

# WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

## ŚWIĄTYNIA OSZUKANYCH™

### Poziom trudności = 4

Bohaterowie nie wiedzieli, co czekało ich na kursie wytyczonym przez kapitana Sahira. Ale rzeczywiście: następnego dnia, tuż przed południem, spomiędzy zasłony deszczu na horyzoncie wyłoniła się wyspa. Nie licząc zachodniej plaży, do której zbliżała się flota, wybrzeże wyspy składało się ze stromych klifów i ostrych skał. Spomiędzy pokrywy drzew wystawały zarośnięte ruiny, a na najwyższym wierzchołku wznosiła się olbrzymia świątynia.

- Wygląda znajomo - powiedział pod nosem jeden z bohaterów.

Pozostali mu przytaknęli, wyspa bardzo przypominała tę ze snu Calphona. Tę, od której wszystko się rozpoczęło.

- Postawmy statki na kotwicy, a potem poszukajmy odpowiedzi.

Bohaterowie wysłali kilku marynarzy w łodziach na zwiad, aby wypatrzyli wszelkie zagrożenia, które mogą czyhać na brzegu, i rozbić obóz. Sami zeszli pod pokład, rozmówić się z więźniami.

Skuci korsarze zajmowali niewielki kawałek lądowni przemieniony w areszt. Niektórzy byli wdzięczni za pożywienie i opatrzenie ran, inni pozostali krnąbrni i spozierali na swoich oprawców nienawistnym wzrokiem.

Z tyłu lądowni, ze związanymi rękoma, siedzieli kapitan Sahir i jego pierwszy oficer, Na'asiyah.

- Po panującym nad nami zamieszaniu wnoszę, że odnaleźliście wyspę - powiedział Sahir, kiedy bohaterowie podeszli bliżej. - Czy teraz mi wierzyć?

- Uwierzymy ci, kiedy poznamy całą prawdę - odparł jeden z bohaterów, unosząc pod światło czarny klucz, który zabrali Sahir po jego pojmaniu. - Płynęliście za nami na wyspę na samym środku morza. Na wyspę, na której znaleźliśmy to. - Bohater trzymający klucz przeszedł spojrzenie kapitana, utkwione w artefakcie. - Cóż otwiera ten klucz?

Kapitan Sahir wzruszył ramionami i posłał rozmówcy cierpki uśmiešek.

- Czyżby starożytna wiedza i głęboka mądrość elfów nie starczyły, żeby to odgadnąć?

Bohaterowie poruszyli się niespokojnie, wściekli, że kapitan szydził z Cirdana i jego elfów, nie byli jednak w stanie mu zaprzeczyć.

- Niestety, mnie wysłano jedynie na poszukiwania klucza i skrzyni, którą otwiera. Nic nie wiem o jej zawartości - odpowiedział.

Na'asiyah odwróciła się do niego i spojrzała na niego wilkiem.

- Przepłynęliście całą tę drogę, ścigaliście nas przez pół morza i rozłaliście tyle krwi... i nawet nie wiecie po co? - spytał gniewnie jeden z bohaterów, zaciskając pięści tak mocno, że aż pobielały mu kłykie.

- Czy gdybym poprosił o klucz grzecznie - zaszydził kapitan - to byście mi go oddali?

Bohaterowie zignorowali sarkazm Sahira i wrócili do tematu:

- Ta wyspa, na którą nas przywiodłeś - przypomina tę, na której odnaleźliśmy klucz. Są na niej starożytne świątynie i ruiny. Jaki jest prawdziwy cel, dla którego to zrobiliś?

- Dobrze, już dobrze - Sahir powiedział przepaszająco. - Wygraliście. Zaprowadźcie mnie na pokład, a powiem wam, co wiem.

Bohaterowie powiedli Sahira i Na'asiyah na pokład.

- Widzicie tę wielką świątynię? - spytał Sahir. Nie mógł wskazać jej spletanymi dłońmi, więc kiwał na nią głową. - Gdzieś w środku znajduje się skrzynia, którą otwiera ten czarny klucz.

Bohaterowie - a także Na'asiyah - byli zaskoczeni.

- Jesteś pewien? - spytał jeden z bohaterów.

- Zdarzyło mu się już kłamać. Może cały czas kłamał - wtrącił inny.

- Jasne, mogłem was naprowadzić na wir morski albo flotę moich wyborowych łupieżców. Ale zaprowadziłem was tutaj - odpowiedział Sahir. - Wszystko, o co proszę, to abyście zabrali mnie i mojego pierwszego oficera ze sobą, kiedy ruszycie zbadać wyspę.

- Cemu mielibyśmy to zrobić?

Kapitan wykrzywił usta w złośliwy uśmiešek:

- Bo tylko ja wiem, gdzie w świątyni ukryta jest skrzynia. Zakładam, że nie uśmiecha wam się przeszukiwanie tak rozległej budowli centymetr po centymetrze, cały czas odpierając ataki przeklętych zmarłych. Więc, wybaczone - dodał, kierując się w stronę zejścia pod pokład - kiedy wy będziecie rozbić obóz, ja muszę trochę odpocząć.

Bohaterowie podążali za nim wzrokiem, dopóki prowadzący go marynarz nie zniknął pod pokładem. Po chwili Na'asiyah przerwała milczenie:

- Czuję się w obowiązku podziękować wam za uratowanie naszego statku - powiedziała, po czym wzięła głęboki oddech i z trudnością podjęła - gdybyście chcieli, mogliście zniszczyć „Zaklinacza Sztormów” i rzucić nas w odmęty. Ale tego nie zrobiliście. - Odszukała wzrok jednego z bohaterów, marszcząc brwi. - Cemu?

- Nie takie mamy zwyczaje - odpowiedział jej bohater, a reszta pokiwała głowami.

Na'asiyah spuściła głowę i pogrążyła w myślach, jej dzika aura na chwilę zniknęła. Z jej wyrazu twarzy dało się odczytać zwątpienie i żal. Wreszcie, jakby wygrała walkę z samą sobą, pokiwała głową na znak zrozumienia i ruszyła w kierunku zejściówki, w ślady swojego kapitana.

Bohaterowie omówili swoje opcje, ale w ostatecznym rozrachunku nie mieli wielkiego wyboru. Jeśli wyspa przypominała tę ze snu Calphona, pełno było na niej starożytnych nieumarłych. Jeśli Sahir wiedział, gdzie ukryto skrzynię, nie mogli sobie pozwolić, aby zostawić go na statku. Kiedy przyszedł czas na zbadanie wyspy, bohaterowie rozcięli więzy Sahira i Na'asiyah i oddali im ich broń. W końcu dodatkowa dwójka wojowników z pewnością się przyda. Wyszczerczony od ucha do ucha Sahir poprowadził ich w dżunglę...



Talia Spotkań „Świątyni Oszukanych” składa się z następujących zestawów spotkań: Świątynia Oszukanych, Ruiny Númenoru, Topielcy i Elita *Zaklinacza Sztormów* (Ruiny Númenoru, Topielcy i Elita *Zaklinacza Sztormów* znajdują się w dużym rozszerzeniu *Szara Przystań*) Zestawy te posiada następujące symbole:



## Przygotowanie mapy wyspy

Zasady przygotowania tego scenariusza nakazują graczom „przygotować mapę wyspy”. Aby to zrobić, należy oddzielić 15 dwustronnych niezbadanych obszarów z talii Spotkań i rozłożyć je w prostokąt o wymiarach trzy na pięć, tak jak pokazano to na rysunku poniżej. W czterech pierwszych kolumnach powinny się znaleźć karty „Zaginionej Wyspy”, natomiast w ostatniej kolumnie „Świątyni Zwiedzionych”. Układając mapę, gracze nie powinni podglądać kart obszarów – innymi słowy, powinni stworzyć mapę losowo.

Efekty kart odnoszące się do kierunku (lewo, prawo, góra lub dół) należy rozpatrywać z perspektywy poniższego rysunku (np. „na prawo” oznaczałoby w stronę trzech obszarów „Świątyni Oszukanych”).

## Eksploracja

Słowo kluczowe eksploracja pojawiające się na głównej wyprawie przedstawia umiejętności graczy do podróży po mapie wyspy stworzonej podczas przygotowania scenariusza. W tym scenariuszu obszarów nie odkrywa się z talii Spotkań – cała wyspa stoi przed graczami otworem, aczkolwiek mogą ją oni zwiedzać tylko po jednym obszarze naraz.

Obszary z mapy wyspy nie mogą jej z żadnego powodu

opuszczać, nie mogą też zmieniać swojej pozycji (np. podczas tego scenariusza nie zadziała efekt, który zmieniałby miejsce dwóch obszarów). Mapa wyspy to nie to samo, co strefa przeciwności, stosuje się do niej inne zasady. W grze nadal występuje normalna strefa przeciwności, w której umieszcza się wrogów i inne typowe dla strefy przeciwności karty.

Podczas tego scenariusza do zaznaczenia aktywnego obszaru należy wykorzystać „znacznik aktywnego obszaru”, którym może być żeton zasobów lub wybrany przez graczy pionek/figurka. Aktywnego obszaru nie usuwa się z mapy wyspy, kiedy gracze będą do niego podróżować. **Uważa się, że obszary sąsiadujące z aktywnym obszarem (w linii prostej, nie po przekątnej) znajdują się w strefie przeciwności.** Pozostałe obszary z mapy wyspy nie znajdują się w strefie przeciwności.

Kiedy graczom powiedzie się wyprawa, żeton postępu nadal umieszcza się w pierw w aktywnym obszarze (a dopiero potem na obecnej wyprawie). Umieszczenie na obszarze tyłu żetonów postępu, ile posiada on punktów wyprawy, nie skutkuje natychmiastowym zbadaniem tego obszaru – taki obszar pozostaje w grze.

Jeśli w trakcie fazy Podróży na aktywnym obszarze znajduje się tyle żetonów postępu, ile posiada on punktów wyprawy, gracze mogą podróżować na jeden obszar ze strefy przeciwności (czyli na jeden z sąsiednich obszarów). Jeśli na aktywnym obszarze nie ma tylu żetonów postępu, ile posiada on punktów wyprawy, gracze nie mogą go opuścić. Jeśli gracze podróżują na inny obszar, z aktywnego obszaru należy usunąć wszystkie żetony postępu, a znacznik aktywnego obszaru przesunąć na nowy obszar. W tym momencie poprzedni aktywny obszar zostaje „zbadany”, aczkolwiek nie należy go odrzucać ani odwracać (po prostu pozostaje na swoim miejscu). W tym scenariuszu gracze zawsze podróżują bezpośrednio z jednego obszaru na inny, dlatego w każdym momencie rozgrywki zawsze znajduje

## Mapa wyspy





się aktywny obszar. Należy też pamiętać, że odwrócenie niezbadanego obszaru również skutkuje usunięciem z niego wszystkich żetonów postępu.

Posługując się powyższymi zasadami, gracze mogą podróżować po mapie wyspy w wybrany przez siebie sposób, w tym wracać na wcześniej zbadane obszary. Zadaniem graczy jest odnalezienie wejścia do podwodnej pieczary, które znajduje się na jednym z trzech obszarów wielkiej świątyni – czyli na jednym z trzech obszarów w kolumnie najbardziej po prawej. Aby dostać się do świątyni, gracze muszą jeszcze odnaleźć Klucz do Bramy, który znajduje się gdzieś na wyspie. Powodzenia!

**Przykład:** Dawid gra w scenariusz „Świątynia Oszukanych”, obecnie aktywnym obszarem są Zalane Ruiny. Z Zalanych Ruinami sąsiadują dwie kopie Zaginionej Wyspy, jedna na górze i jedna na prawo. Na lewo i poniżej Zalanych Ruin nie ma żadnych obszarów. Uważa się, że obie sąsiadujące karty Zaginionej Wyspy znajdują się w strefie przeciwności, zapewniają jej więc w sumie 4 ♠. Po udanej wyprawie Dawid umieścił na Zalanych Ruinach tyle żetonów postępu, ile posiadają punktów wyprawy (5), a resztę na obecnej wyprawie. Normalnie zbadałby w ten sposób Zalane Ruiny, ale pozostała one w grze ze względu na słowo kluczowe eksploracja. Następnie, w fazie Wyprawy, ponieważ na Zalanych Ruinach znajduje się tyle żetonów postępu, ile posiadają punktów wyprawy, Dawid może podróżować na dowolny obszar w strefie przeciwności. Podróżuje na kartę Zaginionej Wyspy po prawej od Zalanych Ruin, przesuując znacznik aktywnego obszaru z Zalanych Ruin na Zaginioną Wyspę i usuwając wszystkie żetony postępu z Zalanych Ruin. Karta Zalanych Ruin pozostaje w grze i nie zostaje odwrócona (uważa się ją za „zbadaną”). Wreszcie, z powodu wymuszonego efektu Zaginionej Wyspy, Dawid odwraca kartę Zaginionej Wyspy, na której się znalazł.



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

Wyspę pokrywała gęsta dżungla, bohaterom trudno było odnaleźć drogę. Starożytne zarośnięte ruiny były równie niebezpieczne, co sama dżungla, zamieszkiwali je bowiem przeklęci nieumarli, atakujący intruzów z nienaturalną zjadłością. Wreszcie bohaterowie pokonali strażnika, który trzymał klucz do wschodniej świątyni, i mogli odwiedzić jej przestronne komnaty.

Chociaż obecnie, wskutek upływu czasu, świątynia była zniszczona i zaniedbana, niegdyś musiała być wielka i majestatyczna. Bohaterowie czuli, że ongiś było to piękne – i straszliwe – miejsce. Pod ścianami komnat stały pozłacane kandelabry, drzwi inkrustowano cudownie przyciętymi szlachetnymi kamieniami, a wiszące tu i ówdzie gobeliny musiały być kiedyś jasne i kolorowe. Dziś świątynne komnaty wypełniała woda, a im dalej się zapuszczali, tym budowla była bardziej zalana i zrujnowana. Po pewnym czasie dotarli do sali z otworem w ścianie, szczeliny, która prowadziła do szerokiej kawerny. Ściany nie były już murowane ani nawet ciosane, ale nieregularne, ociekające wodą i porośnięte pnączami, a nierówne podłoże pokrywały dywany grzybów. Nie dalej jak sto stóp w głąb jaskini dotarli do urwiska wyglądającego na podziemne jezioro. Z pękniętego sufitu do środka wpadała pojedyncza kolumna promieni słonecznych. Światło odbijało się w wodnej tafli i iluminowało pieczarę cudną niebieskawą poświatą.

- I oto jesteśmy - powiedział Sahir, ściągając najpierw skórzany płaszcz, a potem buty.

- Co ty wyprawiasz? - spytał ze zdziwieniem jeden z bohaterów.

- Och, zapomniałem wam powiedzieć? - kapitan rzucił im figlarny uśmieszek. - Żeby dostać się do skrzyni musimy zanurkować głęboko pod wodę. No? Na co jeszcze czekacie? Mam nadzieję, że nie zamierzacie pływać w tych pancerzach - zaśmiał się i bez ostrzeżenia wskoczył do wody.

Bohaterowie westchnęli i zaczęli się rozbierać.

- Zastanawiam się, o czym jeszcze zapomniał nam powiedzieć...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w czwartym zestawie przygodowym z cyklu „Ścigacz Snów” pt. „Zatopione ruiny”.

© 2015 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 651-439-1906. 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

Świątynia  
Oszukanych  
PL-uMEC50