

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

ÚTOK NA OSGILIATH

Úroveň obtížnosti = 8

Když zachránili vesničany u Amon Dîmu, připojili se hrdinové k pánu Alcaronovi, aby pomohli vojsku pána Boromira dobýt zpět Osgiliath. V táboře se znovu šťastně shledáte s pánem Faramirem, a poté vás představit jeho bratru Boromirovi – nejstaršímu synovi Denethora a slavnému gondorskému hrdinovi.

Na obou březích Anduiny se rozkládá starý Osgiliath, město plné křižovatek a mostů přes velkou řeku. V dlouhé válce proti Mordoru byl Osgiliath vždy strategickým místem. A Boromir ho teď chce zpět.

Když nad Horami stínu vysvitlo slunce a prodralo se mlhou na řece, zatroubil Boromir na velký gondorský roh. Jeho zvuk se rozplynul v ranním oparu a gondorští muži vykřikli jako jeden. Volají po bitvě a zkáze nepřátel, s meči zdviženými k nebi. Pro smrt a slávu! Začíná nová bitva o Osgiliath...

„Útok na Osgiliath“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Útok na Osgiliath, Mordorská elita a Jižané. (Mordorskou elitu a Jižany najdete v rozšíření karetní hry *Pán prstenů: Dědicové Númenoru*.)



Kontrola lokací

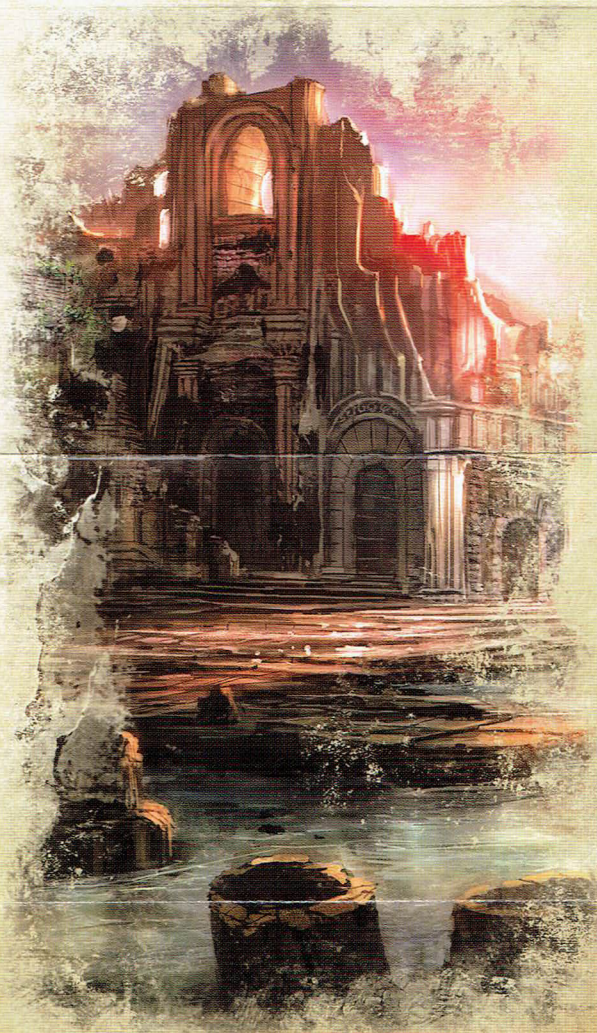
Útok na Osgiliath je bitva, v níž se hrdinové snaží osvobodit prastaré hlavní město Gondoru od mordorských sil. Snahu Gondoru vyhnat nepřítele z každého koutu zničeného města představuje převzetí kontroly nad lokacemi *Osgiliath*, když opustí hru.

Na etapě 2B se píše: „**Povinné:** Když lokace *Osgiliath* opustí hru jako prozkoumaná lokace, první hráč nad ní převezme kontrolu.“ To provede tak, že z ní odstraní všechny žetony postupu a umístí ji před sebe, do své herní oblasti, místo aby ji odhodil. Lokace pod kontrolou hráčů jsou stále ve hře. Jejich herní text platí a mohou se jich týkat efekty karet.

Ztráta kontroly nad lokacemi

Čím víc lokací *Osgiliath* hráči kontrolují, tím těžší bude balíček setkání. Mnoho karet setkání nařizuje hráčům, aby lokace pod svou kontrolou vrátili do oblasti odhalení.

Když hráč vrátí lokaci pod svou kontrolou do oblasti odhalení, ztrácí nad ní kontrolu a odstraní z ní všechny žetony postupu. Pokud je hráč eliminován, všechny lokace *Osgiliath* pod jeho kontrolou se vrátí do oblasti odhalení.



NEČTĚTE NÁSLEDU JÍCI TEXT, DOKUD HRDINOVÉ V TOMTO ÚKOLU NEZVÍTĚJÍ

Konečně je po bitvě.

Chvilí je ticho. Žádné řinčení zbraní, žádné svištění šípů, žádné výkřiky bolesti. Jen ticho, dýchání a vyčerpané pohledy. Těla mužů i skřetů jsou poházená po ulicích i kanálech Osgiliathu, silný vítr rozfoukává jejich části.

S námahou odlepíte ztuhlé prsty od zkrvavených zbraní, ramena bolavá z boje.

Ticho prolomí triumfální zvuk gondorského rohu. Z vrcholu bílého mostu přes řeku spustili zástavu Správců. Vítězný pokřik začal Boromir, držíc meč vysoko ve vzduchu. Křik roste, až se k němu musíte přidat. Jeho rozjařenost rozechvěje mramorové pilíře kolem. Je to zvuk vítězství, starší než samo město i než řeka, která jím protéká.

Nepřítelův dráp byl zasažen a zatáhl se. Odrázili Nepřítele u Cair Andros a sebrali mu Osgiliath. V očích mužů kolem sebe vidíte světlo Númenoru. První syny Gondoru, Faramira a hlavně Boromira, oslavují muži jako dávné hrdiny, kteří se vrátili. Je to skvělý den.

Tu noc vás ve veselém světle ohňů vyhledali páni Alcaron a Faramir. Alcaron je rozjařený a nadšený, Faramir odměřený. „Nezastavíme zde,“ prohlašuje pán Alcaron a ukazuje na západ do temnoty. „Zítřka budeme pronásledovat; budeme je lovit.“ Usmívá se a sevře pěst. „Nezastavíme se, dokud se jejich černé kosti nerozsbíjí o hory.“

Faramir se posadil vedle vás u ohně; vypadal unaveně. „Náš pán Alcaron přesvědčil mého bratra, že bychom měli nepřátele pronásledovat do Ithilienu,“ řekl klidně. Natáhl se pro rozvětvený klacek a začal s ním bezmyšlenkovitě rozhrabovat oheň, v očích dálku. „Odjždíme za rozbřesku.“

„Ithilien bude zase náš!“ Faramirova vážnost Alcaronovo nadšení nezmenšila. „Budeme na Sauronově prahu dřív než on na našem.“ Faramir na vznešeného muže pohlédl s jistou nevolí, když vyslovil Nepřítelovo jméno s takovou lehkovážností. Alcaron si toho ale nevšiml. „Udržíme jižní cestu. Vykrváci!“ Sevřel Faramirovi rameno. „A kdo by byl lepší ke znovudobytí království než ten, který ho zná

nejlépe?“ Usmál se na Faramira doufaje, že ho svým nadšením nakazí. Faramir zůstal vážný.

„To je opak toho, co jsem radil,“ řekl, „ale můj bratr si to přeje, takže půjdu.“ Hodil klacek do plamenů a vstal, oči stále upřené do ohně. „Gondor vám mnoho dluží, Gandalfovi přátelé,“ řekl a podíval na vás. „Nemohu žádat víc, než co jste již vykonali.“ Poprvé za celý večer se alespoň mdle usmál. „Ale vaši společnosti bych byl poctěn, pokud mi ji znovu dopřejete.“ Na odchodu ještě pokýval hlavou. „Odjedu za úsvitu.“ Vykročil mimo světlo vašeho ohně a brzy se vám ztratil v bludišti ostatních ohňů, které tu noc obklopovaly Osgiliath.

Pán Alcaron tleskl a vstal, na tváři široký úsměv. „Zítřka pojedou s Faramirem a jeho hraničáři!“ Každého z vás poklepal na rameni a šel za Faramirem, aniž by svou žádost vyslovil nahlas.

Nebylo to těžké rozhodnutí. V temnotě před úsvitem se společně s Faramirovými muži shromažďujete na východním okraji města. Když se nad Horami stínu objevují první paprsky slunce, Alcaron si vás všimne. Přátelsky se zašklebí a mrkne na vás. O pár chvil později se řada hraničářů s Faramirem v čele dá do pohybu. Znovu míříte na východ do temnoty a nebezpečí...

Příběh pokračuje „Krví Gondoru“, pátým balíčkem dobrodružství z cyklu „Proti Stínu“.



PROOF OF
PURCHASE
Assault on Osgiliath
MEC21
1 978-1-61661-557-4

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nemůže být reprodukována bez souhlasu Middle-earth, The Lord of the Rings (postavy, události, předměty a místa z nich jsou obchodní značkou nebo registrovanou obchodní značkou Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou registrované společností Fantasy Flight Games).
Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Publishing, Logo PFG, ústředí Fantasy Flight Games, LCG a logo LCG jsou obchodní značky nebo registrované obchodní značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena pro vlastníky. Fantasy Flight Games sdílí v 1995 West County Road 82, Roseville, MN, 55113, USA, tel: +1-651-439-1905. Uložte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní soužití se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka, před použitím ho důkladně zkontrolujte. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka, před použitím ho důkladně zkontrolujte. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka, před použitím ho důkladně zkontrolujte. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka, před použitím ho důkladně zkontrolujte.



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