

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Droga do Rivendell

Poziom trudności = 4

Bohaterowie kontynuują swoją podróż na północ, w kierunku Rivendell. Pod ich pieczęcią znajduje się Arwena, zdążająca na spotkanie z ojcem, Elrondem. Droga jest jednak długa, a orki szykują zasadzkę. Wrogowie zaczynają deptać bohaterom po piętach, a pogoda zmusza ich do schronienia się w cieniu złowieszczych gór. Tam jednak kryją się gorsze niebezpieczeństwa.

Talia Spotkań Drogi do Rivendell składa się z następujących zestawów spotkań: Droga do Rivendell, Góry Mgliste i Plądrujące Gobliny (Góry Mgliste i Plądrujące Gobliny znajdują się w rozszerzeniu Khazad-dûm).



Karta celu - sprzymierzeńca: Arwena Undómiel

W tym scenariuszu gracze muszą strzec karty „celu – sprzymierzeńca”, Arweny Undómiel. Karta ta posiada efekt trwały o treści „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Arweną Undómielem, tak jakby była sprzymierzeńcem”.

To oznacza, że pierwszy gracz obejmuje nad Arweną Undómielem kontrolę i może korzystać z niej w taki sam sposób, jak z innych kontrolowanych przez siebie sprzymierzeńców. W żaden sposób do gry nie mogą wejść inne kopie karty o nazwie „Arwena Undómiel”. Pod koniec każdej rundy, kiedy znacznik pierwszego gracza przekazuje się nowemu graczowi, kontrolę nad Arweną Undómielem przejmuje nowy pierwszy gracz.

Jeśli z dowolnego powodu Arwena Undómiel opuści grę, gracze przegrywają. Dodatkowo, jeśli gracz aktualnie kontrolujący Arwenę Undómielem zostanie wyeliminowany, gracze również przegrywają.

Słowo kluczowe „Zasadzka”

Zasadzka to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu Droga do Rivendell. Kiedy do gry wchodzi wróg posiadający słowo kluczowe zasadzka, rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje test zwania. Test zwania wykonuje się jedynie w stosunku do wroga, który właśnie wszedł do gry, ignorując pozostałych wrogów znajdujących się w strefie przeciwności. Jeśli w wyniku tego efektu wróg wejdzie w zwanie z jakimś graczem, nie należy wykonywać kolejnych testów zwania w stosunku do tego wroga.

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 – Droga do Rivendell © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyrażonej zgody. Dwarrowdelf, Sroczbienie, „Władca Pierścieni” oraz postacie, 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, 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 te informacje. 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 MŁEJ.

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



FANTASY
FLIGHT
GAMES

DOWÓD
ZAKUPU
Droga do Rivendell
MEC10
978-1-61661-257-3
1172DEC11