

# WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

## CZARNY WĄŻ™

### Poziom trudności= 8

- Tam, na rozstajach, stoi stara forteca - Kahliel wskazał na majaczące na horyzoncie wzniesienie - po drugiej stronie tego grzbietu, gdzie Droga do Haradu spotyka się z traktem Cirith Gurat. Tam Czarny Wąż rozbija na noc obóz.

- Skąd wiesz, że właśnie tam się zatrzyma? - spytał jeden z towarzyszących mu bohaterów.

Przykucnęli na niskim pustynnym wzgórzu, obserwując jak karawana Węża zmierza traktem na północ i znika z widoku za wspomnianym grzbietem.

- Tam obozujemy, kiedy zwozimy Mordorowi trybut. Postępują tak wszyscy Haradrimowie - odpowiedział Kahliel.

Oczy utkwił w miejscu, w którym znikala karawana. Słońce powoli kryło się za horyzontem za ich plecami, ale światła było jeszcze dość, by zdążyć policzyć sylwetki. Chciał wiedzieć, ilu wojowników składało się na switę Węża, żeby lepiej zaplanować atak.

- Czy nie powinniśmy uderzyć, zanim nie dotrą do bezpiecznej twierdzy? - spytał bohater.

- Nie - odparł Kahliel. - Jeśli zaatakujemy na równinie, rozpiechną się i nie uda nam się ich wszystkich wylapać. Jeśli zaczekamy do momentu, w którym znajdą się w twierdzy, nie będą w stanie uciec.

- Ale jak my dostaniemy się do środka?

- Fort na rozstajach to rozpadająca się ruina: ma mury, ale nie ma bramy. Haradrimowie obozują tam ze względu na studnię.

- Zaatakujemy więc przez bramę, odcinając im drogę ucieczki - bohater wyartykułował na głos plan wodza.

- Dokładnie - przytaknął Kahliel.

Para wojowników wymieniła porozumiewawcze spojrzenia. Od pode wzięcia decyzji o wspólnej podróży na północ, Kahliel i bohaterowie polowali razem na Múmakile w dżungli, ramię w ramię walczyli z orkami na pustynnej równinie i uratowali przyjaciół z siedliska pająków. Każda z tych przygód budowała pomiędzy nimi zaufanie i szacunek dla umiejętności drugiej strony.

Ta zasadzka miała być jednak inna. Czarny Wąż i jego ludzie byli Haradrimami. Bohater nie potrafił się nie zastanawiać, czy nie zmieni to zachowania kompana, spytał więc o to Kahliela, kiedy schodzili ze wzniesienia:

- Ludzie z karawany to nie orki czy pająki, Kahlieliu. Jesteś pewien, że sobie z tym poradzisz?

Kahliel zatrzymał się na zboczu i spojrzał na bohatera:

- Są gorsi od orków. Gorsi od pająków! - odparł stanowczo. Jego oczy płonęły gniewem, choć głos miał spokojny. - Pająk to bezmózga bestia. Zabija tylko po to, żeby się pożywić. Nie ma w tym złośliwości. Ork to niewolnik, skuty wolą Czarnego Władcy. Nie ma wyboru, musi wykonywać polecenia swego Pana. Czarny Wąż jest gorszy od obu, bowiem ma wolny wybór i wybiera służbę Mordorowi. Wielbi Czarnego Władcę i hańbi swój lud, czyniąc z nich jego poddanych. Nie zawaham się uderzyć, nie zawaha się też żaden z moich podkomendnych.

Bohater skinął głową. W ciszy wznowili marsz do obozu. Cokolwiek miało się wydarzyć po rozpoczęciu ataku, bohater był pewien, że może zaufać haradrimskim sprzymierzeńcom.

Talia Spotkań „Czarny Wąż” składa się z następujących zestawów spotkań: Czarny Wąż i Żołnierze Haradu (Żołnierze Haradu znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Piaski Haradu**). Zestawy te posiada następujące symbole:



### Strzeżona (X)

Strzeżona (X) to nowa wersja słowa kluczowego strzeżona. Kiedy zostanie odkryta karta ze słowem kluczowym strzeżona (X), zamiast odkrywać kolejną kartę z talii Spotkań, należy odrzucać karty z talii Spotkań do momentu, w którym nie zostanie odrzucona karta odpowiadającego jej rodzaju. Następnie taką kartę należy umieścić w strefie przeciwności i dołączyć do niej właśnie odkryty cel. Po dołączeniu do innej karty cel ze słowem kluczowym strzeżona (X) działa dokładnie w taki sam sposób jak cel ze zwykłym słowem kluczowym strzeżona.

**Przykład:** Mateusz przygotowuje scenariusz „Czarny Wąż”, zasady **przygotowania** etapu 1A nakazują mu odkryć losowy, odłożony na bok cel z cechą **Harad**. Mateusz losuje Sztandar Węża, którego treść głosi „strzeżony (wróg lub obszar)”. Mateusz umieszcza Sztandar Węża w strefie przeciwności, a następnie zaczyna odrzucać karty z wierzchu talii Spotkań. Pierwsza odrzucona karta to karta podstępu, dlatego Mateusz kontynuuje odrzucanie. Drugą kartą jest wróg, Łucznik Haradrimów. Słowo kluczowe strzeżona Sztandaru Węża wymienia rodzaj „wróg”, dlatego Mateusz bierze odrzuconego właśnie Łucznika Haradrimów, umieszcza go w strefie przeciwności i dołącza do niego Sztandar Węża.



## Męstwo

Męstwo to nowe słowo aktywacyjne pojawiające się na niektórych kartach z cyklu „Haradrimowie”. Akcje i Odpowiedzi ze słowem aktywacyjnym męstwo (zapisane odpowiednio jako ‘Akcja męstwa’ lub ‘Odpowiedź męstwa’) mogą być aktywowane tylko, jeśli poziom zagrożenia gracza wynosi 40 lub więcej.

Jeśli karta wydarzenia posiada dwa efekty, jeden ze słowem aktywacyjnym męstwo, a drugi bez, gracz może aktywować tylko jeden wybrany efekt. Gracz może wybrać efekt ze słowem aktywacyjnym męstwo tylko, jeśli jego poziom zagrożenia wynosi 40 lub więcej.



## NIE CZYTAJCIE PONIŻSZEGO FRAGMENTU, DOPÓKI BOHATEROWIE NIE WYGRAJĄ TEGO SCENARIUSZA.

- Czarny Wąż uciekł - doniósł Kahlielowi jeden z bohaterów tuż po bitwie.

- Wobec tego przepadł - odparł Kahliel. - Nie mamy jak go ścigać. Mamy jednak jego sztandar i jego karawanę, ruszamy więc do Cirith Gurat.

- Czarny Wąż może dotrzeć do fortecy przed nami i ostrzec orki - ostrzegł bohater.

- Nie - powiedział Kahliel. - Jest zbyt dumny, żeby upokorzyć się w ten sposób przed niewolnikami swojego Pana. Wróci do swojego miasta, zbierze tylu żołnierzy, ilu zdoła, i powróci wyrzec zemstę.

- W takim razie nas musi już tu wtedy nie być.

- Dokładnie - przytaknął Kahliel. - Spieszmy się więc, żeby zebrać dobytek Węża. Niechaj każdy człowiek rozbierze jednego z poległych i wdzieje jego zbroję. Ja przebiorę się za Węża i dostarczę trybut Cirith Gurat.

Przebrań nie starczyło dla wszystkich wojowników z kompanii. Co więcej, wielu było rannych lub niezdolnych do walki. Bohaterowie naradzili się więc z Kahlielem i postanowili, że część z wojowników powinna przenieść obóz bardziej na północ i tam na nich czekać.

Przyznawszy im rację, wódz wydał swym ludziom rozkaz opuszczenia fortecy na rozstajach i szukania schronienia na północy. Powiedział też, że jeśli w przeciągu dwóch nocy nie wróci z twierdzy orków, mają ruszać do Gondoru bez nich. Po tych słowach Kahliel i bohaterowie wzniesli sztandar Czarnego Węża i ukradzioną karawaną ruszyli traktem ku Cirith Gurat.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w piątym zestawie przygodowym z cyklu „Haradrimowie” pt. „Lochy Cirith Gurat”.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz powiązane z nimi postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1906. Proszę zachować te informacje. Wyprodukowano w USA. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



Dowód  
ZAKUPU  
Czarny Wąż  
PL-uMEC59