

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

MORGULSKÉ ÚDOLÍ

Úroveň obtížnosti = 7

Během pronásledování rozptýlených nepřátel do Ithilienu přepadli Faramirovy hraničáře poblíž staré křižovatky skřeti. V následném boji byli Faramir i pán Alcaron zajati.

S myšlenkou na Denethorova syna v Sauronových mučírňách se hrdinové pustili do zoufalého pronásledování. Po hodinách horečného stopování se ocitnou v ústí strašlivého Morgulského údolí.

Když se přibližují na dohled Mrtvého města, konečně svou kořist dohánějí.

Skuruti jsou bez dechu a viditelně frustrováni, když spatří pronásledovatele tak blízko za sebou. Zastaví se na poradu a rozzuřeně u toho vrčí. Rozčileným skřetům klidně velí postava v kapuci, stojící v jejich středu, nepochybně jejich vůdce. Hrdinům připomíná morgulského černokněžníka, se kterým se střetli při přepadení na křižovatce. Ačkoli ten zloduch leží mrtev na podlaze lesa, nelíbí se jim myšlenka na souboj s dalším takovým.

Pravda je horší. Mnohem horší.

Postava v plášti rozhodně ukazuje na vzdálenou věž a její chování nepřipouští námitky. Nejvyšší ze skurutů si poslušně hodí na ramena balík velikosti dospělého muže. Zabručí na dva podobné, aby šli s ním, a zamíří rychlým krokem na východ. Zakuklenec zjevně nechce riskovat ztrátu trofeje na prahu Mordoru.

Oddělená skupina spěchá po prastaré dlážděné cestě a zbývající skuruti se otočí proti bližícím se hrdinům. Když se přiblíží na doslech, postava v plášti uvolněně tleskne a začne se smát. Ten zvuk je strašidelně povědomý.

„Jste nenapravitelní!“ zvolá. „Proč prostě nezemřete?“ Zvedne ruce v předstírané frustraci a skuruti tasí zbraně, doprovázeni rezavou kakofonií. Oči jim žhnou žízni po krvi.

„Naštěstí jdete úplně pozdě,“ pokračuje zakuklenec. Máchne rukou směrem k vysokému skurutovi spěhajícímu na východ do města duchů. Na zádech v železném brnění mu nadskakuje balík s vězňem. „Sauron dostane svou trofej.“ Mrak, který doteď stínil měsíc, odplul a muž si stáhl kapuci. „Tomu už teď nic nezabrání.“

Hrdinům se žilami rozlil omračující bol. Zdálo se jim, že se čas zastavil, jak je ta zrada zasáhla. Odporně mrtvolné světlo z Minas Morgul jako by zesílilo. Vody Morgulduiny zurčí krutým pobavením.

„Přirozeně, někdo tak starý jako já by měl ovládat umění trpělivosti,“ řekl pán Alcaron, jehož pravé jméno je Ulchor. „Ale zkoušíte mě svou vytrvalostí. Gratuluji!“ Dramaticky spustil paže a pokračoval: „Můj pán chtěl oba bratry, ale zdá se, že doručím jen mladšího.“ Zrádce pokrčil rameny. „Stejně mi něco říká, že ten mladší má větší cenu.“ Alcaron se chvíli odmlčel a zkoumal tváře svých bývalých přátel. Úsměv se mu ještě rozšířil, když v nich spatřil zděšení. „Samozřejmě mu chci doručit ještě vaše hlavy. Jako útěchu.“

Zrádce kývne na největšího skuruta. „Je mi potěšením, že vám mohu představit svého spolehlivého sluhu, Murzaga.“ Během řeči zrádce kývne na stvůry. Murzaga a jeho společníci vykročí vpřed a hladově olizují čepele svých zbraní. „Doufám, že jeho společnost shledáte kuchající.“

Skuruti zaútočili na hrdiny, Alcaron se klidně otočil a vykročil k Minas Morgul. Jeho smích se odráží od stěn údolí a ten zvuk jako by pily nezdravé bílé květiny, které z nich rostou.

„Morgulské údolí“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Morgulské údolí, Elita Mordoru a Tvorové lesa. (Elitu Mordoru a Tvory lesa najdete v rozšíření karetní hry **Pán prstenů: Dědicové Númenoru**.)



Rozestavení

Při přípravě Morgulského údolí mají hráči podle instrukcí na etapě 1A vyhledat v balíčku setkání kartu cíle Do věže a přidat ji do oblasti odhalení. Tato karta představuje mordorské vojáky, kteří eskortují Faramira do věže Minas Morgul. Protože se hráči v tomto scénáři snaží Faramira zachránit, je na kartě Do věže napsáno: „Odstraňte Faramira ze hry.“ To znamená, že v tomto scénáři nemohou hráči používat žádnou kartu Faramira.

Nepřátelé „Kapitáni“

Ve scénáři Morgulské údolí jsou 3 etapy a v každé je jeden nepřítel s vlastností **Kapitán**. Pro postup do další etapy a pro vítězství ve hře je nutné každého **Kapitána** porazit. Tito houževnatí nepřátelé se nezastaví před ničím, aby zabránili hrdinům zachránit Faramira, a proto je na každé z jejich karet text, který zakazuje odstranit **Kapitána** ze hry jinak, než že je zabit. To znamená, že efekty karet, které by jinak zamíchaly daného nepřítele do balíčku setkání nebo jej odstranily ze hry, nebudou mít v dané etapě na tohoto **Kapitána** vliv.

NEČTĚTE NÁSLEDUJÍCÍ TEXT, DOKUD HRDINOVÉ V TOMTO ÚKOLU NEZVÍTĚZÍ

Ač jste v to nedoufali, zahnali jste černého jezdce i jeho pohůnky. Avšak vítězství vám přineslo pouhé minuty. Mrtvolné světlo Minas Morgul pomalu a hrozivě pulsuje, jako v hněvu, jako pohřební rubáš ve větru. Vlnící se světlo se odráží v bezbožných bílých květech, které bezhlesně volají po vašem souhlasu se smrtí.

Noční vzduch znovu rozčísne výkřik nazgûla. Zpoza bílých zdí města hraje pronikavý zvuk strašidelných fléten. Když se znovu otevřou brány města, cosi se nakonec prolomí do vašich duší a zachvátí vás strach. Táhnete Faramira, který je sotva při vědomí, a zoufale prcháte na západ – tak rychle, jak vám dovolují vyčerpané nohy. Neodvážíte se pohlédnout zpět na Minas Morgul a pohřební průvod, který se hrne z brány.

V následujících letech si na útěk na západ vzpomínáte jen matně. Je to rozmazaná šmouha skalnatých úbočí hor, shnilého listí, nočního lesa a strašidelná tvář měsíce vysoko nad hlavami. I dnes, když zahlédnete úplněk, připomene vám hrozivou záři Minas Morgul a vy se zachvějete.

Když se rozednilo, našla vás zhroutené u sochy na křižovatce skupina přeživších hraničářů. Nebyli si jisti, kdo je v horším stavu, jestli zraněný a zbitý Faramir, nebo bledí, hrůzou a vyčerpaním ledoví zachránci, kteří vytrěštěně zírali do prázdna.

Otočíte se v sedle a pohlédnete zpět. Minas Tirith se ztrácí v dálce a Věž Ectheliona, planoucí rudým západem slunce, jako by vám mávala na rozloučenou.

Vzpomínáte na všechno. Boromirovo medvědí objetí a díky v Osgiliathu. Opatrování v Domech uzdravení, kde se vaše těla zotavila a mysl zapomněla. Skvělou oslavu na Denethorově dvoře, se spoustou květin,

úsměvů a sytě červeného vína. Pamatujete si, jak vám Správce sliboval přátelství Bílého města. Pamatujete si slova, potřásání rukama, hudbu. Vzpomínáte na loučení s Faramirem a nekonečné díky v jeho očích vám jsou největší odměnou.

A pak vám oči neopatrně sklouznou k východu a srdce poklesnou, když si vzpomenete na vše, co jste se snažili zapomenout. Přepadení. Tisnivou bledost Minas Morgul. Ledovou hrůzu prstenových příznaků. Zradu přítele.

Otočíte se zpět a popoženete koně ostruhami. Vpřed, do západu slunce, k Rohanské bráně. Gondor za zády vás uklidňuje. Svým silným, odhodlaným a neutuchajícím odporem proti Stínu. Cítíte, že jeho zelená pole a bílé věže ještě jednou uvidíte.

Do toho dne před vámi leží jiná dobrodružství.



Ulchor seděl v jídelně u Skákající ryby a čekal, až dorazí jeho pěšáci. Zdvorile se usmíval na lidský dobytek, který přicházel a odcházel; u toho nepatrně zdvihali sklenice, dotýkali se klobouků a mumlali tiché „bryden, pane“. Nikdy neměl rád moře a ze zápachu ryb a mořských řas, které se plazily po zdech Pelargiru, se mu dělalo zle. Nebude mu smutno, až vypadne z toho místa a nechá za sebou ty prosolené ubožáky.

Život v Gondoru byl až bolestně dlouhý. Naštěstí brzy skončí.

Ulchor si stěží dokázal představit, jak lstivý je jeho pán. Sauron byl trpělivý jako noc, opatrně vprádal své plány do tkaniny západu, sázel černé sémě, které bude dlouho spát, než nastane čas, aby vzešlo.

Ulchor usrkl vína a vzpomínal.

Když se v Barad-Dûr doslechli, že se Denethorovi narodil druhý syn, Sauron začal vymýšlet plán. Takový, který o desetiletí později zanesl Ulchora do téhle žumpy plné shnilých člumů a pachu ústřic, které tihle gondorští blázni říkají město.

Povolali ho a on neváhal. Bez zdržování nechal Ulchor své pokrevní manželky a otrocky v pevnosti na břehu Núrnen. Stejně nesnášel slaná vzduch toho místa. Navíc, když Sauron zavolal, nikdo neotálel. Ulchorova rodu zbylo už jen málo a Temný pán si jejich služeb velmi cenil. Na rozdíl od Yrchova rodu ten Ulchorův byl schopný, inteligentní a skutečně krutý. Byli to lidé neobvykle vychytralí a v žilách jim kolovala moudrost a dlouhověkost Západu. Někteří jim říkali „Černí Númenorejci“, ale jen málo lidí znalo jejich skutečnou moc a hloubku jejich nenávisti vůči Elendilovým dědicům.

Od vyplenění malé pevnůstky v Anórienu skřety uplynulo víc než šestnáct let. Všichni nevolníci v jejím okolí, všichni sluhové i celá šlechtická rodina byli brutálně zavražděni. Kromě pánova

syna, kterého našli, když konečně dorazila pomoc. Jako zázrakem se zachránil, když se ukryl v kamenných odpadních tunelech, díky čemuž se vyhnul upálení i pozornosti skřetů. Když jej objevili, byl mladík blízko smrti, vyhladovělý, přidušený kouřem a úplně mimo žalem a hrůzou. Ale chlapec přežil a jeho linie také. Pevnůstku časem obnovili a do nešťastné země pozvali nové sedláky, aby ji obdělávali. Syn se stal Pánem a ten postupně nabyl moc. Získal vliv v celé oblasti a u Správceva dvora respekt.

Blázni, pomyslel si Ulchor. Kosti toho kluka jsou pohřbené pod těžkými balvany na dně potoka, který teče za kamennou síní. A naživu nezůstala jediná duše, která by mohla zpochybnit příběh traumatizovaného mladíka. Když přijeli vzdálení příbuzní, aby mu pomohli s přestavbou, objímali ho jako vlastního. Někteří ženy dokonce vykládaly, jak je celý po otci nebo jak má matějný oči. Kouzlo, které mu propůjčilo mladistvý vzhled, bylo velmi účinné.

Tak jako on. Ulchor si objednal další pití. Vychutnával si myšlenku na dny, které brzy nastanou. Až budou zbytky západu vhozeny do stejného nenáviděného moře, které spláchno domov jeho předků.

Brzy do pelargirského přístavu připlují vyslanci Bílé rady. A on je důmyslně svede ze stopy, takže mu budou věřit. Udělá z nich hlupáky stejně jako ze všech ostatních. A díky svému jménu se ke kořisti dostane blíž než kdy dřív.

Toho staršího by mohl dostat hned. Pán Boromir byl schopný a silný, ale vychloubačný, umíněný a zbrklý. Ne, to ten mladší bude oříšek, s těma svýma chytrýma očima a smutným úsměvem. Sauron chtěl, aby je před něj předvedl oba, ale Sauron je neznal jako on. Ulchor, kterému ten dobytek říká Alcaron, si dá pozor, aby mu ten opravdu nebezpečný z Denethorových synů nevyklouzl ze sítě.

A až udeří, zůstane Gondor bez svých největších synů.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Každá část tohoto produktu může být reprodukována bez omezení.
Middle-earth, The Lord of the Rings, a postavy, události, předměty a místa z nich jsou ochrannými značkami, nebo registrovanými ochrannými značkami S&W Games Company dříve Middle-earth Enterprises, v souvislosti s jejich vydáním pod licencí společnosti Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supplies, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou ochrannými značkami a registrované ochranné značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastním. Fantasy Flight Games sídli v 1995 West County Road 92, Roseville, MN 55113, USA, tel: +1-651-438-1905. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – hebešské ubožáky. Obsahuje miniaturní, přilohy produktů ho odlišuje z dosahu ohně, může způsobit zadušení. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – hebešské ubožáky. Obsahuje miniaturní, přilohy produktů ho odlišuje z dosahu ohně, může způsobit zadušení. Použití malých součástí: Než začnete hrát, přečtěte si pravidla. Všechny výtisky v ČR: Vydavatelství v ČR.



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

PROOF OF
PURCHASE
The Morgul Vale
MEC23
1978-1-61661-559-8