

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

STŘETNUTÍ NA AMON DĚNU

Úroveň obtížnosti = 5

Když spiklence zahubily šípy Vosů, unikli hrdinové z Drúadanského lesa a vydali se zpět do Minas Tirith. Ráno druhého dne se probudili se smutným výhledem. Z kopcovité krajiny Anórienu stoupaly sloupy dýmu.

Zdálo se, že smrt nakonec přešla přes Anduinu.

Když se hrdinové opatrně přibližovali k ohnům, narazili na dva farmáře, skrývající se v křoví. Vystrašení nevolníci mluvili o tlupách potulných skřetů, kteří vypalují krajinu a pobíjejí bezbranné pastýře a sedláky z okolí. Mluvili o zvlášť kruté skupině, která v noci přepadla blízkou vesnici. Obávali se, že vesničané jsou mrtví.

Hrdinové se přiblížili k vesnici a zjistili, že obyvatelé možná nejsou zcela bezbranní. Na ulicích leželo mnoho skřetích těl a hradba z koňských povozů a balíků slámy pokrytých hlínou zamezovaly přístup k vnitřnímu prostranství. Jen budovy na okraji obce se zdály vyrabované a hořely.

Když hrdinové přišli k barikádě, vesničané je podezřívavě sledovali a v jejich tvářích se zračila nedůvěra i naděje. Ulice města byly plné hustého kouře, ze kterého pálily oči a klesala nálada.

Jakýsi urozený muž s doprovodem stráží pomáhal vesničánům se stavbou hradby a staral se o zraněné a popálené. Všichni vypadali přepadle a vyčerpaně z nočního boje. Když štíplavou mlhou zahlédli blízcí se hrdiny, sáhl urozený muž, unavený a celý černý od sazí, po meči. Jakmile však slabý závan větru na okamžik pročistil vzduch, rozlil se po jeho tváři úsměv. Nebyl to nikdo jiný než pán Alcaron.

„Ze západu přichází nečekaná pomoc,“ zvolal. „Jste velmi vítáni!“

Po krátkém pozdravu řekl pán Alcaron hrdinům o nepříjemné situaci, do které se dostali, a jak byl asi před měsícem poslán na sever, aby se postaral o obranu království. Denethor moudře usoudil, že kdyby Cair Andros padl, měli by povolát muže z Anórienu a připravit severní oblasti k urychlenému přesunu na bezpečnější stranu Rammas Echor. Když dostal zprávu o vítězství u Cair Androsu, Alcaron propustil naverbované muže a v uplynulém týdnu v oblasti dohlížel na záležitosti Správce.

„Běda,“ zkrivil tvář, „ačkoli vítězství u Cair Androsu zadrželo příval z Mordoru, i po porážce asi zůstalo na západním břehu řeky dost nepřátel.“ Alcaron vzdychl: „Jeden by mýsl, že ti krutí tvorové budou za každou cenu hledat cestu zpět ke svému pánu. Neměli jsme takové štěstí. Místo toho přišli na západ, aby se pomstili a pálili a vraždili všude, kam vstoupili.“

Alcaron pak hrdinům pověděl, jak rychle se po silnicích Anórienu přestalo dát bezpečně cestovat. I s ozbrojeným doprovodem byl nucen vyhledat nejisté útočiště v této vesnici.

„Velká skupina nepřátel sestoupila do zemí kolem Amon Dėnu,“ pokračoval a ukázal na velký kopec, který vystupoval na severním obzoru. „Vede je obzvláště odporný kapitán, který si říká Ghulat.“ Vyplivl to ošklivé jméno a ukázal na opevnění. „Stěží jsme je tu minulou noc zadrželi. Myslím, že nečekali žádný odpor. Tuhle chybu už nepřítel neudělá.“

Alcaron unaveně pohlédl na skupinu vyčerpaných vesničánů, kteří se poblíž opírali o vůz, ozbrojení kosami a vidlemi. „Nemáme moc šancí, že přežijeme další noc.“

Obrátil se na hrdiny a po začouzené tváři se mu rozlil široký úsměv. „Ale teď, když jste tu, vidím naději. Možná tuo vesnici ještě zachráníme. Co říkáte?“

„Střetnutí na Amon Dėnu“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Střetnutí na Amon Dėnu a Plenící skřeti. (Plenící skřety najdete v rozšíření karetní hry **Pán prstenů: Dědicové Númenoru.**)



Klíčové slovo „Vesničané X“

Vesničané je nové klíčové slovo na kartách lokací a úkolů scénáře Střetnutí na Amon Dínu. Toto klíčové slovo určí žetony, které budou představovat obyvatele žijící poblíž Amon Dínu, kteří potřebují pomoc hrdinů.

Když do hry vstoupí lokace s klíčovým slovem vesničané nebo je odhalena karta úkolu s tímto klíčovým slovem, umístíte na danou kartu určený počet žetonů zdrojů. Žetony zdrojů takto umístěné na lokaci nebo úkol jsou žetony vesničanů. Žetony vesničanů nejsou zdroje.

Příklad: Z balíčku setkání je odhalen Hoříci statek s klíčovým slovem vesničané 4, takže první hráč přidá tuto kartu do oblasti odhalení a umístí na ni 4 žetony zdrojů.

Když máte žetony vesničanů odhodit, vraťte je na hromádku s nepoužitými žetony.

Zachránění vesničané a Mrtví vesničané

Při přípravě scénáře Střetnutí na Amon Dínu mají hráči podle instrukcí na kartě etapy 1A dát do oblasti odhalení karty cílů Zachránění vesničané a Mrtví vesničané. Tyto karty představují osud obyvatel, na které zaútočil Ghulat se svými skřety. Během hry se budou na kartu Zachránění vesničané umísťovat žetony vesničanů a na kartu Mrtví vesničané žetony poškození. Aby hráči zvítězili, musí nasbírat víc žetonů vesničanů na Zachráněných vesničanech než žetonů poškození na Mrtvých vesničanech.

**NEČTĚTE
NÁSLEDU JÍCÍ TEXT, DOKUD HRDINOVÉ
V TOMTO ÚKOLU NEZVÍTĚJÍ**

Ghulat je mrtev a vesnice zachráněna. Mezi smrtí a troskami vám stoicky klidný Alcaron připomněl, oč horší osud by tyto země stihl, kdyby padl Cair Andros. Ačkoli vesničané teprve pohřbívají své mrtvé a začínají s opravami, přinesly jejich ženy nejlepší jídlo i ubrusy, aby všichni oslavili, že ves přežila, a aby poděkovali svým zachráncům.

Zatímco slavíte, vzdálené ohně pohasínají. Doufáte, že je to známka toho, že se místním obyvatelům daří vypořádat se s plenícími tlupami.

Na zpáteční cestě do Minas Tirith se pán Alcaron ukáže jako příjemný společník. Září pýchou, když vypráví o dějinách Anórienu a jak za Denethorova otce, Ectheliona II., postavili starobylé hradby Rammas Echor. Alcaron ukazuje na místo, kde právě na starém opevnění probíhají usilovné opravné práce. „Gondor nikdy nepadne,“ prohlašuje, „ne, dokud jeho lid vzdoruje.“ Snaží se nepodívat na východ a záblesk pochyb v očích zrazuje jeho nebojácná slova.

Přibližujete se k věžím Minas Tirith, tyčícím se stále výš pod bílým vrcholem hory Mindolluiny, když na silnici narazíte na skupinu jezdců nesoucích prapory Gondoru. Jak se přibližují, vidíte, že jsou to gondorští vojáci v plné zbroji, tváře vážné a soustředěné na úkol.

Velitel roty přistoupí k vám, a když pozná pána Alcarona, uctivě pokývne hlavou. „Správce volá Pelennor do zbraně,“ říká. „Když jsme je porazili u Cair Androsu, chce pán Boromir využít příležitosti a dobýt zpět Osgiliath.“ Ukáže na východ. „Mým úkolem je sehnat schopné muže, aby se přidali k vojsku pána Boromira.“

Vojáci pokračují na sever a Alcaron pokrčí rameny. „Hádám, že prachové peří a sladké víno Minas Tirith budou muset ještě pár dní počkat.“ Obrátí koně na východní cestu. „Pána Boromira bychom neměli nechat čekat.“ Na chvíli se zarazí a tázavě se na vás dívá, poklepává hlavici svého meče. „Schopné muže? Opravdu doufám, že spolu pojedeme ještě pár hodin, přátelé Gondoru.“

Hledíte na východ, kde spatříte černé vrcholky Hor stínu korunované šedými mraky. Zdá se, že s vámi Gondor ještě neskončil...

Příběh pokračuje „Útokem na Osgiliath“, čtvrtým balíčkem dobrodružství z cyklu „Protí Stínu“.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto periodika nemůže být reprodukována bez svolení Middle-earth. The Land of the Ring je postavy, události, planety a místa z tvorby J.R.R. Tolkiena a jeho příběhů o smrtelnících a nebespáncích. Znaková služba Zaette Company dluží Middle-earth Enterprises a jsou v jejich svobodném použití společnosti Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou ochrannými znaky a registrované obchodní značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastitělem. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA, tel. 612-437-1902. Uložte tuto informaci pro pozdější potřebu. Skutečné herní soužití se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nechodte pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udusení. Čistě herní hračka. Před použitím si přečtěte pravidla a všechny pokyny. **UPOZORNĚNÍ:** Tento produkt není určen pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udusení. Čistě herní hračka. Před použitím si přečtěte pravidla a všechny pokyny. Pravidla jsou dostupná na www.fantasyflightgames.com. Pro další informace kontaktujte Fantasy Flight Games. Pro další informace kontaktujte Fantasy Flight Games. Pro další informace kontaktujte Fantasy Flight Games.



PROOF OF PURCHASE

Encounter at Amon Din

MEC20

1 978-1-61661-556-7 I

Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o., Barbora Kohoutková, Lenka Dušková, Tomáš Kunz