

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

DOLINA MORGUL™

Poziom trudności = 7

Podczas pościgu za rozbitymi wojskami wroga kompania strażników Faramira zabrnęła w głąb Ithilien i tutaj, niedaleko starych rozstajów, wpadła w zasadzkę orków. W trakcie walki zarówno lord Faramir, jak i lord Alcaron, zostali pojmani.

Sama myśl o synu Denethora w sali tortur Saurona zmusiła bohaterów do rozpaczliwej pogoni. Po wielu godzinach podążania tropem porywaczy, dotarli wreszcie do wylotu straszliwej Doliny Morgul.

Gdy na horyzoncie zaczyna już majaczyć kontur Martwego Miasta, bohaterowie doganiają ściganych.

Widząc, że forsowny marsz zdał się na marne, wycieńczonych uruków ogarnia furia - zatrzymują się na naradę, nie przestając gniewnie warczeć. W ich szeregach pojawia się zakapturzona postać, najpewniej ich przywódca, która szepce jakieś uspokajające słowa. Istota przypomina wam morgulskiego czarnoksiężnika, który dowodził zasadzką na rozstajach. Chociaż tamten nikczemnik spoczywa martwy na leśnym kobiercu, bohaterom nie uśmiecha się mierzyć z kolejną kreaturą jego pokroju.

Prawda jest gorsza. Znacznie gorsza.

Zakapturzona postać gestykułuje żywo w kierunku odległej wieży, a jego wola zdaje się nie znosić sprzeciwu. Najwyższy z uruków zarzuca sobie na ramię toból wielkości człowieka i warczy na dwóch innych, aby za nim podążyli. Cała trójka rusza energicznie na wschód. Najwyraźniej ich dowódca nie zamierza ryzykować zdobyczy, kiedy są już tak blisko Mordoru.

Trójka uruków zdąża wzdłuż starożytnej brukowanej drogi wraz z jeńcem, ale reszta zwraca się ku nadciągającym bohaterom. Kiedy są już blisko, zakapturzona postać zaciera dłonie i zaczyna się śmiać. Ten dźwięk jest upiornie znajomy.

- Jesteście nieustępliwi! - stwierdza postać. - Czemuż po prostu nie możecie umrzeć! - Rozkłada ręce bezradnie, szydząc z bohaterów.

Urukowie dobywają broni, czemu towarzyszy kakofonia ocierającej się o siebie, przeżartej rdzą stali. W ich oczach bohaterowie dostrzegają mord.

- Na szczęście przybyliście za późno - kontynuuje zakapturzona postać. Od niechcenia kiwa ręką w stronę uruków, którzy zmierzają do straszliwego miasta. Toból z więźniem podryguje bezwładnie na ramieniu najwyższego z nich. - Sauron otrzyma swą zdobycz. - Kiedy postać ściąga kaptur, chmury odsłaniają akurat połyskujący księżyc. - Nic

już tego nie powstrzyma.

Bohaterów ściska za serce przyprawiająca o mdłości groza. Kiedy dociera do nich głębia rozpacz, czas zdaje się zamierać. Ohydny trupi blask Minas Morgul wydaje się jakby jaśniejszy. Wody Morgulduiny gulgoczą, okrutnie rozbawione.

- To oczywiście, że ktoś tak sędziwy jak ja opanował sztukę cierpliwości - mówi lord Alcaron, którego prawdziwe imię brzmi Ulchor. - A jednak wasza nieustępliwość wystawiała mnie na każdym kroku na próbę. Gratuluje! - kontynuuje, gwałtownie opuszczając ramiona. - Mój pan pragnął obu braci, wygląda na to, że dostarczę mu tylko jednego. - Wzrusza ramionami. - Mimo wszystko coś mi mówi, że to właśnie młodszy jest tym cenniejszym. - Alcaron przygląda się twarzom swych byłych przyjaciół. Przerazenie, które na nich widzi, sprawia, że uśmiecha się jeszcze szerzej. - Oczywiście, dostarczę mu też wasze głowy. W ramach rekompensaty. - Kiwa na najwyższego z uruków. - Pozwólcie, że przedstawię wam mojego zaufanego sługę, Murzaga. - Olbrzym i jego towarzysze ruszają do przodu, niecierpliwie oblizując swoje ostrza. - Mam nadzieję, że jego towarzystwo was wypatroszy.

Urukowie szarżują na bohaterów, a Alcaron spokojnie się odwraca i rusza w kierunku Minas Morgul. Jego śmiech odbija się echem od ścian doliny. Pokrywające je nienaturalnie białe kwiaty zdają się spijać ten dźwięk.

Talia Spotkań Doliny Morgul składa się z następujących zestawów spotkań: Dolina Morgul, Elita Mordoru i Mieszkańcy Puszczy (Elita Mordoru i Mieszkańcy Puszczy znajdują się w specjalnym rozszerzeniu Spadkobiercy Númenoru).



Przygotowanie do gry

Przygotowując scenariusz Dolina Morgul, gracze muszą przeszukać talię Spotkań, wziąć z niej kartę celu „Ku Wieży” i umieścić ją w strefie przeciwności. Ta karta przedstawia uruków, którzy niosą Faramira do Minas Morgul. W tym scenariuszu gracze próbują uratować Faramira, dlatego treść tej karty celu brzmi: „Usun z gry Faramira”. To oznacza, że podczas tego scenariusza gracze nie mogą wykorzystywać żadnej wersji Faramira.

Wrogowie z cechą Kapitan

Scenariusz Dolina Morgul składa się z 3 etapów, a każdemu z nich odpowiada jeden wróg z cechą **Kapitan**: Murzag, lord Alcaron i Nazgûl z Minas Morgul. W celu pokonania danego etapu, a ostatecznie również wygrania gry, gracze muszą pokonać każdego z tych **Kapitanów**. Ci straszliwi wrogowie nie cofną się przed niczym, aby tylko powstrzymać bohaterów przed uratowaniem Faramira. Zgodnie z treścią każdej karty etapu z tego scenariusza żaden **Kapitan** nie może zostać usunięty z gry, chyba że zostanie zabity. To oznacza, że efekty kart, które wtasowują wrogów z powrotem do talii Spotkań lub usuwają ich z gry, nie wywierają żadnego wpływu na znajdujących się w strefie przeciwności **Kapitanów**.

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

Wbrew wszelkim przeciwnościom, udało się wam odeprzeć czarnego jeźdźcę i jego sługi. Jednakże zwycięstwo kupiło wam niewiele czasu. Trupi blask Minas Morgul, obudzony gniewem przegranej, pulsuje powoli i złowrogo, niczym pogrzebowy całun na gorącym wietrze. Dygoczące światło odbija się w bezdusznych białych kwiatach, które żądają bezgłośnie, abyście pogodzili się ze śmiercią.

Wrzask Nazgûla raz jeszcze rozdziera tkaninę nocy. Zza białych niczym kości murów miasta wydobywa się upiorny dźwięk piskliwych fletów. Bramy Minal Morgul ponownie się rozwierają... a w was coś pęka, opanowuje was przerażenie. Wraz z ledwo przytomnym Faramirem pierzacie na zachód, tak szybko, jak tylko wasze wycieńczone nogi zdołają was ponieść. Nie ważycie się odwracać, nie chcecie spozierać na Minas Morgul i grobową procesję, która wylewa się z jej bram.

W następnych latach niewiele będziecie pamiętać z waszej ucieczki na zachód. Wszystko zlewa się wam w niewyraźny obraz jałowych górskich zboczy, gnijących liści nocnego lasu i upiornego oblicza odległego księżyca. Gdy dziś spoglądacie na pełnię, jedyne, o czym potraficie myśleć, to o przerażającym blasku Minas Morgul, na którego samo wspomnienie przechodzą was dreszcze.

Rankiem w cieniu posągu na rozstajach odnalazła was grupa ocalałych strażników. Nie byli pewni, kto miał się gorzej, ranny, pobity Faramir, czy jego bladzi wybawcy, wstrząśnięci i zmarznięci ze strachu i wyczerpania.

Odwracacie się w siodłach. Minas Tirith niknie wam z widoku, błyszcząca czerwienią w promieniach zachodzącego słońca Wieża Echtheliona zdaje się was żegnać.

Pamiętacie wszystko. Serdeczne uściski i wdzięczność Boromira pod Osgiliath. Troskliwe posługi w Domach Uzdrawień, gdzie uleczono wasze ciała, a wasze umysły zapomniały o koszmarach. Wielką uroczystość na dworze

Denethora, pełną kwiatów, uśmiechów i wina koloru głębokiej czerwieni. Pamiętacie przysięgę przyjaźni, jaką złożył wam namiestnik w imieniu Białego Miasta. Pamiętacie słowa i uściski dłoni, i muzykę. Pamiętacie też rozstanie z Faramirem, dożgonna wdzięczność w jego oczach wydaje się wam najcenniejszą ze wszystkich nagród.

Wreszcie wasze oczy bezwiednie przesuwają się na wschód, a wasze serca kurczą się, kiedy przypominacie sobie o tym, o czym próbowaliście zapomnieć. Zasadzkę. Pośepną czujność Minas Morgul. Lodowaty strach Upiora Pierścienia. Zdradę przyjaciela.

Odwracacie się i ponaglacie konie, które niosą was ku zachodzącemu słońcu, w stronę Wrót Rohanu. Myśl o zostawianym za plecami Gondorze, jego silnym, nieugiętym oporze wobec Cienia, przynosi wam pociechę. Czujecie, że raz jeszcze przyjdzie wam zobaczyć jego zielone pola i białe wieże.

Ale do czasu czekają na was inne przygody.



Ulchor siedział we wspólnej izbie „Skaczącej Ryby”, czekając, aż jego pionki się pojawią. Uśmiechał się grzecznie do ludzkiego bydła, które przewijało się przez tawernę. Ktoś zawsze unosił kufel, uchylał kapelusza czy mamrotał cicho „Dobry, jasniepanie”. Nigdy nie przepadał za morzem, a cierpki zapach ryb i wodorostów, który przywarł do ścian Pelargiru, przyprowadził go o mdłości. Nie będzie mu żal opuścić tego miejsca ani jego żalonych słonych mieszkańców.

Życie w Gondorze było boleśnie długie. Zbyt długie. Na szczęście niedługo miało dobiec końca.

Ulchor spróbował sobie wyobrazić granice sprytu swego pana. Sauron był cierpliwy niczym noc, wplatal swe plany w tkaninę Zachodu bardzo delikatnie, zasiewał swe czarne nasiona, a one czekały w uśpieniu tak długo, aż nie nadszedł czas, by zakwitły.

Ulchor sączył wino, rozpamiętując przeszłość.

Kiedy do Barad-Dûr dotarły wieści o narodzinach drugiego syna Denethora, Sauron uknuł swój przebiegły plan. Plan, zgodnie z którym kilka dekad później Ulchor znalazł się w tym szambie gnijących łodzi i słonawych smrodów, które gondorscy głupcy nazywali miastem.

Sauron go wezwał, a on nie zwlekał. Natychmiast porzucił swe żony krwi i niewolników, zostawił ich wszystkich w swej twierdzy u wybrzeży Nûrnen. I tak nienawidził tamtejszego słonego powietrza. Zresztą, kiedy Sauron wzywał, nie kazało mu się czekać. Niewiele pozostało pobratymców Ulchora, dlatego Czarny Władca wysoce cenil ich usługi. W przeciwieństwie do yrchów, gatunek Ulchora był kompetentny, inteligentny i zaprawdę okrutny.

Byli ludem przebiegłym ponad zwykłą miarę, a w ich żyłach krążyła mądrość i długie życie Westernesse. Niektórzy na Zachodzie nazywali ich „Czarnymi Númenorejczykami”, niewiele jednak знаło ich prawdziwe możliwości ani bezmiar nienawiści, jaką darzyli spadkobierców Elendila.

Minęło ponad szesnaście lat od dnia, kiedy niewielką szlachecką siedzibę w Anórien spustoszył oddział orków. Zamordowano każdego chłopca z okolicy, każdego sługę, wszystkich członków szlacheckiej rodziny.

Wszystkich, z wyjątkiem dziedzica rodu, którego w zgłiszczach domostwa odnalazła odsiecz. Młody szlachcic cudem uszedł straszliwemu losowi, ukrywając się w kamiennym przepuście – w ten sposób umknął

uwadze orków i uniknął pożaru. Był bliski śmierci, wygłodzony, otumaniony dymem i oszalały z rozpacz i przerażenia. Jednakże chłopak przeżył, a wraz z nim jego ród. Z czasem odbudowano jego siedzibę, a na jego włości sprowadzili się nowi chłopci. Dziedzic został lordem, a jako lord urosł w siłę. Zdobył szerokie wpływy w całym regionie, zdobył szacunek na dworze namiestnika.

Głupcy, pomyślał Ulchor. Kości chłopca zakopał pod ciężkimi głazami w strumieniu za przepustem. Nie pozostawił przy życiu nikogo, kto mógłby wątpić w jego historię. Kiedy na jego włości przybyli dalsi krewni, aby pomóc w odbudowie, przyjęli go jak swego. Niektóre z kobiet z rodu mówimy mu nawet, jak przypomina ojca, albo jak oddziedziczył oczy po matce. Złe czary, które tchnęły w jego wygląd młodość, były zaprawdę potężne.

Jak i on sam. Pociągnął kolejny łyk wina, jakby na potwierdzenie własnych myśli. Cieszył się z nadchodzących dni. Czasu, kiedy resztki Zachodu zostaną ciśnięte w odmęty tego samego zniechęconego morza, które pochłonęło ojczyznę jego przodków.

Niedługo do przystani Pelargiru zawinie statek z wysłannikami Białej Rady. Ulchor zatarł dłonie. Dzięki jego pomysłowości i podstępowi przyjdzie im mu zaufać. Oszuka ich, tak jak oszukał wszystkich innych, a dzięki wiarygodności, jaką niesie ze sobą jego imię, pomogą mu zbliżyć się do celu.

Miał już okazję pojmać starszego brata. Lord Boromir był silny i kompetentny, ale jednocześnie chępliwy, uparty i skory do działania. Nie, w przyszłości to młodszy brat mógł sprawiać problemy, widział to w jego bystrych oczach i smutnych uśmiechach. Sauron pragnął, aby sprowadzono ich przed jego oblicze, ale Sauron nie znał ich tak dobrze, jak Ulchor. Ulchor, którego bydło nazywało Alcaronem, miał zamiar się upewnić, że ten z synów Denethora, który stanowił prawdziwe zagrożenie, nie wyslizgnie się z jego nieuchronnej sieci.

A kiedy Ulchor uderzy, Gondor zostanie pozbawiony swych najpotężniejszych synów.

W Hobbicie: Na progu, drugim rozszerzeniu-sadze do Władcy Pierścieni: Gry karcianej, Bilbo, Thorin i kompania podróżują do Samotnej Góry i przeżywają tam fantastyczne przygody!