

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

PUSTKOWIA ERIADORU™

Poziom trudności = 6

Bitwa o Fornost była krwawa i zacięta, wielu Dúnedainów przypłaciło ją życiem lub ciężkimi ranami. Widok upiórów nieomal złamał ich wolę, gdyby nie wysiłki towarzyszy Iâriona, z pewnością nie oparliby się atakowi. Kiedy nadszedł świt, Strażnicy odzyskali siły, wzmocnili obronę Szańca Umarłych i zajęli się rannymi.

Amarthiúl miał inne zmartwienia. W trakcie bitwy upiór Thaurdir pojmał jego przyjaciela, Iâriona. Wciąż był czas ruszyć mu z odsieczką. Bohaterowie, którzy pomogli obronić Fornost, poprzysięgli pomoc. W ten oto sposób rozpoczęły się łowy. Odnalezienie śladów wroga nie zajęło dużo czasu. Trop prowadził na północny-wschód, pomiędzy wzgórzami.

Niedobitki oddziału Thaurdira, w tym sługi, które pojmały Iâriona, gnały na oślep przez Północne Wzgórza. Starali się zgubić pościg, ale nie trudzili się zacieraniem śladów. Bohaterowie byli mniej liczni i zdeterminowani dopaść swą zwierzynę, maszerowali wiele godzin bez chwili wytchnienia, bez popasu, nie próbując nawet orientować się w terenie. Słońce dawno zdążyło już zająć za horyzontem, a oni nie ustępowali, pragnęli dogonić Thaurdira pod osłoną ciemności. O świcie okazało się jednak, że dystans pomiędzy nimi i ich wrogami niewiele się zmniejszył. Amarthiúl spojrzał na północ i westchnął, marszcząc brwi.

- To na nic. Thaurdir jest upiorem świata cieni, jego sługi nie dbają o jadło ni odpoczynek. Tygodniami mogą podróżować bez znużenia, gdy my w tym czasie będziemy walczyć o każdy kolejny oddech.

Odwrócił się do towarzyszy z rozpaczą w oczach.

- Cierpliwości, przyjacielu - odparł jeden z bohaterów, ściskając Amarthiúla za ramię. - Nie damy za wygraną. Czy to dziś o zmierzchu, czy za dwa tygodnie, w końcu uratujemy Iâriona. Do tej pory nie znaleźliśmy żadnych śladów, które wskazywałyby na to, że go skrzywdzili. Muszą go do czegoś potrzebować.

- Zaiste, ale to martwi mnie równie bardzo - do rozmowy włączył się inny towarzysz. - Amarthiúlu, co wiesz o Iârionie? Czemu Thaurdir miałby go brać żywcem? Z pewnością Aragorn, wódz Dúnedainów, byłby lepszą zdobyczą.

Z jednej z zawieszonych na pasie sakiewek młody Strażnik wyciągnął wisiołek Iâriona i spojrzał na niego z żalem.

- Ja... nie jestem pewien - odpowiedział, kręcąc głowę. - Iârion pochodzi ze szlacheckiego rodu, tyle wiem. To jego symbol. - Bohaterowie przyjrzeni się jastrzębiowi w locie zdobycemu wisiołek. - Mniejsza niż Aragorn zdobycz, mówicie, i to

niewątpliwie prawda. Ale prawdziwe dziedzictwo Aragorna jest z dawna utrzymywane przed Wrogiem tajemnicą. Dziedzictwo Iâriona nie wymagało takich zabiegów. Od kiedy go znam, nosił ten wisior z dumą. - Oczy Strażnika zwięzły się w szparki, na jego zamysłonej twarzy błąkała się ledwo skrywana żądza zemsty. - Wiem, co widziałem w Fornoście. Thaurdir mógł porwać wielu innych, ale zabił ich albo ranił. Kiedy wyzwał go Iârion, upiór zaczął wysyłać na niego swoje sługi pojedynczo, poświęcając je, żeby go zmęczyć. Chciał wziąć Iâriona żywcem. Być może od samego początku to właśnie było jego celem.

Słyszac słowa Amarthiúla, reszta towarzyszy potakująco pokiwała głowami - młody Strażnik mógł mieć rację.

- Tym bardziej musimy się oszczędzać - powiedział jeden z bohaterów. - Nie pomożemy Iârionowi, jeśli będziemy się przewracać ze zmęczenia. Musimy być gotowi do walki, kiedy staniam twarzą w twarz z upiorem. Ruszajmy!

Jeszcze przez wiele mil podążali tropem porywaczy, starając się utrzymać znośne tempo, kiedy to konieczne robiąc krótkie przerwy, a przyspieszając, gdy ślady schodziły w dół wzgórz albo przecinały równinę. W końcu dotarli do krawędzi Północnych Wzgórz, gdzie zielone pagórki ustąpiły rozległym, jałowym ziemiom północnego Eriadoru. Im dalej podróżowali, tym pogoda bardziej się psuła. Zrobiło się zauważalnie zimniej. Śnieg z deszczem czynił ich płaszcze i kaptury ciężkimi od wody. Po raz pierwszy od opuszczenia Fornostu poczuli potrzebę rozbicia na noc obozu.

Tej nocy po raz pierwszy usłyszeli wycie. Dochodziło zewsząd i z każdą minutą robiło się głośniejsze. Jeden z bohaterów wykazał się roztropnością i ostrzegł kompanów:

- Nie możemy się ociągać. Tutejsze wilki są złe i okrutne, a ciemność nocy to ich łowisko.

Szybko rozbili obóz, a ciężar znoju marszu zaczął zbierać swoje żniwa. Wycie wilków towarzyszyło im przez całą noc.

Amarthiúl powiedział to, co wszyscy myśleli:

- Obawiam się, że nasze łowy stały się ich łowami...

Talia Pustkowi Eriadoru składa się z następujących zestawów spotkań: Pustkowie Eriadoru, Dzicz Eriadoru i Nieprzychylna Pogoda (Dzicz 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.

Brzask i zmierzch

W tym scenariuszu znajduje się dwustronna karta celu „Brzask/Zmierzch”. Na stronie brzasku znajduje się tekst „Trwa dzień”, a na stronie zmierzchu tekst „Trwa noc”. Same z siebie dzień i noc nie wywołują żadnych efektów. Jednakże wiele kart Spotkań z tego z scenariusza (a także sama karta „Brzask/Zmierzch”) otrzymuje dodatkowe lub zmodyfikowane efekty zależnie od pory dnia.

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.

Przez wiele dni borykali się z przeraźliwym zimnem i kłującymi kłami straszliwych wilków, za dnia podróżując jak najdalej, nocą broniąc się przed zjadliwymi atakami. Z czasem znużenie odcisnęło na nich swe piętno. Zglądzenie przywódcy watahy wywołało wśród potworów popłoch, ale nocne walki i nieustanna pogoń zmusiły kompanię do zboczenia ze szlaku i szkoda była już wyrządzona. Znaleźli się niebezpiecznie blisko ginącej wysoko w chmurach Góry Gram. Niebezpiecznie blisko Góry Gram i bardzo daleko od Thaurdira i ich przyjaciela, Iâriona. Nie wiedzieli nawet, ile czasu stracili na walkach z wilkami. Co gorsza, byli wyczerpani, nie mogli już dalej maszerować bez snu, a wielu członków kompanii pochorowało się z zimna. Wilki wystraszyły inne zwierzęta zamieszkujące pustkowia, a raczej żywnościowe zabrane z Fornostu były na wyczerpaniu.

Po wielu dniach podróży w tych warunkach noc nie przerwana wyciem była darem niebios. Długo debatowano, czy rozbić obóz, ale koniec końców głód i zmęczenie podjęły decyzję za nich. Mimo niebezpieczeństwa nie było innego wyjścia.

Właśnie wtedy zaatakowały gobliny. Pojawiły się pod osłoną ciemności, odziane w białe futra, które wtapiały się we wszechobecny śnieg. Wartownicy zostali wzięli z zaskoczenia, obaleni i zakneblowani. Jeden zauważył gobliny i ostrzegł towarzyszy, ale jego krzyk uciszyła czarna strzała. Reszta kompanów zerwała się na równe nogi, ale było już za późno. Napastnicy mieli po swojej stronie zaskoczenie i dziesięciokrotną przewagę. Nie było nadziei. Największy z goblinów wystąpił przed szereg i wyszczerzył się okrutnie.

- Otoczyć ich! Nie pozwolić uciec - huknął. - Gornákch chce ich wziąć żywcem!

Bitwa była daremna. Bohaterowie walczyli dzielnie, ale ciężki śnieg ograniczał ich ruchy, a gobliny miały olbrzymią przewagę. Większość kompanów Amarthiula została ogłuszona albo otoczona. Inni walczyli do samego końca, chociaż napastnicy zdawali się chcieć wziąć jak najwięcej jeńców. Ci, którzy się stawiali i których nie dało się wziąć żywcem, padali pod kamiennymi grotami strzał i ostrzami włóczni, porzuceni, aby wykrwawić się na śniegu.

Bohaterowie zostali zmuszeni do poddania się i złożenia broni. Kiedy ich spętano, spojrzeli po sobie i zrozumieli, że nie ma wśród nich Amarthiula. Nie byli pewni, czy jego ciało spoczywało pomiędzy zabitymi.

- Chodźcie no, chłopcy - warknął duży goblin, pociągając jednego z bohaterów na równe nogi i włócznią zmuszając do marszu. - Góra Gram czeka.

ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugim zestawie przygodowym z cyklu „Przebudzenie Angmaru” pt. „Ucieczka z Góry Gram”.



© 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**
Pustkowia
Eriadoru
uMEC39