

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

SPOTKANIE PRZY AMON DÎN™

Poziom trudności = 5

Zobaczywszy na własne oczy jak strzały Wosów kończą marne żywota spiskowców, bohaterowie uciekli z Lasu

Drúadan i udali się w powrotną drogę do Minas Tirith. Rankiem drugiego dnia przywital ich ponury widok. Nad falistymi wzgórzami Anórien wznosiły się kłęby dymu.

Śmierć w końcu przekroczyła Anduinę.

Bohaterowie niezwłocznie wyruszyli w kierunku najbliższego pożaru. Posuwając się ostrożnie wzdłuż traktu, natrafili na dwóch chłopów ukrywających się w przydrożnych krzakach. Prerażeni mężczyźni opowiedzieli im o bandach orków pustoszących okolicę, mordujących pasterzy i rolników z okolicznych krain. W swej relacji wspomnieli o szczególnie okrutnej grupie, która napadła w nocy na pobliską wioskę. Mężczyźni obawiali się, że krwiożercze orki wybiły do nogi wszystkich mieszkańców.

Zbliżając się do wioski, bohaterowie zauważyli, że wieśniacy nie byli całkiem bezbronni – na ulicach walało się kilka ciał orków, a niewielki rynek otaczała barykada z przewróconych wozów i pokrytych ziemią snopów siana. Tylko budynki na peryferiach miasta zostały ograbione i spalone.

Siedzący na barykadzie mieszkańcy przywitali bohaterów z mieszaniną podejrzliwości i nadziei. Ulicami snuł się oleisty dym, wyciskający łzy z oczu i gniew z serc.

Przy obronie wioski pomagał jakiś szlachcic wraz ze swoją zbrojną eskortą – jego ludzie obsadzali barykadę, zajmowali się rannymi i poparzonymi. Wszyscy wyglądali na wynędzniałych i wyczerpanych nocnymi walkami. Osmalony, wycieńczony szlachcic zmrugał oczy, próbując dostrzec coś przez gryzący dym. Kiedy zauważył zbliżających się bohaterów, machinalnie sięgnął do miecza. Właśnie wtedy słaby podmuch wiatru oczyścił na chwilę powietrze, a na twarzy szlachcica pojawił się szeroki uśmiech. To nie kto inny jak lord Alcaron!

- Z zachodu nadciąga pomoc, której nikt się nie spodziewał – powiedział. – Niechaj pierwszy wasz uściskam!

Po krótkim powitaniu lord Alcaron znów sposepniał i wytłumaczył bohaterom położenie, w jakim się znaleźli, i o swej własnej podróży, w którą wyruszył z Minas Tirith jakiś miesiąc temu.

Denethor doszedł do wniosku, że w razie upadku Cair Andros dobrze byłoby przeprowadzić powszechny pobór w krainach

Anórien i przygotować je na ewakuację za bezpieczne mury Rammas Echor. Kiedy Alcaron doszły słuchy o zwycięstwie pod Cair Andros, odesłał zmobilizowanych wojowników do domów i od jakiegoś tygodnia zajmował się urzędowymi sprawami namiestnika w regionie.

- Aliści – skrzywił się – chociaż zwycięstwo pod Cair

Andros powstrzymało falę Mordoru, poważna część sił wroga została odcięta po zachodniej stronie rzeki. Można by pomyśleć, że plugawe kreatury spróbują za wszelką cenę powrócić do swego pana.

- Niestety – wzdycha. – Zamiast tego pomaszerowały na zachód, aby ukarać tutejszych. Wszędzie, gdzie się zawędrują, niosą ogień i krew.

Alcaron wyjaśnił bohaterom, że drogi Anórien szybko stały się zbyt niebezpieczne, aby nimi podróżować. Nawet w towarzystwie zbrojnej eskorty był zmuszony szukać schronienia – wygląda na to, że wątpliwego – w tej oto wiosce.

- Duża grupa bestii zajęła ziemie wokół Amon Dîn – dodał, wskazując na wielkie wzgórze dominujące nad północnym horyzontem. – Przewodzi im wyjątkowo parszywy ork imieniem Ghulat. – Alcaron wymamrotał jego imię, jakby było obelgą, i przeniósł wzrok na barykadę. – Ostatniej nocy ledwo daliśmy im rady. Wygląda na to, że nie spodziewali się żadnego oporu.

- Drugi raz nie popełnił tego samego błędu.

Alcaron obrzucił znużonym wzrokiem grupkę uzbrojonych w kosy i widły wieśniaków opierających się o pobliski wóz.

- Nie podobały mi się nasze szanse przetrwania kolejnej nocy. – Znów wrócił wzrokiem do bohaterów, a na jego okopconej twarzy pojawił się uśmiech. – Teraz, kiedy tu jesteście, jest dla nas jakaś nadzieja. Może jeszcze uda się ocalić tę wioskę. Co wy na to?

Talia Spotkań Spotkania przy Amon Dîn składa się z następujących zestawów spotkań: Spotkanie przy Amon Dîn i Niszczycielskie Orki (Niszczycielskie Orki znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Spadkobiercy Númenoru**).



Słowo kluczowe „Mieszkańcy X”

Mieszkańcy to nowe słowo kluczowe, które można znaleźć na kartach obszarów i Wyprawy ze scenariusza Spotkanie przy Amon Dîn. Słowo kluczowe mieszkańcy tworzy żetony przedstawiające ludzi mieszkających w pobliżu Amon Dîn – bohaterowie muszą ich uratować.

Kiedy do gry wejdzie obszar ze słowem kluczowym mieszkańcy albo też zostanie odkryta karta Wyprawy posiadająca to słowo kluczowe, na danej karcie należy umieścić tyle żetonów zasobów, ile wynosi wskazana wartość. Umieszczone w ten sposób żetony zasobów to żetony mieszkańców. Żetony mieszkańców nie są uważane za żetony zasobów.

Przykład: Z talii Spotkań została odkryta karta Płonącego Gospodarstwa posiadająca słowo kluczowe mieszkańcy 4. Pierwszy gracz umieszcza ją w strefie przeciwności z 4 żetonami zasobów.

Kiedy żeton mieszkańca zostanie odrzucony, należy go odłożyć na wspólny stos żetonów.

Uratowani mieszkańcy i martwi mieszkańcy

Przygotowując scenariusz Spotkanie przy Amon Dîn, gracze muszą umieścić w strefie przeciwności karty celów „Uratowani Mieszkańcy” i „Martwi Mieszkańcy” (zgodnie z treścią etapu 1A). Te karty przedstawiają losy mieszkańców zaatakowanych przez Ghulata i jego orki. Podczas rozgrywki różne efekty gry będą umieszczać żetony mieszkańców na karcie Uratowanych Mieszkańców i żetony obrażeń na karcie Martwych Mieszkańców. Aby wygrać grę, gracze muszą zgromadzić więcej żetonów mieszkańców na karcie Uratowanych Mieszkańców, niż na karcie Martwych Mieszkańców znajdzie się żetonów obrażeń.

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

Ghulat jest martwy, a wioska bezpieczna. W obliczu otaczających śmierci i zniszczenia Alcaron przypomina wam ze stoickim spokojem, że krainy ucierpiałyby znacznie bardziej, gdybyście pozwolili Cair Andros upaść. Chłopi grzebią swych zmarłych i rozpoczynają odbudowę, a ich żony częstują was swym najlepszym jadem. Początek szybko przeradza się w ucztę na cześć przetrwania wioski i jej zbawców. Biesiadując, zauważacie, że odległe pożary są tej nocy znacznie mniejsze. Macie nadzieję, że to znak, że inne

wsie również radzą sobie z szalejącymi hordami.

Podczas drogi powrotnej do Minas Tirith lord Alcaron okazuje się przyjemnym towarzyszem podróży. Jest dumny ze swej ojczyzny, opowiada wam o historii Anórien i budowie starożytnych murów Rammas Echor przez ojca Denethora, Ectheliona Drugiego. Wspomina też o pracach odnowicielskich, które mają przywrócić świetność niemłodej już fortyfikacji.

- Gondor nigdy nie upadnie – stwierdza Alcaron – nie, jeśli jego lud nadal będzie żył z odwagą w sercach.

Lord unika spoglądania na wschód, a błysk zwątpienia w jego oczach zdradza zuchwałe słowa.

Widoczne na tle białego szczytu Mindolluiny wieże Minas Tirith dominują nad okolicą, jesteście już blisko. Właśnie tutaj, na jednym z traktów, zbliża się do was oddział jeźdźców pod chorągwią Gondoru. Zauważacie, że żołnierze noszą pełne zbroje płytowe, ich poważne twarze zdradzają wagę powierzonego im zadania.

Kapitan oddziału podjeżdża do was, a widząc lorda Alcarona, kłania się z szacunkiem.

- Namieśnik wzywa Pelennor do broni – mówi. – Lord Boromir pragnie skorzystać ze zwycięstwa nad wrogiem pod Cair Andros i odbić Osgiliath. – Wskazuje na wschód. – Mam rozkaz przekazać wszystkim zdolnym do walki mężom, aby dołączyli do sił lorda Boromira.

Żołnierze maszerują na północ, a Alcaron wzrusza ramionami.

- Wygląda na to, że puchowe koldry i słodkie wina Minas Tirith będą musiały poczekać jeszcze kilka dni. – Z tymi słowami na ustach nawraca konia na wschodni trakt. – Lordowi Boromirowi nie należy kazać czekać. – Zatrzymuje się na chwilę i, poklepując galkę swojego miecza, spogląda na was wymownie. – Jesteście zdolni do walki? Mam nadzieję, że możemy sobie towarzyszyć jeszcze przez kilka godzin, przyjaciele Gondoru.

Zwracacie wzrok na wschód, gdzie czarne szczyty Gór Cienia spowijają ponure szare chmury. Wygląda na to, że Gondor jeszcze z wami nie skończył...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w czwartym zestawie przygodowym z cyklu „Przeciwko Cieniowi” pt. „Atak na Osgiliath”.



DOWÓD ZAKUPU

Spotkanie przy
Amon Dîn

MEC20

978-1-61661-556-7

1537 JAN13

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Spotkanie przy Amon Dîn, Przeciwność Cieniowi, „Władca Pierścieni” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/b 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 1915 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-638-1905. Zachowaj te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. Uwaga! Nie radzcie 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 MŁODSZE.



FANTASY
FLIGHT
GAMES