

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

SEKRETY RHUDAURU™

Poziom trudności = 5

Ucieklszy z niewoli goblinów spod Góry Gram i śmierci z rąk wyglodniałych trolli z Wrzosowisk Etten, bohaterowie dotarli wreszcie do lasów Rhudauru. Przez kilka dni udawało im się utrzymać dobre tempo, pogoda i dostatek jedzenia motywowały ich do szybkiego marszu. Jednakże bez względu na przebyty dystans od podnóża Góry Gram towarzyszyło im poczucie mrocznej obecności i jakiś nieopisany strach. We śnie nawiedzały ich straszliwe koszmary, a na jawie czuli się wiecznie zaszczuci.

Im dalej brnęli w głąb dawnego królestwa, tym więcej śladów jego upadku znajdowali w lasach. Mijali starożytne ruiny i wieże z kamienia i gruzu, dawno zapomniane, nadgryzione zębem czasu i rozpacz.

- Nikt nie mieszkał w tym regionie od wieków – wyjaśnił im Amarthiül. – Kiedy Rhudaur został zaanektowany przez Czarnoksiężnika, jego stronnicy zostali powołani do armii i pomaszzerowali na długą wojnę z Arthedainem. Królestwo Rhudauru przestało istnieć, a jego miasta popadły w ruinę.

- Powinieneś nauczać młodych – zaśmiał się jeden z jego towarzyszy, a sam Amarthiül pozwolił sobie na uśmiech.

- Być może, ale wybrałem dla siebie inną ścieżkę – powiedział. Znów stał się poważny. – Gdy byłem młodszy, wybrałem się z Iârionem i kilkoma innymi Strażnikami na wyprawę łowiecką. Chciałem udowodnić innym, że mogę być jednym z nich. Byłem arogancki i głupi i dałem się złapać orkom. Ryzykując życiem, Iârion mnie uwolnił. Jego determinacja, jego gotowość poświęcenia wszystkiego zainspirowały mnie do zostania kimś więcej niż tylko uczonym czy uzdrowicielem. Poprzysięgłem, że spłacę mój dług krwią i stalą. Chciałem zostać wojownikiem i przywódcą takim jak on, ratować innych tak, jak on uratował mnie – westchnął i z niepokojem potarł czoło. – Teraz to on jest jeńcem, torturują go albo czynią jeszcze gorsze rzeczy, a ja jestem zupełnie bezsilny.

Amarthiül wyglądał na załamanego. Ciężko było patrzeć jak jego starania obracają się w niwecz.

- Teraz rozumiem, czemu tak bardzo pragniesz go odnaleźć – powiedział jeden z bohaterów. – Nie trać nadziei. Jeszcze nas nie pokonano.

Właśnie w tym momencie wzrok młodego Strażnika powędrował w przestrzeń za bohaterami, w głąb lasu. Oczy rozszerzyły mu się ze zdumienia.

- Czy to to, o czym myślę? – wymamrotał i pobiegł przed siebie.

Nie widzieli go tak żwawym od czasu opuszczenia Fornostu. Dogonienie go nie zajęło długo, bowiem Strażnik zatrzymał się kilkadziesiąt metrów dalej, przed zrujnowaną budowlą ukrytą pomiędzy drzewami i krzakami. Sosnowy las przeczekał się, ukazując niewielką polanę osłoniętą ze wszystkich stron gęstymi zaroślami. Po drugiej stronie polany stała kamienna brama,

zniszczona latami zaniedbań, zapomniana przez czas, a jednak wciąż nieobalona. Za bramą rozpościerały się ruiny pradawnej twierdzy. Podczas podróży widzieli już kilka takich warowni, ale tym, co zwróciło ich uwagę, był symbol namalowany na drewnianych drzwiach bramy. Jastrząb w locie. Amarthiül wyciągnął spod płaszcza wisiołek Iâriona.

- To ten sam symbol! – wykrzyknął, unosząc wisiołek w pobliże godła na bramie.

- Mówiłeś, że Iârion nosił go dumnie, że to symbol jego rodu – powiedział jeden z bohaterów, a jego kompani wymienili nerwowe spojrzenia. – To szczęśliwe odkrycie. Nie wiemy czemu Thaurdir – i ten Daechanar, który mu rozkazuje – porwali Iâriona z Fornostu. Jeśli Amarthiül ma rację i upiór polował właśnie na Iâriona, te ruiny mogą skrywać odpowiedź tej zagadki.

Odpowiedział mu szum potakiwań, a Amarthiül skinął głową.

- Więc na co czekamy? – spytał, a w jego oczach zabłyśły gorliwe płomyki.

Jednak gdy tylko otworzyli bramę, uderzył w nich dziki wicher, mroźny niczym lód, i powalił na ziemię. Świsł był nie do zniesienia. W powietrzu wokół nich - w ruinach i w lesie, który mieli za plecami - pojawiło się zepsucie. Jakieś zło nawiedzało rodzinny dom Iâriona, a co gorsza, wróg, który podązał za nimi od Góry Gram, był tuż za nimi...



Talia Sekretów Rhudauru składa się z następujących zestawów spotkań: Sekrety Rhudauru, Przeklęci Zmarli i Ruiny Arnoru (Przeklęci Zmarli i Ruiny Arnoru 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.

Śledztwo

W tym scenariuszu znajdują się 3 poboczne wyprawy, które podczas przygotowania gry należy umieścić w strefie przeciwności „stroną z wyprawą ku górze”. Te karty są dwustronne. Po jednej stronie znajduje się wyprawa, a po drugiej cel z cechą Wskazówka. Kiedy taka karta spoczywa na stole stroną z wyprawą ku górze, działa jak poboczna wyprawa z karty Spotkania. W treści każdej z tych wypraw znajduje się zdanie: „**Kiedy ta wyprawa zostanie pokonana, odwróć ją**”. To oznacza, że należy ją umieścić stroną z celem ku górze. Jako cel każda z tych kart może być zabrana przez graczy i dołączona do Amarthiūla lub jakiegoś bohatera. Innymi słowy, odbywając te poboczne wyprawy, gracze mogą zdobyć cele, które pomogą im podczas głównej wyprawy.

Amarthiūl

Amarthiūl to cel-sprzymierzeniec z tego scenariusza. Podczas przygotowania do gry pierwszy gracz obejmuje nad Amarthiūlem kontrolę. Treść Amarthiūla stanowi: „**Odpowiedź**: Kiedy jakiś wróg wchodzi z jakimś graczem w zwanie, oddaj temu graczowi kontrolę nad Amarthiūlem”. Ta odpowiedź jest opcjonalna; pozwala przekazać kontrolę nad Amarthiūl graczowi, z którym jakiś wróg wejdzie w zwanie. Amarthiūl nie przechodzi pod kontrolę następnego gracza wraz z przekazaniem znacznika pierwszego gracza.

Treść Amarthiūla stanowi również: „**Jeśli Amarthiūl opuści grę, gracze przegrywają**”. Efekty kart nie mogą modyfikować tej treści.

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

Przeprowadzone w ruinach śledztwo było owocne, ale niebezpieczne. Pradawną twierdzę rodu Iâriona nawiedzały zjawy Dûnedainów, którzy sprzymierzili się z Angmarem i duchy tych, których zgładzili w imię tego przekłętą sojuszu. Wyglądało na to, że niewielu Dûnedainom udało się stąd uciec z życiem, bohaterowie również ledwo wymknęli się śmierci.

Kiedy oddalili się na rozsądną odległość, zaczęli zastanawiać się nad śladami, które znaleźli w twierdzy. Większość starożytnych dokumentów była zbyt podarta i wyblakła, żeby móc je odcyfrować, niektóre nadawały się jednak do czytania.

Pomiędzy tymi ostatnimi znajdowała się oprawiona w skórę księga z drzewem genealogicznym rodu opatrzonym symbolem jastrzębia, który zdążyli już dobrze poznać – godłem rodziny Iâriona.

– Patrzcie! – krzyknął trzymający księgę bohater, wskazując na drzewo genealogiczne. – Rozpoznaję to imię: Daechanar. To samo imię nosi zwierzchnik Thaurdira, „władca Angmaru”, o którym wspominały gobliny z lochu!

Jeden z jego towarzyszy pokręcił głową, zastanawiając się nad znaczeniem odkrycia.

– To nie może być ta sama osoba. Minęło ponad sto lat, Dûnedainowie są długowieczni, ale nie nieśmiertelni. Daechanar z tego drzewa genealogicznego powinien być już dawno martwy...

Długo myśleli nad tą zagadką, ale byli zbyt zmęczeni, żeby dojść do jakichś wniosków. Zaczęli już powoli rozumieć wydarzenia, do których doszło w Arnorze setki lat temu, ale nadal brakowało im zbyt wielu elementów układanki.

– Powinniśmy kontynuować podróż do Rivendell – powiedział wreszcie jeden z bohaterów. – Tam nie podąży za nami nawet Thaurdir. Będziemy mogli omówić te sprawy z Panem Elrondem. Jeśli jest ktoś, kto zrozumie, co tu się naprawdę dzieje, to z pewnością on.

Odpowiedział mu szum potakiwań. Kompania wznowiła szybki marsz na południe. Widmowa obecność Thaurdira wciąż nad nimi wisiała, niczym złowieszcza chmura burzowa, która mogła ich pochłoniąć, gdyby tylko odrobinę zwlekali...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w piątym zestawie przygodowym z cyklu „Przebudzenie Angmaru” pt. „Bitwa o Carn Dûm”.



**DOWÓD
ZAKUPU**
Sekrety
Rhudauru
uMEC42