

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

POD PIASKAMI™

Poziom trudności = 5

W nocy doszło do zamieszania: coś przstraszyło olifanty, ich trąbienie obudziło bohaterów. Posłyszeli krzyki i odgłosy szamotaniny, ale w całkowitej ciemności nie byli w stanie nic dostrzec. Kahliel nakazał swym ludziom uspokoić zwierzęta, ale jego krzyki utonęły w wśród głośnych ryków Mûmakili. Te po chwili zaczęły cichnąć, bo przerażone bestie zerwały uprząże i pognały w pustynię.

Nad ranem bohaterowie szukali śladów, które pozwoliłyby im ustalić, co zaszło w nocy. Na krawędzi obozu odkryli dziwne zwierzęce tropy i grube linie w piasku, świadczące o porwaniu przynajmniej kilku członków grupy.

- Nie poznają tych śladów - powiedział jeden z bohaterów, dotykając lekko tropu.

- Nie ma krwi na piasku - zauważył drugi. - Jaki stwór porywa zwierzynę, nie rozlewając krwi? - spytał.

- Wielkie pająki pustyni - odparła Firyal. - Truczną paraliżując ofiary, a potem zaciągają je do swojego leża, żeby je zjeść.

- W takim razie musimy wytropić ich legowisko i uratować naszych przyjaciół! - zakrzyknął pierwszy z bohaterów, zrywając się z ziemi i wytrząsając z dłoni piasek.

- Tak właśnie - powiedziała Firyal. - Co powiesz, Kahlielu: ścigamy mûmakile, które uciekły w nocy? Czy szukamy pajęczego leża?

Wódz Haradrimów przymrużył oczy i spojrzał hen, na pustynię, a potem na ślady u stóp.

- Mûmakile uciekły za daleko, żebyśmy mogli je dogonić, nawet jednak gdyby istniała szansa je schwytać, nie moglibyśmy opuścić przyjaciół! - powiedział. - Zbierzcie broń. Ruszamy za pająkami.

Talia Spotkań „Pod piaskami” składa się z następujących zestawów spotkań: Pod Piaskami, Terytorium Haradu i Istoty Pustyni (Terytorium Haradu i Istoty Pustyni znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Piaski Haradu**). Zestawy te posiada następujące symbole:



Właściwy / Niewłaściwy trop

W scenariuszu „Pod piaskami” znajduje się dwustronna karta celu z cechą **Poszukiwania**: Właściwy Trop / Niewłaściwy Trop. Ten cel przedstawia sytuację bohaterów: czy zmierzają w kierunku swych zaginionych kompanów. Przygotowując ten scenariusz na początku gry, gracze muszą umieścić ten cel z cechą **Poszukiwania** w strefie przeciwności, stroną z Niewłaściwym Tropem ku górze. Kiedy w grze znajduje się Niewłaściwy Trop, gracze nie mogą umieszczać żetonów postępu na głównej wyprawie, bowiem szukają w niewłaściwym miejscu. Kiedy w grze znajduje się Właściwy Trop, gracze mogą umieszczać żetony postępu na głównej wyprawie, ale scenariusz staje się trudniejszy, bo im bliżej do legowiska pajaków, tym jego mieszkańcy stają się bardziej zajadli.

Trop

Trop to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu „Pod piaskami” przedstawiające próby odnalezienia zaginionych towarzyszy w labiryncie pajęczych tuneli. Kiedy gracze odbędą podróż na jakiś obszar, a podążają niewłaściwym tropem, odrzucają X kart z talii Spotkań, gdzie X to wartość tropu aktywnego obszaru. Jeśli w prawym dolnym rogu którejś z odrzuconych kart widnieje napis „Właściwy Trop”, gracze odwracają kartę celu z cechą **Poszukiwania** na stronę z Właściwym Tropem.

Jeśli w momencie rozpatrywania słowa kluczowego trop talia Spotkań jest wyczerpana, należy potasować stos odrzuconych kart Spotkań w nową talię Spotkań i kontynuować rozpatrywanie słowa kluczowego trop. Kiedy cel z cechą **Poszukiwania** zostanie odwrócony ze strony Niewłaściwego Tropu na stronę z Właściwym Tropem, należy odrzucić z niego wszystkie żetony zasobów.

Przykład: Marta gra w scenariusz „Pod piaskami”. Karta celu z cechą **Poszukiwania** spoczywa na stole stroną z Niewłaściwym Tropem ku górze. W trakcie fazy Podróży Marta odbywa podróż do Gniazda Plugastwa, które posiada słowo kluczowe trop 3. Po rozpatrzeniu efektu Podróży Gniazda Plugastwa, rozpatruje jego słowo kluczowe trop 3: odrzuca 3 wierzchnie karty z talii Spotkań. W talii Spotkań pozostała jednak tylko 1 karta. Marta odrzuca ją, a następnie tasuje stos odrzuconych kart Spotkań, tworzy z niego nową talię Spotkań, a potem odrzuca jeszcze 2 wierzchnie karty (razem trzy). W prawym dolnym rogu jednej z odrzuconych kart znajduje się napis „Właściwy Trop”. Marta odrzuca wszystkie żetony zasobów z Niewłaściwego Tropu i odwraca kartę celu z cechą **Poszukiwania** na stronę z Właściwym Tropem.

Męstwo

Męstwo to nowe słowo aktywacyjne pojawiające się na niektórych kartach z cyklu „Haradrimowie”.

Akcje i Odpowiedzi ze słowem aktywacyjnym **męstwo** (zapisane odpowiednio jako **‘Akcja męstwa’** lub **‘Odpowiedź męstwa’**) mogą być aktywowane tylko, jeśli poziom zagrożenia gracza 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.

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

Bohaterowie odnaleźli swych przyjaciół w jaskiniowym leżu pajaków, przyklejonych do ścian gigantycznymi sieciami — ale byli tu też ludzie, których nie znali.

- Kahliel? - zaskomlil jeden z nich. - Wodzu, czy to ty?

Kahliel zwrócił się do mężczyzny, który wypowiedział jego imię.

- Lorgan? - wykrzyknął, zdumiony.

- Tak! To ja! - odpowiedział Haradrim spętany pajęczą nicią. - Jest tu też Hadid! Patrz Hadid, nasz wódz przybył nas uratować.

- Myśleliśmy, że nie żyjesz - powiedziała Hadid, ciesząc się jak dziecko na widok całego i zdrowego wodza, który na dodatek zstąpił po nich do jaskini pajaków.

- Myśleliśmy podobnie o was. Jak tu trafiliście? - spytał Kahliel, uwalniając pobratymców.

- Kiedy orki zaatakowały wioskę, wzięły część z nas do niewoli - odparł Lorgan. - Zapakowali nas na wozy i posłali do wieży w Ephel Duath.

- Cirith Gurat? - spytał Kahliel.

- Tak - powiedział Lorgan. - Zaprzęgli nas do pracy w kopalniach pod fortecą, ale nam udało się znaleźć niewielkie przejście, które prowadziło w góry. Zeszliśmy na dół i uciekliśmy na pustynię. Pajaki musiały nas schwycić podczas snu, bo obudziliśmy się już tutaj.

- Więc w Cirith Gurat pozostali jeszcze inni członkowie naszego plemienia? - spytał Kahliel.

- Tak, wodzu - odparła Hadid. - Jest tam też twój syn.

Kahliel zamarł. Serce opadło mu do żołądka.

- Abaan? - szepnął, a oczy zwięzły mu się ze strachu.

Zataczając się, wódz Haradrimów opuścił jaskinię pajaków, zatrzymał się dopiero w wejściu, opierając się o ścianę.

- Mój syn żyje i przebywa w niewoli orków - jęknął i wbił wzrok w pustynię leżącą pomiędzy kompanią a Górą Cienia.

Wreszcie zwrócił się w stronę bohaterów i podjął:

- Muszę go ocalić.

- Czy to możliwe? - spytał jeden z bohaterów. - Jest jeńcem w Cirith Gurat.

- Wodzu, nie mamy dostatecznych sił, żeby szturmować fortecę - dodał Jubayr.

- Jestem jego ojcem! - wrzasnął Kahliel.

Wszyscy zamilkli.

- Muszę przynajmniej spróbować - wybelkotał. - Brzemie jest moje i tylko moje. Nikogo nie poproszę, żeby mi towarzyszył.

- Zawstydzasz mnie, Kahlielu - powiedział Jubayr. - Chciałem tylko powiedzieć, że potrzebny nam plan.

- Dokładnie tak - dodał bohater. - Uratowałeś nas na pustyni i ocaliłeś nas. Naszym obowiązkiem jest pomóc ci w chwili potrzeby, musimy jednak znaleźć jakąś drogę do fortecy.

- Nie możemy dostać się do środka tunelem, którym uciekli Lorgan i Hadid? - spytała Firyal.

- Być może - odparł bohater. - Ale orki z pewnością zauważyły już ich zniknięcie, patrole ulegną podwojeniu. Jeśli nas odkryją, nie będzie nadziei na ratunek lub ucieczkę - dodał z namysłem.

- Musimy więc znaleźć inną drogę - powiedziała Firyal - ale jak?

- Wejdziemy bramą frontową - powiedział Kahliel, znów wpatrując się w dal. Tym razem jego oczy utkwiły w odległej karawanie podróżującej Drogą do Haradu. - W tej chwili Czarny Wąż wiezie do Mordoru trybut. Napadniemy na jego karawanę i wejdziemy do Cirith Gurat pod jego sztandarem.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w czwartym zestawie przygodowym z cyklu „Haradrimowie” pt. „Czarny Wąż”.



DOWÓD
ZAKUPU
Pod płaskami
PL-uMEC58