

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

ISTOTA Z GŁĘBIN™

Poziom trudności = 5

Sztorm wciąż szalał wokół okrętów. Przedłużający się pościg zasiał spustoszenie wśród floty „Ścigacza Snów” – z abordażem „Zaklinacza Sztormów” wiązało się spore ryzyko, szepienie obu okrętów byłoby jeszcze większym. Bohaterowie postanowili, że najlepiej będzie, jeśli obezwładnią załogę „Zaklinacza Sztormów” i przejmą nad nim kontrolę samemu, gdy reszta floty będzie się trzymać na bezpieczną odległość. „Ścigacz Snów” został oddany pod dowództwo Calaeriona, elfigo żeglarsza, który popłynął z nimi z Szarej Przystań. Z morskich odmętów poczęły wydobywać się niepokojące dźwięki, ale niemal nikt z załogi tego nie zauważył, ich uwaga była bowiem skupiona na „Zaklinaczu Sztormów” i korsarzach.

– Pamiętajcie, potrzebujemy klucza, który ukradli lordowi Calphonowi – powiedział jeden z bohaterów. – Co więcej, musimy poznać jego przeznaczenie. Jeśli ktoś może posiadać takie informacje, to tylko ich kapitan. Jeśli to możliwe, musimy wziąć go żywcem.

Zjednoczeni wspólnym celem, marynarze ze „Ścigacza Snów” zajęli pozycję na sterburtce i poczęli chwycić liny, na których mieli przedostać się na wrogi okręt. Ich statek powoli zdryfował w pobliże „Zaklinacza Sztormów”, którego załoga zaczęła szykować się do bitwy. Dobyto broni, ponad wodami Belegaera rozległ się okrzyk: „Za lorda Calphona! Za Szarą Przystań!”

Talia Spotkań „Istoty z Głębin” składa się z następujących zestawów spotkań: Istota z Głębin, Zaklinacz Sztormów, Łupieżcy i Elita Zaklinacza Sztormów (Korsarze – Łupieżcy i Elita Zaklinacza Sztormów znajdują się w specjalnym rozszerzeniu *Szara Przystań*). Zestawy te posiada następujące symbole:



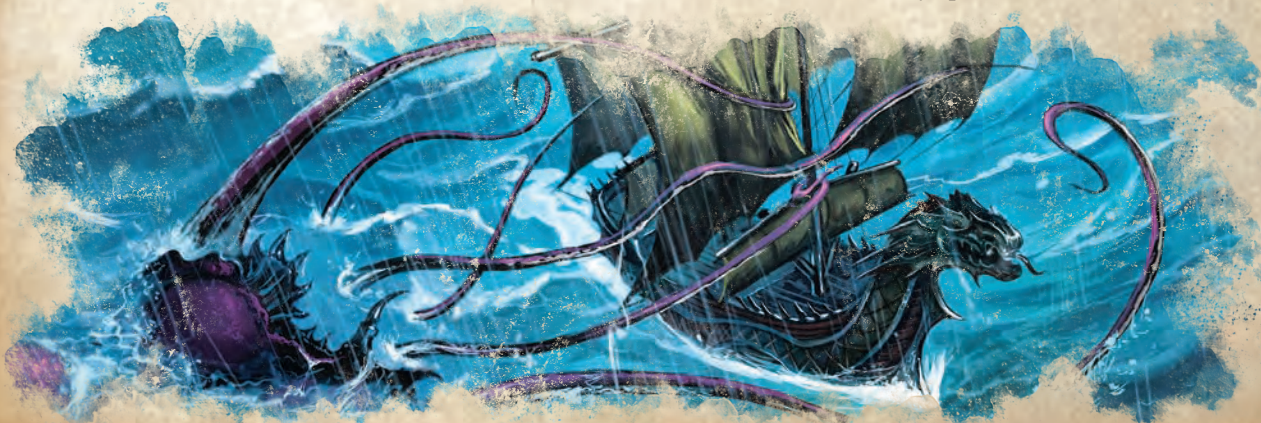
Zaklinacz Sztormów i Istota z Głębin

W tym zestawie przygodowym znajdują się dwa osobne zestawy spotkań: zestaw spotkań Zaklinacza Sztormów i zestaw spotkań Istoty z Głębin. Zasady przygotowania tego scenariusza nakazują graczom „stworzyć talię Spotkań tylko z zestawów spotkań Zaklinacz Sztormów i Łupieżcy, natomiast zestawy spotkań Istota z Głębin i Elita Zaklinacza Sztormów odłożyć na bok, poza grę”. Przygotowując ten scenariusz, gracze powinni całkowicie usunąć z gry zestaw spotkań Istota z Głębin i potasować **tylko** zestawy spotkań Łupieżcy i Zaklinacz Sztormów. Kiedy gracze przejdą do etapu 2, efekt „Po odkryciu” tego etapu usunie z gry zestaw spotkań Łupieżcy i nakaze wtasowanie do talii Spotkań zestawu spotkań Istota z Głębin, całkowicie zmieniając oblicze tego scenariusza!

Oplątanie

Oplątanie to nowe słowo kluczowe, pojawiające się w scenariuszu „Istota z Głębin”, a przedstawiające liczne macki morskiego potwora, chwytającego różne części „Zaklinacza Sztormów” i próbującego zatopić statek. Kiedy zostanie odkryty wróg ze słowem kluczowym oplątanie albo kiedy gracz otrzyma polecenie rozpatrzenia słowa kluczowego oplątanie, należy natychmiast dołączyć tego wroga **zakrytego** do obszaru w strefie przeciwności wymienionego w nawiasie (np. do obszaru o najwyższej ♠ albo największej liczbie punktów wyprawy). Jeśli kryteria słowa kluczowego spełnia więcej niż jeden obszar, pierwszy gracz może wybrać, który obszar zostanie przez wroga oplątany. Jeśli w strefie przeciwności nie ma odpowiednich obszarów, takiego wroga należy po prostu umieścić w strefie przeciwności (nie dołączając go od żadnej karty). Kiedy taki wróg jest dołączony do jakiegoś obszaru, „opłata” go.

Kiedy wróg oplata obszar, nie uważa się, aby znajdował się w strefie przeciwności, nie można z nim wchodzić w zwarcie i jest odporny na efekty kart Graczy. **Zamiast tego dodaje 2 ♠ do ♠ obszaru, który oplata.**



Kiedy opleciony obszar stanie się aktywnym obszarem albo kiedy obszar w strefie przeciwności zostanie zbadany, oplatający go wrogowie zostają odłączeni, odwrócen i umieszczeni w strefie przeciwności jako normalni wrogowie. Innymi słowy, podróżując na dany obszar, gracze mogą wejść w zwarcie i zaatakować oplatające go macki, uwalniając „Zaklinacza Sztormów” z uścisku potwora!

Przykład: Janek i Bartek grają w scenariusz „Istota z Głębin”. Właśnie odkryli z talii Spotkań kartę Chwytnego Ramienia. Treść Chwytnego Ramienia brzmi: „Oplątanie (najwyższa wydrukowana ♣).” To oznacza, że gracze muszą natychmiast dołączyć zakryte Chwytno Ramię do obszaru ze strefy przeciwności o największej wydrukowanej ♣. W strefie przeciwności znajdują się dwa obszary: Kajuty Załogi o ♣ 1 i Nadbudówka o ♣ 4. Zakryte Chwytno Ramię należy dołączyć do Nadbudówki; od tej pory ją oplata. Kiedy Nadbudówka jest opleciona, Janek i Bartek nie mogą wchodzić w zwarcie z Chwytnym Ramieniem, atakować go ani wpływać nań w żaden inny sposób; jednocześnie Chwytno Ramię dodaje swoje 2 ♣ do 4 ♣ Nadbudówki, dając w sumie 6 ♣. Jeśli jednak gracze odbędą do Nadbudówki podróż, Chwytno Ramię odcepi się i zostanie umieszczone w strefie przeciwności (już odkryte). W tym momencie gracze mogą wchodzić z nim w zwarcie jak z normalnym wrogiem.



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

Bitwa z korsarzami była krótka i zażarta, ale dopiero straszliwy atak morskiego potwora pchnął bohaterów na skraj wyczerpania. Zmuszeni stanąć ramię w ramię z łupieżcami, których poprzysięgli ukarać, musieli wykorzystać wszystkie umiejętności i siły, aby ocalić „Zaklinacz Sztormów” przed zatopieniem. Wreszcie stwór padł od ich ciosów, jego pocięte ramiona zalegały na pokładzie od dziobu po rufę. Monstrum powoli osunęło się z powrotem w głębiny morza, na zawsze znikając z widoku.

Korsarze i bohaterowie znów zwrócili uwagę na siebie i powoli się od siebie odsunęli, zdając sobie sprawę, że rozejm dobiegł końca.

– Złóżcie broń – nakazał jeden z bohaterów, zmęczony bitwą, ale wciąż gotowy do walki. – Poddajcie okręt, a ujdziecie z życiem.

Kilku korsarzy, którzy wciąż mieli siłę do walki, splunęło na pokład, zarzekając się, że nigdy się nie podda. Obie strony poniosły straty, „Zaklinacz Sztormów” ledwo trzymał się na wodzie, ale piraci byli gotowi wznowić bitwę.

Ku zaskoczeniu wszystkich, kapitan rzucił kordelas na pokład i skłonił się.

– Obawiam się, że zaczęliśmy naszą znajomość niezbyt szczęśliwie! – powiedział z czarującym uśmiechem na ustach. – Proszę, pozwólcie, że się przedstawię.

Bohaterowie spojrzeli po sobie, zmieszani, ale pozwolili mu mówić dalej:

– Zwiąż mnie Sahir. Jestem kapitanem statku, na który wtargnęliście. A to mój pierwszy oficer, Na'asiyah – kontynuował, kiwając na stojącą u jego boku kobietę.

Śniada cera, długie czarne włosy zaplecione w dredy. Jej ramiona i policzki pokrywał skomplikowany tatuaż.

– Kapitanie, co robisz? – spytała cicho, mrużąc ciemne oczy, wciąż trzymając noże w gotowości.

Oczekiwała, że kapitan nakaze załozę walczyć do śmierci. Ostatnie, czego się spodziewała, to rozkaz poddania się.

Sahir posłał jej szeroki uśmiech:

– Czyż nie ty zawsze doradzałaś mi rozagę w obliczu przeważających sił wroga? A teraz odlóż proszę te swoje wykalaczki i chodź uciąć sobie z nimi przyjacielską pogawędkę.

Zdziwiona Na'asiyah posłuchała się rozkazów kapitana i upuściła noże. Pozostali członkowie załogi poszli w jej ślady. Sahir znów odwrócił się do bohaterów.

– No, widzicie? Złożyliśmy broń. Czas spełnić waszą część umowy.

Bohaterowie spojrzeli po sobie z niepokojem.

– Ani trochę mu nie ufam – powiedział od razu jeden z nich.

– Ja też nie – przytaknął drugi – ale poddał się i jest nieuzbrojony. Honor nakazuje nam wziąć ich w niewolę.

Pozostali pokiwali na znak zgody. Poczuli kępować korsarzy, wiążąc ich nadgarstki i ramiona sznurem. Wielu stawiało się i przeklinało bohaterów, ale nikt nie chciał sprzeniewierzyć się rozkazom kapitana.

„Ścigacz Snów” podpłynął bliżej i oba statki związano linami, przerzucono też drewniane kładki, aby więźniowie mogli przejść na statek elfów.

„Zaklinacz Sztormów” był zbyt uszkodzony, aby żeglować samodzielnie, ale kiedy wiośła obsadzono dostateczną liczbą marynarzy, oba okręty mogły wreszcie wyruszyć. Korsarzy zaprowadzono do prowizorycznego aresztu pod podkładem i ku ich zdziwieniu, potraktowano z szacunkiem: rozdano im świeże owoce i czystą wodę, żeby mogli się posilić i opatrzone rany. Na 'asiyah i pozostali byli zaskoczeni troską, jaką okazali im znienawidzeni wrogowie. Żaden korsarz nie okazałby takiej litości. Na 'asiyah spodziewała się tego samego po Gondorczykach i ich sprzymierzeńcach.

Szybko stało się jasne, że muszą odnaleźć łód: maszt „Ścigacza Snów” wymagał pilnych napraw, trzeszczał straszliwie, gdy tylko wiatr się wzmaczał, lada chwila mógł się złamać. Bohaterowie rozważali rejs na północ, ku wybrzeżu, ale nie byli pewni, czy zdążą. Sahr podслуchał ich rozmowę i szybko się wtrcił:

– Jest inny szlak – powiedział.

Na 'asiyah uniosła brwi, niepewna, co planuje kapitan.

– Na wschód stąd leży wyspa. W zasadzie to niedaleko. Mnóstwo drzew na deski i wystarczająco dużo jedzenia dla obu naszych załóg. Co wy na to? – uśmiechnął się.

– Czemu miałbyś nam pomóc? – spytał jeden z bohaterów, niepewny intencji Sahira.

– Pamiętacie potwora, który rozerwał mój statek? – Sahr splunął. – Ja też mam w tym swój interes.

Bohaterowie szybko przegadali sprawę. Nie wierzyli w słowa korsarza, ale możliwości mieli ograniczone. Jeśli w pobliżu faktycznie była jakaś wyspa, mogliby zebrać zapasy i przesłuchać Sahira, i dowiedzieć się czegoś o artefakcie ukradzionym Calphonowi.

– Dobrze – postanowili. – Podaj nam kurs, a my nim popłyniemy. A potem porozmawiamy o tym, co zaszło w Szarej Przystani.

– Oczywiście – odparł Sahr, uśmiechając się przebiegle. – Nie mogę się doczekać.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzecim zestawie przygodowym z cyklu „Ścigacz Snów” pod tytułem „Świątynia Oszukanych”.



Lanwina

Letnie miesiące były dla mieszkańców Dale łaskawe. Było ciepło, ale nie przesadnie sucho, wszyscy byli pewni, że jesienią czekają ich dobre zbiory. Mimo dawnych nieporozumień, relacje z sąsiadami, krasnoludami z Ereboru i elfami z Mrocznej Puszczy, poprawiły się i okazały się bardzo przydatne. Król Dáin spotkał się z królem Brandem wielokrotnie, a na przestrzeni ostatnich lat szlaki handlowe pomiędzy ludźmi z Dale i krasnoludami rozwijały się prężnie.

Lanwina była jednak daleko od Dale i wyglądało na to, że nie zdąży wrócić na czas uroczystości odbywających się pierwszego października. Jako kartograf w służbie rządcy Dale wysłano ją daleko na wschód, w dół Bystrej Rzeki, aby opracowała mapy krain graniczących z włościami króla. Niewiele wiadano o tych ziemiach, ale Lanwina zawsze czuła się w niezbadanej dżicy jak w domu. Spędziła w niej większość życia, preferowała samotność natury nad zgiełk miasta. Jednak tak naprawdę nigdy nie była całkowicie sama: stale towarzyszył jej Gavin.

Dochodzący z oddali skwir Gavina wyrwał ją z zamyślenia. Uniosła głowę, szukając sokoła na niebie. Znała go dobrze i wiedziała, co chce jej przekazać: znalazł coś wartego uwagi.

– Cóż znalazłeś, mały? – szepnęła do siebie, a potem wstała i ruszyła w kierunku, z którego posłyszala ptaka. Gavin towarzyszył jej od wielu lat. Razem polowali, jedli, obozowali i odkrywali nowe krainy. Lanwina czuła z nim silniejszą więź niż z innymi ludźmi.

Gdy się zbliżyła, kołujący nad jej głową Gavin raz jeszcze zaświergotał. Znajdowali się w niewielkim zagajniku nad brzegiem rzeki, przez listowie przebijały się pojedyncze promienie światła.

– Gavin! – zawołała, unosząc lewą rękę, aby mógł na niej wylądować. – Chodź do mnie, Gavin!

Sokół poszybował w dół, kilkakrotnie łopocząc skrzydłami dla zachowania równowagi, a potem wylądował na przedramieniu Lanwiny. Ramię kobiety osłaniała gruba skórzana rękawica, chroniąca ją od szponów ptaka. Uśmiechnęła się, czule pogłaskała pupila, a potem przeszła do rzeczy:

– Co zobaczyłeś? Królika? Zjadłabym dziś króliczą potrawkę.

Przeglądała mu się uważnie, szukając odpowiedzi. Sokół wyprężył się i machnął ogonem, nie spoglądając na nią bezpośrednio, a czujnie wpatrując się we wschodni horyzont. Zaniepokojona Lanwina ruszyła z wolna w tamtym kierunku. Gdy zbliżyła się do krawędzi zagajnika, przykucnęła. Gavin nie wypatrzył żadnej zwierzyny. Wypatrzył ludzi, a jej pobratymcy nie zapuszczali się tak daleko na wschód.

Z kryjówki spoglądała w dół na brzeg rzeki, po którym maszerowała czwórka mężczyzn. Nosili lekkie pancerze z wyprawionej skóry, na plecach włócznie, a przy pasach zakrzywione miecze, a do tego wszystkiego grube, ciepłe odzienie. Easterlingowie, pomyślała ze zdziwieniem. Była daleko od Dale, ale nie tak daleko, aby wkroczyć na ziemie Rhūnu, zaś ci mężczyźni zmierzali na zachód. Nie było ich wielu, ale byli uzbrojeni do walki. Lanwina przypuszczała, że to oddział zwiadowczy... ale czemu tak daleko na zachód?

Mężczyzna na przedzie grupy zauważył ją i wskazał na nią palcem, krzycząc coś w niezrozumiałym dla niej języku. Cała czwórka dobiła broni, kobieta miała tylko ułamek sekundy na reakcję. Walczyć albo uciekać. Rzuciła okiem na Gavina, zobaczyła jak się przyczaja, mierząc wzrokiem przywódcę wojowników. Dobrze, mały, pomyślała. Słyszę cię głośno i wyraźnie.

– Leć! – krzyknęła, a sokół wzbił się w powietrze i w mgnieniu oka zanurkował.

Jego szpony poharatwały twarz Easterlinga. Mężczyzna padł na ziemię, wrzeszcząc w niebogłose. Pozostali krzyknęli coś, zaskoczeni, i zwrócili się w stronę sokoła, który obalił ich wodza. Lanwina skoczyła. Do była łowieckiego noża z pochwy na udzie i wpadła między przeciwników, kopiąc jednego z nich z całej siły. Zaatakowały mężczyzna cofnął się i potknął, a potem runął w dół zbocza do rzeki. Kobieta zwróciła się w stronę napastnika po lewej i ciętą nożem nieosłonięte udo. Easterling złożył się z bólu. Kopnięciem obaliła go na ziemię i odwróciła się do ostatniego wojownika. Niestety, spóźniła się. Dopadł do niej szybciej, niż była w stanie zareagować. Poważył na ziemię, uniósł włócznię wysoko nad głowę. Jego sylwetka kontrastowała z jaskrawym blaskiem słońca.

Gavin uderzył w niego od tyłu, Lanwina skorzystała z chwilowej utraty koncentracji przeciwnika i odtoczyła się na bok, unikając włóczni, która niechybnie by ją przebiła. Podniosła się z ziemi i odsunęła się. Sokół wciąż atakował Easterlinga.

– Gavin, do mnie! – krzyknęła, wyciągając ramię.

Mężczyzna zawył z bólu, pokonany, ale wciąż żywy.

– Król Brand się o tym dowie – wymamrotała, łapiąc oddech.

Gavin wylądował jej na ramieniu.

Żołnierze Easterlingów tak daleko na zachód... to z pewnością był jakiś zwiastun.

– Dzięki, Gavin – powiedziała, wymieniając spojrzenie z przyjacielem – musimy się stąd wydostać, póki jeszcze możemy, napastników może być więcej. Czy mógłbyś polecieć na zwiady? – Gavin spojrzał w niebo i załopotał skrzydłami na znak potwierdzenia. – Dobrze. Leć, mały! Będę tuż za tobą! – krzyknęła, ruszając na zachód, zostawiając za plecami ledwo żywych Easterlingów.



**Dowód
ZAKUPU**

Istota z Głębin
PI-U MEC49