

# WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

## CZARNI JEŹDZCY™

„Oczywiście, nieraz marzyłem o podróży, ale wyobrażałem ją sobie jako wakacje, jako łańcuch przygód, podobnych do przygód Bilba, a nawet jeszcze ciekawszych i kończących się szczęśliwie. To, co mnie teraz czeka, oznacza wygnanie, ucieczkę przed jednym niebezpieczeństwem w inne, nieodstępnie ciągnące za mną. Przypuszczam też, że muszę ruszyć w świat sam, jeśli mam wykonać zadanie i ocalić Shire. Ale czuję się bardzo mały, bardzo bezdomny i – co tu ukrywać! - zdesperowany. Nieprzyjaciel jest tak potężny i okrutny!”

- Frodo Baggins, Drużyna Pierścienia

Witamy w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźców*, rozszerzenia-sagi do gry karcianej *Władca Pierścieni!*

W przeciwieństwie do innych rozszerzeń do gry karcianej *Władca Pierścieni*, które wprowadzają do Śródziemia nowe przygody, rozszerzenia-sagi dają graczom możliwość bezpośredniego uczestnictwa lub nawet odtworzenia wydarzeń opisanych w książkach J.R.R. Tolkiena.

We *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźcach* gracze dołączą do Froda Bagginsa i jego towarzyszy na początku wyprawy, której celem jest zniszczenie Jedynego Pierścienia i pokonanie Saurona. W tym pudełku znajdują się trzy scenariusze odpowiadające pierwszej połowie „*Drużyny Pierścienia*”. Scenariusze opisujące drugą połowę „*Drużyny Pierścienia*” zostaną zamieszczone w nadchodzącym rozszerzeniu-sadze *Władca Pierścieni: Droga mrocznieje*. Łącząc oba rozszerzenia, gracze będą mogli rozegrać historię „*Drużyny Pierścienia*” od początku do końca.

### Elementy gry


W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Czarni Jeźdźcy* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
  - 5 kart Bohaterów
  - 39 kart Graczy
  - 110 kart Spotkań
  - 8 kart Wyprawy
  - 3 karty Kampanii

Na stronie <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog> znajduje się internetowy Dziennik Wypraw, w którym gracze mogą zapisywać swoje wyniki, a także sprawdzać wyniki innych graczy.

Polska instrukcja Dziennika Wypraw dostępna jest na stronie [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl).

## Karty graczy z rozszerzenia-sagi


We *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźcach* znajdują się nowe karty, nadające się do talii przygotowywanych z myślą o scenariuszach z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Większość nowych kart jest uniwersalna i gracze mogą z nich korzystać, rozgrywając dowolny z opublikowanych scenariuszy do gry karcianej *Władca Pierścieni*, jednakże kilka z nich jest przeznaczonych wyłącznie do wykorzystania wraz ze scenariuszami, które można znaleźć w rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni*. Te zastrzeżone karty należą do sfery Drużyny Pierścienia . Są nimi: Frodo Baggins i Intuicja Froda, a także karty łask: Pan Underhill, Gildor Inglorion, Niestrudzony Strażnik, Uzdolniony Uzdrowiciel, Mężny Wojownik i Szlachetny Bohater.

## Nowe zasady

### Przygotowanie gry

Jeśli gracze rozgrywają któryś ze scenariuszy z rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia z cechą **Powiernik Pierścienia** i dołączyć do niego Jedyny Pierścień. Poniżej znajdują się zasady dotyczące sfery Drużyny Pierścienia i Jedynego Pierścienia.


### Sfera Drużyny Pierścienia

W tym rozszerzeniu pojawia się nowa sfera wpływów: sfera Drużyny Pierścienia oznaczona symbolem . Sfera Drużyny Pierścienia reprezentuje poświęcenie i wytrwałość dzielnych bohaterów, którzy wzięli na siebie brzemień Jedynego Pierścienia i podjęli walkę z Sauronem.

Bohaterowie ze sfery Drużyny Pierścienia mogą być wykorzystywani jedynie podczas rozgrywania scenariuszy z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Dodatkowo, w grze może się znajdować tylko 1 bohater ze sfery Drużyny Pierścienia. To oznacza, że w żadnym momencie rozgrywki w grze nie może się znajdować więcej niż 1 bohater z tej sfery.

## Frodo Baggins

We *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźcach* pojawia się nowa wersja Froda Bagginsa, należąca do sfery Drużyny Pierścienia. W tym pudełku to jedyny bohater posiadający cechę **Powiernik Pierścienia**. W następnych rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni* mogą pojawić się inni bohaterowie z tą cechą, ale na razie podczas rozgrywek w scenariusze z tej serii gracze muszą korzystać z Froda Bagginsa. Jeśli gracze korzystają z tej wersji Froda Bagginsa, ich startowym bohaterem nie może być inna wersja Froda Bagginsa, nie mogą też posiadać innych wersji Froda Bagginsa w swoich taliach.

Frodo Baggins jest bohaterem, dlatego podczas fazy Zasobów otrzymuje 1 żeton zasobów. Zasoby  będą służyć do zagrywania kart odpowiadających sferze Drużyny Pierścienia oraz kart neutralnych.

Ta wersja Froda Bagginsa należy do sfery Drużyny Pierścienia, dlatego gracze nie mogą korzystać z niej podczas gry ze scenariuszami, które nie pochodzą z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*.



## Jedyny Pierścień

We *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźcach* znajduje się nowa karta celu: Jedyny Pierścień. Rozgrywając scenariusze z tego rozszerzenia, gracze **muszą** z niej korzystać. Przygotowując taki scenariusz, pierwszy gracz musi dołączyć Jedyny Pierścień do kontrolowanego przez siebie bohatera z cechą **Powiernik Pierścienia**.

Treść Jedynego Pierścienia stanowi: „Bohater, do którego dołączono tę kartę, nie jest brany pod uwagę podczas sprawdzania limitu bohaterów gracza.” Zatem możliwa jest sytuacja, w której pierwszy gracz rozpocznie grę, kontrolując maksymalnie 4 bohaterów (jeśli jednym z nich jest bohater z cechą **Powiernik Pierścienia** z dołączonym Jedynym Pierścieniem).

Treść Jedynego Pierścienia stanowi również: „Jeśli Jedyny Pierścień opuści grę, gracze przegrywają.” Tak jak w książkach, gracze muszą strzec Powiernika Pierścienia, bowiem jeśli opuści on grę, Jedyny Pierścień zostanie odrzucony, a oni przegrają.

## Zasady gry na wielu graczy - Jedyny Pierścień

Treść karty Jedynego Pierścienia stanowi: „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem, do którego dołączono tę kartę”. Kiedy znacznik pierwszego gracza zostanie przekazany podczas fazy Odpoczynku, nowy pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem z cechą **Powiernik Pierścienia**, do którego dołączono tę kartę, całą jego pulą żetonów zasobów oraz wszystkimi dołączonymi do niego kartami.

Jeśli bohater, do którego dołączono Jedyny Pierścień, jest ostatnim kontrolowanym przez danego gracza bohaterem, a następnie wyjdzie spod kontroli tego gracza, ten gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

## Nowe zasady strefy przeciwności

Grając w scenariusze z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni* gracze będą odkrywać karty Spotkań pojedynczo. Podczas kroku przeciwności fazy Wyprawy, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy odkryje i rozpatrzy 1 kartę Spotkania. Dopiero kiedy dana karta zostanie rozpatrzona, następny gracz odkryje kolejną kartę. Jeśli efekt karty Spotkania zwraca się do gracza bezpośrednio (np. „musisz...”), należy go odnieść

do gracza, który odkrył daną kartę. Jeśli odkryta karta Spotkania posiada słowo kluczowe mroczna fala, ten sam gracz odkrywa dodatkową kartę Spotkania. Wszystkie karty Spotkań ze słowem kluczowym Zguba X wpływają na wszystkich graczy.

## Tryb kampanii

Tryb kampanii to zupełnie nowy sposób rozgrywki we *Władcy Pierścieni*. Tryb kampanii pozwala graczom połączyć wszystkie 18 scenariuszy z sześciu rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni* w jedną epicką przygodę! W trybie kampanii gracze rozegrają każdy scenariusz w chronologicznej kolejności. Gracze mogą przejść do następnego scenariusza tylko, jeśli pokonają obecny scenariusz. Porażka nie niesie ze sobą żadnej kary, ale aby móc przejść do następnego scenariusza, gracze muszą wygrać obecny.

Rozszerzenia-sagi z serii *Władca Pierścieni* zostały zaprojektowane z myślą o grze w trybie kampanii, ale gracze, którzy wolą rozgrywać pojedyncze przygody, mogą pominąć opisane poniżej zasady kampanii i przejść do akapitu „Terminy gry” na stronie 6.

## Dziennik kampanii

Dziennik kampanii służy do śledzenia przebiegu kampanii.

Pod koniec każdego scenariusza gracze zapisują swoje wyniki w odpowiednich polach dziennika (można go znaleźć na stronach 10-11 tej instrukcji).

Przygotowując scenariusz w trybie kampanii, gracze powinni zaglądać do dziennika kampanii, aby upewnić się, że korzystają z właściwych kart. Dzięki temu wynik jednego scenariusza może wpłynąć na następny, a decyzje podjęte w pierwszej przygodzie mogą zaważyć o sukcesie lub klęsce podczas późniejszych scenariuszy.



## Drużyna Bohaterów

Na początku pierwszego scenariusza rozgrywanego w trybie kampanii gracze muszą zanotować w dzienniku kampanii imiona swoich bohaterów. Jeśli pod koniec rozgrywki na stosie kart odrzuconych gracza znajduje się jakiś bohater, jego imię należy odnotować w dzienniku kampanii, w rubryce poległych bohaterów. Jeśli bohater znalazł się na liście poległych bohaterów, żaden gracz nie może go już wykorzystać podczas żadnego przyszłego scenariusza tej kampanii.

Podczas gry w trybie kampanii gracze mogą zmieniać skład swoich talii pomiędzy rozgrywkami, ale podczas każdego scenariusza muszą korzystać z tych samych bohaterów. Od tej zasady istnieją dwa wyjątki:

Jeśli bohater znalazł się na stosie odrzuconych kart kontrolującego go gracza, jego imię musi zostać dodane do listy poległych bohaterów, a kontrolujący go gracz może podczas przygotowań do następnej rozgrywki wybrać nowego bohatera. Tego nowego bohatera należy odnotować w dzienniku kampanii. Kontrolujący go gracz otrzymuje trwałą (utrzymującą się do końca kampanii) karę +1 do początkowego poziomu zagrożenia.

Jeśli gracz chce zamienić 1 kontrolowanego przez siebie bohatera na innego bohatera o innym imieniu, może to zrobić podczas przygotowań do kolejnej rozgrywki. Tego nowego bohatera należy odnotować w dzienniku kampanii. Każdy z graczy otrzymuje trwałą (utrzymującą się do końca kampanii) karę +1 do początkowego poziomu zagrożenia.

## Karty kampanii

Karty Kampanii to nowy rodzaj kart, pozwalający osadzać scenariusze w szerszym kontekście kampanii. Przygotowując scenariusz w trybie kampanii, gracze muszą umieścić obok talii Wyprawy kartę Kampanii rozgrywanego scenariusza i zastosować się do wynikających z niej dodatkowych poleceń przygotowania do gry. Kiedy gracze pokonają dany scenariusz, odwracają kartę Kampanii i stosują się do znajdujących się na niej poleceń następczych. Wynik tych poleceń należy odnotować w dzienniku kampanii.



## Łaski i brzemia

Łaski i brzemia to dwa nowe podtypy kart wykorzystywane tylko w trybie kampanii. Te karty to specjalne, rządzące się własnymi zasadami karty Graczy i Spotkań przedstawiające wyniki decyzji graczy - zarówno dobrych, jak i złych.

Lista łask i brzemion, które gracze zdobędą podczas rozgrywek w trybie kampanii w rozszerzenia-sagi z serii *Władca Pierścieni*, nazywa się pulą kampanii. Kiedy gracze pokonają dany scenariusz i zapiszą jego wynik w dzienniku kampanii, muszą również odnotować zdobyte łaski i/lub brzemia w rubryce puli kampanii.

Łaski to neutralne karty Graczy, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Innymi słowy, gracze mogą z nich korzystać tylko, jeśli je wcześniej zdobyli - chyba że z zasad danego scenariusza wynika co innego.

Kiedy gracze zdobędą jakąś kartę łaski, zapisują jej nazwę w rubryce puli kampanii na stronie 11. Jeśli dana karta łaski posiada słowo kluczowe trwałą, gracze muszą również zanotować (w polu Notatki na stronie 10), do którego bohatera dana karta została dołączona.

Karty łask odnotowane w puli kampanii mogą zostać umieszczone w taliach graczy podczas przygotowań do gry kolejnych scenariuszy obecnej kampanii. Tych kart nie bierze się pod uwagę podczas podliczania minimalnej wielkości talii. Jeśli z notatek wynika, że dana karta łaski ze słowem kluczowym trwałą została dołączona do konkretnego bohatera, musi ona zostać do niego dołączona na początku rozgrywki. Jeśli karta łaski posiada rewers karty Spotkania, podczas przygotowania do gry należy ją wtasować do talii Spotkań.

Brzemia to karty Spotkań, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Kiedy dana karta brzemienia zostanie zdobyta, będzie od tej pory włączana do talii Spotkań. Karty brzemion nie posiadają symbolu zestawu spotkań - zamiast tego posiadają „symbol zestawu brzemion”, przyporządkowujący je do danego zestawu brzemion. Z tego względu gracze nie powinni ich umieszczać w taliach Spotkań, dopóki nie otrzymają takiego polecenia (nawet jeśli symbol zestawu brzemion odpowiada symbolowi zestawu spotkań wykorzystywanemu w danym scenariuszu).

Kiedy gracze zdobędą jakąś kartę brzemienia, zapisują jej nazwę w rubryce puli kampanii na stronie 11. Jeśli dana karta brzemienia posiada słowo kluczowe trwała, gracze muszą również zanotować (w polu Notatki na stronie 10), do którego bohatera dana karta została dołączona.

Karty brzemion odnotowane w puli kampanii dziennika kampanii muszą zostać umieszczone w talii Spotkań podczas przygotowania do gry każdego kolejnego scenariusza obecnej kampanii. Jeśli gracz zdobył kartę brzemienia z rewersem karty Gracza, po wylosowaniu startowej ręki tę kartę należy wtasować do jego talii.

Jeśli dany bohater zostanie dodany do listy poległych bohaterów, wszystkie dołączone do niego łaski i brzemiona ze słowem kluczowym trwała zostają usunięte z puli kampanii.

## KARTA KAMPANII

rewers



awers



KARTA ŁASKI



KARTA BRZEMIENTA

## Terminy gry

### Odporność na efekty kart Graczy

Karty, na których znajduje się zdanie „Odporna na efekty kart Graczy”, ignorują efekty wszystkich kart Graczy. Dodatkowo, karty odporne na efekty kart Graczy nie mogą zostać obrane za cel efektów kart Graczy.

### Opresja

Opresja to nowe słowo kluczowe pojawiające się w rozszerzeniach-sagach z serii *Władca Pierścieni*. Kiedy gracz odkryje kartę Spotkania ze słowem kluczowym opresja, musi rozpatrzyć umieszczenie tej karty w strefie przeciwności na własną rękę, bez naradzania się z innymi graczami. W tym czasie pozostali gracze nie mogą wykonać żadnych akcji ani aktywować jakichkolwiek odpowiedzi.

### Trwała

Trwała to nowe słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach łask i brzemion. Kiedy gracz zdobędzie kartę łaski lub brzemienia ze słowem kluczowym trwała, muszą ją dołączyć do jakiegoś bohatera. Ten wybór musi zostać odnotowany w dzienniku kampanii. Dana karta ze słowem kluczowym trwała zostanie dołączona do jednego bohatera na czas trwania całej kampanii. Dopóki taki bohater znajduje się w grze, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała nie mogą zostać odrzucone. Jeśli taki bohater opuści grę, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała zostają usunięte z gry.

### Nowe zasady przygotowania do gry

Na niektórych kartach Graczy i Spotkań z rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy* można znaleźć polecenia przygotowawcze. Jeśli na początku rozgrywki gracz posiada w swojej talii kartę z poleceniem przygotowawczym, musi przeszukać talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim dobierze swoją startową rękę. Jeśli na początku rozgrywki w talii Spotkań znajduje się karta z poleceniem przygotowawczym, gracze powinni przeszukać tę talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim przejdą do poleceń przygotowawczych z karty Wyprawy.



### Cień przeszłości

*Zanim Bilbo Baggins opuścił Shire, pozostawił swoją posiadłość Bag End bratankowi, Frodowi. Młody hobbit odziedziczył też magiczny pierścień odnaleziony przez Bilba podczas podróży do Samotnej Góry. Niedługo po odejściu wuja, Froda odwiedził czarodziej Gandalf, który podejrzewał, że pierścień ten jest w istocie Jedynym Pierścieniem wykutym przez Czarnego Władcę Saurona, aby zdominować całe Śródziemie. Wrzucony do kominka, pierścień ujawnił swoją tajemnicę: pojawiły się na nim starożytne runy potwierdzające, że zaiste był to Jedyny Pierścień, pradawne, niezniszczalne zło.*

*Gandalf wiedział, że sługi Wroga będą go szukać, dlatego nakazał Frodowi opuścić Shire i zabrać pierścień do Elronda w Rivendell. Aby nie wzbudzać podejrzeń, Frodo miał sprzedać Bag End i udawać, że przeprowadza się do Bucklandu. Sam czarodziej udał się w poszukiwaniu pomocy.*

*Gandalf obiecał wrócić, ale niebezpieczeństwo nadeszło wcześniej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać: w Shire pojawili się Czarni Jeźdźcy szukający „Bagginsa” - a po Szarym Czarodzieju ślad zaginął. Frodo wie, że nie może dłużej czekać. Jeśli chce opuścić Buckland z życiem, musi działać szybko i dyskretnie.*

Talia Spotkań Cienia przeszłości składa się z następujących zestawów spotkań: Cień przeszłości, Ścigani, Pierścień i Czarni Jeźdźcy. Zestawy te posiadają następujące symbole:



## Ukrywanie się X

Ukrywanie się X to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu Cię przeszłości. Kiedy zostanie odkryta karta Spotkania ze słowem kluczowym ukrywanie się X, gracz, który ją odkrył, musi wykonać test ukrywania się. Jeśli karta Spotkania ze słowem kluczowym ukrywanie się X posiada też efekt „Po odkryciu” lub „Wymuszony”, test ukrywania się należy rozpatrzyć przed rozpatrywaniem pozostałych efektów karty.

## Testy ukrywania się

Kiedy gracz otrzymuje polecenie wykonania testu ukrywania się, może wyczerpać dowolną liczbę kontrolowanych przez siebie postaci i przydzielić je do tego testu. Następnie gracz odrzuca X wierzchnich kart z talii Spotkań, gdzie X to wartość X słowa kluczowego ukrywanie się. Należy zsumować wartość ♠ wszystkich odrzuconych kart i porównać ją z sumą ♠ przydzielonych do testu ukrywania się postaci. Jeśli suma ♠ odrzuconych kart jest większa niż suma ♠ wszystkich postaci przydzielonych do testu ukrywania się, test ukrywania się tego gracza kończy się porażką. Jeśli suma ♠ przydzielonych do testu ukrywania się postaci jest większa lub równa sumie ♠ odrzuconych kart, test ukrywania się kończy się sukcesem. Po wykonaniu testu ukrywania się postaci przestają być do niego przydzielone.



## Akcje graczy podczas testów ukrywania się

Testy ukrywania się przerywają zwykłą sekwencję tury i tworzą nowe okno akcji. Kiedy suma ♠ odrzuconych kart zostanie ustalona, gracze mogą wykonać swoje akcje. Kiedy test ukrywania się zostanie rozpatrzony, rozgrywka toczy się dalej, a gracze mogą wykonywać akcje tylko podczas zwykłych okien akcji.

**Na przykład:** *Podczas pierwszej fazy Wyprawy w etapie 1B, Trzech To Już Kompania, Tomek odkrywa kartę Pelzlo Ku Niemu, której treść brzmi: „Opresja. Ukrywanie się 2. Po odkryciu: Jeśli podczas tej fazy twój test ukrywania się zakończył się porażką, usuń każdą kontrolowaną przez siebie postać z wyprawy.” Tomek wyczerpuje Merry'ego i przydziela go do testu ukrywania się. Suma jego ♠ wynosi 2. Następnie Tomek odkrywa 2 karty z talii Spotkań: Poszukiwania Pierścienia i Marish. Razem obie karty mają 3 ♠. W tym momencie test ukrywania się Tomka zakończy się porażką, bowiem suma ♠ odrzuconych kart jest wyższa od sumy ♠ przydzielonych do testu postaci. Jeśli test zakończy się porażką, efekt „po odkryciu” karty Pelzlo Ku Niemu zmusi Tomka do usunięcia z wyprawy postaci do niej przydzielonych. Co więcej, w strefie przeciwności znajduje się Czarny Jeździec, którego treść stanowi: „Wymuszony: Kiedy test ukrywania się gracza, z którym Czarny Jeździec znajduje się w zwarciu, zakończy się porażką, Czarny Jeździec wykonuje natychmiastowy atak.” Z początku Tomek nie boi się konsekwencji, ale potem wczytuje się w treść etapu 1B: „Kiedy test ukrywania się gracza zakończy się porażką, każdy wróg z eechą Nazgûl ze strefy przeciwności wchodzi z nim w zwarcie.” Ten efekt sprawi, że Czarny Jeździec wejdzie z nim w zwarcie, a następnie „Wymuszony” efekt Czarnego Jeźdźca sprawi, że wykona on atak. Tomek nie chce do tego dopuścić, dlatego zagrywa z ręki kartę Niezłomność Niziołka, aby zapewnić Merry'emu premię +2 do ♠. Suma ♠ wynosi teraz 4. W wyniku zagrania tej karty, suma ♠ przydzielonych do testu postaci jest większa od sumy ♠, dlatego test kończy się sukcesem.*

## Sztylet w ciemnościach

Frodo i jego towarzysze ledwo wymknęli się Nazgûłom w Shire. Strudzeni dotarli do miasteczka Bree i zatrzymali się na noc w gospodzie „Pod Rozbrykanym Kucykiem”. Jej gospodarz to przyjazny człowiek, ale Wróg zatopił już szpony w to małe miasteczko na rozstajach: w okolicy widziano Czarnych Jeźdźców, a niektórzy z tutejszych już służą Czarnemu Władcy.

Hobbici nie wiedzą komu zaufać... właśnie wtedy pojawia się tajemniczy strażnik, Obieżyświat, który oferuje, że poprowadzi ich do Rivendell. Obieżyświat jest w istocie przyjacielem Gandalfa, Aragornem. Dzięki jego pomocy Frodo wydostaje się z Bree i w nadziei zgubienia pościgu, rusza w dżicz. Aliści, sługi Wroga już na nich czekają, na wysokim wzgórzu nazywanym Wichrowym Czubem...

Talia Spotkań Sztyletu w ciemnościach składa się z następujących zestawów spotkań: Sztylet w ciemnościach, Ścigani, Pierścien i Nazgûle. Zestawy te posiadają następujące symbole:



## Bieg do brodu

Zanim Nazgûle wycofały się z walki na Wichrowym Czubie, zadały Frodowi śmiertelną ranę. Obieżyświat nie rozumiał tej naglej ucieczki, dopiero oględziny rany hobbita przyniosły odpowiedź: czubek ostrza odłamał się i wędruje teraz niestrudzenie ku sercu niziołka.

Wiedząc, że Frodo przepadnie w świecie Upiorów Pierścienia, jeśli nie uda im się dotrzeć do Rivendell na czas, Obieżyświat prowadzi hobbitów w kierunku ukrytej doliny tak szybko jak to możliwe. Jednakże rana Froda znacznie ich spowalnia, a Nazgûle są tuż tuż. Koniec końców bieg do Brodu na Bruinen zadecyduje o losach Pierścienia...

Talia Spotkań Biegu do brodu składa się z następujących zestawów spotkań: Bieg do brodu, Ścigani, Czarni Jeźdźcy i Nazgûle. Zestawy te posiadają następujące symbole:





## Talia brzemion

Do tego scenariusza należy przygotować oddzielną talię zwaną „talią brzemion”. Aby to zrobić, podczas przygotowania do gry należy wziąć wszystkie karty brzemion z symbolem zestawu brzemion Bieg do brodu, potasować je i utworzyć z nich talię, a następnie umieścić ją obok talii wyprawy.

Kiedy z gry zostanie odrzucona karta brzemienia, należy ją umieścić na stosie odrzuconych kart Spotkań. Wszystkie karty brzemion, które po ukończeniu scenariusza znajdują się w talii Spotkań lub na stosie odrzuconych kart Spotkań, należy odnotować w rubryce puli kampanii.

## Życie Powiernika Pierścienia

Podczas przygotowania Biegu do brodu gracze muszą ustawić życie **Powiernika Pierścienia** na wartość „15”. Aby to zrobić, gracze muszą umieścić jedną planszę zagrożenia obok talii Wyprawy i ustawić jej wartość na „15”. Ta plansza zagrożenia staje się teraz „planszą życia”, służącą do zaznaczania życia **Powiernika Pierścienia**.

Kiedy gracze otrzymują polecenie zmniejszenia życia **Powiernika Pierścienia** o daną wartość, obniżają o nią wartość wskazywaną na planszy życia. Karty usuwające obrażenia z postaci nie mogą zwiększyć wartości na planszy życia **Powiernika Pierścienia**. Jeśli wartość życia **Powiernika Pierścienia** spadnie do 0, gracze przegrywają.



## Poziomy trudności gry

Gra karciana *Władca Pierścieni* nadaje się zarówno dla początkujących graczy, jak i oddanych entuzjastów. Aby każdy z graczy mógł bawić się w taki sposób, jaki lubi, grę można rozegrać w jednym z trzech poziomów trudności: łatwym, normalnym i koszmarnym.

### Poziom łatwy

Poziom łatwy nadaje się idealnie dla nowych graczy, a także dla graczy, którzy wolą przeżywać opowieść i dobrze bawić się w grupie, zamiast zmagać się z wyzwaniem. Aby rozegrać scenariusz w trybie łatwym, podczas przygotowywania danego scenariusza należy zastosować się do poniższych kroków:

- 1) Dodać po jednym żetonie zasobów do puli zasobów każdego z bohaterów.
- 2) Usunąć z talii Spotkań obecnego scenariusza wszystkie karty posiadające obwódki trudności (złotą obwódkę) wokół symbolu zestawu spotkań.



W niektórych ze starszych scenariuszy (w tym w scenariuszach z pierwszych druków gry podstawowej) karty nie posiadają obwódek trudności wokół symboli zestawów spotkań. Listę kart, które należy usunąć w tych scenariuszach, można znaleźć na [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl).

### Poziom normalny

Aby rozegrać scenariusz z normalnym poziomem trudności, gracze powinni po prostu zastosować się do zasad przygotowania danego scenariusza.

### Poziom koszmarny

Gracze, którzy pragną prawdziwego wyzwania, powinni się zaopatrzyć w dodatkowe, sprzedawane oddzielnie „koszarne talie” dla każdego ze scenariuszy. Więcej informacji na temat koszmarnych talii do gry karcianej *Władca Pierścieni* można znaleźć na stronie [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)



# WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

## Dziennik kampanii

### Bohaterowie

Gracz	Gracz	Gracz	Gracz
Imię gracza:	Imię gracza:	Imię gracza:	Imię gracza:

Polegli bohaterowie	Kara do zagrożenia

Notatki



## Opracowanie

**Oryginalny projekt gry:** Nate French  
**Projekt rozszerzenia:** Caleb Grace  
**Projekt graficzny:** Mercedes Opheim  
**Kierowniczy projektant graficzny:** Brian Schomburg  
**Kierownictwo graficzne:** Zoë Robinson  
**Dyrektor zarządzający grafiką:** Andrew Navaro  
**Zasady:** Caleb Grace

**Koordynator licencji:** Deb Beck

**Redakcja:** Richard A. Edwards

**Okladka:** Chris Rahn

**Producent:** Caleb Grace

**Wykonawca:** Matthew Newman

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Główny projektant gier:** Corey Konieczka

**Główny producent gier:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Marcin Welnicki

**Wersja polska:** Galakta

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

**Testerzy:** *Nate French, Lukas Litzsinger, Josh Grace, Jason Walden, Sean Foster, David Phillips, Anthony Fanchi, Jared Hunter, Tristan Hall, Jim Fraser, Dennis Beard, Tom Howard, Zach Smith, Jamie Browning, Justin Henningson, James Hill, Dan Roberts, Chad Dahlman, Chad Clasmann, Michael Strunk, Ariel Dominelli, Jason Svee i Karl Kaliher.*

## Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia-sagi *Władca Pierścieni: Czarni Jeźdźcy* można rozpoznać po następującym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty:



## Talia hobbitów

Scenariusze zawarte w rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Czarni Jeźdźcy* przedstawiają pierwszą część niebezpiecznej podróży Froda z Bag End do Góry Przeznaczenia. Ich celem jest oddanie motywów rozpacz i heroizmu powieści, dlatego potrafią dać graczom w kość. Aby im pomóc, sporządziliśmy listę kart, które nadają się do stworzenia talii opartej na *hobbitach*. Do jej stworzenia wystarczą karty z zestawu podstawowego gry karcianej *Władca Pierścieni* oraz z rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy*.

### Bohaterowie

Sam Gamgee

Merry

Pippin

### Sprzymierzeńcy

Gandalf x3

Beorn x1

Faramir x1

Farmer Maggot x2

Barliman Butterbur x2

Kucyk Bill x2

Głéowina x2

Ereborski Kowal x2

Strażnik Cytadeli x2

Henamarth Rzeczna Pieśń x1

Zwiadowca ze Śnieżnego

Potoku x3

### Wydarzenia

Ponura Determinacja x1

Nie Zwracaj Nań Uwagi x3

Intuicja Froda x3

Niezlomność Niziołka x3

Finta x2

Sekretna Ścieżka x2

Atak z Zaskoczenia x2

Spryt Radagasta x2

### Dodatki

Płaszcz Hobbita x2

Sztylet Westernesse x2

Kamień Elfów x2

Opiekun Lorien x2

Róg Gondoru x1

Namiestnik Gondoru x2



**DOWÓD  
ZAKUPU**

MEC32

Czarni Jeźdźcy  
978-1-61661-708-0

*Władca Pierścieni: Gra karciana - Czarni Jeźdźcy* © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, *Władca Pierścieni* oraz postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca z nimi powiązane są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply, logo FFG, Żywa gra karciana, LCG, oraz logo LCG są ™ lub ® należącymi do Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road 82, Suite 1, Roseville, Minnesota 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-439-1905. Proszę zachować te informacje. **Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat ze względu na małe elementy. Ryzyko zadławienia. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku 13 lat lub mniej.**

