

Přehled herních součástí

Dědicové Númenoru, rozšíření karetní hry Pán prstenů, obsahuje následující herní součásti:

- Tato pravidla
- 165 karet:
 - 2 karty hrdinů
 - 48 herních karet
 - 103 karet setkání
 - 12 karet úkolů

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

DĚDICOVÉ NÚMENORU ROZŠÍŘENÍ

„Nevěřte, že v zemi Gondor zanikla númenorejská krev a byla zapomenuta všechna hrdost a důstojnost. Naše srdnatost dosud ovládá divoký lid z Východu a morgulské hrůzy drží v šachu; a jenom tak je udržován mír a svoboda v zemích za námi, výspou Západu. Jestliže však bude dobyt říční tok, co pak?“

–Boromir, Společenstvo prstenu

Vítejte v *Dědicích Númenoru*, rozšíření *Pána prstenů: karetní hry*. Toto rozšíření odhaluje východní Gondor v letech předcházejících *Válce o Prsten*. Přináší tři originální scénáře, v nichž se hráči vydají za náročnými úkoly v době zmítané boji a konflikty.

Webové zdroje

Online tutorial, vyhledávání scénářů a komunitní diskuzní fóra najdete na:

www.fantasyflightgames.com



Pravidla a nové pojmy

Jedinečné karty

Pokud má jakýkoli hráč ve hře jedinečnou kartu, on ani žádný jiný hráč nesmí zahrát nebo přivést do hry další kartu se stejným názvem. Tedy pokud hráč použije jedinečného hrdinu, spojenec se stejným názvem nemůže vstoupit do hry. Jestliže jedinečný hrdina z nějakého důvodu opustí hru, hráči mohou použít jinou kartu se stejným názvem jako tento hrdina. Tento hrdina se poté nemůže vrátit do hry, dokud je karta se stejným názvem ve hře.

Nová klíčová slova

Dědicové Númenoru přináší 3 nová klíčová slova: „lukostřelba“, „bitva“ a „obléhání“. Efekty těchto klíčových slov jsou vysvětleny dále.

Lukostřelba X

Je-li karta s klíčovým slovem lukostřelba ve hře, hráči musí na začátku fáze boje přidělit postavám poškození, které je rovno uvedené hodnotě lukostřelby. Toto poškození může být uděleno postavám libovolného hráče a může být rozděleno mezi hráče, jak uznají za vhodné. Pokud se hráči neshodnou, jak toto poškození rozdělit, rozhodne o tom první hráč. Je-li ve hře více karet s klíčovým slovem lukostřelba, jejich efekt se sčítá. Pamatujte, že ♣ poškození z lukostřelby neblokuje.

Příklad: Tomáš a Marek hrají scénář „Do Ithilienu“ a ve hře jsou dvě karty Jižanští žoldáci. Každá z těchto karet má klíčové slovo lukostřelba X, kde X je počet hráčů ve hře. To znamená celkovou hodnotu lukostřelby 4. Na začátku fáze boje se hráči rozhodnou přidělit 2 poškození Markovu spojenci Gandalfovi a 2 poškození Tomášovu hrdinovi Denethorovi.



Bitva

Jestliže karta úkolu obsahuje klíčové slovo bitva, postavy plnící tento úkol si při jeho vyhodnocení počítají celkový ♠ namísto ♣. Nepřátelé a lokace v oblasti odhalení stále používají ♣.

Příklad: Tomáš vyšle postavy Gandalfa a Stopaře z Ithilienu plnit úkol Přepadení v Ithilienu, který má na kartě (1B) klíčové slovo bitva. Při vyhodnocování úkolu Tomáš místo celkové ♣ postav sečte jejich ♠. Gandalf má 4 ♠ a Stopař z Ithilienu 1 ♠, celkem tedy 5 ♠. Tomáš součet porovná s celkovou ♣ v oblasti odhalení, která je právě nyní 3. Tomáš tedy v plnění úkolu uspěl a může tak přidat 2 žetony postupu na kartu úkolu.

Obléhání

Je-li na kartě úkolu klíčové slovo obléhání, postavy plnící tento úkol si při jeho vyhodnocení počítají celkovou ♣ namísto ♣. Nepřátelé a lokace v oblasti odhalení i nadále používají ♣.

Nebezpečí v Pelargiru

Obtížnost = 5.

Sauronův stín se šíří a zahaluje zemi, jeho zloba se obrací proti Gondoru. Naši hrdinové připluli z Šedých přístavů na severozápadě, připraveni na žádost Bílé rady pomoci následovníkům Númenoru vzdorovat temným silám Mordoru. Po příjezdu do přístavu Pelargir je přivítán pán Alcaron, šlechtic z města Minas Tirith. Pán Alcaron má velmi důležité informace pro Faramira, ale velmi se obává, že jej Nepřítel sleduje, a tak požádá hrdiny, aby Faramirovi doručili důležitý svitek. Když se objeví banda ničemů s úmyslem překazit předání zprávy, hrdinové souhlasí...

Balíček Nebezpečí v Pelargiru sestavíte ze všech karet z těchto sad: Nebezpečí v Pelargiru, Ulice Gondoru a Banditi. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Do Ithilienu

Obtížnost = 4.

Hrdinové dorazili až k zeleným hranicím Ithilienu a vnořili se do lesních dálav s jediným cílem - najít Faramira a doručit svitek od pána Alcarona. Tam se setkali s Celadorem, gondorským hraničářem, který hrdiny informoval o Faramirově cestě do Cair Androsu, kam stáhl své muže v předtuše přepadení této ostrovní pevnosti. Celador se nabídl, že hrdiny doprovodí do Cair Androsu po tajných lesních stezkách – poté, co jeho hraničáři přepadnou hordu Jižanů pochodujících na sever po Ithilienské cestě. Vděční za Celadorovu nabídku a aby nezůstali stranou, rozhodnou se naši hrdinové bojovat dobrovolně po boku hraničářů...

Balíček Do Ithilienu sestavíte ze všech karet z těchto sad: Do Ithilienu, Tisnivý hvozd, Tvorové lesa, a Jižané. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Karty cílů-spojenců

V tomto scénáři může hráč narazit až na 3 karty cílů-spojenců, Celadora a 2 kopie Strážce z Ithilienu. Karta cíle-spojence má vlastnosti cíle i spojence. Text každé z těchto karet ji přiřazuje k úkolu, pokud je karta v oblasti odhalení. To znamená, že hráč započítává hodnoty těchto karet při vyhodnocování úkolu. Efekty karet ovlivňujících postavy vyslané plnit úkol mohou působit i na tyto karty cílů-spojenců.

Pokud nějaký efekt dovolí hráči převzít kontrolu nad kartou cíle-spojence, hráč kartu přesune do své herní oblasti a může ji začít používat jako běžného spojence. Když se tak stane, karta již dále není součástí oblasti odhalení ani přiřazená k úkolu. (Pokud ji hráč k úkolu nepřiradí v průběhu fáze úkolu.)

Obléhání Cair Androsu

Obtížnost = 7.

Ostrovní pevnost Cair Andros stráží gondorský nejsevernější přechod přes řeku Anduinu. Naši hrdinové konečně dosáhli vstupu do pevnosti, ale s nimi se na východním břehu objevila i rojnice pronásledovatelů. Vstoupili do citadely a svitek pána Alcarona se tak konečně dostal do Faramirových rukou. Rozduněly se bubny, rozezněly rohy a ozval se dupot mnoha nohou. Armáda Skřetů a Jižanů se chystá k útoku a hrdinové se připravují na bitvu. Padne-li Cair Andros, zkáza Gondoru je blízko...

Balíček Obléhání Cair Androsu sestavíte ze všech karet z těchto sad: Obléhání Cair Androsu, Jižané, Elita Mordoru, a Plenící skřeti. Tyto sady jsou označeny následujícími symboly:



Poškození v lokaci

V tomto scénáři může být po hráči požadováno, aby umístil poškození do konkrétní lokace. Takové poškození je umístěno odděleně od žetonů postupu v lokaci a nepříčítá se k nim při jejím prozkoumávání. (Obdobně nejsou žetony postupu v lokaci považovány za poškození.) Poškození samo o sobě nedělá nic, ale může na něj být odkázáno efektem karty. Je-li aktivní 1. etapa úkolu, Obrana, poškození udělené lokaci s nejnižším stupněm ohrožení útokem bez obrany se nepřenáší na další lokaci **Bojiště**.



Odebrání etapy úkolu

Hráčům může být v tomto scénáři nařízeno odebrat etapu z balíčku úkolů. Kartu s odebíranou etapou odložte stranou zcela mimo hru. Odložená karta již dále není považována za součást scénáře a hráči se tak ocitají blíže úspěšnému dokončení úkolu. Pokud hráči dokončí etapu úkolu a následující byla mezitím odebrána, pokračují další etapou (o číslo vyšší), která je v balíčku úkolů.

Příklad: Tomáš a Marek právě zdolali etapu 2, Posílení břehů. Etapa 3, Průlom na přístupové cestě, byla předtím z balíčku úkolů odebrána a odložena mimo hru. Tomáš a Marek tak pokračují přímo k etapě 4, Průlom u citadely.

Symbol rozšíření

Karty rozšíření *Dědicové Númenoru* poznáte podle tohoto symbolu před číslem každé karty.



Ilustrace na obalu:
Lucas Graciano

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. *Heirs of Númenor*, Middle-earth, *The Lord of the Rings* a postavy, události, předměty a místa z nich jsou obchodní značkou nebo registrovanou obchodní značkou Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou s jejich svolením použita společností Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply je obchodní značka Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou 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. Uchovejte 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 rokov. Obsahuje malé části – nebezpečenstvo zadusenia. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhoďte do koše. / Použitý obal odhoďte do koša. Vyrobeno v Číně. / Vyrobené v Číně.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
Heirs of Númenor
MEC17
1978-1-61661-445-1