

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

ATAK NA OSGILIATH™

Poziom trudności = 8

Po uratowaniu wioski w cieniu wzgórza Amon Dîn bohaterowie wraz z lordem Alcaronem dołączyli do armii lorda Boromira, która zmierzała odbić Osgiliath. W obozie uradowało ich ponowne spotkanie z lordem Faramirem, przedstawiono ich również jego bratu i zarazem najstarszemu synowi Denethora – wielkiemu bohaterowi Gondoru, Boromirowi.

Stare Osgiliath przycupnęło na obu brzegach Anduiny. Niegdyś było tętniącym życiem miastem leżącym na rozstajach dróg, ale ze względu na swoje strategiczne położenie podczas długiej wojny z Mordorem zostało wyniszczone i zajęte. Boromir planuje jej odzyskać.

Kiedy słońce przelewa się ponad Górą Cienia, rozpraszając rzeczną mgłę, Boromir dmie w wielki róg Gondoru. Jego dźwięk wypełnia poranek, a z ust Gondorczyków wznosi się chóralny okrzyk. Są żądni bitwy i klęski wroga, ich miecze wznoszą się ku niebu. Przybywaj śmierci, przybywaj chwały, rozpoczyna się nowa bitwa o Osgiliath...

Talia Spotkań Ataku na Osgiliath składa się z następujących zestawów spotkań: Atak na Osgiliath, Elita Mordoru i Haradrimowie (Elita Mordoru i Haradrimowie znajdują się w specjalnym rozszerzeniu *Spadkobiercy Númenoru*).



Kontrolowanie obszarów

Atak na Osgiliath przedstawia próbę wyzwolenia starożytnej stolicy Gondoru spod panowania Mordoru. Aby odwzorować trudności wyparcia wroga z każdego zakątka zrujnowanego miasta, gracze muszą przejmować kontrolę nad opuszczającymi grę obszarami z cechą **Osgiliath**.

Treść etapu 1B brzmi: „**Wymuszony**: Kiedy obszar z cechą **Osgiliath** opuszcza grę jako zbadany obszar, pierwszy gracz przejmuje nad nim kontrolę.” Kiedy pierwszy gracz przejmuje kontrolę nad jakimś zbadanym obszarem, usuwa z niego wszystkie żetony postępu i zamiast go odrzucać, umieszcza go przed sobą na swoim obszarze gry. Obszary znajdujące się pod kontrolą graczy pozostają w grze. Ich treść jest aktywna, mogą na nie również wpływać efekty kart.

Utrata kontroli nad obszarami

Im więcej obszarów z cechą Osgiliath gracze będą kontrolować, tym silniej walczyć będzie talia Spotkań. W talii znajduje się wiele kart, których efekty zmuszają graczy do cofnięcia kontrolowanych obszarów do strefy przeciwności. Dodatkowo wiele obszarów z cechą Osgiliath posiada efekty, których aktywacja zmusi graczy do cofnięcia tych obszarów do strefy przeciwności.

Kiedy gracz cofa kontrolowany obszar do strefy przeciwności, traci nad nim kontrolę i usuwa z niego wszystkie żetony postępu. Jeśli dany gracz zostanie wyeliminowany z gry, każdy kontrolowany przez niego obszar z cechą Osgiliath zostanie cofnięty do strefy przeciwności.



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

W końcu bitwa dobiega końca.

Przez chwilę panuje niczym niezmaczona cisza. Nie słychać szezęku oręża, świstu strzał, wrzasków bólu. Tylko cisza, ciężkie oddechy i wyczerpane spojrzenia. Ciała ludzi i orków walają się na ulicach i groblach Osgiliath, porywisty wiatr niesie ze sobą zapach śmierci.

Wypuszczacie broń z lepkich od krwi dłoni, ramiona bolą was od zapożyczonych uderzeń.

Dźwięk rogu Gondoru przerywa ciszę i oznajmia triumf. Ktoś wiesza sztandar namiestników na jednym ze zniszczonych mostów. Pierwotny ryk zwycięstwa wydostaje się wprost z ust Boromira, który wznosi swój miecz wysoko nad głowę, ale szybko przybiera na sile, aż wreszcie i wy się do niego przyłączacie. Wypełniająca go radość sprawia, że otaczające was marmurowe kolumny zaczynają drżeć. To dźwięk wygranej, starszy niż miasto, starszy niż rzeka, która przezeń płynie.

Szon wroga został ucięty. Nieprzyjaciel został odparty pod Cair Andros, a jego kontrola nad Osgiliath przelamana. W oczach otaczających was mężów widzicie budzące się światło Númenoru. Ludzie zaczynają wielbić pierwotnych Gondoru, Faramira i Boromira, zwłaszcza Boromira, jako spadkobierców dawnych czasów. To wspaniały dzień.

Tej nocy lordowie Alcaron i Faramir zastają was przy wesołym świetle obozowych ognisk. Alcaron jest radosny i podekscytowany, Faramir bardziej powściągliwy.

- To nie koniec – stwierdza lord Alcaron i wskazuje na wschód, w ciemność. – Jutro za nimi podążymy, zapojujemy na nich. – Uśmiecha się i zaciska pięści. – Nie zatrzymamy się, dopóki nie złamiemy ich czarnych kości o grzbiety gór.

Faramir siada przy waszym ognisku, wygląda na zaniepokojonego.

- Lord Alcaron przekonał mego brata do pogoni za wrogiem w głąb Ithilien – mówi spokojnie. Sięga na ziemię po patyk i zaczyna bezwiednie rozgrzebywać ogień. Jego wzrok pozostaje nieobecny. – Wyruszymy o brzasku.

- Ithilien znów będzie należeć do nas! – Alcaron nie pozwala zarażać się ponurym humorem Faramira. – Niedługo to my będziemy na ganku Saurona, a nie on na naszym.

Faramir rzuca podnieconemu szlachcicowi zaniepokojone spojrzenie, czuje się wyraźnie nieswojo, kiedy ktoś tak niedbale wymawia imię Wroga.

- Utrzymamy południową drogę. Wykrwawimy go! Dodaje Alcaron, ściskając Faramira za ramię. – I komuż lepiej zdobyć i utrzymać tę krainę, niż najmdirzejszemu z nas? – Lord uśmiecha

się do Faramira, licząc, że pochlebstwem roznieci jego entuzjazm, ale syn Denethora nie daje się na to złapać.

- Czynicie to wbrew moim radom – mówi – ale taka jest wola mego brata, więc za wami podążę. – Wrzuca patyk do ognia i powstaje, ale jego oczy wciąż śledzą drżące płomienie. – Gondor zawdzięcza wam bardzo wiele, przyjaciele Gandalfa – mówi, wreszcie na was spoglądając. – Nie mogę was prosić o więcej, niżliście już dali – po raz pierwszy tego wieczora jego usta układają się w niewyraźny uśmiech – ale byłbym rad z waszego towarzystwa, gdybyście chcieli mnie nim zaszczyścić. – Odchodząc, kiwa wam głową. – Wyruszą o świcie.

Syn Denethora opuszcza wasz krąg światła, w labiryncie ognisk otaczających tej nocy Osgiliath szybko tracicie go z oczu.

Lord Alcaron zaciera dłonie i również powstaje, obdarzając was szerokim uśmiechem.

- Jutro ruszam z Faramirem i jego strażnikami!

Alcaron poklepuje każdego z was po plechach i podąża za Faramirem, a jego niewypowiedziana prośba zawisa w powietrzu.

To nie była trudna decyzja. W ciemnościach przed świtem zbieracie się wraz z ludźmi Faramira na wschodnim skraju miasta. Alcaron zauważa was, kiedy pierwsze promienie słońca prześlizgują się nad Górą Cienia. Uśmiecha się i mruga na przywitanie. Kilka chwil później kolumna strażników rusza, Faramir na jej czele. Raz jeszcze zwracacie na wschód, ku ciemności i niebezpieczeństwu...

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w piątym zestawie przygodowym z cyklu „Przeciwko Cieniowi” pt. „Krew Gondoru”.



**DOWÓD
ZAKUPU**

Atak na Osgiliath
MEC21
978-1-61661-557-4
1537JAN13

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Atak na Osgiliath, Przeciwno Cieniowi, „Władca Pierścieni” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystywane na licencji przez Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednimi właścicielami. Fantasy Flight Games mieści się przy 1915 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-638-1905. Zachowaj! Informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.



FANTASY
FLIGHT
GAMES