednakże podróż nie będzie łatwa: Mroczna Puszcza zawsze była niebezpiecznym miejscem, siły Mrocznego Władcy chcą pochwycić Golluma dla własnych celów... a sam Gollum rozpaczliwie próbuje uciec.

