

# PÁN PRSTENŮ

## KARETNÍ HRA

### Mrtvé močály

#### Úroveň obtížnosti = 5

Poté, co hrdinové zachytili Glumovu stopu v kopcích Emyr Muil, sledují ho dále do Mrtvých močálů, kam prchl v zoufalé snaze vyhnout se pronásledovatelům. S pocitem, že už se pátrání chýlí ke konci, vstoupí hrdinové do zrádných mokřadů s odhodláním chytit to stvoření živé.

Balíček setkání pro scénář Mrtvé močály sestavíte ze všech karet těchto sad: Mrtvé močály, Sauronova paže a Divočina. (Sady Sauronova paže a Divočina naleznete v základní hře Pán prstenu.)



#### Test úniku

V tomto scénáři musí hráči čas od času provést TEST ÚNIKU. Tyto testy představují Glumovy pokusy pronásledovatele zmást a svést je ze stopy.

Hráč nejdříve vybere postavy, které test úniku provedou. Vybrané postavy vyčerpá a vyšle je na test. Každá takto vyslaná postava spočítá svou celkovou . Po vyslání mohou hráči provádět akce a hrát karty událostí. Pokud má test úniku provést jediný hráč, pouze on smí na test vyslat své postavy. Pokud má test úniku provést celá skupina, mohou své postavy vyslat všichni hráči.

Jakmile jsou postavy vyslány, je z balíčku setkání vyložen určitý počet karet (podle textu karty, která nařídila test úniku). Na mnoha kartách v balíčku bude tučně zvýrazněna vlastnost „Únik“. Pokud na kartě tento text chybí, je základní hodnota úniku dané karty nula. Všechny ostatní efekty takto použitých karet setkání ignorujte. Jakmile jsou tyto karty vyloženy, porovnejte celkovou vyslaných postav a celkovou hodnotu úniku, tím zjistíte, zda byl test úspěšný.

Pokud je celková postav vyslaných do testu vyšší než celková hodnota úniku, test byl úspěšný a nic se nestalo.

Pokud je celková postav vyslaných do testu stejná nebo menší než celková hodnota úniku, test byl neúspěšný a hráči postupují podle instrukcí na kartě, která test vyvolala.

Poté umístíte všechny karty setkání použité v testu úniku na odhazovací balíček.

**Příklad:** Na kartě „Soumrak“ je napsáno:  
„**Při odhalení:** První hráč provede test úniku: z balíčku setkání vyloží 2 karty. Je-li test neúspěšný, umístíte na kartu Gluma 1 žeton zdroje a zvýšíte úroveň ohrožení každého hráče o 2.“

Při odhalení této karty se Tomáš jako první hráč rozhodne vyslat Éowyn (4 ) aby provedla test úniku. Tomáš může vyslat více postav, ale neudělá to. Poté, co vyslal Éowyn, vyloží z balíčku setkání 2 karty. Jsou to „Obří bažinný červ“ (s hodnotou úniku 2) a „Skrz mlhu“ (s hodnotou úniku 3). Protože celková vyslaných postav je 4, což je méně než celková hodnota úniku 5, Tomáš v testu úniku neuspěl. Postupuje podle instrukcí na kartě Soumrak – umístí na Gluma 1 žeton zdroje a všichni hráči si zvýší úroveň ohrožení o 2. Nakonec jsou použité karty setkání umístěny na odhazovací balíček.

#### Instrukce „Znovu nachystat balíček úkolů“

V průběhu hry mohou dostat hráči instrukci „znovu nachystat balíček úkolů pro etapu 1B“. Hráči vezmou kartu úkolu dříve splněné etapy 1 a vrátí ji do balíčku úkolů, jako by tuto etapu právě začínali. Protože se vracíte do etapy 1B, **nepostupujte** podle instrukcí na straně 1A. Všechny žetony postupu, které se případně nacházejí na současném úkolu, jsou před novým chystáním balíčku úkolů odstraněny. Žetony postupu na aktivní lokaci zde zůstávají. Všechny ostatní karty, včetně těch v oblasti odhalení, zůstávají beze změny.



© Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nemí být reprodukována bez svolení. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Card Game, Conflict at the Gate, a postavy, události, předměty a místa z nich jsou obchodní značkou nebo registrovanou obchodní značkou společnosti Sial Exerzta Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou s jejich svolením použita společností Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, Logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou obchodní značky a registrované obchodní značky společnosti Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníkům. Fantasy Flight Games sídlí na adrese 1975 West Country Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, tel.: 651-439-1905. Tato informace určovány pro budoucí použití. Skutečné herní součásti se mohou od zde vyobrazených lišit. **VAROVÁNÍ!** Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí vdechování malých částí. **UPOZORNĚNÍ!** obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. **VAROVÁNÍ!** Nevhodné pro děti mladší než 3 roky. Obsahuje drobné části, kterými by sa mohli zadusit. **UPOZORNĚNÍ!** obal nie je hračka, odstráňte ho z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadušenie. Vyrobeno v Číně. / Vyrobené v Číně. Použitý obal odhodte do koše. / Použitý obal odhodte do koša.

Příprava české verze: Petr Šmerák, Barbora Kohoutková, Lenka Dušková, Hana Jarolímová, Vladimír Krst, Tereza Ziková.



PROOF OF PURCHASE

The Dead Marshes  
MEC06

1-978-1-61661-105-7-1