

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Mroki Morii

Poziom trudności = 7

Kopalnie Morii to mroczny labirynt wąskich tuneli i szerokich przejść, naturalnych pieczar i imponujących, wykutych w skale krasnoludzkich sal. Bohaterowie muszą podróżować na wschód, dowiedzieć się wszystkiego o bytujących tu orkach i być może spotkać się z Balinem, aby zdobyć więcej informacji. Łatwo jest jednak zgubić się w ciemności...

Talia Spotkań Mroków Morii składa się z następujących zestawów spotkań: Mroki Morii, Splątane Tunele i Niebezpieczeństwa Otchłani (Splątane Tunele i Niebezpieczeństwa Otchłani znajdują się w rozszerzeniu Khazad-dûm).



Test orientacji

Rozgrywając ten scenariusz, gracze otrzymają czasem polecenie wykonania „testu orientacji”. Testy te przedstawiają próby zachowania poczucia kierunku w kopalniach.

Test orientacji wykonuje jeden gracz, którego określa karta wywołująca test. Gracz ten może wybrać i odrzucić 1 kartę z ręki, aby odrzucić wierzchnią kartę z talii Spotkań. Wiele kart z talii Spotkań Mroków Morii posiada w prawym dolnym rogu pola treści karty wytłuszczone słowo „SUKCES”. Jeśli w tym miejscu na odrzuconej karcie Spotkania znajduje się słowo „SUKCES”, test orientacji kończy się sukcesem, w grę nie wchodzi żaden negatywny efekt. Jeśli w tym miejscu na odrzuconej karcie Spotkania nie ma słowa „SUKCES”, test orientacji nie powiódł się. Gracz może próbować wykonać test ponownie (powtarzając całą procedurę). Gracz może próbować wykonywać test, dopóki nie odniesie sukcesu lub nie będzie już chcieć (lub mógł) odrzucać kart. Jeśli graczowi skończą się karty lub oznajmi, że nie chce już odrzucać kolejnych kart, uważa się, że test zakończył się porażką – gracze powinni postąpić zgodnie z pozostałą częścią polecenia z karty, która wywołała test.

Przykład: Treść karty „Rozległe i popłątane” głosi: „**Po odkryciu:** Pierwszy gracz wykonuje test orientacji. Jeśli test się nie powiedzie, każdy gracz podnosi swój poziom zagrożenia o 7, z gry należy usunąć wszystkie żetony postępu, a wszystkie efekty „**Zagubieni:**” w grze ulegają aktywacji”.

Kiedy ta karta zostanie odkryta, Marek, pierwszy gracz, Marek, musi wykonać tekst orientacji. Mógłby nie odrzucać żadnych kart i natychmiast ponieść porażkę w teście, ale jednak postanawia spróbować. Odrzuca 1 kartę z ręki, a następnie odrzuca wierzchnią kartę z talii Spotkań. W polu treści karty nie ma wytłuszczonego słowa „**SUKCES**”, dlatego Markowi nie udało mu się zdać testu orientacji. Marek postanawia spróbować ponownie i odrzuca kolejną kartę z ręki. Tym razem w polu treści karty odrzuconej karty Spotkania znajduje się słowo „**SUKCES**”, więc test orientacji się powiódł. Marek ignoruje część polecenia karty „Rozległe i popłątane” następującą po słowie „jeśli” i odrzuca ją, nie rozpatrując jej dalszego efektu.

Efekty „Zagubieni:”

Na niektórych kartach można znaleźć efekt „Zagubieni:”. Takie efekty mogą zostać aktywowane tylko przez inne efekty kart i nie są powiązane z jakąkolwiek strukturą kolejności ani faz gry.

Jaskiniowa Pochodnia

W tym scenariuszu wykorzystuje się kartę celu Jaskiniowej Pochodni. Podczas przygotowania do gry pierwszy gracz wybiera bohatera, do którego należy ją dołączyć. Ten bohater będzie niósł Jaskiniową Pochodnię do końca gry. Jeśli Jaskiniowa Pochodnia miałaby opuścić grę, należy ją usunąć z gry. Kart „usuniętych z gry” nie należy odkładać na stos kart odrzuconych, a efekty, które cofają karty ze stosu kart odrzuconych, nie wpływają na takie karty.

Następny gracz

Za następnego gracza uważa się gracza siedzącego bezpośrednio na lewo od gracza wskazanego przez efekt karty. Jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz, w tej grze nie występuje następny gracz.

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 – Mroki Morii © 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, 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 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 PRZEDZYMIONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MŁIEJ.

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



PROOF OF
PURCHASE
The Long Dark
MEC12
978-1-61661-259-7
1172DEC11