Władca Pierścieni™
GRA KARCIANA

Szara Przystań™

Gdy jednak Ar-Pharazôn wstąpił na wybrzeże Błogosławionego Amanu, Valarowie, zrzekając się swej opiekuńczej roli, odwołali się do Jedynego i cały świat się odmienił. Númenor runął pochłonięty przez Morze, a Nieśmiertelne Kraje odsunęły się daleko, poza okręgi świata. Tak się skończyła chwała Númenoru.

–Powrót Króla

Witamy w instrukcji do *Szarej Przystani*, rozszerzenia do gry karcianej *Władca Pierścieni*. Akcja tego rozszerzenia toczy się na bezmiernym oceanie Śródziemia i pośród starożytnych ruin, opowiada o elfach i ludziach, którzy mają odwagę wypłynąć na otwarte wody. Rozgrywając trzy zawarte tu scenariusze, gracze odbędą podróż z bezpiecznej Szarej Przystani elfów do ruin Númenoru i z powrotem.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Szara Przystań* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart:
    - 2 karty Bohaterów
    - 39 kart Graczy
    - 113 kart Spotkań (w tym 13 dwustronnych)
    - 10 kart Wyprawy
    - 1 karta Kursu

Dziennik Wypraw

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.

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Władca Pierścieni: Szara Przystań* można rozpoznać po poniższym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.

Zasady nowych scenariuszy

Wiele z nowych zasad zawartych w tej instrukcji jest wykorzystywanych tylko w pojedynczych przygodach z rozszerzenia *Szara Przystań*. Te zasady zostały opisane w częściach dotyczących poszczególnych scenariuszy. Jednakże wiele z tych zasad zostanie później wykorzystanych również w scenariuszach z cyklu *Ścigacz Snów*.

Zasady i nowe terminy gry

„Odporna na efekty kart 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.

„Ostatni gracz"

Niektóre karty odnoszą się do „ostatniego gracza". Za ostatniego gracza uważa się gracza siedzącego bezpośrednio na prawo od pierwszego gracza. Jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz, jest on zarówno pierwszym, jak i ostatnim graczem.

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 postaciom kontrolowanym 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.

Podróż przez Belegaer

Poziom trudności = 5.

Wędrówka na zachód, do Szarej Przystani, przebiegła tak spokojnie, jak tylko bohaterowie mogli sobie tego życzyć. Koszmary, z którymi zmierzyli się w królestwie grozy, pozostawili za plecami. Nadeszła wiosna, a wraz z nią beztroska towarzysząca niespiesznej podróży, której bohaterowie nie zaznali już od tak dawna. Nim się obejrzeli, minęli Wieżowe Wzgórza i dotarli do bram enklawy elfów.

Na ich spotkanie wyszedł Círdan Szkutnik, Pan Szarej Przystani, wraz z zastępem elfów.

- Dziękuję, że tak szybko odpowiedzieliście na mój list. Pozwólcie, że powitam was w Mithlondzie, ostatnim porcie elfów na wschód od Wielkiego Morza - powiedział, uśmiechając się szeroko. W jego oczach mieniła się mądrość minionych wieków. - Pozwólcie za mną, zaprowadzę was do naszej komnaty obrad. Tam poznacie powód, dla którego znaleźliście się tak daleko od Rivendell.

Kompania podążyła za elfami przez bramę, a potem do strzelistej alabastrowej wieży, wyglądającej na Zatokę Księżycową. W porcie stały smukłe elfie statki o wysokich burtach, śnieżnobiałe, z lśniącymi gwiazdami Eärendila na żaglach. Były w równym stopniu dziełami sztuki, co okrętami, a nade wszystko cudownymi przykładami wyjątkowego rzemiosła elfów. Co dziwne, na wodach zatoki zakotwiczyły też dwa gondorskie statki, poznać je było po zdobiących żagle symbolach Białego Drzewa.

Okrągła sala obrad wieży była pięknie udekorowana. Otwarte, łukowate okna w zachodniej ścianie wpuszczały do pomieszczenia słabą morską bryzę, która umiliła bohaterom oczekiwanie. Niedługo po ich przybyciu do komnaty wszedł żylasty mężczyzna w średnim wieku. Jego długie czarne włosy opadały na ramiona, a przerzedzona broda uwydatniała mocno zarysowane kości policzkowe.

- To lord Calphon z Dol Amroth - powiedział Círdan, przedstawiając nowo przybyłego. - Pokonał długą drogę, aby prosić nas o pomoc.

Lord Calphon powstał i uśmiechnął się, a potem uścisnął dłoń każdego z zebranych. Jego oczy pełne były mieszaniny ulgi i niepokoju.

- Najlepiej będzie, jeśli zacznę od początku - powiedział, siadając za stołem. Splótł dłonie przed sobą, ale z nerwów zaczął przebierać palcami.

Círdan kiwnął na niego, oddając mu głos. Calphon rozpoczął swą opowieść:

- To zaczęło się kilka miesięcy temu. Miałem przedziwny sen, najbardziej wyraźny sen mojego życia. W tym śnie zobaczyłem przepiękną wyspę pośród wód oceanu. Całym sercem pragnąłem tam pożeglować. Na wyspie zobaczyłem ruiny starożytnego Númenoru, ciągnące się po horyzont i znikające pod falami. Gdy tylko się obudziłem, wiedziałem, że nie był to zwykły sen. Później okazało się, że nie miał być ostatnim. Śniłem o tej wyspie i jej sekretach przez wiele miesięcy. Do dziś miewam wizje stojących na niej świątyń i ruin. W Gondorze naucza się nas, że Númenor całkowicie przepadł w odmętach, dlatego nie dopuszczałem do siebie myśli, że wyspa może być prawdziwa. Słyszałem jednak o mądrości i przezorności Pana Círdana: któż mógłby znać sekrety wielkiego oceanu Belegaera, jak nie on i jego elfy, które po nim żeglują. Wsiadłem więc na pokład mojego statku, „Gwiazdy Zarannej", i wraz z najszybszym okrętem floty Dol Amroth, „Srebrnym Skrzydłem", czym prędzej tu przypłynąłem, szukać u Círdana słów mądrości. - Kiwnął na przywódcę elfów, który odwrócił się do bohaterów.

- Pomogłem Calphonowi zinterpretować jego sny i jestem przekonany, że wyspa z jego wizji to jedynie jeden z wierzchołków zatopionego Númenoru. Gdy Valarowie dali upust swojemu gniewowi, ląd ten rzeczywiście pochłonęły fale. Sądzę, że najwyższe szczyty mogły jednak przetrwać kataklizm. To nie przypadek, że Calphon, krew z krwi Númenoru, śni o swej pradawnej ojczyźnie.

Bohaterowie z wielkim zainteresowaniem przysłuchiwali się historii Calphona i wyjaśnieniom Círdana. Gdy pan elfów skończył mówić, jeden z nich powstał i spytał grzecznie:

- Znalezienie tej wyspy na otwartym oceanie, nawet znając jej pochodzenie, będzie nie lada wyzwaniem. Jak możemy pomóc?

Círdan podszedł do okien i spojrzał na Zatokę Księżycową i port Mithlondu.

- To będzie długa podróż. Nie wiem, jakie niebezpieczeństwa czyhają na Calphona, ale czuję, że jego śladami podąża wielkie zło. Nie mogę wam nic nakazać, ale jeślibyście tylko wyrazili chęć, poprosiłbym was, abyście z nim popłynęli i pomogli mu odnaleźć wyspę z jego wizji. Czuję, że ta wyprawa ma wielkie znaczenie.

Bohaterowie spojrzeli po sobie. Nie było debaty ani sprzeciwów. Pilność pobrzmiewająca w głosie Círdana i jego legendarna przezorność w zupełności im wystarczały. Pokiwali głowami na znak zgody:

- Lordzie Calphonie, będziemy ci towarzyszyć - rzekł jeden z bohaterów, występując przed szereg. - Nie mamy jednak własnego statku.

Círdan uśmiechnął się, a jego oczy rozjarzyły się przedziwnym blaskiem, jakby od początku spodziewał się takiej odpowiedzi. Gestem ręki nakazał bohaterom, aby za nim podążyli i szybkim krokiem opuścił komnatę.

Pokonawszy wiele pięter, opuścili wieżę przez zwieńczone łukiem wejście, a potem pospieszyli do doków.

Promienie słoneczne tańczyły po morskiej tafli, powietrze wypełniało skrzeczenie mew.

- Patrzcie! - powiedział Círdan, wskazując na zatokę.

Przy nabrzeżu stał na kotwicy przepiękny elfi statek. Biały, o burtach wyrzeźbionych w złożone skrzydła i galionie w kształcie królewskiego łabędzia.

- Zaprojektowałem ten okręt na długo zanim Calphon do nas dotarł - powiedział pan elfów, kładąc rękę na burcie, ostrożnie, jakby dotykał żywego zwierzęcia - z myślą o podróży najwyższej wagi. Nigdy jednak nie opuścił Zatoki Księżycowej... sądzę, że jest mu przeznaczone wziąć udział w tej wyprawie. Od tej pory będzie się nazywać „Oloroitarë", co znaczy „Ścigacz Snów". Oddaję ten statek i jego załogę pod waszą komendę, czempioni Gandalfa i Elronda. Niechaj przeprowadzi was bezpieczne przez mielizny i głębiny tej podróży. W porcie stoi też inny statek, „Nárelenya". On również może się wam przydać. Te dwa okręty wraz z okrętami lorda Calphona staną się waszą flotą.

Siła i piękno „Ścigacza Snów" nie miały sobie równych. Bohaterowie z całego serca podziękowali Círdanowi, ukorzeni wspaniałością podarków Szkutnika.

- Nie zawiedziemy - powiedział jeden z bohaterów, kłaniając się nisko. - I będziemy dbać o dary Szarej Przystani.

- W to nie wątpię - odparł Círdan, uśmiechając się.

Rozpoczęły się przygotowania do długiej podróży...

Talia Spotkań „Podróży przez Belegaer" składa się z następujących zestawów spotkań: Podróż przez Belegaer, Bezmierne Oceany, Sztormy, Umbarska Flota, Korsarze - Piraci i Flota Ścigacza Snów. Zestawy te posiadają następujące symbole:

Statki

Statki to nowy rodzaj kart pojawiający się po raz pierwszy w rozszerzeniu *Szara Przystań*. W grze występują dwa rodzaje statków: statki-wrogowie i statki-cele. Oba rodzaje statków uważa się za karty statków, ale dotyczą ich odrębne zestawy zasad.

Statki-wrogowie

Statki-wrogowie działają w taki sam sposób jak normalni wrogowie. Uważa się ich za zwykłych wrogów, z poniższymi wyjątkami:

• **Gracz może obronić się przed atakiem statku-wroga tylko statkiem-celem**. Karty nie będące statkami nie mogą bronić się przed statkami-wrogami.

• Jeśli atak statku-wroga pozostanie niebroniony, pochodzące z niego obrażenia muszą zostać przydzielone kontrolowanym przez gracza statkom-celom (a nie bohaterom).

Statek-cel

W rozszerzeniu *Szara Przystań* znajdują się cztery unikatowe statki-cele; można je znaleźć w zestawie spotkań *Flota Ścigacza Snów*. Statki-cele działają w taki sam sposób, jak cele-sprzymierzeńcy. Uważa się je za zwykłych sprzymierzeńców (i postacie), z poniższymi wyjątkami:

• **Statkami-celami gracz może atakować tylko statki-wrogów**. Karty nie będące statkami nie mogą być zaatakowane przez statki-cele.

• **Statkami-celami gracz może bronić się tylko przed atakami statków-wrogów**. Statki-cele nie mogą bronić się przed atakami kart nie będących statkami.

*Ważne: Generalnie statki mogą atakować i bronić się tylko przed innymi statkami. **Jedyny** wyjątek stanowią statki-wrogowie, które mogą być atakowane zarówno przez statki-cele, jak i nie będące statkami postacie.*

Statek-cel

Statek-Wróg

Talia Korsarzy

Talia Korsarzy to oddzielna talia złożona wyłącznie z kart wrogów nie będących statkami. Przedstawia marynarzy, piratów i łupieżców, których gracze mogą spotkać na statkach korsarzy z Umbaru z talii Spotkań.

Jeśli w talii Spotkań danego scenariusza znajdują się statki, zasady przygotowania do gry tego scenariusza nakażą graczom „przygotować talię Korsarzy". Aby to zrobić, należy usunąć z talii Spotkań wszystkich wrogów nie będących statkami, umieścić ich na osobnym stosie, a potem potasować. Ten stos nazywa się talią Korsarzy. Statki-wrogowie pozostaną w normalnej talii Spotkań.

Wrogów z talii Korsarzy odkrywa się wyłącznie w wyniku działania zdolności kart, takich jak słowo kluczowe abordaż (patrz poniżej).

Talia Korsarzy posiada swój własny stos kart odrzuconych. Za każdym razem, kiedy wróg nie będący statkiem miałby trafić na stos odrzuconych kart Spotkań, należy go umieścić na stosie odrzuconych kart Korsarzy. Kiedy w talii Korsarzy zabraknie kart, należy natychmiast potasować stos odrzuconych kart Korsarzy i utworzyć z niego nową talię Korsarzy.

Abordaż X

Abordaż to nowe słowo kluczowe pojawiające się wyłącznie na kartach statków-wrogów. Kiedy statek-wróg ze słowem

kluczowym abordaż wejdzie z graczem w zwarcie ze strefy przeciwności, należy odkryć X kart z talii Korsarzy i umieścić odkrytych w ten sposób wrogów w grze, w zwarciu z tym graczem. Należy zwrócić uwagę, że słowa kluczowego abordaż nie rozpatruje się, jeśli statek-wróg wejdzie z graczem w zwarcie z obszaru gry innego gracza, z talii Spotkań albo ze stosu odrzuconych kart Spotkań.

Przygotowanie floty

Jeśli w talii Spotkań danego scenariusza znajdują się statki, zasady przygotowania do gry tego scenariusza nakażą graczom „przygotować swoje floty". Aby to zrobić, każdy z graczy wybiera, a następnie obejmuje kontrolę nad jednym z czterech unikatowych statków-celów z zestawu spotkań *Flota Ścigacza Snów*: „Ścigaczem Snów", „Gwiazdą Zaranną", „Nárelenyą" lub „Srebrnym Skrzydłem". **Jeden z graczy musi wybrać „Ścigacza Snów".** W grze jednoosobowej gracz obejmuje kontrolę nad „Ścigaczem Snów" ***oraz*** jednym innym wybranym statkiem-celem. Niewykorzystane statki-cele należy usunąć z gry.

Wreszcie, gracz kontrolujący „Ścigacza Snów" dołącza do niego kartę Kursu i ustawia ją na właściwy kurs ☀.

Kurs

Dołączona do „Ścigacza Snów" karta Kursu przedstawia obecną zdolność floty do żeglugi z wiatrem i ominięcia wielu niebezpieczeństw, które mogą wystąpić na morzu. Zły kurs oznacza, że statek płynie w kierunku zagrożeń, takich jak wrogowie albo niesprzyjająca pogoda.

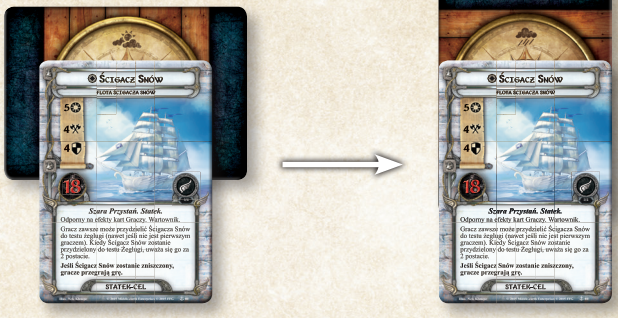
Symbol na karcie Kursu to „obecny kurs". Wszyscy gracze dzielą ten sam kurs. Zależnie od obecnego kursu, niektóre karty wywołają dodatkowe efekty. Poniżej opisano możliwe kursy:

☀: Ten symbol oznacza utrzymanie „właściwego kursu" i jest jednocześnie najlepszym ustawieniem karty. Kurs nie może być już lepszy. Żeglujecie z wiatrem, zachowując maksymalną manewrowość.

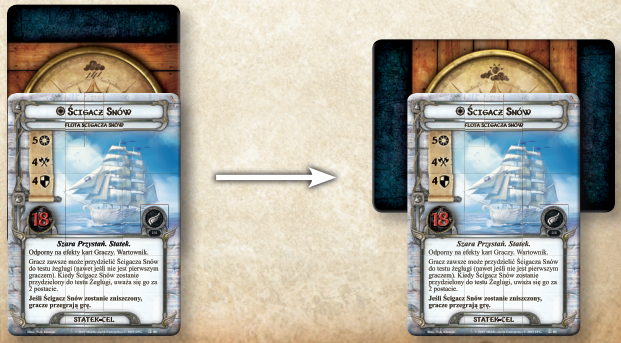
⛅ / 🌧: Ten symbol oznacza „zły kurs" i jest uznawany za umiarkowanie zły kurs. Borykacie się z żywiołami i tracicie na manewrowości.

⚡: Ten symbol oznacza „zły kurs" i jest jednocześnie najgorszym ustawieniem karty. Kurs nie może być już gorszy. Płyniecie pod wiatr, jesteście całkowicie zdani na łaskę oceanu.

Jeśli gracze otrzymają polecenie zboczenia z kursu, muszą obrócić kartę Kursu o 90º w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, tak aby obecny kurs był *o jeden krok bliżej* do najgorszego ustawienia (⚡). Jeśli karta Kursu znajduje się już w najgorszym ustawieniu (⚡), gracze nie mogą już bardziej zboczyć z kursu.



Jeśli gracze otrzymają polecenie korekty kursu, muszą obrócić kartę Kursu o 90º zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, tak aby obecny kurs był *o jeden krok bliżej* do najlepszego ustawienia (☀). Jeśli karta Kursu znajduje się już w najlepszym ustawieniu (☀), gracze nie mogą już bardziej powrócić na właściwy kurs.



Uwaga: jeśli gracze otrzymają polecenie korekty kursu, nie oznacza to, że statki wrócą automatycznie na właściwy kurs (☀), a jedynie, że znajdą się *o jeden krok bliżej* właściwego kursu (☀).

Żegluga

Żegluga to nowe słowo kluczowe, które pojawia się na niektórych etapach wyprawy z rozszerzenia *Szara Przystań*. Odzwierciedla ono podróż przez ocean, którą odbywają statki graczy. Jeśli główna wyprawa posiada słowo kluczowe żegluga, na początku każdej fazy Wyprawy (przed przydzieleniem postaci do wyprawy) pierwszy gracz musi wykonać test żeglugi.

Test żeglugi

Testy żeglugi przedstawiają zdolność graczy do zmiany kursu lub refowania żagli w taki sposób, aby dostosować się do zmiennych wiatrów.

Aby przeprowadzić test żeglugi, należy wpierw zboczyć z kursu. To działanie odzwierciedla zmianę kierunku wiatru i trudności w nawigowaniu na otwartym oceanie (jeśli karta Kursu już znajduje się w pozycji ⚡, nie należy jej obracać).

Gracz wykonujący test żeglugi wyczerpuje dowolną liczbę kontrolowanych przez siebie postaci, przydzielając je do testu żeglugi. Następnie podgląda X wierzchnich kart z talii Spotkań, gdzie X to liczba przydzielonych do testu postaci. Jeśli w talii brak odpowiedniej liczby kart, należy przed odkryciem kart wtasować do talii Spotkań stos odrzuconych kart Spotkań.

Niektóre karty Spotkań mają w dolnym rogu pola tekstowego symbol ☸. Ten symbol oznacza sukces w teście żeglugi. Za *każdy* symbol ☸ znaleziony na podejrzanych kartach Spotkań, gracz może dokonać jednej korekty kursu. Jeśli gracz nie odkryje w ten sposób żadnego symbolu ☸, kursu nie należy korygować. Wreszcie, należy odrzucić wszystkie podejrzane karty.

Symbole ☸ nie wywierają żadnego innego efektu; ich jedyną funkcją jest przedstawianie sukcesu testu żeglugi.

Gracze mogą używać efektów **Akcji** przed i po teście żeglugi, ale nigdy w jego trakcie.

Przykład: Bartek i Michał grają w scenariusz, którego karta głównej wyprawy posiada słowo kluczowe żegluga. Już wcześniej zboczyli z kursu (🌊), ale dobry test żeglugi pozwoliłby go skorygować na właściwy (☀).

1. Na początku fazy Wyprawy pierwszy gracz, Bartek, musi wykonać test żeglugi. Najpierw zbacza z kursu, obracając kartę Kursu o 90 stopni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Ich karta Kursu znajduje się teraz w ustawieniu 🌧.

2. Następnie przydziela do testu Círdana Szkutnika i 2 Marynarzy z Zatoki Księżycowej. Gracz przydzielił do testu 3 postacie, dlatego może podejrzeć 3 wierzchnie karty z talii Spotkań i policzyć znajdujące się na nich symbole ☸.

3. Na pierwszej karcie Bartek nie znalazł żadnego symbolu ☸, ale znalazł po 1 symbolu na dwóch pozostałych. W związku z tym koryguje kurs o dwa kroki w kierunku właściwego kursu - obraca kartę Kursu dwukrotnie. W wyniku tej akcji flota znajduje się znów na właściwym kursie (☀)!

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

- Ten był chyba ostatni - krzyknął jeden z bohaterów, lustrując ocean w poszukiwaniu czarnych żagli.

Korsarze ścigali ich od wielu godzin. Horyzont, na którym nie majaczą wrogowie, przyniósł bohaterom i załodze nieopisaną ulgę.

- Nie rozumiem - powiedział cicho Calphon. - To prawda, Gondor jest zaprzysiężonym wrogiem korsarzy z Umbaru. Ale czemu ścigali nas tak długo, zapuszczając się tak daleko?

- Mnie bardziej martwi fakt, że w ogóle znaleźli się tak daleko na północ - wtrąciła jedna z bohaterek. - Pierwszy raz zauważyliśmy ich ledwie kilka dni po opuszczeniu Szarej

Przystani. To nie może być przypadek - dodała. - Musieli podążać za waszymi statkami z Dol Amroth.

Oczy Calphona rozszerzyły się z przerażenia.

- Co? Podczas naszej podróży na północ nie widzieliśmy ich ani razu... - zacisnął dłonie na jednej z lin tak mocno, że pobielały mu kostki - sama myśl, że moje czyny mogły sprowadzić na elfy z Szarej Przystani niebezpieczeństwo przyprawia mnie o dreszcze. Mam nadzieję, że Círdan mi wybaczy.

Bohaterka uśmiechnęła się do zatroskanego lorda.

- Nie martw się. Wszystko to potwierdza tylko, że nie płyniemy tu na próżno. Korsarze nie bez powodu ścigają nas tak daleko. Teraz musimy tylko poznać ten powód. Odszukajmy wyspę z twojego snu i przekonajmy się, jakie sekrety skrywa.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugiej przygodzie z rozszerzenia „Szara Przystań" pt. „Los Númenoru".

Los Numenoru

Poziom trudności = 5.

Niebo zalały barwy cudownego świtu. Pomarańczowe słońce wyłaniało się zza wierzchołka góry, dokładnie tak, jak opisał to Calphon.

- Ląd na horyzoncie! - zakrzyknął jeden z marynarzy.

We flocie zawrzało jak w ulu. Wyspa była duża, górował nad nią wyrastający ze środka szczyt, niegdyś z pewnością wierzchołek wysokiej góry. Spośród gęstej dżungli wyłaniały się zawalone wieże i starożytne ruiny.

- A więc istnieje - szepnął Calphon, dotarłszy na dziób i spojrzawszy na wyspę z wielką ulgą. - Cieszę się, że nie powiodłem nas na wody Belegaera na marne.

Bohaterowie podzielali ulgę Calphona, chociaż od początku podejrzewali, że wyspa jest prawdziwa. W przeciwnym razie Círdan nie wysłałby ich w tak niebezpieczną podróż. Statki zakotwiczyły u zachodniego wybrzeża wyspy, a załogi opuściły na wody niewielkie kanoe.

Kompania przygotowała się do zejścia na brzeg: bohaterowie uzbroili się na wypadek, gdyby na wyspie czyhały na nich jakieś niebezpieczeństwa, i upewnili się, że zabrali prowiant na kilka dni.

- Powinieneś zostać na pokładzie - powiedział Calphonowi jeden z bohaterów. - Wypełniłeś swoją rolę, doprowadzając nas tutaj. Teraz my musimy zrobić to, co do nas należy.

Calphon zdecydowanie potrząsnął głową, nie przystając na tę propozycję.

- Nie, muszę iść z wami - wyjaśnił. - Nie będę w stanie poprowadzić nas na lądzie, ale od prawie roku wyobrażałem sobie ten dzień. Muszę zejść na brzeg i na własne oczy zobaczyć ruiny Númenoru.

Bohaterowie spojrzeli po sobie z niepokojem, ale nikt nie zdobył się na odwagę, aby odmówić Calphalonowi.

- Nie wiemy, jakie tajemnice i niebezpieczeństwa skrywa wyspa - powiedział jeden z nich. - Jeśli jednak taka twa wola, uszanujemy ją i będziemy cię strzec.

Calphon bez zastanowienia kiwnął głową.

Kompania przesiadła się do mniejszych łodzi i popłynęła w kierunku niezbadanego lądu.

Talia Spotkań „Losu Númenoru" składa się z następujących zestawów spotkań: Los Númenoru, Topielcy i Ruiny Númenoru. Zestawy te posiadają następujące symbole:

Niezbadany obszar

Niezbadany obszar to nowe słowo kluczowe pojawiające się na niektórych obszarach z rozszerzenia *Szara Przystań*. Niezbadane obszary to regiony Śródziemia, które podczas tej ery świata nie zostały przez nikogo odkryte ani odwiedzone. W związku z tym gracze nie wiedzą, co w nich zastaną, kiedy do nich dotrą.

Niezbadane obszary są dwustronne. Jedna strona nazywa się „Zaginioną Wyspą" i zawsze posiada słowo kluczowe niezbadany obszar. Niezbadane obszary zawsze umieszcza się w strefie przeciwności stroną „Zaginionej Wyspy" ku górze (nie podglądając drugiej strony). Obszary ze słowem kluczowym niezbadany obszar nie posiadają punktów wyprawy i nie można ich zbadać, umieszczając na nich żetony postępu. Mimo to gracze mogą umieszczać na nich żetony postępu (aby aktywować efekty **akcji** takich kart).

Każda kopia Zaginionej Wyspy zawiera treść: „**Wymuszony:** Kiedy Zaginiona Wyspa stanie się aktywnym obszarem, odwróć ją”. Innymi słowy, gracze dowiedzą się, co to za obszar, dopiero po odbyciu doń podróży. **Obrócenie niezbadanego obszaru usuwa zeń wszystkie żetony postępu.** Kiedy niezbadany obszar zostanie już obrócony, działa w taki sam sposób jak każdy inny obszar, z poniższymi wyjątkami: dwustronne obszary nie mogą trafić do talii Spotkań, jeśli dwustronny obszar miałby trafić na stos odrzuconych kart Spotkań, należy go ponownie wtasować do talii Niezbadanych Obszarów (stroną z Zaginioną Wyspą ku górze).

Każda kopia Zaginionej Wyspy zawiera również treść: „**Akcja:** Usuń z tej karty 4 żetony postępu, aby ją podejrzeć”. Innymi słowy, umieszczając żetony postępu na karcie Zaginionej Wyspy w strefie przeciwności, gracze będą mogli podejrzeć jej drugą stronę i dowiedzieć się, gdzie mogą podróżować.

Wiele dwustronnych kart ze słowem kluczowym niezbadany obszar posiada **wymuszone** efekty ulegające aktywacji po odwróceniu karty ze strony „Zaginionej Wyspy” na drugą stronę. Po odwróceniu karty niezbadanego obszaru gracze powinni sprawdzić, czy nowy obszar nie wywołuje takiego efektu. „Podglądanie” zakrytej karty niezbadanego obszaru nie aktywuje takich efektów.

Uwaga! Wszystkie kopie Zaginionej Wyspy posiadają na stronie Zaginionej Wyspy symbol zestawu spotkań *Ruiny Númenoru*, mimo że część z tych kart może faktycznie należeć do innych zestawów spotkań.

Przygotowanie talii Niezbadanych Obszarów

Jeśli w talii Spotkań danego scenariusza znajdują się niezbadane obszary, zasady przygotowania do gry tego scenariusza mogą nakazać graczom „przygotować talię Niezbadanych Obszarów”. Aby to zrobić, należy usunąć z talii Spotkań wszystkie dwustronne karty obszarów ze słowem kluczowym niezbadany obszar, umieścić je na osobnym stosie, a potem potasować. Ten stos nazywa się talią Niezbadanych Obszarów. Wszystkie karty w tej talii powinny spoczywać stroną z Zaginioną Wyspą ku górze, tak aby gracze nie wiedzieli, jakie obszary skrywają.

Nie czytajcie poniższego fragmentu, dopóki bohaterowie nie wygrają tego scenariusza.

Gdy tylko bohaterowie przekroczyli próg świątyni, poczuli obecność czegoś mrocznego i złowrogiego. Wyblakłe arrasy i popękane posągi, świadectwo stuleci zaniedbania, przedstawiały złego Morgotha jako wspaniałą, potężną istotę.

- W Gondorze znamy historię chwały i upadku Númenoru. Wielu bezbożnych Númenorejczyków wznosiło modły do Morgotha - wyjaśnił lord Calphon, przyglądając się jednemu z niepokojących posągów. - To musiała być jedna ze świątyń zbudowanych ku jego czci.

Bohaterowie dokładnie przeszukali ruiny, ale ostatecznie nic nie znaleźli. Wiele pytań pozostawało bez odpowiedzi. Powoli zaczęli tracić nadzieję, wątpić, aby świątynia była ich ostatecznym celem. Skorzy kontynuować przeczesywanie wyspy, zaczęli zbierać się do marszu, ale Calphon nalegał, aby pozostali.

- Czekajcie! Jeszcze nie możemy stąd odejść... Ja... Ja pamiętam to miejsce, tak mi się wydaje... - przejechał palcami po ścianie, próbując odgadnąć sekrety kamienia - pamiętam... dźwięk młota uderzającego o kowadło... żar kuźni...

Bohaterowie spojrzeli po sobie z troską i ostrożnie podeszli do Calphona. Szlachcic zamknął oczy i przyłożył ucho do ściany, zaczął uważnie nasłuchiwać.

- Lordzie Calphonie? - zagadnął po chwili jeden z bohaterów, kładąc dłoń na ramieniu Gondorczyka, chcąc podtrzymać go na duchu.

Szlachcic zatrząsł się, jakby właśnie zbudził się ze snu, i zwrócił się w stronę kompanii ze zdziwieniem malującym się na twarzy.

- Coś tu jest! - zakrzyknął.

Przeszedł kilka kroków wzdłuż ściany i położył dłoń na zimnym kamieniu.

Ku zaskoczeniu bohaterów, kamień ustąpił, a ściana otworzyła się na zewnątrz, jakby trzymała się na niewidzialnych zawiasach. Drzwi, a za nimi tajne przejście. Oniemiały, Calphon wszedł do środka, bohaterowie podążyli tuż za nim. Korytarz był wąski i wilgotny. Nie zaszli daleko, kiedy natrafili na strome schody prowadzące w odmęty świątyni. Wreszcie, pokonawszy niezliczoną liczbę stopni, dotarli do niewielkiej komnaty. W jej centrum mieściło się podwyższenie, a na nim ołtarz. Po obu jego stronach stały dwa kandelabry, pradawne i skąpane w mroku. Na ołtarzu spoczywał olbrzymi klucz z czarnego żelaza.

- Klucz? - spytał zdziwiony Calphon, biorąc go w ręce. - Nie rozumiem. Szukałem rozwiązania trawiącej mnie tajemnicy, a odkryliśmy jedynie wyspę, która sama w sobie jest zagadką.

- Być może elfy z Szarej Przystani będą znać odpowiedź - zasugerował jeden z bohaterów.

Nigdzie na wyspie nie było zamka, do którego pasowałby czarny klucz. Kompania ruszyła na zachód, ku wybrzeżu.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzeciej przygodzie z rozszerzenia „Szara Przystań" pt. „Atak na Szarą Przystań".

Atak na Szarą Przystań

Poziom trudności = 6.

Podróż powrotna do Szarej Przystani była długa, ale już nie tak niebezpieczna jak poszukiwania zaginionej wyspy ze snów Calphona. Chociaż flota znalazła się pod nieznanymi gwiazdami, nieobecność korsarzy z Umbaru pozwoliła załodze wytyczyć prosty kurs na północny-wschód. Gdy dotarli do wybrzeży Śródziemia, pozostało tylko podążyć wzdłuż kontynentu na północ, ku Zatoce Księżycowej. Bohaterowie co i rusz wyglądali czarnych żagli, ale podczas drogi nie zobaczyli ani jednego. Wreszcie dopłynęli bezpiecznie do Szarej Przystani, gdzie przywitało ich bicie dzwonów i elfi śpiew.

Jeszcze tego samego wieczora wszyscy zebrali się w komnacie obrad i oddali się świętowaniu, ich wyprawa dobiegła bowiem końca. Elfy wypytywały ich o podróż, a bohaterowie z chęcią opowiadali o swoich przygodach. Sam Calphon pogrążył się jednak w milczeniu.

Círdan przysłuchiwał się bohaterom z rosnącym zainteresowaniem. Rejs w kierunku wyspy, przeprawa przez dżunglę, starożytne ruiny Númenoru...

- Nie wiem, skąd wiedziałem, gdzie szukać - odezwał się wreszcie Calphon, gdy pojawił się temat świątyni Morgotha. - Czułem się tak jakbym... jakbym przypominał sobie coś z mojej odległej przeszłości. - Sięgnął pomiędzy poły dubletu i wydobył tajemniczy czarny klucz, który nosił na szyi na cienkim łańcuszku. Położył go na stole w centrum komnaty i dodał: - Na wyspie znaleźliśmy tylko ten dziwny klucz. Mamy nadzieję, że mądrość elfów z Szarej Przystani pozwoli odkryć jego znaczenie.

Elfy przez jakiś czas dokładnie badały klucz, zamyślony Círdan gładził brodę, czasem potakując.

- Nie ulega wątpliwości, że to wytwór Númenorejczyków, jest w nim jednak coś osobliwego. Nie wiem, co może otwierać.

Calphon westchnął, czując ogarniającą go rozpacz. Galdor przekazał klucz Círdanowi. Gdy tylko starszy elf ujął go w dłonie, jego ciałem targnął nagły skurcz.

- Klucz jest w jakiś sposób splugawiony - powiedział, obracając go w dłoniach. Wbił w niego wzrok tak intensywnie, jakby chciał go przewiercić.

Zanim zdołał powiedzieć coś jeszcze, komnatę wypełnił dochodzący ze strażnicy hałas.

- Obserwatorzy wód! - krzyknął Galdor.

Bohaterowie doskoczyli do wysokich okien wyglądających na zatokę. Ku swojemu przerażeniu dostrzegli zbliżające się od zachodu statki korsarzy. Pod osłoną nocy czarne żagle były ledwo widoczne. Niebo zasłoniły błyszczące czerwienią strzały, wody zatoki pruły zbliżające się do portu skify.

W komnacie wybuchł chaos.

- To atak korsarzy! Łupieżców!

Powietrze wypełniły wrzaski elfów i ludzi, zewsząd dobiegał bitewny zgiełk, grzmiący niczym pomruki burzy. Wiatr niósł ze sobą zapach płonącego drewna. Círdan rozkazał Calphonowi i pozostałym elfom poszukać bezpiecznego schronienia, a potem zwrócił się do bohaterów z prośbą o pomoc.

- Palą statki w porcie! - krzyknął zrozpaczony. - Nie możemy pozwolić, żeby puścili flotę z dymem!

Bohaterowie pokiwali głowami na znak zgody, a potem dobyli mieczy i wybiegli na zewnątrz.

Talia Spotkań „Ataku na Szarą Przystań” składa się z następujących zestawów spotkań: Atak na Szarą Przystań, Łupieżcy i Elita *Zaklinacza Sztormów*. Zestawy te posiadają następujące symbole:

Pożar X

Wiele obszarów z tego scenariusza posiada słowo kluczowe pożar X. Odzwierciedla ono sytuację, w której znaleźli się bohaterowie: flota elfów i nabrzeże Szarej Przystani zostały zaatakowane przez korsarzy, którzy podłożyli pod nie ogień.

Pod koniec każdej rundy gracze muszą umieścić po 1 żetonie obrażeń na każdym obszarze ze słowem kluczowym pożar w strefie przeciwności. Wiele efektów kart Spotkań również zmusi graczy do umieszczenia żetonów obrażeń na obszarach z tym słowem kluczowym.

Jeśli w dowolnym momencie na obszarze ze słowem kluczowym pożar znajdzie się tyle żetonów obrażeń, ile wynosi wartość X pożaru, ten obszar zostanie zniszczony i należy go umieścić rewersem ku górze pod spodem karty celu Szara Przystań W Płomieniach. Karty znajdujące się pod tą kartą celu uważa się za będące poza grą.

Jeśli obszar ze słowem kluczowym pożar zostanie zbadany, trafia na stos odrzuconych kart Spotkań, a wszystkie znajdujące się na nim żetony obrażeń zostają odrzucone.

Elita „Zaklinacza Sztormów”

Elita Zaklinacza Sztormów to zestaw spotkań składający się z dwóch dwustronnych kart: Kapitana Sahíra i Na’asiyahy. Każda z tych kart ma stronę wroga i stronę celu-sprzymierzeńca. Jeśli scenariusz nakazuje użycie tego zestawu spotkań, poinstruuje on również graczy, z której ze stron będą korzystać. Żaden ze scenariuszy z rozszerzenia Szara Przystań nie korzysta ze stron z celami-sprzymierzeńcami, dlatego gracze mogą je na razie zignorować.

Te karty nie posiadają rewersów kart Spotkań, dlatego nigdy nie można ich umieścić lub wtasować do talii Spotkań ani odrzucić na stos odrzuconych kart Spotkań. Jeśli taka karta opuści grę jako wróg, należy ją umieścić w puli zwycięstwa. Jeśli opuści grę jako cel-sprzymierzeniec, należy ją po prostu usunąć z gry.

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

Wygrana nie przyszła łatwo, kilka statków pochłonęły płomienie. Z pomocą bohaterów elfom udało się jednak odwrócić losy bitwy i odeprzeć korsarzy. Ich przywódca, zatwardziały kapitan o imieniu Sahír, nakazał odwrót, umbarskie statki szybko opuściły Zatokę Księżycową.

Elfy ugasiły pożary i zaczęły szacować straty.

- Korsarze nigdy nie zapuszczali się tak daleko na północ. Jaki cel mieli w ataku na Szarą Przystań? - spytał na głos jeden z bohaterów. - Nie byli dostatecznie liczni, żeby zdobyć port.

Pozostali z początku się z nim zgodzili, ale po chwili jeden po drugim uświadomili sobie swój błąd. Wrócili myślami do wyprawy na wyspę. Korsarze zawsze zdawali się znać ich plany i ścigali ich aż na odległe wody Belegaera.

- Lordzie Calphonie! - krzyknął któryś.

Jak jeden mąż pognali ku wysokiej wieży górującej nad zatoką, wciąż trzymając w dłoniach obnażoną broń. Wbiegli po kamiennych schodach, a dotarłszy do komnat lorda Calphalona, nie kłopotali się z pukaniem.

Wpadli do środka, ale było już za późno. Martwy szlachcic leżał na posadzce, jego twarz wykrzywiona w grymasie bólu. Pierś znaczyła głęboka rana, jakby ktoś nabił go na miecz. W starciu zginęło też kilku strażników lorda i tyluż korsarzy. Zaginął łańcuszek z tajemniczym czarnym kluczem. Z framugi

otwartego okna zwisał przypominający szpon hak zakończony liną, która sięgała do samego morza.

- Nie mamy czasu do stracenia - powiedział jeden z bohaterów po chwili ciszy poświęconej żałobie. - Korsarze zabrali klucz. Dlatego uciekli: osiągnęli swój cel.

Bohaterowie po raz ostatni oddali cześć szlachcicowi z Dol Amroth, a potem pospieszyli na „Ścigacza Snów". Tam spotkali Cirdana, który oceniał zniszczenia, jakie odniosło jego arcydzieło i inne statki z floty elfów. Usłyszawszy wieści o losie Calphona, potrząsnął z niepokojem głową.

- Musicie ich gonić, tak szybko jak tylko wiatr zdoła was ponieść. Ponownie oddaję pod wasze rozkazy „Ścigacza Snów". Załogi Calphona z pewnością pozwolą wam objąć dowództwo również na jego statkach. - Oczy elfa świeciły równie jasno, co gwiazdy na niebie. - Roztaczająca się przed wami droga nie będzie łatwa i nie wiem, gdzie ostatecznie was zaprowadzi. Jestem jednak pewien, że tamten klucz jest sercem całej tej tajemnicy. Odszukajcie go i poznajcie jego cel!

Bohaterowie pospiesznie opuścili port w poszukiwaniu skradzionego artefaktu - i zemsty za śmierć Calphona.

Niezadowolona Na'asiyah schowała swoje noże za bandolier. Osiągnęli cel, ale Sahír całkowicie zignorował jej plan. Wraz z niewielkim oddziałem najlepszych łupieżców wzięła łódź i przedostała się w pobliże elfiej wieży pod osłoną wieczornej mgły. Jej umiejętności pozwoliłyby im zinfiltrować budowlę\ niezauważonymi, uciszyć gondorskich strażników i ukraść artefakt. Zamiast tego, gdy tylko dotarła do wieży, usłyszała bicie dzwonów i odgłosy bitwy.

Mieszkańcy Mithlondu zdali sobie sprawę z ich obecności i zadanie Na'asiyahy stało się znacznie trudniejsze. Strażnicy szlachcica byli dobrze wyszkoleni i zdołali powalić kilku z jej łupieżców. Ostatecznie, aby odzyskać klucz, została zmuszona do zabicia Calphalona. A miała nadzieję go porwać: upozorować jego ucieczkę, tak aby ich własna przebiegła bez komplikacji. Atak Sahíra wszystko to zniweczył.

Gdy tylko „Zaklinacz Sztormów" i jego flota znaleźli się poza zasięgiem Szarej Przystani, wpadła do kajuty kapitana.

- Z całym szacunkiem, ale co to miało być? - powiedziała, krzyżując ręce na piersi. - Atak na Szarą Przystań miał być ostatecznością. Myślałam, że mam się zakraść i odzyskać artefakt, a nie rozpoczynać cholerną wojnę.

Kapitan Sahír siedział na krześle z nogami na biurku. Wyglądał na wielce z siebie zadowolonego. Uśmiechając się, raz po raz obracał w ręku czarny klucz.

- Na'asiyah - powiedział jakby nigdy nic. - Jesteśmy korsarzami. Nie będziemy się przekradać jak nocni złodzieje. Morze należy do nas. Ci, którzy je z nami dzielą, mają się trząść na sam widok naszych żagli na horyzoncie.

- Czyś nie wybrał mnie swoim pierwszym oficerem? Jeśli zamierzałeś zignorować moją radę, mogłeś mnie przynajmniej uprzedzić. Wsadziliśmy kij w mrowisko. Mogliśmy rozpłynąć się w ciemnościach nocy i oddalić się od Szarej Przystani na wiele mil morskich, zanim zorientowaliby się, że klucz zaginął. Teraz z pewnością wyślą za nami pościg.

Uśmiech Sahíra zniknął, jego oczy pochwyciły złowrogie spojrzenie kobiety.

- Moja droga Na'asiyaho, czy ty się ich boisz?

- Oczywiście, że nie, kapitanie - odparła spokojnie, mrużąc oczy.

Kwestionowała rozwagę planu Sahíra, ale nie miała oporów przed rozlewem krwi - jeśli taka była wola jej przełożonego.

- Mam tylko nadzieję, że twoja nagroda warta jest żywotów marynarzy, których straciliśmy. - Skłoniła się sztywno i opuściła kajutę, zamykając za sobą drzwi.

Krzątający się po pokładzie marynarze oczekiwali jej rozkazów, jak zawsze, kiedy Sahír był czymś zajęty. Morski wiatr porwał jej gęste włosy i przez chwilę poczuła błogi spokój.

- No? Na co jeszcze czekacie, łazęgi? - krzyknęła gwałtownie na załogę. - Mamy wrogów do prześcignięcia! Cała naprzód!

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w pierwszym zestawie przygodowym z cyklu „Ścigacz Snów" pt. „Ucieczka Zaklinacza Sztormów".

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

Projekt gry karcianej *Władca Pierścieni*: Nate French

Projekt i rozwój rozszerzenia: Matthew Newman

Dalsze prace nad rozszerzeniem: Caleb Grace

Redakcja: Tom Howard

Projekt graficzny gry karcianej *Władca Pierścieni*: Kevin Childress

Projekt graficzny rozszerzenia: Mercedes Opheim oraz Shaun Boyke

Dyrektor zarządzający grafiką: Brian Schomburg

Okładka: Matt Stewart

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Kierowniczy projektant graficzny: Andy Christensen

Tekst fabularny: Matthew Newman

Producent: Matthew Newman

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Kierownik działu gier LCG: Chris Gerber

Specjalista ds. licencji: Amanda Greenheart

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: *Tony Fanchi, Tom Howard, Brian Schwebach, Craig Bergman, Amanda Bergman, David Gearhart, Dennis Beard, Mark Craumer, Ian Martin, Jason Lyle Garrett. Matthew Juszczyk, Troy Lawrence, Nate French, Brad Andres, Ariel Dominelli, Jason Clifford, Zach Varberg, Michael Strunk, Justin Engelking, Luke Eddy, Jeremy Zwirn, Gareth Dean, Matthew Elias*

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, *Władca Pierścieni* i powiązane z nimi postacie, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały użyte 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.

DOWÓD ZAKUPU
MEC47
Szara Przystań