

**STOPY DO GLUMOVI**  
HON NA GLUMA

**Stopa.**  
Hlídaný.

**Reakce:** Poté, co hráči úspěšně splní úkol (přidají na úkol alespoň 1 žeton postupu), mohou získat Stopy po Glumovi, pokud k nim není připojeno žádné setkání. Získané Stopy po Glumovi připojte ke kterémukoli hrdinovi, který plní úkol. (Považujte je za doplněk Okolnost s textem: „Povinné: Poté, co hrdina s tímto doplňkem utrpí poškození nebo opustí hru, vrať tuto kartu navrch balíčku setkání.“)

**CÍL**

Ilus.: David A. Nash © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**STOPY DO GLUMOVI**  
HON NA GLUMA

**Stopa.**  
Hlídaný.

**Reakce:** Poté, co hráči úspěšně splní úkol (přidají na úkol alespoň 1 žeton postupu), mohou získat Stopy po Glumovi, pokud k nim není připojeno žádné setkání. Získané Stopy po Glumovi připojte ke kterémukoli hrdinovi, který plní úkol. (Považujte je za doplněk Okolnost s textem: „Povinné: Poté, co hrdina s tímto doplňkem utrpí poškození nebo opustí hru, vrať tuto kartu navrch balíčku setkání.“)

**CÍL**

Ilus.: David A. Nash © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**STOPY DO GLUMOVI**  
HON NA GLUMA

**Stopa.**  
Hlídaný.

**Reakce:** Poté, co hráči úspěšně splní úkol (přidají na úkol alespoň 1 žeton postupu), mohou získat Stopy po Glumovi, pokud k nim není připojeno žádné setkání. Získané Stopy po Glumovi připojte ke kterémukoli hrdinovi, který plní úkol. (Považujte je za doplněk Okolnost s textem: „Povinné: Poté, co hrdina s tímto doplňkem utrpí poškození nebo opustí hru, vrať tuto kartu navrch balíčku setkání.“)

**CÍL**

Ilus.: David A. Nash © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**STARÝ DROD**

**Říční luhy.**  
X je počet karet spojenců ve hře.

**Stín:** Odhod' ze hry všechny spojence s natištěnou cenou nižší, než je počet lokací s vlastností **Říční luhy** ve hře.

**LOKACE**

Ilus.: Trino Karkhan © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**STARÝ DROD**

**Říční luhy.**  
X je počet karet spojenců ve hře.

**Stín:** Odhod' ze hry všechny spojence s natištěnou cenou nižší, než je počet lokací s vlastností **Říční luhy** ve hře.

**LOKACE**

Ilus.: Trino Karkhan © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**DREVIS TEMNÉHO HVOZDU**

**Les.**  
Dokud je Převís Temného hvozdu aktivní lokací, nelze rušit efekty karet setkání.

*Odpoledne dojeli na pokraj Temného hvozdu a usadili se k odpočinku téměř už pod mohutnými převísitými větvemi jeho prvních stromů.*  
– Hobit

**LOKACE**

Ilus.: Trino Karkhan © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**DREVIS TEMNÉHO HVOZDU**

**Les.**  
Dokud je Převís Temného hvozdu aktivní lokací, nelze rušit efekty karet setkání.

*Odpoledne dojeli na pokraj Temného hvozdu a usadili se k odpočinku téměř už pod mohutnými převísitými větvemi jeho prvních stromů.*  
– Hobit

**LOKACE**

Ilus.: Trino Karkhan © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**DREVIS TEMNÉHO HVOZDU**

**Les.**  
Dokud je Převís Temného hvozdu aktivní lokací, nelze rušit efekty karet setkání.

*Odpoledne dojeli na pokraj Temného hvozdu a usadili se k odpočinku téměř už pod mohutnými převísitými větvemi jeho prvních stromů.*  
– Hobit

**LOKACE**

Ilus.: Trino Karkhan © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**ŘEKA NINGLOR**

**Říční luhy.**  
Dokud je Řeka Ninglor aktivní lokací, na konci každého kola odstraň z ní a ze současného úkolu 1 žeton postupu.

**Stín:** Odstraň 1 žeton postupu ze současného úkolu. (Pokud byl útok bez obrany, odstraň 2 žetony postupu.)

**LOKACE**

Ilus.: David Lacey © 2011 Middle Earth Enterprises © 2011 FFG

**ŘEKA NINGLOR**

2 ♠

4

**Řiční luhy.**  
Dokud je Řeka Ninglor aktivní lokací, na konci každého kola odstraň z ní a ze současného úkolu 1 žeton postupu.

*Stín:* Odstraň 1 žeton postupu ze současného úkolu. (Pokud byl útok bez obrany, odstraň 2 žetony postupu.)

**LOKACE**

Ilus.: David Laason ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

**VÝCHODNÍ BŘEH**

3 ♠

3

**Řiční luhy.**  
Dokud je Východní břeh aktivní lokací, vykládání karet spojenců je o 1 zdroj daného typu dražší.

*Stín:* Pokud nekontroluješ alespoň 1 hrdinu s připojeným doplňkem s vlastností **Stopa**, vrať tohoto nepřítele po jeho útoku zpět do oblasti odhalení.

**LOKACE**

Ilus.: Chris Balesco ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

**VÝCHODNÍ BŘEH**

3 ♠

3

**Řiční luhy.**  
Dokud je Východní břeh aktivní lokací, vykládání karet spojenců je o 1 zdroj daného typu dražší.

*Stín:* Pokud nekontroluješ alespoň 1 hrdinu s připojeným doplňkem s vlastností **Stopa**, vrať tohoto nepřítele po jeho útoku zpět do oblasti odhalení.

**LOKACE**

Ilus.: Chris Balesco ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

**ZÁPADNÍ BŘEH**

3 ♠

3

**Řiční luhy.**  
Dokud je Západní břeh aktivní lokací, vykládání doplňků a událostí je o 1 zdroj daného typu dražší.

*Stín:* Pokud nekontroluješ alespoň 1 hrdinu s připojeným doplňkem s vlastností **Stopa**, má tento nepřítel v tomto útoku dvojnásobnou základní hodnotu ✖.

**LOKACE**

Ilus.: Chris Balesco ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

**ZÁPADNÍ BŘEH**

3 ♠

3

**Řiční luhy.**  
Dokud je Západní břeh aktivní lokací, vykládání doplňků a událostí je o 1 zdroj daného typu dražší.

*Stín:* Pokud nekontroluješ alespoň 1 hrdinu s připojeným doplňkem s vlastností **Stopa**, má tento nepřítel v tomto útoku dvojnásobnou základní hodnotu ✖.

**LOKACE**

Ilus.: Chris Balesco ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

12

1 ♠

1 ✖

0

3

**GOBLINÍ SBĚRACÍ ODPADKŮ**

**Goblin. Skřet.**  
Při odhalení: Každý hráč odhodí vrchní kartu ze svého herního balíčku. Až do konce příští fáze mají Goblíni sběrací odpadků ♠ vyšší o součet natištěné ceny všech takto odhozených karet.

**NEDŘÍTEL**

Ilus.: Jarreau Wimberly ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

12

1 ♠

1 ✖

0

3

**GOBLINÍ SBĚRACÍ ODPADKŮ**

**Goblin. Skřet.**  
Při odhalení: Každý hráč odhodí vrchní kartu ze svého herního balíčku. Až do konce příští fáze mají Goblíni sběrací odpadků ♠ vyšší o součet natištěné ceny všech takto odhozených karet.

**NEDŘÍTEL**

Ilus.: Jarreau Wimberly ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

34

2 ♠

2 ✖

2

6

**MORDORSTÍ LOVCI**

**Mordor.**  
Mordorští lovci mají +2 ✖ a +2 ♠ za každou kartu s vlastností **Stopa** ve hře.

*Stín:* Každý hrdina s připojeným doplňkem s vlastností **Stopa** utrpí 1 poškození. (Pokud byl útok bez obrany, utrpí místo toho 3 poškození.)

**NEDŘÍTEL**

Ilus.: Igor Kisevich ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

34

2 ♠

2 ✖

2

6

**MORDORSTÍ LOVCI**

**Mordor.**  
Mordorští lovci mají +2 ✖ a +2 ♠ za každou kartu s vlastností **Stopa** ve hře.

*Stín:* Každý hrdina s připojeným doplňkem s vlastností **Stopa** utrpí 1 poškození. (Pokud byl útok bez obrany, utrpí místo toho 3 poškození.)

**NEDŘÍTEL**

Ilus.: Igor Kisevich ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG

34

2 ♣  
2 ♠  
2 ♣

6

**MORDORSTÍ LOVCI**

**Mordor.**  
Mordorští lovci mají +2 ♠ a +2 ♣ za každou kartu s vlastností *Stopa* ve hře.

—

**Stín:** Každý hrdina s připojeným doplňkem s vlastností *Stopa* utrpí 1 poškození. (Pokud byl útok bez obrany, utrpí místo toho 3 poškození.)

**NEDRÍTEL**

Ilus. Igor Kobernik ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

34

2 ♣  
2 ♠  
2 ♣

6

**MORDORSTÍ LOVCI**

**Mordor.**  
Mordorští lovci mají +2 ♠ a +2 ♣ za každou kartu s vlastností *Stopa* ve hře.

—

**Stín:** Každý hrdina s připojeným doplňkem s vlastností *Stopa* utrpí 1 poškození. (Pokud byl útok bez obrany, utrpí místo toho 3 poškození.)

**NEDRÍTEL**

Ilus. Igor Kobernik ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

34

2 ♣  
2 ♠  
2 ♣

6

**MORDORSTÍ LOVCI**

**Mordor.**  
Mordorští lovci mají +2 ♠ a +2 ♣ za každou kartu s vlastností *Stopa* ve hře.

—

**Stín:** Každý hrdina s připojeným doplňkem s vlastností *Stopa* utrpí 1 poškození. (Pokud byl útok bez obrany, utrpí místo toho 3 poškození.)

**NEDRÍTEL**

Ilus. Igor Kobernik ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

FALEŠNÁ STOPA

—

Při odhalení: První hráč zvolí jednu kartu s vlastností *Stopa* a zamíchá ji zpět do balíčku setkání. Pokud ve hře není žádná karta s vlastností *Stopa*, vyhodnoťte Falešnou stopu jako nápor.

„Tam jsme se o něm doslechli a soudíme, že dlouho pobyl v tmavých temných pahorcích; nikdy jsme ho však nedostihli. Já jsem si nakonec zoufal.“  
— Gandalf, Společenstvo prstenu

**ZRADA**

Ilus. Ewa Meil Amundsen ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

FALEŠNÁ STOPA

—

Při odhalení: První hráč zvolí jednu kartu s vlastností *Stopa* a zamíchá ji zpět do balíčku setkání. Pokud ve hře není žádná karta s vlastností *Stopa*, vyhodnoťte Falešnou stopu jako nápor.

„Tam jsme se o něm doslechli a soudíme, že dlouho pobyl v tmavých temných pahorcích; nikdy jsme ho však nedostihli. Já jsem si nakonec zoufal.“  
— Gandalf, Společenstvo prstenu

**ZRADA**

Ilus. Ewa Meil Amundsen ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

ZÁPLAVY

—

**Pohroma.**  
Zatracení 1. Nápor.  
Při odhalení: Odstraňte všechny žetony postupu ze všech lokací s vlastností *Ričení tuhy*.

—

**Stín:** Vyhodnoťte efekt „při odhalení“ této karty.

**ZRADA**

Ilus. David Lecossin ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

ZÁPLAVY

—

**Pohroma.**  
Zatracení 1. Nápor.  
Při odhalení: Odstraňte všechny žetony postupu ze všech lokací s vlastností *Ričení tuhy*.

—

**Stín:** Vyhodnoťte efekt „při odhalení“ této karty.

**ZRADA**

Ilus. David Lecossin ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

DOVÍDÁCKY STARÉ BÁBY

—

**Drby.**  
Při odhalení: Odhodte 1 zdroj ze zásoby každého hrdiny (pokud je to možné). Všechny hrdiny, kteří nemohli odhodit zdroj, vyčerpajte.

Spíhá po stromech a hledá hnízda; zalézá do nor a hledá míďata; prosmýkaje se okny a hledá kolébky.  
— Společenstvo prstenu

**ZRADA**

Ilus. Britta Valaszek ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

DOVÍDÁCKY STARÉ BÁBY

—

**Drby.**  
Při odhalení: Odhodte 1 zdroj ze zásoby každého hrdiny (pokud je to možné). Všechny hrdiny, kteří nemohli odhodit zdroj, vyčerpajte.

Spíhá po stromech a hledá hnízda; zalézá do nor a hledá míďata; prosmýkaje se okny a hledá kolébky.  
— Společenstvo prstenu

**ZRADA**

Ilus. Britta Valaszek ©2011 Middle Earth Enterprises ©2011 FFG

**HON ZACÍNÁ**  
HON NA GLIJMA

**1A**

**50**

Gandalf vás požádal o pomoc při pátrání po slizkém tvorovi známém jako Glim. Váš nelehký úkol začne v Údolí Anduinny mezi Temnými hvozdem a Mlžnými horami.

**Rozestavení:** Z balíčku setkání odhálte 1 kartu za každého hráče a položte ji do oblasti odhalení.

Ilus.: Igor Knyžich © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

**HON NA GLIJMA**

**NOVÝ POSTRACH**

**2A**

**50**

„Les byl plný pověstí o něm, vyprávěly se strašné zkašky i mezi zvířaty a ptáky. Lesní lidé říkali, že Hvozď obcházi nějaký nový postrach, příznak, který pije krev.“  
– Společensvo prstenu

Ilus.: Daniel A. Sosa © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

**HON NA GLIJMA**

**NA STODĚ**

**3A**

**50**

„Ale na západním okraji Temného hvozdu stopa zahýbala. Zamířila k jihu a zmizela za hranicemi elfí kontiny.“  
– Gandalf, Společensvo prstenu

Ilus.: Cephalia Esch © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

**HON ZACÍNÁ**  
HON NA GLIJMA

**1B**

**8**

Prozkoumáváte břehy řeky Anduinny. Glim tu jistě hledal něco k snědku.

**Povinné:** Poté, co hráči úspěšně splní úkol, podívá se první hráč na 3 vrchní karty v balíčku setkání. Jednu z nich odhaluje a přidá do oblasti odhalení, zbývající 2 odhodi.

Ilus.: Igor Knyžich © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

**HON NA GLIJMA**

**NOVÝ POSTRACH**

**2B**

**10**

Zvěstí vás zavedly až na okraj Temného hvozdu, v němž Lesní lidé šeptají o novém nočním postrachu...

**Povinné:** Na začátku fáze úkolu se první hráč podívá na 2 vrchní karty v balíčku setkání. Jednu z nich odhaluje a přidá do oblasti odhalení, druhou odhodi.

Ilus.: Daniel A. Sosa © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

**HON NA GLIJMA**

**NA STODĚ**

**3B**

**8**

Hráč, který nekontroluje alespoň 1 hrdinu s kartou cíle s vlastností *Stopa*, nesmí vyslat postavy plnit tento úkol. Pokud v jakýkoliv okamžik není ve hře žádný hrdina s připojenou kartou cíle s vlastností *Stopa*, znovu nahlasyte balíček úkolů pro etapu 2B.

Pokud hráč splní tuto etapu, konečně se zase dostali Glimovi na stopu a zvítězili.

Ilus.: Cephalia Esch © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

**DOVÍDÁCKY STARÉ DÁBY**

**Drby.**

**Při odhalení:** Odhodte 1 zdroj ze zásoby každého hrdiny (pokud je to možné). Všechny hrdiny, kteří nemohli odhodit zdroj, vyčerpajte.

*Spíhá po stromech a hledá hnízda; zalézá do nor a hledá mláďata; prosmykuje se okny a hledá kolébky.*  
– Společensvo prstenu

**ZRAĎA**

Ilus.: Brian Yáñezová © 2011 Middle-earth Enterprises © 2011 FFG

