

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

LOCHY CIRITH GURAT™

Poziom trudności = 7

Wieża Cirith Gurat wznosiła się coraz wyżej im bliżej karawana była bramy. Może nie była tak wysoka i potężna jak Minas Ithil, ale mimo wszystko zaprojektowali ją Númenórejczycy. Zbudowano ją po upadku Saurona, gdy pieczę nad krainą Mordoru powierzono Gondorowi. Twierdza mieściła się na najbardziej na południe wysuniętej krawędzi Ephel Dúath, gdzie łańcuch górski zakręcał na wschód. Stąd żołnierze Gondoru mieli strzec wąskiej przełęczy prowadzącej do Mordoru i ziem Harondoru. Jednak podobnie jak Minas Ithil i wiele innych, wieża Cirith Gurat została przejęta przez Wroga w chwili, kiedy Gondor zawiódł i Sauron powrócił do Czarnej Krainy.

Od tamtego czasu wieża stała się domem orków i innych plugawych istot. Bohaterowie widzieli ich teraz dobrze: orczych wartowników w czarnych pancerzach stojących na murach. Każdy uzbrojony w równą wielkość luk i kołczan strzał o czarnych pierzyskach. Ich oczy śledziły karawanę pokonującą stromy wał prowadzący do bramy wieży.

Kiedy byli blisko, Kahlriel przyłożył do ust róg Węża i zadął przeciągle. W odpowiedzi, z wieżchołka muru, rozległ się głośny dźwięk orczego rogu. Z wnętrza fortecy dobiegło głucho dudnienie, a potem, na potężnych łańcuchach, został opuszczony most zwodzony.

Karawana pokonała most i znalazła się na dziedzińcu za bramą. Zza otworów strzelniczych obserwowały ją skośne oczy, a wylegujący się wargowie warczeli na nią leniwie. Bohaterowie byli przebrani w mundury Czarного Węża, ich twarze zasłonięte noszonymi przez jego żołnierzy czarnymi maskami, tak że widać było tylko oczy. Kahlriel wdział pancerz Czarного Węża i niósł list stawienniczy z Mordoru. Przekazał zwój kapitanowi orków, który do niego podszedł. Ten nie kłopotał się z czytaniem, warknął tylko we wspólnej mowie:

- Spóźniłeś się.
- Na drodze zaatakowali nas bandyci - odparł Kahlriel.
- Czyżby? - prychnął ork. - A kto śmiałby zaatakować Czarного Węża w drodze do Mordoru? - spytał szyderczo.
- Głupcy, którzy są teraz martwi - odpowiedział Kahlriel. - Próbowali ukraść trybut, który przywiozłem dla twojego Pana, i zapłacili za to życiem.
- Oho! - zarechotał ork. - Więc Wąż ma jednak kły! No, chłopcy, uważajcie, z tymi warto nie zadzierać!

Zgromadzone orki wybuchły straszliwym, gromkim śmiechem. Kahlriel pozostał niewzruszony.

- Kiedy twoi żołnierze zajmą się rozładunkiem wozów, ty pokażesz mi swoje lochy - powiedział kapitanowi.
- Pokażę? - Ork wydawał się rozbawiony. - A czemuż to?
- Bo takie są twoje rozkazy - odparł Kahlriel, wskazując na zapieczętowany zwój w ręce orka. - Sam przeczytaj.

Sfrustrowany, kapitan spojrzał na zwój, potem z powrotem na Kahlriela i wreszcie warknął:

- Nie ma potrzeby. Jeśli chcesz obejrzeć lochy, zaprowadzą cię tam moi chłopcy. Tylko bez żadnych numerów, bo zostaniesz tam dłużej niżbyś sobie tego życzył! Ghar! - krzyknął do jednego z żołnierzy. - Zabierz tych ludzi do podziemi i pokaż lochy. A wy, robaki, do roboty, rozpakować mi te wozy!

Do bohaterów pobiegł ork o pokrytej bliznami twarzy i długich ramionach. W ręku ścisnął żelazny pęk kluczy. Otworzył ciężkie drewniane drzwi i poprowadził ich w dół, do lochów.

Talia Spotkań „Lochy Cirith Gurat” składa się z następujących zestawów spotkań: Lochy Cirith Gurat, Orki z Mordoru i Terytorium Haradu (Orki z Mordoru i Terytorium Haradu znajdują się w specjalnym rozszerzeniu *Piaski Haradu*). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Więżniowie Cirith Gurat

W „Lochach Cirith Gurat” gracze próbują uwolnić pojmanych przyjaciół z fortecy orków. Aby przedstawić położenie jeńców, podczas przygotowania do gry w strefie przeciwności umieszcza się cel „Więżniowie Cirith Gurat”. Treść tej karty stanowi: „Kiedy postać jest dołączona do karty Spotkania, uważa się ją za strzeżony cel z pustym polem tekstowym”. To oznacza, że schwytane postacie strzeżone przez karty Spotkań tracą swój rodzaj, a także status karty Gracza, i stają się kartami celów. Kiedy strzeżona karta celu zostanie ‘uratowana’ i wróci pod kontrolę swojego właściciela, odzyskuje swój rodzaj i status karty Gracza.

Męstwo

Męstwo to nowe słowo aktywacyjne pojawiające się na niektórych kartach z cyklu „Haradrimowie”. **Akcje** i **Odpowiedzi** ze słowem aktywacyjnym **męstwo** (zapisane odpowiednio jako ‘**Akcja** **męstwa**’ lub ‘**Odpowiedź** **męstwa**’) mogą być aktywowane tylko, jeśli poziom zagrożenia gracza wynosi 40 lub więcej.

Jeśli karta wydarzenia posiada dwa efekty, jeden ze słowem aktywacyjnym **męstwo**, a drugi bez, gracz może aktywować tylko jeden wybrany efekt. Gracz może wybrać efekt ze słowem aktywacyjnym **męstwo** tylko, jeśli jego poziom zagrożenia wynosi 40 lub więcej.



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

Słońce już wschodziło, kiedy bohaterowie wyprowadzali uratowanych jeńców z fortecy Cirith Gurat. Wybrali wijącą się ścieżkę przez pogórze Ephel Dúath. Podróż była trudna i mozolna, ale wysokie urwiska i wielkie głazy spoczywające u stóp gór chroniły ich przed czujnym wzrokiem wieży. Orki nie będą ich ścigać za dnia, nie przy tak piekącym słońcu, ale łatwo mogłyby prześledzić ich szlak, gdyby zbyt szybko powrócili na piaski. Trzymali się więc kamiennych ścieżek i po cichu mierzyli na północ.

Okolo południa zatrzymali się na popas w nisko położonej dolinie. Bohaterowie doglądali każdego więźnia, niektórym opatrując rany, innych podnosząc na duchu. Kahliel usiadł z dala od wszystkich i przyciskał syna do piersi. Kiedy znaleźli go w lochach orków, nie było czasu, żeby się nim zająć. Wódz Haradrimów nigdy nie był tak przerażony jak wtedy. Pragnął tylko wydostać się z synem z fortecy. Teraz, gdy Cirith Gurat skryła się za Górą Cienia, dopiero do nich dotarło, co osiągnęli. Spokój Kahliela rozpadł się w drobny mak. Trzymał syna w objęciach i płakał.

Do Gondoru było jeszcze wiele lig, a orki z pewnością rzucą się w pościg, kiedy tylko zapadnie zmrok, ale w tym momencie Kahlielowi było wszystko jedno. Jego syn był cały i zdrowy. Płakali razem, z przerażenia i szczęścia.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w szóstym zestawie przygodowym z cyklu „Haradrimowie” pt. „Przekraczając Poros”.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyrażonej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz powiązane z nimi 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 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. 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 tę informację. Wyprodukowano w USA. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



Dowód
ZAKUPU
Lochy Cirith
Gurat
PL-uMEC60