

VÁLKA O PRSTEN

Podle trilogie Pán prstenů
od J. R. R. Tolkiena

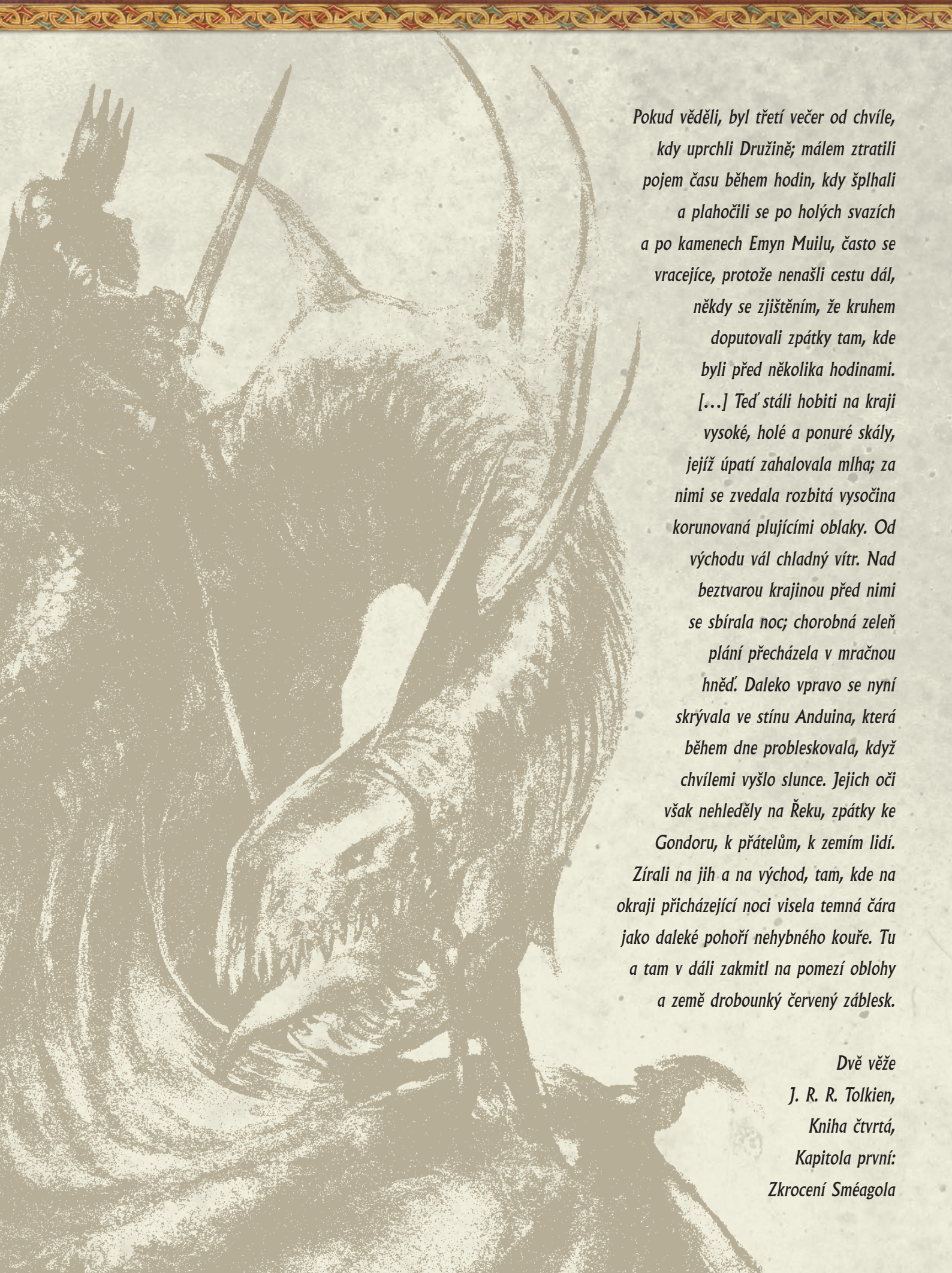
DRUHÁ EDICE

ROZBITÍ SPOLEČENSTVA

SCÉNÁŘ PRO DRUHOU EDICI HRY VÁLKA O PRSTEN

AUTOŘI SCÉNÁŘE
ROBERTO DI MEGLIO
KRISTOFER BENGTTSSON





Pokud věděli, byl třetí večer od chvíle, kdy uprchli Družině; málem ztratili pojem času během hodin, kdy šplhali a plahočili se po holých svazích a po kamenech Eryn Muilu, často se vracejíce, protože nenašli cestu dál, někdy se zjištěním, že kruhem doputovali zpátky tam, kde byli před několika hodinami. [...] Teď stáli hobiti na kraji vysoké, holé a ponuré skály, jejíž úpatí zahalovala mlha; za nimi se zvedala rozbitá vysočina korunovaná plujícími oblaky. Od východu vál chladný vítr. Nad beztvarem krajinou před nimi se sbírala noc; chorobná zeleň plání přecházela v mračnou hněd. Daleko vpravo se nyní skrývala ve stínu Anduina, která během dne probleskovala, když chvílemi vyšlo slunce. Jejich oči však nehleděly na Řeku, zpátky ke Gondoru, k přátelům, k zemím lidí. Zírali na jih a na východ, tam, kde na okraji přicházející noci visela temná čára jako daleké pohoří nehybného kouře. Tu a tam v dále zakmitl na pomezí oblohy a země drobný červený záblesk.

*Dvě věže
J. R. R. Tolkien,
Kniha čtvrtá,
Kapitola první:
Zkrocení Sméagola*

ÚVOD

Válka o Prsten – Rozbití Společenstva je scénář pro druhou edici deskové hry *Válka o Prsten*, který upravuje přípravu hry (viz Pravidla pro druhou edici *Války o Prsten* na straně 14).

Umožňuje hráčům začít hru v okamžiku Rozbití Společenstva. Gandalf porazil balroga a orli ho odnesli do Lórienu, Smíšek a Pipin brzy zažijí zvláštní setkání ve Fangornu, tři lovci se vydají na nebezpečnou pouť přes rohanské pláně a na východním pobřeží Anduiny zírají dva malí hobiti k Mordoru a Oroduině, ohnivé hoře.

POZNÁMKA AUTORŮ

Tento scénář je navržen tak, aby vám, hráčům *Války o Prsten*, poskytl alternativní začátek a abyste přehodnotili dostupné strategie.

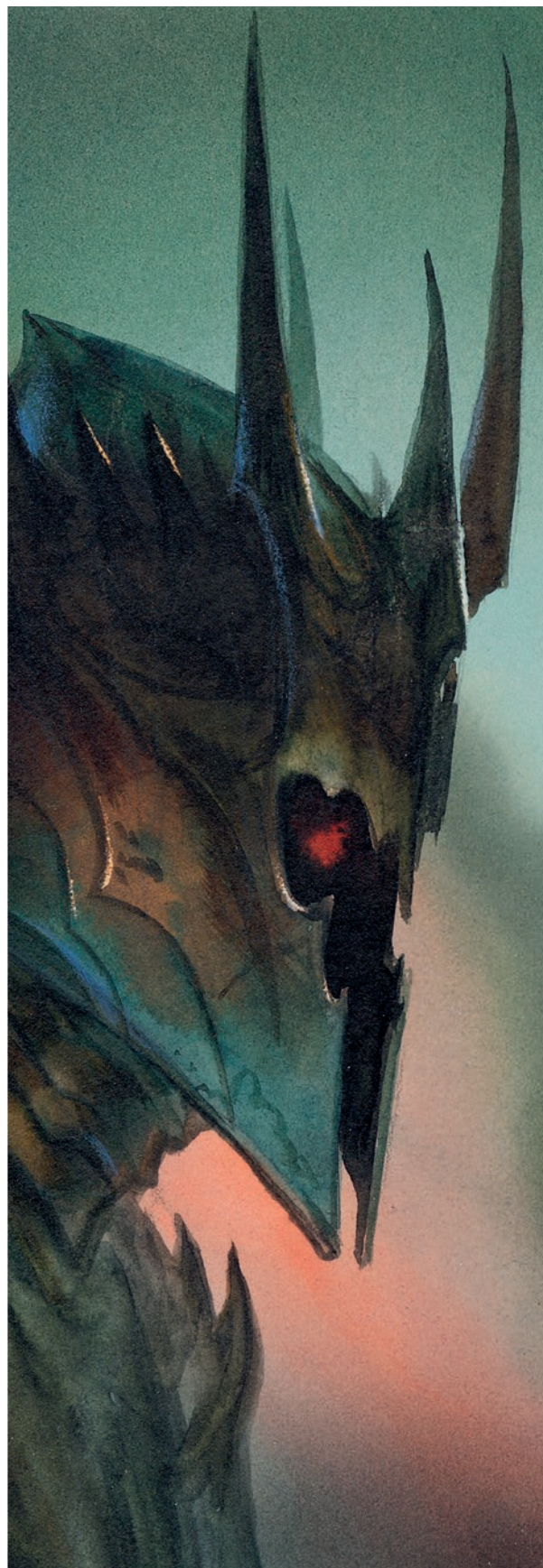
Při přípravě hry dbejte na nové startovní pozice armád i postav, stejně jako na karty událostí vyložené na stole a jejich vliv na vaše budoucí akce.

Tyto okolnosti dají vzniknout novým příběhům Středozemě a vaše schopnost tyto podmínky zvládnout rozhodne o tom, jak *Válka o Prsten* dopadne.

PŘÍPRAVA HRY

JEDNOTKY

Armádní jednotky a vůdce jednotlivých národů rozmístěte podle seznamu na následující straně.



ROZMÍSTĚNÍ ARMÁD

Trpaslíci

- 1** Erebor: 1 běžná, 2 elitní, 1 vůdce.
- 2** Ered Luin: 1 běžná.
- 3** Železné hory: 1 běžná.

Posily: 2 běžné, 3 elitní, 3 vůdci.

Elfové

- 4** Šedé přístavy: 1 běžná, 1 elitní, 1 vůdce.
- 5** Roklinka: 3 elitní, 1 vůdce.
- 6** Lesní říše: 1 běžná, 2 elitní, 1 vůdce.
- 7** Lórien: 1 běžná, 2 elitní, 1 vůdce.

Posily: 2 běžné, 2 elitní.

Gondor

- 8** Minas Tirith: 3 běžné, 1 elitní, 1 vůdce.
- 9** Dol Amroth: 3 běžné.
- 10** Osgiliath: 2 běžné.
- 11** Pelargir: 1 běžná.

Posily: 6 běžných, 4 elitní, 3 vůdci.

Seveřané

- 12** Húrecko: 1 běžná.
- 13** Skalbal: 1 běžná.
- 14** Dol: 1 běžná, 1 vůdce.
- 15** Severní vrchy: 1 elitní.
- 16** Kraj: 1 běžná.

Posily: 6 běžných, 4 elitní, 3 vůdci.

Rohan

- 17** Edoras: 1 běžná, 1 elitní.
- 18** Brody přes Želíz: 2 běžné, 1 vůdce.
- 19** Helmův žleb: 1 běžná.
- 20** Západní polonina: 1 elitní, 1 vůdce.

Posily: 6 běžných, 3 elitní, 2 vůdci.

VÁLKA O PRSTEN
Druhá edice

První trilogie Paměť prstenu od J. R. R. Tolkiena

Vítězná score: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Železný pas

Orthank: 1

4 běžné, 1 elitní, Saruman.

Rohanská brána: 2
6 běžných.

Posily:

2 běžné, 5 elitních.

Sauron

Dol Guldur: 3

5 běžných, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Východní polonina: 4
1 Nazgûl.

Pláň Gorgoroth: 5
4 běžné.

Minas Morgul: 6
5 běžných, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Moria: 7
2 běžné, 1 elitní.

Hora Gundabad: 8
4 běžné.

Morannon: 9
1 běžná, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Severní Ithilien: 10
5 běžných, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Posily:

10 běžných, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Jižané a Východňané

Dagorlad: 11

5 běžných, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Severní Rhûn: 12
4 běžné, 1 elitní, 1 Nazgûl.

Jižní Ithilien: 13
3 běžné, 1 elitní.

Umbar: 14
5 běžných, 1 elitní.

Západní Harondor: 15
3 běžné, 1 elitní.

Posily:

4 běžné, 1 elitní.

SVOBODNÉ NÁRODY

Dostupné akční kostky: 5

Nositelé Prstenu: Východní polonina
 Gandalf Bílý: Lórien
 Smělmír, Peregrin: Fangorn
 Chodec, Legolas, Gimlí: Východní polonina

Ukazatel podmanění: 3
 Cesta Společentva: 0/Odhaleno

Boromir je mrtev

ARMÁDY STÍNU

Dostupné akční kostky: 8

Saruman: Orthank
 Černokněžný král: není ve hře
 Ústa Sauronova: není ve hře



POSILY

Všechny armádní jednotky nerozmístěné na mapě (viz *Příprava hry* na stranách 3 a 4) zůstávají na začátku hry mezi dostupnými posilami (zatím nebyly žádné oběti).

UKAZATEL POLITIKY

Žetony politiky jednotlivých národů rozmístěte podle následujícího obrázku. Všechny národy Stínu a elfové jsou aktivní, zatímco žetony Seveřanů, trpaslíků, Rohanu a Gondoru otočte pasivní stranou vzhůru.



PŘÍPRAVA SPOLEČENSTVA A SLUŽEBNÍKŮ STÍNU

Nositelé Prstenu, Společníky a služebníky Zla rozmístěte následovně:

HRÁČ HRAJÍCÍ ZA SVOBODNÉ NÁRODY

KROK 1

Umístěte Nositele Prstenu do *Východní poloniny*.

KROK 2

Boromir je mrtev, takže ho během přípravy odstraňte ze hry.

KROK 3

Gandalf začíná hru jako *Gandalf Bílý* a je v *Lórienu*.

KROK 4

Chodce, *Legolase* a *Gimliho* umístěte do *Východní poloniny*.

KROK 5

Smělmíra a *Peregrina* umístěte do *Fangornu*.

HRÁČ HRAJÍCÍ ZA STÍN

KROK 1

Saruman začíná hru v *Orthanku*.

KROK 2

Černokněžný král zatím není ve hře a lze jej přivolat podle běžných pravidel.

KROK 3

Ústa Sauronova zatím nejsou ve hře a lze je přivolat podle běžných pravidel.

SPOLEČENSTVO

Tento scénář začíná Společenstvo „odhaleno“ – umístěte žeton postupu Společenstva na krok 0 na *Cestě Společenstva*, a to „odhalenou“ stranou nahoru. Úroveň podmanění Nositelů Prstenu je 3, žeton podmanění tedy umístěte na krok 3.

PRŮVODCE

Protože Společenstvo opustili všichni Společníci, stává se průvodcem *Glum*.

AKČNÍ KOSTKY

Hráč hrající za Stín začíná hru s 8 dostupnými akčními kostkami (protože je ve hře *Saruman*) a hráč hrající za Svobodné národy s 5 (protože je ve hře *Gandalf Bílý*).

ŽETONY PÁTRÁNÍ

Ze zásoby žetonů pátrání odstraňte tyto žetony (považujte je za použité, takže žetony s Okem se do zásoby pátrání vrátí, jakmile Společenstvo vstoupí na *Cestu Mordorem*):

ŽETONY PÁTRÁNÍ



Jeden žeton s Okem



Jeden žeton „1“



Dva žetony „2“



Dva žetony „0/odhaleno“

BALÍČKY UDÁLOSTÍ

Při přípravě balíčků karet událostí pro tento scénář budou některé karty odstraněny ze hry (události už nastaly a karty byly použity) a některé naopak začínají ve hře a vyložené na stole. Všimněte si, že už byly použity některé karty Svobodných národů, které přinášejí do hry zvláštní žetony pátrání – tyto žetony přidáte do zásoby pátrání, jakmile Společenstvo vstoupí na *Cestu Mordorem*.

Balíčky karet událostí připravte podle této tabulky:

ODSTRAŇTE

Karty událostí postav Svobodných národů

Mithrilová košilka a Žihadlo (5)
Zrcadlo Galadriel (13)

Strategické karty událostí Svobodných národů

Příliš velká moc (2)
Glorfindelovi příbuzní (21)
Éomer, syn Éomundův (23)

Karty událostí postav Stínu

Nečistá věc z hlubin (7)
Kruté počasí (10)
Vábení Prstenu (13)
Rozbití Společenstva (14)
Vyčerpání zármutkem a dřinou (15)
Hejna krebain (16)
Morijský balrog (17)

Strategické karty událostí Stínu

Návrat do Valinoru (1)
Hněv Vrchovců (11)

ODSTRAŇTE, ALE ŽETON PÁTRÁNÍ PONECHEJTE

Karty postav Svobodných národů

Elfí pláště (1)
Elfí lano (2)
Lahvička Galadriel (3)

VYLOŽTE NA STŮL

Karty postav Stínu

Orthancký palantír (21)
Červivec (22)

Strategické karty Stínu

Hrozby a sliby (5)

DOBÍRÁNÍ KARET UDÁLOSTÍ

V první *fázi Akční kostky a karty událostí*:

- Hráč hrající za Svobodné národy si dobere čtyři karty událostí. Jediným omezením je, že si musí dobrat alespoň jednu kartu z každého balíčku a že se na karty nesmí podívat, dokud si nedobere všechny čtyři.
- Hráč hrající za Stín si dobere šest karet událostí. Jediným omezením je, že si musí dobrat alespoň jednu kartu z každého balíčku a že se na karty nesmí podívat, dokud si nedobere všech šest.

Ve všech dalších *fázích Akční kostky a karty událostí* si hráči dobírají obvyklým způsobem a limit počtu karet v ruce zůstává stejný jako v běžné hře.

HRA VÍCE HRÁČŮ

V tomto scénáři platí veškerá pravidla pro hru více hráčů, ale navíc:

V první *fázi Akční kostky a karty událostí*:

- Každý hráč hrající za Svobodné národy si dobere dvě karty událostí. Jediným omezením je, že si hráči musí dobrat celkem alespoň jednu kartu z každého balíčku a že se na karty nesmí podívat, dokud si nevezmou všechny čtyři.
- Každý hráč hrající za Stín si dobere tři karty událostí. Jediným omezením je, že si hráči musí dobrat celkem alespoň jednu kartu z každého balíčku a že se na karty nesmí podívat, dokud si nedoberou všech šest.

Ve všech dalších *fázích Akční kostky a karty událostí* si hráči dobírají obvyklým způsobem a limit počtu karet v ruce zůstává stejný jako v běžné hře více hráčů.

JAK HRÁT

Jakmile jste hru připravili a proběhla první *fáze Akční kostky a karty událostí*, hrajte podle stejných pravidel jako běžnou hru.





SCÉNÁŘ PÁNI STŘEDOZEMĚ

Scénář *Rozbití společenstva* lze hrát i s rozšířením *Páni Středozemě*. Aby to bylo možné, je třeba provést následující úpravy.

PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry probíhá podle pravidel na **stranách 4 a 5**, avšak s **následujícími změnami**:

POSTAVY

- *Balrog* je mrtvý a při přípravě hry jej odstraňte ze hry.
- *Gothmog* není ve hře, avšak lze ho do ní podle běžných pravidel přivolat.
- *Černokněžný král, náčelník Prstenových přízraků* není ve hře, avšak lze ho do ní podle běžných pravidel přivolat.
- *Ústa Sauronova, Černý Númenorejec* není ve hře, avšak lze ho do ní podle běžných pravidel přivolat.
- *Galadriel* není ve hře, avšak lze ji do ní podle běžných pravidel přivolat.
- *Elrond* není ve hře, avšak lze ho do ní podle běžných pravidel přivolat.

ŽETONY PÁTRÁNÍ

Jelikož průvodcem Společenstva je Glum, odstraňte ze zásoby žetonů pátrání všechny Sméagolovy žetony pátrání.

BALÍČEK UDÁLOSTÍ

Balíček události je vytvořen stejným způsobem, jaký je uveden na straně 8. Následně do takto vytvořeného balíčku událostí přidejte všechny karty událostí z rozšíření *Páni Středozemě* kromě karty události *Přichází balrog!*

ROKLINSKÁ RADA

Protože scénář *Rozbití Společenstva* přímo vychází z toho, že Společenstvo opustilo Roklinku tak, jak je popsáno v knize *Společenstvo Prstenu*, nelze jej hrát společně s variantou *Roklinská rada*.

Autoři hry **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI a FRANCESCO NEPITELLO**

VÁLKA O PRSTEN[™]

Podle trilogie Pán prstenů
od J. R. R. Tolkiena

DRUHÁ EDICE

ROZBITÍ SPOLEČENSTVA (SCÉNÁŘ PRO DRUHOU EDICI HRY VÁLKA O PRSTEN)

Autoři scénáře **KRISTOFER BENGTTSSON a ROBERTO DI MEGLIO**

Výroba **ROBERTO DI MEGLIO a FABRIZIO ROLLA**

Grafická úprava **SIMONE PERUZZI**

Zvláštní poděkování: Alija Vila, Andrew Poulter a Kevin Chapman za neocenitelný přínos při vývoji hry.

Celosvětový distributor a vydavatel **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Itálie

Distributor a vydavatel pro Česko a Slovensko **REXHRY.CZ**



Překlad **BARBORA DUŠKOVÁ**

Grafická úprava **BLACK LIGHT STUDIO**

Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**

Redakce překladu **JAN BŘEZINA, ONDŘEJ KURKA a MARTIN HRABÁLEK**



Středozem, Válka o Prsten, Hobit, Pán prstenů a všechny postavy, předměty, události a místa jsou registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami společnosti Middle-earth Enterprises, LLC a jsou licencovány Sophisticated Games Ltd. War of the Ring Boardgame © 2012, 2023 Ares Games Srl. © 2012, 2023 Sophisticated Games Ltd.