

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

PRZEKRACZAJĄC POROS™

Poziom trudności = 5

Kiedy bohaterowie wrócili do obozu wraz z więźniami uratowanymi z lochów Cirith Gurat, wiele rozdzielonych losem rodzin znów się połączyło. Lud Kahliela wylał całe morze łez szczęścia i zdumienia widząc, że tak wielu bliskich przeżyło atak orków na wioskę. Wódz nie pozwolił jednak świętowaniu trwać zbyt długo. Gdy wrócili, czerwone słońce już zachodziło, niedługo miał się rozpocząć pościg.

- To ostatnia część naszej podróży - powiedział Kahliel. - Nie możemy zwątpić. Orki wyślą za nami jeźdźców wargów, Czarny Wąż wyśle własnych ludzi. Musimy przebyć Poros zanim nas znajdą, inaczej możemy nigdy nie dotrzeć do Gondoru.

Kompania zwinęła obóz tak szybko jak tylko było to możliwe. Uratowane dzieci szły w ramię w ramię z rodzicami, a bohaterowie pomagali rannym. Rozpoczął się marsz przez pustynię.

Talia Spotkań „Przekraczając Poros” składa się z następujących zestawów spotkań: Przekraczając Poros, Góry Cienia, Piaski Pustyni, Istoty Pustyni, Żołnierze Haradu i Orki z Mordoru (Piaski Pustyni, Istoty Pustyni, Żołnierze Haradu i Orki z Mordoru znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Piaski Haradu**; zestaw Góry Cienia również znajduje się w tym zestawie przygodowym). Zestawy te posiada następujące symbole:



Kilka zestawów spotkań

Scenariusz „Przekraczając Poros” składa się z dwóch zestawów spotkań: Przekraczając Poros i Góry Cienia. Przygotowując scenariusz, zestaw Góry Cienia należy odłożyć na bok, poza grę, wraz z czterema pozostałymi zestawami spotkań. Do stworzenia początkowej talii Spotkań używa się tylko z zestawu „Przekraczając Poros”. W trakcie rozgrywki gracze będą otrzymywać polecenia wtasowania do talii innych kart z odłożonych na bok zestawów spotkań. Kiedy odłożona karta zostanie odkryta, umieszczona w grze, umieszczona na stosie odrzuconych kart Spotkań lub wtasowana do talii Spotkań, uważa się, że do końca gry stała się częścią talii Spotkań.

Usunięte z gry

Kiedy gracze przejdą do etapu 2A, otrzymają polecenie wtasowania do talii Spotkań jednego z dwóch zestawów spotkań: Piasków Pustyni lub Gór Cienia. Niewybrany zestaw mają następnie usunąć z gry. Kiedy z gry zostaje usunięty zestaw spotkań, powinno się go odłożyć do pudełka. Gracze nie będą z niego korzystać do końca gry. Efekty wpływające na „odłożony na bok” zestaw nie mogą obierać za cel zestawu spotkań, który został usunięty z gry.

Spotkanie

Spotkanie to nowe słowo kluczowe pojawiające się na kartach Graczy z rewersem kart Spotkań. Słowo kluczowe spotkanie podlega poniższym zasadom:

- Gracze nie mogą umieszczać w swoich taliach kart Graczy ze słowem kluczowym spotkanie, ponieważ posiadają one rewersy kart Spotkań. W związku z tym podczas przygotowania danego scenariusza każdy z graczy może odłożyć na bok, poza grę, do 3 kart ze słowem kluczowym spotkanie. Tych kart nie zalicza się do 50 kart potrzebnych do złożenia najmniejszej możliwej talii.
- Karty Graczy ze słowem kluczowym spotkanie mają w miejscu kosztu myślник (-), ponieważ nigdy nie zagrywa się ich z ręki. W związku z tym te karty należy w odpowiednim momencie wtasować do talii Spotkań. Gracz może wtasować do talii jedną ze znajdujących się poza grę kart ze słowem kluczowym spotkanie tylko, jeśli jakiś efekt nakaze mu to zrobić.
- Efektu „po odkryciu” znajdującego się na kartach Graczy ze słowem kluczowym spotkanie nie można anulować.
- Jeśli wróg otrzyma kartę Gracza ze słowem kluczowym spotkanie jako kartę cienia, traktuje się ją jako normalną kartę Spotkania: po rozpatrzeniu ataku wroga odkłada się ją na stos odrzuconych kart Spotkań.
- Jeśli karta Gracza ze słowem kluczowym spotkanie opuści grę, usuwa się ją z gry. Nie należy jej umieszczać na stosie odrzuconych kart gracza ani na stosie odrzuconych kart Spotkań.



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

Gdy zgiełk bitwy ucichł, a wróg został odparty od Brodu na Porosie, zapadła niezręczna cisza: Gondorczyści broniący przeprawy wymienili zaniepokojone spojrzenia z Haradrimami, którzy przekroczyli rzekę wraz z bohaterami. Żołnierze zerkali na uchodźców, uchodźcy na żołnierzy. Kahliel zauważył nieufność w oczach Gondorczyków i przestraszył się, że być może jego lud zaryzykował wszystko tylko po to, żeby go zawrócono. Spojrzał na bohaterów, z którymi podróżował, i zastanawiał się, czy porzucą go teraz, kiedy byli już bezpieczni.

- Witajcie - powiedział jeden z Gondorczyków, przerywając ciszę. Przemawiał do bohaterów we wspólnej mowie, ale zerkał czujnie w stronę Haradrimów zbitych w kupkę na brzegu rzeki. - Nazywam się Targon, jestem kapitanem garnizonu brodu. Czemu są z wami ci ludzie? Jaki mają tu interes?

Kahliel zauważył, że Targon i jego ludzie nie schowali mieczy, a jedynie opuścili je nieznacznie po zakończeniu walki. Bohaterowie schowali własną broń, jeden z nich, zanim przemówił, wyciągnął dłoń w geście pokoju:

- Co za fortunne spotkanie, Targonie z Gondoru. To Kahliel, wódz swojego plemienia, a to wszyscy, którzy pozostali z jego ludu. Uratowali nas na pustyni i dali schronienie w swej wiosce, ściągając na siebie gniew orków. W odwecie plugawie stwory zrównały ją z ziemią. Przebyli z nami wiele lig, aby szukać azylu w krainach Gondoru.

Śluchając opowieści bohatera, Targon dziwił się coraz bardziej, pozostał jednak ostrożny.

- A jak wy znaleźliście się w Dalekim Haradzie? - spytał.

- Wyplłynęliśmy z portu w Mithlondzie, aby pomścić lorda Calphona, którego w Szarej Przystani zamordowali korsarze - odparł bohater. - Ścigaliśmy piratów, którzy przeprowadzili ten łupieżczy wypad, aż do samego Umbaru, gdzie wymierziliśmy sprawiedliwość. Jednak nasz statek zatonął i utknęliśmy w Mieście Korsarzy, musieliśmy więc uciekać na pustynię. Tam niechybnie byśmy zmarli - gdyby nie ten człowiek. - Bohater objął ramieniem Kahliela.

- Lord Calphon nie żyje? - powiedział Targon. - To złe wieści, a wy dobrze zrobiliście, żeście go pomścili. - Zamilkł na chwilę, zastanawiając się nad tym, co usłyszał, przed wydaniem werdyktu. - Ty i twoi towarzysze możecie wkroczyć na ziemie Godnora, ale Haradrimów musimy zatrzymać tutaj; nie mieliśmy kontaktów z ludem Haradu od początków rządów Namiestników. Ich los spoczywa w rękach lorda Denethora.

- Więc prowadź nas do lorda Denethora najkrótszą drogą, kapitanie Targon - ponaglił go bohater - I pozwól Kahlielowi nam towarzyszyć, aby mógł sam argumentować swoją sprawę przed Namiestnikiem.

Zaskoczony lojalnością, jaką bohater okazywał Haradrimom, kapitan odrzekł:

- Niech tak będzie. Ich wódz będzie reprezentował swój lud przed obliczem Namiestnika, nie zabierzemy jednak nikogo więcej. Reszta musi złożyć broń i pozostać tutaj.

Na wieść o tym wśród Haradrimów wybuchła wrzawa. Kahliel przycisnął syna do boku. Gondorczyści postąpili naprzód, żeby zarekwirować broń, ale rzucali bohaterom nerwowe spojrzenia. Ci skinęli głowami, a Haradrimowie poczęli niechętnie oddawać oręż.

Kapitan Targon wyciągnął ręce w kierunku Abaana i kiwnął na Kahliela, aby ten go puścił.

- W mojej pieczy chłopiec będzie bezpieczny - zaczął, ale przerwał, kiedy wódz zasłonił syna, a jego dłoń powędrowała do rękojeści miecza.

W oczach Kahliela czaiła się śmierć.

- Straż! - krzyknął kapitan Targon, cofając się.

Może doszłoby do niepotrzebnego rozlewu krwi, ale jeden z bohaterów zareagował, rzucając się pomiędzy obu mężczyzn z uniesionymi rękoma.

- Stać! - krzyknął - Stać! - Spojrzał na Kahliela i dodał: - Nie ruszaj się! Ten człowiek nie jest naszym wrogiem.

Oczy wodza rozjarzyły się, a nozdrza zadrżały, ale zwolnił uchwyt na rękojeści i pozwolił ramieniu opaść. Nie spuścił jednak wzroku z kapitana.

Bohater spojrział na Targona i wyjaśnił:

- Chłopiec to jego syn, Abaan. Kahliel był pewien, że zginął podczas napadu na wioskę. Ryzykował wszystko, żeby uratować go z łapsk orków z Cirith Gurat. Nie możecie ich teraz rozdzielić.

Kapitan Targon tylko na chwilę oderwał wzrok od Kahliela, aby zerknąć na chłopca, a potem na bohatera. Wreszcie znów spojrział na wodza Haradrimów. Kiedy zobaczył, że ten opuścił swobodnie swoją prawicę, dał ręką znać swoim ludziom, aby odstąpili i schowali miecze.

- Ja też mam syna - powiedział, zwracając się do Kahliela. - Nie wiem, co bym zrobił, gdyby porwały go orki, ale gdybym go odzyskał, nigdy nie spuściłbym go z oczu. Twój syn może do ciebie dołączyć.

Ogień goszczący na twarzy Kahliela zastąpił wyraz wdzięczności. Wódz uniósł dłonie w geście pokoju, po czym powoli wyciągnął miecz i oddał go Targonowi. Czyniąc to, rzekł:

- Obyś dożył dnia, w którym poznasz dzieci swoich wnuków.

Epilog

Kapitan Targon osobiście odeskortał Kahliela i bohaterów do Minas Tirith. Swoim ludziom pozostawił wyraźne rozkazy: plemieniu Haradrimów mieli zapewnić dach nad głową i żywność aż do jego powrotu z audiencji u Namiestnika. Wpierw wyruszyli do portowego miasta Pelargiru, gdzie wsiadli na statek płynący do stolicy. Kahlielowi i jego synowi podobała się podróż w górę rzeki i to nawet mimo nieprzychylnych spojrzeń rzucanych im przez załogę. Dwójka Haradrimów nigdy wcześniej nie płynęła statkiem. Abaan wychylił się za burtę, aby obserwować jak łódź mknie po wodzie i poczuć mokrą bryzę na twarzy. Kahliel uśmiechnął się, po raz pierwszy od ciężkich doświadczeń z Cirith Gurat widząc, że jego syn jest szczęśliwy.

Gdy ich statek zacumował w Harlondzie, mogli po raz pierwszy spojrzeć na Białe Miasto. Dumny wódz nigdy nie wyobrażał sobie, że takie miejsce może istnieć: po górze wspanało się siedem murów, a na znajdującym się na szczycie płaskowyżu stała lśniąca wieża Ectheliona. Dla niego metropolia ta zdawała się wzniesiona boską miast ludzką ręką. Zdumienie Haradrima wzrosło, gdy zbliżyli się do, a potem przekroczyli Bramę Gondoru. Kiedy wreszcie wspięli się krętą drogą do wrót wieży przez wszystkie siedem poziomów miasta, zdziwienie odebrało im mowę.

Kapitan Targon przedstawił się stojącym u drzwi strażnikom, a ci wpuścili ich do środka. Otwierając wrota, wartownicy nie odezwali się ani słowem. Lord Denethor zajmował siedzisko Namiestnika stojące u stóp tronu w wielkiej sali wieży. Pochylił się do przodu i obserwował jak bohaterowie i ich towarzysze kroczą przez komnatę kolumn. Abaanowi stary mężczyzna wydał się jastrzębiem przykucniętym na krawędzi krzesła. Zaiste, jego oczy były bystre i lustrowały każdego, kto się zbliżał.

- Mój Panie Namiestniku - zaczął Targon, klękając przed tronem. - Jam jest Targon, kapitan garnizonu Brodu na Porosie. Dwa tygodnie temu wdaliśmy się tam w bitwę z orkami i Haradrimami, którzy ścigali tych oto ludzi aż do rzeki. Nie pozwoliliśmy wrogu przekroczyć rzeki, ale pod opieką moich ludzi znajduje się wielu Haradrimów. Ci Haradrimowie przybyli wraz z tymi oto poszukiwaczami przygód, szukać azylu. Ten człowiek, Kahliel, jest ich wodzem. Sprowadziłem go tutaj, aby wysłuchał twej decyzji.

- Dobrześ zrobił, kapitanie - powiedział Namiestnik, nakazując mu gestem powstać. - Pozostań w komnacie, dopóki nie wygłoszę mojego werdyktu.

- Następnie przeniósł wzrok na haradrimskiego wojownika i rzekł: - Wystąp Kahlielu i opowiedz mi o losach swego ludu.

Wódz pamiętał o ludziach, którzy na niego liczyli, streścił więc Namiestnikowi swoją historię: od odmowy płacenia trybutu Czarnemu Władcy i atak orków na wioskę, po uratowanie bohaterów i długą wspólną podróż. Lord Denethor przysłuchiwał się temu wszystkiemu z uwagą, ale na jego obliczu próżno było szukać jakiegokolwiek emocji. Ostatecznie pozwolił plemieniu Kahliela wkroczyć do Gondoru, ale nie pozwolił im tu pozostać.

- Być może nie służycie Czarnemu Władcy - powiedział Kahlielowi Denethor - ale wielu z twoich rodaków nadal to robi. Dopóki więc Harad pozostaje wrogiem Gondoru, żaden Haradrim nie może mieszkać na naszych ziemiach. Dzięki czynom twoich towarzyszy oraz ich słownemu świadectwu, pozwolę wam przekroczyć nasze granice, nie możecie się tu jednak osiedlić. Domu dla swojego ludu musicz szukać dalej na północy, poza mym królestwem.

Kahliel nic nie powiedział, skłonił się tylko przed Namiestnikiem. Nim Denethor pozwolił im opuścić komnatę, kazał przysiąc

Kahlielowi, że nigdy nie wystąpi przeciwko Gondorowi i jego sprzymierzeńcom. Następnie odprawił ich, pozostawiając w pieczy kapitana Targona.

Kapitan wyprowadził ich na Dziedziniec Fontanny. Tu Kahliel rozmówił się z bohaterami. Głos miał napięty.

- Co też stanie się teraz z mym plemieniem? - zapytał.
- Uciekliśmy Wrogu, ale jesteśmy ludem bez domu. Z pewnością będziemy znienawidzeni gdziekolwiek byśmy się nie udali.

- Gondor nie jest jedynym królestwem Śródziemia - spróbował pokrzepić go jeden z bohaterów. - Nie wszyscy są tak dumni. Być może król Brand z Dale znajdzie dla was miejsce. Jego królestwo ma już interesy z elfami i krasnoludami. Twój lud będzie mu bliższy niżli jedni i drudzy - dodał, uśmiechając się.

- Opowiedz mi o Dale i królu Brandzie - powiedział Kahliel.

Kiedy podążali za Targonem wijącą się drogą przez Minas Tirith, rozpoczynając podróż powrotną nad Poros, bohater podzielił się z Kahlielem swą wiedzą o ludziach Północy.

Od autora

Jakie imię nosił ten człowiek, skąd pochodził, czy naprawdę miał serce do gruntu złe, czy też może kłamstwa lub groźby wywabily go z domu w ten daleki marsz? Kto wie, czy nie wolalby – gdyby miał wybór – zostać spokojnie wśród swoich?

—Dwie Wieże

Cóż za przygodę przeżyliśmy w Haradzie! Mamy nadzieję, że Wasze doświadczenia ze scenariuszami z cyklu Haradrimów były tak przyjemne, jak przyjemnie nam się je projektowało. Zespół jest bardzo dumny z historii, którą opowiedzieliśmy. Mamy nadzieję, że gracze uznają ją za godną umieszczenia w kanonie Śródziemia.

Przyczynkiem do całej historii był powyższy wnikliwy cytat z „Dwóch Wież”. W tym fragmencie Sam Gamgee przygląda się haradrimskiemu wojownikowi powalonemu w lesie Ithilien i zastanawia się, czy mężczyzna opuścił swój dom z własnej woli, czy też został zmuszony do porzucenia go i wieluset milowej podróży, której kulminacją była śmierć na wojnie Saurona. To wzruszający moment refleksji; uważny czytelnik może usłyszeć jak profesor Tolkien, weteran pierwszej wojny światowej, humanizuje wroga. Umieszczenie tego fragmentu w książce rodzi ważne pytania o status Haradrimów: czy faktycznie byli to straszliwi wrogowie Gondoru, czy po prostu zwiedzeni słudzy Mordoru.

Opracowując cykl Haradrimów, przyświecał nam jeden cel: odpowiedzieć na powyższe pytanie poprzez przedstawienie Haradrimów jako ludu, który miał potencjał być równie odważny i szlachetny, co bohaterowie Śródziemia. Według powieści Haradrimowie to zbiór wielu różnych plemion zamieszkujących rozległe krainy leżące na południe od Mordoru. Tak właśnie postanowiliśmy ich przedstawić. Posunęliśmy się o krok dalej, sugerując, że niektóre z tych plemion, na przykład lud Czarnego Węża, służą Sauronowi dobrowolnie, zaś inne, jak lud Kahluela, służą mu jedynie ze strachu. Naszym zdaniem oddaliśmy tolkienowskiego ducha Haradrimów, co pozwoliło nam w ramach tego cyklu wykorzystać ich zarówno jako wrogów, jak i sprzymierzeńców.

Sama opowieść skupia się na haradrimskim wodzu, Kahluelu, i długiej podróży, jaką jego lud musi odbyć do Gondoru. Dla zespołu było ważnym, aby uczynić Kahluela bohaterem, z którym gracze mogą sympatyzować; zrobiliśmy więc z niego ojca. Miłość, jaką Kahluel darzy syna, Abaana, jest ważna z dwóch powodów: po pierwsze pozwala nam przedstawić Kahluela jako osobę, a nie Haradrima. Po drugie, zapewnia motyw dla jego działań. To z miłości do syna Kahluel odmawia oddania go orkom, to również z nadziei na lepsze jutro dla niego decyduje się wyruszyć w niebezpieczną podróż do Gondoru.

Miłość jest silnym, przewijającym się we „Władcy Pierścieni” motywem: bez względu na to, czy chodzi o miłość Aragorna do Arweny, czy Froda do Shire’u, to miłość popycha bohaterów do wypełnienia swojego przeznaczenia. Właśnie z tego powodu wierzymy, że historia Kahluela pasuje do świata gry karcianej

„Władcy Pierścieni”, i mamy nadzieję, że Wy również dojdziecie do podobnych wniosków. Jeśli dobrze wykonaliśmy swoją pracę, Kahluel i jego haradrimskie plemię zaskarbią sobie miejsce pośród innych bohaterów gry.

Generalnie mamy nadzieję, że stworzyliśmy wciągającą opowieść, która mogłaby się hipotetycznie zawrzeć w historycznych ramach wytyczonych przez Tolkiena. Mamy też nadzieję, że podobały wam się wszystkie przygody z tego cyklu!

Opracowanie cyklu Haradrimów

Oryginalny projekt gry: Nate French

Projekt rozszerzenia: Caleb Grace

Dalsze prace nad rozszerzeniem: Matthew Newman

Redakcja: Tom Howard

Oryginalny projekt graficzny: Kevin Childress

Projekt graficzny rozszerzenia: WiL Springer i Mercedes Opheim oraz Brian Schomburg

Dyrektor zarządzający grafiką: Brian Schomburg

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Kierowniczy projektant graficzny: Andy Christensen

Tekst fabularny: Caleb Grace

Kierownictwo produkcji: Megan Duchn

Kierownik działu LCG: Chris Gerber

Koordynator licencji: Amanda Greenheart

Dyrektor kreatywny: Andrew Navarro

Główny projektant gier: Corey Konieczka

Główny producent gier: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Wersja polska: Galakta

Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

Testerzy: David Gearhart, Rob Kopp, Ian Martin, Tony Fanchi, Justin Engelking, Landon Sommer, Michael Foster-Cooode, Christopher Kraft, Christopher Crissey, Jacob Hampton, Michael Strunk, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Brian Schwebach, Jonathan Lekse, Michael Hatik, Jason Clifford, Tom Duffield, Luke Eddy, Zach Varberg, Jeremy Zwirn, Tom Capor, Craig Bergman, Jeff Holland, Matt Holland, Richard Benson, Ira Fay, Tyler Parrott, Evn Tomeny, Molly Tomeny, Peter Lazar i Thomas Burns.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz powiązane z nimi postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1005. Proszę zachować te informacje. Wyprodukowano w USA. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



DOWÓD
ZAKUPU
Przekraczając
Poros
PL-uMEC61