

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

ZATOPIONE RUINY™

Poziom trudności = 6

Woda w jaskini była ciemna i pełna lodowych odłamków. Bez pancerzy, w jej mroźnych objęciach bohaterowie czuli się nadszy i bezbronni. Najpierw przywiązali linę do jednego ze stalagmitów sterczących z ziemi przy wejściu, ażeby nie zgubić się w odmętach pieczary. Lina nie była jednak nieskończenie długa – z pewnością skończy się, zanim dotrą do sekretnej komnaty, o której wspomniał Sahir.

Kapitan korsarzy nakazał grupie za sobą podążyć, a potem podpłynął do przeciwnego krańca podziemnego zbiornika. Wziął głęboki oddech i zanurkował, pozostali szybko poszli w jego ślady, aby nie zgubić go z pola widzenia, gdyby postanowił dać dyla. Pirat poprowadził ich długim tunelem rozpoczynającym się przy dnie jaskini. Tunel ciągnął się i ciągnął, ich gardła zaczęły się zaciskać, a płuca płonąć z braku powietrza.

Jaskinie porastały dziwne rośliny i zamieszkiwały jeszcze dziwniejsze ryby, co i rusz zahaczali członkami o morskie krasnorosty. Wreszcie dostrzegli powierzchnię, bowiem tunel zakręcał i pisał się w górę. Wylonili się z wody, trzęsąc się z zimna i kaszląc, próbując łapczywie nabrać powietrza w płuca. Sahir przez chwilę się rozglądał, a potem pomaszzerował w ciemność. Gdyby bohaterowie za nim nie pospieszyli, zgubiliby go.

- Czy on zawsze taki jest? - spytał jeden z bohaterów Na'asiah, która została z tyłu, najwyraźniej również nie znając drogi.

- Kapitan wierzy w wewnętrzną siłę, nie w pomaganie innym
- wyjaśniła chłodno. - Jeśli ktoś jest zbyt słaby, aby przetrwać samemu, nie zasłużył na pomoc.

Bohaterowie szli obok pierwszego oficera, Sahir trzymał się na przedzie.

- To musi być trudne i samotne życie, nie móc polegać na innych - zagadnął jeden z bohaterów.

Oddzielnie bohaterowie byli silni i zdolni do wspaniałych czynów, ale często polegali na zdolnościach przywódczych wielkich dowódców, mądrości elfów i Istari i wprawnych dłoniach uzdrowicieli. Bez takiego wsparcia niechybnie dawno temu by poległ.

Na'asiah przez chwilę wpatrywała się w stopy, zaciskając szczękę. Kiedy przemówiła, jej głos był twardszy:

- To jedyne życie, jakie znam. Walczyć. Żeglować. Być wolnym.

Jedna z bohaterek pokręciła głową.

- Przykro mi, ale nigdy nie będziesz wolna, nie, kiedy korsarze żyją w cieniu Mordoru.

Na'asiah spojrzała na nią spoje łba, mrużąc oczy.

- Nie jesteśmy sługusami Mordoru - odparła szorstko. - Walczymy z Gondorczykami, bo są naszym wrogiem. Jedyne, czego pragną to zdeptać nas jak kopiec mrówek.

- Taka jest wola Mordoru, nie Gondoru - odrzekła jej bohaterka

z nieprzejednaniem w głosie. - To słudzy Saurona sięją wojnę, nienawiść i śmierć.

Na'asiah zastanowiła się nad jej słowami, próbując to zrozumieć. Całe życie wmawiano jej, że Gondorczy i ich sprzymierzeńcy są straszliwi i okrutni, że kochają wyłącznie wojnę, a oni, korsarze, muszą być silni, jeśli pragną pozostać wolni. Jednak w tym krótkim czasie doświadczyła czegoś zgoła odmiennego. Ci, których spotkała, znali się na wojaczce, ale nie pławili się w przemocy. Czerpali przyjemność z własnego towarzystwa i walczyli za tych, na których im zależało. Oplakiwali stratę lorda Calphona, a jednak oszczędzili korsarzy, a nawet uratowali ich od pewnej śmierci.

Kilka minut później korytarz przeszedł w olbrzymią pieczarę. Sahir zatrzymał się i rozejrzał.

- Co jest, zgubiłeś drogę? - spytał jeden z bohaterów.

- Zawrzyj głę - odciął się kapitan. - Przecież nie idę z pamięci, nigdy tu nie byłem.

Zanim bohater zdążył mu odpowiedzieć, w jaskini rozległ się głęboki jęk, a potem wypełniła ją kakofonia plusków i chrobotów.

- Nie jesteśmy sami - szepnął jeden z bohaterów, dobywając broni i ruszając naprzód.

Talia Spotkań „Zatopionych Ruin” składa się z następujących zestawów spotkań: Zatopione Ruiny, Topielcy i Elita Zaklinacza Sztormów (Topielcy i Elita Zaklinacza Sztormów znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Szara Przystań**). Zestawy te posiada następujące symbole:



Obszary pieczary / podwodne

W tym scenariuszu znajduje się dziewięć dwustronnych obszarów nieposiadających słowa kluczowego niezbadane. Zamiast tego po jednej stronie znajduje się cecha **Pieczara**, a po drugiej cecha **Podwodny**. Zasady przygotowania tego scenariusza nakazują graczom „przygotować talię Pieczary”. Aby to zrobić, należy wpiery odnaleźć dwustronną kartę Świątynia Morgotha i odłożyć ją na bok (ta karta wejdzie do gry podczas etapu 2). Następnie pozostałe dwustronne obszary należy odwrócić na stronę z cechą **Pieczara**, potasować i utworzyć z nich osobny stos. Ten stos będzie nazywany „talią Pieczary”.

Gracze mogą podglądać stronę z cechą **Pieczara** wierzchniej karty z talii Pieczary, nie mogą jednak podglądać zakrytych stron z cechą **Podwodny**, dopóki nie otrzymają takiego polecenia. **Odwrócenie dwustronnego obszaru usuwa z niego wszystkie żetony postępu.**

W trakcie rozgrywki obszary będą trafiać z wierzchu talii Pieczary do strefy przeciwności. Gracze muszą umieścić taką

kartę stroną z cechą **Pieczara** ku górze, bez podglądania strony z cechą **Podwodny** (chyba że otrzymają inne polecenie).

Te obszary są dwustronne, dlatego nigdy nie mogą trafić do talii Spotkań ani na stos odrzuconych kart Spotkań. Kiedy jakiś z tych obszarów zostanie zbadany: jeśli znajdował się w grze stroną z cechą **Pieczara** ku górze, należy go wtasować z powrotem do talii Pieczary (stroną z cechą **Pieczara** ku górze); jeśli znajdował się w grze stroną z cechą **Podwodny** ku górze, posiada słowo kluczowe zwycięstwo i dlatego trafi do puli zwycięstwa.

Należy pamiętać, że obszary z cechą **Pieczara** niekoniecznie mają po drugiej stronie takie same obszary z cechą **Podwodny**.

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

Niewiele pamiętali z samej ucieczki z pieczary. Wściekli, zagubieni, osaczeni ze wszystkich stron przez przeklętych zmarłych, cud, że udało im się uciec z życiem. Ciężko było im znaleźć właściwą drogę. Biegli i płynęli tak szybko jak potrafili, próbując dogonić Sahira, ale korsarz zbyt szybko ich wyprzedził. Co gorsze, usunął sznur, którym znaczyli drogę, dlatego przez pewien czas błąkali się po jaskiniach. Wreszcie, przypadkiem lub zrzędzeniem losu, trafili na wyjście. Nie zamieniając ani słowa, zatrzymali się. Klęczeli i opierali się na sobie nawzajem, próbując złapać oddech i wyschnąć w promieniach słońca.

- Wiedziałem, że nie powinniśmy byli mu ufać! - wydyszał jeden z bohaterów, powtarzając to, o czym wszyscy myśleli.

- I co teraz pocznijemy? - spytał drugi, spoglądając na Na'asiah. - I co zrobimy z nią?

- Ze mną? - warknęła Na'asiah. - Mam ci przypomnieć, że pozostawił mnie tam na śmierć?

Nastąpiła długa cisza, którą wreszcie przerwała Na'asiah. Tym razem mówiła łagodniej:

- Od początku wiedziałam, że z tą wyprawą jest coś nie tak. Sahir wiedział o gondorskim szlachcicu, ale nie wyjawiał nam skąd. Powiedział, że mamy za nim podążyć, ale nie powiedział czemu. Wiedział, do czego służył klucz, ale nie zdradził mi, co otwierał. - Wzięła głęboki oddech i dodała: - Powiedział wam też, że 'wysłano go', żeby coś odzyskać, ale jak długo go znam mój kapitan służył tylko sobie.

Bohaterowie uważnie rozważyli jej słowa.

- Na'asiah, nie wiem, co knuje twój kapitan, ale proszę, pomóż nam go powstrzymać. Cirdan ostrzegł nas przed kluczem. Cokolwiek znajduje się w ten skrzyni, musi mieć

wielką wartość, skoro Sahir zrobił tyle, żeby ją odzyskać.

Na'asiah pokiwała głową, wciąż niepewna.

- Pomogę wam dotrzeć do Sahira. Przynajmniej tyle jestem wam winna. Poza tym, sama mam do niego kilka pytań.

Podniosła się z ziemi i ruszyła w kierunku zachodniego brzegu. Bohaterowie podążyli za nią.

Kiedy wyszli spośród linii drzew, zauważyli, że „Zaklinacz Sztormów” zniknął, a obóz został zniszczony.

Na ziemi leżały ciała kilku marynarzy, którzy ścinali drzewa pod naprawę masztu. Wszystkie prócz jednego canoe, którymi przyплыnęli na brzeg, zostały przebite, acz jednego brakowało.

- Naprawdę nas załatwił - szepnęła jedna z bohaterek, zbadawszy obóz. - Przynajmniej nasza flota wciąż unosi się na wodzie. Patrzcie tam! - krzyknęła, machając w stronę morza.

Płynął ku nim skiff dowodzony przez Calaeriona, elfa, w którego pieczy pozostawili „Ścigacza Snów”.

Podczas drogi powrotnej na statek elfy zrelacjonowały ostatnie wydarzenia.

- Widzieliśmy jak zabiera jedno canoe z plaży i płynie w naszą stronę, ale zanim mogliśmy go pojąć, kilku korsarzy rozerwało więzy i zaatakowało nas - wyjaśnił Calaerion. - Na całe szczęście nikt z naszych nie zginął podczas walki, ale udało im się uciec na „Zaklinacza Sztormów”. Nie chcieliśmy zostawiać was na wyspie, więc czekaliśmy, mając nadzieję, że uda wam się wrócić na plażę. Już chcieliśmy wysłać za wami oddział poszukiwawczy, ale zobaczyliśmy was na brzegu.

- Kiedy dotarliśmy do dżungli, Sahir musiał wysłać na statek jednego ze swoich ptaków - wyjaśniła Na'asiah. - Już kiedyś zrobił coś podobnego, rozbiliśmy się wtedy na wyspie u wybrzeży Haradu. Zawsze ma jakiegoś asa w rękawie. - Spojrzała na wschód, za jej plecami słońce niemal schowało się za horyzontem. - „Zaklinacz Sztormów” nie mógł odpłynąć daleko, był zbyt uszkodzony. Jednak w pobliżu stąd gromadzi się łupieska flota. Planowaliśmy się z nią połączyć po odzyskaniu artefaktu. Z pewnością już ich powiadomił. Nawet, gdyby wasze statki nie były uszkodzone, nie dalibyście im rady. Będziecie potrzebować pomocy.

Bohaterowie przyjęli radę Na'asiah i objęli dowództwo nad flotą.

- W porządku - powiedział stanowczo jeden z nich. - Jak najszybciej naprawimy statki... a potem popłyniemy do Dol Amroth.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w piątym zestawie przygodowym z cyklu „Ścigacz Snów” pt. „Atak na Przysiań Cobas”.



DOWÓD
ZAKUPU

Zatopione Ruiny
PL-uMEC51