

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

UCIECZKA Z GÓRY GRAM™

Poziom trudności = 5

Z przepaskami na oczach, kompanię poprowadzono tunelami Góry Gram. Wydawało się, że maszerują długie mile pod górę, wieloma wijącymi się korytarzami. Kiedy bohaterom zdjęto wreszcie przepaski, byli już w samym sercu goblinińskiej fortecy. Nie mieli pojęcia, którędy tu trafili ani jak się stąd wydostać.

Lochy Gornákha były brudne i straszliwe. Śmierdziały zgnilizną i rozkładem, posadzka była wilgotna, pokryta szronem i szlamem. Migoczące światło pochodni ledwo co oświecało ponure komnaty. Goblinoi rozdzielili towarzyszy i poprowadziły ich różnymi tunelami. W mijanych komnatach pobłyskiwały straszliwe narzędzia tortur. Korytarzami lochów niesły się wrzaski bólu i udręki, wypełniając bohaterów przerażeniem.

Wrzucono ich do osobnych cel, pozbawionych okien, o ścianach pokrytych cienką warstewką lodu. Niektórych zaciągnięto do pomieszczeń znajdujących się bliżej wyjścia, innych wrzucono do ciemnic na samym dnie podziemi. Każdy został sam jak palec. Próby nawoływania towarzyszy kończyły się kolejnymi razami batów.

Jednego po drugim, przyprowadzono ich przed oblicze Gornákha, a ten przesłuchiwał ich brutalnie, korzystając z noży, biczów i innych narzędzi tortur. Każda niesatysfakcjonująca go odpowiedź pozostawiała na ciele nieszczęśnika kolejną bliznę. Mimo to nikt nie odważył się zdradzić kompanów ani celu misji. Nie szczędzono za to ciętych ripost i mamrotanych pod nosem przekleństw.

Z rzadka karmiono ich obrzydliwym mięsem nieznanego pochodzenia, które śmierdziało śmiercią i pewnie tak samo smakowało - gdyby ktoś odważył się go spróbować. Jednak po przedłużającej się głodówce nawet to plugawe danie zaczynało wyglądać kusząco. Straciwszy poczucie czasu w niekończącej się ciemności lochów, bohaterowie zaczęli się zastanawiać, czy istniała jakakolwiek nadzieja na ucieczkę. Nasiona rozpaczyny znalazły podatny grunt i zaczęły kiełkować.

Pewnego dnia tę ponurą monotonię przerwało przybycie do lochu oddziału orków.

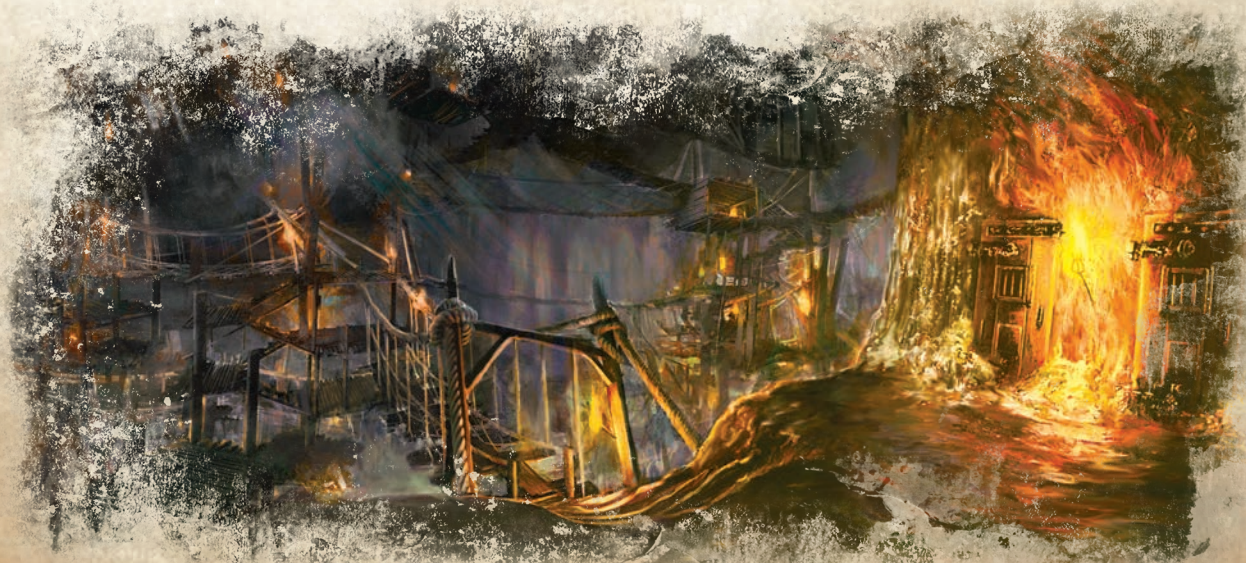
- Gornák! - Znajomy głos poniósł się echem po korytarzach. - Przybyliśmy zabrać jeńców w imieniu Daechanara!

Bohater, który to usłyszał, powstał i przycisnął twarz do zimnych krat, próbując wypatrzyć coś w ciemności. Wypaczonego, przesiąkniętego złem głosu nie można było pomylić. Należał do Thaurdira, upióra, z którym mierzyli się w Fornoście. Tego, który porwał ich przyjaciela.

- Ale to my ich schwytaliśmy! Należą do nas, nie do was... A ja nie skończyłem się jeszcze z nimi bawić! - zaprotestował Gornák, najwyraźniej rozłoszczony obecnością Thaurdira.

Głos upióra był zimny i władczy:

- Baczaj do kogo się zwracasz. Lord Daechanar ich pożąda. Natychmiast przyprowadź ich do Carn Dûm. Będą z nich wspaniali żołnierze, w sam raz dla Władcy Angmaru. - Po tych słowach zapanowała krótka, złowroźna cisza. - Czy też mam ci przypomnieć, co lord Daechanar robi z tymi, którzy nie są mu posłuszni?



Bohater zacisnął dłonie na kratkach, zaskoczony wzmianką o Władcy Angmaru. Thaurdir i Gornákh klócili się coraz głośniejsze. W korytarzu mignęło mu kilku ze strażników Gornákha – prawdopodobnie zmierzali do komnaty, w której doszło do sporu. Bohater zatrząsł się na samą myśl o losie, jaki czekał goblina, który sprzeciwił się Thaurdirowi, i, co gorsza, o losie, jaki czekał jego towarzyszy. Właśnie w tym momencie po ścianach korytarza prześliznęło się słabe światło, a z oddali zaczęły dochodzić najcichsze odgłosy kroków. Ktoś zbliżał się do celi. Z cienia wyłoniła się sylwetka zakapturzonego mężczyzny, oświetlona tylko wątłym blaskiem pochodni. Bohater ostrożnie odsunął się od kraty.

- Nie bój się – szepnął mężczyzna, opuszczając zakrywający twarz kaptur.

To Amarthiúl! Zza pazuchy wyciągnął pęk kluczy i zabrał się za otwieranie celi. Więzień poczuł niewyobrażalną ulgę.

- Amarthiúlu! Wróciłeś po nas! – szepnął bohater, kiedy wyszedł z celi i serdecznie uściśkał Strażnika.

- Oczywiście. Po walce z goblinami uciekłem. Potem ruszyłem waszym śladem aż do tej góry. Z początku nie mogłem znaleźć wejścia, ale potem pojawił się Thaurdir ze swoimi orkami. Wślizgnąłem się tuż za nimi. Wykorzystałem nieuwagę więziennych strażników i dostałem się do twojej celi. Drogi, którą przybyłem, strzegą teraz orki z północy. Jest tu jednak inne wyjście, sekretna brama leżąca wysoko na południowym stoku góry. Słyszałem jak gobliny o niej rozmawiały.

- Dobrze – odparł bohater. – Musimy odnaleźć jak najwięcej z naszych kompanów i spróbować wydostać się tą południową bramą.

Amarthiúl wahał się przez moment, a potem zacisnął zęby.

- Jeśli jest tu Thaurdir, to oznacza, że Iârion też gdzieś tu jest. Upiór chce nas wszystkich poprowadzić na północ, do Carn Dûm. – Strażnik wręczył bohaterowi pęk kluczy i zacisnął na nim jego dłoń. – Uwięziono tu wielu z naszych towarzyszy. Odnajdź ich i poprowadź do południowej bramy. Ja spróbuję odszukać Iâriona i tam do was dołączyć.

Bohater pokiwał głową, mężczyźni uściśnęli się za przedramiona. Potem Strażnik oddalił się w stronę, z której przyszedł.

Nowoodkryte poczucie wolności ustąpiło niepokojowi, a potem grozie. Korytarze stały się nagle cichsze niż kiedykolwiek wcześniej. Bohater był sam, pozbawiony broni i ekwipunku. Wyzwanie, które przed nim stało, było kolosalne. Mimo to nie mógł porzucić swoich kompanów. Zebrał się w sobie i zabrał się do dzieła...

Talia Ucieczki z Góry Gram składa się z następujących zestawów spotkań: Ucieczka z Góry Gram i Orki z Angmaru (Orki z Angmaru znajdują się w dużym rozszerzeniu **Zaginione Królestwo**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Przygotowanie talii schwytyanych

Podczas przygotowania scenariusza **Ucieczka z Góry Gram** etap 1A nakazuje graczom przygotować oddzielne talie schwytyanych. Talia schwytyanych to karty sprzymierzeńców, bohaterów i ekwipunku, których gracze zostali pozbawieni, a które muszą odzyskać, zanim będą mogli zrobić z nich użytek.

Aby przygotować talię schwytyanych, gracz powinien usunąć ze swojej talii wszystkich sprzymierzeńców, dodatki z cechą **Przedmiot**, dodatki z cechą **Wierzchowiec** i dodatki z cechą **Artefakt**, a następnie potasować te karty razem. Ten stos kart będzie nazywany talią schwytyanych. Talia schwytyanych nie posiada własnego stosu kart odrzuconych; odrzucone z talii schwytyanych karty trafiają na zwykły stos odrzuconych kart gracza.

Przygotowując swoją talię schwytyanych, każdy z graczy wybiera tylko 1 startowego bohatera. Następnie odkłada na bok innego zakrytego losowego bohatera. Pozostałych bohaterów gracz wstasowuje do swojej talii schwytyanych. Wreszcie umieszcza odłożonego na bok zakrytego bohatera na wierzchu swojej talii schwytyanych.

Schwytni X

Schwytni to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu **Ucieczka z Góry Gram**. Schwytni reprezentuje obszary i wrogów, którzy strzegą 1 lub kilku schwytyanych kart. Kiedy do gry wchodzi karta ze słowem kluczowym schwytni, przed rozpatrzeniem jej efektu „po odkryciu” gracz bierze X wierzchnich kart ze swojej talii schwytyanych i chwytają je, umieszczając je zakryte pod tą kartą (jeśli gracze znajdują się na różnych etapach wyprawy, tylko gracze na danym etapie chwytają swoje karty)

Schwytane karty i ratowanie kart

Zakryte karty, które zostają schwyte pod kartami Spotkań, nazywa się „schwytanymi kartami”. Uważa się, że takie karty znajdują się poza grą i poza kontrolą graczy. Karta może zostać schwyta w wyniku działania słowa kluczowego schwytni X lub efektu karty Spotkania, który nakazuje graczowi schwytać pod konkretną kartą 1 lub kilka kart. Jeśli karta zostanie schwyta z gry, wszystkie znajdujące się na niej żetony i wszystkie dołączone do niej dodatki należy odrzucić.

Kiedy karta Spotkania, pod którą znajduje się 1 lub kilka schwytyanych kart, opuści grę, wszystkie schwyte pod nią karty zostają „uratowane” przez ich właścicieli. Uratowane karty umieszcza się na rękach ich właścicieli. Jeśli zostanie uratowany bohater, należy go natychmiast umieścić w grze pod kontrolą swojego właściciela.

Tworzenie strefy przeciwności

Kiedy gracz otrzyma polecenie „stworzenia własnej strefy przeciwności”, powinien przygotować przed sobą odrobinę miejsca, które będzie służyć za jego prywatną strefę przeciwności. Tylko gracze, którzy dzielą wspólną strefę przeciwności, mogą wchodzić ze sobą w jakąkolwiek interakcję. Gracze nadal rozpatrują wszystkie fazy zgodnie z normalną kolejnością, rozpoczynając od pierwszego gracza (którego tytuł nadal przechodzi z rąk do rąk), ale każdy gracz lub gracz, którzy dzielą strefę przeciwności, rozstrzygają daną fazę tak, jakby tylko oni pozostali w grze.

- Gracze nie mogą wpływać na innych graczy (lub kontrolowane przez nich karty), z którymi nie dzielą wspólnej strefy przeciwności. To oznacza, że nie możesz obniżać poziomu zagrożenia gracza, zagrywać dodatków na jego postacię itd., jeśli ten gracz nie dzieli z tobą strefy przeciwności.

- Podczas fazy Spotkań gracze odkrywają tylko po 1 karcie na gracza dzielącego daną strefę przeciwności. Oznacza to, że w grze 4-osobowej, w której wszyscy gracze się rozdzielili, każdy gracz dołożyłby do swojej strefy przeciwności po 1 karcie.
- Efekty kart Spotkań oddziałują tylko na strefę przeciwności, w której te karty się znajdują. Na przykład, jeśli efekt wspomina o „każdym graczu”, ten efekt odnosi się jedynie do każdego gracza, który dzieli wspólną strefę przeciwności, w której znajduje się karta Spotkania z tym efektem.

Dołączanie do innego gracza

Podczas etapu 2B gracze otrzymują polecenie „dołączenia do innego gracza”, jeśli nie ma pod nim już żadnych schwytanych kart. Dołączanie do innego gracza odbywa się na początku fazy Podróży. Dołączający gracz (lub gracze) musi dodać karty Spotkań ze swojej strefy przeciwności do strefy przeciwności gracza (lub graczy), do którego dołącza. Wszyscy wrogowie znajdujący się z nim w zwarcu pozostają z nim w zwarcu, a aktywny obszar opuszczanej strefy przeciwności zostaje odrzucony. Jeśli pod etapami kilku graczy nie będzie już żadnych schwytanych kart w tej samej fazie, zaczną oni dołączać do innych graczy, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli nie ma żadnego gracza, do którego można by dołączyć, gracz (lub gracze) przechodzą do 3 etapu wyprawy.

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

W retrospekcji podmokle, zimne lochy były idyllą w porównaniu z mroźną pogodą na zewnątrz. Wąskie przełęcze wijące się w dół ośnieżonych stoków były śliskie i zdradzieckie, jeden niewłaściwy krok mógł tu oznaczać zgubę. Po wielu godzinach ostrożnego schodzenia z góry bohaterowie dotarli do jej podnóża, ukryli się w koronach rosnących tam drzew i czekali.

Nie minęło wiele czasu, kiedy ich śladami przybył Amarthiül, kompania znów była w komplecie.

- Thaurdir wie, że uciekliśmy – rzekł Strażnik ponuro, kiedy wszyscy zdążyli się już przywitać. – Nasz los się odwrócił. Teraz to my jesteśmy ścigani.

- A co Iârionem? – spytał jeden z jego kompanów.

Odpowiedzią Amarthiüla była smutna cisza.

- Próbowałem do niego dotrzeć – podjął wreszcie po długiej przerwie. – Był jeńcem orków, które przybyły z Thaurdirem. Nieprzytomny, ale cały. Poważnie wiele orków, ale pojawił się ten straszliwy upiór i odparł mój atak. Nakazał swym sługom zabrać Iâriona do Carn Dûm i związał mnie walką, póki nie uciekli. – Amarthiül zaklął i rąbnął zakrwawioną pięścią w pobliskie drzewo, wściekły i zrozpaczony. – Znowu zostałem pokonany. Ledwo uszedłem z życiem. Co gorsza, Thaurdir depcze nam po piętach. Obawiam się, że tylko pogorszyłem sprawę.

- Uratowałeś nas od tortur i śmierci, a może i od gorszego losu – powiedział jeden z bohaterów, pocieszając przyjaciela. – Na razie musimy się przegrupować i oddalić od tego strasznego miejsca. Nie sądzę, byśmy byli w stanie ścigać porywaczy Iâriona na Północ, nie w tym stanie.

- Mamy porzucić naszą misję? Porzucić Iâriona? – spytał Amarthiül. – Nie, nie możemy. Musimy spieszyć w kierunku Carn Dûm, dogonić orki i go uratować.

- Wiem, co czujesz – zapewnił go inny z towarzyszy – ale czy sami mamy stawić czoła siłom Angmaru? Wycieńczeni i ranni rzucić się na mury fortecy Carn Dûm?

Amarthiül otworzył usta, chcąc coś odpowiedzieć, wiedział jednak, że jego kompani mają rację. Większość była poważnie ranna, niektórzy od wielu dni nie jedli. Odzienie mieli poszarpane, racje żywnościowe dawno temu się skończyły, niewiele pozostało z ekwipunku, który zabrali z Fornostu.

- Macie rację – rzekł wreszcie z żalem. – Co więc proponujecie? Czy nasza wyprawa zawiodła?

- Nie – odparł bohater z uśmiechem. – Jeszcze nie. Nie, póki jest nadzieja. Wiemy, że z jakiegoś strasznego powodu pragną Iâriona zachować żywego. Nie mamy wyboru, musimy ruszyć na południe, do Rivendell, poradzić się Elronda i zebrać siły. – Położył dłoń na ramieniu Amarthiüla. – Być może wtedy przypuścimy szturm na Carn Dûm i uratujemy Iâriona. Pomiędzy nami a Rivendell leży jednak wiele mil, a Thaurdir wciąż nas ściga. Krok po kroku, bracie.

Amarthiül pokiwał głową, a kompania ruszyła na południe.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w trzecim zestawie przygodowym z cyklu „Przebudzenie Angmaru” pt. „Wrzosowiska Etten”.



Rossiel

Leneth nîn Ninnith. Nazywam się Rossiel, ale nie zawsze tak było. Moje rodzone imię, Ninnith, nadał mi ojciec. Nosilałam ja przez wiele wieków. Moja starsza siostra została nazwana po rudych włosach matki – rzadkich wśród elfów z Lórien – ale kiedy jej samej urosły włosy, okazały się złote niczym liście Mallorna. Każde imię to niespełniona jeszcze przepowiednia, tak mawiała nam matka. Żadna z nas nie czuła jednak szczególnej więzi ze swoim imieniem.

W dzieciństwie byłam żądną przygód. Moje nauczanie zaczęło się dość wcześnie, ale mimo to często zdarzało mi się spędzać dni na odkrywaniu zakamarków Lórien wraz z moją starszą siostrą. Ojciec zabraniał mi się włóczyć, ale moje serce należało do wierzchołków drzew. Późną nocą wspinałam się na jedno z drzew rosnących na Cerin Amroth, najwyższym szczycie Lórien. Uwielbiałam spoglądać na północny-wschód, ku puszczy nazywanej ongiś Zielonym Lasem. Jej pełną życia zieleni było ledwo widać na horyzoncie. Za każdym razem moja siostra wymykała się z domu i podążała za mną.

- Znowu bujasz w obłokach, Ninnith?

- Wespnij się do mnie! – odpowiadałam, a ona posłusznie przyłączała się do mnie na przybranych złotymi liśćmi konarach.

Siedziałyśmy tak całymi godzinami, czekając aż słońce wejdzie ponad krawędź lasu. Gdy wracałyśmy do Caras Galadhon, matka zawsze nas strofowała. Nakazywała nam odnaleźć jedną ze służek Pani i wykonać każde polecenie, które nam wyda.

Znowu tęsknię do tych dni. Dni, kiedy cień był wąty, Zielony Las zielony, a ja mogłam spoglądać na uśmiech mojej siostry.

Moje nauczanie przebiegało szybciej niż jej. Elfki spędzają na nauce i praktykowaniu rzemiosła całe stulecia, mi jednak opanowanie każdego tematu zajmowało zaledwie kilka dekad. Niektórzy mawiali, że mam wyjątkowy talent. Nienawidziłam tego. To brzmiało tak, jakbym miała jakąś moc, którą mogłabym odmienić swój los. Las Lórien był piękną klatką, ale wciąż klatką. Nie minęło wiele czasu, kiedy trafiłam na nauki do samej Pani Galadrieli. To był wielki zaszczyt. Rzadko widywałam moją rodzinę. Większość lat spędziłam żyjąc w wielkim drzewie w samym sercu Miasta Drzew, z dala od siostry. W przeciwieństwie do mnie pozwalano jej opuszczać Naith z misjami dyplomatycznymi, w orszaku elfów. Często podróżowała do Amon Lanc, niegdyś pięknej stolicy królestwa Thranduila. Czasem przybywała do Pani Galadrieli z wiadomościami od samego Króla Leśnych Elfów.

- Moja mała Ninnith! – krzyczała na mój widok, a jej radosny uśmiech rozgrzewał me serce

Upłynęło wiele wieków. Cień na wschodzie rósł. Szepty o mrocznym widmie wzbierającym w południowym Zielonym Lesie spotkały się ze smutkiem i biernością. Ostatnim razem, kiedy wymknęłam się z miasta, wspierałam na Cerin Amroth i spoglądałam w kierunku Amon Lanc, zobaczyłam rosnącą

nad Zielonym Lasem wielką ciemność. Przebiegł mnie dreszcz. Miałam straszliwe przecucie, tak jakbym wiedziała, co ma się wydarzyć, ale nie chciała się z tym pogodzić. Zrozumiałam, że muszę odejść.

Opuszczałam wielkie drzewo w strasliwym pośpiechu. Zignorowałam nawoływania strażników. Z komnat rzemieślników zabrałam tylko srebrną włócznię spowitą w liście. Biegłam tak szybko jak tylko moje nogi zdołały mnie ponieść, przez wielką bramę i na drugą stronę białego mostu – to było bowiem jedyne wyjście z miasta.

Gdy znalazłam się w lesie Naith, poczułam strasliwą wolność. Kluczyłam wśród konarów Mallornów, stawiając kroki ciche niczym wiatr. Nie byłam jednak w stanie cieszyć się z wędrowki, bo wiedziałam, że na jej końcu nie czeka na mnie radość. Nie przestałam biec, dopóki nie dotarłam do Anduinu. Jedną z białych łodzi zacumowanych na zachodnim brzegu przepłynęłam na drugą stronę rzeki. Pierwszy raz w życiu opuściłam Lórien, ale wiedziałam, gdzie się udać – siostra wiele razy opowiadała mi o szlaku, którym podróżowała do Amon Lanc. Pamiętałam jej słowa i ani razu nie zboczyłam z trasy.

Pod koniec trzeciego dnia dotarłam do krawędzi Zielonego Lasu. Zatrzymawszy się przed górującymi nade mną drzewami, od razu poczułam drzemiące wewnątrz zło. Nie powstrzymało mnie to. Im byłam dalej, tym cień gęstniał. Szybko odnalazłam strasliwy dowód, który potwierdził moje najgorsze obawy. Upuściłam włócznię i padłam na kolana. Łzy weszły mi w oczy.

Elfki zostały uwięzione w gęstych sieciach i brutalnie zabite, a potem zawieszane pod koronami drzew. Plugawa demonstracja siły. Trzęsąc się, wspierałam się po gałęziach i uwolniłam ich ciała. Skórę mieli trupioblada i wymizerowaną, jakby za cienko rozciągnęła się na kościach. Na ich twarzach wyrzył się wyraz udręki.

Była pośród nich moja siostra. Moja siostra, Rossiel. Powalona przez potworne dzieci Ungolianty, które opanowały las i wygnały lud Thranduila. Piękny Zielony Las, o którym będąc dzieckiem śpiewałam. Z oczu popłynęły mi łzy, zaburzając widzenie. Mocniej ścisnęłam włócznię. Rossiel. Moja siostra.

Jej imię nie będzie zapomniane. Imię nadane przez naszą matkę. Moje jest pozbawione znaczenia. To jej imieniu przypisano przepowiednię. Imię, które mamrotałam we śnie, tęskniąc za nią. Imię, które przywodziło mi na twarz uśmiech za każdym razem, kiedy je słyszałam. To imię będzie żyć dalej.

Sięgnęłam głową i z niedowierzaniem dotknęłam swoich rudych włosów. Każde imię to niespełniona jeszcze przepowiednia.

Od tamtej pory jej imię było moje. Przysięgałam, że któregoś dnia wypienię zło, które zaległo się w tym miejscu. Nie będę już dłużej stać bezczynnie, nie będę więzieniem Naith. Stałam się panią swojego losu i ruszyłam w świat, a wspomnienie o mojej siostrze na zawsze wypaliło mi się w umyśle.

I eneth nîn Rossiel. Tak... mam na imię Rossiel.



**DOWÓD
ZAKUPU**

Ucieczka
z Góry Gram
uMEC40