

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

MŪMAKILE™

Poziom trudności = 4

Z czymś takim jak wielka dżungla Haradu bohaterowie nie mieli nigdy do czynienia. Było jednocześnie gorąco i wilgotno. Kiedy przedzierali się przez chaszczę, po nogach ściekały im kropelki potu. Liście wszelakich kształtów rosły tak gęsto, że widoczność ograniczała się do kilku stóp. Korony drzew zasłaniały niebo i nie było jak ustalić kierunku marszu. Gdyby zbłąkali się tu sami, z pewnością nigdy by się stąd nie wydostali.

A jednak ich przewodnicy z plemienia Haradrimów, Kahliel i jego łowcy, przemieszczali się pomiędzy gigantycznymi liśćmi i zwisającymi nisko pnączami bez najmniejszej trudności. Dżungla była ich terenem łowieckim, a na zwierzyń, którą teraz tropili, polowali już wielokrotnie. Potężny olifant. Bestia tak wielka, że mogła jej dosiadać grupa ludzi, tak silna, że poniosłaby ich do samego Gondoru. Haradrimowie nazywali te istoty mûmakilami. Dawno temu nauczyli się je chwycić i ujeżdżać. W czasie wojny budowali na ich grzbietach wieże, z których razili wrogów strzałami i oszczepami, plemię Kahliela jednak używało ich również jako wierzchowców do dalekich podróży — właśnie taki cel im teraz przyswiecał.

Ich wioskę zniszczono. Orki Saurona napadły bómę nocą i pozostawiły tylko zgłiszcz. Wyjący wargowie pogonili lud Kahliela do dżungli, bohaterom ledwo co udało się uciec wraz z kilkoma ocalałymi współplemieńcami wodza. Bez domu, do którego mógłby powrócić, Kahliel podjął trudno decyzję o opuszczeniu rodzinnych stron i podróży do leżącego daleko na północy Gondoru. Miał nadzieję, że bohaterowie zapewnią im bezpieczną przeprawę do nowej krainy, w której mogliby żyć wolni od cienia Mordoru.

Aby jednak dotrzeć do Gondoru, bohaterowie i ich przyjaciele musieli przebyć bezkresną pustynię Haradu. Podróż nie sposób było odbyć piechotą, dlatego udali się do dżungli, schwycić dzikie mûmakile.

Nawet dla tak zaprawionego łowcy jak Kahliel było to niebezpieczne przedsięwzięcie. Dżungla Haradu była domem dla wszelkiej maści zabójczych stworzeń, od żądłących insektów po drapieżne tygrysy. Kahliel nie miał czasu wyjaśniać wszystkich tych niebezpieczeństw towarzyszącym mu cudzoziemcom, nakazał im więc zachować ciszę, stąpać tam, gdzie on stąpa, i zatrzymać się, kiedy i on przystawał. W ten sposób bohaterowie podążyli za Haradrimami w głąb dżungli.

Po kilku godzinach podróży w milczeniu, przewodnik uniósł rękę, nakazując postój. Następnie gestem dłoni nakazał im się zbliżyć i spojrzeć na ziemię. W miękkiej glebie znajdowało się duże wgłębienie, tak duże, że człowiek mógłby się w nim położyć.

- Mûmak - szepnął Kahliel.

Spojrzał ponad odciskiem i skinął głową. Bohaterowie podążyli za jego wzrokiem. Przetarty przez chaszczę trop olbrzymiej bestii. Wygięte drzewa i połamane kłody świadczące o przemarszu olifanta.

- Ślady pochodzą z wczoraj, co najmniej - powiedział miękko Kahliel. - Prowadzą w głąb dżungli. To niedobrze. Tam żyje wiele małp. Nie lubią Haradrimów ani obcych, jeśli wyczują zagrożenie, zaatakują. Są i inne niebezpieczeństwa, więc bądźcie czujni. Za mną.

Mówiąc to, Kahliel wznowił łowy. Bohaterowie ruszyli za nim.

Talia Spotkań „Mûmakile” składa się z następujących zestawów spotkań: Mûmakile i Dżungla (Dżungla znajduje się w specjalnym rozszerzeniu **Piaski Haradu**). Zestawy te posiada następujące symbole:



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

Bohaterowie nie mogli uwierzyć w to, czego dokonali. Z pomocą haradrimskich sprzymierzeńców schwytali kilka mûmakili. Dzięki wiedzy plemiennej ludu Kahliela byli w stanie powalić bestie, nie wyrządzając im krzywdy. Gdy współplemieńcy wodza dostali się na grzbiety mûmaków, poczęli zakładać stworzeniom uprzęże, aby można było na nich jeździć.

Bohaterowie wkroczyli do dżungli pieszo, ale wyjechali z niej na grzbietach olifantów. Na krawędź lasu zdziwila ich gwałtowność, z jaką kończyła się bujna roślinność. Opuściwszy cień drzew, zielen dżungli momentalnie ustąpiła jasnemu brązowi pustyni. Przed nimi leżały nieprzeliczone ligi splekanej ziemi i palących piasków. Nawet z grzbietów potężnych bestii podróż przez Harad zapowiadała się na długą.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugim zestawie przygodowym z cyklu „Haradrimowie” pt. „Pościg przez Harad”.

Kahliel

Abaan obserwował jak ojciec wdziewa nakrycie głowy wodza i unosi włócznię.

- Kiedy zabierzesz mnie ze sobą na polowanie?

- spytał.

Kahliel zatrzymał się w drzwiach chaty i odwrócił do syna. Patrząc na chłopca, czuł wielką dumę. Choć ten miał jedynie jedenaście lat, był wysoki i smukły. Pewnego dnia będzie silnym mężczyzną i potężnym wodzem, który zastąpi ojca. Dziś wciąż był jednak chłopcem, a wielka dżungla nie była miejscem dla chłopców.

- Dołączysz do polowania, gdy staniesz się dorosły, tak jak kiedyś ja - odpowiedział Kahliel i pochylił się, żeby zmierzyć włosy syna.

- A kiedy ty wyruszyłeś na pierwsze łowy? - spytał Abaan, siadając na ławie przy drzwiach.

Kahliel oparł włócznię o framugę i przysiadł obok syna. Objął go ramieniem i powiedział:

- Ojciec zabrał mnie w podróż do Lorgana w me czternaste urodziny.

- Do starca, który mieszka nad rzeką?

- Właśnie do niego - Kahliel uśmiechnął się i kontynuował. - Jest wieszczem. Ojciec zabrał mnie do niego, abym mógł odnaleźć swoją wizję.

- Wizję?

- Tak, Abaanie. Każdy wódz plemienia musi udowodnić swoją wartość, wybierając się w podróż w poszukiwaniu wizji. Po naszym przybyciu stary wieszcz rozpalil ognisko i podsycal je, dopóki pot nie spływał po naszych głowach niczym deszcz. Dał mi do wypicia napar wieszcza. Zapadłem w trans. W mojej wizji po raz pierwszy wędrowałem w głąb dżungli. Napawałem się jej pięknem. Rozmierałem drzew i zielenią liści. Wtem, bez ostrzeżenia, z chaszczy wypadł na mnie wielki kot. Obudziłem się z przerażeniem. Ojciec zobaczył, że trzęsę się ze strachu, powiedział więc do mnie: to, co widział, musisz teraz zabić.

Oczy Abaana rozszerzyły się z wrażenia. Spytał:

- Też go widział?

- Nie wiem - odparł Kahliel. - To nie miało znaczenia. Jeśli chciałem zostać po nim wodzem, to ja musiałem wypełnić wizję.

- I jak to zrobiłeś? - spytał chłopiec, drżąc z podniecenia.

Kahliel odchylił głowę i zmrużył oczy, przypominając sobie

to zdarzenie.

- Wchodząc do dżungli, trzymałem włócznię w prawej dłoni. Z początku nie wiedziałem, gdzie zmierzam, wsłuchiwałem się więc w odgłosy otoczenia i szukałem tropu. Szybko go znalazłem, zaprowadził mnie głębiej w las. Wreszcie dotarłem do polany, gdzie zatrzymałem się, żeby podziwiać niebo. Wtedy rozpoznałem drzewa z mojej wizji.

- Nagle zdałem sobie sprawę, że dżungla wstrzymała oddech. Ptaki i insekty umilkły. Zrobiło się tak cicho, że słyszałem własne serce, łomocące mi w uszach niczym bęben. Zrozumiałem, że sama śmierć czyha w pobliskich krzakach, szykując się do skoku.

- Bales się?

- Byłem przerażony - odpowiedział Kahliel. - Ledwo co zdołałem się odwrócić, żeby zobaczyć skaczącą na mnie z chaszczy bestię. W mgnieniu oka wymierzyłem włócznię, wielki kot nadział się na jej grot.

Na twarzy Abaana malowały się podziw i zdziwienie.

Kahliel zakończył opowieść:

- Dobyłem noża i oskórowałem bestię. Zabrałem głowę, żeby uczynić z niej moją koronę, i zaniósłem ją do wioski.

- To w taki sposób zdobyłeś swoje nakrycie głowy? - spytał Abaan. - To to samo, które widziałeś w wizji?

- To samo - powiedział Kahliel, uśmiechając się. - Kiedy twoja matka je zobaczyła, zakochała się we mnie po uszy... i pojawiłeś się ty - dodał figlarnie.

- Tato! - Abaan zaczął się wiercić w objęciu ojca.

Kahliel spojrzal chłopcu w oczy i dodał:

- Byłaby z ciebie bardzo dumna, synu. Tak jak i ja jestem.

- Mam nadzieję, że pewnego dnia wypełnię swoją wizję tak jak ty - powiedział chłopiec, odwzajemniając spojrzenie.

Uśmiech Kahliela przygasał.

- Nie będzie już wizji, Abaanie. Opuszczamy wioskę i ruszamy na północ. - Powstał, ujął włócznię i ciągnął: - Ruszam na łowy, aby zdobyć pożywienie na naszą podróż. Ty musisz zostać tutaj i zająć się naszym gościem. Kiedy znaleźliśmy go na skraju drogi, on i jego przyjaciele ledwo żyli. To dziwny lud, ale poprowadzi nas do nowej krainy, gdzie w końcu będziemy wolni od groźby Mordoru.

Kahliel rzucił synowi jeszcze jedno spojrzenie, a potem opuścił wioskę.



Dowód
ZAKUPU
Mûmakile
PL-uMEC56