

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

GŁOS ISENGARDU™

„Nie znam historii czarodziejów. Pojawili się pierwszy raz, gdy Wielkie Okręty nadpłynęły zza Morza, ale czy przybyli na tych okrętach, tego nie wiem. Saruman, jak słyszałem, cieszył się między nimi wielkim poważaniem. Od pewnego czasu, wedle waszej rachuby od bardzo dawna, zaniechał wędrowek i przestał mieszać się do spraw elfów i ludzi. Osiadł na stałe w Angrenost, czyli w Isengardzie, jak nazywają to miejsce ludzie z Rohanu. Z początku siedział cicho, ale z biegiem lat coraz głośniejsze było o nim na świecie. Został podobno z wyboru głową Białej Rady (...)” - Drzewiec, Dwie Wieże

Witamy w instrukcji do *Głosu Isengardu*, rozszerzenia do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Akcja tego rozszerzenia toczy się w dzikich krainach otaczających Isengard, podczas niespokojnych lat poprzedzających wybuch Wojny o Pierścień. Rozgrywając trzy zawarte tu scenariusze, gracze wyprawiają się do tej wciąż nieujarzmionej, niebezpiecznej krainy.



Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Głos Isengardu* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 156 kart, w tym:
 - 2 karty Bohaterów
 - 39 kart Graczy
 - 106 kart Spotkań
 - 9 kart Wyprawy

Symbol rozszerzenia

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



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 nowe 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. Znaczniki czasu mogą być również usuwane przez niektóre karty Spotkań - w ten sposób graczom trudniej będzie przewidzieć, kiedy dokładnie zabraknie im czasu.

„Nie kumuluje się z...”

Niektóre karty z rozszerzenia Głos Isengardu posiadają pasywne zdolności, w których treści znajduje się zdanie: „Ta zdolność nie kumuluje się z...”. Jeśli w danym momencie gry aktywne są dwa (lub więcej) efekty, które nie ulegają kumulacji, tylko jeden z nich wpłynie na rozgrywkę.

Przykład: Treść karty Pradawna Puszcza brzmi: „Kiedy Pradawna Puszcza znajduje się w strefie przeciwności, każdy obszar z cechą **Las** w strefie przeciwności otrzymuje +1 ♣ i +3 punkty wyprawy. Ta zdolność nie kumuluje się z innymi kopiami Pradawnej Puszczy.” Nawet jeśli w strefie przeciwności znajdują się 2 kopie Pradawnej Puszczy, każdy obszar z cechą **Las** w strefie przeciwności otrzyma tylko +1 ♣ i +3 punkty wyprawy.

Karty Graczy ze słowem kluczowym „Zguba X”

Jeśli zostanie zagrana lub umieszczona w grze karta Gracza ze słowem kluczowym Zguba X, każdy z graczy musi podnieść swój poziom zagrożenia o wskazaną wartość.

Brody na Isenie

Poziom trudności = 5

Popołudniowe niebo zasnuły ciemne chmury, deszcz lada chwila mógł się zamienić w śnieg. Właśnie wtedy odnaleźli martwego jeźdźca.

Leżał twarzą do ziemi, polamany i sztywny pomiędzy żółtymi trawami porastającymi starą drogę. Cięcia toporów, które pozbawiły go życia, zniszczyły niemal doszczętnie zdobiący jego kołczugę symbol Rohanu. Nieopodal spoczywał martwy wierzchowiec - dumny Mearas powalony czarnopiórymi strzałami, sterczącymi teraz z jego smukłego karku.

Bohaterowie siedli z koni. Zamierzali uspać dla jeźdźca prosty kamienny kurhan... wtem zachodni wiatr przyniósł ze sobą znajomy łoskot stali. I krzyki. Zabójcy odnaleźli kolejne ofiary.

Zapominając na chwilę o deszczu i zbolatych członkach, bohaterowie na powrót dosiedli koni i popędzili w kierunku odgłosów odległej bitwy.

Gdy pokonali grzbiet długiego, porośniętego paprociami wzgórza, ich oczom ukazały się Wrota Rohanu. Poniżej karmiona jesiennymi deszczami Isena wila się na południe niczym rozdęty wąż. Droga opadała w dół zwróconego na zachód wzgórza, prowadząc prosto do bulgoczącego brodu. Gładko wyżłobione kamienie raz po raz ginęły pod spienioną wodą.

Dziś Isenę zbrukała krew i stal.

Niewielki oddział konnych wojowników Rohanu - rycerze z domu króla Théodena - został uwięziony na środku brodu. Hordy Dunlendingów nacierały z obu brzegów rzeki. Wielu dzikich nosiło skórzane tarcze, na których wyryto symbol wściekłego niedźwiedzia.

Rycerze próbowali zaslaniać kryjącego się pośród nich

emisariusza, wzburzona woda raz po raz uderzała o nogi ich wierzchowców. Szlachcic dosiadał siwej klaczy, ramiona okrywał mu czarny płaszcz. Wzdrygnął się, kiedy śmiercionośne strzały Dunlendingów rozbiły się o zielone tarcze jego obrońców. Dwóch wojowników zapłaciło życiem, ich skrwawione ciała popłynęły z prądem pomiędzy glazami.

Widząc, że jeźdźcy blokują strzały, Dzicy przypuścili atak. Kilku zwarło się już z rycerzami, ale większość dopiero teraz zaczynała brodzić w lodowatej wodzie. Swe skórzane tarcze unosili wysoko, aby zasłaniać się przed mieczami konnych. Bestialski ryk żądnej krwi hordy z sekundy na sekundę stawał się głośniejszy.

Bohaterowie się nie zawahali - pognali w dół wzgórze na spotkanie wroga. Lud Rohanu uważali za przyjaciół, a jeśli przyjaciółom można udzielić pomocy, należy to zrobić.

Talia Spotkań Brodów na Isenie składa się z następujących zestawów spotkań: Brody na Isenie, Łupieżcy z Dunlandu i Wojownicy z Dunlandu. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Karta celu - sprzymierzeńca: Gríma

Przygotowując scenariusz Brody na Isenie gracze otrzymują polecenie dołączenia karty celu - sprzymierzeńca Grímy do obszaru Wysepki. Kartę celu - sprzymierzeńca uważa się zarówno za cel, jak i sprzymierzeńca. Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi przejąć kontrolę nad celem - sprzymierzeńcem Grímą, przesuwa się jego kartę na obszar gry kontrolującego gracza. Kiedy Gríma znajduje się na obszarze gry któregoś z graczy, kontrolujący go gracz może z niego korzystać w taki sam sposób, jak z każdego innego sprzymierzeńca.

Cel - sprzymierzeniec Gríma jest postacią unikatową, dlatego podczas rozgrywania tego scenariusza żaden z graczy nie może korzystać z karty bohatera Grímy.

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

Gdy ciało największego Dunlendinga wpadło do rzeki, dzicy wreszcie zaprzestali ataku. Wydawało im się, że mają zwycięstwo w garści, ale grupka nieznanym o stalowej woli, którzy pojawili się na wschodnim stoku, przybyła z odsieczą znenawidzonym Rohirrimom. Dzicy - pobici i pozbawieni chwały - wycofali się na skaliste wyżyny na północny-zachód od brodu. Ich pomalowane na niebiesko twarze wykrzywiały się w grymasach złości, a usta opuszczały wściekłe krzyki. Skrwawione topory uderzały o tarcze, wskazując na niedźwiedzie godło, obietnicę zemsty.

Pozostali przy życiu rohirrimscy rycerze byli do cna wyczerpani, ale radzi, że laskawy los przedłużył im życie. Bohaterów przywitano szerokimi uśmiechami. Najstarszy z nich miał zamiar zabrać głos, ale odziany w czerni emisariusz ponaglił konia i wysunął się przed niego. Był młody, miał bladą skórę i szare, chorobliwie podkrążone oczy. Żalodne kosmyki przeredzonych, mokrych włosów przylepiły się do jego głowy, czarny płaszcz przywarł do ciała niczym martwa skóra.

- Niespodziewana pomoc jest zawsze mile widziana! - powiedział monotonnym, przyzwyczajonym do wydawania poleceń głosem, którego drzenie zdradzało jednak niedawne przerażenie. Emisariusz spiorunował wzrokiem rycerza, który chciał coś powiedzieć. - Wygląda na to, że brak czujności Threola jednak nas nie zgubił. Starszy rycerz - z pewnością Threol - skrzywił się na te słowa, a uśmiech znikł z jego twarzy.

Emisariusz zwrócił swoje mętne oczy ku bohaterom, jakby ich oceniając.

- Jestem Gríma, syn Gálmóda, wierny doradca króla Théodena.

Gríma wskazał na północ, gdzie leżała dolina Isengardu, teraz osnuta deszczem i mgłą. Spomiędzy oparów w niebo wzbijała się iglica Orthanku, niczym czarny gwóźdź wbity w szary koc.

- Niosę wiadomość dla Białego Czarodzieja. - Grima zauważył, że rzeczny nurt zepchnął ciała dwóch dunlendingów na płytsze wody, i wzdygnął się. - Nie możemy zwlekać.

Threol chrząknął i po raz pierwszy się odezwał, najwyraźniej wdzięczność dla bohaterów przewyższała szacunek do Grimy:

- Król z pewnością wynagrodzi wasze dzisiejsze męstwo.

- Oczywiście, oczywiście - dodał szybko Grima i zerknął na Threola z irytacją.

Obrócił konia, żeby przyjrzeć się niedobitkom swojej eskorty. Wśród rohirrimskich wojowników czuł się wyraźnie równie nieswojo, co w obecności unoszących się na wodzie ciał Dunlendingów. Zwrócił swe blade oblicze w stronę wiatru, aby przyjrzeć się odległym wzgórzom, jakby oceniał szanse kolejnego ataku. Po krótkiej, krępującej ciszy ponownie odwrócił się do bohaterów:

- Bylibyśmy... zaszczytzeni, gdybyście towarzyszyli nam do

Isengardu - powiedział. - I wdzięczni, gdybyście zapewnili nam swoją ochronę.

- I zaszczytleni nas swoim towarzystwem. - Threol znów się uśmiechnął. - Saruman jest miłościwym gospodarzem - dodał, spoglądając na Grimę z kiepsko skrywaną pogardą. Najwyraźniej zawstydzalo go egoistyczne zachowanie emisariusza. - W taką przekłętą pogodę ciepła stawa i suche łóżka muszą mieć dla was jakąś wartość, prawda? Poza tym chciałbym wychylić z moimi dzisiejszymi wybawcami kufel lub dwa.

Grima niemal niedostrzegalnie skinął głową na znak zgody, nic jednak nie powiedział.

Bohaterowie ochocho przystali na tę propozycję. Grupa ruszyła na północ ku nisko wiszącym chmurom - w głąb Doliny Czarodzieja.

Do Isengardu, domostwa Sarumana Białego.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugiej przygodzie z rozszerzenia Głos Isengardu pt. „Polowanie na orka”.



Polowanie na orka

Poziom trudności = 4

Saruman przywitał Grimą i jego eskortę na schodach czarnej wieży Orthanku. Jej zimny cień padał na otaczające bujne ogrody, a hebanowe ściany, tak niepasujące do zieleni doliny, kontrastowały z jasno białymi szatami czarodzieja.

W jakiś sposób Saruman dowiedział się już o potyczce przy brodzie. Bohaterów szczerze obsypał pochwałami, zamienił też kilka podnoszących na duchu słów z Threolem.

- Ostatnimi czasy Dunlendingowie stali się śmielsi, mój drogi kapitanie. - Gładki głos czarodzieja przywodził na myśl najdelikatniejszy jedwab. To był głos, który potrafił oczarować, głos mądrzejszy od wiatru, bardziej pokrzepiający niż sam świt. - Nikt nie mógłby przewidzieć takiej zasadzki... aż do teraz.

Studzy czarodzieja zajęli się jucznymi mulami i końmi drużyny, zaś sam Saruman poprowadził ich do wielkiej frontowej sali Orthanku. Ściany wykonano tu z tej samej szkliste czarnej substancji, co mury wieży, ale hojnie udekorowano je białymi gobelinami i oświetlono delikatnym blaskiem lichtarzy. Ognie piecyków koksowych ogrzewały komnaty iglicy, zadziwiając nie wydzielając żadnego dymu.

- Klany nigdy nie zapomnialy zadawnionej waśni z ludem Eorla - podjął Saruman, jego głos rozchodził się echem po wielkiej sali. - Wojują między sobą, ale wszystkie walczą z Rohanem - dodał ze smutkiem. - Jaka szkoda, że takie męstwo i siła idą na marne, gdy na wschodzie dni stale mroczniej.

Saruman zerknął z ukosa na bohaterów, lustrując ich badawczym wzrokiem.

- Mam nadzieję kiedyś zjednoczyć klany. - Uśmiechnął się, a uśmiech ten nie pozostawiał nikogo nieporuszonym. - Na rzecz większego dobra.

Czwartego dnia pobytu w Isengardzie Saruman poprosił bohaterów, aby zjedli z nim posiłek. Ani Grima, ani Rohirrimowie nie zostali zaproszeni.

Kolacja została podana w wytwornej pracowni czarodzieja. Z komnatą sąsiadował olbrzymi balkon wyglądający na brukowany frontowy dziedziniec. Tamtędy do pokoju wpadało blade, upiorne światło księżycy w pełni. Zarówno jadlo, jak

i trunki, były wysmienite, śmiało mogłyby konkurować z zawartością spiżarni i winiarni Denethora. Saruman jadł mało, wolał mówić i pytać, i powoli sączyć wino.

- Czuję, że cieszyście się przychylnością i patronatem mojego dobrego przyjaciela, Gandalfa Szarego - powiedział na zakończenie serii pytań o Gondor i Ithilien. - Musicie wiedzieć, że ja i Gandalf pragniemy tego samego - kontynuował, rad, że jego goście są zrelaksowani i słuchają go uważnie. - Gdy Gandalf błąka się po świecie, zagląda pod kamienie i gasi wąż płomień, ja przebywam w mojej samotni. - Czarodziej zatoczył ręką koło, dumny ze swej pracowni, a bohaterowie pokiwali głowami z uznaniem. Wtedy cicho westchnął. - Tu, w odosobnieniu, studiuje sprawy najwyższej wagi. Pradawne sprawy. Lekcje, które pozwolą nam stawić czoło rosnącemu na wschodzie cieniowi.

- Metody Gandalfa może i różnią się od moich, ale jest coś, co cenimy równie mocno - uśmiechnął się - potrzebę posiadania odważnych sprzymierzeńców, śmiałości o wyjątkowym hartie ducha, którzy w imię naszej sprawy będą gotowi zmierzyć się z trudami i niebezpieczeństwami.

Saruman wznosił toast na cześć bohaterów, świat wydawał się w tym momencie idealny.

- W tym celu, moi przyjaciele, chciałbym was prosić o pomoc, której - mam szczerą nadzieję - zdecydujecie się udzielić. - Czarodziej złożył dłonie w piramidę, jakby chciał podkreślić to, co zaraz powie. Przyjrzał się każdemu z bohaterów z osobna, biorąc ich milczenie za ciekawość poznania prośby.

- Wiecie już z pewnością, że w górach zagrożenie ze strony orków rośnie. Pod górą Gundabad, w Morii, w pobliżu górskich przełęczy. Tak jak Dzicy, słudzy wroga są z dnia na dzień coraz bardziej agresywni. - Pociągnął łyk wina, jego głos stał się jeszcze głębszy. - Jedna z takich band zagraża spokojowi tej doliny.

- Nie wiem jak jest liczna, ale przewodzi jej niezwykle duży, straszliwy przedstawiciel ich gatunku, wódz, który każe na siebie mówić „Mugash”. - Saruman zacisnął wargi, jakby samo imię smakowało gorzko.

Bohaterowie wstali od stołu jak jeden mąż, poprzysięgając gotowość zglądzenia orka. Skinieniem ręki Saruman nakazał im na powrót zająć miejsca.

- Obawiam się, że sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana - westchnął. - Ten wódz, ten Mugash, posiada wiedzę o pragnieniach swych pobratymców, o ich posunięciach, ich planach i, przede wszystkim, o sposobie, w jaki otrzymują rozkazy ze wschodu. - Saruman zaczął mówić ciszej, niemal szeptem. - Nie pragnę, abyście go zabili... - Kiedy poprosił o to, co niemożliwe, zgiął palce: piramida zamieniła się w klatkę. - Ale złapali.

Talia Spotkań Polowania na orka składa się z następujących zestawów spotkań: Polowanie na orka, Orki z Gór Mglistych i Jałowe Krainy. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Talie wyłączone (poza grą)

Przygotowując scenariusz Polowanie na orka gracze otrzymują polecenie odłożenia na bok, poza grę, 20 wierzchnich kart ze swoich talii. Te 20 kart staje się talią wyłączoną gracza.

Mugash

W rozszerzeniu *Głos Isengardu* znajdują się 4 karty wrogów posiadające rewersy kart Graczy: 1 kopia Mugasha i 3 kopie Strażników Mugasha. Te karty są kartami Spotkań, nie Graczy, gracze nie mogą ich więc umieszczać w swoich taliach Graczy. Te 4 karty posiadają rewersy kart Graczy, ponieważ podczas przygotowania tego scenariusza należy je wtasować do talii wyłączonych graczy.

Słowo kluczowe „Poszukiwania X”

Poszukiwania X to nowe słowo kluczowe odzwierciedlające prowadzone przez bohaterów poszukiwania kapitana orków, Mugasha. Kiedy grę opuści obszar ze słowem kluczowym poszukiwania X, gracz (lub gracze) wskazany przez ten obszar odkrywa X wierzchnich kart ze swojej talii wyłączonej. Gracz umieszcza wszystkie odkryte w ten sposób karty wrogów w strefie przeciwności, wybiera 1 kartę Gracza i dodaje ją do swojej ręki, natomiast resztę kart odrzuca.

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

Schwytanie Mugasha było relatywnie proste. To powrotna droga do Isengardu z jeńcem okazała się nadzwyczajnym wyzwaniem.

Na początku ściagały ich niedobitki bandy Mugasha, często musieli się zatrzymywać i szukać dogodnej do obrony pozycji. Gorsza od prześladowców była jednak sama podróż. Niziny może i pustoszyły jesienne burze, ale tu, w górach, rozpoczęła się już wczesna zima. Deszcz ze śniegiem zamieniał szlak w śmiertelną pulapkę, wiatr zaciekłe wgrzyzał się w każdy centymetr odkrytej skóry. Płytkie wąwozy i strome koryta strumyków, przez większość roku suche, spływały dziś wodą ze śniegiem. Noce mroziły do kości, każdego ranka kamieniste stoki pokrywał poszarpany lód.

Za plecami Mugasha przeciągnęli mu pomiędzy ramionami kij, ręce zaś skrępowali na brzuchu grubą liną. Zmusili go też do ugięcia nóg i przeciągnęli kolejny kij za kolanami, również dobrze go wiążąc. W ten sposób, kiedy zachodziła konieczność, mogli go ciągnąć lub nieść, trzymając za oba kije.

Pierwszego dnia podróży powrotnej do Isengardu Mugash, który zdał sobie sprawę ze swojego położenia, nieustannie ryczał i wrzeszczał, pluł gniewnie i kłapał zębiskami na swych porywaczy. Wieczorem, nasłuchawszy się już tych krzyków, bohaterowie wpełnęli mu do ust kawałek starej oponczy. Następnie obwiązali mu ciasno głowę skórzanymi pasami, aż czaszka zatrzeszczała od ucisku.

Z początku knebel tylko go rozsierdził. Dopiero pod koniec drugiego dnia Mugash trochę się uspokoił. Mimo wszystko świst jego gniewnego oddechu wydobywający się ze zmrożonych nozdrzy i pełne jadu spojrzenia, które rzucał porywaczom, przypominały, że nie został ujarzmiony.

Po trzech dniach pościg wreszcie się skończył, za to pogoda



jeszcze się pogorszyła. Wiatr wyl nieustannie pomiędzy zboczami klifów, a zjadliwy marznący deszcz zdzierał skórę z twarzy i zostawiał bolesne pęcherze. Na szlaku trudno było znaleźć pożywienie, racje zaczęły się kureczyć. Bohaterowie nie myśleli nawet, by karmić Mugasha. Najpewniej znów zaczęłyby wrzeszczeć, a chociaż pościąg ustał, nie chcieli ryzykować jego wznowienia.

Kiedy znaleźli się bliżej Isengardu, Mugash zaczął chorować. Jego oczy, wcześniej żywe i gorejące nienawiścią, stały się podpuchnięte i zamieniły się w wąskie szparki, pod którymi galki oczne drgały niespokojnie w gorączkowym śnie. Z nosa ciekła mu niebieskozielona wydzielina, oddech stał się płytki i cichy. Ciemna skóra przybrała kolor popiołu - z wyjątkiem miejsc, gdzie do jego członków przylegały kije. Tam sińce były czarnofioletowe. Mugash nie stawiał się już ani nie mruczał, zdawał się też więcej ważyć.

Tamtej nocy bohaterowie się zaniepokoili. Wreszcie zaczęli schodzić niższymi przełęczami, a pogoda złagodniała, wyglądało jednak na to, że ich więźniów umrze, zanim dotrą do Isengardu.

Z niechęcią poluzowali jego więzy, żeby poprawić krążenie krwi. Usunęli knebel i wmusili w niego gorące wino i pastę z mączki kostnej. Mugash miał gorączkę, umieścili go więc najdalej od ognia, w pobliżu glazu, który chronił przed najgorszym wiatrem.

Oddech miał tak płytki, że był ledwo zauważalny.

To była najzimniejsza noc podróży, ale pogoda zdawała się poprawiać. W szczelinach pomiędzy chmurami można było dostrzec nieliczne gwiazdy. Deszcz ze śniegiem ustał. Wybrawszy wartownika, bohaterowie zbili się w grupę wokół ogniska i pierwszy raz w życiu zasnęli z nadzieją, że jakiś ork nie zginie.

Kilka godzin później, kiedy zastłonięty pasmami chmur księżyc schował się za górskim szczytem na południu, wartownikowi wydało się, że słyszy zbiegające po zboczu wilki. Przeszedł się, żeby to zbadać, ale ciemność niczego nie skrywała. Wrócił więc do dogasającego ogniska. Gdy usiadł na swoim miejscu, zdał sobie sprawę, że nie słyszy już oddechu orka. Złożył, że jeniec wreszcie zmarł. Wzdychając, wstał ponownie.

W cieniu pobliskiego glazu, tam, gdzie spodziewał się dojrzeć ciało Mugasha, leżały kawałki tkaniny i sznura. Obok wały się dwa kije. Centymetr po centymetrze, ork musiał go po cichu wysunąć, zapierając się ciałem o glaz.

Mugash nie umarł. Mugash uciekł.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzeciej przygodzie z rozszerzenia Głos Isengardu pt. „W głąb Fangornu”.



W głąb Fangornu

Poziom trudności = 6

Mugash zbiegl.

Choroba wciąż go trawiła, on jednak delektował się jej niszczycielską obecnością. Dzięki niej porywacze uznali go za bliskiego śmierci i poluzowali pętające go więzy. Głupcy nawet go nakarmili. Ręce i nogi piekły go przeraźliwie, były spuchnięte, drżały w miejscach, w których przywiązano je do kijów. Z początku były tak odrętwiąłe, że musiał poruszać się, używając barków i bioder, pełznąć w dół zbrocza niczym ziemny robak.

Olbrzymi ork zaśmiał się. Ból miał sobie za nic. Skradanie się nie leżało w naturze Uruków, jednak tej nocy dobrze mu się przysłużyło.

Zacisnął pięści. Przez ból czuł, że wraca mu siła. Przechytrzył jasnookich ludzi i odzyskał wolność.

Ale ludzie - búbosh skai - wciąż go ścigali. Z przelęczy, którą zostawił za plecami, dobiegały odgłosy ich pospiesznego marszu. Splunął, wciąż czując stęchłą szmatę, która przez kilka dni zatykała mu usta. Kiedy przyjdzie czas na zemstę, nakarmi swoich niedoszłych porywaczy rozżarzonymi węglami.

Myśli o niewoli niemal wpędziły go w otepiający szal, zwalczył w sobie jednak ochotę zawrócenia i stanięcia do walki. Poznał już umiejętności tych skalugów, mierzenie się z nimi w tym momencie - w tym stanie - byłoby głupotą. Mugash nie był

głupcem. Pozycję wodza południowych plemion zdobył nie tylko dzięki sile i gwałtowności. Zemsta musiała poczekać. Zawalczy w inną noc.

Och, jakże pragnął by zapadł zmierzch! Słońce wzeszło, jego plugawa ostrość była niczym przebijające oczy ostrza. Mimo wszystko, parł dalej. Zawsze szczylił się swoją odpornością na zgubny wpływ białego oka. W przeciwieństwie do większości pobratymców potrafił znieść jego okrutne spojrzenie - chociaż sprawiało mu ono ból. Niestety, trudno było mu wypatrzeć rozświetloną ścieżkę, a powodowany blaskiem ból był kolejnym mytem, które musiało płacić jego zbolale ciało.

Rozważał ucieczkę górską ścieżką, którą przybyli, ale lód spowolniłby go jeszcze bardziej. Zamiast tego kuśtykał na wschód, w dół zbrocza, w kierunku przeklętego wschodzącego białego oka. W głąb lasu.

Kiedy cienie drzew osłoniły go od słońca, stęknął z wytchnienia. Południowa puszcza była gęsta, pełna pradawnych drzew tworzących niemal podziemny świat, wieczny zmierzch zieleni, brzoźów i czerni. Wolałby mroczny tunel albo jaskinię, ale tu nie było źle.

Charcząc, wziął głęboki oddech i poczuł, jak wracają do niego siły. Szybko rozplynął się pośród cieni starożytnego lasu. Tutaj búbosh skalugi na pewno go nie znajdą.

Prędko przekonał się, że się mylił. Las był w końcu przesiąknięty zlem.

Bohaterowie deptali Mugashowi po piętach. Raz już pojмали tego potwora i byli zdeterminowani zrobić to ponownie. Jednak nawet najsilniejsza wola była niczym w obliczu świadomości, że ork zbiegł w głąb Fangornu, starego, niebezpiecznego lasu o mrocznej reputacji. Po raz pierwszy bohaterowie zawahali się, czy podążyć za swoją zwierzyną.

Pośród drzew Fangornu powietrze wypełniła cicha pieśń trzeszczących gałęzi i szeleszczących liści. Melodia nie należała do życzliwych. Bohaterowie zapuścili się do miejsca zapomnianego przez świat i porzuconego przez czas. Miejsca, które chciało takimi pozostać.

Drzewa i kamienie obserwowały, tak jak zwykły to czynić. Pomiędzy gałęziami szeptał wilgotny wiatr, stare wspomnienia obudziły korę i korzenie. Śpiący ocknęli się z cierpkich snów. Nie znosili, kiedy ktoś ich niepokoił. Nienawidzili zapachu zmian i stali, i ognia, który podązał za najeźdźcami.

Talia Spotkań W głąb Fangornu składa się z następujących zestawów spotkań: W głąb Fangornu, Pradawna Puszcza i Znużeni Wędrowcy. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Przeszkoda

Przeszkoda to nowe słowo kluczowe pojawiające się na występujących w tym scenariuszu wrogach z cechą **Huorn**. Wróg ze słowem kluczowym przeszkoda znajdujący się z graczem w zwarciu nie otrzymuje karty cienia, nie wykonuje też ataku podczas fazy Walki.

Zamiast ataku, wrogowie ze słowem kluczowym przeszkoda zmuszają graczy do usuwania żetonów postępu z obecnej wyprawy lub aktywnego obszaru. Na początku fazy Walki każdy z graczy usuwa po 1 żetonie postępu z obecnej wyprawy za każdego wroga ze słowem kluczowym przeszkoda, z którym znajduje się w zwarciu. Jeśli na obecnej wyprawie nie ma żetonów postępu, zamiast tego gracz usuwa żetony postępu z aktywnego obszaru. Jeśli na obecnej wyprawie i aktywnym obszarze nie ma żadnych żetonów postępu, słowo kluczowe przeszkoda nie wywołuje żadnego efektu.

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

Kiedy drzewa przeszły w usiane glazami trawiaste zbocza gór, nastrój bohaterów się poprawił.

Obudzili gniew starożytnych istot o przegniętych sercach. Walczyli z miazdzącą potęgą starych korzeni i duszących gałęzi, i ledwo co uszli z życiem. Teraz pozostawili te koszmary za sobą.

Wielki ork, Mugash, ponownie stał się ich więźniem. Po dwóch dniach podróży wreszcie wkroczyli na kręty szlak prowadzący z północy do Doliny Czarodzieja. Orthank przywitał ich swym chłodem, kontrastującym z przyjaznymi kolorami tutejszej roślinności.

Saruman był wdzięczny za pojmanie orka, a nagrody, jakie czekały na bohaterów, były nad wyraz hojne.

Bohaterowie przeczekali w Isengardzie zimę, dochodząc do siebie po trudach podróży przez góry i puszcze. Wraz z upływem czasu widywali Białego Czarodzieja coraz rzadziej. Często pracował samotnie w swych komnatach, jego rosnąca frustracja była niemal namacalna, jakby wyniki badań, które przeprowadzał, były mu nie w smak.

Kiedy letnie ptaki powróciły z północy, niechybnie zwiastując nadejścia wiosny, bohaterowie poczuli, że muszą wznowić swą wędrówkę. Podczas jednej z rzadkich wspólnych kolacji w pracowni czarodzieja, obwieścili mu, że planują wyruszyć następnego ranka. Saruman nie był zadowolony.

- Moja praca nie dobiegła końca, moi przyjaciele - zaczął, gdy jeden ze służących napelniał jego kielich. Czarodziej wziął łyk wina i kontynuował: - Wróg jest przebiegły i pamięta sekrety tak stare, że nawet elfy o nich zapomniały.

- Poznanie zamiarów i umysłu Wroga jest niezmiernie ważne. To właśnie w dawno zaginionej wiedzy i starożytnej potężnej broni upatruje naszą największą szansę. - Pociągnął kolejny łyk, rozważnie dobierając następne słowa. - Czyż inni nie pokonali już kiedyś Saurona i jego pana? Czyż nie powinniśmy odszukać

starożytnych mocy Berena, Gondolinu, Númenoru? - Saruman nachylił się do bohaterów, jego oczy lśniły gorliwym, głodnym blaskiem. - Isildura?

Bohaterowie dostrzegli słabość rozumowania czarodzieja. Jeśli Sauron rzeczywiście został pokonany, to w jaki sposób jego potęgą znów rosla? Pradawna broń jedynie na pewien czas odparła cień. Nie wyrazili jednak swoich wątpliwości na głos, bowiem mądrość w głosie Białego Czarodzieja szybko uśmierzyła wszelkie wątpliwości.

Saruman wznowił swój wykład:

- Jestem przekonany, że pośród wzgórz Hollinu odkryto dawno zaginione miejsce, miejsce, które wszyscy uważali za zniszczone przez Wroga. Właśnie wśród tych wzgórz stało ongiś miasto elfów, Ost-in-Edhil, i to właśnie tam Celebrimbor i jego czeladnicy wykuli legendarne artefakty dobra, których kunszt do dziś pozostał niedościgniony.

Saruman wyprostował się, zdawał się patrzeć w przeszłość, tak jakby widział kowalskie ognie dawno zmarłych elfich mistrzów. Głos jego stał się głębszy, a postać jakby potężniejsza.

Bohaterowie poczuli raczej, niżli zobaczyli, pulsujące w nim sekretne światło Istari, zar jak z buchającego pieca.

- Czyż nie ciąży na nas obowiązek odszukania narzędzi i broni znamienitszej ery? - Czarodziej nie spodziewał się od bohaterów odpowiedzi. Po chwili jego uniesienie opadło, a wzrok znów spoczął na stole. - Dotarły do mnie wieści z północy. Krasnolud o imieniu Nalir utrzymuje, że odnalazł ukrytą w pobliżu Hollinu elfią kuźnię. - Zamilkł, tym razem oczekując od bohaterów jakiejś reakcji. Kiedy ta nie nadeszła, trochę się zirytował. - Nalir czeka w Tharbadzie. Zamierza wyjawić położenie kuźni w zamian za znaczną sumę złota. - Głos Sarumana zdradzał, że czarodziej nie widział w tym cennym metalu więcej wartości niż w okruszkach, które pozostały na jego talerzu. - Sądzę, że to może być kuźnia samego Celebrimbora. - Skrzyżował ramiona na piersi. - To może być kluczowe ogniwo łączące nas z dawno minioną potęgą.

Czarodziej przyjrzał się wszystkim bohaterom po kolei.

- Wiem, że pragniecie powrócić do Rivendell. Podziwiam wasze oddanie blahym poczynaniom Gandalfa. Jednakże potrzebuję waszych umiejętności, aby zbadać to miejsce i zgłębić jego sekrety.

Bohaterowie poprawili się niespokojnie na swych krzesłach. Dawno już nie było ich na północy, potrzeby Szarego Czarodzieja wciąż bląkały im się po głowach.

Saruman zauważył ich wahanie, spotęgowane tylko przez jego słowa zachęty.

- Moi przyjaciele, proszę was uprzejmie. Udajcie się dla mnie do Tharbadu i wydobądźcie od tego krasnoluda miejsce położenia kuźni. Potem zbadajcie ją i przynieście mi wszystko, co w niej znajdziecie. Zróbcie to, a będziecie mogli powrócić do Gandalfa wraz z moim błogosławieństwem i obietnicą wiecznej przyjaźni. - Z każdym kolejnym słowem cień Sarumana zdawał się rosnąć, aż nagle komnata stała się przytłaczająco mała. - Waga tej misji przewyższa wasze zrozumienie.

Przez chwilę panowała pełna napięcia cisza wywołana niezdecydowaniem, wreszcie bohaterowie, jeden po drugim, pokiwali głowami. Gdy wątpliwości ustąpiły, Saruman rozluźnił się. Uśmiechnął się uroczo, witając ich zgodę z gracją męża stanu.

- Wiedziałem, że nie odwrócić się plecami do swojego obowiązku - dodał. Słowa pieściły bohaterów, niczym ręka pana głaszcząca wiernego psa. - Jeśli szczęście dopisze, wasza misja może zasiać nasiona lepszej ery.

Wygłądało na to, że Isengard wciąż potrzebował bohaterów.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w pierwszym zestawie przygodowym z cyklu Twórca Pierścienia pt. „Dunlandzka Pulapka”.



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: Zoë Robinson

Dyrektor zarządzający grafiką: Andrew Navaro

Zasady: Caleb Grace

Tekst fabularny: Christian T. Petersen

Koordynator licencji: Deb Beck

Redakcja: Richard A. Edwards

Okladka: 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

Wersja polska: Galakta 2013

Testerzy: *Nate French, Josh Grace, Sean Foster, David Phillips, Tony Fanchi, Jim Fraser, Dennis Beard, Tom Howard, Jean-François JET, David Karlin, Ben Fetterman, Jamie Browning, Michael Strunk, Jason Svee i Karl Kaliher.*

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody, Głos Isengardu, Śródziemie, *Władca Pierścieni* oraz postacie, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca z nimi powiązane są znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company db/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Żywa Gra Karciana, 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 13 lat lub mniej.**



DOWÓD
ZAKUPU
MEC25
Głos Isengardu
978-1-61661-795-0

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



Władca Pierścieni: Gra karciana - Czarni Jeźdźcy © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca z nimi powiązane są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises.