

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

POŚCIG PRZEZ HARAD™

Poziom trudności = 6

Jazda na olifancie była dla bohaterów nowym doświadczeniem. Niemal przypominała żeglowanie. Przy każdym ciężkim kroku bestii kołysali się z boku do boku niczym od burty do burty, a faliste wydmy na horyzoncie zdawały im się falami. Nad ich głowami gwiazdy skrzyły się jasno, a blask księżyca rozświetlał otaczającą pustynię.

Podróżowali przeważnie nocą, za dnia odpoczywając, żeby uniknąć upałów. Zdziwiali ich jak łagodne stały się te gigantyczne istoty, gdy tylko Kahliel i jego ludzie założyli im uprząże. Mûmak posłusznie wykonywał wszystkie komendy jeźdźcy.

Było to tak proste, że Kahliel obstawał, aby bohaterowie sami spróbowali. Z początku ich wysiłki budziły rozbawienie współplemieńców wodza, ale po jakimś czasie obcy opanowali jazdę na olifantach.

- Dobrze - powiedział Kahliel, poklepując jednego z bohaterów po plecach. - Dobrze wam idzie. Prawie tak dobrze jak mojemu synowi - wybuchł śmiechem, ale dźwięk szybko uwięził mu w gardle.

Bohater odwrócił się, żeby na niego spojrzeć, ale wódz nie chciał odwzajemnić jego wzroku. Zamiast tego zapatrzył się w dal, a jego twarz stała się obrazem udręki. Bohater postanowił nie mówić i skupić się na jeździe. Z grzbietu mûmaka rozciągał się imponujący widok na pustynię.

Zdawało się, że ta ciągnie się w nieskończoność. Starożytny trakt, po którym kroczyli, rozciągał się po horyzont, gdzie nikt w ciemności.

Gdy bohater pozwolił myślom błądzić pośród bezmiaru piasku, poczuł stające na karku włoski. Nie był pewien, co się dzieje, ale kiedy się odwrócił, zobaczył, że Kahliel również stał się czujny i że przepatruje horyzont za plecami. Czy coś posłyszał?

Wtedy rozległo się znajome wycie: przeraźliwy skowyt warga. Bohater nie był pewien, skąd dochodził, bowiem na otwartej przestrzeni dźwięk mógł się nieść wiele mil.

Na ujadanie warga odpowiedziało inne stworzenie, tym razem dźwięk nadszedł z innego kierunku. Potem kolejne zawodzenie, głośniejsze. Gdzieś bliżej, ale nadal spoza zasięgu wzroku. Po chwili cała pustynia rozbrzmiewała szczekaniem wargów. Bohater nie widział stworów, ale wiedział, że stali się zwierzyną.

Nawet na grzbiecie mûmaka poczuł strach. Tu, na pustyni, nie było gdzie się ukryć. A gdzie ujadali wargowie, tam grasowały orki. Ujął mocniej wodze i popędził olifanta: zapowiadał się wyścig do rzeki Harnen.

Talia Spotkań „Pościg przez Harad” składa się z następujących zestawów spotkań: Pościg przez Harad, Piaski Haradu i Orki z Mordoru (Piaski Haradu i Orki z Mordoru znajdują się w specjalnym rozszerzeniu *Piaski Haradu*). Zestawy te posiada następujące symbole:



Karty Graczy ze słowem kluczowym zguba X

Jeśli zostanie zagrana lub umieszczona w grze karta Gracza ze słowem kluczowym zguba X, każdy z graczy musi podnieść swój poziom zagrożenia o wskazaną wartość.

Przygotowanie strefy orków

Zasady przygotowania tego scenariusza nakazują graczom „przygotować strefę orków”. Aby to zrobić, gracze muszą stworzyć drugą talię Wyprawy, składającą się z etapów 1C, 2C, 3C i 4C, dokładnie w tej kolejności (etapy oznaczone jako 1A, 2A, 3A i 4A powinny znaleźć się w normalnej talii).



Strefa orków

Strefa orków to nowy obszar gry, oddzielony od strefy przeciwności i przedstawiający pościg orków, pragnących przeciąć drogę podróżujących przez Harad bohaterów. Gdy gracze będą przechodzić przez swoją talię Wyprawy, to samo czeka orki; sługi Saurona próbują dotrzeć do tego samego etapu, co gracze, i pokonać go przed nimi. Wierzchnia karta z talii Wyprawy orków jest nazywana „obecną kartą wyprawy orków”. Każdy z tych etapów zawiera następującą treść „Wymuszony: Pod koniec rundy odrzuć wierzchnią kartę z talii Spotkań. Orki umieszczają na tym etapie tyle żetonów postępu, ile wynosi suma całkowitej strefy orków i odrzuconej karty”. Ten efekt sprawi, że podczas każdej rundy orki dokonają pewnych postępów w wyprawie, w tym samym czasie, w którym gracze będą próbować dokonać postępów we własnej wyprawie. Jeśli na karcie wyprawy orków znajdzie się tyle samo lub więcej żetonów postępu niż jego obecny etap posiada punktów wyprawy, sługi Saurona przejdą do następnego etapu wyprawy w taki sam sposób, w jaki zrobiliby to gracze: najpierw przechodząc na stronę „C” następnego etapu i rozpatrując jej efekty, a potem odwracając kartę na stronę „D”.

Kiedy orki znajdują się na innym etapie niż gracze, karty ze strefy orków są odporne na efekty kart Graczy, nie mogą opuścić strefy orków i nie uważa się ich za znajdujące się w strefie przeciwności (w związku z tym nie dodają swojej do całkowitej strefy przeciwności). Uważa się, że gracze znajdują się „na tym samym etapie”, co orki, jeśli ich karta wyprawy odpowiada nazwą i numerem karcie obecnej wyprawy orków (np. „2B – Gnając na Północ” i „2D – Gnając na Północ”).

Kiedy gracze i orki znajdują się na tym samym etapie wyprawy, karty ze strefy orków nie są już odporne na efekty kart Graczy, mogą opuścić strefę orków i uważa się je za znajdujące się w strefie przeciwności (w związku z tym dodają swoją do całkowitej strefy przeciwności). W ten sposób, kiedy orki dogonią ich etap wyprawy, gracze mogą podróżować na obszary ze strefy orków i wchodzić w zware z wrogami z tej strefy.

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

Olifanty bez trudu pokonały rzekę. Brunatne wody Harnenu ophywały ich gigantyczne nogi, a siedzący na ich grzbietach jeźdźcy pozostali susi. Z południowego brzegu ścigały ich jeszcze gniewne pokrzykiwania i ujadanie. Wargowie kręcili się w tę i z powrotem na krawędzi wody, a orki strzelały ze swych zakrzywionych luków. Czarnopióre strzały wpadały do rzeki wokół bohaterów. Kilka utkwilo w grubej skórze mûmakili, ale stworzenia nic sobie z nich nie robiły.

W ten oto sposób bohaterowie przedostali się bezpiecznie na drugą stronę rzeki, do krainy Harondoru. Sługi Mordoru z odległego brzegu nienawidzili i bały się wody, nie zamierzały więc pływać. Zamiast tego prześladowcy byli zmuszeni do wielomilowej podróży do brodów Harnenu. Kiedy wargowie będą w stanie podjąć trop, bohaterowie będą już daleko stąd.

Podróż nie dobiegła jednak końca. Powiodła się ucieczka przed sługami Mordoru z Haradu, ale teraz bohaterowie zbliżali się do samej Czarnej Krainy. Aby dotrzeć do Gondoru, wiele lig będą musieli pokonać w zasięgu wzroku od Gór Cienia. Dawno temu wiele plugawych istot zstąpiło z tych mrocznych szczytów i uczyniło sobie Harondor domem. Nocami wypelzają ze swych czarnych jam, żeby żerować na nieostrożnych. Gdy niebo poczęło mrocznieć, setki wygłodniałych oczu zwróciło się ku rozbijającym obóz bohaterom i ich sprzymierzeńcom.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzecim zestawie przygodowym z cyklu „Haradrimowie” pt. „Pod piaskami”.

SUGEROWANY OBSZAR GRY DLA SCENARIUSZA „POŚCIG PRZEZ HARAD”

Talia
Wyprawy
graczy



Talia
Wyprawy
orków

Strefa
przeciwności



Strefa orków



Thurindir

Thurindir przykląkł nad malutkim strumieniem przecinającym Zalesie i przyjrzał się skalom, szukając śladów swojej zwierzyny. Ścigał niedobitki orków uciekające spod Bree, gdzie rozbili je Iârion i Strażnicy. Wojenny zastęp zstąpił z Wichrowych Wzgórz i zmierzał do krainy Bree, ale Iârion zgromadził Dûnedainów i przechwycił go. Doszło do zajadłej bitwy w lesie oddalonym od Bree o jakieś dwa tygodnie marszu. Wieśniacy nigdy nie dowiedzą się o trudach i przelanej przez Strażników krwi, które ocaliły ich przed bestialstwem orków.

Thurindirowi to nie przeszkadzało. Kochał malutkie wioski, których wraz ze swoimi pobratymcami strzegł, i czerpał przyjemność ze spokoju, który zapewniali. Gdy pojawiał się w miasteczku po zapasy, ludzie schodzili na drugą stronę ulicy i rzucali mu podejrzliwe spojrzenia. On tylko się uśmiechał, słysząc ich sielskie rozmowy: o odwiedzinach sąsiadów, o ulubionym fajkowym ziele, o gościach z Shire i tak dalej. Ich proste żywoty podnosiły go na duchu, czerpał z nich pociechę.

Rzadko jednak Thurindir mógł sobie pozwolić na kufel piwa lub wygodne łóżko, bowiem jego pan, Aragorn, często wymagał od niego wypraw dalszych niż odbywała większość Dûnedainów. Thurindir był doskonałym tropicielem i nieustraszonym łowcą, więc dowódca co rusz prosił go, aby podążył za wrogiem, gdziekolwiek miałoby to nie być.

Kuając przy strumieniu, doszedł do wniosku, że muszą go wyprzedzać o jakieś pół dnia drogi i że podróżują przez Zalesie na północ.

Po bitwie z zastępem większość ocalałych orków uciekła na zachód, ku Wichrowym Wzgórzom, ale garstka oderwała się od głównej grupy i ruszyła w innym kierunku. Thurindir zaferował, że samemu podąży śladem maruderów, nakłaniając Halbarada, aby z resztą Dûnedainów kontynuował podróż na zachód, do Wichrowych Wzgórz.

- Poradzisz sobie z nimi samemu? - spytał wtedy Halbarad, przyglądając się wiodącym na północ śladom.
- Widzę tu tropy przynajmniej trzech orków.

- Na zachód zmierza ich wiele więcej. Żeby wytropić je wśród wzgórz będziesz potrzebował wszystkich Strażników - odparł Thurindir. - Zabierz ich ze sobą i nie pozwól żadnemu ująć z życiem. Ja zajmę się tymi tutaj.

- Niechaj tak będzie - powiedział Halbarad. - Niech Oromë cię prowadzi.

Thurindir i Halbarad uściśli się za ręce, po czym Halbarad poprowadził Strażników na zachód, a Thurindir ruszył na północ na samotne łowy. Podążył tropem orków aż do chlupoczącego strumienia, przy którym przykucnął. Mech odarty ze skał ciężkimi butami zdradził mu, że tędy przechodziły, a świeże wgłębienia w błocie na drugim brzegu, że były niedaleko.

Thurindir poluzował miecz w pochwie i ostrożnie podążył ich śladem, uważając, aby wśród niskich chaszczy nie wydać z siebie żadnego dźwięku. Po chwili jego uszu dobiegły głosy orków. Stwory rozmawiały we wspólnej mowie.

- Nie ma mowy, żeby Strażnicy tu za nami podążyli, ty strachliwy szczurze! - powiedział jeden. - Będą pędzić za głupcami, którzy zbiegli na zachód, więc przestań się martwić.

- Cemuś taki pewien? - spytał drugi. - Twoje żelazne buty pozostawiły latwy do wytropienia ślad. Powinieneś był je zdjąć.

- Jeśli chcesz moje buty, robaku, to chodź tu, a wybiję ci nimi zęby! - odparł pierwszy.

- Garn! Uspokójcie się oboje! - syknął trzeci. - Robicie tyle hałasu, że obudzilibyście nieboszczyka. Jeśli ktoś za nami podążył, powinniśmy być...

Słowo „cicho” utknęło w gardle orka wraz ze sztyletem Thurindira. Strażnik zakradł się do orków, kiedy te się klóciły. W tej samej chwili, w której rzucił sztyletem, dobył miecza i zaszarżował na dwa pozostałe przy życiu stwory. Przerażonego obalił zanim ten zdolał unieść broń, ale drugi był gotów do walki, próbował pchnąć go włócznią. Thurindir usunął się jej z drogi i gładko uciął prawe ramię przeciwnika. Ten zawył z bólu i zaskoczony spojrzal na Strażnika.

- Miał rację, co do butów - powiedział Thurindir i wbił ostrze w pierś orka.



DOWÓD
ZAKUPU
Pością przez
Harad
PL-uMEC57