

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

OBAWY NAMIEŚNIKA™

Poziom trudności = 5

Bohaterowie docierają do Minas Tirith, niosąc wieści o zwycięstwie pod Cair Andros i wiadomość od Faramira dla lorda Alcarona. Niestety, ten ostatni opuścił miasto w pośpiechu, udając się w urzędową podróż po północnej krainie Anórien. Nic to, bowiem bohaterowie zostają wezwani do Białej Wieży przez samego Denethora, namiestnika Gondoru. Zaskoczył on ich odwagą podczas obrony Cair Andros, dowiedział się też, że są wiernymi ludźmi lorda Alcarona. Nieznajomi, a jednocześnie obdarzeni bezgranicznym zaufaniem – dla Denethora bohaterowie idealnie nadawali się do pewnego zadania.

W zaciszu swoich osobistych komnat Denethor prosi bohaterów o przysługę. Sprawa jest delikatna i wymaga dyskrecji: namiestnik obawia się, że Minas Tirith oplata się spisków. Ponoć koteria kultystów na usługach Mordoru pragnie zawłasczyć władzę w mieście i oddać Gondor w ręce Saurona. Bohaterowie muszą dojść do prawdy...

Talia Obaw namiestnika składa się z następujących zestawów spotkań: Obawy namiestnika, Ulice Gondoru i Rozbójnicy (Ulice Gondoru i Rozbójnicy znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Spadkobiercy Númenoru**).



Przygotowanie do gry

Przygotowując scenariusz Obawy namiestnika, gracze muszą usunąć z talii Spotkań wszystkie karty wrogów z zestawów spotkań Ulice Gondoru i Rozbójnicy, a także 3 karty celów „**Wskazówka**” z zestawu spotkań Obawy namiestnika. Te karty należy potasować w osobną talię – to talia półświatka, którą należy umieścić obok talii Spotkań. Następnie z talii Spotkań należy usunąć 3 karty wrogów z cechą **Lotr** i 3 karty celów „**Spisek**”. Karty wrogów z cechą **Lotr** należy pomieszać, a następnie wylosować jedną z nich i odłożyć ją zakrytą na bok (bez podglądania). Pozostałe dwie karty wrogów z cechą **Lotr** należy usunąć z gry (również ich nie podglądając). Te same czynności należy wykonać w stosunku do kart celów „**Spisek**”. Odłożona na bok karta **Spisku** to karta „tajnego” spisku rozwijającego się w samym sercu Białego Miasta.

Słowo kluczowe „Półświatek X”

W trakcie tego scenariusza bohaterowie będą próbowali rozpracować złowieszczy spisek, który oplótł Minas Tirith. Niektóre obszary posiadają słowo kluczowe półświatka, aby odwzorować ukryte niebezpieczeństwo, które towarzyszy takim działaniom. Kiedy do gry wejdzie obszar posiadający słowo kluczowe półświatka, gracze muszą wziąć z wierzchu talii półświatka tyle kart, ile wynosi wskazana wartość, i umieścić je zakryte pod tym obszarem.

Kiedy jakiś obszar opuści grę, wszystkie znajdujące się pod nim zakryte karty należy odkryć (jedną po drugiej) i umieścić w strefie przeciwności. Jeśli karta z talii półświatka zostaje odrzucona, należy ją umieścić na stosie odrzuconych kart Spotkań. Jeśli z talii Spotkań zostanie odkryta karta ze słowem kluczowym półświatka, ale w talii półświatka nie ma już kart, to słowo kluczowe nie wywołuje żadnego efektu.

***Przykład:** Z talii Spotkań została odkryta karta Domów Umarłych posiadająca słowo kluczowe półświata 2. Pierwszy gracz umieszcza ją w strefie przeciwności, a następnie bierze 2 wierzchnie karty z talii półświatka i umieszcza je zakryte pod spodem tej karty obszaru.*



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

Czempion koterii został pokonany i zdaje się, że wraz z jego śmiercią położono kres wszystkim spiskom. Ulga Denethora jest niemal namacalna, a nagroda hojna. W Białym Mieście znów zapanował kruchy spokój... a jednak nie opuszcza was nieuchwytny lęk. Drobną szczegółów śledztwa się nie zgadzają, niektórzy ze świadków zniknęli bez śladu. Potęgą mrocznego czempiona była niezaprzeczalna, a jednak konspiracja zdaje się zataczać jeszcze szersze kręgi.

Przez kilka następnych tygodni dyskretnie poszukiwaliście dalszych odpowiedzi. Krok po kroku czyniliście postępy, aż nagle uświadomiliście sobie, że znaleźliście się w pobliżu serca ciemności. Niczym uwięziona w swoim gnieździe

żmija, zwinięta i jadowita, zdesperowany prawdziwy mistrz spisku uderzył – bo zaiste przetrwał. Jednakże – tak jak niezliczeni wrogowie przed nimi – również asasyni z Haradu zawiedli.

Pokonałście jego czempiona, zgładziliście najlepszych zabójców i znaleźliście się o krok od odkrycia jego tożsamości... zdradziecki agent Mordoru został przyparty do muru. Zamiast dać się złapać, wraz z garstką swoich najbardziej oddanych stronników uszedł z miasta.

Dowiedziawszy się, że mistrz konspiracji wciąż dycha, Denethor poprosił was, abyście udali się w pościg. Najszybsze konie w królestwie i pieczęć namiestnika, tyle było wam trzeba, aby rozpocząć polowanie. Wasz skryty przeciwnik miał nad wami sporą przewagę, podążaliście jego śladami dobre dwa tygodnie.

Trop prowadził na północ, a potem na zachód, wzdłuż pogórza Gór Białych, aż na sam skraj Lasu Drúadan, dzikiego i niebezpiecznego miejsca...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugim zestawie przygodowym z cyklu „Przeciwko Cieniowi” pt. „Las Drúadan”.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Obawy namiestnika, Przeciwnik Cieniowi, „Miedza Piorścieni” 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 odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1900. Zachowaj tę informację. 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

**DOWÓD
ZAKUPU**

Obawy namiestnika
MEC18
1978-1-61661-554-3
1537JAN13