

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

UCIECZKA ZAKLINACZA SZTORMÓW™

Poziom trudności = 6

„Ścigacz Snów” i jego flota pospieszenie opuściły Szarą Przystań i pożeglowały na sprzyjających wiatrach. Ludzie Calphona pracowali z nową siłą, przepelniała ich gorycz i żądza zemsty za śmierć ich lorda. Wróg miał znaczną przewagę, ale bohaterowie poprzysięgli, że korsarze nie uciekną sprawiedliwości.

Gdy słońce ukazało się na horyzoncie, „Ścigacz Snów” i jego flota pozostawiły Zatokę Lune za rufą i popłynęły na południe. Na wschodzie nad wybrzeżem górowały Góry Błękitne.

– Biorąc pod uwagę naszą szybkość, z pewnością niedługo ich dogonimy – powiedział jeden z bohaterów. – Naszym celem jest statek, który widzieliśmy w Szarej Przystani, bo to na niego uciekł kapitan korsarzy po zakończeniu bitwy.

– Okrętów będzie więcej – dodał inny.

Obecni przy rozmowie żeglarze i żołnierze pokiwali ze zrozumieniem i zaczęli szykować się do walki.



– Wrogi statek na horyzoncie! – krzyknął korsarz siedzący w bocianim gnieździe najwyższego masztu „Zaklinacza Sztormów”.

Teraz już cała załoga biła na alarm, zajmując pozycje i przygotowując się do bitwy. Na’asiyah dotarła na nadbudówkę, rozpychając stojących jej na drodze marynarzy.

– Nie stójcie tak, głupcy! – krzyczała na załogantów, którzy jej ustępowali. – Trójkami do wiosła i oczy na północ! Dajcie znać reszcie floty! Mają się szykować do walki!

Marynarze dopadli do wiosła i zaintonowali rytmiczną szantę. Kapitan stał u steru z typowym dla siebie uśmiechem na twarzy. Morski wiatr plątał jego długie czarne włosy. Jeśli usłyszał nawoływanie załogi, to nie dał tego po sobie poznać. Na’asiyah pokonała wąskie schody, przeskakując po dwa stopnie naraz, i zbliżyła się do relingu. Z nadbudówki rozciągał się dobry widok na północny horyzont. I rzeczywiście: ścigał ich biały statek, jego żagle rozdęte od sprzyjającego wiatru. Zmrużyła ciemne oczy.

– Już nas dogonili – powiedziała z pogardą, na tyle cicho, żeby nie zdradzić załodze swojego niepokoju, ale na tyle głośno, by usłyszał ją kapitan.

– Trzeba im przyznać, są zaprawionymi żeglarzami – przytaknął Sahir. – Ale żadni z nich korsarze. Zanim to się skończy, ich ciała pokryją morskie dno.

Na’asiyah podeszła do steru i oparła się o reling, krzyżując ręce na piersi. Większość życia spędziła pod komendą kapitana

Sahira i jeszcze nigdy nie widziała, żeby był tak krwiożerczy. Nie, żeby był łagodny albo jowialny, ale jego brutalność zawsze była... ukierunkowana. Rozmyślna.

Wbiła w kapitana wzrok, ich spojrzenia się spotkały.

– Kiedy powiesz mi, co otwiera ten klucz? – spytała, chyba po raz setny od opuszczenia Umbaru.

– Kiedy będziesz gotowa – warknął.

Odpowiedź zawsze była taka sama.

Wyciągnęła sztylet zza pasa i, zamyśliwszy się głęboko, przebiegła palcami po jego ostrzu. Sahir powiodł flotę daleko na północ, dalej niż zdarzyło się jej kiedykolwiek popłynąć. Powiedział załodze, że ścigają gondorski statek żeglujący z Dol Amroth wzdłuż wybrzeża na północ. Sahir znalazł skądś jego kurs, a ona nie wiedziała skąd. Dopiero, kiedy Na’asiyah i reszta marynarzy na własne oczy zobaczyli okręt, uwierzyli, że mówił prawdę.

Może i miał rację. Może nie była gotowa. Mimo wielu lat pod jego komendą, zwątpiła w niego.

– Nie baw się ze mną, kapitanie – powiedziała, chowając sztylet – rozumiem, że masz plan. Chcę po prostu wiedzieć, w co się pakujemy.

Sahir wybuchł śmiechem:

– W wojnę, kochana – wyszczerzył zęby w uśmiechu. – Pakujemy się w wojnę.

Talia Spotkań „Ucieczki Zaklinacza Sztormów” składa się z następujących zestawów spotkań: Ucieczka Zaklinacza Sztormów, Flota Ścigacza Snów, Bezmiernie Oceany, Sztormy i Korsarze - Piraci (Flota Ścigacza Snów, Bezmiernie Oceany, Sztormy i Korsarze - Piraci znajdują się w specjalnym rozszerzeniu *Szara Przystań*). Zestawy te posiada następujące symbole:



Przygotowanie strefy Zaklinacza Sztormów

Zasady przygotowania tego scenariusza nakazują graczom „przygotować strefę Zaklinacza Sztormów”. Aby to zrobić, gracze muszą stworzyć drugą talię Wyprawy, składającą się z etapów 2C, 3C i 4C, dokładnie w tej kolejności (etapy oznaczone jako 1A, 2A, 3A i 4A powinny znaleźć się w normalnej talii). Następnie na obszarze obok talii Wyprawy Zaklinacza Sztormów należy umieścić kartę wroga Zaklinacz Sztormów.

Strefa Zaklinacza Sztormów

Strefa Zaklinacza Sztormów to nowy obszar gry, oddzielony od strefy przeciwności i przedstawiający próbę ucieczki „Zaklinacza Sztormów” przed graczami. Gdy gracze będą przechodzić przez swoją talię Wyprawy, to samo czeka „Zaklinacza Sztormów”; statek korsarzy spróbuje dotrzeć do swojego etapu 4 i pokonać go przed graczami. Wierzchnia karta z talii Wyprawy Zaklinacza Sztormów jest nazywana „obecną kartą wyprawy Zaklinacza Sztormów”. Każdy z tych etapów zawiera następującą treść „Wymuszony: Pod koniec rundy odrzuć wierzchnią kartę z talii Spotkań. Zaklinacz Sztormów umieszcza na tym etapie tyle żetonów postępu, ile wynosi suma jego  i  odrzuconej karty”. Ten efekt sprawi, że podczas każdej rundy „Zaklinacz Sztormów” dokona pewnych postępów w wyprawie, w tym samym czasie, w którym gracze będą próbować dokonać postępów we własnej wyprawie. Jeśli na karcie wyprawy Zaklinacza Sztormów znajdziesz się tyle samo lub więcej żetonów postępu niż jego obecny etap posiada punktów wyprawy, korsarze 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 „Zaklinacz Sztormów” znajduje się na innym etapie niż gracze, karty ze strefy Zaklinacza Sztormów są odporne na efekty kart Graczy, nie mogą opuścić strefy Zaklinacza Sztormów 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 „Zaklinacz Sztormów”, jeśli ich karta wyprawy odpowiada nazwą i numerem karcie obecnej wyprawy Zaklinacza Sztormów (np. „2B – Cała Naprzód!” i „2D – Cała Naprzód!”).

Kiedy gracze i „Zaklinacz Sztormów” znajdują się na tym samym etapie wyprawy, karty ze strefy Zaklinacza Sztormów nie są już odporne na efekty kart Graczy, mogą opuścić strefę Zaklinacza Sztormów i uważa się je za znajdujące się w strefie przeciwności (w związku z tym dodają swoją  do całkowitej  strefy przeciwności). W ten sposób, doganiając etap wyprawy Zaklinacza Sztormów, gracze mogą podróżować na obszary ze strefy Zaklinacza Sztormów i wchodzić w zware z statkami z tej strefy, w tym z samym „Zaklinaczem Sztormów”.

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

Pościg ciągnął się dłużej niż zakładała każda ze stron. Bohaterowie szybko dogonili „Zaklinacza Sztormów”, ale pogoda równie prędko zaczęła się pogarszać. Porywisty wiatr i wzburzone fale znacznie ich spowolniły, a inne korsarskie statki nekaly ich przy każdej okazji, zagradzając drogę i wydając bitwy. Ku niezadowoleniu załogi „Zaklinacza Sztormów”, przeklinającej bohaterów za każdym razem, kiedy na horyzoncie pojawiały się białe żagle, „Ścigacz Snów” przewycięzył każdą z tych przeciwności.

Po wielu dniach podróży, prując fale tak prędko, jak tylko wiatr pozwalał, bohaterowie wreszcie dopadli korsarzy podczas żeglugi wokół półwyspu Andrast, na południowym krańcu zachodniego wybrzeża. Morzem targał straszliwy sztorm, zagrażając obu flotom. Nieboskłon przecinały błyski piorunów, fale wysokie niczym wzgórza rozbijały się o burty wszystkich okrętów, które odważyły się ophywać półwysep. Gdy niebo wreszcie się wypogodziło, maszt „Ścigacza Snów” zaczął się rozpadać, a jego żagle leżały w strzępach. Na szczęście dla bohaterów, „Zaklinacz Sztormów” również ucierpiał. Oba statki nadawały się do żeglugi, ale żaden nie mógł rozwinąć dostatecznej prędkości, żeby oddalić się od drugiego.

– Gotujcie się do abordażu okrętu korsarzy! – krzyknął jeden z bohaterów z dziobu statku.

Ci, którzy byli zdolni do walki, unieśli miecze i zaintonowali pieśń. Ich głosy poniosły się echem wśród nadmorskich klifów.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w drugim zestawie przygodowym z cyklu „Ścigacz Snów” pod tytułem „Istota z Głębin”.

SUGEROWANY OBSZAR GRY DLA SCENARIUSZA „UCIECZKA ZAKLINACZA SZTORMÓW”

Talia Wyprawy
Graczy



Talia Wyprawy
Zaklinacza
Sztormów

Strefa
przeciwności



Strefa Zaklinacza
Sztormów



DOWÓD
ZAKUPU
Ucieczka
Zaklinacza
Sztormów
PI-uMEC48

