

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

MIASTO KORSARZY™

Poziom trudności = 8

Dotarcie do wybrzeży Umbaru zajęło „Ścigaczowi Snów” i jego flocie kilka dni. Z naprawionymi żaglami byli w stanie okiełznać pełną moc wiatru. Gdy zobaczyli pierwszą nadbrzeżną strażnicę, byli doszczętnie wyczerpani. Wiedzieli jednak, że nie mają wyboru, że muszą przeć dalej na korsarskie wody, że nie ma odwrotu.

- Tam! - krzyknął jeden z elfich marynarzy z dziobu. Wskazał na południe, jego bystre oczy wypatrzyły coś w nocnej mgle. - „Zaklinacz Sztormów”! Dopadliśmy go!

Załoga przygotowała się do bitwy, adrenalina dodała im sił. Szybko zbliżali się do swojej zwierzyny, słyszeli już panujący na pokładzie wrogiego okrętu raban, krzyki, wrzaski i przekleństwa korsarzy. Niedługo potem od strony wybrzeża rozległ się alarm. Strażnice ich zauważyły. To było teraz albo nigdy.

Talia Spotkań „Miasta korsarzy” składa się z następujących zestawów spotkań: Miasto Korsarzy, Wybrzeże Umbaru, Sztormy, Podróż przez Belegaer, Flota Ścigacza Snów, Umbarska Flota i Łupieżcy (Sztormy, Podróż przez Belegaer, Flota Ścigacza Snów, Umbarska Flota i Łupieżcy znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Szara Przystań**). Zestawy te posiadają następujące symbole



Z morza na ląd

Ten zestaw przygodowy składa się z dwóch zestawów spotkań: zestawu spotkań Miasto Korsarzy i zestawu spotkań Wybrzeże Umbaru. Zasady przygotowania tego scenariusza nakazują graczom potasować zestawy spotkań Łupieżcy, Sztormy, Umbarska Flota, Podróż przez Belegaer i Wybrzeże Umbaru w talię Spotkań i uczynić ją aktywną talią Spotkań. Następnie gracze muszą odłożyć na bok zestaw spotkań Miasto Korsarzy, który będzie nieaktywną, drugą talią Spotkań. Z tej drugiej talii Spotkań korzysta się dopiero, kiedy gracze ukończą etap 1.

Kiedy gracze dotrą do etapu 2B, otrzymają polecenie wtasowania talii Korsarzy i stosu odrzuconych kart Korsarzy do **drugiej** talii Spotkań. Następnie muszą przeszukać talię Spotkań i stos odrzuconych kart Spotkań, wziąć każdą kopię Wieży Strażniczej i Zaprawionych w Boju i również wtasować je do drugiej talii Spotkań (kopie Wieży Strażniczej aktualnie znajdujące się w grze powinny pozostać w grze). Wreszcie gracze odkładają na bok obecną talię Spotkań, czyniąc ją nieaktywną i biorą drugą talię Spotkań, która staje się aktywną talią Spotkań. Ten proces przedstawia przejście od żeglugi po morzach do wędrówki przez ulice Umbaru (bohaterowie muszą kontynuować podróż bez statków).

Niezniszczalny

Wróg ze słowem kluczowym niezniszczalny nie może zostać zabity w wyniku obrażeń nawet, jeśli otrzymał już tyle obrażeń, ile posiada punktów wytrzymałości.



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

Sahír zatoczył się z bólu, jaki spowodował ostatni cios, i oparł się o kamienną kolumnę. Dłoń zacisnął na czarnym mieczu z siłą zdumiewającą jak na kogoś, kto został śmiertelnie ranny.

- Nie... Miecz... Jest mój... - wymamrotał. Słowa przychodziły mu z trudnością, każdy oddech sprawiał mu trudność.

Jeden z bohaterów podszedł do niego ostrożnie. Miecz kapitana różnił się od kordelasa, którym władał wcześniej. Był grawerowany runami i wykuty z czarnego metalu, którego bohaterowie nie rozpoznawali. Sądząc po jego rozmiarze i materiale, ostrze musiało pochodzić z czarnej skrzyni – to o ten przedmiot od początku chodziło Sahirowi. Bohater spojrzał na korsarza z politowaniem. Kapitan nie był dobrym człowiekiem, ale teraz stało się jasne, że ten artefakt wypaczył jego pragnienie władzy. Podróżowali z nim przez pewien czas i widzieli teraz jak szaleństwo go zmieniło.

- Czym tak naprawdę jest to ostrze? - spytał bohater. - Skąd wiedziałeś, jak je odnaleźć?

Sahír zaśmiał się, jak zwykł czynić w obliczu śmierci, choć tym razem wyglądało na to, że nie uda mu się uciec przeznaczeniu.

- Zadajesz niewłaściwe pytanie - wycharchał, kaszląc krwią. - Nie czym, ale czyje.

- Czyje więc? - powtórzył bohater, przypominając sobie wizję Calphalona, i raz jeszcze spojrzał na ostrze i jego mroczne runy. - Nie wykuty go krasnoludy, elfy ani ludzie. Więc kto? Wykuto go w starożytnym Númenorze?

Sahír uśmiechnął się, cofając się w stronę krawędzi balkonu wyglądającego na morze.

- Tak, dawno temu wykul je ktoś bardzo mądry, ktoś, kto miał ucho króla i był uzdolnionym kowalem.

Oczy bohaterów rozszerzyły się, bo pamiętali historię, jaką lord Calphon opowiedział o upadku Númenoru.

- Wykul je Sauron.

Bohaterowie wreszcie zrozumieli. Moc Czarnej Władcy psuła wszystko, czego się dotknęła,

Sahír nie był tu wyjątkiem.

- Nie możemy pozwolić, aby wpadło w ręce Wroga - rzekł jeden z bohaterów, występując przed pozostałych i kiwając na ostrze. - Oddaj je, Sahír.

Kapitan potrząsnął głową i cofnął się, zbliżając się niebezpiecznie blisko krawędzi balkonu.



- Nie! - warknął, przyciskając miecz do ciała. - Nie oddam wam źródła mojej zguby - powiedział, wykrzywając twarz w paskudny grymas. Wychylił się za krawędź balkonu i spojrzał w dół, na morze i ostre skały, które piętrzyły się poniżej. - Jestem korsarzem i czeka mnie korsarska śmierć - ogłosił, szczerząc się jak szaleniec. - Ten miecz zabiorę ze sobą w odmętach!

Z tymi słowami na ustach kapitan Sahír zamknął oczy i rzucił się z balkonu do morza. Bohaterowie podbiegli do krawędzi, ale było już za późno.

- Tak skończył kapitan Sahír z Umbaru - oznajmił jeden z bohaterów, litując się nad zmarłym.

Pośród fal, które rozbijały się o skały, próżno było szukać jego ciała i miecza, który go zgubił. Bohaterowie wyrzucili przez balkon również skrzynię, a także pasujący do niej klucz, ażeby zatrzeć wszelkie ślady obecności artefaktu w mieście.

- Kończy się też rejs „Ścigacza Snów” - dodał inny z bohaterów.

Wciąż przebywali na terenie wroga, bez cienia szansy na ucieczkę, a wokół nich wciąż rozbrzmiewały pokrzykiwania korsarzy.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w następnym rozszerzeniu do gry Władca Pierścieni: Gra karciana.

Epilog

Aearon biegł świątynnymi korytarzami tak szybko jak tylko potrafił, jego okute buty dudniły na misternej kamieniarce posadzeki. Elendil wyznaczył rycerzowi świąty obowiązek, a czasu na wykonanie misji było niewiele. Agenci Kłamcy mieli tu niedługo dotrzeć, a on musiał dostać się do komnaty, o której powiedział mu zwierzchnik, zanim to nastąpi. Kopnięciem otworzył drewniane drzwi i ruszył w głąb świątyni, obrzydzony posągami i gobelinami Morgotha. Jak jego lud mógł upaść tak nisko? Jak mógł stać się tak arogancki, żeby odwrócić się od Valarów i wypowiedzieć wojnę Amanowi?

Czas uciekał. Statki Wiernych miały lada chwila odpłynąć, zanim dowiedziano by się o losie, jaki czekał ludzi króla. Wreszcie Aearon szedł na niższy poziom świątyni i zatrzymał się, uświadamiając sobie, że nie jest już sam.

Postać w powłóczystych szatach akurat zamykała długą czarną skrzynię. Tuż przed jej zamknięciem Aearon dostrzegł błysk czarnego ostrza. Następnie usłyszał grzyztę przekręcanej zamka. Tajemniczy mężczyzna odwrócił się do wysłannika Elendila i uśmiechnął się. Skrzynię trzymał pewnie pod pachą. W jego uśmiechu kryło się coś złowieszczonego.

- Nie powinno cię tu być - powiedział rycerz, dobywając miecza.

Nieznajomy potrząsnął głową.

- Jestem akolitą doradcy króla - powiedział, chowając długi czarny klucz w sakiewce u pasa. - To ty zapuściłeś się do tego świętego miejsca bez pozwolenia. - Uśmiech zamienił się w grymas niezadowolenia. - Wtargnięcie na tę świętą ziemię jest uważane za zdradę.

Aearonowi kończył się czas. Skrzynię – i jej zawartość – należało zniszczyć. Plugawy artefakt nie mógł opuścić Númenoru. Aearon zagroził drogę na górę swoim ciałem i wyczekiwał dogodnego momentu do ataku. Jego przeciwnik, ze sztykletem w dłoni, powoli się do niego zbliżał. Wtem świat zatrzęsł się w posadach.

Trzęsienie ziemi zaskoczyło obu mężczyzn, ale to Aearon wykorzystał je na swoją korzyść, skacząc na przeciwnika, aby go zaskoczyć. Starcie szybko dobiegło końca. Chociaż rycerz był wprawnym szermierzem,

chaos, jaki wywołał kataklizm, pozwolił akolicie prześlizgnąć ostrze sztyletu pod koszulkę koleczą i zatopić je w brzuch przeciwnika. Mężczyźni siłowali się na ziemi jeszcze przez kilka sekund, ale kiedy trzęsienie ziemi dobiegło końca, podniósł się tylko nieznajomy w powłóczystych szatach. Wziął z posadzki skrzynię i rzucił się ku wyjściu.

Aearon przeklinał swój los. Nie udało mu się zniszczyć artefaktu, a rana w podbrzuszu krwawiła obficie. Nie wszystko było jednak stracone. Otworzył zaciśniętą do tej pory pięść i przyjrzał się czarnemu kluczowi, który jego przeciwnik ukrył w sakiewce. Rycerz oderwał ją od jego pasa podczas szamotaniny, a akolita tego nie zauważył. Ranny, ale wciąż zdolny do ruchu, Aearon pokonał stopnie dzielące go od głównej sali, a potem ruszył w kierunku statków Elendila. Te cumowały u wschodniego wybrzeża, na tyle daleko od lądu, że musiał popłynąć do nich canoe. Być może Elendil będzie wiedział, co zrobić z tym kluczem.

Wtedy, stojąc na otwartym balkonie świątyni, Aearon ujrzał karę, jaką zesłali na nich Valarowie.

Świat ponownie się zatrzęsł. Morze zaczęło się burzyć, a wiatr stał się huraganem, który z gniewem porywał całe budynki. Od zachodu w wyspę uderzyły fale wysokie niczym pasma górskie, niszcząc całkowicie miasto leżące u stóp góry, na której wznosiła się świątynia. Słyszał krzyki mężczyzn i kobiet ginących w zatapiającym mieście. Powoli cała wyspa zaczęła się zanurzać pod falami.

Wiedział, że nie dotrze do statku na czas. Postanowił zrobić więc co innego. Wrócił do komnaty, w której wcześniej spoczywała czarna skrzynia, umieścił klucz na piedestale i z całego serca zaczął się modlić do Valarów.

- Niechaj nikt prócz Wiernych z prawdziwej krwi Númenoru nie odnajdzie tego klucza. Niechaj miejsce jego spoczynku na zawsze pozostanie ukryte przed sługami Morgotha.

Mając nadzieję, że Valarowie wysłuchają jego prośby, zapieczętował wejście do komnaty i poszedł obejrzeć odpływające na bezpieczny wschód statki Elendil.



DOWÓD
ZAKUPU

Miasto Korsarzy
PI-uMEC53

Od autorów

Sauron wprawdzie został dotknięty katastrofą Númenoru tak, że stracił cielesną powłokę, w której od dawna znany był światu, lecz ze złym wichrem umknął z powrotem do Śródziemia jako duch nienawiści. — Powrót Króla

Fabula „Szarej Przystani” i cyklu „Ścigacza Snów” skupia się na historii Númenoru i jego upadku, opowieści przytoczonej wpiers na kartach „Władcy Pierścieni”, ale rozwiniętej dopiero w jego dodatkach. Kiedy w drugiej erze Númenor pokonał siły Mordoru, Sauron ukorzył się przed królem Númenoru, Ar-Pharazonem, i został wzięty w niewolę. Wiedząc, że nie jest w stanie równać się potężnemu Númenorowi na polu bitwy, sprytny Władca Ciemności pozwolił się pojmać, aby móc wpływać na zniechęcony naród od środka. Z wolna zaczął deprawować tych, którzy go otaczali, wykorzystując ich strach przed śmiercią, arogancję i zazdrość wobec elfów. Taki był początek końca Númenoru.

Te wydarzenia miały miejsce tysiące lat temu, dlatego musieliśmy wymyślić powód, dla którego bohaterowie mieliby odwiedzić ruiny Númenoru. Fabułę niniejszych dodatków oparliśmy na historii upadku Númenoru; najpierw wymyśliliśmy starożytny artefakt wykuty w samym sercu wyspy przez Sauron, kiedy był u szczytu swej potęgi. Wiedzieliśmy, że Sauron potrafi wykuwać artefakty o wielkiej mocy, i doszliśmy do wniosku, że stworzyłby dla siebie narzędzie wojny, którym mógłby władać na polu bitwy. W końcu Sauron nie zadowalał się jedynie wpływaniem na ludzkie umysły – jego ostatecznym celem był zawsze podbój Śródziemia. W Wojnie Ostatniego Przymierza Sauron nie władał takim mieczem, dlatego w naszej opowieści nie udało mu się zabrać czarnego ostrza do Mordoru przed upadkiem Númenoru. Czarny klucz przepadł wraz z wyspą, a wielka fala poniosła agentów wysłanych po skrzynię na wschód (podobnie jak samego Elendila), gdzie rozbili się na bezludnej wyspie na południowym wybrzeżu Śródziemia. Czarny Władca nie wiedział, gdzie znajduje się klucz, musiał więc czekać cierpliwie aż objawi się sposób jego odzyskania.

W czasach „Władcy Pierścieni: Gry karcianej” moc Saurona znów rosła, dlatego raz jeszcze próbował odzyskać swą zgubę. Wpierw potrzebował kogoś númenoryjskiej krwi, kto odnalazłby klucz. Padło na nieszczęsnego lorda Calphon, jedną z wielu postaci, które stworzyliśmy na potrzeby naszej historii. Sny i wizje Calphona zaszczerpił w nim sam Czarny Władca. Następnie nakazał swym sługom odszukać na tyle dobrego kapitana, aby był w stanie podążyć za lordem Calphonem i odebrać mu klucz. Tym kapitanem był Sahir, główny łotr cyklu „Ścigacza Snów”. Agenci Saurona wyjawili mu losy artefaktu i opisali jego moc. Korsarz zapragnął jej dla siebie – to znany motyw, który przewija się w historiach wielu łotrów „Władcy Pierścieni”.

Mamy nadzieję, że podobały Wam się opowieści, które stworzyliśmy dzięki „Szarej Przystani” i cyklowi „Ścigacza Snów” i docenicie nasze starania utrzymania postaci i wydarzeń w kontekście prac Tolkiena. Oczywiście pozwoliliśmy sobie na odrobinę licencja poetica, ale mamy nadzieję, że prawdziwi fani „Władcy Pierścieni” nam to wybaczą. Dla przykładu, wiemy o przynajmniej jednym wierzchołku Númenoru, który mógł całkowicie nie zniknąć pod wodą, ale nasza historia sugeruje, że mogło być ich kilka. Nie jest też zbyt prawdopodobnym, aby Sauron miał dość czasu, aby przygotować się na upadek Númenoru, inaczej sam z pewnością by z niego uciekł. W związku z tym jest bardzo prawdopodobne, że wszystkie należące do niego rzeczy – w tym skrzynia z czarnym ostrzem – zostałyby na wyspie i poszłyby na dno wraz z cywilizacją Númenoru. Chcieliśmy, aby w tym cyklu gracze odwiedzili więcej niż jedną niezbadaną wyspę, dlatego zasugerowaliśmy, że miał czas wysłać agentów, którzy

odzyskali skrzynię, ale nie dość czasu, by owi agenci uniknęli całkowicie gniewu Valarów. Sugerujemy też, że Sauron posiadał moc manipulowania snami; bazujemy to założenie na fakcie, że posiadał znaczny wpływ na umysły ludzi.

Wreszcie, w naszej historii sugerujemy, że korsarze z Umbaru są ludem, który przez wieki został zwiedziony ze ścieżki prawości przez przywódców wywodzących się spośród Czarnych Númenorejczyków i propagandę, która przyjęła postać nienawiści do Gondorczyków. Aby przybliżyć kulturę i osobowość korsarzy stworzyliśmy Na’asiah, twardą, niespokojną piratkę i prawą rękę Sahira. Na’asiah pozwoliła nam pokazać niektóre z motywów przewodnich prac Tolkiena: poprzez wzajemne zrozumienie między wrogami może zapanować pokój, zwłaszcza, jeśli jednoczą się przeciwko wspólnemu wrogowi. Miłosierdzie bohaterów i prawda o motywach Sahira sprawiły, że Na’asiah i bohaterowie potrafili odłożyć na bok dzielące ich różnice i współpracować.

Generalnie mamy nadzieję, że stworzyliśmy wciągającą opowieść, która mogłaby się hipotetycznie zawrzeć w historycznych ramach wytyczonych przez Tolkiena, a jednocześnie zbadać nieznane do tej pory regiony Śródziemia, tak jak robili to bohaterowie cyklu „Ścigacza Snów”. Mamy też nadzieję, że podobały wam się stawiane przez ten cykl wyzwania i że czekacie z niecierpliwością na kolejne przygody!

Opracowanie cyklu Ścigacza Snów

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

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Kierownictwo artystyczne: Deb Freytag

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andy Christensen

Tekst fabularny: Matthew Newman

Producent: Matthew Newman

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Simone Elliott

Kierownik ds. gier LCG: Chris Gerber

Specjalista ds. licencji: Amanda Greenheart

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Korekta wersji polskiej:

Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

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, Mark Craumer, Ian Martin, Jason Lyle Garrett, Matthew Juszczyk, Troy Lawrence, Nate French, Brad Andres, Jason Clifford, Zach Varberg, Michael Strunk, Mark Anderson, Luke Eddy, Jeremy Zwirn, Gareth Dean, Matthew Elias, Mike Bogenschutz