

Sestavte běžný balíček úkolů a balíček setkání podle scénáře Po proudu Anduiny z karet, které najdete v krabici Pán Prstenů: karetní hra.

Odstraňte následující karty v uvedeném počtu z běžného balíčku setkání:

- 3x Prudká bouře
- 2x Zrádná mlha
- 2x Břehy Anduiny
- 3x Skřeti z Dol Gulduru
- 2x Začarovaný potok
- 2x Zoufalství
- 3x Goblíni z Mlýnských hor
- 2x Nekromantův průsmyk

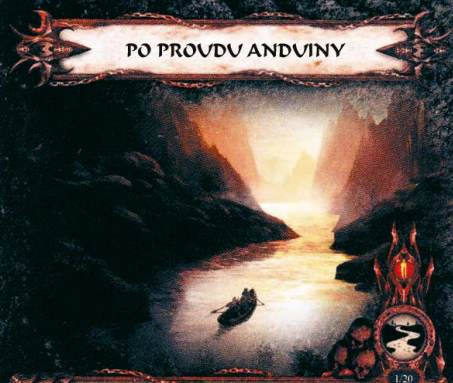
Poté zamíchejte karty z tohoto balíčku Nočních mūr do zbývajících karet standardního balíčku setkání pro scénář Po proudu Anduiny.

Nakonec otočte tuto kartu na druhou stranu a umístěte ji vedle balíčku úkolů. Její efekt zůstává aktivní po celou hru, která teď může začít.

ROZESTAVENÍ

©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

PO PROUDU ANDUINY



1/20

Teď hrajete obtížnost Noční mūra.

Všichni nepřátelé **Zlobři** získávají text: "Nelze připojit doplněk."

Pokud je balíček setkání prázdný (kdykoliv), zamíchejte odhazovací balíček setkání zpátky do balíčku setkání.

Ilus. Alexandre Dauchez ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

21

2 2 2

8



BANDITĚ Z MOKŘAD

Mokřady.

Pokud je hráč ve střetu s tímto nepřítelem, nemůže útočit nebo udělovat poškození (pomocí efektů) nepřítelům s jiným názvem, než jsou Bandité z Mokřad.

Stín: Zvyš si úroveň ohrožení o X, kde X je počet poškození udělených tímto útokem.

NEPŘÍTEL

Ilus. Rafal Hryniewicz ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

21

2 2 2

8



BANDITĚ Z MOKŘAD

Mokřady.

Pokud je hráč ve střetu s tímto nepřítelem, nemůže útočit nebo udělovat poškození (pomocí efektů) nepřítelům s jiným názvem, než jsou Bandité z Mokřad.

Stín: Zvyš si úroveň ohrožení o X, kde X je počet poškození udělených tímto útokem.

NEPŘÍTEL

Ilus. Rafal Hryniewicz ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

26

2 4 3

5



MLÁDĚ OBRA

Zlobr.

Pokud není ve hře žádný Horský Obr, Mládě obra získává Nápor.

Povinné: Na začátku fáze boje se Mládě obra střetne s hráčem, který je ve střetu s Horským Obrem.

NEPŘÍTEL

Ilus. Chun Lo ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

26

2 4 3

5



MLÁDĚ OBRA

Zlobr.

Pokud není ve hře žádný Horský Obr, Mládě obra získává Nápor.

Povinné: Na začátku fáze boje se Mládě obra střetne s hráčem, který je ve střetu s Horským Obrem.

NEPŘÍTEL

Ilus. Chun Lo ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

26

2 4 3

5



MLÁDĚ OBRA

Zlobr.

Pokud není ve hře žádný Horský Obr, Mládě obra získává Nápor.

Povinné: Na začátku fáze boje se Mládě obra střetne s hráčem, který je ve střetu s Horským Obrem.

NEPŘÍTEL

Ilus. Chun Lo ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

1

1 1 1



HNĚDĚ VODNÍ KRYSY

Stivůra. Krysa.

Hnědým vodním krysám nelze udělit poškození.

Povinné: Pokud jsou hráči na kartě úkolu 3 a všichni zbývající nepřátelé mají vlastnost Krysa, odhoďte Hnědé vodní krysy ze hry.

Stín: Útočící nepřítel nemůže být v tomto kole zraněn.

NEPŘÍTEL

Ilus. Rafal Hryniewicz ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

1

1 1 1



HNĚDĚ VODNÍ KRYSY

Stivůra. Krysa.

Hnědým vodním krysám nelze udělit poškození.

Povinné: Pokud jsou hráči na kartě úkolu 3 a všichni zbývající nepřátelé mají vlastnost Krysa, odhoďte Hnědé vodní krysy ze hry.

Stín: Útočící nepřítel nemůže být v tomto kole zraněn.

NEPŘÍTEL

Ilus. Rafal Hryniewicz ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

1
1
1

HNĚDÉ VODNÍ KRYSY

Svůra. Krysa.
Hnědým vodním krysám nelze udělit poškození.
Povinné: Pokud jsou hráči na kartě úkolu 3 a všichni zbývající nepřátelé mají vlastnost Krysa, odhodte Hnědé vodní krysy ze hry.

Stín: Útočící nepřítel nemůže být v tomto kole zraněn.

NEPŘÍTEL

Ilus. Rafał Hrynkiiewicz ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

ZATOPENÝ BROD

3

6

Řiční luhy.
Každá karta odhalená z balíčku setkání, získává Zatracení X, kde X je počet žetonů postupu na této kartě.

Stín: Pokud je útok bez obrany, umístěte Zatopený brod s jedním žetonem postupu do oblasti odhalení.

LOKACE

Ilus. Alexandre Daiche ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

ZATOPENÝ BROD

3

6

Řiční luhy.
Každá karta odhalená z balíčku setkání, získává Zatracení X, kde X je počet žetonů postupu na této kartě.

Stín: Pokud je útok bez obrany, umístěte Zatopený brod s jedním žetonem postupu do oblasti odhalení.

LOKACE

Ilus. Alexandre Daiche ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

KOSATCOVÉ MOKŘADY

10

10

Mokřady.
Akce: Uděl 1 poškození jednomu hrdinovi, kterého kontroluješ, abys snížil Kosatcových mokřad o 1 do konce fáze. Tento efekt může vyvolat kterýkoliv hráč.

Stín: Každý nepřítel ve střetu s bráncím se hráčem, získává +1 ☠ do konce fáze. (+2 ☠, pokud je tento útok bez obrany.)

LOKACE

Ilus. Trudi Castle ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

KOSATCOVÉ MOKŘADY

10

10

Mokřady.
Akce: Uděl 1 poškození jednomu hrdinovi, kterého kontroluješ, abys snížil Kosatcových mokřad o 1 do konce fáze. Tento efekt může vyvolat kterýkoliv hráč.

Stín: Každý nepřítel ve střetu s bráncím se hráčem, získává +1 ☠ do konce fáze. (+2 ☠, pokud je tento útok bez obrany.)

LOKACE

Ilus. Trudi Castle ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

KOSATCOVÉ MOKŘADY

10

10

Mokřady.
Akce: Uděl 1 poškození jednomu hrdinovi, kterého kontroluješ, abys snížil Kosatcových mokřad o 1 do konce fáze. Tento efekt může vyvolat kterýkoliv hráč.

Stín: Každý nepřítel ve střetu s bráncím se hráčem, získává +1 ☠ do konce fáze. (+2 ☠, pokud je tento útok bez obrany.)

LOKACE

Ilus. Trudi Castle ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

PRONÁSLEDOVÁNÍ PO BŘEHU

15/20

Při odhalení: Prohledej oblast vítězství a odhazovací balíček setkání a vyber nepřítel s největším počtem životů. Vrať tohoto nepřítel do oblasti odhalení. Pokud pomocí tohoto efektu nebyl přidán žádný nepřítel, Pronásledování po břehu získá Nápor. (Tento efekt nejde zrušit.)

ZRADA

Ilus. Alison Thors ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

PRONÁSLEDOVÁNÍ PO BŘEHU

15/20

Při odhalení: Prohledej oblast vítězství a odhazovací balíček setkání a vyber nepřítel s největším počtem životů. Vrať tohoto nepřítel do oblasti odhalení. Pokud pomocí tohoto efektu nebyl přidán žádný nepřítel, Pronásledování po břehu získá Nápor. (Tento efekt nejde zrušit.)

ZRADA

Ilus. Alison Thors ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

ÚTOK OBRŮ

17/20

Při odhalení: Všichni Zlobři ve střetu s hráči útočí. Pokud žádný Zlobr není ve střetu s hráči, Útok obrů získá Nápor.

Stín: Pokud je útočícím nepřítelem Zlobr, vyhodnot tento útok proti každému hráči. (Útok je považován za bez obrany pro každého hráče, který není s tímto nepřítelem ve střetu.)

ZRADA

Ilus. Rafał Hrynkiiewicz ©2012 Middle-earth Enterprises ©2012 FFG

ÚTOK OBRŮ



17/20

Při odhalení: Všichni **Zlobři** ve střetu s hráči útočí. Pokud žádný **Zlobr** není ve střetu s hráči, Útok obrů získá Nápor.

Sítin: Pokud je útočícím nepřítelem **Zlobr**, vyhodnoť tento útok proti každému hráči. (Útok je považován za bez obrany pro každého hráče, který není s tímto nepřítelem ve střetu.)

ZRADA

Ilus. Rafał Hryniewicz © 2012 Middle-earth Enterprises © 2012 FFG

KOUŘÍČÍ KREV



19/20

Při odhalení: Odstraň všechna poškození ze všech nepřátel. Poté, každý hráč zvýší svou úroveň ohrožení o tolik bodů, kolik žetonů poškození odstraní z nepřátel, se kterými je ve střetu. Pokud pomocí tohoto efektu nebyla odstraněna žádná poškození, Kouřící krev získá Nápor.

Sítin: Přesuň všechny žetony poškození z tohoto nepřítele na bránci se postavu. (Pokud je tento útok bez obrany, přesuň žetony poškození na hrdinu, který bude poškozen tímto útokem.)

ZRADA

Ilus. Magali Villeneuve © 2012 Middle-earth Enterprises © 2012 FFG

KOUŘÍČÍ KREV



19/20

Při odhalení: Odstraň všechna poškození ze všech nepřátel. Poté, každý hráč zvýší svou úroveň ohrožení o tolik bodů, kolik žetonů poškození odstraní z nepřátel, se kterými je ve střetu. Pokud pomocí tohoto efektu nebyla odstraněna žádná poškození, Kouřící krev získá Nápor.

Sítin: Přesuň všechny žetony poškození z tohoto nepřítele na bránci se postavu. (Pokud je tento útok bez obrany, přesuň žetony poškození na hrdinu, který bude poškozen tímto útokem.)

ZRADA

Ilus. Magali Villeneuve © 2012 Middle-earth Enterprises © 2012 FFG

