

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

DUNLANDZKA PUŁAPKA™

Poziom trudności = 7

Wewnątrz kamiennego kręgu Isengardu bohaterowie szykowali się do wyprawy do Tharbadu. Przywódca Białej Rady, Saruman, wysłał ich tam z ważnym zadaniem: mieli odnaleźć ukrytą kuźnię Celebrimbora, kowalskiego mistrza elfów, który w Drugiej Erze wykuł Pierścienie Władzy. Czarodziej był przekonany, że pewien krasnolud z Tharbadu znał jej położenie.

Spakowawszy torby, pozapinawszy zbroje, bohaterowie byli gotowi do podróży. Wtedy na schodach Orthanku pojawił się Saruman. Czarodziej przyszedł zamienić z nimi kilka ostatnich słów.

- Złoto powinno wystarczyć, żeby przekonać krasnoluda Nalira do sprzedania wam swojej mapy - powiedział Czarodziej, wręczając bohaterom ciężką sakiewkę. - Pilnujcie jej dobrze. Położenie kuźni Celebrimbora to skarb nad skarby, służy Wroga nie mogą dostać go w swoje wstrętne łapy.

Bohaterowie schowali mieczek w torbie z kosztownościami, które zabrali orkom z Methedrasu. Saruman zalecił im pośpieszyć i na powrót zniknął w swojej wieży. Dosiadłszy koni, pogalopowali na południe, hen poza kamienny krąg Isengardu, aż nie dotarli do Starej Południowej Drogi, która prowadziła do Tharbadu i Nalira.

Droga wiała się na zachód i północ przez pagórkowatą krainę Dunlandu. Gdy czerwone słońce zawisło nisko nad horyzontem, bohaterowie zatrzymali się i rozbili obóz. Rozpalili ognisko, żeby nieco się rozgrzać i pozwolić wypalić się zmęczeniu z obolałych członków. Jednak kiedy tylko sen zaczął ich morzyć, ciemność wokół obozowiska wypełniły wojenne okrzyki. Bohaterowie zerwali się na równe nogi. Zewsząd ze wzgórz opadał na nich uzbrojony zastęp brodatych Dunlendingów...

Talia Dunlandzkiej pułapki składa się z następujących zestawów spotkań: Dunlandzka Pułapka, Wojownicy z Dunlandu i Znużeni Wędrowcy (Wojownicy z Dunlandu i Znużeni Wędrowcy znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Głos Isengardu**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Słowo kluczowe „Tajność X”

Tajność to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach Graczy. 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.

Strategiczna wskazówka

W Dunlandzkiej pułapce pojawia się kilka efektów, które ulegają aktywacji po dobraniu przez gracza karty. Jeśli kilka z tych efektów zostanie aktywowanych jednocześnie, trudno będzie się w nich połapać. Aby poradzić sobie z kilkoma efektami aktywowanymi w tych samych okolicznościach, należy zastosować się do poniższej wskazówki:

Kiedy gracz dobierze kartę, powinien sprawdzić, czy któreś z kart Spotkań w grze nie posiadają **wymuszonych** efektów podlegających aktywacji. Następnie, zanim będzie mógł kontynuować swoje ruchy, powinien rozpatrzyć każdy taki efekt.

Z początku może to spowolnić rozgrywkę, ale kiedy gracze zapoznają się z różnymi **wymuszonymi** efektami, gra nabierze szybszego tempa.

