

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Martwe Bagna

Poziom trudności = 5

Znalazszy ślady Golluma wśród wzgórz Eryn Muil, bohaterowie podążają za nim na Martwe Bagna – tu kreatura podejmuje ostatnią próbę wyprowadzenia ich w pole. Czując, że łowy dobiegają końca, bohaterowie wkraczają na zdradzieckie mokradła, gotowi schwytać Golluma.

Talia Spotkań Martwych Bagien składa się z następujących zestawów spotkań: Martwe Bagna, Wpływy Saurona i Dzikie Krainy (Wpływy Saurona i Dzikie Krainy znajdują się w zestawie podstawowym Gry karcianej Władca Pierścieni).



Test ucieczki

Rozgrywając ten scenariusz, gracze będą czasem otrzymywać polecenie wykonania TESTU UCIECZKI. Te testy odzwierciedlają próby zmylenia pogoni przez Golluma.

Aby wykonać test ucieczki, gracz musi najpierw przydzielić postaci do testu. W celu przydzielenia postaci do testu, należy ją wyczerpać. Każda przydzielona do testu postać dodaje do testu swoją . Po przydzieleniu postaci do testu, gracze mogą wykonać akcje lub zagrać karty wydarzeń. Jeśli test ucieczki ma wykonać tylko jeden gracz, tylko ten gracz może przydzielać do testu kontrolowane przez siebie postacie. Jeśli test ucieczki musi wykonać drużyna, wszyscy gracze mogą przydzielać do testu kontrolowane przez siebie postacie.

Kiedy postacie zostaną przydzielone, z talii Spotkań losuje się pewną liczbę kart (tyle, ile wynika z treści karty wymagającej testu ucieczki). Wiele kart z tej talii Spotkań posiada wytłuszczoną wartość „ucieczki”. Każdą kartę, która nie posiada wydrukowanej wartości ucieczki, uważa się za kartę posiadającą bazową wartość ucieczki równą zero. Losując karty podczas testu ucieczki, należy zignorować wszystkie pozostałe efekty wylosowanych kart. Kiedy odpowiednia liczba kart zostanie wylosowana, należy porównać całkowitą przydzieloną do całkowitej wartości ucieczki i w ten sposób ustalić, czy test zakończył się porażką czy sukcesem.

Jeśli całkowita przydzielona jest wyższa od całkowitej wartości ucieczki, test ucieczki kończy się sukcesem, nie się nie dzieje.

Jeśli całkowita przydzielona jest niższa lub równa całkowitej wartości ucieczki, test ucieczki kończy się porażką, a gracze muszą zastosować się do polecenia z karty, która wywołała test, a przeznaczonego dla porażki w teście.

Kiedy test ucieczki zostanie wykonany, wszystkie wylosowane karty należy odłożyć na stos odrzuconych kart Spotkań.

Przykład: Treść karty Zmierzch głosi: „Po odkryciu: Pierwszy gracz wykonuje test ucieczki, losując 2 karty z talii Spotkań. Jeśli test się nie powiedzie, umieść 1 żeton zasobów na karcie Golluma i podnieś poziom zagrożenia każdego gracza o 2 .

Kiedy ta karta zostanie odkryta, Tomek, pierwszy gracz, decyduje się przydzielić do testu ucieczki Eowinę (4). Tomek może przydzielić do testu więcej niż 1 postać, ale nie chce tego robić. Przydzielwszy Eowinę, Tomek losuje 2 karty z wierzchu talii Spotkań. Te karty to Gigantyżny Czerw Bagieny (który posiada wartość ucieczki 2) i Przez Mgłę (która posiada wartość ucieczki 3). Całkowita przydzielona równa 4 jest niższa od całkowitej wartości ucieczki równej 5, co oznacza, że Tomek odniósł porażkę w teście ucieczki. W związku z tym stosuje się do polecenia z karty Zmierzchu: umieszcza 1 żeton zasobów na Gollumie, a każdy z graczy podnosi swój poziom zagrożenia o 2. Wreszcie, karty wykorzystane podczas testu ucieczki należy odłożyć na stos odrzuconych kart Spotkań.

Cofanie talii Wyprawy

Podczas rozgrywki w ten scenariusz gracze mogą otrzymać polecenie „cofnięcia talii Wyprawy do etapu 1B.” Aby to zrobić, gracze powinni wziąć pokonaną już kartę etapu 1 i cofnąć ją na wierzch talii Wyprawy, tak jakby właśnie rozpoczęli ten etap. Talia Wyprawy zostaje cofnięta do etapu 1B, dlatego nie należy ponownie stosować się do startowych poleceń zawartych na stronie 1A. Zanim gracze cofną talię wyprawy, muszą usunąć wszystkie żetony postępu znajdujące się na obecnym etapie wyprawy. Jednakże żetony postępu znajdujące się na aktywnym obszarze pozostają na tym obszarze. Wszystkie pozostałe karty, w tym te znajdujące się w strefie przeciwności, pozostają bez zmian.

Władca Pierścieni: Gra karciana – Martwe Bagna © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Śródoziemie, „Hobbit”, „Władca Pierścieni”, Władca Pierścieni: Gra karciana, oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są 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. Żyłca gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road SE, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-439-1905. 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 12 LAT LUB MNIEJ.

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



DOWÓD
ZAKUPU

Martwe Bagna
MEC06

978-1-61661-105-7
956FEB11