

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Czatownik

Poziom trudności = 5

Relacja z podróży Arweny głęboko niepokoi jej ojca. Elrond prosi bohaterów, aby zbadali przyczynę zwiększonej aktywności orków w Górach Mglistych. Misja zaprowadziła śmiałków na południe, do Morii, ale drogę do Drzwi Durina blokuje głębokie, mroczne jezioro. Kiedy bohaterowie próbują je przebyć, z odmętów podnosi się starożytne zło. Rozpoczyna się rozpaczliwa bitwa – bohaterowie muszą odeprzeć atak stwora lub schronić się w kopalniach.

Talia Spotkań Czatownika składa się z następujących zestawów spotkań: Czatownik i Góry Mgliste (Góry Mgliste znajdują się w rozszerzeniu **Khazad-dûm**).



Przygotowanie do gry

Przygotowując scenariusz Czatownik, gracze muszą usunąć z talii Spotkań karty „Czatownik” i „Drzwi Durina” i odłożyć je na bok, poza grę. Karty te umieszcza się z dala od obszaru gry; gracze nie wejdą z nimi w interakcję, dopóki nie nakażą im tego karty scenariusza.

Drzwi Durina

W treści karty Drzwi Durina znajduje się zdanie „Żetony postępu, które miałyby zostać umieszczone na Drzwiach Durina, należy zamiast tego umieścić na obecnej karcie Wyprawy”. Ten tekst oznacza, że Drzwi Durina nigdy nie mogą opuścić gry jako zbadany obszar. W celu zebrania pochodzących z tej karty punktów zwycięstwa gracze będą musieli spełnić wskazane na niej wymagania.

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 „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 – Czatownik © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Dwarrowdelf, Śródziemie, „Władca Pierścieni” oraz postacie, 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, LCG oraz logo LCG 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 PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

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



DO WÓD
ZAKUPU
Czatownik
MEC11
978-1-61661-258-0
1172DEC11