

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

KREV GONDORU

Úroveň obtížnosti = 6

Po velkém vítězství získal Gondor zpět město Osgiliath a řeka Anduina je znovu pod kontrolou jeho Správce. Na znovudobytí starobylého města se spolu s pány Boromirem, Faramirem a Alcaronem podíleli i stateční hrdinové.

Když se poražení skřeti a zlí lidé stáhli na východ, naléhal pán Alcaron na Boromira, aby rozptýlené nepřátele pronásledovali. „Nedovolte jedinému z nich znovu pošpinit Pelennor!“ žádal. „Měli bychom je pochyttat. Pronásledovat je, dokud se jejich černé kosti nerozlámou na svazích hor.“ Boromir, uzardělý sebevědomím z nedávného vítězství, se nechal strhnout Alcaronovým nadšením a souhlasil. Požádal bratra, aby se úkolu ujal se svými hraničáři. Faramir se váhavě podvolil.

Na Faramirovu žádost se k jeho skupině přidali i naši hrdinové. Ráno druhého dne po pádu Osgiliathu se společnost hraničářů vydala do lesů podzimního Ithilienu.

V následujících dnech se jim podařilo vystopovat a zničit mnoho nepřátelských band. Mrtvolky ponechali žívlům: kosti jako varování těm z Mordoru, kteří by se odvážili znovu vkročit do Ithilienu. Bylo pozdní odpoledne třetího dne a společnost přišla na starou křižovatku na úpatí hor.

Faramir kráčet v čele zástupu, naši hrdinové a pán Alcaron na jeho konci. Když dorazili na rozcestí, Faramir přešel ke staré soše, která strážila tichou spojnicí cest, otočená k západu. Alcaron chtěl jít za ním, ale Faramir ho zarazil.

Kamenná postava, na kterou musel být kdysi úchvatný pohled, představovala dávného krále usazeného na trůnu. Roky ohladily tvary, v prasklinách rostl mech a lišejník. Pokrývaly ji nepřátelské čmáranice a rýhy, které znesvětily kamenickou práci. Hlava byla shozena a nahrazena nahrubo opracovaným kamenem. Na něm byla rudou barvou namalována rozšklebená tvář s jediným okem. Korunovaná hlava starého krále ležela, kupodivu jinak nedotčená, stranou. Tráva kolem ní se zdála zelenější než jinde.

Když Faramir přišel k soše, jemně se dotkl kamene, jako by zdravil starého přítele. Poklekl vedle povalené hlavy a na chvíli se posadil. Pomalu se zvedl a pozorně se rozhlížel po silnici a okolní krajině. Od minulého večera nespátřili jediného nepřítel, a to ho znervózňovalo. Nebe se zatahlo šedými mraky a začalo mžít. Ve světle pozdního odpoledne se zdálo, že les ztratil barvu; sinalý a zasmušilý hvozd jako by v otevřeném prostoru pozoroval každý jejich pohyb.

Po tváři mu přeběhl výraz rozhodnutí a zamýšleně se vrátil k ostatním. „Dovedli jsme toto bláznovství dost daleko,“ prohlásil. „Les se změnil k horšímu.“ Odmlčel se a díval se mezi stromy. „Země takto blízko k Morgulskému údolí jsou pod Jeho vlivem příliš dlouho. Není bezpečné pokračovat.“ Alcaron se pohnul a chtěl nesouhlasit, ale Faramir si ho nevšímal. „Mému bratrovi bude muset stačit, co jsme udělali doposud. Vracíme se do Osgiliathu.“

Když se společnost obrátila k západu na zpáteční cestu, prořízlo ticho lesa zatroubení vzdáleného rohu. Tón se zvedal a klesal jako kvílení nějakého raněného mosazného ptáka. Zvuk, ze kterého stydla krev v žilách, nevěstil nic dobrého.

Náhle les kolem hraničářů ožil spěchajícími černými stíny a krutými čepelemi nepřátel. Vedla je obrovská zahalená postava, které skřeti uvolnili široký průchod. Ač byla mužova tvář zahalena tmavošedou kutnou, vyzařoval z něj strašlivý záměr. Tohle nebylo obyčejné přepadení.

Pán Alcaron vykřikl a tasil meč. Faramir a jeho hraničáři vytáhli své čepele s ocelovým svistem a čekali na útok.

Boj se spustil jako zahřmění.

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



Skryté karty

Krev Gondoru je scénář se dvěma etapami, který hráče zavede doprostřed přepadení na ithilienské Křížovatce. Skryté karty jsou karty setkání, které se umísťují lícem dolů do herní oblasti hráče a představují mordorské síly, které na hrdiny číhají. Na kartách obou etap (1B a 2B) je stejný text: „Na začátku fáze úkolu si každý hráč vezme 1 skrytou kartu.“

Když si má hráč vzít 1 skrytou kartu, vezme si kartu z vrchu balíčku setkání a umístí ji do své herní oblasti, aniž by se na ni podíval. Pokud v balíčku setkání nejsou žádné karty, musí zamíchat odhazovací balíček setkání a vytvořit nový, ze kterého si určenou kartu vezme.

Pokud je hráč eliminován, jsou případné skryté karty v jeho herní oblasti odhozeny.

Otáčení skrytých karet lícem nahoru

Když má hráč otočit své skryté karty lícem nahoru, otáčí postupně všechny karty ve své herní oblasti. Pokud je to nepřítel, ihned se s ním střetne. Pokud je to zrada nebo lokace, ihned ji odhodí.

**NEČTĚTE
NÁSLEDUJÍCÍ TEXT, DOKUD HRDINOVÉ
V TOMTO ÚKOLU NEZVÍTĚJÍ**

Ačkoli se třesete vyčerpáním, nemůžete odpočívat. Vítězství u Cair Androsu. Vítězství v Osgiliathu. Kdyby Správcova syna měl dostat do spárů Sauron, sladká radost Gondoru by zhořkla.

Na Ithilien padá noc a vy sledujete stopu skurutů, kteří unesli Faramira a Alcarona. Kde to jde, běžíte, a kde to nejde, alespoň spěcháte. Očima neustále kloužete ze země do temnoty před sebou v naději, že pronásledované zahlédnete.

Jak se přibližujete ke strašlivému morgulskému údolí, je vegetace stále zvadlejší a shnilější. Nad zemí se vznášá mdlý pach rozkladu, který sílí s každým dalším krokem k východu. Brzy se nad Hory stíny vyhoupl měsíc a krajina se koupala v jeho bezduchem světle. Ačkoli osvětlení neskýtá útěchu, alespoň se vám lépe hledají stopy skurutů. Ze všech vašich nebezpečných

cest, ze všeho vzdoru vůči Mordoru, který jste možná ukázali v minulosti, je tohle nejdůležitější úkol, který musíte splnit!

Chřadnoucí rostlinstvo brzy ustoupilo pazourkové skále a udusané hlině. Znamky průchodu skurutských únosců jsou stále čerstvější, cítíte, že jsou blízko. Běžíte podél chladného zápachajícího proudu Morgulduiny, která vytéká ze samotného Morgulského údolí. Její východní kamenitý břeh se ztrácí v houstnoucích stínech. Jak pokračujete, cítíte před sebou přítomnost Mordoru, jako tíhu, která vám radí obrátit se a prchat. Když si vzpomenete na historky o tomto místě, srdce se vám svírá zoufalstvím. Přesto se neustále a nezadržitelně pohybujete vpřed. Před sebou cítíte zlověstnou přítomnost Minas Morgul, Černokněžné věže.

Příběh pokračuje v „Morgulském údolí“, šestém balíčku dobrodružství z cyklu „Proti Stínu“.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Změněná část tohoto produktu nemůže být reprodukována bez souhlasu Middle-earth™. The Lord of the Rings a postavy, události, předměty a místa z nich jsou duševní majetkem nebo registrovanými obchodními značkami Smail Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou v jejich vlastnictví společnosti Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou obchodní značky v registrované obchodní značce Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníkům. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road, B2, Roseville, MN, 55113, USA, tel.: 651-439-1902. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOMÍNÁNÍ:** Nehodíte pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Čištění: není hračka. Před použitím si přečtěte pravidla. **UPOMÍNÁNÍ:** Nehodíte pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Čištění: není hračka. Před použitím si přečtěte pravidla. **UPOMÍNÁNÍ:** Nehodíte pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Čištění: není hračka. Před použitím si přečtěte pravidla. **UPOMÍNÁNÍ:** Nehodíte pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Čištění: není hračka. Před použitím si přečtěte pravidla.



PROOF OF
PURCHASE
The Blood of Gondor!
MEC22
1 878-1-61661-558-1

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