Władca Pierścieni™
GRA KARCIANA

Kraina Cienia™

„Myślę, że skoro los chce, żebym zawędrował do Krainy Cienia, droga się znajdzie. Ale czy pokaże mi ją przyjaciel, czy wróg? Jeśli jest dla nas jakaś nadzieja, to jedynie w pośpiechu. Każda chwila zwłoki przeważa szalę na korzyść Nieprzyjaciela – i jak na złość wciąż wstrzymują mnie różne przeszkody. Czy to może wola Czarnej Wieży kieruje tak naszymi krokami? Wszystkie moje dotychczasowe decyzje okazały się błędne. Powinienem był znacznie wcześniej porzucić drużynę, zajść od północy wschodnim brzegiem Anduiny i wschodnim skrajem gór Emyn Muil, przez twardy grunt równiny, którą nazwano Polem Bitwy, prosto do bram Mordoru.”

–Frodo, *Dwie Wieże*

Witamy w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Krainy Cienia*, rozszerzenia-sagi do gry karcianej Władca Pierścieni! W przeciwieństwie do innych rozszerzeń do gry karcianej *Władca Pierścieni*, które wprowadzają do Śródziemia nowe przygody, rozszerzenia-sagi dają graczom możliwość bezpośredniego uczestnictwa w lub nawet odtworzenia wydarzeń opisanych w książkach J.R.R. Tolkiena.

We *Władcy Pierścieni: Krainie Cienia* gracze dołączą do Froda Bagginsa i jego towarzyszy podczas marszu ku ziemiom Mordoru, w czasie wyprawy, której celem jest zniszczenie Jedynego Pierścienia i pokonanie Saurona. W tej kontynuacji rozszerzenia *Zdrada Sarumana* znajdują się trzy scenariusze odpowiadające drugiej połowie *„Dwóch Wież”*. Przygody będą kontynuowane w nadchodzącym rozszerzeniu-sadze *Władca Pierścieni: Płomień Zachodu* Dzięki niemu gracze będą mogli rozegrać historię z pierwszej połowy *„Powrotu króla”*.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Kraina Cienia* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
  - 3 karty Bohaterów
  - 34 karty Graczy
  - 118 kart Spotkań
  - 7 kart Wyprawy
  - 3 karty Kampanii

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia-sagi *Władca Pierścieni: Kraina Cienia* można rozpoznać po następującym 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.

Tryb kampanii

Kraina Cienia wprowadza nowe karty Kampanii oraz nowe łaski i brzemiona, które pozwolą graczom rozegrać znajdujące się tu 3 scenariusze w trybie kampanii. Kampanię *Władca Pierścieni* zapoczątkowano w rozszerzeniu-sadze *Czarni Jeźdźcy.* Scenariusze z *Krainy Cienia* należy rozegrać po zakończeniu rozszerzenia *Zdrady Sarumana*.

Rozszerzenia-sagi z serii *Władca Pierścieni* zostały zaprojektowane z myślą o grze w trybie kampanii, ale gracze, którzy wolą rozgrywać pojedyncze przygody, mogą pominąć opisane poniżej zasady kampanii i przejść od razu na stronę 4, do opisu scenariuszy. Na stronach 2-3 znajdują się przykładowe karty Kampanii i opis łask i brzemion.

Pełne zasady trybu kampanii można znaleźć w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźców.* To rozszerzenie jest wymagane do gry w trybie kampanii.

Karty Kampanii

Karty Kampanii pozwalają osadzić scenariusze w szerszym kontekście kampanii. Przygotowując scenariusz w trybie kampanii, gracze muszą umieścić obok talii Wyprawy kartę Kampanii rozgrywanego scenariusza i zastosować się do wynikających z niej dodatkowych poleceń przygotowania do gry. Kiedy gracze pokonają dany scenariusz, odwracają kartę Kampanii i stosują się do znajdujących się na niej poleceń następczych. Wynik tych poleceń należy odnotować w dzienniku kampanii.

Karta kampanii

Rewers

Następstwa: Każdy z graczy musi wybrać: albo permanentnie podnieść swój początkowy poziom zagrożenia o +2, albo zdobyć 1 kopię Poszukującego Oka. Wybór każdego z graczy należy odnotować w puli kampanii.

Doszli do granicy bagien, które tu przechodziły w rozległą płaszczyznę torfowisk i wyschłego, spękanego błota. Teren nieco się podnosił i wydłużonymi, niskimi fałdami, jałowy i bezlitosny ciągnął się aż ku pustkowiu, leżącemu u bram krainy Saurona. — Dwie Wieże

Przeprawa przez Mokradła

Władca Pierścieni - Część 10

Grasz w trybie kampanii.

Przygotowanie: Każdy gracz wtasowuje do swojej tali 1 kopię Poszukującego oka. Następnie usuń z talii Spotkań i talii każdego gracza wszystkie brzemiona posiadające poniższe symbole zestawów brzemion:

„To on. Gollum. Do stu żmij i padalców! A ja się cieszyłem, że zadaliśmy mu zagadkę i że nie będzie umiał zleźć ze skały! Niech pan patrzy! Lezie jak obrzydły pająk po ścianie." — Sam Gamgee, Dwie Wieże

Kampania

Ilus. Cristina Vela

© 2015 Middle-earth Enterprises © 2015 FFG 67

Awers

Łaski i brzemiona

Łaski i brzemiona to dwa podtypy kart wykorzystywane tylko w trybie kampanii. Te specjalne karty Graczy i Spotkań, rządzą się własnymi zasadami, przedstawiają wyniki decyzji graczy - zarówno dobrych, jak i złych. Te karty podlegają szczególnym zasadom.

Łaski to neutralne karty Graczy, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Innymi słowy, gracze mogą z nich korzystać tylko, jeśli je wcześniej zdobyli - chyba że z zasad danego scenariusza wynika co innego.

Brzemiona to karty Spotkań, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Kiedy dana karta brzemienia zostanie zdobyta, będzie od tej pory włączana do talii Spotkań. Karty brzemion nie posiadają symbolu zestawu spotkań - zamiast tego posiadają „symbol zestawu brzemion", przyporządkowujący je do danego zestawu brzemion. Z tego względu gracze nie powinni ich umieszczać w talii Spotkań, dopóki nie otrzymają ku temu polecenia (nawet jeśli symbol zestawu brzemion odpowiada symbolowi zestawu spotkań wykorzystywanemu w danym scenariuszu).

Karta łaski

Karta brzemienia

Karty Graczy z rozszerzenia-sagi

We *Władcy Pierścieni: Krainie Cienia* znajdują się nowe karty, nadające się do talii przygotowywanych z myślą o scenariuszach z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Większość nowych kart jest uniwersalna i gracze mogą z nich korzystać, rozgrywając dowolny z opublikowanych scenariuszy do gry karcianej *Władca Pierścieni*, jednakże kilka z nich jest przeznaczonych wyłącznie do wykorzystania wraz ze scenariuszami, które można znaleźć w rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni*. Te zastrzeżone karty należą do sfery Drużyny Pierścienia ⬮. Są nimi: Frodo Baggins i Przysięgnij!, a także karta łaski: Dwa Króliki.

Nowe zasady

Przygotowanie do gry

Jeśli gracze rozgrywają któryś ze scenariuszy z rozszerzenia *Kraina Cienia*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia z cechą ***Powiernik Pierścienia*** i dołączyć do niego Jedyny Pierścień. Poniżej znajdują się zasady dotyczące sfery Drużyny Pierścienia i Jedynego Pierścienia.

Sfera Drużyny Pierścienia

W tym rozszerzeniu pojawia się nowa sfera wpływów: sfera Drużyny Pierścienia oznaczona symbolem ⬮. Sfera Drużyny Pierścienia reprezentuje poświęcenie i wytrwałość dzielnych bohaterów, którzy podjęli się zniszczenia Jedynego Pierścienia i pokonania Saurona raz na zawsze.

Bohaterowie ze sfery Drużyny Pierścienia mogą być wykorzystywani jedynie podczas rozgrywania scenariuszy z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Dodatkowo, w grze może się znajdować tylko 1 bohater ze sfery Drużyny Pierścienia. To oznacza, że w żadnym momencie rozgrywki w grze nie może się znajdować więcej niż 1 bohater z tej sfery.

Frodo Baggins

We *Władcy Pierścieni: Krainie Cienia* pojawia się nowa wersja Froda Bagginsa, należąca do sfery Drużyny Pierścienia. W tym pudełku to jedyny bohater posiadający cechę ***Powiernik Pierścienia***. W następnych rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni* mogą pojawić się inni bohaterowie z tą cechą, ale na razie podczas rozgrywek w scenariusze z tej serii gracze muszą korzystać z Froda Bagginsa. Jeśli gracze korzystają z tej wersji Froda Bagginsa, ich startowym bohaterem nie może być inna wersja Froda Bagginsa, nie mogą też posiadać innych wersji Froda Bagginsa w swoich taliach.

Frodo Baggins jest bohaterem, dlatego podczas fazy Zasobów otrzymuje 1 żeton zasobów. Zasoby ⬮ będą służyć do zagrywania kart odpowiadających sferze Drużyny Pierścienia oraz kart neutralnych. Ta wersja Froda Bagginsa należy do sfery Drużyny Pierścienia, dlatego gracze nie mogą korzystać z niej podczas gry ze scenariuszami, które nie pochodzą z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*.

Jedyny Pierścień

We *Władcy Pierścieni: Krainie Cienia* znajduje się nowa karta celu: Jedyny Pierścień. Rozgrywając scenariusze z tego rozszerzenia, gracze **muszą** z niej korzystać. Przygotowując taki scenariusz, pierwszy gracz musi dołączyć Jedyny Pierścień do kontrolowanego przez siebie bohatera z cechą ***Powiernik Pierścienia***.

Treść Jedynego Pierścienia stanowi: „Bohater, do którego dołączono tę kartę, nie jest brany pod uwagę podczas sprawdzania limitu bohaterów gracza.” Zatem możliwa jest sytuacja, w której pierwszy gracz rozpocznie grę, kontrolując maksymalnie 4 bohaterów (jeśli jednym z nich jest bohater z cechą ***Powiernik Pierścienia*** z dołączonym Jedynym Pierścieniem).

Treść Jedynego Pierścienia stanowi również: „Jeśli Jedyny Pierścień opuści grę, gracze przegrywają”. Tak jak w książkach, gracze muszą strzec ***Powiernika Pierścienia***, bowiem jeśli opuści on grę, Jedyny Pierścień zostanie odrzucony, a oni przegrają.

Zasady gry na wielu graczy – Jedyny Pierścień

Treść karty Jedynego Pierścienia stanowi: „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem, do którego dołączono tę kartę”. Kiedy znacznik pierwszego gracza zostanie przekazany podczas fazy Odpoczynku, nowy pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem z cechą ***Powiernik Pierścienia***, do którego dołączono tę kartę, całą jego pulą żetonów zasobów oraz wszystkimi dołączonymi do niego kartami.

Jeśli bohater, do którego dołączono Jedyny Pierścień, jest ostatnim kontrolowanym przez danego gracza bohaterem, a następnie wyjdzie spod kontroli tego gracza, ten gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

Nowe zasady strefy przeciwności

Grając w scenariusze z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*, gracze będą odkrywać karty Spotkań pojedynczo. Podczas kroku przeciwności fazy Wyprawy, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy odkryje i rozpatrzy 1 kartę Spotkania. Dopiero kiedy dana karta zostanie rozpatrzona, następny gracz odkryje kolejną kartę. Jeśli efekt karty Spotkania zwraca się do gracza bezpośrednio (np. „musisz...”), należy go odnieść do gracza, który odkrył daną kartę. Jeśli odkryta karta Spotkania posiada słowo kluczowe mroczna fala, ten sam gracz odkrywa dodatkową kartę Spotkania. Wszystkie karty Spotkań ze słowem kluczowym zguba X wpływają na wszystkich graczy.

Zasady trybu kampanii – Aragorn

Podczas rozgrywki w scenariusze z *Krainy Cienia* w trybie kampanii gracze nie mogą wykorzystywać jakichkolwiek kart z nazwą „Aragorn”

Gollum / Sméagol

W rozszerzeniu *Kraina Cienia* znajduje się unikalna, dwustronna karta spotkania: Gollum / Sméagol. Każda ze stron przedstawia inny aspekt tej charakterystycznej postaci: Gollum to karta wroga, a Sméagol to cel-sprzymierzeniec. Tak jak w książkach, Gollum zrobi wszystko, aby odzyskać swój „skarb”, natomiast Sméagol pragnie jedynie pomóc swojemu „dobremu panu”. Karta Golluma / Sméagola nie posiada rewersu karty spotkania, nigdy nie może być więc wtasowana do talii Spotkań. Zamiast tego, scenariusz, w którym pojawi się Gollum / Sméagol, poinstruuje graczy, aby umieścili go w grze podczas przygotowania, uściśli także, którą stroną ku górze należy go umieścić na stole.

Kiedy Gollum spoczywa na stole stroną wroga ku górze, wygląda w ten sposób:

Gollum posiada **wymuszony** efekt, który zmusza go do ataku na pierwszego gracza po przekazaniu znacznika pierwszego gracza podczas fazy Odpoczynku. W grze jednoosobowej znacznik pierwszego gracza nie zostaje przekazany, dlatego podczas takiej rozgrywki ten **wymuszony** efekt nigdy nie zostanie aktywowany.

Kiedy gracze pokonają Golluma, usuwają z niego wszystkie żetony obrażeń i odwracają na stronę ze Sméagolem. Kiedy do tego dojdzie, Gollum-wróg opuszcza grę, a do gry wchodzi cel-sprzymierzeniec Sméagol.

Kiedy Sméagol spoczywa na stole stroną celu-sprzymierzeńca ku górze, wygląda w ten sposób:

Na ostatnią linijkę treści karty Sméagola nie wpływa treść żadnej karty, w tym efekty kart Spotkań i kart Wyprawy. Jeśli Sméagol otrzyma tyle obrażeń, ile wynosi jego wytrzymałość, gracze natychmiast przegrywają grę.

Jeśli jakiś efekt sprawi, że Sméagol zostanie odwrócony na stronę z Gollumem, należy odrzucić wszystkie żetony obrażeń ze Sméagola. Karta celu-sprzymierzeńca Sméagola opuszcza grę, a do gry wchodzi Gollum-wróg. Gollum zawsze wchodzi do gry przygotowany, bez względu na to, czy przed odwróceniem Sméagol był gotowy, czy wyczerpany.

Terminy gry

Odporność na karty 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, gracze mogą 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: *Michał i Ania rozgrywają scenariusz „Podróż ku rozstajom”. W grze znajdują się dwie kopie Wojownika z Haradu. Wojownik z Haradu posiada słowo kluczowe łucznictwo 1. Wartości obu kart sumuje się, razem daje to łucznictwu wartość „2”. Na początku fazy walki gracze decydują, że 1 obrażenie zostanie zadane sprzymierzeńcowi Michała, Gandalfowi, a pozostały punkt bohaterowi Ani, Samowi Gamgee.*

Opresja

Kiedy gracz odkryje kartę Spotkania ze słowem kluczowym opresja, musi rozpatrzyć umieszczenie tej karty w strefie przeciwności na własną rękę, bez naradzania się z innymi graczami. W tym czasie pozostali gracze nie mogą wykonać żadnych akcji ani aktywować jakichkolwiek odpowiedzi.

Niezniszczalny

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

Trwała

Trwała to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach łask i brzemion. Kiedy gracze zdobędą kartę łaski lub brzemienia ze słowem kluczowym trwała, muszą ją dołączyć do jakiegoś bohatera. Ten wybór musi zostać odnotowany w dzienniku kampanii. Dana karta ze słowem kluczowym trwała zostanie dołączona do jednego bohatera na czas trwania całej kampanii. Dopóki taki bohater znajduje się w grze, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała nie mogą zostać odrzucone. Jeśli taki bohater opuści grę, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała zostają usunięte z gry.

Nowe zasady przygotowania do gry

Jeśli na początku rozgrywki gracz posiada w swojej talii kartę z **poleceniem przygotowawczym**, musi przeszukać talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim dobierze swoją startową rękę. Podobnie, jeśli na początku rozgrywki w talii Spotkań znajduje się karta z **poleceniem przygotowawczym**, gracze powinni przeszukać tę talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim przejdą do **poleceń przygotowawczych** z karty Wyprawy.

Działa jak karta Gracza

Termin „Działa jak karta Gracza” pojawia się na karcie Poszukującego Oka. Poszukujące Oko to karta brzemienia i podstępu posiadająca rewers karty Gracza. Poszukujące Oko to karta Spotkania, ale posiada rewers karty Gracza, ponieważ należy ją wtasować do talii jednego z graczy. Termin „działa jak karta Gracza” pojawia się na karcie Poszukującego Oka, aby gracze pamiętali, że po rozpatrzeniu jej efektu nie należy jej umieszczać na stosie odrzuconych kart Spotkań. Zamiast tego gracz, który ją dobrał, umieszcza ją na swojej ręce jak zwykłą kartę Gracza. Jeśli Poszukujące Oko zostanie odrzucone z ręki gracza, umieszcza się je na stosie odrzuconych kart danego gracza.

Przeprawa przez mokradła

Kiedy w lasach Amon Hen Boromir spróbował zagarnąć Pierścień dla siebie, Frodo postanowił opuścić Drużynę Pierścienia i samotnie odbyć podróż do Góry Przeznaczenia. Jego wierny sługa, Sam Gamgee, przewidział jego plan i dogonił go, kiedy ten przekraczał Anduinę w jednej z łodzi elfów. Sam nie zamierzał porzucić Froda, dlatego obaj Hobbici pokonali rzekę razem.

Gdy dotarli na wschodni brzeg, szybko zgubili się pośród Emyn Muil, labiryntu skalistych wzgórz i stromych klifów. Po wielu dniach tułaczki, wreszcie, na krawędzi Martwych Bagien, odnaleźli właściwą drogę. Tam odkryli, że od Anduiny i przez całe Emyn Muil podąża za nimi dziwna istota, Gollum. Zbliżała się.

Hobbici wiedzieli, że będą musieli zmierzyć się z Gollumem przed wyruszeniem w dalszą trasę – inaczej ryzykowali, że stwór zadusi ich we śnie. Tedy zastawili na niego pułapkę...

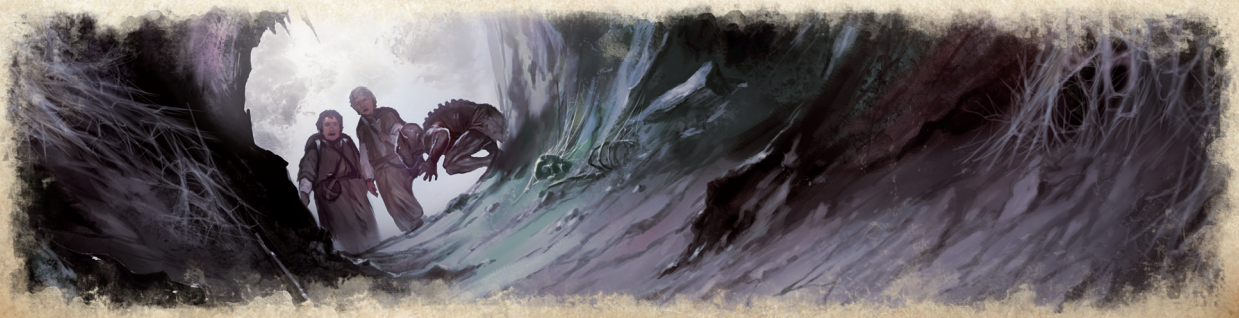
Talia Spotkań „Przeprawy przez mokradła” składa się z następujących zestawów spotkań: Przeprawa przez mokradła, Gollum i Nazgûle z Doliny Morgul. Zestawy te posiadają następujące symbole:

Grzęzawisko X

Grzęzawisko to nowe słowo kluczowe, obrazujące zmienne bagniska Martwych Bagien. Pod koniec fazy Odpoczynku należy umieścić 1 żeton zasobów na każdym obszarze w strefie przeciwności. Żetony zasobów umieszczone na obszarach ze słowem kluczowym grzęzawisko nazywa się „żetonami grzęzawiska”. Kiedy na obszarze ze słowem kluczowym grzęzawisko znajdzie się tyle żetonów grzęzawiska, ile wynosi wartość X, dany obszar należy natychmiast odrzucić.

Każda karta obszaru ze słowem kluczowym grzęzawisko posiada też **wymuszony** efekt, który zostaje aktywowaniu po odrzuceniu danego obszary w wyniku działania tego słowa kluczowego. Te **wymuszone** efekty nie zostają aktywowane, gdy obszar zostaje odrzucony w wyniku innego efektu lub gdy obszar trafia na stos kart odrzuconych w wyniku zbadania go przez graczy.

Strategiczna wskazówka: Żetony grzęzawiska umieszcza się na obszarach w strefie przeciwności podczas fazy Odpoczynku, dlatego przed obraniem celu podróży podczas fazy Podróży, gracze powinni sprawdzić liczbę tych żetonów na poszczególnych obszarach, a także mieć świadomość, które **wymuszone** efekty mogą zostać podczas danej rundy aktywowane.



Podróż ku rozstajom

Pokonawszy Martwe Bagna, Hobbici, prowadzeni przez Sméagola, dotarli wreszcie do Czarnej Bramy Mordoru. Nie mieli jednak szans dostać się tamtędy do krainy Saurona, bowiem bramy strzegły złe istoty i nieznające spoczynku oczy. Jeśli by się zbliżyli, hobbici z pewnością zostaliby wypatrzeni. Mimo to Frodo był zdecydowany: musiał wypełnić zadanie, które powierzyła mu rada. Gotował się już do drogi, kiedy Sméagol opowiedział mu o innej ścieżce, takiej, o jakiej tylko on sam wiedział.

Sam martwił się prawdziwymi motywami Golluma, ale Frodo wierzył, że Sméagol dotrzyma złożonej im obietnicy. Tak czy siak, Hobbici nie mogli dostać się do Mordoru Czarną Bramą, dlatego zgodzili się, aby stwór poprowadził ich na południe, do Doliny Morgul, ku wejściu na sekretną ścieżkę.

Droga wiodła do krainy Ithilien, zalesionego zakątka pokrytych drzewami wzgórz i wartkich strumieni. Świeże, rześkie powietrze uśpiło ich czujność, dlatego zupełnie nieświadomie napatoczyli się na patrolujący tutejsze lasy oddział strażników Gondoru.

Strażnicy chcieli zastawić pułapkę na wojowników z Haradu, którzy maszerowali ku Mordorowi, aby dołączyć do zastępów Saurona. Zanim Hobbici się obejrzeli, znaleźli się w samym sercu bitwy pomiędzy ludźmi – a Gollum przepadł...

Talia Spotkań „Podróż ku rozstajom” składa się z następujących zestawów spotkań: Podróż ku rozstajom i Zastępy Haradu. Zestawy te posiadają następujące symbole:

Jaskinia Szeloby

Po bitwie z Haradrimami Hobbici przebywali przez czas jakiś w pieczy strażników z Ithilien. Oddziałowi przewodził Faramir, młodszy brat Boromira. Frodo bał się, że kapitan Gondoru może odkryć, co też nieśli, ale Faramir udowodnił, że jest innym człowiekiem niż jego brat: zamiast spróbować zagarnąć Pierścień, zaopatrzył hobbitów w świeże zapasy i wspomógł radą, a potem wypuścił, by mogli wznowić podróż.

Faramir ostrzegał Froda przed złem, które wyczuł w złapanym przez jego ludzi Gollumie, ujawnił też nazwę przełęczy, którą chciał poprowadzić ich stwór: Cirith Ungol, która cieszyła się w Gondorze złą sławą. Młody kapitan nie był jednak w stanie zaoferować innej trasy do Mordoru, dlatego Frodo upatrywał swoją jedyną szansę we wspinaczce schodami Cirith Ungol i przeprawie przez nawiedzoną przełęcz.

Faramir oddał więc Golluma pod pieczę Froda. Hobbici wyruszyli za Sméagolem ku Dolinie Morgul.

Talia Spotkań „Jaskini Szeloby” składa się z następujących zestawów spotkań: Jaskinia Szeloby, Wielki Pająk, Gollum i Nazgûle z Doliny Morgul. Zestawy te posiadają następujące symbole:

Talia

Scenariusze z *Krainy Cienia* to dla Froda i jego towarzyszy nie lada wyzwanie. Ich celem jest oddanie motywów rozpaczy i heroizmu powieści, dlatego potrafią dać graczom w kość. Aby pomóc graczom podczas tych przygód, sporządziliśmy listę kart, które nadają się do złożenia pojedynczej talii. Do jej stworzenia wystarczą karty z zestawu podstawowego gry karcianej *Władca Pierścieni*, rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy*, rozszerzenia *Droga mrocznieje*, rozszerzenia *Zdrada Sarumana* oraz rozszerzenia *Kraina Cienia*.

Bohaterowie
Sam Gamgee
Faramir
Damrod

Sprzymierzeńcy
Gandalf x3
Anborn x2
Gimli x2
Galadriela x2
Elrond x2
Kucyk Bill x2
Mablung x2
Łucznik znad Srebrnej Żyły x2
Ereborski Kowal x2
Strażnik Cytadeli x2
Henamarth Rzeczna Pieśń x1
Zwiadowca znad Śnieżnego Potoku x3

Wydarzenia
Ponura Determinacja x1
Nie Zwracaj Nań Uwagi x1
Intuicja Froda x2
Za Gondor! x1
Atak z Zaskoczenia x2
Zasmakuj stali! x2
Sekretna Ścieżka x2
W cieniach x2
Przysięgnij! x2

Dodatki
Namiestnik Gondoru x2
Opiekun Lórien x1
Leśne sidło x1
Zasadzka x3
Płaszcz Hobbitów x2
Laska z Drzewa
Lebethron x1

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 stronie www.galakta.pl.

Opracowanie

Oryginalny projekt gry: Nate French

Projekt rozszerzenia: Caleb Grace

Rozwój rozszerzenia: Matthew Newman

Zasady: Caleb Grace

Redakcja: Richard A. Edwards

Okładka: Chris Rahn

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Kierowniczy projektant graficzny: Andy Christensen

Projekt graficzny: Samuel Shimota i Mercedes Opheim

Dyrektor zarządzający grafiką: Brian Schomburg

Koordynator licencji: Amanda Greenhart

Producent: Caleb Grace

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Główny projektant gier: Corey Konieczka

Główny producent gier: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Wersja polska: Galakta

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

Testerzy: *Tom Howard, Jean-François JET, Justin Engelking, Ian Martin, Brian Schwebach, Jason Lyle Garrett, Mike Strunk, Mark Anderson, Anthony Fanchi, Craig Bergman, Teague Murphy, Zach Varberg, Ira Fay, Jeremy Zwirn, Luke Eddy, Tyler Parrott, Thomas Burns III, Peter Lazar, Andrew Inge, Sean O'Hara, Jon Baber, Lydia MachLauchlan oraz Steven MacLauchlan.*

DOWÓD ZAKUPU

PL-MEC46
Kraina Cienia
978-1-63344-137-8

© 2015 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. 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.**

Władca Pierścieni™

Zaginione Królestwo™

„Są złe siły, którym nie ostoją się wasze potężne mury ani ostre miecze. Mało wiesz o krainach leżących poza waszymi granicami. Pokój i wolność, powiadasz? Bez nas północ by ich nie zaznała wiele.”

–Aragorn, Drużyna Pierścienia

www.LordoftheRingsLCG.com

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Śródziemie, *Władca Pierścieni* oraz imiona postaci, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca the names of the characters, items, events and places 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 Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom.