

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

ROGATA KORONA™

Poziom trudności = 7

Wojna odcisnęła swoje piętno na wzgórzach Dunlandu. Wszędzie, gdzie bohaterowie spojrzeli, widzieli dym i krew, i ogień. Dno szerokiej, błotnistej doliny usłane było ciałami martwych wojowników Dunlendingów. Niektórzy nosili symbole klanu Odyńca, inni pióra klanu Kruka.

Bohaterowie zaczęli szukać ocalałych. W pewnym momencie usłyszeli tupot maszerującego zastępu. Od strony, z której dochodził dźwięk, nadciągała armia Dzikich pod sztandarem klanu Odyńca. Na przedzie pochodu szedł dumnie Turch w Rogatej Koronie. Zatrzymał się, kiedy dostrzegł bohaterów.

- Co za szczęśliwe spotkanie - powiedział, uśmiechając się.
- Miło was widzieć ponownie, nie mogę was jednak dalej puścić: nasz kraj ogarnęła wojna.

Twarz miał poważną, ale oczy zmęczone.

Ściągnął Rogatą Koronę i przetaił spoconą brew, potem spojrział na trzymany w ręku przedmiot i spochmurniał.

- Rogata Korona nie zjednoczyła klanów Dunlendingów tak jak sądziłem. Wódz klanu Kruka nie zaakceptował mojego zwierzchnictwa i sam wystąpił z pretensjami do korony, rozpoczynając tę wojnę. - Wódz plunął na ziemię, żeby zademonstrować swoją pogardę.

- Tchórze z klanu Wilka wstrzymali się od obrania strony, ale obawiam się, że jeśli sprzymierzą się z Krukami, będzie po nas - wyjaśnił. Następnie spojrział na bohaterów i dodał: - Jeśli jednak będą nam towarzyszyć sami emisariusze Sarumana, z pewnością klan Odyńca zwycięży! A wy powrócicie do Isengardu z ofertą przyjaźni zjednoczonego Dunlandu. Co wy na to?

Bohaterowie nie chcieli brać udziału w wojnie Dunlendingów. Jednak nawet, gdyby odmówili, nie udałoby im się opuścić Dunlandu bez szwanku. Lepiej walczyć u boku klanu Odyńca niż samotnie wpaść w tarapaty. Co więcej, w ten sposób mogli zyskać dla Sarumana przychyłność Dzikich. Czyż wszystkie Wolne Ludy nie powinny zjednoczyć się w obliczu Mordoru?

Widząc szansę na wzmocnienie Zachodu, bohaterowie przystali na propozycję Turcha.

- Doskonale! - zadudnił wódz klanu Odyńca. - Chodźcie, klan Kruka rozpierzchnął się wśród tych wzgórz. Musimy znaleźć ich wodza zanim uda mu się przegrupować wojska. Jeśli go pokonamy, reszta klanu się podda.

Wódz Turch znów założył Rogatą Koronę na głowę i dał swoim ludziom znak:

- Ruszamy!

Talia Rogatej Korony składa się z następujących zestawów spotkań: Rogata Korona, Wojownicy z Dunlandu i Łupieżcy z Dunlandu (Wojownicy z Dunlandu i Łupieżcy z Dunlandu znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Głos Isengardu**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Talia Kruka

Przygotowując scenariusz Rogata Korona, gracze otrzymują polecenie stworzenia „talii Kruka”. Aby to zrobić, należy usunąć wszystkie karty wrogów z zestawów Spotkań Wojownicy z Dunlandu i Łupieżcy z Dunlandu z talii Spotkań. Następnie należy je potasować i utworzyć z nich talię - to talia Kruka.

Kiedy gracz otrzymuje polecenie odkrycia karty z talii Kruka, należy ją umieścić w strefie przeciwności w taki sam sposób, jak gdyby pochodziła z talii Spotkań. Jeśli z talii Kruka zostanie odkryta karta ze słowem kluczowym mroczna fala, aby rozpatrzyć ten efekt gracze muszą odkryć wierzchnią kartę z talii Spotkań (a nie talii Kruka).

Za każdym razem, kiedy wróg opuszcza grę, powinien zostać odłożony na stos kart odrzuconych talii, z której pochodził: wróg z talii Spotkań powinien trafić na stos odrzuconych kart Spotkań, a wróg z talii Kruka na stos odrzuconych kart Kruka. Jeśli w dowolnym momencie gry w talii Kruka skończą się karty, należy potasować stos odrzuconych kart Kruka - to nowa talia Kruka.

