

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 zwięździł 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 wydobyl 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 sprytcie, kiedy idzie o zachowanie tajemnicy. Inny krasnolud ominąłby ją pewnie, niczego nie przecuwając. 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 złowieszco wyglądających mężczyzn.

- Bellach! - wrzasnął krasnolud.

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

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

- Zabić ich! - rozkazał podkomendnym Bellach, 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 loskot zlewających się ze sobą krzyków i szczęk 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 Mglitych (Orki z Gór Mglitych 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 obniży 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.