

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

TRZY PRÓBY™

Poziom trudności = 5

Bohaterowie zostali związani i pozostawieni w drewnianej chacie. Z zewnątrz dochodziły radosne okrzyki świętujących wojowników z klanu Odyńca. Wtem do środka wkroczył gigantyczny Dunlending - wódz wojennego zastępu, który osaczył bohaterów na drodze. To on też nakazał ich pojmać. Teraz podszedł do nich tak blisko, że jego wielka sylwetka zasłoniła całe pomieszczenie.

Wódz wbił w nich wzrok, w dłoni wciąż ścisnął totemiczny amulet zabrany z ich juków.

- Jestem Turch, wódz klanu Odyńca. Raz na dziesięć lat taki amulet wręcza się nad wyraz obiecującemu młodzieńcowi. Podarek jest symbolem jego wejścia w dorosłość i znakiem, że jest godzien przystąpić do trzech prób.

Wzrok wodza zaczął wodzić gdzieś w pustej przestrzeni, po surowej twarzy przemknął wyraz głębokiego smutku. Mężczyzna westchnął ciężko, sposepniał i podjął:

- Ten amulet otrzymał mój syn.

W tym momencie do chaty wszedł starszy Dunlending w rytualnym furdze z dzika, z naszyjnikami z kości totemicznego zwierzęcia na szyi.

- Wyjawiasz nasze sekrety obcym? - zapytał ostro, machając lekceważąco w kierunku bohaterów. - Oni nie są Odyńcami!

Wódz wbił świdrujący wzrok w druida.

- Ja jestem wodzem tego plemienia! Będę mówił, co uznaję za stosowne.

Starzec zamilkł i pochylił głowę. Wódz ponownie spojrzał na bohaterów, uniósł amulet i wznowił opowieść:

- Ktokolwiek odbędzie te trzy próby odzyska Rogatą Koronę i zjednoczy nasz lud. Siedem lat temu mój syn wyruszył odbyć je do lasu u podnóża gór. Nigdy nie powrócił.

- W oczach wodza błędziła udręka. - Żaden młodzian nie był tak obiecujący, żaden nie był też na tyle odważny, żeby zająć jego miejsce. Klan Odyńca nie ma czempionów, którzy mogliby się podjąć prób dzisiejszej nocy, w pełnię księżyca. To źródło mego nieustającego wstydu.

- Obcy noszą szaty naszych wrogów! Nie waż się im ufać! - ponownie przerwał mu starzec.

Wódz gestem ręki uciszył druida, nie odrywając wzroku od bohaterów.

- Wiem już, że mego syna zgładziły spotkane przez was orki - powiedział. - Dobrze się stało, że Saruman wysłał was,

żebyście się z nimi uporali. - Mężczyzna zamyślił się, drapiąc brodę. - Przyjaźń Isengardu i Rogata Korona... zapewniłyby posłuch wśród pozostałych klanów, czyniąc klan Odyńca silnym.

Przez chwilę zastanawiał się nad tym pomysłem. Wreszcie znów zwrócił się do bohaterów:

- Zabijając tamte orki, pomściliście mego syna. Gdy was napadliśmy, walczyliście godnie. Wierzę, że towarzyszy wam jego duch.

Raz jeszcze spojrzał na amulet, a potem oddał go bohaterom.

- Jeśli tu zostaniecie, mój lud zażąda waszych głów. Ja chciałbym, abyście podjęli się prób w miejsce mego syna i odzyskali Rogatą Koronę. Jeśli tego dokonacie, oszczędzimy was, będziecie mogli kontynuować zleconą przez Czarodzieja misję.

Zanim bohaterowie zdążyli mu odpowiedzieć, stary druid stuknął swym kosturem w klepisko i potrząsnął nim gniewnie.

- Tak się nie godzi! To nie Odyńce! Nie mogą podjąć się prób!

- Spytaj kości - wódz podniósł się z ziemi i nachylił nad starcem. - Niechaj duch Odyńca zdecyduje.

Druid sięgnął pomiędzy poły skóry i z niechęcią wydobyl niewielki worek. Rozsupłał go i pozwolił malutkim kościom wysypać się na klepisko. Potem ukląkł i pochylił głowę, żeby się im lepiej przyjrzeć.

Po napiętej minucie ciszy mruknął coś i powoli powstał.

- Obcy mogą podjąć się prób - powiedział powoli.

- Kości przemówiły - skwitował wódz. - Więc postanowione. Podejmiecie się prób i spróbujecie odzyskać Rogatą Koronę dla klanu Odyńca. Jeśli wam się powiedzie, wy i wasz pan zdobędziecie naszą przyjaźń. Jeśli nie, umrzecie.

Talia Trzech prób składa się z następujących zestawów spotkań: Trzy Próby i Pradawna Puszcza (Pradawna Puszcza znajduje się w specjalnym rozszerzeniu **Głos Isengardu**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Słowo kluczowe „Tajność X”

Tajność to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach Graczy. Tajność obniża koszt zagrania karty o wskazaną wartość, o ile poziom zagrożenia gracza zagrywającego kartę wynosi 20 lub mniej. Tajność bierze się pod uwagę jedynie, kiedy kartę zagrywa się z ręki. Tajność nigdy nie modyfikuje wydrukowanego kosztu karty.

Obecna próba

Trzy karty etapu 2 wyprawy z tego scenariusza (Próba Siły, Próba Wytrwałości i Próba Intuicji) odpowiadają trzem próbom, które bohaterowie muszą przejść, aby dotrzeć do etapu 3. Obecna karta etapu 2 będzie nazywana „obecną próbą”. Każda próba ma inny cel z cechą **Klucz**, który gracze muszą zdobyć. Ten cel zostanie wylosowany w momencie rozpatrywania efektu „po odkryciu” każdego z etapów 2A. Cel z cechą **Klucz**, który zostanie wylosowany dla obecnego etapu, będzie nazywany „**kluczem** obecnej próby”.

Treść każdego etapu 2B stanowi: „**Kiedy gracze kontrolują klucz obecnej próby...**”. „**Klucz** obecnej próby” to cel wylosowany w trakcie rozpatrywania efektu „po odkryciu” etapu 2A wyprawy.

***Na przykład:** Dawid gra w scenariusz Trzy próby i właśnie odkrył etap 2A: „Próba Siły”. Treść tego etapu stanowi: „**Po odkryciu:** Wylosuj 1 z pozostałych, odłożonych na bok wrogów z cechą **Piastun** i 1 z odłożonych na bok obszarów z cechą **Kurhan**, odkryj obie karty i umieść je w strefie przeciwności. Odszukaj odłożony na bok cel z cechą **Klucz**, który odpowiada cechą właśnie odkrytemu wrogowi z cechą **Piastun**, i dołącz go do tego wroga.” Dawid wylosował Piastuna Wilka i Kamienny Kurhan, odkrył obie karty i umieścił je w strefie przeciwności. Następnie szuka celu z cechą **Klucz**, który dzieli z Piastunkiem Wilka drugą cechę - Klucz Wilka - i dołącza go do Piastuna Wilka. Klucz Wilka to **Klucz** obecnej próby. Kiedy Dawid zdobędzie Klucz Wilka, przejdzie do następnej próby lub, jeśli przeszedł pomyślnie wszystkie trzy próby, do etapu 3.*

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

Po powrocie do wioski klanu Odyńca oddaliście Rogatą Koronę wodzowi, który przyjął ją z szerokim uśmiechem na ustach.

- Dobrzeście się sprawili - powiedział, unosząc zdobycz wysoko, tak aby mógł ją zobaczyć cały klan.

Nakazawszy rozpocząć przygotowania do uczty, wódz Turch wyjaśnił wam znaczenie Rogatej Korony.

- Ta korona należała do naszego króla, kiedy rządził bogatymi ziemiami na wschód od Iseny. Gdy słomogłowi przepędzili nas w te wzgórza, nasz król zmarł. Gdyby jego trzej synowie nie zaczęli kłócić się o prawo przywództwa, i gdyby z tego sporu nie zrodził się podział na trzy klany - Odyńca, Wilka i Kruka - być może odzyskalibyśmy naszą krainę.

- Ich kłótnie niemal nie doprowadziły do bratobójczej wojny, jednak pewien mądry druid ukrył Rogatą Koronę w lesie, w którym wyszcie ją znaleźli, i obłożył ją straszliwą klątwą. Potem powiedział trzem braciom, że ten, który odważy się ją odzyskać, będzie tym, który poprowadzi nasz lud. Żadnemu z nich się nie udało. Duchy, które strzegły korony, były zbyt silne.

Tam, gdzie inni zawiedli, wam się powiodło - dodał z zaskakująco przyjacielskim uśmiechem, poklepując was po plecach. - Teraz pozostałe klany będą musiały zaakceptować rządzą Odyńca.

Podczas uczty wódz uczynił was honorowymi członkami klanu Odyńca, zwrócił wam też wasze rzeczy. Oddał również złoto Sarumana. Ujął was przy tym za ręce i powiedział:

- Jesteśmy wdzięczni wam i waszemu panu za okazaną pomoc. Zapewnimy wam bezpieczną podróż do Tharbadu, tak abyście mogli kontynuować misję Czarodzieja.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzecim zestawie przygodowym z cyklu „Twórca Pierścienia” pt. „Kłopoty w Tharbadzie”.

