

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

KREW GONDORU™

Poziom trudności = 6

Osgiliath zostało odbite, a Anduina znów znajduje się pod kontrolą namiestnika – oto wielkie zwycięstwo Gondoru. Bohaterowie walczyli mężnie u boku lordów Boromira, Faramira i Alcarona, aby odzyskać starożytne miasto.

Pokonane siły orków i złych ludzi uciekły na wschód, a lord Alcaron zdołał namówić Boromira do pogoni za rozbitym wrogiem.

- Nie pozwól, aby choć jeden z nich powrócił plugawic pola Pelennoru! – prosił Alcaron. – Powinniśmy na nich zapolować. Ścigać, aż nie złamiemy ich czarnych kości na grzbiecie gór.

Pewny siebie po niedawnym zwycięstwie, przekonany pasją Alcarona, Boromir zgodził się na ten plan i poprosił brata, aby on i jego strażnicy zajęli się tym zadaniem. Faramir przystał na to niechętnie.

Na prośbę Faramira do jego oddziałów dołączyli bohaterowie. Z samego rana w dzień po upadku Osgiliath kompania strażników ruszyła w głąb jesiennych lasów

Ithilien.

Podczas następnych dwóch dni strażnicy byli w stanie wytropić i zniszczyć wiele rozproszonych grup wroga. Ich ciała pozostawiono żywiołom: szkieletowe ostrzeżenie dla mieszkańców Mordoru, którzy chcieliby ponownie przebyć Ithilien. Późnego popołudnia trzeciego dnia kompania dotarła do starych rozstajów w pobliżu pogórza Gór Cienia. Faramir wyszedł na czoło kolumny, bohaterowie i lord Alcaron byli tuż za nim, i zbliżył się do starożytnego posągu, który czuwał nad skrzyżowaniem, zwrócony ku zachodowi. Alcaron chciał podejść bliżej, ale Faramir powstrzymał go gestem ręki.

Kamienny posąg przedstawiał siedzącego na tronie króla zamierzchłych czasów i niegdyś musiał być dla podróżnych imponującym widokiem. Lata zmiękczyły jego ostre rysy, mech i liszaj zarosły szczeliny i pęknięcia. Wrogie dłonie wyrwały w nim koślawe symbole i prymitywne rysunki, bezczeszcząc kamieniarski kunszt. Głowa posągu została usunięta, zastąpił ją prostacko ociosany kamień. Czerwienią wymalowano na nim wyszczerzoną w grymasie uśmiechu twarz o jednym oku. Ukoronowana głowa starego króla spoczywała na ziemi obok posągu, dziwnie nienaruszona. Trawa wokół niej wydawała się bardziej zielona.

Faramir delikatnie dotknął kamienia posągu, jakby wital się ze starym przyjacielem. Następnie uklęknął obok rozbitej głowy i siedział tak przez dłuższą chwilę. Wreszcie wstał powoli, ostrożnie obserwując drogę i otaczający teren. Od zeszłego wieczora nie widzieli żadnych wrogów i to go martwiło. Nad ich głowami stłoczyły się szare chmury, zaczęła padać mżawka. Późnym popołudniem las zdawał się tracić kolor – stawał się popielaty i ponury, obserwował każdy ruch na otwartej przestrzeni.

Na twarzy Faramira pojawił się dziwny wyraz, jakby podjął jakąś decyzję. Syn Denethora wrócił do swojej kompanii i oznajmił:

- Zabrnęliśmy już dostatecznie daleko w to szaleństwo. W lesie nastąpiła złowroga zmiana. – Na chwilę zamilkł, obserwując drzewa. – Ziemie leżące tak blisko Doliny Morgul znajdowały się pod Jego panowaniem stanowczo zbyt długo. Nierozważnie byłoby iść dalej.

Alcaron zaprotestował, ale Faramir nie dał się zjednać.

- Mój brat będzie się musiał zadowolić tym, czego dokonaliśmy do tej pory. Wracamy do Osgiliath.

Kompania zawróciła na zachód, ale właśnie wtedy leśną ciszę przerwało odległe grzmienie rogu. Dźwięk to wznosił się, to opadał, niczym kurant. Mrożące krew w żyłach dudnienie nie wróżyło nic dobrego. Nagle las wokół strażników ożył. Zewsząd opadły ich czarne kształty i okrutne ostrza wroga. Przewodziła im imponująca, zakapturzona postać, szarżujące orki omijały ją szerokim łukiem. Choć większą część twarzy nieznajomego zasłaniał kaptur ciemnoszarej szaty, promieniowały od niego straszliwe zamiary. To nie była zwykła zasadzka.

Lord Alcaron krzyknął coś zuchwałego, dobywając miecza. Faramir i jego zahartowani strażnicy po prostu wyciągnęli swe ostrza w ciszy, oczekując nadchodzącej szarży.

Walka rozbrzmiała echem grzmotu.

Talia Spotkań Krwi Gondoru składa się z następujących zestawów spotkań: Krew Gondoru i Niszczycielskie Orki (Niszczycielskie Orki znajdują się w specjalnym rozszerzeniu *Spadkobiercy Númenoru*).



Ukryte karty

Krew Gondoru to scenariusz dwuetapowy. Gracze znaleźli się w samym środku zasadzki na roztokach Ithilien. Ukryte karty to zakryte karty Spotkań umieszczone na obszarze gry gracza. Te karty przedstawiają siły Mordoru czekające w ukryciu, aby zaatakować bohaterów. W związku z tym treść kart etapów 1B i 2B brzmi tak samo: „Na początku fazy Wyprawy każdy z graczy bierze po 1 ukrytej karcie.”

Kiedy gracz otrzymuje polecenie wzięcia 1 ukrytej karty, bierze wierzchnią kartę z talii Spotkań i umieszcza ją zakrytą na swoim obszarze gry (bez podglądania). Jeśli w momencie, w którym gracz otrzymuje polecenie wzięcia 1 ukrytej karty, w talii Spotkań nie ma już kart, gracz musi potasować stos odrzuconych kart Spotkań w talię Spotkań, a następnie umieścić wierzchnią kartę z tej talii zakrytą na swoim obszarze gry.

Jeśli gracz zostanie wyeliminowany, wszystkie ukryte karty z jego obszaru gry należy odrzucić.

Odwracanie ukrytych kart

Kiedy gracz otrzymuje polecenie odwrócenia ukrytych kart, odwraca wszystkie zakryte karty ze swojego obszaru gry pojedynczo, jedna po drugiej. Jeśli odwrócona karta okaże się wrogiem, gracz natychmiast wchodzi z nim w zwarcie. Jeśli odwrócona karta okaże się podstępem lub obszarem, gracz natychmiast ją odrzuca.

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

Trzęsiecie się z wyczerpania, ale nie możecie sobie pozwolić na odpoczynek. Zwycięstwo pod Cair Andros. Zwycięstwo pod Osgiliath. Jeśli syn namiestnika wpadnie w ręce Saurona, te osiągnięcia Gondoru obrócą się w proch.

Nad Ithilien zapada zmierzch, a wy dalej podążacie tropem uruków, którzy porwali Faramira i Alcarona. Kiedy tylko możecie, przechodzicie w bieg, a kiedy teren wam to uniemożliwia, zwalniate do marszu. Wasz wzrok wędruje nieustannie pomiędzy ziemią pod nogami i poprzedzającą was ciemnością, wypatrujecie chociaż najmniejszego śladu poszukiwanych.

Zbliżacie się do straszliwej Doliny Morgul, roślinność jest tutaj z każdą piędzią rzadsza, martwa lub wypaczona. Z ziemi unosi się zapach rozkładu, z początku słaby, ale z każdym

krokiem na wschód coraz silniejszy. Niedługo potem na niebo ponad Górami Cienia wschodzi księżyc, oblewając krainę wokół was bezdusznym światłem. Jego blask nie przynosi wam żadnej ulgi, ale na szczęście pomaga wypatrywać śladów uruków. Ze wszystkich niebezpiecznych wypraw, których się podjęliście, ze wszystkich aktów oporu wobec Mordoru, ten jeden raz nie możecie zawieść!

Umierająca roślinność z wolna ustępuje nagim skałom i wysuszonemu błotowi. Ślady uruków są świeższe, czujecie, że zbliżacie się do celu. Biegniecie wzdłuż ciepłego, śmierdzącego strumienia Morgulduiny, która bierze swój początek w Dolinie Morgul. Jej kamienne brzegi cofają się na wschód w coraz głębsze cienie. Podążacie dalej, zaczynacie czuć wokół siebie obecność Mordoru, która ciąży wam na barkach niczym jakiś fizyczny ciężar, próbując zmusić do zatrzymania i ucieczki. Kiedy przypominacie sobie historie, jakie ludzie opowiadali o tym miejscu, macki rozpacz zaczynają ścisnąć wasze serca. Mimo to biegniecie dalej, nieustannie, niepowstrzymanie. Czujecie przed sobą zgubną obecność Minas Morgul, Wieży Złych Czarów.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w szóstym zestawie przygodowym z cyklu „Przeciwko Cieniowi” pt. „Dolina Morgul”.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Krew Gondoru, Przeciwno Cieniowi, „Władca Pierścieni” 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, logo FFG, Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednimi właścicielami. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-439-1905. Zachowajcie informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.



**DOWÓD
ZAKUPU**

Krew Gondoru
MEC22

978-1-61661-558-1
1537JAN13