# Władca Pierścieni™ Gra karciana

## Sekret Celebrimbora™

**Poziom trudności = 6**

*Kiedy bohaterowie pojawili się na krańcu doliny, orki roiły się już w każdym zakamarku ruin Ost-in-Edhil. Ze swojej pozycji mogli obserwować poczynania dowodzącego nim mężczyzny, Bellacha.*

*- Powinienem był się domyślić, że ten drań dotrze tu pierwszy - syknął krasnolud. - Musiał ich tu poprowadzić, kiedy mu błąkaliśmy się po bagnach.*

*Ten widok wielce zaniepokoił bohaterów. Po tym wszystkim przez co przeszli, wyglądało na to, że się spóźnili i zawiedli w swej misji. Wtem Nalir zauważył coś, co porządnie go wzburzyło:*

*- Ma ze sobą drugi kawałek mapy! Dzięki niemu instruuje orki. - Nagle krasnolud zachichotał. - Głupiec! Nigdy nie odnajdzie komnaty z niekompletną mapę. Szuka w złym miejscu!*

*Wyznanie Nalira dało bohaterom nadzieję na odnalezienie kuźni Celebrimbora i wydobycie jej sekretów przed Bellachem i jego orkami. Jednak krasnolud oświadczył, że dalej nie pójdzie:*

*- Od tej pory to, co tu robicie, to wasza sprawa. Tam jest za dużo orków jak na moje oko, na pewno tam nie zejdę. Jeśli was zobaczą, nawet wojownicy tacy jak wy mogą tego nie przeżyć.*

*Bohaterowie zaoponowali, ale Nalira nie dało się przekonać.*

*- Powiem wam jak odnaleźć sekretną komnatę - powiedział krasnolud - ale do tylu orków się nie zbliżę. Wątpię, by ktokolwiek był w stanie pokonać tę dolinę niezauważenie.*

*Nalir spróbował jak najlepiej opisać wejście do sekretnej komnaty, a potem życzył bohaterom powodzenia i dyskretnie się ulotnił. Zanim znikł z widoku rzucił im ostatnie powątpiewające spojrzenie.*

*Bohaterowie zwrócili się ku dolinie Ost-in-Edhil. Wejście do ukrytej kuźni mieściło się po jej drugiej stronie. Jeśli chcieli ominąć wojska Bellacha i dotrzeć do celu wyprawy, musieli poruszać się bardzo ostrożnie*

.

Talia Sekretu Celebrimbora składa się z następujących zestawów spotkań: Sekret Celbrimbora, Orki z Gór Mglistych i Jałowe Krainy (Orki z Gór Mglistych i Jałowe Krainy znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Głos Isengardu**). Zestawy te posiadają następujące symbole:

## Nowe słowo kluczowe – Poszukiwania

Poszukiwania to nowe słowo kluczowe odzwierciedlające wysiłki podejmowane przez Bellacha i jego sługi w celu odnalezienia ukrytej kuźni Celebrimbora i szukających jej bohaterów. Samo słowo kluczowe nie wywołuje żadnego efektu, ale kiedy gracze otrzymają polecenie z karty Wyprawy lub Spotkania nakazujące im aktywować efekt poszukiwań, muszą rozpatrzyć efekty, które poprzedza to słowo kluczowe. Taki efekt nazywa się „efektem poszukiwań".

***Przykład:*** *Dwóch graczy znajduje się na etapie 2B, Sługa Wroga, kiedy pod koniec fazy Odpoczynku z gry zostaje usunięty ostatni znacznik czasu. Treść Sługi Wroga stanowi: „**Wymuszony:** Kiedy z tego etapu zostanie usunięty ostatni znacznik czasu, aktywuj wszystkie efekty poszukiwań w grze." Gracze przeglądają wszystkie karty Spotkań w grze. Dwie z nich mają słowo kluczowe poszukiwania: Bellach i Zawalona Wieża.*

*Treść Bellacha stanowi: „**Poszukiwania:** Każdy z graczy musi przeszukać talię Spotkań i stos odrzuconych kart Spotkań, wziąć 1 wroga z cechą **Ork** i umieścić go w strefie przeciwności." Treść Zawalonej Wieży stanowi: „**Poszukiwania:** Cofnij ten obszar do strefy przeciwności i umieść na nim 2 obrażenia." Tomek jest pierwszym graczem, dlatego decyduje się rozpatrzyć wpierw efekt Zawalonej Wieży i umieścić na nim 2 obrażenia. Następnie obaj gracze rozpatrują efekt poszukiwań Bellacha. Każdy z nich przeszukuje talię Spotkań i stos odrzuconych kart Spotkań, bierze 1 wroga z cechą Ork, umieszcza go w strefie przeciwności, a następnie tasuje talię Spotkań.*

## Poszukiwania Orków

Poszukiwania Orków to karta celu odzwierciedlająca wysiłki podejmowane przez Bellacha i jego sługi w celu odnalezienia ukrytej kuźni Celebrimbora i szukających jej bohaterów. Agenci Mordoru będą przeszukiwać ruiny Ost-in-Edhil: efekty niektórych kart Spotkań będą umieszczać na obszarach obrażenia symbolizujące ich postępy. To ważne, bowiem treść Poszukiwań Orków stanowi: „Kiedy na danym obszarze znajdzie się tyle obrażeń, ile wynosi wartość jego wydrukowanych punktów wyprawy, umieść jego zakrytą kartę pod Poszukiwaniami Orków." Obszary umieszczone pod Poszukiwaniami Orków to te, które Bellach i jego sługi zdążyli już przeszukać - dzięki temu są o krok bliżej od odnalezienia tego, czego szukają, a bohaterowie tracą kolejną potencjalną kryjówkę.

Efekty różnych kart Spotkań mogą umieścić pod Poszukiwaniami Orków również inne (oprócz obszarów) zakryte karty. Kiedy gracze otrzymują polecenie umieszczenia pod Poszukiwaniami Orków jakiejś zakrytej karty, wpierw muszą odrzucić z danej karty wszystkie żetony, a także dołączone do niej dodatki. Zakryte karty pod Poszukiwaniami Orków nie znajdują się w grze i wchodzą w interakcję jedynie z efektami kart, które wyraźnie odnoszą się do kart pod Poszukiwaniami Orków.

## Nie czytajcie poniższego fragmentu, dopóki bohaterowie nie wygrają tego scenariusza.

*Po wielu dniach i milach podróży, ścigani przez niebezpiecznego wroga, wreszcie weszliście w posiadanie przedmiotu, którego tak szukaliście: fragmentu formy do wytapiania pierścieni, odzyskanego z sekretnej starożytnej kuźni Gwaith-i-Mírdain, Ludu Kowali Klejnotów, tych samych kowali elfów, którzy w Drugiej Erze Śródziemia wykuli Pierścienie Władzy. Sługi Mordoru również szukały formy, ale wasza odwaga i umiejętności pozwoliły wam pokonać Bellacha i rozbić jego orki.*

*Gdy spozieracie na wiekowy relikt minionej ery, milkniecie jeden po drugim. Na wewnętrznej stronie formy widnieje inskrypcja w runach elfów, być może napisana ręką samego Celebrimbora. Jeśli formę zabrano by do Mordoru, z pewnością zwiększyłaby moc Saurona. Teraz istnieje nadzieja, że w Isengardzie, w pieczy Sarumana Białego, forma znajdzie zastosowanie w walce z Wrogiem.*

*Chcąc jak najszybciej oddać ten potężny artefakt w jego ręce, wyruszyliście bezzwłocznie w drogę powrotną do Doliny Czarodzieja. Mając Góry Mgliste po lewej, podróżowaliście Starą Południową Drogą prowadzącą do Isengardu.*

*Po kilku dniach ponownie znaleźliście się na granicy Dunlandu. Wspiąwszy się na wyżyny, zatrzymaliście się, porażeni widokiem czegoś nowego: zza wzgórz na horyzoncie wznosiły się kłęby dymu, a nad pobliskim potokiem krążyli padlinożercy.*

*Do Dunlandu zawitała wojna.*

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w szóstym zestawie przygodowym z cyklu „Twórca Pierścienia" pt. „Rogata korona".

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni i związane z nimi postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane, na podstawie udzielonej licencji, przez Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG i logo LCG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 W County Rd B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. 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
Sekret Celebrimbora
iMEC30
978-1-61661-861-2
2011MAR14