

# PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

## Stín a plamen

**Obtížnost = 8**

*Hrdinové unikli z temné hloubky pod doly a ocitli se ve Třetí hlubinné, poblíž Východní brány. Skřeti už se houfují, ale před nimi se tyčí ještě mnohem strašnější nepřítel. Durinova zhouba povstala z hlubin, aby znovu obléhala síně trpaslíků...*

*„Stín a plamen“ se hraje s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Stín a plamen, Hlubiny Morie a Goblíni z hlubin. (Sady Hlubiny Morie a Goblíni z hlubin najdete v rozšíření karetní hry Pán prstenů Khazad-dûm.)*



## Klíčové slovo „Regenerace X“

Nepřítel s klíčovým slovem Regenerace si v každém kole vyléčí uvedené množství poškození. Toto se děje ihned po předání žetonu prvního hráče ve fázi obnovení, před akcemi hráčů.

## Klíčové slovo „Nezničitelný“

Klíčové slovo Nezničitelný je poprvé použito ve scénáři Stín a plamen. Nepřítele s tímto klíčovým slovem nelze zničit běžným poškozením, i kdyby byl počet žetonů poškození stejný jako počet jeho životů.

## Durinova zhouba

Durinova zhouba zůstává v oblasti odhalení a je vždy ve střetu se všemi hráči, jejichž ohrožení je 1 nebo vyšší, takže současně může přidat ohrožení v oblasti odhalení a útočit. Durinova zhouba útočí jednou na každého hráče, se kterým je ve střetu, a to během kroku, kdy útočí běžní nepřátelé. (Na začátku boje dejte Durinově zhoubě jednu

kartu stínu za každého hráče ve střetu.) Každou kartu stínu vyhodnoťte jednou a po dokončení útoku odhodťte (aby neměla Durinova zhouba výhodu z více než jedné karty stínu současně).

Pokud se hráči, jehož ohrožení není 1 nebo víc, během boje úroveň ohrožení zvýší, zaútočí Durinova zhouba i na něj, pokud ještě neskončila svůj krok vyřešení útoku (Durinova zhouba už ale nedostane kartu stínu).

Hráči mohou na Durinovu zhoubu útočit běžným způsobem. Nesmí na ni útočit spolu, ledaže by použili klíčové slovo Střelec nebo podobný efekt karty.

## Jedinečné karty setkání

Jedinečná karta setkání (jako např. „Ohnivý meč“ a „Důtky s mnoha řemínky“) nemohou vstoupit do hry, pokud už v ní stejná karta je. Pokud k tomu dojde, ignorujte efekty dané karty a odhodťte ji na odhazovací balíček setkání.

## Klíčové slovo „Utajení X“

Utajení je nové klíčové slovo, poprvé použité na hracích kartách série Trpasluj. Utajení snižuje cenu, za kterou lze takovou kartu hrát, o uvedenou hodnotu, avšak pouze za předpokladu, že ohrožení hráče, který tuto kartu hraje, je 20 nebo nižší. Utajení se vztahuje pouze na karty, které vykládáte nebo hrajete z ruky, a nikdy nemodifikuje natištěnou cenu karty.



Příprava české verze: Barbora Kohoutková, Lenka Dušková, Petr Šmerák, Gabriela Kupcová, Hana Jarolimová, Jiří Ledvinka, Vladimír Krist

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Middle-earth, The Lord of the Rings a postavy, události, předměty a místa z nich jsou obchodní značkou nebo registrovanou obchodní značkou Sauli Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou s jejich svolením použita společností Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, logo FFG, Living Card Game, LLC a logo LCG jsou obchodní značky a registrované obchodní značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníkům. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA, tel: 651-639-1905. Úchvejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí zadušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použití obal odhodte do koše. Použití obal odhodte do koše. Vyrobeno v Číně. / Vyrobeno v Číně.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

PROOF OF  
PURCHASE  
| Shadow and Flame |  
MEC14  
| 978-1-61661-261-0 |