

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

NIN-IN-EILPH™

Poziom trudności = 4

Orki Bellacha przeczesywały lasy wokół Tharbadu w poszukiwaniu krasnoluda Nalira, dlatego bohaterowie postanowili uciec im przez Nin-in-Eilph, olbrzymie mokradła, na które ludzie nie zapuszczali się od wieków. Obierając tę drogę, mieli nadzieję zgubić pościg i wyjść po drugiej stronie, wprost do Hollinu. Po jednym dniu błąkania się przez bezdroża zmęczenie zaczęło zwyciężać, a marudzenie Nalira stało się głośniejsze.

- Mówilem wam, że to zły pomysł – mruknął Nalir, z trudem brodząc przez bagnisko. - Wodę wolę obserwować z brzegu rzeki. Rozumiecie, krasnoludy nie pływają.

Mimo protestów szelmowskiego krasnoluda, bohaterowie maszerowali dalej. Misja Sarumana, poszukiwania kuźni Celebrimbora, stała się z uwagi na zakusy Wroga tym bardziej nagląca.

Nalira nie obchodził ani Saruman, ani tym bardziej jego misja. Zgodził się na podróż przez mokradła tylko z obawy przed orkami, tutaj było jednak coś - nie wiedział co - co przerażało go jeszcze bardziej. Kiedy bohaterowie zabrnęli już dość daleko, poczęli słyszeć ciche dźwięki, coś jak delikatne pluski.

Nozdrza wypełnił im plugawy zapach, a groza spętała nogi, tak że zatrzymali się tam gdzie stali, grzęznąc po kolana w bagnie. Podświadomie dobyli broni i zbili się w ciasną grupę. Mętne wody zafalowały.

Nalirowi wydawało się, że zobaczył podłużną, ciemną sylwetkę węża przepływającą tuż pod powierzchnią.

- Coś tu jest – wymamrotał.

Bohaterowie wytrzeszczali oczy, ale mgła, która opadła na bagna, zasłaniała wszystko.

- Nie możemy tu zostać – powiedział Nalir, próbując trzymać się środka grupy. – Musimy znaleźć jakąś drogę.

Bohaterowie wiedzieli, że ma rację. Jeśli chcieli przedostać się na drugą stronę Nin-in-Eilph, musieli zmierzyć się z tym, co tu czyhało...

Talia Nin-in-Eilph składa się z następujących zestawów spotkań: Nin-in-Eilph i Znużeni Wędrowcy (Znużeni Wędrowcy znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Głos Isengardu**). Zestawy te posiadają następujące symbole:



Słowo kluczowe „Tajność X”

Tajność to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach Graczy. 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.

Przechodzenie do równoległych etapów

Aby odworować doświadczenie bycia zagubionym na niekończących się mokradłach, treść każdego etapu 2B stanowi:

„**Wymuszony:** Kiedy z tego etapu zostanie usunięty ostatni znacznik czasu, przejdź do innego losowego etapu 2A.”

Gdy gracze otrzymają takie polecenie, pierwszy gracz tasuje wszystkie etapy 2 (oprócz tego, który obecnie znajduje się w grze) i losuje jeden z nich – to będzie etap, do którego gracze przejdą, zastępując obecny etap 2. Następnie poprzedni etap 2 odkłada się z powrotem do talii Wyprawy wraz z pozostałymi niewykorzystanymi etapami 2. Żetony postępu, które znajdowały się na tym etapie, zostają stracone. Gdy gracze otrzymają polecenie przejścia do innego losowego etapu 3A, również powinni postępować zgodnie z powyższymi krokami.

