

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Cień i Płomień

Poziom trudności = 8

Bohaterowie uciekli z ciemności pod kopalniami i trafili do Trzeciego Podziemia, niedaleko Wschodniej Bramy. Kiedy jednak orki zaczynają atakować niepowstrzymaną falą, góruje nad nimi o wiele straszliwszy wróg. Zguba Durina powstała z otchłani, aby raz jeszcze przemierzyć krasnoludzkie komnaty...

Talia Spotkań Cienia i Płomienia składa się z następujących zestawów spotkań: Cień i Płomień, Odmęty Morii i Gobliny z Głębi (Odmęty Morii i Gobliny z Głębi znajdują się w rozszerzeniu Khazad-dûm).



Słowo kluczowe „Regeneracja X”

Pod koniec każdej rundy wróg ze słowem kluczowym regeneracja leczy wskazaną liczbę posiadanych obrażeń. Leczenie następuje natychmiast po przekazaniu żetonu pierwszego gracza podczas fazy Odpoczynku, przed możliwością podjęcia przez graczy akcji.

Słowo kluczowe „Niezniszczalny”

Niezniszczalny to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu Cień i Płomień. Wróg ze słowem kluczowym niezniszczalny nie może zostać zabity w wyniku obrażeń nawet, jeśli otrzymał już tyle obrażeń, ile posiada punktów wytrzymałości.

Zguba Durina

Zguba Durina pozostaje w strefie przeciwności. Uważa się, że znajduje się w zwarcu ze wszystkimi graczami, których poziom zagrożenia wynosi 1 lub więcej, może więc jednocześnie dodawać swoje zagrożenie do strefy przeciwności i atakować. Zguba Durina atakuje każdego gracza, z którym znajduje się w zwarcu, jeden raz podczas jego normalnego kroku rozstrzygania ataków wrogów (na początku walki Zgubie Durina należy wylosować po 1 karcie cienia na każdego gracza, z którym znajduje się

w zwarcu). Z każdej karty cienia należy skorzystać tylko raz – należy ją odrzucić natychmiast po zakończeniu danego ataku (dlatego Zguba Durina nie czerpie korzyści z więcej niż jednej karty cienia jednocześnie).

Jeśli podczas walki poziom zagrożenia gracza wzrośnie do 1 lub więcej, Zguba Durina zaatakuje go, jeśli nie odbył on jeszcze swojego kroku rozpatrywania wrogich ataków (ale nie otrzyma już ona karty cienia).

Gracze mogą atakować Zgubę Durina zgodnie z normalnymi zasadami walki. Gracze nie mogą łączyć swoich ataków przeciwko Zgubie Durina, chyba że wykorzystają słowo kluczowe dystans lub podobny efekt karty.

Unikatowe karty Spotkań

Unikatowa karta Spotkania (np. „Ognisty Miecz” albo „Bicz o Wielu Ogonach”) nie może wejść do gry, jeśli w grze znajduje się już inna kopia tej karty. W takim wypadku efekty karty zostają zignorowane, a sama karta trafia na stos odrzuconych kart Spotkań.

Słowo kluczowe „Tajność X”

Tajność to nowe słowo kluczowe pojawiające się na kartach Graczy z cyklu Dwarrowdelf. Tajność obniża koszt zagrania karty o wskazaną wartość, o ile poziom zagrożenia gracza zagrywającego kartę wynosi 20 lub mniej. Tajność bierze się pod uwagę jedynie, kiedy kartę zagrywa się z ręki. Tajność nigdy nie modyfikuje wydrukowanego kosztu karty.



Władca Pierścieni: Gra karciana – Cień i Płomień © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody Dwarrowdelf, Śródziemia, „Władcy Pierścieni” oraz postaci, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystywane na licencji przez Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa gra karciana, LOG oraz logo LOG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Zachowaj tę informację. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEDZYMOCZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MŁEJ.

Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibińskiej.



DOWÓD
ZAKUPU
Cień i Płomień
MEC14
978-1-61661-261-0
1172DEC11