

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

KRÓLESTWO GROZY™

Poziom trudności = 7

Stolica Angmaru była przerażającym miejscem. Kiedy bohaterowie pokonali strzegące wejścia orki i dostali się do środka, przywitała ich martwa cisza, tak odmienna od panującego na zewnątrz zgiełku bitwy. Korytarze Carn Dûm były chłodne i opustoszałe, chociaż bohaterowie wszędzie czuli się obserwowani. Na przestrzeni stuleci wojen z Dúnedainami Angmar pochłonął nieprzeliczoną liczbę istnień. Z każdym krokiem brzemień stawalo się cięższe.

Forteca była olbrzymia, ale kiedy wytężyli zmysły, usłyszeli dochodzące z dołu jęki bólu. Im dalej w głąb fortecy schodzili, tym schody stawały się bardziej strome, a korytarze węższe. Czuli się tak, jakby same ściany się wokół nich zaciskały.

Gdzieś w tych katakumbach, otoczony przez czujnych zmarłych, ich przyjaciel Iârion cierpiał w udręce. Popychani naprzód niezłomną determinacją, bohaterowie rozpoczęli swoje poszukiwania...

Talia Królestwa Grozy składa się z następujących zestawów spotkań: Królestwo Grozy, Przeklęci Zmarli i Czarna Magia (Przeklęci Zmarli i Czarna Magia 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.

Ożywione Trupy

Wiele kart Spotkań ze scenariusza **Królestwo Grozy** nakazuje graczom „ożywić” jakąś kartę. Kiedy gracz otrzyma polecenie ożywienia karty, umieszcza taką kartę zakrytą przed sobą, tak jakby weszła ona z nim w zwarcie ze strefy przeciwności. Zakryte ożywione karty nazywa się „Ożywionymi Trupami”. Uważa się je za karty wrogów z cechą **Nieumarły** o koszcie zwarcia 0, 2 ♠, 2 ♣, 2 ♥ i 2 punktami wytrzymałości. Jako przypomnienie na kartach Wypraw znajduje się tekst: „Ożywione Trupy to wrogowie z cechą **Nieumarły** z 2 ♠, 2 ♣, 2 ♥ i 2 punktami wytrzymałości”. Jeśli Ożywiony Trup zostanie zabity lub z innego powodu opuści grę, umieść go na stosie odrzuconych kart jego właściciela..



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

Bohaterowie nie mieli czasu do stracenia, katakumby waliły się wokół nich niczym domek z kart. Biegli ile sił w nogach, próbując przypomnieć sobie drogę powrotną, bowiem korytarze Carn Dûm były mroczne i wiły się niczym labirynt.

Ściany trzęsły się i pisały od przepływającej przez nie czarnej magii. Chodzące trupy padały na ziemię i rozpadały się na kawałki, pługawe duchy rozpyły się w obłokach mgły, a moc, którą Daechanar przywołał, zaczęła uchodzić z tego świata po jego śmierci.

Mroczne chmury wiszące nad twierdzą zaczęły się przersedzać, pole bitwy skąpało światło dnia. Klęska ich pana i widok słońca zasiał strach w szeregach goblinów, które pierzchy na południe ku swej górskiej kryjówce. Pozostałe przy życiu siły elfów i Strażników przegrupowały się i uderzyły w orki, a te poszły w rozsypkę. Bitwa została wygrana... ale zwycięstwo smakowało słodko-gorzko. Bohaterowie wylonili się z twierdzy, niosąc ciało Iâriona, pogrążeni w wielkim smutku. Chociaż udało im się pokonać Daechanara i pokrzyżować jego plany, przybyli zbyt późno, żeby uratować przyjaciela. To, że musieli zabić Strażnika własnymi rękami, było tragedią, której mieli nigdy nie zapomnieć. Tylko jego ostatnie słowa dawały im jakąś pociechę.

Podróż powrotna była szybka, ale melancholijna. Chociaż zima zawitała na Północy na dobre, wraz z upadkiem Daechanara ustąpiła śmiercionośna, nienaturalna pogoda. Żadne angmarskie zło nie ważyło się już stanąć bohaterom na drodze. Kiedy zostawili za plecami wierzchołek Góry Gram, elfy odłączyły się od kompanii i ruszyły do Rivendell. Bohaterowie podziękowali im za pomoc, a w zamian elfy zapewniły ich, że kiedy zakończą swe sprawy wśród Dúnedainów, zawsze będą mogli wrócić do Imladris. Reszta grupy ruszyła na zachód do Fornostu, pochować upadłych towarzyszy.

Strażnicy i bohaterowie pochowali zmarłych w grobowcu poświęconym tym, którzy zginęli w obronie Północy, i ogłosili mowy upamiętniające ich szlachetne poświęcenie.

Na końcu zostali tylko bohaterowie i Amarthiül. Młody Strażnik podszedł do sepulchry Iâriona, trzymając w ręce wisiołek z jastrzębiem w locie.

- Nie udało mi się go uratować - powiedział, gdy bohaterowie się do niego zbliżyli. - Śmierć jego mentora straszliwie ciążyła mu na sercu.

- Nikomu z nas się nie udało - odparł z żalem jeden z bohaterów. - Gdybyś jednak nie był tak zdeterminowany ścigać Thaurdira i ratować swojego przyjaciela, kto wie, jakich straszliwych czynów dopuściłby się Daechanar na ziemiach, których twój lud poprzysiągł chronić?

Strażnik skinął głową i mocniej ścisnął wisiołek.

- Nie miał rodzeństwa ani potomków. Linia Iâriona i Daechanara wygasa.

Po tych słowach Amarthiül pochylił się nad kryptą Iâriona i umieścił na niej jego wisiołek. Pozostawienie go tam musiało być dla niego bardzo trudne. Zaczął śpiewać

Odważny mąż w sercu ciemnej nocy,
Wierny brat, światło radości,
Duch jego wzbija się w niebo,
By krążyć wokół kręgów ziemi.

Jeden z bohaterów położył dłoń na ramieniu Amarthiüla. Młody Strażnik przebył długą drogę i podczas tej podróży bardzo się zmienił.

- Iârion był szlachetnym wojownikiem. Byłby dumny, gdyby mógł zobaczyć, jak silnym się stałeś.

Jeszcze chwilę zwlekali z odejściem, oplakując swą stratę, ale wreszcie opuścili grobowce Fornostu.

- Cóż teraz pocniesz?

- Złożyłem swój miecz w wasze ręce, zapomnieliście? - powiedział Amarthiül z ciepłym uśmiechem na ustach.

- Dúnedainowie mają u was dług. Zamierzam go spłacić. Jeśli będziecie potrzebować mojej pomocy, nie wahajcie się mnie wezwać.

Po tych słowach przyjaźni ich drogi się rozeszły. Bohaterowie wrócili do Rivendell i resztę zimy spędzili pod czułą opieką elfów, odzyskując siły po wielu podróżach i bitwach. Zanim jednak śnieg zdołał odtajać, w dolinie pojawił się posłaniec niosący zwój opatrzonej przedziwną pieczęcią.

Wyglądało na to, że usługi bohaterów znów będą potrzebne. Wypoczęci i gotowi na kolejną przygodę, podziękowali Elrondowi za jego gościnę i raz jeszcze wyruszyli w dziec, na zachód, tak szybko jak tylko się dało... ku Szarej Przystani.



Epilog

Lárchon nie kłopotał się z wycieraniem posoki orka z miecza, kiedy przestępował nad jego ciałem. Nos podrażniła mu unosząca się nad polem bitwy mieszanka metalicznej woni krwi i zapach popiołów i spalonego drewna. Dzwonienie stali i zgiełk bitwy wciąż niosły się echem pośród wzgórz, wydłużając szum rzeki Bruinen. Ścisnął miecz silniej niż kiedykolwiek, przeklinając zdradę swoich bliźnich, która przypieczętowała upadek królestwa jego ludu. Coś — pot, krew lub obie te ciecze — spływało mu po czole

- Daechanarze - powiedział do stojącej naprzeciw niego postaci. - To koniec.

Jego starszy brat tylko się zaśmiał. Nie, to nie był jego brat. Ten przeklęty mężczyzna, który stał teraz przed Iárchonem, nie mógł być jego bratem, ani teraz, ani nigdy. Nie, kiedy zdradził swą rodzinę i przysiągł służbę Czarnoksiężnikowi z Angmaru. Nie, kiedy poszczuł swych okrutnych sprzymierzeńców, mieszkańców wzgórz, na rodzinny kraj i kiedy zabił tak wielu z bliźnich Iárchona.

Daechanar dobył miecza. Ten aż iskrzył się od czarnej magii, szeptał do ucha Iárchona tysiąc trujących słów. Dúnedain nie rozpoznał oręża brata ani wyrytych na jego rękojeści run. Zdrajca przyjrzał się swej broni, podziwiając kunszt rzemieślniczy i ostry brzeszczot.

- Jesteś głupcem, Iárchonie - powiedział spokojnie, a jego usta wykrzywiły się w złośliwy uśmiech. - Mój pan zaoferował ci miejsce u swojego boku, tak jak ofiarował je mnie, ale ty mu odmówiłeś. Teraz muszę cię zabić.

Postąpił kilka kroków do przodu, jego poszarpany płaszcz powiewał na wietrze.

Żal ścisnął serce Iárchona. Był gotów walczyć z bratem na śmierć i życie, ale miał nadzieję tego uniknąć. Widząc mord w oczach Daechanara, wiedział, że z tej konfrontacji istniało tylko jedno wyjście. Sługa Angmaru nie okazał cienia litości, kiedy zbliżył się szybko, dziko wywijając okrutnym ostrzem. Iárchon uniósł swój miecz do postawy obronnej, zbijając każde z uderzeń Daechanara. Nie potrafił się zmusić do ataku na brata.

- Jak długo? - wrzasnął. - Jak długo Wróg włada twym umysłem? Jak długo knułeś upadek naszej ojczyzny?

Sparował miecz Daechanara na bok, pozwalając by impet poniósł jego brata dalej, obok niego. Zanim

Daechanar odzyskał równowagę, Dúnedain był już przy nim, jego miecz pchnięty do czynu mściwym gniewem. Chociaż udało mu się wyprowadzić kilka celnych ciosów, podrzeć płaszcz slugi Angmaru i zerwać jego skórzaną kolczugę, twarzy Daechanara nie opuszczał straszliwy uśmiech.

- Powiedz mi, braciszku, kto twoim zdaniem wygra tę wojnę? - spytał Daechanar, przekrzykując łoskot krzyżujących się mieczy. - Myślisz, że macie szansę stawić czoła armiom Angmaru?

Iárchon zacisnął zęby. Słowa jego brata cięły głęboko. Jak do tej pory zaznawali tylko klęskę za klęską, siły Czarnoksiężnika były na krawędzi zawładnięcia całą Północą. Daechanar wykorzystał przewagę i zepchnął Iárchona do tyłu kolejnymi potężnymi ciosami. Dúnedain ledwo co był w stanie oprzeć się sile i zwinności brata. Czarne ostrze kilka razy przecięło jego zbroję i ciało.

Zaślepiiony arogancją Daechanar nie zdał sobie sprawy z pułapki, dopóki nie było za późno.

Gdy byli dziećmi, bawili się drewnianymi mieczami w rycerzy na dziedzińcu twierdzy swego rodu. Starszy brat był bardziej zażartym, zręczniejszym wojownikiem, ale młodszy był od niego sprytniejszy. Gdy tylko Daechanar posmakował zwycięstwa, opuszczał gardę, żeby zakończyć walkę.

Iárchon pozwolił zepchnąć się na skraj klęski po to tylko, aby znaleźć szczelinę w obronie Daechanara. Zanurkował zwinnie pod ciosem przeznaczonym dla jego karku i wbił miecz w pierś brata. Oczy zdrajcy wybaluszyły się z niedowierzania, a twarz wykrzywiła agonia.

- Nie wiem, kto wygra - odparł Iárchon, zagłębiając ostrze w pierś brata - wiem tylko, że ty nie zobaczysz końca tej wojny.

Daechanar próbował zaczerpnąć powietrza, nadaremnie, bowiem miecz Iárchona przebił jego płuco. Głos miał zachrypiał, z jego ust wydostały się ostatnie słowa:

- Mylisz się, braciszku - zaśmiał się. - Przeżyję was wszystkich i długo po twojej śmierci będę nawiedzał twoich potomków, mój pan już się o to zatroszczył.

Potem życie opuściło oczy Daechanara, a jego bezwładne ciało runęło w objęcia brata.



DOWÓD
ZAKUPU
Królestwo
Grozy
uMEC44

Od autora

„Nikt tutaj nie mieszka. Ongi, przed wiekami, żyli tu ludzie, ale dziś już ich nie ma. Legenda mówi, że padł na nich cień Angmaru i znikczemnieli. Cały kraj spustoszone podczas wojny, która doprowadziła do upadku Północnego Królestwa. Działo się to jednak tak dawno, że nawet wzgórza o ludziach zapomniały, jakkolwiek cień wciąż jeszcze zalega te ziemie.”

- Aragorn, Drużyna Pierścienia

Historia „Zaginionego Królestwa” i cyklu „Przebudzenie Angmaru” sięga do bogatej historii Dúnedainów z Arnoru i ich długoletniej wojny z czarnoksiężskim królestwem Angmaru. W tych scenariuszach opisujemy nowy konflikt pomiędzy tymi dwoma siłami, tym razem w okresie historycznym *Władcy Pierścieni*. W tym czasie Czarnoksiężnik z Angmaru dowodzi już siłami Mordoru z wieży Minas Morgul, a królestwo Angmaru leży odłogiem od wielu wieków, dlatego dla naszych celów wprowadziliśmy do historii nowego potężnego czarownika, Daechanara, który próbuje odbudować potęgę starożytnego królestwa, biorąc na swą służbę wszelkiej maści plugawe istoty.

Daechanar jest tylko jedną z pięciu ważnych postaci, które stworzyliśmy na potrzeby tego cyklu, a które mamy nadzieję przypadną do gustu fanom *Władcy Pierścieni*, staraliśmy się bowiem opowiedzieć ich losy i historię w taki sposób, aby wkomponowały się w stylistykę Śródziemia. Daechanar był dla nas szczególnie interesującą postacią: zdradliwy Dúnadain, który pod czujnym okiem samego Czarnoksiężnika z Angmaru stał się potężnym czarownikiem. Jego biografia czerpie z historii Rhudauru, opisaną w dodatkach do *Powrotu króla*. Z *Północnego Królestwa* i o *Dúnedainach* dowiedzieliśmy się, że po podziale królestwa Arnoru lud Rhudauru sprzymierzył się z Angmarem. Dla celów naszej historii uznaliśmy, że część z zamieszkujących Rhudaur Dúnedainów została sługami Czarnoksiężnika. Na ich czele miał stać Daechanar, który od swojego pana-Nazgûla nauczył się kontrolować złe duchy Angmaru. Jego prawa ręka, upiór Thaurdir, miał być jednym z tych duchów.

Co się zaś tyczy Dúnedainów z Arnoru, *Władca Pierścieni* nie zawiera wielu informacji na temat ich codziennego życia i kultury, dlatego staraliśmy się czerpać inspirację z dostępnych informacji. Wiemy na przykład, że Strażnicy to nomadyczny lud, który prowadzi wieczną wartę w granicach swego starożytnego królestwa. Dla celów naszej historii założyliśmy, że Dúnedainowie mogli wykorzystywać ruiny Fornostu dla celów zgromadzeń – z *Powrotu króla* wiemy, że od czasu do czasu je odwiedzali.

Aby przybliżyć graczom odwagę i szlachetność Strażników Północy, wprowadziliśmy do gry dwie postacie Dúnedainów: Iâriona i jego ucznia, Amarthiûla. Mamy nadzieję, że historia ich braterskiej przyjaźni przypadnie graczom do gustu. W przypadku Iâriona założyliśmy, że również inni Dúnedainowie – prócz dziedzica Valandila – byli w stanie prześledzić swoją linię genealogiczną do szlacheckich rodzin trzech królestw Arnoru. To właśnie rodowód Iâriona, dziedzica Iârchona, wiąże go z naszym lotrem, Daechanarem. Ta więc jest ośią naszej historii. Jeśli idzie o postać Amarthiûla, staraliśmy się odpowiedzieć na pytanie w jaki sposób Dúnedainowie osiągają dojrzałość i jak zdobywają swoje osławione umiejętności. Wiemy, że Strażnicy to lud pozbawiony domostw, dlatego założyliśmy, że młodzi żyją w dzicy wraz ze swoimi mentorami, zazwyczaj ojcami, i tam uczą się od nich żołnierskiego rzemiosła. Wiąż, która rodzi się z tak bliskich relacji, byłaby z pewnością bardzo silna – widzimy ją w determinacji, z jaką Amarthiûl próbuje uratować Iâriona.

Generalnie mamy nadzieję, że opowiedzieliśmy wciągającą opowieść, która mogłaby się hipotetycznie zawrzeć w historycznych ramach Śródziemia wytyczonych przez Tolkiena. Mamy też nadzieję, że gracze docenią nasze starania trzymania się jego wizji i, przede wszystkim, że będą się dobrze bawić mierząc się z wyzwaniem cyklu „Przebudzenie Angmaru”.