Władca Pierścieni™
Gra karciana

Kłopoty w Tharbadzie™

Poziom trudności = 4

Tharbad wzbudził w bohaterach wątpliwości. To małe, nadrzeczne miasteczko było niczym więcej jak tylko siedliskiem najemników i rabusiów, pełnym walących się budynków i zrujnowanych, zapuszczonych grobli. Gdy tylko wkroczyli na jego starożytne ulice, zaczęli wypytywać tutejszych o Nalira.

W końcu ktoś skierował ich do zapadłej dziury jaką była tawerna „Pusty kufel". W środku bohaterowie odnaleźli Nalira: krasnolud siedział samotnie w kącie z dużym kuflem ale. Nie wzbudził w nich zaufania, ale kiedy mówił o mapie, jego oczy świeciły się jaskrawym blaskiem, ujawniając przebiegły umysł.

- Mam tę mapę, a jakże - powiedział, wycierając pianę z ust. - Jednakże... - dodał powoli - sprzedałem ją wczoraj mężczyźnie o imieniu Bellach. Typek spod ciemnej gwiazdy, mówię wam. Taki, któremu się nie odmawia. Mimo to zaoferował godziwą cenę - chociaż wcale nie było mu to w smak. O zmierzchu dokonamy wymiany... chyba że przebijecie jego ofertę. - Nalir zwieńczył ostatnie zdanie przebiegłym uśmiechem.

Bohaterowie chcieli nabyć mapę, a Nalir skrzętnie to wykorzystał. Przekonanie go do rozstania się nią wymagało zaoferowania całego złota z sakiewki Sarumana. Ostatecznie dobito jednak targu.

- Niezły interesik! Zakończmy to szybko, zanim wróci Bellach. Kiedy dowie się, że sprzedałem wam mapę, chciałbym być daleko stąd. Nie wyglądał na takiego, który dobrze znosi odmowę.

Po tych słowach Nalir wstał od stołu, odsunął krzesło i dobrał się do desek podłogowych. Jedna z nich była poluzowana. Podniósł ją ostrożnie i wydobył spod spodu zwinięty pergamin.

- Oto mapa, którą narysowałem. Wskazuje drogę do ukrytej komnaty w Ost-in-Edhil - powiedział z dumą. - Miałem szczęście, że ją znalazłem. Elfy to niezłe spryciule, kiedy idzie o zachowanie tajemnicy. Inny krasnolud ominąłby ją pewnie, niczego nie przeczuwając. Sami byście jej nie odnaleźli! Z mapą Nalira nie musicie się o to martwić...

Już wręczał im mapę, kiedy od strony rozległ się krzyk. W drzwiach stał wysoki mężczyzna w ciemnym płaszczu. Twarz przecinała mu szkaradna blizna. Jego dłoń spoczywała na rękojeści miecza. Za nim stało jeszcze kilku, równie złowieszczo wyglądających mężczyzn.

- Bellach! - wrzasnął krasnolud.

- Czy to mapa, którą mi sprzedałeś? - zapytam tamten, wskazując na pergamin, który Nalir chciał wręczyć bohaterom. W jego oczach kryły się mordercze zamiary. - Popełniłeś straszny błąd - warknął, potem przyłożył palce do ust i gwizdnął.

Bohaterowie uświadomili sobie z przerażeniem, że temu sygnałowi odpowiedziały z zewnątrz tawerny znane im już dobrze okrzyki orków.

- Zabić ich! - rozkazał podkomendnym Belllach, samemu dobywając miecza. - W imię Mordoru, przynieście mi tę mapę!

Ludzie Bellacha wpadli do środka. Nalir od razu rzucił się ku tylnemu wyjściu. Niewielką tawernę wypełnił ogłuszający łoskot zlewających się ze sobą krzyków i szczęku stali. Nalir był już przy drzwiach, kiedy te wleciały do środka pod naporem gigantycznego orka. Potwór chwycił mapę, ale krasnolud nie zwolnił uścisku. Po kilku chwilach szamotaniny bohaterowie usłyszeli dźwięk rwania.

- Głupcze! - warknął Bellach, piorunując wzrokiem orka, który trzymał teraz połówkę mapy.

Bohaterowie tylko czekali na taką chwilę konsternacji. Chwycili Nalira, przecisnęli się obok skołowanego orka i wypadli na uliczkę za tawerną. Pościg był tuż za nimi...

Talia Kłopotów w Tharbadzie składa się z następujących zestawów spotkań: Kłopoty w Tharbadzie, i Orki z Gór Mglistych (Orki z Gór Mglistych znajdują się w specjalnym rozszerzeniu **Głos Isengardu**). Zestawy te posiadają następujące symbole:

Próg eliminacji

Treść etapu 1B tego scenariusza stanowi:
„Czas 4. **Wymuszony:** Kiedy z obecnej wyprawy zostanie usunięty ostatni znacznik czasu, do końca rozgrywki obniż próg eliminacji każdego z graczy o 10. Następnie umieść na tym etapie 4 znaczniki czasu." „Próg eliminacji" to poziom zagrożenia, przy którym gracz zostaje wyeliminowany z gry. Zazwyczaj wynosi on 50. Jednakże w tym scenariuszu próg ten może ulec obniżeniu. Jeśli poziom zagrożenia gracza będzie równy lub większy od obecnego progu eliminacji, ten gracz zostanie wyeliminowany z gry (więcej informacji na temat eliminacji graczy można znaleźć na stronie 22 instrukcji do gry karcianej **Władcy Pierścieni**).

Ataki na Nalira

Nalir to cel-sprzymierzeniec ze scenariusza Kłopoty w Tharbadzie. Atak przeciwko Nalirowi przeprowadza się na tych samych zasadach, co inne ataki przeciwko kontrolującemu Nalira graczowi, z tą różnicą, że obrażenia pochodzące z niebronionych ataków przeciwko Nalirowi muszą być przypisane Nalirowi.

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

Gdy dotarliście na wschodni brzeg Siwej Wody, uszy wciąż wypełniały wam wrzaski i okrzyki wojenne orków z Tharbadu. Być może na razie im się wymknęliście, ale Bellach i jego sługi nie zamierzali dać za wygraną.

- No cóż - chrząknął Nalir, otrzepując kubrak - było blisko! - Widząc wasze nietęgie miny, śmiech utknął mu w gardle. Kiedy przemówił, ton miał oburzony: - Skąd miałem wiedzieć, że przybył z Mordoru? Wyglądał na Gondorczyka! Nie moja wina, że podarł mapę!

Nagle od strony brodu, którym przekroczyliście rzekę, posłyszeliście orczy okrzyk.

- Znaleźli nasze ślady - szepnął nerwowo Nalir. - Szybko zorientują się, gdzie czmychnęliśmy. Mapa została zniszczona, tylko ja potrafię odnaleźć sekretną komnatę. Bellach też o tym wie. Łatwo nie da za wygraną.

Bellach z pewnością wysłał ludzi na trakt. Jeśli podróżowalibyście tamtędy, najpewniej wpadlibyście w jego ręce. Musieliście jednak dotrzeć do Hollinu. Po krótkim zastanowieniu doszliście do wniosku, że jedyna otwarta dla was droga wiedzie przez ogromne mokradła Nîn-in-Eilph. Jeśli udałoby się wam przedostać na ich wschodnią stronę, znaleźlibyście się w pobliżu ruin Ostin-Edhil. Sukces byłby na wyciągnięcie ręki.

Kiedy Nalir usłyszał wasz plan, zmarszczył brwi.

- Mokradła? - zdziwił się. - Nie wiedzie tamtędy żadna ścieżka. Nikt nie zapuszcza się tam od wieków. Jestem wam wdzięczny za ratunek, ale żadne złoto nie będzie mnie w stanie przekonać, żeby przez wiele mil brodzić w śmierdzącej wodzie.

Dosłownie w tej samej chwili doszedł was głośny plusk i mamrotane pod nosem przekleństwa w czarnej mowie. Orki zaczęły pokonywać bród. Były coraz bliżej.

- Z drugiej strony... - zaczął Nalir nerwowo, spoglądając w kierunku, z której rozchodziły się dźwięki. - Orki są bardziej śmiercionośne niż woda. Poza tym jestem wam dłużny za ratunek. Tak, najlepiej będzie, jeśli będę wam towarzyszył do samego Hollinu...

Nie było już czego debatować. Czując oddech orków na plecach, poprowadziliście krasnoluda pomiędzy wysokie trzciny Nîn-in-Eilph.

Ciąg dalszy opowieści znajdziecie w czwartym zestawie przygodowym z cyklu „Twórca Pierścienia" pt. „Nîn-in-Eilph".

© 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
Kłopoty w Tharbadzie
iMEC28
978-1-61661-859-9
2011MAR14