

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

BITWA O CARN DŪM™

Poziom trudności = 8

Gdy bohaterowie dotarli do Rivendell, z drzew opadły już liście, a lodowate pazury zimy wbiły się głębiej w południowe krainy. Elfi strażnicy rozpoznali bohaterów i przywitali ich serdecznie, a potem odprowadzili do Ostatniego Przyjaznego Domu i zaoferowali jadło i napitek, który ci z wdzięcznością przyjęli. Gdy poprosili o audiencję u Elronda, szybko poprowadzono ich do jego komnat.

Pan elfów przybył niedługo później i poprosił bohaterów, aby zasiedli i opowiedzieli swoją historię. Mówili o wszystkim: o strasliwym odkryciu w Amon Forn, ataku na Fornost, uwięzieniu pod Górą Gram i sekretach, które odkryli, przeszukując ruiny Rhudauru.

Kiedy wspomnieli o Daechanarze i pokazali Elrondowi księgę znaną w domostwie rodu Iâriona, pan elfów zmrużył oczy, jakby coś sobie przypomniał, i zacisnął zęby.

- To imię, którego nie wymawiano od ponad tysiąca lat - powiedział. - Daechanar, o którym mówicie, był ongiś Dûnedainem z Rhudauru. To on utorował drogę do upadku swojego królestwa, przeszedł na stronę Angmaru i został jednym z zaufanych dowódców samego Czarnoksiężnika. Jego brat Iârchon i jego synowie byli jednymi z nielicznych Dûnedainów, którym udało się uciec. Zbiegli tutaj, do Imladris, gdzie przez pewien czas zamieszkiwali.

Elrond wiedział o czym mówi, nie przeczytał o tym bowiem w księdze, a po prostu przeżył te wydarzenia.

- Niedługo potem wojska Angmaru pomaszerowały na Rivendell. Nasi wrogowie oblegali nas przez pewien czas, ale po wielu latach udało się przełamać obleżenie. Iârchon był jednym z ochotników, którzy walczyli w obronie Imladris. Widziałem jak spotkał się na polu bitwy ze swym zdračliwym bratem. Daechanar został zabity, a my zatriumfowaliśmy, ale ostatnie słowa zdračcy wstrząsnęły Iârchonem tak dalece, że przyszedł do mnie prosić o radę. Wciąż pamiętam te słowa: „Przeżyję was wszystkich i długo po twojej śmierci będę nawiedzał twoich potomków, mój pan już się o to zatroszczył”. Obawiałem się, że pan Nazgûli nauczył swego podwładnego jakiejś plugawej magii, takiej, która potrafiła ożywiać martwe ciała i więzić w tym śmiertelnym królestwie duchy dawno zmarłych.

Oczy Amarthiûla rozszerzyły się ze strachu i zrozumienia. Młody Strażnik zerwał się na równe nogi.

- Chcesz powiedzieć, że wódz nieumarłych, z którymi się zetknęliśmy, to ten sam Daechanar, który zmarł wieki temu?

- Dokładnie tak - odparł Elrond, nakazując mu ręką, aby ponownie spoczął. - Wierzę, że nigdy nie został pokonany. Zniszczono jego ciało, ale duch przetrwał. „Długo po twojej śmierci będę nawiedzał twoich potomków”. Mówicie, że w Fornocie Iâriona wzięto żywcem. Nie sądzę, aby to był przypadek. - Na chwile zamilkł, rozważając, co usłyszał. -

Iârion jest krwią z krwi Daechanara. Myślę, że upiór pragnie go opętać, uczynić jego ciałem własnym. Wtedy jego powrót do tego świata byłby ostateczny. Czarnoksiężnik z Angmaru zasiada w Minas Morgul, więc Daechanar stałby się władcą całego mrocznego Angmaru. Widzieliście już jego orcze sługi i sprzymierzone z nim gobliny z Góry Gram. Gdyby ten plan się udał, oznaczałoby to koniec pokoju na Północy.

Trudno było w to uwierzyć, ale Elrond nie zwykł się mylić, dlatego nie wazili się wątpić w mądrość jego słów. Wreszcie wszystko, co przeżyli, ułożyło się w spójną całość.

- Iârion jest ich jeńcem od wielu tygodni - powiedział jeden z bohaterów ze smutkiem, mając nadzieję, że nie wszystko było jeszcze stracone. - Czy jest już za późno, aby pokrzyżować plany Daechanara?

Amarthiûl ścisnął wiszący na piersi wisiorek z jastrzębiem w locie i przemówił żarliwie:

- Musimy natychmiast ruszyć na północ!

Mimo powagi sytuacji, Elrond uniósł ku niemu dłoń i przemówił uspokajająco:

- Twoja odwaga jest godna podziwu, młody Strażniku, ale okaz cierpliwość. Tak potężnego rytuału nie odprawia się ot tak, to nie jest łatwe. Moment, w którym uderzył Thaurdir, nie był przypadkowy. Za kilka tygodni dojdzie do zimowego przesilenia. To najzimniejszy, najmroczniejszy dzień w roku, po nim życie zaczyna się odradzać. W noc przesilenia najłatwiej będzie Daechanarowi dostać się do ciała Iâriona. Jeśli mam rację, upiór czeka na stosowny moment. Mamy czas, żeby zebrać nasze siły - a wy macie czas, aby wypocząć. Wasza podróż z pewnością was zmęczyła.

Pan Rivendell wezwał do komnaty kilkoro elfów i nakazał im ruszyć na południe i wschód. Mieli odnaleźć jak najwięcej Strażników i sprowadzić ich z powrotem do Imladris.

- Nie dowodzę zastępem elfów, który mógłbym posłać na wojnę, ale ci, którzy mogą, będą wam towarzyszyć podczas marszu na północ, ku fortecy Carn Dûm.

Bohaterowie spojrzeli po sobie, pokiwali głowami i powstali od stołu. Jeden z nich pokłonił się przed Elrondem i przemówił uprzejmie:

- Trzeba powstrzymać Daechanara. Wyruszymy na północ i wypełnimy tę misję.

Amarthiûl zwrócił się do bohaterów, na jego twarzy malowała się niezłomna determinacja.

- Moi przyjaciele, raz po raz ryzykowaliście życie dla mojego ludu. Pozwólcie mi się do was przyłączyć. Gdziekolwiek zaprowadzi was los, mój miecz będzie wam służył pomocą.

- Zasłużyłeś sobie na miejsce w naszym gronie - powiedział jeden z bohaterów, ściskając Amarthiûla za przedramię. - Jesteśmy wdzięczni, mając po swojej stronie kogoś takiego jak ty.

Kompania przebywała w Rivendell przez ponad dwa tygodnie, odpoczywając i lecząc rany. Każdego dnia na wezwanie Elronda odpowiadali kolejni Strażnicy. Przybywali do Imladris z łukami i mieczami w dłoniach, gotowi pomścić bliźnich, którzy zginęli w Fornoście. Bohaterowie przygotowywali atak jak długo mogli, czas jednak szybko się skończył. Jeśli chcieli dotrzeć do Carn Dûm przed zimowym przesileniem, nie mogli zwlekać. Z niewielką, ale zdeterminowaną grupą elfów i Strażników u boku, ruszyli na północ, mając nadzieję wywalczyć sobie drogę do wnętrza fortecy i powstrzymać rytuał Daechanara...

Talia Bitwy o Carn Dûm składa się z następujących zestawów spotkań: Bitwa o Carn Dûm, Orki z Angmaru i Czarna Magia (Orki z Angmaru i Czarna Magia znajdują się w dużym rozszerzeniu **Zaginione Królestwo**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Thaurdir

Thaurdir to dwustronna karta wroga, którą umieszcza się w strefie przeciwności podczas przygotowania scenariusza **Bitwa o Carn Dûm**. Jedna ze stron posiada cechę **Kapitan**, natomiast druga cechę **Czempion**. Na każdej ze stron znajduje się **wymuszony** efekt aktywowany odkryciem karty z cechą **Czary** lub po odwróceniu karty. Za każdym razem, kiedy jakiś efekt odwróci Thaurdira na drugą stronę, należy aktywować nowy **wymuszony** efekt.

Za każdym razem, kiedy Thaurdir zostanie odwrócony na drugą stronę, zachowuje wszystkie żetony i dołączone karty. Podczas przemiany nie opuszcza gry.

Thaurdir nie ma rewersu karty Spotkania i dlatego w żaden sposób nie można go umieścić w talii Spotkań ani do niej wtasować.

Przykład: Gracze są na etapie 1B, a Thaurdir spoczywa na stole stroną z cechą **Kapitan** ku górze. Następnie gracze odkrywają kartę podstępu „Wola Daechanara”, która sprawia, że Thaurdir zostaje odwrócony na stronę z cechą **Czempion**. Po odwróceniu zostaje aktywowany nowy **wymuszony** efekt o treści: „**Wymuszony:** Kiedy Thaurdir zostanie odwrócony albo zostanie odkryta karta podstępu z cechą **Czary**, Thaurdir leczy 3 obrażenia i wykonuje natychmiastowy atak przeciwko pierwszemu graczowi”. Thaurdir leczy 3 obrażenia i natychmiast wykonuje atak przeciwko pierwszemu graczowi, wciąż pozostając stroną z cechą **Czempion** ku górze.

Pod koniec tej rundy Thaurdir wciąż znajduje się na stole stroną z cechą **Czempion** ku górze, dlatego gracze odwracają go na stronę z cechą **Kapitan** (ponieważ treść etapu 1B stanowi: „Jeśli pod koniec rundy Thaurdir spoczywa na stole stroną z cechą **Czempion** ku górze, odwróć go.”). Po odwróceniu karty zostanie aktywowany nowy **wymuszony** efekt o treści: „**Wymuszony:** Kiedy Thaurdir zostanie odwrócony albo zostanie odkryta karta podstępu z cechą **Czary**, rozdaj każdemu znajdującemu się w grze wrogowi po 1 kartę cienia”.

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.

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

Gdy powalili Thaurdira, jego szczątki rozpadły się i na ich oczach zamieniły w popioły, a zbroja i broń ze szczękiem legły na ziemi. Zanim nacieszyli się zwycięstwem, powietrze wypełniło wycie wilków.

- Gobliny - krzyknął jeden ze Strażników z tylnego szeregu. - Gobliny z Góry Gram!

Kompania została zaatakowana od południa przez gobliny, zaś orki z Carn Dûm przegrupowały się i wzmocniły obronę. Za chwilę mieli zostać otoczeni ze wszystkich stron, to była jedyna szansa, żeby wślizgnąć się do fortecy.

Jeden z elfów z Rivendell zwrócił się do bohaterów z ponurym wyrazem twarzy, przekrzykując zgłęb bitwy:

- Musicie dostać się do środka i powstrzymać rytuał Daechanara!

- A co z wami? - odparł jeden z bohaterów z niepokojem.

- Nie będziecie w stanie odpierać ataków goblinów w nieskończoność!

- Więc niech wam to długo nie zajmie! Idźcie! - krzyknął, a potem rzucił się w wir bitwy.

Bohaterowie nie mieli wyboru. Musieli porzucić pozostałych i wślizgnąć się do wnętrza Carn Dûm. Powalili kilku orków, którzy stali im na drodze, i zinfiltrowali fortecę, mając nadzieję stawić czoła Daechanarowi i uratować przyjaciela...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w szóstym zestawie przygodowym z cyklu „Przebudzenie Angmaru” pt. „Królestwo Grozy”.

Amarthiúl

Láron położył dłoń na rękojeści miecza, jak często zwykł czynić, kiedy zwracał się surowo do swojego ucznia.

- Nie wyruszysz z nami na tę misję. Thumaczyłem ci to wyraźnie już wiele razy - powiedział stanowczo, wbijając wzrok w stojącego przed nim chłopca.

Wiele lat temu, kiedy ojciec Amarthiúla zginął w bitwie, Iáron przygarnął chłopca i został jego mentorem, nauczycielem zwyczajów Dúnedainów. Amarthiúl był bystry, ale lekkomyślny.

- Jestem lepszym wojownikiem niż ktokolwiek w moim wieku. I zwinniejszym! Przeszedłem wszystkie sprawdziany, które przygotowała dla mnie starszyzna. Przysięgam ci, że jestem gotów!

Amarthiúl miał tylko czternaście lat, ale mówił prawdę. Wśród swoich rówieśników był niezrównany, sprytniejszy i bardziej uzdolniony w fechtunku. Uczył się szybko, poznał już wiele z historii swojego ludu, ale bardziej interesowało go polowanie na orki i innych agentów Wroga.

- Wierzysz, że wygrana w stu ćwiczebnych walkach i lektura wojennych traktatów naszych przodków przygotowała cię na wszystko, nigdy jednak nie polowałeś na takiego wroga. Orki są gruboskórne, silne i naprawdę przerażające. Ich nienawiść jest nie do okiełznania. Topi ich myśli w szale i czyni bardziej niebezpiecznymi niż mógłbyś sobie wyobrazić.

Amarthiúl starał się wyglądać na odważnego. Zaczął coś mówić, ale jego mentor pokręcił głową i nie dał mu skończyć.

- Moja decyzja jest ostateczna. Zostaniesz tutaj i będziesz kontynuował swoje szkolenie.

Po tych słowach Iáron i pozostali Strażnicy pospieszenie opuścili Fornost. Mieli pilną misję. Zwiadowcy wypatrzili orki schodzące ze wzgórz Evendim. Bez względu na to, czy byli to agenci jakiejś większej grupy czy też łupieżcy szukający ofiar wzdłuż brzegu Jeziora Nenuial, Strażnicy mieli się z nimi rozprawić.

Amarthiúl nie miał zamiaru dać się zostawić. Zebrał prowiant na kilka dni, uzbroidł się w dwa ostrza ze zbrojowni w Fornoście i podążył za Strażnikami na zachód. Trzymał się na tyle blisko, by móc tropić ich ślady, ale na tyle daleko, by nie zdali sobie sprawy, że są śledzeni. Młody Dúnadain dbał o to, by nie dać się zauważyć. Wiedział, że jeśli ujawni się w pobliżu Brandywiny, Strażnicy nie będą mieć już wyboru i będą musieli zabrać go ze sobą.

Strażnicy maszerowali szybciej, niż Amarthiúl zakładał – każdego dnia pokonywali kilka staj. Ciężko było mu za nimi nadążyć, ale determinacja i chęć udowodnienia braciom swojej wartości dodawały mu skrzydeł. Wyobrażał sobie, że kiedy wreszcie ujawni się pozostałym, będą z niego dumni, że zaimponuje im jego umiejętność dotrzymania im kroku.

Niestety, Amarthiúl nie spodziewał się, że orki będą wędrować wzdłuż wschodniego brzegu Brandywiny. Rozpoznając łatwy łup, zakradły się do młodzieńca pod osłoną nocy, kiedy ten był już zmęczony, a one w pełni sił. Gdy pierwszy z orków podniósł bojowy okrzyk w swym chrapliwym języku, strach sparaliżował Amarthiúla, a serce nieomal wyrwało się z jego piersi. Orki zaszarżowały na niego ze wszystkich stron. Chłopak dzielnie dobył swoich mieczy i próbował się bronić, ale zwyciężyło przerażenie. Lata treningu wyparowały z jego umysłu, zastąpiła je panika. Został powalony w kilka sekund.

Orki nie chciały go zabić. Zamiast tego obaliły go na ziemię i rozbroiły. Jeden chwycił go, spętał grubą liną i zasłonił opaską.

- Har! Co my tu mamy, chłopcy? - spytał jeden z nich, głośno rechocząc, i okrutnie kopnął młodzieńca.

- Wygląda na świeże mięso - odpowiedział mu inny. - Zjedzmy go!

- Nie bądź taki szybki! To ledwo osesek. Pewnie kręci się tu więcej jemu podobnych. Najpierw ich złapmy. Wtedy zabijemy wszystkich za jednym zamachem.

Amarthiúl przeklinał się za swoją głupotę. Przez niego pozostali Strażnicy wpadną w pułapkę orków, na które chcieli zapolować.

- Nie! Jestem tu sam... - zaczął, ale jeden z orków zakneblował go opaską z grubej wełny, tak, że z jego ust wydostały się tylko przytłumiony bełkot.

Przywiązały go do góry nogami do gałęzi wysokiego drzewa i ukryły się, wiedząc, że przebywający w pobliżu Strażnicy, wiedzeni odgłosami szamotaniny, przyjdą sprawdzić, co się stało. Nie minęło wiele czasu, kiedy Amarthiúl usłyszał szelest liści, a potem nagle szczęk broni. Bitwa ogarnęła las niczym gwałtowny sztorm. Nic nie widział, mógł tylko bezradnie przysłuchiwać się świstowi mieczy, brzdękowi naciąganych cięciw i kłopotowi stali uderzającej o stal. Potem wszystko ucichło.

Amarthiúl został opuszczony na ziemię, a potem powoli wyswobodzony z więzów - chociaż od tyłu trzymała go pewnie za nagarski urękawiczniona dłoń. Gdy usunięto mu opaskę, zobaczył twarz Iárona. Zabrakło mu słów.

Wszędzie wokół leżały trupy orków. Wielu Strażników zostało rannych, ich broje były poobijane lub zerwane. Krwawiące rany smarowano ziołową pastą i bandażowano.

Iáron milczał. Amarthiúla najbardziej bolała cisza. Wiedział, że ich zawiódł, że naraził ich na niebezpieczeństwo.

- Ja... ja... - zaczął, ale serce stanęło mu w gardle i nie był w stanie kontynuować. - Przepraszam. - Tylko tyle był w stanie powiedzieć, zanim się rozplakał.

- Wszystko w porządku, chłopcze - powiedział Iáron, przytulając go i kładąc mu rękę na głowie. - Ktoregoś dnia mi się odwiedzisz.



DOWÓD
ZAKUPU
Bitwa
o Carn Dûm
uMEC43