

PÁN PRSTENŮ

KARETNÍ HRA

SPRÁVCOVY OBAVY

Úroveň obtížnosti = 5

Hrdinové doputovali do Minas Tirith se zprávou o vítězství u Cair Androsu a Faramirovým vzkazem pánu Alcaronovi. Když ale vstoupili do města, zjistili, že pán Alcaron odcestoval za důležitým posláním na sever od Anórienu. Brzy je však tajně svolal do Bílé věže sám Denethor, Správce Gondoru. Doneslo se mu, jak byli hrdinové stateční při obraně Cair Androsu, a že mají důvěru pána Alcarona. Napadlo ho, že se nově příchozí skvěle hodí pro zvláštní úkol důvěrné povahy.

V soukromí svých vnitřních komnat požádal Denethor hrdiny o laskavost v ošemetné záležitosti. Obává se, že v samotných zdech Minas Tirith roste spiknutí: tajná frakce s rozkazy z Mordoru, která se chce ujmout správcovství a vydat Gondor Sauronovi. Žádá hrdiny, aby odhalili, nakolik jsou jeho informace pravdivé...

„Správcovy obavy“ se hrají s balíčkem setkání, který sestavíte ze všech karet následujících sad: Správcovy obavy, Ulice Gondoru a Banditů. (Ulice Gondoru a Bandity najdete v rozšíření karetní hry **Pán prstenů: Dědicové Númenoru**.)



Rozestavení

Než začnete hrát „Správcovy obavy“, vyberte ze sad Ulice Gondoru a Lupiči všechny karty nepřátel, stejně jako karty cílů s vlastností **Stopa**, které najdete v sadě Správcovy obavy, a všechny je zamíchejte do samostatného balíčku. To bude balíček „podsvětí“, oddělený od balíčku setkání. Dále odstraňte z balíčku setkání všechny 3 karty nepřátel s vlastností **Padouch** a všechny 3 karty cílů s vlastností **Intrika**. Z karet **Padouchů** náhodně vyberte jednu a odložte ji stranou lícem dolů; to je karta „skrytého“ nepřítele. Zbývající dvě karty **Padouchů** odstraňte ze hry (aniž byste se na ně podívali). Totéž proveďte s kartami **Intrik**. Odložená karta **Intriky** je karta „skryté“ intriky.

Klíčové slovo „Podsvětí X“

V tomto scénáři se hrdinové pokoušejí odhalit zlovolné spiknutí v Minas Tirith. Skrytá rizika, kterým při tom budou čelit, představují karty lokací s klíčovým slovem „podsvětí“. Když taková lokace vstoupí do hry, vezměte z vrchu balíčku podsvětí X karet a umístěte je lícem dolů na hromádku pod danou lokaci.

Když lokace opustí hru, případné karty umístěné na hromádce pod ní se postupně odhalí a přidají do oblasti odhalení. Když se má karta z balíčku podsvětí odhodit, umístěte ji na odhazovací balíček setkání. Pokud je z balíčku setkání odhalena karta s klíčovým slovem podsvětí, avšak v balíčku podsvětí už nezbyly karty, nemá toto klíčové slovo žádný efekt.

Příklad: Z balíčku setkání je odhalena karta *Domy mrtvých*, která má klíčové slovo podsvětí 2. První hráč ji přidá do oblasti odhalení, z vrchu balíčku podsvětí vezme 2 karty a umístí je na sebe lícem dolů pod kartu *Domy mrtvých*.



NEČTĚTE NÁSLEDUJÍCÍ TEXT, DOKUD HRDINOVÉ V TOMTO ÚKOLU NEZVÍTĚJÍ

Když byl vůdce vzpoury zničen a spiknutí, jak se zdálo, ztroskotalo, Denethorova úleva byla zjevná a odměna štědrá. Avšak i když se Bílé město pozvolna uklidňuje, stále vám něco dělá starosti. Některé stopy se nepodařilo vysvětlit, někteří svědci nebyli k nalezení. Přestože byl mocný vůdce poražen, spiknutí se zřejmě dále rozrůstá.

V následujících týdnech jste tiše hledali další odpovědi. Pomalu jste postupovali, až jste se najednou ocitli téměř v srdci temnoty. Jako zmije lapená ve vlastním hnízdě, stočená a jedovatá, přežil v úkrytu strůjce spiknutí a vyslal na naše hrdiny zoufalý útok. Ale stejně jako

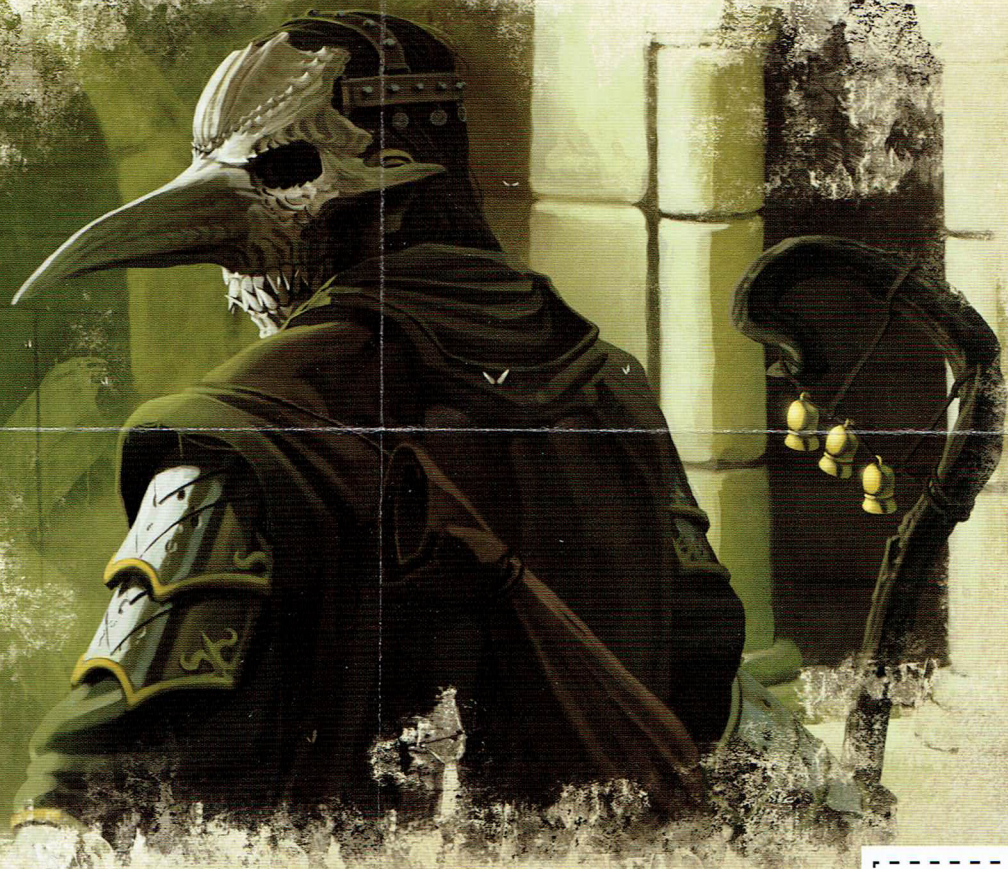
mnoho nepřátel před nimi, vrahové z Haradu neuspěli.

Poté, co byl vůdce vzpoury zničen, nejlepší zabijáci mrtvi a jeho vlastní identita téměř odhalena, rozhodl se utajený služebník Mordoru s několika zbylými nohsledy raději z města uprchnout.

Když se Denethor dozvěděl, že jeho stínový nepřítel stále dýchá, naléhal na hrdiny, aby se pustili do pronásledování. A tak začíná váš lov, pro který vás Správce vybavil rychlými koňmi a svou pečeti. Avšak vychytralý uprchlík mazaně mění směr a vy jeho stopu sledujete téměř čtrnáct dní.

Vedla nejprve na sever, potom zahrnula západním směrem podél kopcovitého předhůří a zavedla vás tak na okraj Drúadanského lesa, divokého místa s nebezpečnou pověstí...

Příběh pokračuje v „Drúadanském lese“, druhém balíčku dobrodružství z cyklu „Proti Stínu“.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez souhlasu Middle-earth, The Lord of the Rings a potvrdit, přednětý a místa z nich jsou obchodní značkou nebo registrovanou obchodní značkou Sauron's Lair Company a/či Middle-earth Enterprises a jsou jejich součástí společností Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, logo FFG, Living Card Game, LCG a logo LCG jsou obchodní značkou a registrované obchodní značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníky. Fantasy Flight Games sídlí v 1955 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA, tel. 651-439-1900. Uložte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou lišit od zobrazených obrázků. **UPOZORNĚNÍ:** Nehodí se pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka. Před použitím si přečtěte a dodržte všechny pokyny. **UPOZORNĚNÍ:** Nehodí se pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka. Před použitím si přečtěte a dodržte všechny pokyny. **UPOZORNĚNÍ:** Nehodí se pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka. Před použitím si přečtěte a dodržte všechny pokyny. **UPOZORNĚNÍ:** Nehodí se pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka. Před použitím si přečtěte a dodržte všechny pokyny. **UPOZORNĚNÍ:** Nehodí se pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Část není hračka. Před použitím si přečtěte a dodržte všechny pokyny.



PROOF OF
PURCHASE

The Steward's Fear
MEC18
1978-1-61661-554-3 I

Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o., Barbora Kohoutková, Lenka Dušková, Tomáš Kunz