

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

WRZOSOWISKA ETTEN™

Poziom trudności = 4

Dzięki odwadze Strażnika Amarthiula, a także umiejętnościom i sprytowi bohaterów, kompanii udało się uciec z lochów pod Górą Gram. Jednakże droga na południe, ku Rivendell, okazała się być usiana niebezpieczeństwami. Pośpiech zmusił ich do podróży przez dzikie Wrzosowiska Etten, czego szybko pożałowali.

Wrzosowiska Etten były nieujarzmioną, ponurą krainą, pełną trolli i innych dzikich bestii nieustannie szukających pożywienia. Bohaterowie odzyskali w lochach część swojego ekwipunku, ale przez całą tę przeprawę nie byli w formie, żeby walczyć z takimi potworami.

Na pofalowanych wzgórzach panowała okropna pogoda. Niebo nie roz pogodziło się ani razu, padał tylko nieustanny deszcz, który zamieniał ziemię w błoto, przesiąkał ubrania i mroził do samego szpiku kości. Chmury miały kolor obsydianu. Nocą zaslaniały księżyc i gwiazdy, jedyne, płocze światło dawały tylko sporadyczne rozbłyski piorunów. Od czasu do czasu w powietrzu rozlegał się potężny grzmot, pozostawiający po sobie nieprzyjemne dzwonięcie w uszach.

Na Wzgórzach Trolli trudno było o pożywienie, a jeszcze trudniej o schronienie. Gdyby udało im się znaleźć jakąś bezpieczną kryjówkę – niewielką jaskinię, w której mogliby się ukryć, albo kępę drzew zapewniającą odrobinę osłony – mogliby na chwilę odpocząć, nie martwiąc się trollami i deszczem. Nawet wtedy musieliby szybko wznowić marsz, bo jeśli chcieli dotrzeć do Rivendell na czas i przyjść z pomocą Iarionowi, musieli zachować stałe tempo. Przynajmniej tak tłumaczyli sobie swój pośpiech.

Wiedzieli, że upiór Thaurdir wciąż ich ściga i sama myśl o tym, że mógłby ich dopaść w tym strasznym miejscu, wypełniała ich serca przerażeniem...

Talia Wrzosowisk Etten składa się z następujących zestawów spotkań: Wrzosowiska Etten, Dżicz Eriadoru i Nieprzychylna Pogoda (Dżicz Eriadoru i Nieprzychylna Pogoda znajdują się w dużym rozszerzeniu **Zaginione Królestwo**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Męstwo

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

Bitwa

Jeśli karta posiada słowo kluczowe bitwa, podczas rozpatrywania wyprawy przydzielone do niej postacie biorą pod uwagę swoją łączną , a nie . Tę wartość nadal porównuje się do wrogów i obszarów.

Cele-obszary

W tym scenariuszu znajdują się 4 karty celów-obszarów: Leśna Kępa, Ustronna Jaskinia, Opuszczony Obóz i Siwa Woda. Te karty celów uważa się jednocześnie za karty obszarów, nie posiadają one jednak , mogą też, jak inne cele, posiadać słowo kluczowe strzeżona.

Kiedy celu-obszaru strzeże inna karta Spotkania (w tym poboczna wyprawa), taki obszar nie może stać się aktywnym obszarem. Kiedy strzegąca celu-obszaru karta Spotkania zostanie rozpatrzona, ten cel-obszar wraca do strefy przeciwności. Dopiero od tej pory gracze mogą do niego podróżować. Jeśli celu-obszaru strzeże inny obszar, podróży do strzegącego obszaru nie uważa się za podróż do celu-obszaru.

Schronienie

Schronienie to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu Wrzosowiska Etten. Schronienie reprezentuje bezpieczne kryjówki, w których gracze mogą się zaszyć i przeczekać złą pogodę i polujące na nich okrutne trolle.

Kiedy gracze odbędą podróż do obszaru ze słowem kluczowym schronienie, wszyscy znajdujący się z nimi w zwarciu wrogowie cofają się natychmiast do strefy przeciwności.

Kiedy obszar ze słowem kluczowym schronienie jest aktywnym obszarem, gracze ignorują wszystkie efekty „po odkryciu” kart podstępów i traktują pola tekstowe pobocznych wypraw z kart Spotkań tak, jakby były puste, a wrogowie nie wykonują testów zwarcia. Jeśli pod koniec fazy Wyprawy obszar ze słowem kluczowym schronienie jest aktywnym obszarem, należy go umieścić w puli zwycięstwa.

Amarthiúl

Amarthiúl to cel-sprzymierzeniec z tego scenariusza. Podczas przygotowania do gry pierwszy gracz obejmuje nad Amarthiulem kontrolę. Treść Amarthiula stanowi: „**Odpowiedź:** Kiedy jakiś wróg wchodzi z jakimś graczem w zwanie, oddaj temu graczowi kontrolę nad Amarthiulem”. Ta odpowiedź jest opcjonalna; pozwala przekazać kontrolę nad Amarthiulem graczowi, z którym jakiś wróg wejdzie w zwanie. Amarthiúl nie przechodzi pod kontrolę następnego gracza wraz z przekazaniem znacznika pierwszego gracza.

Treść Amarthiula stanowi również: „**Jeśli Amarthiúl opuści grę, gracze przegrywają**”. Efekty kart nie mogą modyfikować tej treści.

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

Wędrówka przez Wrzosowiska Etten była ciężka i pełna niebezpieczeństw, ale kompanii udało się pozostawić dżiczą za sobą. Bohaterowie przetrwali zimno i raz za razem wymykali się trollom – i strasznieszym bestiom. Gdy wspięli się na ostatnie wzgórze, a ich oczom ukazały się lasy Rhudauru, ogarnęła ich ulga i nieopisane szczęście, którego nie czuli od czasu ucieczki z gobliniskich lochów.

– To Rhudaur, jedno z trzech królestw starożytnego Arnoru – wyjaśnił Amarthiúl, kiedy weszli pomiędzy sosny.
– W Rhudaurze ród Isildura nie przetrwał, z czasem liczba tutejszych Dúnedainów zmalała. Starcy opowiadają o złych ludziach, mieszkańcach wzgórz, którzy sprzymierzyli się z Angmarem i setki lat temu obalili ostatniego króla Rhudauru. Od tamtej pory królestwo było wasalem Czarnoksiężnika, a pozostali Dúnedainowie zostali albo zgłodzeni, albo pierzchli na zachód.

– Dobrze znasz historię swojego ludu – powiedział jeden z bohaterów z podziwem.

Amarthiúl tylko się uśmiechnął.

– Ważnym jest, byśmy my, Dúnedainowie, wiedzieli kim jesteśmy i skąd przybywamy – odparł. – Nasze królestwo zostało podzielone, a lud rozpieczętował się po wojnie z Angmarem. Niewiele nas już pozostało. Wierzymy jednak, że nadejdzie czas, kiedy krew Isildura zjednoczy królestwa Arnoru i Gondoru. Jeśli zapomnimy o naszym dziedzictwie, stracimy nasze przeznaczenie.

Kiedy oddalili się już od Wzgórz Trolli na tyle, by bezpiecznie odpocząć, rozbili obóz, zapolowali na zwierzynę i po raz pierwszy od wielu tygodni upiekli świeże mięso. Nie mogli jednak długo tu pozostać. Ich cel wciąż leżał wiele dziesiątek mil na południowy-wschód, nie opuszczało ich też poczucie, że z wrzosowisk podążył za nimi do Rhudauru przejmujący chłód, wici jakiejś nieopisanej grozy...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w czwartym zestawie przygodowym z cyklu „Przebudzenie Angmaru” pt. „Sekrety Rhudauru”.



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz powiązane z nimi postacie, wydarzenia, przedmioty 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 W County Rd 22, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Wyprodukowano w USA. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



DOWÓD
ZAKUPU
Wrzosowiska
Etten
uMEC41