PÁN PRSTENŮ
KARETNÍ HRA

DVĚ VĚŽE
ROZŠÍŘENÍ SÁGY

„Nic z toho, co jsme v poslední době utrpěli, se nezdálo tak bolestné jako zrada Železného pasu. I jako pán a velitel začal být Saruman velice silný. Ohrožuje Rohanské a odpoutává jejich pomoc od Minas Tirith, právě když z Východu přichází hlavní úder. Přesto je zrádná zbraň vždycky nebezpečím pro ruku. Saruman také pomýšlel na to, aby uchvátil Prsten pro sebe, nebo aspoň chytil do pasti nějaké hobity pro své zlé záměry.
– Gandalf, Dvě věže

Vítá vás *rozšíření ságy Pán prstenů: Dvě věže* pro *Pán prstenů: karetní hru*! Na rozdíl od ostatních *rozšíření Pána prstenů: karetní hry,* která se věnují novým dobrodružstvím z prostředí Středozemě, rozšíření ságy dávají hráčům příležitost přímo se zapojit a prožít stěžejní okamžiky z klasických románů J. R. R. Tolkiena.

Rozšíření ságy Dvě věže umožňuje hráčům připojit se k Aragornovi a jeho společníkům, kteří se ženou přes Rohan, aby bojovali proti zradě Sarumana, a poté se zúčastnili výpravy Froda Pytlíka za zničením Jednoho prstenu a porážkou Saurona. V tomto rozšíření najdete šest scénářů ze stránek knihy *Dvě věže*, ve kterých si mohou hráči prožít druhou třetinu příběhu *Pána prstenů*.

Přehled součástí

Rozšíření ságy Dvě věže obsahuje následující součásti:

- Tento přehled pravidel
- 330 karet rozdělených na:
  - 6 karet hrdinů
  - 63 herních karet
  - 17 karet úkolů
  - 218 karet setkání
  - 6 karet kampaní
  - 20 karet výhod a strastí

Symbol rozšíření

Karty z tohoto rozšíření rozeznáte podle tohoto symbolu uvedeného před pořadovým číslem karty:

Pravidla rozšíření ságy

Toto rozšíření obsahuje klíčové události a konflikty, které se objevují v knize *Dvě věže*. Protože tyto události navazují na hrdinské činy Froda a Aragorna a izolujícího vlivu Jednoho prstenu, mají scénáře v tomto rozšíření další pravidla, která se používají při hraní scénářů v rozšíření ságy.

Příprava hry

Při přípravě scénáře v *rozšíření ságy Dvě věže* musí první hráč převzít kontrolu nad příslušným hrdinou sféry Společenstva následujícím způsobem:

- Při přípravě scénářů *Skurut-hai*, *Helmův žleb* nebo *Cesta k Železnému pasu* přebírá první hráč kontrolu nad Aragornem (1).
- Při přípravě scénářů *Přechod přes Močály*, *Cesta ke křižovatce* nebo *Doupě Oduly* se první hráč ujme ovládání hrdiny ze sféry s vlastností ***Ten, kdo nese prsten*** na začátku hry a připojí k tomuto hrdinovi Jeden prsten.

Pravidla odhalování ságy

Při hraní scénářů v rozšířeních ságy odhalují hráči karty setkání jednotlivě v pořadí hráčů během fáze plnění úkolů. Počínaje prvním hráčem, každý hráč odkryje 1 kartu setkání a vyhodnotí ji před tím, než další hráč odkryje svoji kartu setkání. Pokud má karta setkání efekt, který dává pokyny „vám“, pak se karta setkání vztahuje na hráče, který kartu odhalil. Pokud hráč odhalí kartu s klíčovým slovem „Nápor“, odhalí ještě jednu kartu setkání, než hra přejde k dalšímu hráči. Karty setkání s klíčovým slovem „Zatracení X“ mají vliv na všechny hráče.“

Saruman, Gríma a Sméagol

Během hraní scénářů v *rozšíření ságy Dvě věže*, hráči nemohou použít žádné karty spojence nebo hrdiny s názvem Saruman, Gríma nebo Sméagol.

Herní karty z rozšíření ságy

Rozšíření ságy Dvě věže obsahuje karty, které si mohou hráči zařadit do svých balíčků při hraní scénářů v *rozšíření ságy Pán prstenů: karetní hře*. Většina nových herních karet je plně kompatibilní se všemi scénáři ze hry *Pán prstenů: karetní hra*, ale několik málo je jich určeno výhradně pro hraní scénářů z rozšíření ságy.

Sféra Společenstva

Sféru Společenstva poznáte podle symbolu a jedná se o sféru vlivu ve hře *Pán prstenů*: *karetní hra,* která se řídí vlastními pravidly. Sféra Společenstva klade důraz na sebeobětování a odhodlání udatných hrdinů, kteří se vydali na náročné dobrodružství s cílem zničit Jeden prsten a zachránit svět před Sauronovou hrozbou.

Hrdiny ze sféry Společenstva je možné používat pouze při hraní scénářů z rozšíření ságy. Stejně tak je v každý okamžik možné hrát pouze s jedním hrdinou ze sféry Společenstva. Není tedy možné, aby se ve hře ve stejnou dobu nacházelo více hrdinů ze sféry společenstva.

Hrdinové sféry Společenstva

Rozšíření ságy Dvě věže obsahuje nové verze dvou hrdinů: Aragorna a Froda Pytlíka, kteří patří do sféry Společenstva. Kdykoli bude ve hře verze jednoho z těchto hrdinů, ostatní hráči mají zakázáno začít hrát s některou z ostatních verzí těchto hrdinů coby výchozích hrdinů, stejně jako nesmí některou z ostatních verzí Aragorna a Froda přidat do svého balíčku.

Každý hrdina získá během fáze zdrojů 1 zdroj. Mimo placení za karty ze sféry Společenstva je možné zdroje ze zásob zdrojů hrdiny použít k zaplacení za neutrální karty.

Protože tyto verze Aragorna a Froda Pytlíka patří do sféry Společenstva, nelze je použít jako hrdiny při hraní scénářů z jiných produktů než z rozšíření ságy.

Pokud hráč přijde o kontrolu hrdiny, který je jeho poslední, je tento hráč okamžitě vyřazen ze hry.

Aragorn

Aragorn se nezapočítává do limitu počtu hrdinů. Proto první hráč může začít hru až se 4 hrdiny, které ovládá, pokud je jeden z těchto hrdinů Aragorn.

Na kartě Aragorn je text: „První hráč získá kontrolu nad Aragornem.“ Kdykoli si hráči během fáze obnovení předají žeton prvního hráče, první hráč získá kontrolu nad Aragornem, a to společně se všemi zdroji z Aragornových zásob zdrojů a všemi kartami k němu připojenými.

Na kartě Aragorn je také následující text: „**Pokud Aragorn opustí hru, hráči prohrávají.**“ Tento text nelze měnit pomocí efektů karet.

Frodo Pytlík

Tato nová verze Froda Pytlíka je jediným hrdinou s vlastností ***Ten, kdo nese prsten*** v tomto rozšíření.

Jeden prsten

Rozšíření ságy Dvě věže obsahuje Jeden prsten, kartu cíle, kterou hráči **musí** použít při hře *Přechod přes Močály, Cesta ke křižovatce* nebo *Doupě Oduly*. Při přípravě jakéhokoli z těchto scénářů musí první hráč připojit Jeden prsten k postavě s vlastností ***Ten, kdo nese prsten***, kterou ovládá.

Po připojení k hrdinovi je platný text Jednoho prstenu: „Připojený hrdina nezapočítává do limitu počtu hrdinů.“ Proto první hráč může začít hru až se čtyřmi hrdiny, za předpokladu, že jeden z nich je ***Ten, kdo nese prsten*** s připojenou kartou Jeden prsten.

Na kartě Jeden prsten je také uveden následující text: „**Pokud Jeden prsten opustí hru, hráči prohrávají**.“ Stejně jako v románové předloze musí hráči důsledně střežit ***Toho, kdo nese prsten,*** protože pokud hrdina s tímto doplňkem opustí hru, opustí ji společně s Jedním prstenem a hráči prohrávají.

Pravidla hry pro více hráčů - Jeden prsten

Na kartě Jeden prsten je také uveden následující text: „První hráč získává kontrolu nad připojeným hrdinou.“ Kdykoli si hráči během fáze obnovení předají žeton prvního hráče, první hráč získá kontrolu nad hrdinou s titulem ***Ten, kdo nese prsten*** a připojeným doplňkem. A to společně se všemi zdroji ze zásob zdrojů hrdiny a všemi kartami k němu připojenými.

Pokud je hrdina s připojeným doplňkem Jeden prsten jediným hrdinou hráče a daný hráč tohoto hrdinu předá jinému hráči, je tento hráč bez hrdinů okamžitě vyřazen ze hry.

Režim kampaně

Rozšíření ságy Dvě věže obsahuje nové karty kampaní, výhod a strastí, se kterými můžou hráči režimu kampaně navázat na dobrodružství z kampaně *Pána prstenů*, kterou začali v *rozšíření ságy Společenstvu prstenu*.

Rozšíření ságy jsou navržena s důrazem na hraní v režimu kampaně, ale po domluvě si hráči mohou zahrát scénáře i jako samostatná dobrodružství. Úplná pravidla režimu kampaně najdete na stranách 28–30 v Pravidlech hry, která jsou součástí základní sady.

Pravidla pro režim kampaně – Aragorn

Při přípravě scénáře v režimu kampaně, který obsahuje kartu Aragorna, hráč, který předtím zaznamenal Aragorna jako jednoho ze svých hrdinů do záznamu kampaně, ztrácí nad touto svou verzí Aragorna kontrolu. Tento hráč si může vybrat jiného hrdinu, který nahradí Aragorna, aniž by si hráči museli navýšit úroveň ohrožení o +1. Zaznamenejte nového hrdinu do záznamu kampaně. Všechny karty s klíčovým slovem Trvalé, které byly přiloženy k předchozí verzi Aragorna, se přenesou na kartu Aragorna.

Pokud byl Aragorn dříve přidán na seznam padlých hrdinů, odstraňte jeho jméno ze seznamu a všichni hráči budou mít trvale počáteční úroveň ohrožení navýšenu o 1.

Pravidla a nové výrazy

Lukostřelba X

Po dobu, po kterou je ve hře karta s klíčovým slovem Lukostřelba, musí hráči na začátku každé bojové fáze způsobit poškození postavám na kartách ve hře ve výši hodnoty lukostřelby. Toto poškození je možné způsobit postavám libovolného hráče a hráči je mohou mezi postavy libovolně rozdělit. Pokud se hráči nedohodnou v otázce rozdělení poškození způsobeného lukostřelbou, konečné rozhodnutí učiní první hráč. Pokud je ve hře více karet s klíčovým slovem Lukostřelba, efekty se sčítají. nedokáže zablokovat poškození způsobené Lukostřelbou.

Glum/Sméagol

Glum/Sméagol je jedinečná, oboustranná karta setkání. Každá strana této karty představuje jiný aspekt této ikonické postavy: Glum je nepřítel a Sméagol je cíl-spojenec. Stejně jako v knihách se Glum nezastaví před ničím, aby získal zpět svého „Miláška“, zatímco Sméagol chce pomoci svému „milouškovi páneškovi“.

Karta Gluma/Sméagola nemá zadní stranu karty setkání a nelze ji zamíchat do balíčku setkání.

Glumův efekt, který ho nutí zaútočit poté, co se během fáze obnovení střetne s prvním hráčem, nebude aktivní, pokud je ve hře pouze jeden hráč, protože právě s tímto hráčem se již střetl.

Když je Glum poražen, sejměte z něj všechna poškození, otočte ho na stranu Sméagola a vyčerpejte ho. Nepřítel Glum opustí hru a do hry vstoupí cíl-spojenec Sméagol.

Karta Sméagol obsahuje text: „**Pokud bude Sméagol zničen, hráči prohrají hru.**“ Tento text nelze měnit pomocí efektů karet.

Když efekt způsobí, že je Sméagol překlopen na Gluma, odhoďte všechna poškození Sméagola a připravte ho. Cíl-spojenec Sméagol opustí hru a do hry vstoupí nepřítel Glum.

Imunita na efekty herních karet

Karty s textem „Imunita na efekty herních karet“ ignorují efekty všech karet hráčů. Karty, které jsou imunní na efekty herních karet nelze navíc určit jako cíl pro efekty karet hráčů.

Nezničitelnost

Nepřítele s klíčovým slovem Nezničitelnost nelze zničit v důsledku poškození, a to ani pokud by poškození způsobené útokem odpovídalo počtu životů nepřítele.

Nebezpečí

Kdykoli hráč odhalí kartu setkání s klíčovým slovem Nebezpečí, musí následek odhalení dané karty vyřešit sám bez zapojení ostatních hráčů. Ostatní hráči nemohou používat žádné akce ani reagovat na řešení následku odhalení této karty.

Trvalé

„Trvalé“ je klíčové slovo, které se vyskytuje u některých výhod a strastí. Jakmile získáte výhodu nebo strast s klíčovým slovem Trvalé, daná karta se připojí k hrdinovi a připojení se poznamená do záznamu kampaně. Karta s klíčovým slovem Trvalé může být po dobu trvání kampaně připojena pouze k jednomu hrdinovi. Doplňky s klíčovým slovem Trvalé nelze odhodit od připojeného hrdiny, dokud je tento hrdina součástí hry. Kdykoli hrdina hru opustí, doplňky s klíčovým slovem Trvalé připojené k danému hrdinovi se ze hry odstraní.

Pokyny pro přípravu hry

Pokud se na začátku hry nachází v balíčku hráče karta s pokyny pro **Přípravu**, hráč ji vyhledá ve svém balíčku a postupuje podle jejích pokynů. Teprve poté si vezme počáteční karty. Podobně, pokud je na začátku hry v balíčku setkání karta setkání s klíčovým slovem **Příprava**, vyhledejte tuto kartu v balíčku setkání a postupujte podle jejích pokynů. Teprve poté postupujte podle pokynů pro přípravu v popisu úkolu.

Otrávené rady a Pátravé oko

Karty Otrávené rady a Pátravé oko obsahují text „funguje jako karta hráče“. Tyto karty setkání (na kartách hráče) se zamíchají do balíčku hráče. Tyto karty lze dobírat nebo přidávat do ruky hráče a odhazovat z ruky nebo balíčku. Tyto karty nelze zahrát.

Houževnatost X

Nepřítel s klíčovým slovem Houževnatost si sníží míru poškození o X pokaždé, kdy má utrpět jakékoli poškození.

Scénář 7: Skuruţ-hai

Úroveň obtížnosti = 6

Po osudném střetu na Amon Henu bylo Společenstvo prstenu rozbito. Na družinu zaútočili velicí skřeti se Sarumanovou Bílou rukou a ve zmatku byli někteří členové družiny zajati, jiní zabiti.

Po útoku Aragorn a zbytek družiny zjistili, že Frodo uprchl na východní stranu Anduiny na jednom z elfských člunů. Zdálo se, že mají na výběr: buď budou následovat Toho, kdo nese prsten do Mordoru, nebo se pokusí zachránit své zajaté přátele.

Aragorn se rozhodl pronásledovat skřety a nenechat zajaté členy svého společenství napospas mučení a smrti. Zkušený Hraničář snadno sledoval stopu, kterou po sobě zanechala skřetí družina a rychle zjistil, že skřeti vedou své zajatce do Železného pasu, Sarumanovy pevnosti.

O osudu zajatců rozhodne běh přes rohanské pláně..

Příprava

Scénář Skurut-hai se hraje s balíčkem setkání sestaveným ze všech karet z následujících sad setkání: Skurut-hai, skřeti Bílé ruky a skřeti Snaga. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:

Hodnota pronásledování a počitadlo pronásledování

Hodnota pronásledování představuje postup Skurut-hai, kteří se se svými zajatci ženou k Železnému pasu. Při přípravě Skurut-hai hráči nastaví hodnotu pronásledování na 10. Vezměte další počítadlo ohrožení a položte ho vedle balíčku úkolů. Toto počítadlo ohrožení je nyní počítadlem pronásledování a sleduje hodnotu pronásledování.
Se zvyšující se hodnotou pronásledování se zvyšuje i množství pokroku, které musí hráči vynaložit na aktuální úkol, aby danou fázi splnili. Pokud je na konci kola hodnota pronásledování 30, skuruti dosáhli Železného pasu a předali své zajatce Sarumanovi. Pokud se tak stane, hráči své společníky nezachránili a hru prohráli.

Scénář 8: Helmův žleb

Úroveň obtížnosti = 8

V nečekaném obratu událostí to byli Rohanští jezdci, kdo zasáhl a zabránil Sarumanovým skřetům, aby dopravili své zajatce do Železného pasu. Když však Jezdci dostihli Aragorna a jeho druhy na pláních, nemohli mu o jeho zajatých přátelích předat žádné zprávy.

Chvíli se zdálo, že si Jezdci tajemného Hraničáře spletou se špehem z Železného pasu, ale Elendilův dědic se rozhodl, že jim odhalí sebe i svůj původ. V reakci na to se Třetí maršál Jízdmarky Éomer rozhodl pomoci Aragornovi a jeho společníkům v jejich výpravě a půjčil jim koně. Aragorn, vděčný za jejich pomoc, slíbil, že až zjistí, jaký osud potkal jeho přátele, vrátí koně do Edorasu, hlavního města Rohanu.

Poté, co Éomer a jeho muži odešli, hledal Aragorn své přátele na místě bitvy poblíž hranic Fangornského lesa. Našel stopy vedoucí do Fangornu, ale než je mohl sledovat hlouběji do lesa, zastavil ho i jeho společníky Gandalf.

Čaroděj jim pověděl o Sarumanově spiknutí s cílem zničit Rohan a vyzval je, aby s ním okamžitě odjeli do Edorasu. Aragorn se spokojil s Gandalfovým ujištěním, že jeho přátelé jsou ve Fangornu v bezpečí, a co nejrychleji vyrazil do zlaté síně Meduseldu v Edorasu, aby pomohl králi Théodenovi s válečnými přípravami...

Příprava

Scénář Helmův žleb se hraje s balíčkem setkání sestaveným ze všech karet z následujících sad setkání: Helmův žleb a skřeti Bílé ruky. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:

Obrana

Obrana je v tomto scénáři novým klíčovým slovem, které představuje Sarumanovo vojsko, obléhající Helmův žleb, a jeho snahu o dobytí této pevnosti. Pokud má aktuální úkol klíčové slovo Obrana, nemohou hráči umístit žeton postupu na úkol (nebo aktivní lokaci). Místo toho se balíček setkání snaží umístit žeton pokroku na aktuální úkol. Pokud balíček setkání zvítězí ve fázi 4B, Sarumanova armáda obsadí Helmův žleb a hráči prohrají hru.

Pokud je během vyhodnocení úkolu celkový počet v oblasti odhalení vyšší než celkový počet postav, které se úkolu účastní, hráči si o tento rozdíl nezvyšují své ohrožení. Namísto toho první hráč umístí na aktuální úkol žeton postupu, který se rovná hodnotě tohoto rozdílu.

Aktivní lokace stále funguje jako mezikrok pro úkol, takže pokrok dosažený pomocí balíčku setkání nebo efektu karty setkání musí být nejprve umístěn na aktivní lokaci a teprve poté na úkol (pokud efekt karty neobchází aktivní lokaci). Jakmile se hodnota pokroku v plnění úkolu rovná hodnotě jeho bodů, je daná fáze překonána a hráči postupují do další fáze jako obvykle.

Scénář 9:
Cesta k Železnému pasu

Úroveň obtížnosti = 7

Stateční rohanští muži v bitvě u Helmova žlebu zaplatili vysokou cenu, ale s pomocí Gandalfa a Aragorna dosáhli Théodenovi bojovníci velkého vítězství nad vojsky Železného pasu. Sarumanova armáda byla zcela poražena a nastal čas vypořádat se se samotným zrádným čarodějem. A tak Gandalf přivedl Aragorna, Théodena a jezdce jeho rodu do Železného pasu, aby se Sarumanem vyjednávali.

Saruman věřil, že Železný pas je nad síly jeho nepřátel, a proto nasadil téměř všechny své jednotky k útoku na Rohan. Přesto existovala prastará síla, s níž čaroděj ve svých plánech nepočítal. Stromy ve Fangornském lese velice trpěly pod sekerami skřetů ze Železného pasu a pomalu hořící hněv entů byl připraven vše pohltit.

Příchod Aragornových ztracených společníků do Fangornského lesa a zpráva o Sarumanově zradě zažehly jiskru, kterou enti potřebovali, aby je vyburcovala z nečinnosti. Když se vůdce entů Stromovous dozvěděl o Sarumanově podílu na událostech, které se odehrávaly v okolním světě, svolal enty, aby je vyzval k boji ve válce.

Ve svém hněvu získali enti sílu, strhli hradby Železného pasu a zničili Sarumanovy válečné stroje. Přesto, Saruman byl lstivý čaroděj. I když ho zastihli nepřipraveného, měl k dispozici mnoho nebezpečných schopností, zejména hlas, který dokázal zastrašit všechny, kromě těch nejsilnějších jedinců. Všem těmto nebezpečím bude třeba čelit, pokud mají být proradné plány Železného pasu zmařeny...

Příprava

Scénář Cesta k Železnému pasu se hraje s balíčkem setkání sestaveným ze všech karet z následujících sad setkání: Cesta k Železnému pasu a skřeti Snaga. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:

Kouzlo

Kouzlo je nová podmínka načasování, která představuje různá kouzla a machinace, které Saruman použil k obraně Železného pasu. Když lokace s **Kouzlem** opustí hru jako prozkoumaná lokace, spustí se efekt **Kouzla** (i když karta není aktivní lokací).

Scénář 10: Přechod přes Močály

Úroveň obtížnosti = 6

Poté, co se Boromir v lese Amon Hen pokusil zmocnit Jednoho prstenu, se Frodo rozhodl opustit Společenstvo a pokračovat v cestě k Hoře osudu sám. Jeho věrný sluha Sam však uhodl, co má jeho pán v plánu, a dostihl Froda právě ve chvíli, kdy se chystal přeplout Anduinu na jednom z elfských člunů. Sam odmítl opustit Froda, a tak oba hobiti přepluli řeku společně.

Když dorazili na východní pobřeží, ztratili se v Emyn Muilu, bludišti skalnatých kopců a strmých útesů. Po několikadenním putování se jim konečně podařilo dostat se až k okraji Mrtvých močálů, kde zjistili, že jsou sledováni: Glum sledoval, jak plují přes Anduinu do Emyn Muil a blížil se k nim.

Hobiti věděli, že než se vydají dál, budou se muset postavit Glumovi, jinak jim hrozí, že je uškrtí ve spánku. Proto na toho starého mizeru nastražili past...

Příprava

Balíček setkání „Přechod přes Močály“ je sestaven ze všech karet z následujících sad karet setkání: Přechod přes Močály, Glum a Morgulský Nazgûl. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:

Bažina X

Bažina je nové klíčové slovo, které reprezentuje proměnlivou, tekutou povahu Mrtvých močálů. Na konci fáze obnovení umístěte 1 zdroj na každou lokaci v oblasti odhalení s klíčovým slovem Bažina, který bude představovat „žeton bažiny“. Pokud se počet žetonů bažiny na kartě lokace s klíčovým slovem Bažina rovná hodnotě Bažiny X, je okamžitě odhozena.

Každá lokace s klíčovým slovem Bažina má také efekt **Povinné**, který se aktivuje, když je karta odhozena vlivem klíčového slova Bažina. Tyto **Povinné** efekty se neaktivují, když je lokace vyřazena jiným efektem nebo když je lokace odhozena po prozkoumání.

Scénář 11: Cesta ke křižovatce

Úroveň obtížnosti = 8

Když se hobiti pod vedením Sméagola dostali přes Mrtvé močály, dorazili konečně k Černé bráně Mordoru. Ale touto cestou nebylo možné vstoupit do Sauronovy říše. Vchod do Černé země střežily zlé bytosti a oči, jež nespí a kdyby se hobiti přiblížili k bráně, jistě by byli odhaleni. Přesto byl Frodo odhodlaný dokončit úkol, který mu dala Rada, a chystal se vyrazit, když tu ho Sméagol prosil, aby šel jinou, tajnou cestou, kterou znal jen on.

Zatímco Sam byl ke Glumovi a jeho motivům podezíravý, Frodo věřil, že Sméagol dodrží svůj slib a pomůže jim. Tak či tak, nemohli se do Mordoru dostat přes Černou bránu, a tak hobiti souhlasili, že budou následovat Sméagola na jih do Morgulského údolí a ke vchodu do tajného průsmyku.

Jejich cesta vedla do země Ithilien, zalesněného kraje s kopci porostlými stromy a rychle tekoucími potoky. Zdravé ovzduší, které je obklopovalo, hobity uklidnilo a zaskočilo je, když se k nim náhle připojila skupina gondorských Hraničářů, kteří v těchto lesích hlídkovali.

Hraničáři měli za úkol přepadnout muže z Haradu, kteří táhli po cestu do Mordoru, aby rozšířili Sauronovo vojsko. Než se hobiti nadáli, ocitli se uprostřed bitvy lidí a po Glumovi, jako by se slehla zem…

Příprava

Balíček setkání pro scénář Cesta ke křižovatce sestavte ze všech karet z těchto sad: Cesta ke křižovatce a Muži z Haradu Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:

Scénář 12: Doupě Oduly

Úroveň obtížnosti = 7

Po bitvě s Jižany byli hobiti na krátkou dobu zadrženi Hraničáři z Ithilienu. Družinu vedl Faramir, Boromirův mladší bratr. Frodo se obával, co by mohl kapitán Gondoru udělat, až zjistí, co má Frodo u sebe, ale ukázalo se, že Faramir je jiný než jeho bratr: místo aby se pokusil Prsten získat, pomohl hobitům. Než je propustil, věnoval jim čerstvé zásoby a dobrou radu, aby mohli pokračovat ve své výpravě.

Faramir varoval Froda, že v Glumovi, kterého jeho muži zajali, cítí zlo, a prozradil mu jméno průsmyku, kam je Glum vede: Cirith Ungol, jméno, které v Gondoru neznačí nic dobrého. Protože jim však mladý kapitán nedokázal poradit žádnou jinou cestu do Mordoru, Frodovi nezbylo než vystoupat po schodech Cirith Ungolu a odvážně projít děsivým průsmykem.

Faramir tedy propustil Gluma zpět pod Frodův dozor a hobiti pokračovali za Sméagolem, který je vedl k Morgulskému údolí...

Příprava

Doupě Oduly se hraje s balíčkem setkání sestaveným ze všech karet z následujících sad setkání: Doupě Oduly, Velký pavouk, Glum a Morgulský Nazgûl. Tyto sady jsou označeny následujícími ikonami:

Počáteční balíčky

Rádi bychom vám pomohli na začátku vašeho dobrodružství a proto jsme připravili dva počáteční balíčky doporučených karet pro začátečníky. Tyto balíčky jsou ideální pro hráče, kteří se nechtějí před samotnou hrou ničím zdržovat. K jejich sestavení můžete použít jak toto rozšíření, tak základní hru a *rozšíření ságy Společenstvu prstenu.* Tyto balíčky lze hrát společně nebo samostatně.

Seznam karet Enti a přátelé

Smíšek a Pipin si vytvořili pouto se Stromovousem a starobylými enty z Fangornu a tento balíček je příkladem tohoto kamarádství.

Stromovous je základním kamenem tohoto balíčku. Když využije svou schopnost sebepoškození, může se stát silou, se kterou je třeba počítat v boji nebo při plnění úkolů. Přidání životů pomocí Entího lektvaru nebo opakované léčení pomocí Dcery Nimrodelu a Sebezáchovy jeho sílu jen umocní. Stromovous také dobře spolupracuje se Smíškem: když se oba spojí, aby zaútočili a zničili nepřítele, může Smíšek připravit Stromovouse na druhý silný útok!

Smíšek je velmi obratný v útocích a když ho vybavíte dvěma Dýkami ze Západní říše, umožníte mu zničit mnoho nepřátel jediným útokem.

Pokud je Stromovous příliš poškozený na to, aby se bránil, lze proti velkým nepřátelům použít Parádu, a Rychlý úder vám umožní zaútočit na nepřítele (a v ideálním případě ho zničit) dříve, než zaútočí on na vás.

Tento balíček obsahuje několik mocných spojenců s vysokou cenou karty, jako jsou Gandalf, Medděd, Legolas a Boromir. Elessar může tyto spojence dostat do hry za nižší cenu a Ereborský kovář pak může vrátit váš Elessar z odhazovacího balíčku, abyste postup mohli zopakovat!

Hrdinové (3)
Stromovous (3 6)
Smíšek (2 4)
Pipin (2 6)

Spojenci (27)
3× Legolas (3 11)
2× Korkož (3 12)
3× Mablung (3 19)
3× Řeřábek (3 20)
2× Boromir (2 11)
1× Medděd (0 31)
3× Dcera Nimrodel (0 58)
3× Ereborský kovář (0 59)
3× Henamarth Píseň řeky (0 60)
2× Gléowine (0 62)
2× Gandalf (0 73)

Doplňky (12)
2× Entí lektvar (3 22)
3× Dýka ze Západní říše (2 13)
3× Elessar (2 20)
2× Ochránce Lórienu (0 70)
2× Sebezáchova (0 72)

Události (11)
2× Sveřepost půlčíků (2 14)
3× Frodova intuice (2 26)
3× Paráda (0 34)
3× Rychlý úder (0 35)

Seznam karet Jízda krále Rohanu

Théoden, král Rohanu, byl vzkříšen, aby pomohl Gondorským v jejich nouzi a aby se znovu vydal na cestu ke slávě.

Tento balíček se zaměřuje na Théodena a několik doplňků, kterými ho můžete vybavit. Théodenova schopnost vám umožní zahrát rohanské spojence, jako jsou Zvěd od Sněžné a Hama za nižší cenu, a tito spojenci mohou pomoci chránit krále před útočícími nepřáteli. Galadriel vám pomůže najít doplňky jako Herugrim, Nečekaná odvaha, Celebríanin kámen a Bělohřívák, které můžete připojit k Théodenovi, aby byl ještě mocnější a všestrannější.

Kromě těchto doplňků může Galadriel najít i silného Správce Gondoru. V tomto balíčku převažují karty ze sféry velení, proto jsou pro Správce dobrým cílem karty Faramira nebo Sama. Tento balíček může díky Správci Gondoru generovat mnoho zdrojů a karty jako Temná volba mohou být dobrým způsobem, jak je utratit.

Faramir má skvělou schopnost, která vám umožňuje připravit spojence, které ovládáte. Spojenci, kteří jsou dobří jak v plnění úkolů, tak v útoku anebo obraně, jako například Gandalf nebo Gimli, jsou pro Faramira hlavním cílem; pošlete jednoho z těchto spojenců plnit úkol a Faramir ho může připravit na boj.

Hrdinové (3)
Faramir (3 3)
Théoden (3 4)
Samvěd Křepelka (2 3)

Spojenci (22)
3× Anborn (3 7)
3× Gimli (3 8)
1× Gamling (3 14)
3× Hama (3 15)
2× Poník Vilík (2 8)
2× Galadriel (2 9)
2× Bilbo Pytlík (2 15)
3× Zvěd od Sněžné (0 16)
3× Gandalf (0 73)

Doplňky (12)
2× Herugrim (3 16)
2× Bělohřívák (3 17)
3× Správce Gondoru (0 26)
2× Celebríanin kámen (0 27)
3× Nečekaná odvaha (0 57)

Události (16)
1× Stále ostražití (0 20)
3× Zákeřný útok (0 23)
2× Statečná oběť (0 24)
2× Temná volba (0 25)
3× Ukvapený úder (0 48)
3× Zkouška vůle (0 50)
2× Trpasličí hrobka (0 63)

Autoři

Návrh a vývoj herního rozšíření: Caleb Grace s MJ Newmanem a Jeremy Zwirnem

Produkce: Jason Walden

Odborník na pravidla hry: Alex Werner

Manažer herního designu: Colin Phelps

Korektura: Riley Miller

Grafický design rozšíření: Chris Hosch a Joseph D. Olson

Grafický design: Mercedes Opheim

Umělecké zpracování obalu: Matt Stewart

Umělecká režie: Jeff Lee Johnson

Vedení umělecké režie: Tony Bradt

Odborník na kontrolu kvality: Zach Tewalthomas

Koordinátorky pro zajištění licence: Kira Hartke a Kaitlin Souza

Manažerka licencování: Dana Cartwright

Vedení výroby: Justin Anger

Vedení tvůrčích vizuálních prací: Brian Schomburg

Hlavní projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Ředitel strategie produktu: Jim Cartwright

Výkonný designér hry: Nate French

Vedoucí studia: Chris Gerber

Testování hry

Mark Anderson, John Baber, Craig Bergman, Thomas Burns III, Matthew Dempsey, Luke Eddy, Justin Engelking, Tony Fanchi, Ira Fay, Jason Lyle Garrett, Jeffery Holland, Tom Howard, Andrew Inge, Jean-FrançoisJET, Peter Lazar, Lydia MacLauchlan, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Teague Murphy, Sean O'Hara, Tyler Parrot, Dan Poage, Brian Schwebach, Michael Strunk a Zach Varberg.

Příprava české verze

Gamerock Studio, s. r. o.

Překlad: Mgr. Alena Novotná

Editor: Michal Ekrt

TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. Středozemě, *Pán prstenů* a postavy, události, předměty a místa v nich jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Middle-earth Enterprises a jsou používány na základě licence společnosti Fantasy Flight Games. Gamegenic a logo Gamegenic jsou TM & © Gamegenic GmbH, Německo. Všechna práva jsou vyhrazena příslušným vlastníkům. Fantasy Flight Games 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Skutečné součásti se mohou od vyobrazených lišit.