

# WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

## SEKRET CELEBRIMBORA™

### Poziom trudności = 6

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

*- Powiniem był się domyślić, że ten drań dotrze tu pierwszy  
- syknął krasnolud. - Musiał ich tu poprowadzić, kiedy mu bląkaliśmy 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 wydobyć 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 zjedę. Jeśli was zobaczy, 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 tyłu 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, Sluga Wroga, kiedy pod koniec fazy Odpoczynku z gry zostaje usunięty ostatni znacznik czasu. Treść Slugi 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 wpiery 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.