

DESCENT

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В этой книге содержится 20 приключений для игры «Descent: Странствия во тьме». Играете ли вы одиночный сценарий или целую кампанию «Теневая руна», эта книга предоставит вам всю информацию, необходимую для подготовки и прохождения приключения.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Описание каждого приключения состоит из семи частей. Большинство приключений делятся на два столкновения, которые проходятся друг за другом. Если в описании приключения нет подзаголовка «Столкновение 1», значит, оно в приключении только одно. Ниже перечислено, из чего состоит описание приключения.

ВВЕДЕНИЕ

Каждое приключение начинается с набранного курсивом литературного рассказа о том, из-за чего героям предстоит рискнуть жизнями на этот раз и что им нужно для победы. Перед началом приключения Властелин зачитывает этот текст вслух всем игрокам.

МОНСТРЫ

Здесь перечислены **обязательные** и **открытые** группы монстров, участвующих в приключении.

В качестве открытой группы Властелин может выбрать любой незадействованный тип монстров, у которого есть **хотя бы одна черта**, соответствующая символу наверху страницы (см. таблицу).

Властелин кладёт перед собой карты монстров нужного Акта для всех обязательных и выбранных им открытых групп монстров. На обороте карты монстра указаны **пределы размера группы монстров** в зависимости от количества героев. В жёлтом поле — максимальное количество миньонов на поле, в красном — максимальное количество вожаков.

При подготовке Властелин выставляет на поле фигурки монстров в соответствии с пределами размеров групп.

ПОДГОТОВКА

В этом разделе собраны инструкции по подготовке приключения: точные места расположения монстров, жетонов поиска и задач, других элементов. Участки поля нередко упоминаются здесь под сюжетными названиями. Также здесь рассказано о знаках или других элементах на поле приключения. Готовит приключение, как правило, Властелин, он и принимает связанные с процессом решения.

Если не оговорено особо, герои могут ставить свои фигурки на любые клетки в области, отмеченной на схеме приключения как «Вход».

Монстры выставляются на любые пустые клетки участка, определённого для них условиями подготовки. Если на участке не хватает клеток для размещения всех монстров группы, лишних можно поставить на ближайшие пустые клетки соседних участков.

Властелин выкладывает на поле жетоны поиска по количеству героев. Если в приключении два героя, жетоны выкладываются на клетки с цифрой 2, если героев трое — на клетки с цифрами 2 и 3, при четырёх героях — на клетки с цифрами 2, 3 и 4.

В ряде приключений используется уникальный жетон поиска. Обычно это особый предмет, который должны отыскать герои. Возможные положения такого предмета отмечены на схеме приключения звёздочкой. Выкладывая жетоны поиска, Властелин должен закрыть ими все клетки со звёздочками. Если не оговорено особо, Властелин решает, где именно лежит уникальный предмет, а на остальные клетки помещает обычные жетоны поиска. **Все жетоны лежат лицевой стороной вниз**, и герои не знают точно, где находится уникальный жетон поиска.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Правила, действующие в этом приключении, как правило, относятся к жетонам задач или селян. Особые правила стоит внимательно изучить: от них нередко зависит победа в приключении!

ДОСТУПНОСТЬ ИНФОРМАЦИИ

Эти приключения подразумевают, что все игроки знают все правила и условия победы — проще говоря, секретной информации в книге нет, кроме ряда особо оговоренных случаев.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Здесь рассказано, как Властелин выводит на поле подкрепления (новых монстров). Если не оговорено особо, Властелин не может превысить предел размера группы (размер и состав групп указаны на обороте карты монстра). В большинстве случаев это означает, что Властелин не может вывести нового монстра на поле, пока герои не убьют такого же. Это называется «учёт предела группы». Если монстр из подкрепления не может выйти на предписанный для него участок поля, так как он занят, монстр ставится на ближайшую пустую клетку(и).

ПОБЕДА

Здесь перечислены условия победы и завершения приключения. Заметьте, что во многих приключениях результат первого столкновения влияет на второй, а в ряде случаев в первом столкновении формально даже нет победителя. Победить в первом столкновении мало: победу в приключении это не гарантирует, но даёт некоторые преимущества во время второго столкновения. В каждом приключении для этого свои правила.

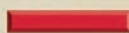
НАГРАДА

Итогом последнего столкновения в приключении будет награждение. Что-то получают и Властелин, и герои, но основная награда достаётся победителю приключения. Награды выдаются только в ходе кампании: при прохождении одиночных приключений награды значения не имеют.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА СХЕМАХ



Дверь



Запертая дверь



Жетоны поиска



Жетоны задач



Жетоны селян



Уникальные клетки (см. условия приключения)

ЧЕРТЫ МОНСТРОВ



Культура



Стужа



Тьма



Зной



Помещение



Вода



Горы



Чаща



Проклятие



Пещера

До Аринна оставалась всего пара часов пути, когда отряд наткнулся на останки разгромленного каравана. Люди барона Грейгори не справились с охраной. Единственный выживший, захлебываясь собственной кровью, рассказывает героям о засаде, о чудовищном этине по кличке Молотила, о его коварном плане пробраться в Аринн по тайной тропе. Отпечатки ног двуглавого великана ведут в лес. Если гоблины Молотилы проберутся в город, кровавой резни не миновать. Помощи ждать не приходится: героям выпала честь собственными усилиями остановить вторжение, спасти множество невинных жизней и защитить авторитет барона Грейгори. Надо убить Молотилу, и гоблины разбегутся.

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. Эттины.

ПОДГОТОВКА

Гоблины-лучники выходят на цветочную поляну, эттины — к костровищу.

Властелин назначает одного эттина Молотилой. Он получает +2 к здоровью за каждого героя.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Гоблины-лучники могут выходить с поля через выход. За каждого ушедшего гоблина (неважно, миньона или вожака) Властелин кладёт перед собой жетон усталости.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить на цветочную поляну 1 гоблина-лучника с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Молотила побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Ноги эттина подкашиваются, он грузно падает на колени. Из пасти одной головы вырывается утробный рёв, а вторая голова щедит сквозь сжатые зубы: «Вы убили лишь одного слугу всемогущего владыки! Радуйтесь, пока можете. Аринн всё равно падёт!» Оба голоса умолкают, и великан обрушивается в дорожную пыль.

Герои победили!

Как только Властелин возьмёт пятый жетон усталости, прочтите вслух следующий текст:

Молотила с ухмылкой отивверивает вас в сторону. Со стороны Аринна несутся вопли боли и страха, в воздух поднимаются первые дымы разгорающегося пожара. Эттин в две глотки рычит: «Все, мальцы, на сегодня хватит. Аринн теперь знает, кто его истинный Властелин» — и уходит в лес, оставив героев наедине с их тяжёлыми ранами и думами.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО. В дальнейших приключениях за победу можно будет получить золото, дополнительные ОО и другие награды.



ТОЛСТЫЙ ГОБЛИН

Столкновение 1

Из северных предместий Аринна пришли тревожные вести: на окрестных фермах лютуют прожорливые гоблины. Отряд героев отправился дать мелким поганцам окорот, пока не поздно, иначе Аринну предстоит голодная зима.

Едва учув в воздухе запах дыма, герои прибавили шаг, на ходу готовясь к сражению. И не зря: за очередным поворотом тропы они сталкиваются с перепуганным мужичком в замызганной одежде, покрытой пятнами крови.

«Гоблины, растуды их, поля разоряют, дома жгут! Братку мово забрали, гадёныши! Спасите Фреда, век вас помнить буду!»

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Гоблинов-лучников поставьте на выход, открытую группу — на луга.

Выложите на поле жетоны поиска по числу героев.

Выложите 4 красных жетона задач лицевой стороной вверх на участок фермы, как показано на схеме. Это снопы пшеницы, которые надо спасти от гоблинов.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый жетон задачи — сноп пшеницы. Гоблины должны утащить в свою пещеру как можно больше снопов.

СБОР СНОПОВ

Действием на клетке рядом со снопом любой герой или гоблин-лучник может его поднять. Фигурка может нести только один сноп.

ХИЩЕНИЕ СНОПА

Если гоблин-лучник со снопом покидает поле через выход, Властелин забирает жетон задачи — они показывают, сколько снопов похищено за столкновение. Это будет иметь значение во втором столкновении.

ХРАНЕНИЕ СНОПОВ

Действием, стоя на одной из уникальных клеток рядом с фермой, герой со снопом может забросить сноп в амбар и сохранить его от гоблинов. Сохранённый жетон снимается с поля. Властелин его не сможет получить.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 гоблина-лучника на выход и 1 монстра из открытой группы на вход с учётом пределов групп. Этих монстров можно активировать в этот же ход.

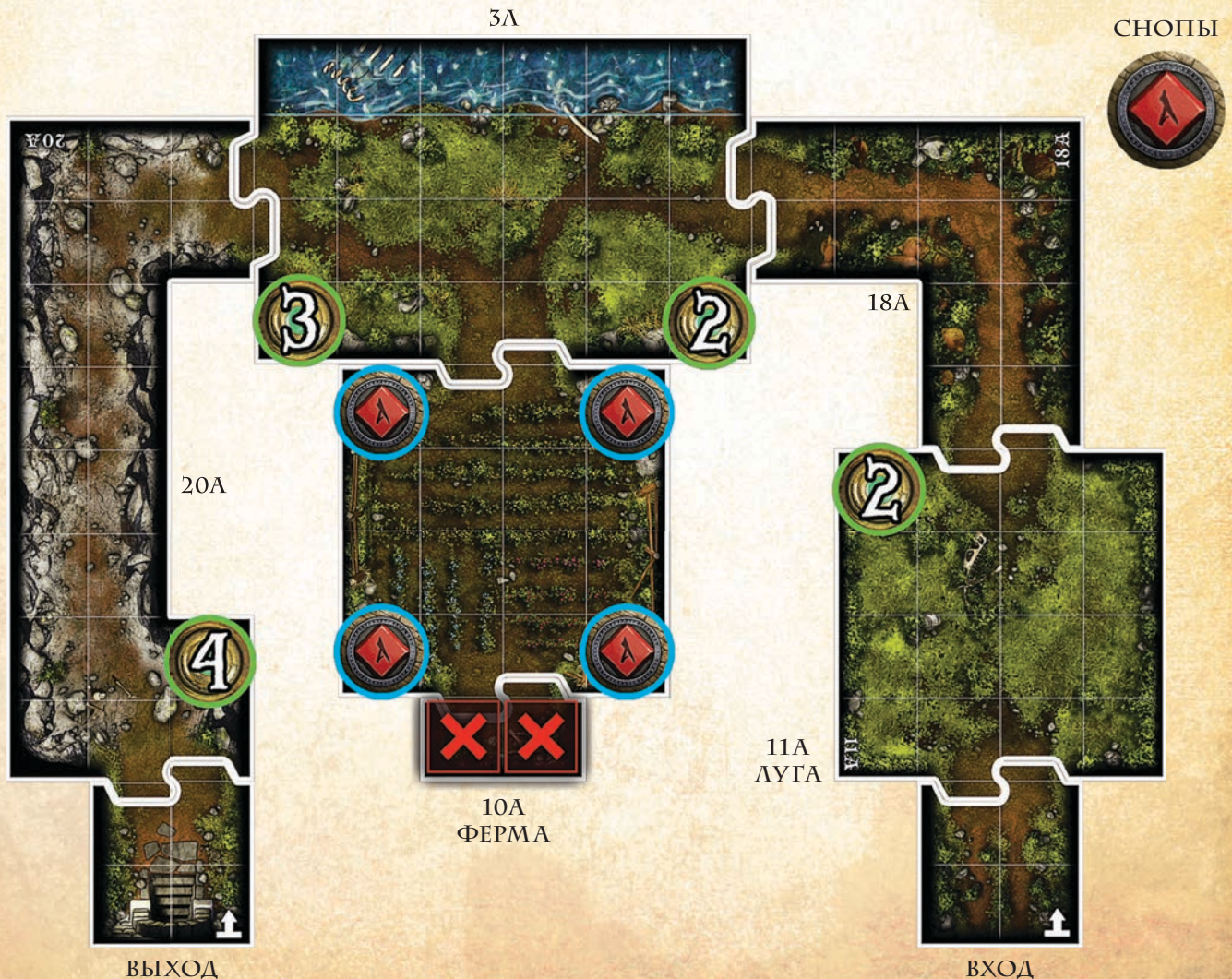
ПОБЕДА

После того как все снопы похищены и/или сохранены (на поле больше нет жетонов задач), прочтите вслух следующий текст:

Уже знакомый фермер снова появляется рядом с вами. «Братку-то нашли? Горе горькое, куда ж они его умыкнули?! Вы б освободили его, милсудари, вам это с руки. Вы моему Фреду под стать, только он уже не геройствует, а раньше-то Тенегётом был. Вишь-ка, что выходит! Аккурат на прошлой неделе его дружка по отряду вместе с караваном прибили до смерти, да внаглую, прям под ариннскими стенами, а теперь вот и его умыкнули. Выручайте Фредерика, вам зачтётся».

Пожоже, Властелина серьёзно интересует этот человек. Надо бы помешать злодейским планам и выручить бедолагу.

Первое столкновение завершено. Запишите для второго столкновения, сколько снопов похитил Властелин.





ТОЛСТЫЙ ГОБЛИН

Столкновение 2

Пройти по следу гоблинов до их пещеры под пологом леса Кэйдвин не составило труда. Из глубин логова до героев доносятся крики и смех раззадоренных успехов гоблинов, но всё прекращает скрипящий голос: «Молчать, гоблины! Ваш король Сплиг будет говорить! Ведите ко мне людей! Кто-то из них Тенегнёт!»

Героям надо поторопиться, чтобы Сплиг, кем бы он ни был, не успел отыскать Фредерика среди пленников.

МОНСТРЫ

Сплиг. Гоблины-лучники. Пещерные пауки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Разместите Сплига и гоблинов-лучников в пыточной, пещерных пауков в паучьем гнезде, открытую группу в пещере.


Выложите на поле жетоны поиска по числу героев.

Возьмите 3 красных жетона задач и 1 синий. Перемешайте их лицевой стороной вниз и выложите, как показано, в темнице. Это пленники, которых гоблины будут пытаться. Синий жетон — Фредерик. Никто не должен знать, какой жетон синий, а какие красные.

Сплиг получает дополнительное здоровье по количеству героев, умноженному на количество украденных снопов пшеницы в первом столкновении.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием гоблин-лучник или сам Сплиг может взять с клетки рядом жетон пленника, не раскрывая его. Действием гоблин-лучник или Сплиг с пленником может положить его на клетку рядом, находясь в пыточной.

Раз в ход действием Сплиг может допросить пленника, если оба находятся в пыточной. Для этого Сплиг должен пройти проверку , стоя на клетке рядом с пленником.

При успехе пленник выдаёт всю нужную информацию, и Властелин переворачивает жетон задачи.

Если раскрыт красный жетон, это не Фредерик — жетон сбрасывается. Если раскрыт синий жетон, Сплиг обнаруживает Фредерика. Положите синий жетон задачи под жетон Сплига — теперь адъютант Властелина волочит бывшего Тенегнёта за собой ко входу.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если Сплиг побеждён, прочитайте вслух следующий текст:

Самозванный король швыряет пленника наземь. «Да подавись! А меня вам не победить — я Сплиг, я король всех гоблинов!» С этими словами Сплиг бросается наутёк с неожиданной для столь тучного гоблина прытью.

Крепкий мужчина с иссечёнными шрамами лицом и с проседью в волосах поднимается навстречу героям. «Примите мою благодарность, друзья. Я был таким же отчаянным в ваши годы... Помогите мне добраться до баронов — похоже, я не довёл до конца одно старое дело».

Герои победили!

Если Сплиг выходит с поля с Фредериком, прочитайте вслух следующий текст:

«И снова жалкие прихвостни даканских баронов сокрушены королём всех гоблинов!» Толстый гоблин исполняет победный танец, задев приближающихся героев, нахлобучивает на голову краденый шлем и скрывается во тьме.

Властелин победил!

НАГРАДА

При любом исходе каждый игрок получает 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО.



ЗАМОК ДЭРИОН

Столкновение 1



По совету барона Грейгори герои отправились на поиски ещё одного славного Тенезиета — сэра Паламона. Поздним вечером на подходе к Дэринтауну герои услышали крик о помощи, который, впрочем, оборвался резко и быстро. Приспешники Властелина не теряли времени даром и в сумерках напали на город, следующей их целью наверняка будет замок!

Проводник рассказал героям, что в городе есть четыре сигнальные башни, на которых нужно развести огонь, чтобы предупредить замок Дэрион об опасности. Если героям удастся зажечь все четыре сигнальных костра, ночной набег Властелина будет сорван. Если же разбойники раньше перебьют оставшихся горожан, то рванут к замку, и героям придётся туго...

МОНСТРЫ

2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поставьте одну открытую группу на берег реки, а вторую в хижину.

Выложите на поле жетоны поиска по числу героев.

Выложите на поле 4 жетона селян, как показано на схеме. Выложите на поле 4 красных жетона задач, как показано на схеме. Это сигнальные башни.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Красные жетоны задач — сигнальные башни, герои для победы должны разжечь огни на всех четырёх. Стоя на клетке рядом с башней, герой может действием зажечь огонь. Когда огонь зажжён, жетон башни снимается с поля. Также, стоя на клетке рядом с башней, герой может попытаться зажечь огонь быстро, то есть не расходуя действие. Для ускоренного поджога башни ему нужно успешно проверить или . Это можно делать только раз за ход.

Селяне мешают движению и перекрывают поле зрения. Считайте их фигурками героев со следующими исключениями: селянам никак нельзя восстановить ; у них невосприимчивость ко всем состояниям; если селянин должен пройти проверку, то всегда проходит её успешно. Когда селянин побеждён, Властелин забирает его жетон себе. Количество побеждённых селян важно для второго столкновения.

СЕЛЯНИН

Здоровье: 8

Скорость: 3

Защита:

Селяне действуют в каждом раунде после всех героев. Ими управляет игрок, чей герой ходил последним. При активации каждый селянин может совершить действие-движение и открыть или закрыть одну дверь на клетке рядом с собой. Другие действия селянам недоступны.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из одной любой открытой группы на выход или на вход с учётом пределов групп.

ПОБЕДА

Если на всех башнях зажжён огонь, прочтите вслух следующий текст:

Как только языки пламени взвились к ночному небу над четвёртой башней, тёмные стены замка Дэрион осветились вспышкой ответного сигнала и с высокой башни над окрестностями раздались гудение тревожного рога. Миньоны Властелина оторвались от разорения города и со всех ног рванули к замку, надеясь воспользоваться остатками внезапности. Героям предстоит помочь защитникам замка и не допустить гибель сэра Паламона.

Герои победили в столкновении! Отложите выживших селян для второго столкновения.

Если Властелин убивает всех селян, прочтите вслух следующий текст:

Последний защитник города падает под ударами слуг Властелина. «Где сэр Паламон? Почему он нас не защитил?» — шепчет он, умирая. Удовлетворённые злодеянием, разорители мчатся к новой цели, сливаясь с теньями. Нет времени поднимать тревогу — героям предстоит оборонять замок Дэрион самим!

Властелин победил в столкновении!

ВЫХОД



13А
ХИЖИНА

ВХОД



7А
КАРАУЛКА

СЕЛЯНИН



СИГНАЛЬНАЯ
БАШНЯ



4А
РУИНЫ

3А
БЕРЕГ РЕКИ





Когда герои добираются до замка Дэрион, ворота уже разбиты в щепки. Гарнизон отважно бился, но против полчищ Властелина продержался недолго. Заметив среди тел ещё живого солдата, вы бросаетесь перевязывать его раны, но они слишком страшны. «Чёрный рыцарь, — шепчет он на последнем дыхании. — Здесь сэр Алрик...»

Горстка последних защитников замка сплотилась вокруг сэра Паламона. Если вы поторопитесь на помощь старому рыцарю, то, быть может, у него ещё останется шанс увидеть рассвет.

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Эттины. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте сэра Алрика в лабораторию, как указано на схеме. Эттины стоят в коридоре, открытая группа — на ступенях. Поставьте в тронный зал по одному зомби-миньону за каждый жетон селянина, лежащий перед Властелином, без учёта пределов группы.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Положите белый жетон задачи в тронный зал, как указано на схеме. Это сэр Паламон.

После того как последний герой завершит свой первый ход, поставьте всех селян, выживших в первом столкновении, на вход или как можно ближе к нему. Теперь это ополченцы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Ополченцы мешают движению и перекрывают поле зрения. Считайте их фигурками героев со следующими исключениями: ополченцам никак нельзя восстановить ♥; у них невосприимчивость ко всем состояниям; они всегда проваливают проверки.

ОПОЛЧЕНЕЦ

Здоровье: 6	Скорость: 4
Защита:	Атака:

Ополченцы действуют в каждом раунде после всех героев. Ими управляет игрок, чей герой ходил последним. Каждый ополченец может совершить одно действие-движение и одну атаку. Другие действия ополченцам недоступны.

Сэр Паламон также мешает движению и перекрывает поле зрения. Считайте его фигуркой героя со следующими исключениями: ему никак нельзя восстановить ♥, он не может совершать никаких действий.

СЭР ПАЛАМОН

Здоровье: 25	Скорость: 4
Защита:	
: 3	: 2
: 2	: 4

В конце каждого раунда, после активации всех ополченцев, сэр Паламон проверяет , пытаясь призвать подкрепления. При успехе положите на него жетон усталости и поставьте на вход ополченца. При неудаче ничего не происходит. После этого сэр Паламон может совершить одно действие-движение.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра одной из своих групп или сэра Алрика Фэрроу в лабораторию, соблюдая пределы групп.

ПОБЕДА

Если на сэре Паламоне накопилось 5 жетонов усталости или все монстры-вожаки, включая Алрика, побеждены, прочтите вслух следующий текст:

В замок с победным ключем врывается целый отряд тяжёловоружённых рыцарей. Дрогнув под их напором, головорезы Властелина бросаются наутёк. Тяжело дыша, опираясь на меч, старый рыцарь благодарит вас. «Боюсь, что зло, которое мы когда-то одолели, вновь подымает голову. Владыка драконов Гривори! Нельзя позволить ему вернуться!» Седусый Тенегёт со вздохом смотрит на свой треснувший меч. «Против великого зла и оружие нужно великое. Скорее в Аринн, я должен кое-что рассказать баронам!»

Герои победили!

Если сэр Паламон побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Седой рыцарь оседает на пол, из последних сил сжимая окровавленными пальцами бесполезный обломок меча. «Дело сделано!» — хохочут прислужники Властелина, исчезая в ночи.

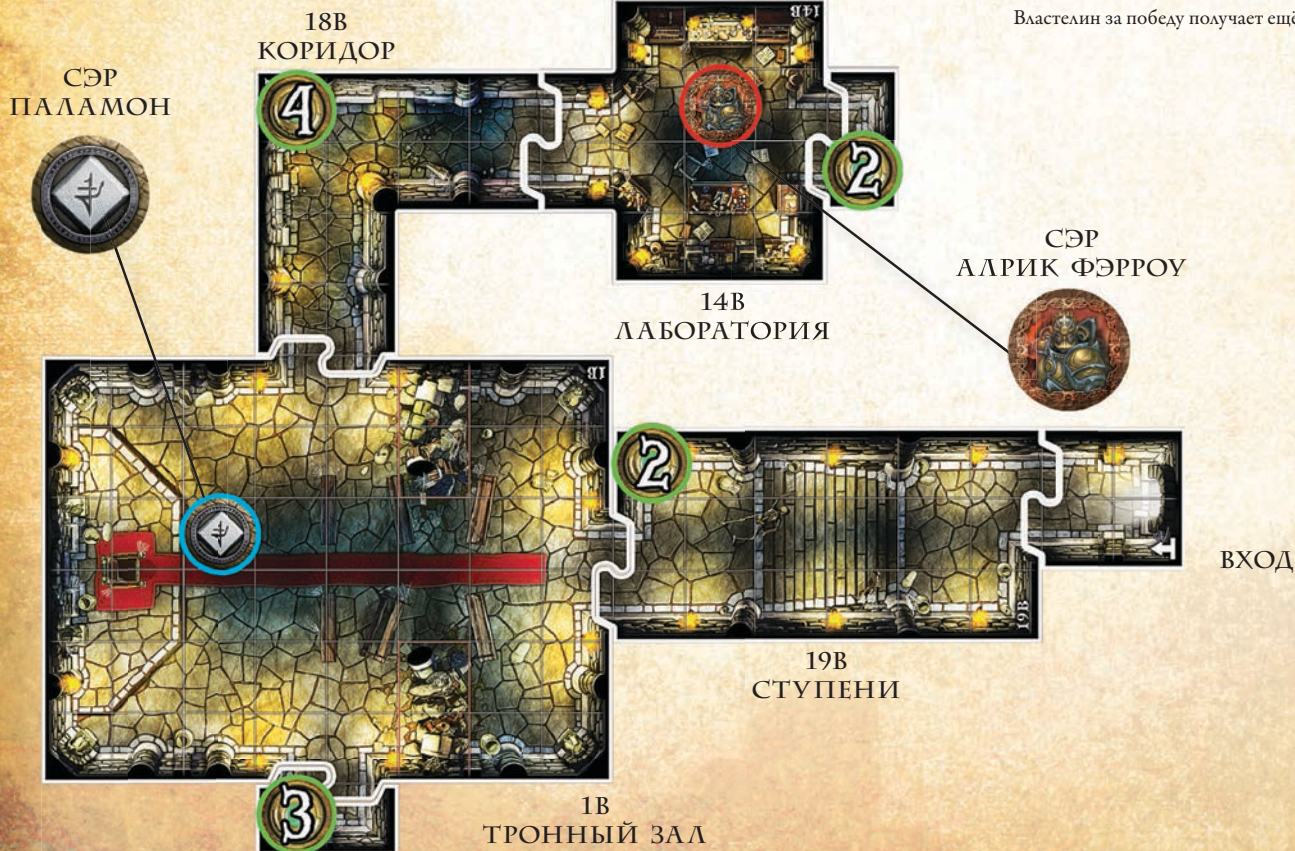
Властелин победил!

НАГРАДА

При любом исходе каждый игрок получает 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО.



КАРДИНАЛ В БЕДЕ

Столкновение 1



«Кем бы ни был этот Властелин, делишки его говорят сами за себя — проговорил барон Грейзори, крутя седой ус. — Помните того молодца из охраны каравана, земля ему пухом? Пеллин его звали. В молодости был как вы, искателем приключений. Не каким-нибудь там авантюристом, а героем высшей пробы! Они с друзьями называли себя Тенегёты. Что, знакомое имя? То-то и оно. Похоже, этот Властелин открыл на них охоту. А если так, то я, кажется, знаю, кто может стать следующей целью. Отправляйтесь-ка вы в Картские горы, в храм Келлоса, посетите кардинала Коса. Его Посох Света в своё время разогнал немало теней!»

Когда вы добираетесь до собора, на горы уже опустились сумерки. Готовясь к битве, герои едва не закалывают бросившегося к ним из-за каменной послушника. «Помогите! На храм напали! Кардинал окружил храм огненной завесой, но нечестивый лорд Мерик уже внутри. Он знает, что кардиналу не может нанести рану никто, кроме духовенства... Этот богохульник догадался поднять мертвецов с нашего кладбища! Ради всего святого, найдите Реликвию рассвета, чтобы пройти через завесу, и спасите кардинала!»

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Творцы плоти. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Мерика Фэрроу на выход, как показано на схеме. Поместите творцов плоти у каравана, а открытую группу — в руины. Зомби при подготовке на поле не выходят.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — это Реликвия рассвета.

Положите на кладбище 4 красных жетона задач, как показано на схеме. Это надгробья.

Закрытая дверь — это мистический портал.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Мистический портал не перекрывает поле зрения лорду Мерику, но ходить через него он не может. Всем остальным фигуркам мистический портал перекрывает поле зрения и мешает передвижению. Когда любой из героев находит Реликвию рассвета, тут же уберите портал с поля.

Раз в ход, стоя на клетке рядом с надгробьем, лорд Мерик может действием попытаться поднять зомби. Для этого он проверяет . При успехе уберите с поля надгробье и поставьте вместо него одного зомби-миньона. Властелин не может активировать зомби в тот же ход, когда поднял его (мертвяку нужно время, чтобы выбраться из земли). Если предел группы зомби достигнут, поднимать новых нельзя.

См. также «Подкрепления».

Зомби могут покидать карту через выход. Каждый раз, когда это происходит, Властелин кладёт перед собой жетон усталости — это важно для второго столкновения.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Пока мистический портал закрыт, Властелин может ставить на вход одного монстра из открытой группы в конце каждого хода, на котором Мерик безуспешно попытался поднять зомби. Если портал уже открыт, Властелин может ставить на вход одного монстра из открытой группы в конце каждого хода вне зависимости от того, поднимал ли Мерик зомби. В любом случае обязателен учёт предела группы.

ПОБЕДА

Если герои побеждают лорда Мерика, прочтите вслух следующий текст:

Лорд Мерик исчезает в облаке дыма, из которого доносится голос: «Будьте вы прокляты! Так просто меня не победить — особенно вам, жалкие насекомые!»

Из храма доносится звон битого стекла. Рано праздновать победу — бой ещё не закончен!

Герои победили в столкновении!

Если на поле не осталось ни зомби, ни надгробий, прочтите вслух следующий текст:

«Этого старику хватит — лорд Мерик похлопывает по плечу последнего мертвеца, ковыляющего сквозь ворота. — Пророчества, проклятья... Ха! Их всегда можно обойти!»

Чернокнижник исчезает в облаке дыма, а из храма доносится звон битого стекла. Скорее на помощь кардиналу!

Властелин победил в столкновении!

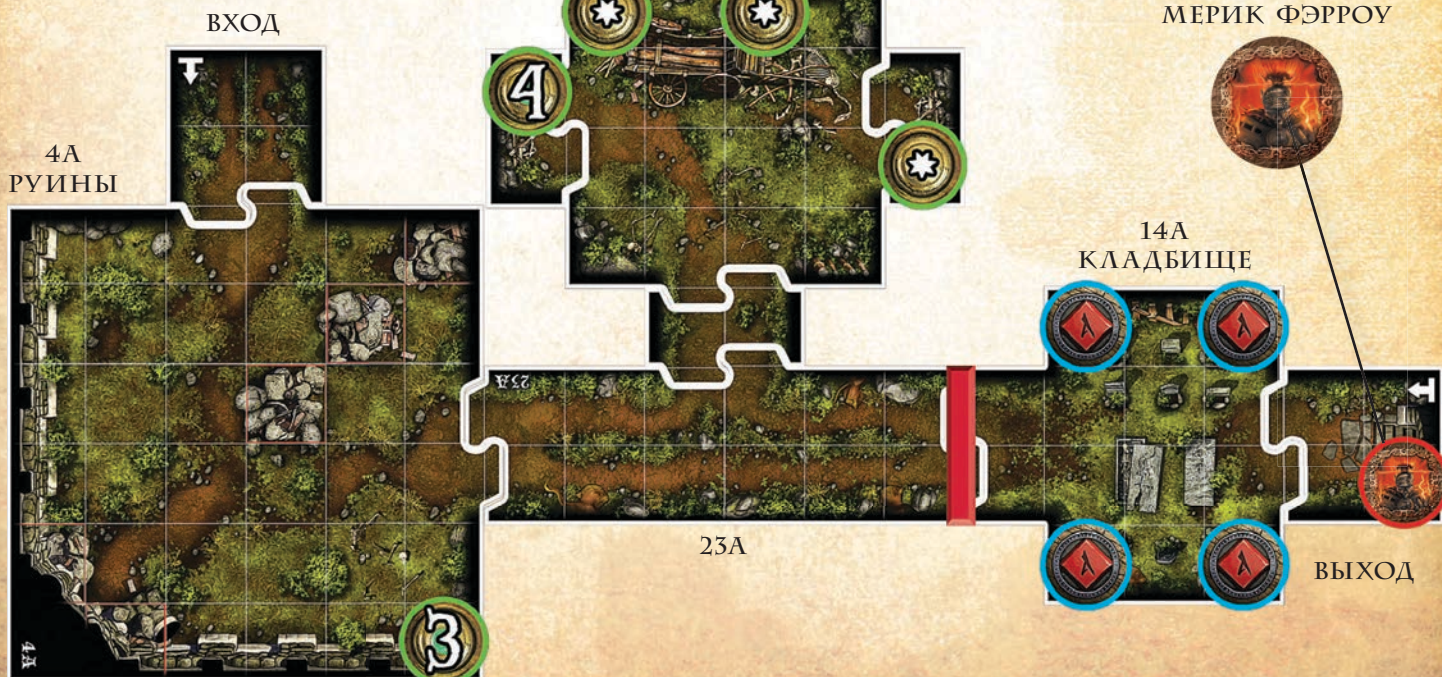
РЕЛИКВИЯ РАССВЕТА



НАДГРОБИЕ



9А КАРАВАН





КАРДИНАЛ В БЕДЕ

Столкновение 2

В храме темно и до странного тихо. Над дверью выбит девиз: «Благочестивый да не убойтся безбожника». Вот о чём говорил послушник: кардиналу не угрожает никто, кроме прошедших рукоположение... Даже если они давно мертвы и превратились в марионеток чернокнижника!

А вот, кстати, и они. До вас доносится грохот и жуткие стоны — это лорд Мерик поднимает зомби в подземных усыпальницах храма. Кардинал Кос в библиотеке из последних сил отбивается от мёртвых единоверцев — если вы поспешите, то успеете спасти его!

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Зомби. 3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поставьте одну открытую группу в часовню. Одного зомби-вожака поместите в библиотеку, как показано на схеме. За каждый жетон усталости, оставшийся у Властелина после первого столкновения, поставьте в библиотеку по одному зомби-миньону без учёта пределов группы. Лорд Мерик Фэрроу и две открытые группы на поле пока не выходят.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — это Рунный ключ.

Положите на поле белый жетон задачи, как указано на схеме. Это алтарь. Жетон сеянина — это кардинал Кос.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда впервые открывается дверь в гробницу или на ступени, Властелин выставляет на соответствующий участок поля одну из недействующих открытых групп. Когда открывается дверь на второй участок, Властелин выставляет на него оставшуюся группу. Впервые эта дверь может быть открыта только героем. В дальнейшем она считается обычной дверью и подчиняется общим правилам.

Запертая дверь в библиотеку может быть открыта, только если герои найдут Рунный ключ.

Считайте кардинала Коса фигуркой героя со следующими исключениями: ему нельзя обычными средствами восстановить ❤️ (см. ниже «Алтарь»), он может получать урон только от атак зомби. Кардинал не может совершать никаких действий, пока герои не придут к нему на помощь. Когда герой впервые открывает дверь в библиотеку, кардинал спасён (см. «Вторая волна»). С этого момента в каждом раунде, после того как сошли все герои, кардинал может совершить одно действие-движение (им управляет игрок, который ходил последним). Другие действия кардинала недоступны.

КАРДИНАЛ КОС

Здоровье: 16 Выносливость: 0
 Защита: Скорость: 4

: 2 : 4 : 2 : 4

АЛТАРЬ

Стоя на клетке рядом с алтарём, герой может действием воззвать к богам. Для этого он проверяет . В случае успеха герой кидает красный кубик силы и восстанавливает кардиналу ❤️ по числу выпавших на кубике ❤️ (неважно, где на поле при этом стоит кардинал). При неудаче ничего не происходит. Успешно восстановить здоровье кардиналу таким образом можно только один раз за раунд.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет (см. ниже «Вторая волна»).

ВТОРАЯ ВОЛНА

Когда герой впервые открывает дверь в библиотеку, прочтите вслух следующий текст:

Кардинал поднимает над головой сияющий посох. «Слава Келлосу, это вы! Скорее, бежим отсюда!»

Герои пришли на выручку кардиналу. Властелин должен во что бы то ни стало остановить его. Поставьте лорда Мерика Фэрроу на вход. С этого момента в начале каждого своего хода Властелин может ставить одного зомби в библиотеку или на вход с учётом предела группы. Кроме того, если Властелин ещё не ставил открытые группы в гробницу или на ступени, он делает это сейчас. Эта группа подчиняется общим правилам и может открывать ведущую на этот участок дверь.

Если лорд Мерик Фэрроу побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Прежде чем удар героя достигает лорда Мерика, он превращается в бесплотную тень. Вы слышите приглушённый голос: «Герои... Вы начинаете меня раздражать!» Теперь тёмному лорду остаётся лишь наблюдать за происходящим.

ПОБЕДА

Если кардинал Кос покидает поле через вход, прочтите вслух следующий текст:

Выйдя наружу, кардинал поднимает над головой Посох света. Он вспыхивает, словно солнце, изгоняя прочь всех прислужников Властелина. «Тридцать лет назад этот посох помог нам заточить Гриворна Тёмного. Теперь он ваш». Кардинал протягивает посох и складывает руки в священном жесте. На его ладони загорается огонёк. «Идите, и да поможет вам Келлос принести Свет туда, где правит тьма!»

Герои победили!

Если кардинал Кос побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Это я, с вашего позволения, заберу». Лорд Мерик протягивает руку, и посох, выскользнув из пальцев бездыханного кардинала, влетает ему в ладонь. Сияние посоха тут же гаснет, превращаясь в клубящуюся тень. «Спасибо за помощь!» Усмывнувшись, тёмный лорд ударяет посохом об пол и исчезает в облаке дыма.

Властелин победил!

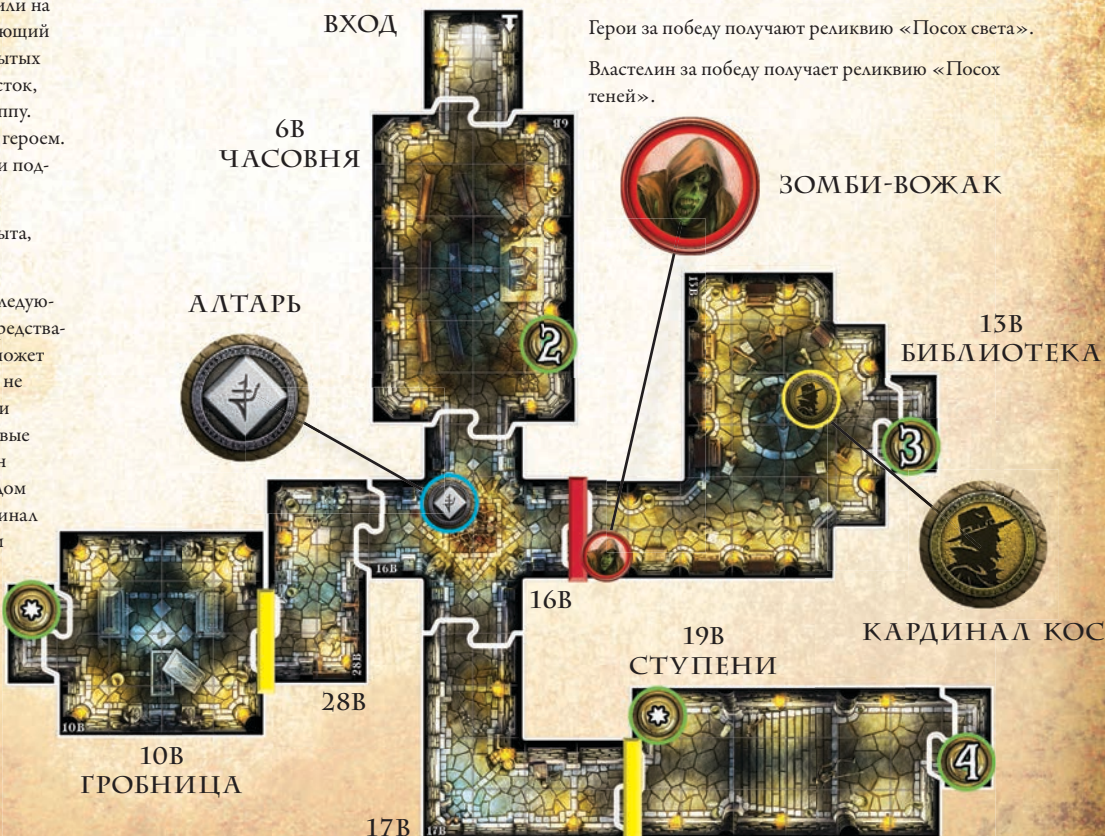
НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Посох света».

Властелин за победу получает реликвию «Посох теней».

РУННЫЙ КЛЮЧ



БАЛ-МАСКАРАД

Столкновение I

Вот уж не ждали герои, что среди боёв и подвигов получат приглашение в высший свет — на бал-маскарад у лорда Теодира! «Он, конечно, тот ещё чудак, — усмехнулся барон Грейгори, вручая вам приглашения, — но, знаете, в своё время Тео был славным героем! Одним из Тенегётов, между прочим!»

«Нашёл время праздновать! — нахмурился барон Закарет. — А впрочем, навестите старика — раз Властелин взялся за Тенегётов, значит, и к нему рано или поздно нагрянут незваные гости. Я надеюсь, у вас в гардеробе есть что-нибудь понаряднее кольчуги?»

Едва вы входите в особняк Теодира, как музыка умолкает. Гости в недоумении смотрят на вас. И впрямь, откуда у странствующих героев взяться парадным костюмам? Среди гостей пробегает шепоток: «Кто пустил сюда этих попрошайек?»

«Они со мной» — произносит златовласая гостья, снимая маску. За её спиной маячит несколько фигур, никак не похожих на высшее общество. Отшвырнув маску, женщина притягивает к себе одного из оторопевших гостей и грациозно погружает в его горло клыки. Вампириша! Утерев кровь с губ, она указывает приспешникам на гостей. «Найдите мне лорда Теодира и отволоките его в погреб!»

Старика нужно спасти — вот только на всех вокруг маски, а вы даже не знаете, как он выглядит! Значит, надо постараться спасти как можно больше гостей. Главное, сначала убедиться, что среди них не затесались прислужники Властелина...

МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Леди Элиза с одной открытой группой занимает библиотеку, вторая открытая группа — часовню. Творцы плоти на поле при подготовке не выставляются (см. «Срыв масок»).

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Возьмите красные жетоны задач по числу героев и синие жетоны задач по числу героев. Перемешайте их и выложите на указанные места поля лицевой стороной вниз. Если героев меньше четырёх, Властелин выбирает, какие позиции занимают

жетоны, но старается распределить их максимально равномерно. Никто не должен знать, какой жетон красный, какой синий. Это гости под масками.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Если леди Элиза побеждена, прочтите вслух следующий текст:

Пздав пронзительный визг, кровопийца растворяется в облаке красного тумана, которое плывёт вниз по лестнице к дверям погребов поместья.

ГОСТИ

Половина жетонов задач красная — это культисты. Вторая половина синяя — важные вельможи, и Теодир в их числе. Каждый гость занимает клетку, перекрывает поле зрения, мешает движению, как фигурка. Герой или монстр, стоя на клетке рядом с гостем, может действием сорвать с него маску.

СРЫВ МАСОК

Если герой или монстр срывает маску с гостя, его жетон надо тут же перевернуть. Если раскрыт синий жетон, то герой или монстр, сорвавший маску, берёт его под конвой (об этом ниже).

Если раскрыт красный жетон, он заменяется фигуркой творца плоти. Первый найденный культист станет вожаком, все следующие — миньонами. Если культиста раскрыл Властелин, он может активировать его уже в этот ход. Если культиста раскрыл герой, творец плоти может тут же атаковать этого героя, после чего герой продолжит ход.

КОНВОЙ

Взятый под конвой гость помещается под фигурку раскрывшего его героя или монстра. В конвое всегда одна фигурка и один гость; фигурка с подопечным не может срывать маски.

Чтобы спасти гостя, герой должен отконвоировать его ко входу и выйти с поля. Герой, покинувший поле таким образом, может вернуться в свой следующий ход (без гостя), потратив действие-движение (или получив 1 ♣), чтобы пройти одну клетку.

Монстр может вывести гостя с поля через выход. Вернуться он не может, но Властелин тянет карту Властелина за каждого похищенного гостя.

Спасённые гости лежат перед героями, похищенных надо убрать в коробку. Если конвоирующий гостя герой побеждён, гость считается убитым и сбрасывается. Если побеждён монстр, ведущий гостя, гость остаётся на его клетке. Позже герой или монстр действием сможет взять гостя под конвой.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если все монстры побеждены (или последний гость покинул поле по любой причине), столкновение завершено. В таком случае считается, что оставшиеся на поле гости спасены героями. Пока на поле есть и гости, и монстры, столкновение продолжается: даже если вы уверены, что все синие жетоны раскрыты и под масками остались только культисты, героям придётся сорвать с них маски и убедиться в этом. Если герои спасли хотя бы одного гостя, они бросают кубик (зависящий от количества героев), чтобы определить, спасен ли Теодир. В игре с 2 героями нужен коричневый кубик защиты, если героев 3 — серый, если 4 — чёрный. Теодир будет среди спасённых, если количество выпавших на кубике ♣ не больше количества спасённых гостей.

В этом случае прочтите вслух следующий текст:

— Спасибо, храбрецы, — Теодир склоняет голову. — Как можно было испортить такое веселье! Фэрроу рискуют не получить от меня приглашений на следующий бал... Если я правильно понимаю, зачем она пришла, то она уже на пути к моему фамильному склепу. Поспешите — успеете перехватить Кубики удачи. Коли хотите повторить мой подвиг тридцатилетней давности — они вам пригодятся!

Удивительно, но голос Теодира звучит почти безразлично. Уж не свихнулся ли он на старости лет? Но старик прав — надо спешить!

Герои победили в столкновении!

Разумеется, если герои не спасли ни одного гостя, Теодир не спасён. Если лорд Теодир не спасён, леди Элиза скрывается с ним на нижних этажах поместья. Прочтите вслух следующий текст:

Неожиданно бой стихает. Из-за портьеры к героям бросается женщина в серебряной маске. «Пожалуйста, спасите Тео! Она потащила его вниз! Не дайте ей открыть склеп!»

Ни сна, ни отдыха — тяжела геройская доля...

Властелин победил в столкновении!





В семейном склепе предков Теодира царит непроглядная тьма, и населяют её, судя по звукам, крайне мерзкие обитатели. Ладно, если это приспешники Властелина, но вдруг Теодир действительно сошёл с ума? В любом случае сначала надо открыть запертую дверь. Есть три способа: взломать замок, выбить дверь или ответить на загадку, слова которой светятся на косяке.

МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Пещерные пауки. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Леди Элиза Фэрроу начинает в пещере гоблинов, как показано на схеме, группа пауков — в паучьем гнезде, две открытые группы не размещаются на поле при подготовке.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Открытая группа появляется в пещере гоблинов, когда дверь в неё открывается впервые или когда на клетку этого участка встаёт фигурка. Когда то же происходит в гробнице, Властелин размещает на этом участке вторую открытую группу.

ДВЕРИ

Каждая дверь в склеп Теодира заперта и запечатана магией. Просто так их не открыть. Когда фигурка тратит действие на открытие одной двери, игрок выбирает, что именно будет делать.

Ломать дверь. Фигурка проходит проверку . При успехе снимите дверь с поля: она открыта и больше не закроется. При провале последствий нет.

Отгадывать загадку. Фигурка проходит проверку . При успехе переставьте фигурку на ближайшую пустую клетку за дверью. Дверь остаётся закрыта. При провале последствий нет.

Вскрывать замок. Фигурка проходит проверку . При успехе дверь открыта. При провале последствий нет.

Фигурка может попытаться открыть дверь лишь раз в ход.

Леди Элиза всегда пытается разгадать загадку. Если в первом столкновении победил Властелин, она уже знает ответ — пленный Теодир сказал ей все пароли, и Элиза автоматически успешно проходит проверки на , когда открывает двери с загадками. Ответа она не знает только для последней двери, и ей придётся делать проверку как обычно.

Фигурки без атрибутов (помощники и все монстры, кроме адъютантов) не могут даже пытаться открыть двери. Открытую дверь можно закрыть по обычным правилам.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если герои покинут поле через выход либо леди Элиза будет побеждена, прочтите вслух следующий текст:

«Не трожь! Моё!» Не обращая внимания на протестующие вопли злодейки, героиня протягивает руку к единственному ценному предмету в опустевшем склепе — мешочку из лилового бархата. Леди Элиза вихрем бросается к нему, но его пальцы уже коснулись запялённого бархата, и безупречная в своей нечеловеческой грациозности вампириша спотыкается и растягивается во весь рост на каменном полу, подняв облако пыли. Она едва успевает бросить взгляд на соперника и распасться частицами красного тумана, прежде чем тяжёлый подсвечник обрушивается на место, где была её голова. «Удача на вашей стороне... Но это пока. До встречи, герои!» — шелестит во мраке её голос.

Герои победили!

Если леди Элиза покинет поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

— Вот и всё! Удача на моей стороне, — вампириша обнажает клыки в злоеющей ухмылке и вытряхивает из бархатного мешочка на бледную ладонь костяные кубики. Грубые, зловецкие руны на их гранях вспыхивают чёрным огнём. — Муж может многу гордиться. Да и хозяин будет доволен нашим семейным успехом!

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Кубики удачи».

Властелин за победу получает реликвию «Кости скорби».





«Не думал, что доживу до такого... Грейгори сейчас взаимы просил — пришлось отказать. У нас обоих денег в обрез, скоро солдатам нечем платить будет, — Барон Закарет не скрывал дурного настроения. — Вынужден вас просить об услуге. Уже больше месяца ни в мою казну, ни в Арини не поступает серебро с наших общих копей в Картских горах. Чует моё сердце, без руки Властелина тут не обошлось. Вы бы разобрались, а?»

Путь героев лежал к сторожевой башне Грейстоун, защищавшей города в предгорьях и посёлки рудокопов. Однако единственная дорога к башне в узком каньоне оказалась перекрыта обвалом. Разгрести камни и перебраться через наиболее крупные валуны не составило бы труда, и герои взяли за дело.

Неожиданно по небу пробегает тень, и перед героями опускается могучая крылатая фигура. «Приветствую вас, смертные. Моё имя Белтир, дитя Гриворна». Он умолкает, словно ожидая, что вы представитесь в ответ. Не услышав ни слова, он продолжает: «Я не держу на вас зла, но мне приказано уничтожить всех в этой башне. Мне не нужны помехи вроде вас». Он взмахивает мускулистым хвостом, и в каньон сыплются новые камни. «Мои подручные задержат вас. До встречи, смертные!» Белтир взмывает в небо, а из-за камней показываются его приспешники...

МОНСТРЫ

Пещерные пауки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Пещерные пауки выходят в каньон, открытая группа сидит у костровища.

Вложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода после вывода подкреплений Властелин может положить 1 жетон задачи лицевой стороной вниз на пустую клетку каньона. Это валуны, они мешают движению и перекрывают поле зрения.

Действием герой может пройти проверку , чтобы попытаться откатить валун с клетки рядом с собой. При успехе жетон задачи снимается с поля, при провале эффекта нет.

Действием герой может пройти проверку , чтобы попробовать перебраться через валун на клетке рядом. При успехе он встаёт на любую пустую клетку рядом с валуном, игнорируя фигурки и преграды, обычно мешающие движению.

В этом приключении пещерные пауки могут проходить через клетки с валунами или завершать движение на таких клетках.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из любой группы на вход с учётом пределов групп.

ПОБЕДА

Если все герои (или жетоны сбитых с ног героев) добрались до выхода, прочтите вслух следующий текст:

Герои вырываются из каменной ловушки и замечают крылатый силуэт над башней. Нужно поторопиться!

Герои победили в столкновении!

Если в конце хода героя он (или жетон сбитого с ног героя) находится в каньоне, а все клетки рядом с ним заняты валунами или другими фигурками (край поля — стена каньона, эти клетки заняты по умолчанию), либо на поле есть 10 жетонов задач, прочтите вслух следующий текст:

Ловушка захлопнулась. Оставив героев в каменном плену, воины Властелина бросаются в сторону Грейстоуна. Времени катастрофически не хватает, но в сердцах героев ещё теплится надежда успеть, пока не поздно.

Властелин победил в столкновении!



ВАЛУН



24А

ВХОД



8А
КОСТРОВИЩЕ

20А
КАНЬОН

ВЫХОД





СМЕРТЬ НА КРЫЛЬЯХ

Столкновение 2

В долине царит странное спокойствие. Герои потеряли из вида и Белтира, и его войска. Солдаты гарнизона на стенах и башнях Грейстоуна ведут себя беспечно, не подозревая о надвигающейся опасности. Интересно, почему Белтир получил такое задание от Властелина? Но вопросы после: сначала надо отразить набег.

МОНСТРЫ

Белтир. Элементали. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Элементали расставляются на каменном мосту где угодно, Белтир — в указанном месте. Открытая группа встает у водопада.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

По два селянина занимают хижину и караулку, как показано на схеме. Это стражники.

Если Властелин победил в первом столкновении, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетонами селян показаны стражники. Они считаются фигурками героев со следующими отличиями. Им никак нельзя восстанавливать ♥, они невосприимчивы к состояниям и успешно проходят любые проверки атрибутов.

СТРАЖНИК

Здоровье: 6	Скорость: 4
Защита:	Атака:

Если на участке поля со стражником есть герой или монстр, в каждом раунде после ходов героев стражник действует под руководством игрока, чей герой ходил последним.

Активированный стражник может двигаться только к ближайшему монстру и, если останавливается на клетке рядом с ним, атаковать. Когда два монстра стоят от стражника на равном расстоянии, герои решают, на кого бросится стражник.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить на вход одного монстра из любой группы с учётом их пределов.

ПОБЕДА

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Окровавленный полудракон, пошатываясь, отступает от героев. «Я предполагал, что вы достойные соперники, но всё равно недооценил вас, — с яростным рыком он взмывает в небо. — Что ж, друзья, до встречи!»

Один из стражников выходит из укрытия, волоча за собой чёрный щит: «Ну, судари мои, уж и не знаю, как вас благодарить. Мы тут покумекали — видеть, крылатый за этим щитом прилетал. Заберите его от греха подальше. Мы как его в шахте нашли, так и поёрли беды, одна за другой. Унесите его, сделайте милость!»

Герои победили!

Если все стражники побеждены, прочтите вслух следующий текст:

Переступив через умирающего ратника, Белтир выуживает из груди снаряжения массивный чёрный щит. «Невежды несут вздор, будто он выкован из чешуи моего господина! Как такое может прийти в голову?! — ощерившись в жуткой улыбке, Белтир прилаживает щит на руку и взлетает над героями. — Я получил то, к чему стремился. Надеюсь, при следующей встрече вы сможете бросить достойный вызов».

Властелин победил!

НАГРАДА

При любом исходе каждый игрок получает 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Щит Тёмного бога».

Властелин за победу получает реликвию «Щит милости Зорек».





«В своё время Тенегнёты сокрушили некое существо по имени Гриворн, — библиотекариша барона поправила очки на носу и продолжила: — Сами Тенегнёты говорили, что это драконий лорд, но на слово даже им верить нельзя. Так или иначе, Гриворн был ими пленён — или возвращён в заточение — в рунном камне, а после Тенегнёты разделили камень надвое».

«Вот Закарет говорит, что Властелин, похоже, одну часть камня нашёл, — включился в беседу Грейгори, — и теперь ищет ту, которую Пеллин и его парни заточили в Темнице теней. До недавних пор никто не знал, что это, где это, как туда попасть, но мы разобрались! Дело за малым: отправляйтесь туда и принесите этот камень!»

Карта и заметки архивариусов Грейгори уверенно привели героев в Темницу теней, и вскоре в их руках оказалась свинцовый сундук. Казалось, его никто не вскрывал, значит, половина Теневой руны должна быть внутри.

Но вернуть сундук мешает неожиданное препятствие. В дверях Темницы появляется барон Закарет. «Всё, друзья, ваша работа на благо наших баронств завершена. Покойтесь с миром, а мне надо собрать Руны, благо обе половины, наконец, в одном месте». Властелин! Нельзя дать ему наложить лапу на сундук!

МОНСТРЫ

Барон Закарет. 3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Фигурки героев расставляются в Темнице теней на клетках, помеченных символом X.

Игроки выбирают героя, который понесёт сундук. На его лист положите зелёный жетон задачи.

Барон Закарет с одной группой монстров занимает пещеру. Вторая группа встаёт на берег реки, третья на поле не выходит.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — ключ к запертой рунной двери.

Два красных жетона задач положите лицевой стороной вверх на указанные места — это лестницы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Монстров на берегу реки нельзя активировать, пока первый герой не выйдет к каравану. После этого монстры доступны для активации по обычным правилам.

ДВЕРИ, КЛЮЧИ И КАРТА

Уникальный жетон поиска в Темнице теней — Рунный ключ. Как только его находит герой, любой герой может открыть дверь в пещеру.

Жетоны задач — лестницы. Фигурка может потратить 1 очко движения для перехода с одной лестницы на другую так, словно они расположены на клетках рядом.

Дверь между караваном и берегом реки заклинило. При попытке её открыть фигурка должна пройти проверку \mathcal{X} . При успехе дверь открыта, при провале эффекта нет.

ПЛАВАНИЕ

Действием фигурка может переплыть с любой водной клетки берега реки на ближнюю крайнюю клетку потока. Для этого фигурка тратит действие и проверяет \mathcal{X} . При успехе она перемещается на водную клетку потока, ближайшую к берегу реки. При провале эффекта нет.

Действием фигурка на клетке у края потока, выходящего к водопаду, может спрыгнуть с водопада. Для этого необходимо переместить фигурку на любую ближайшую к потоку крайнюю клетку водопада. Бросьте красный кубик силы: фигурка несёт урон по количеству выпавших ♥.

ЗАКАРЕТ

Барон Закарет проходит через любые двери так, словно их нет. При плавании он не проходит проверки и не несёт урона — просто движется, как описано выше. Если Закарет побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Этим меня не остановить, — ревет тёмный барон, исчезая во взрыве чёрного огня. — Я вернусь!»

Затем поставьте Закарета на вход, полностью восстановив ему здоровье.

СУНДУК

Герои начинают приключение с сундуком (зелёный жетон задачи). Они выбирают, кто первым несёт сундук, или отдают его герою с наибольшим \mathcal{X} .

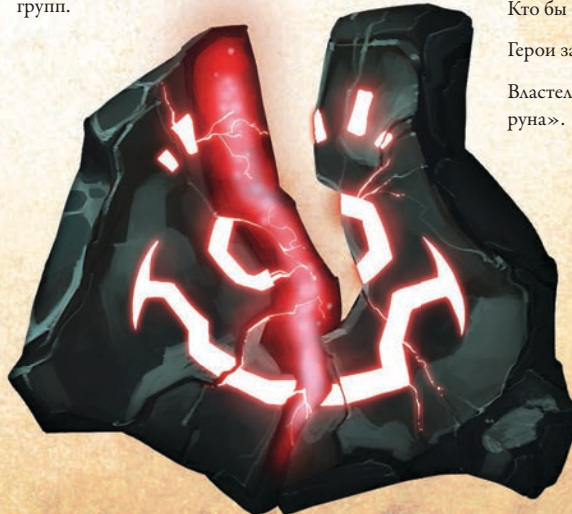
Действием герой может отдать сундук герою на клетке рядом.

Побеждённая фигурка с сундуком роняет его на пустой клетке рядом с собой (или так близко, как возможно).

Действием герои или Закарет могут подобрать сундук с клетки рядом.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале своего хода Властелин может поставить монстра из любой группы на вход с учётом пределов групп.



ПОБЕДА

Если герой с сундуком покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

С воем и рычанием приспешники Властелина гнались за героями. Пот заливал глаза, сердца бились в бешеном ритме, и не хотелось даже думать, как долго ещё смогут ноги выдерживать темп этой смертельной гонки. К счастью, вырвавшись из леса на тропат, отряд встретил колонну солдат под началом самого барона Грейгори, ожесточённо кусавшего длинный ус.

«Простите старого дурака, подвёл я вас. Как он меня одурочил — аж стыдно. Но вы же не отдали руну Закарету?»

Старый барон принимает из рук запыхавшегося героя сундук, выуживает из-за пазухи ключ на серебряной цепочке и открывает замок. Внутри лежит, источая ошущимую силу, злоеущий чёрный камень.

«Так, ладно, с этим потоком разберёмся. Назад, в Арини! Закарет не должен нас сцапать с этим!»

Герои победили!

Если Закарет выносит сундук через выход, прочтите вслух следующий текст:

Закарет быстро шагает прочь от Темницы, его плащ развеивается победным знаменем. Герои реутся к нему, но на месте навших под их ударами монстров встают новые. Неожиданно дорогу им заступает могучая фигура в тяжёлых воронёных латах. Сэр Алрик Фэрроу. Оглушительно хлопая крыльями, на камень невдалеке опускается Белтир, готовый в любой момент броситься в бой. Обернувшись на кровожадное урчание, герои видят ужасящегося Слизга во главе целой армии гоблинов. Закарет останавливается и протягивает сундук лорду Мериду. Леди Элиза снимает с барона походный плащ и помогает ему облачиться в чёрное одеяние с капюшоном.

«Итак, герои, этот раунд за мной. Знаете, я сохранил вам жизнь. Мне понадобятся такие могучие и лёгковерные подданные в моём новом королевстве».

С хохотом Властелин и его свита растворяются в наступающей ночи.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Теневая руна».

Властелин за победу получает реликвию «Теневая руна».

ТЕМНИЦА ТЕНЕЙ

ИНТЕРЛЮДИЯ 1

4В
ТЕМНИЦА
ТЕНЕЙ

ЛЕСТНИЦЫ

РУННЫЙ КЛЮЧ

СУНДУК



БАРОН
ЗАКАРЕТ



«Прямо и не знаю, что бы мы без вашей помощи делали, — сказал барон Грейгори. — Еле приструнили этого Властелина».

«Да уж, поматал он нас, — усмехнулся Закарет. — Но главное — мы выяснили, что он ищет Теневую руну. Совместными усилиями мы нашли Темницу теней, где скрыта руна. Мои парни сейчас выдвигаются на место, чтобы защитить Темницу. Грейгори, тебе надо установить личность Властелина и прижать его к постю».

Барон Закарет откланялся и покинул собрание, и только тогда Грейгори обратился к героям.

«Не хотел при нём говорить — уж больно он обидчивый. Да, правда, без его помощи нам бы эту Темницу не сыскать, но солдаты у Закарета так себе. Давайте-ка к ним, поможет, если что. А я вам гонца пришло, как этого Властелина отыщу».

Не зря беспокоился барон. Когда отряд прибыл к Темнице теней, её окрестности кишели прихвостнями Властелина, а воинов Закарета не было и следа. Героям удалось пробиться к Темнице, но держать оборону в ней непросто: монстры рвутся к героям через три портала, и дожидаться подхода помощи можно, только запечатав их.

МОНСТРЫ

Барон Закарет. 3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Группы монстров занимают драконье логово, лавовую пещеру и стоки. У портала, ближайшего к конкретному участку поля, положите карту монстра, чья группа будет с ним связана. Закарет на поле не выходит.

Фигурки героев расставляются в пещере на клетках, помеченных символом X.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Белый жетон задачи выложите лицевой стороной вверх на указанное место. Это Теневой ключ.

Возьмите красный, синий и зелёный жетоны задач, переверните, перемешайте и выложите на отмеченные символом задачи клетки поля. Это Рунные замки усилий, суждений и велений, как показано на карте. Никто не должен знать, какой жетон какого цвета.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертые двери может открыть только фигурка с Теневым ключом. Открытые двери снимайте с поля: закрыть снова их нельзя.

ТЕНЕВОЙ КЛЮЧ

Действием монстр-вожак или Закарет может подобрать Теневой ключ с находящейся рядом клетки. Действием фигурка может положить Теневой ключ на пустую клетку рядом с собой.

ПОРТАЛЫ И РУННЫЕ ЗАМКИ

В Темнице три портала: красный, синий и зелёный. Властелин гонит в бой новых монстров через эти порталы. Герои должны запечатать их. Каждый портал — это 4 клетки у края поля (синий портал, например, занимает целый участок).

Порталы запечатываются Рунными замками. Игроки не знают, какой Замок закрывает какой портал, пока не запечатают его.

Чтобы закрыть портал, герой тратит действие, стоя на клетке рядом с Замком, и проверяет (для Замка усилий), (для Замка велений) и — на выбор игрока — или (для Замка суждений). При успехе жетон Замка переворачивается и выкладывается на портал соответствующего цвета (посередине участка). Портал запечатан, все четыре его клетки в игре больше не участвуют. Все стоящие там фигурки сдвигаются на ближайшие пустые клетки. При провале эффекта нет.

ЗАКАРЕТ

Когда герои запечатывают первый портал, прочтите вслух следующий текст:

Сквозь шум боя и треск рунной магии, замыкавшей портал, герои слышат протяжный звук боевых рогов. Неужели солдаты Закарета соизволили прибыть?

Нет, это сам барон. «Любит Грейгори совать свой нос в чужие дела. Но хватит, пора раскрыться. Теневая руна будет моей, герои, и вам меня не удержать!» — с этими словами Закарет взмахивает рукой, и монстры кидаются в бой, повинуясь его жесту. Властелин!

Поставьте Закарета на поле как можно ближе к закрытому portalу. Властелин может немедленно активировать Закарета, после чего герои продолжают свои ходы.

Если Закарет побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Этим меня не остановить, — ревет тёмный барон, исчезая во взрыве чёрного огня. — Я вернусь!»

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Монстры выходят из «своих» порталов.

В начале каждого своего хода Властелин может ставить на каждый портал 1 монстра соответствующей группы с учётом предела групп. Когда портал, связанный с группой, запечатан, подкрепления этой группы прекращаются.

Закарет, если он побеждён, может вернуться на поле через любой портал вдвоём к другим монстрам.

ПОБЕДА

Если герои запечатали 3 портала, прочтите вслух следующий текст:

Оставшись без подмоги, воинство Закарета уступает натиску разъярённых героев. Сам барон скрывается в дыму, прокричав напоследок: «Дурни! Я справлюсь с вами и без Теневой руны. Вы ещё преклонитесь перед моей силой!»

Герои победили!

Если монстр-вожак или Закарет выносит Теневой ключ с поля через выход, прочтите вслух следующий текст:

«Бегите прочь, болваны! Могущество моё удвоилось! Я верну моего господина в этот мир, и вместе мы сожжём баронства Дакана!»

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Теневая руна».

Властелин за победу получает реликвию «Теневая руна».



МАСКИ СБРОШЕНЫ

Интерлюдия 2

КРАСНЫЙ
РУННЫЙ ЗАМОК



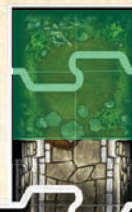
ЗЕЛЁНЫЙ
РУННЫЙ ЗАМОК



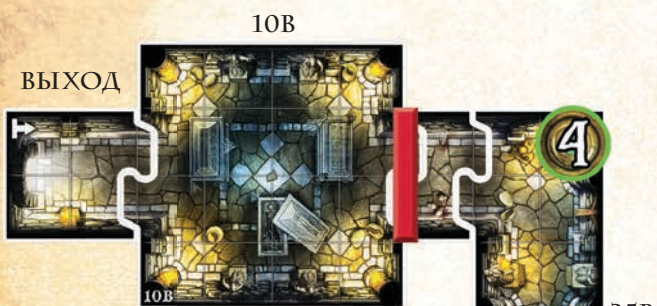
СИНИЙ
РУННЫЙ ЗАМОК



2В
ДРАКОНЬЕ
ЛОГОВО



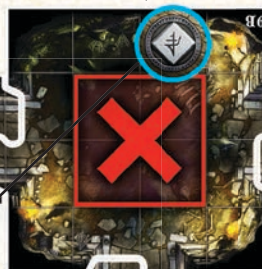
ЗЕЛЁНЫЙ
ПОРТАЛ



ЗАМОК
ВЕЛЕНИЙ



9В
ПЕЩЕРА



12В
ЛАВОВАЯ
ПЕЩЕРА



ТЕНЕВОЙ КЛЮЧ



30В

КРАСНЫЙ
ПОРТАЛ

ЗАМОК
СУЖДЕНИЙ



21В
СТОКИ

СИНИЙ
ПОРТАЛ



КЛАД МОНСТРА

Столкновение 1



«Это я сейчас пахарь, — рассказывал Фредерик. — А было дело, меня считали лучшим лучником Терринота. Фредерик Дальнобой, слышали? Я, конечно, и сам не промах, но какой у меня был лук! Атаррианской работы, изящная и мощная вещь». Старый фермер вздохнул, вспоминая былое, пальцы его изогнулись, словно захватывая тетиву любимого оружия. «Хотите — проведу вас к месту, где Властелин держит этот лук? Неожже его в таких руках оставлять...»

Герои отправляются на юг, через реку Ринн в Картридж. При переправе через реку их атакуют соратники Властелина. Видимо, они снова вышли на след Фредерика. «Дожил-таки, стал обузой на старости лет, — сокрушался старик. — Придётся вам меня защищать, молодцы — иначе знаки телепортации не сработают».

МОНСТРЫ

Мерриоды. 1 открытая группа. Заметьте, что из-за правил подкрепления Властелин не может выбрать группу, в которой есть монстры с подставкой на шесть клеток (например, тeneвых драконов).

ПОДГОТОВКА

Мерриоды размещаются на берегу реки. Открытая группа ставится на участок с караваном.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — Рунный ключ, которым открывается запёртая дверь.

Жетон селянина (Фредерик) поместите на указанную клетку поля.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертая дверь закрыта магией, без Рунного ключа не отпирается. Как только герой находит Рунный ключ, любой герой может открыть дверь, как обычно. До обнаружения Ключа никто не может открыть дверь.

ФРЕДЕРИК

Он считается фигуркой героя со следующими исключениями: он активируется в каждом раунде после ходов всех героев по команде игрока, чей герой ходил последним. Он совершает только одно действие-движение, другие действия ему недоступны. Ему невозможно восстановить ♥.

ФРЕДЕРИК

Здоровье: 20	Выносливость: 0
Защита:	Скорость: 5
: 3	: 3
: 3	: 3

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин ставит монстра из одной своей группы на вход с учётом пределов групп. Монстр должен уместиться на участке входа.

ПОБЕДА

Если Фредерик покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

Разочарованный рёв присных Закамета стихает вдали. Фредерик переводит дух: — «Славная была гонка. Доберёмся до места — я для вас знаки телепортации запущу. С ними и лук быстрее найдёт, и драться меньше придётся».

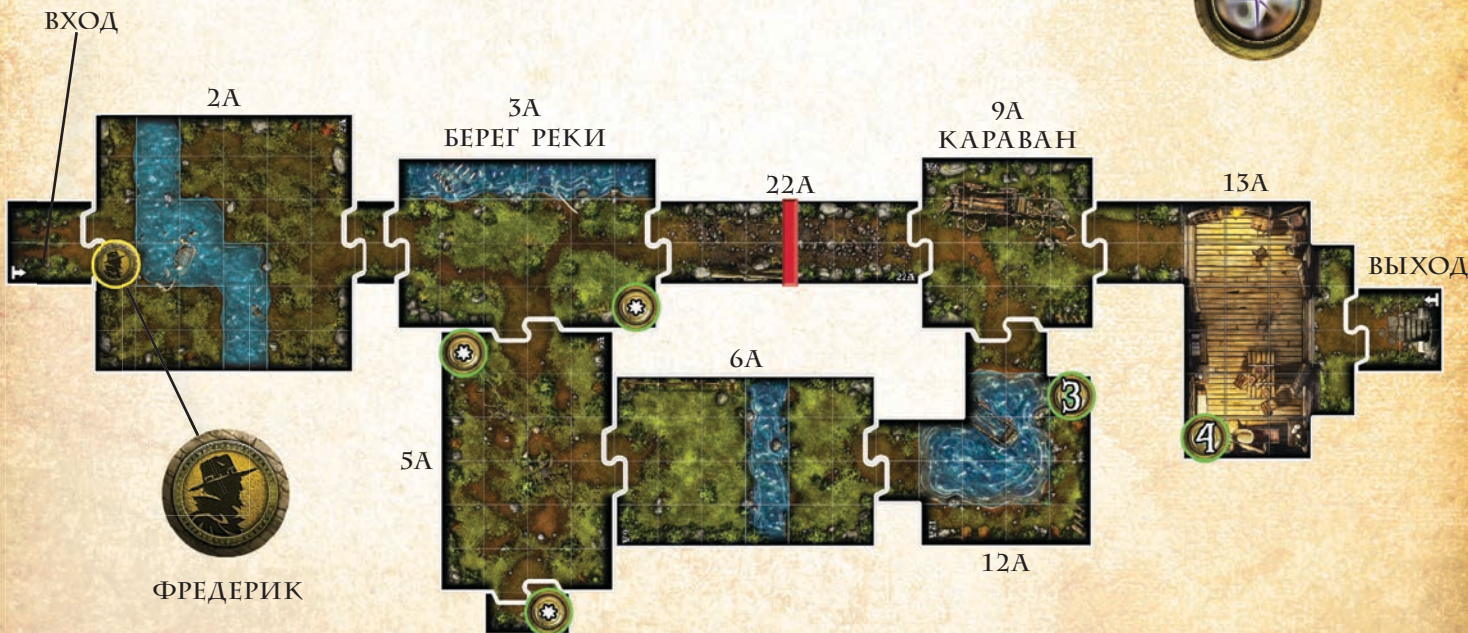
Герои победили в столкновении!

Если Фредерик побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Фредерик спотыкается и валится навзничь, зажимая рану в боку. Почуввав кровь, монстры Властелина восторженно ревут и усиливают натиск. «Бросьте меня, — выдохнул Фредерик, — мне уж не выбраться. Вы справитесь и без меня. Закамета надо остановить, Гриворна выпускать нельзя. И пусть мой лук вам поможет». Героям приходится оставить Фредерика на растерзание орде монстров».

Властелин победил в столкновении!

РУННЫЙ КЛЮЧ





КЛАД МОНСТРА

Столкновение 2

Каменный вход в пещеру похож на зубастую пасть свирепо ощерившегося монстра, но в суровой местности он не выделяется ничем, кроме слабо светящегося рунного знака на камне. Где-то в глубине ждёт новых хозяев легендарный лук Вернойбой. Время поджимает: лук надо найти раньше, чем округу заполнят ручные чудища Властелина.

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

По одной открытой группе разместите в арсенале и лавовой пещере. Гоблины-лучники пока на поле не выходят.

Вложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — Вернойбой.

На указанные места поля выложите 6 жетонов задач лицевой стороной вниз. Это знаки телепортации.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт перед собой жетон усталости. Приключение завершится, когда у него будет 8 жетонов.

Уникальный жетон поиска — лук Вернойбой. Когда герой находит его, прочтите вслух следующий текст:

Лук просто великолепен. Такой изящной, гениальной работы никто из героев не видел на своём веку. Да и футляр под стать оружию. Даже без тетивы Вернойбой кажется воплощением мощи и точности. Пусть бы его в дело — и Властелину не поздоровится. Скорей в Арину!

Положите уникальный жетон поиска на лист героя — он понесёт Вернойбой. Действием герой сможет положить лук на клетку рядом или передать герою на клетке рядом. Действием герой может подобрать лук с клетки рядом (если он уже найден).

ЗНАКИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Знаки телепортации обозначены жетонами задач. Фигурка на знаке может перейти на другой знак в своём поле зрения как на клетку рядом. При телепортации фигурки не перекрывают поле зрения (как и сами знаки). Если герои победили в первом столкновении, знаками могут пользоваться и герои, и монстры, иначе — только монстры.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить гоблина-лучника на любой знак телепортации, не занятый другой фигуркой, с учетом предела группы.

ПОБЕДА

Если герой выносит Вернойбой с поля через выход, прочтите вслух следующий текст:

Герои вырвались на открытое пространство, но это не остановило позono. Пробежать всю дорогу до барона Грейгори с такой облавой на хвосте было немислимо. Но тут усталой походкой навстречу отряду вышел Фредерик.

Старый фермер выхватывает лук из руки героя и в мгноление ока натягивает тетиву, сплетённую будто из солнечных лучей. Сорвавшаяся с тетивы стрела разбивает рунный знак над устьем пещеры, и монстров, рвавшихся к заветному луку, поглощает разверзшаяся пасть горы. Стоя у самого края образовавшейся пропасти, Фредерик протягивает лук героям: «Приятно снова с тобой поработать, дружище. послужи теперь им, их время настало».

Герои победили!

Как только у Властелина накопится 8 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

Знаки телепортации вспыхивают всё ярче, и вы наконец понимаете, что силы Властелина неисчерпаемы. Новые гоблины заменяют павших: за считанные секунды, и под этим напором отряду приходится отступить, оставив бесценный лук в руках Властелина.

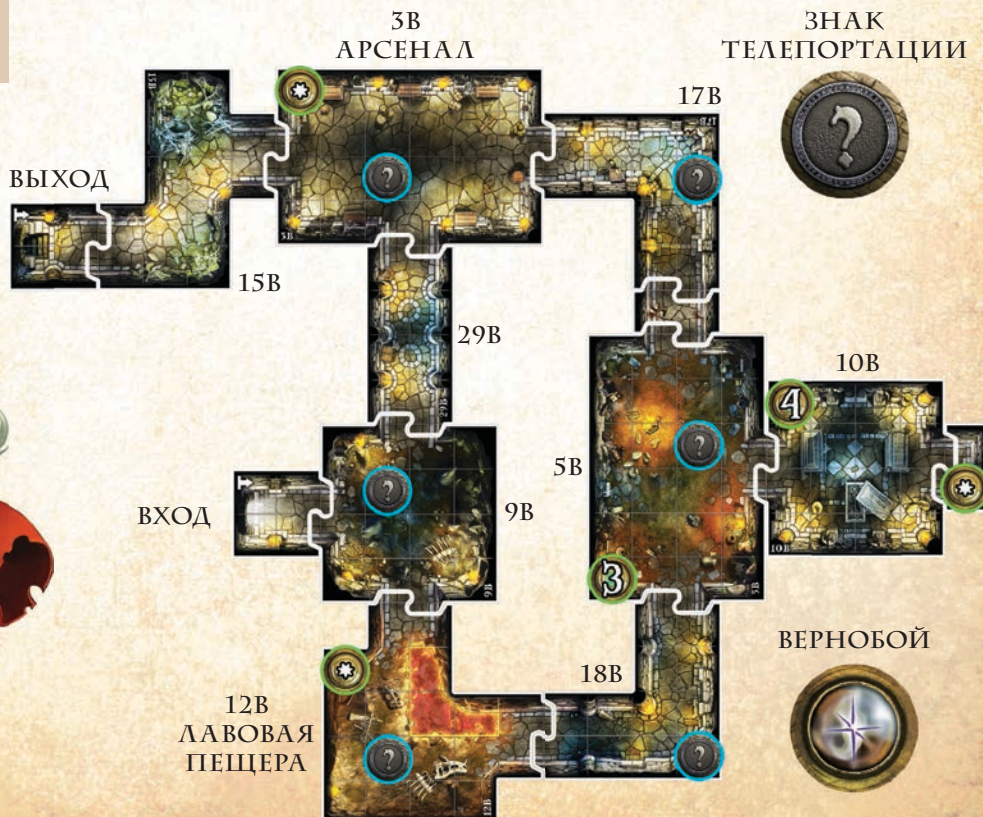
Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Вернойбой».

Властелин за победу получает реликвию «Поцедауй скорпиона».



МОРОЗНЫЙ ШПИЛЬ

Столкновение 1

«Помните того фермера, которого у вас гоблины увели? — барон Грейгори по-солдатски не церемонился с чувствами собеседников. — В общем, мои разведчики его нашли. На Морозный шпиль его уволокли. Не знаю, что с ним там творят и как пытаются, но нам он может пригодиться. Он же Тенегнёт. Даже если сам воевать не сможет, глядишь, посоветует что».

Так отряд оказался в горах, над которыми в осеннем свете сиял тот самый Морозный шпиль. Герои шли к мосту через огромную расщелину, когда что-то похожее на гигантскую тучу поглотило солнце. На мост взгромоздилось огромное существо, создание тени и огня, а навстречу героям стали выползать чудовища — помельче дракона, конечно, но не менее опасные для миссии отряда.

«Задержите их!», — рычит дракон. Мост трещит под его когтями. Медлить нельзя: ещё чуть-чуть — и прямого пути к Морозному шпилю не будет!

МОНСТРЫ

Теневые драконы. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Одна открытая группа размещается на берегу реки, вторая занимает поток. Теневые драконы садятся на каменный мост. Властелин назначает одного дракона Разгромом, который получает +2 к здоровью за каждого героя. Разгром занимает на поле указанное место и, в отличие от остальных теневых драконов, активируется и движется по особым правилам.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Зелёный жетон задачи положите на указанное место лицевой стороной вверх — это Сердце Дракона.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Скорость Разгрома равна 1. Будучи активирован, он движется строго прямо по мосту, разрушая его по мере движения. Он всегда стоит, полностью перегораживая мост. Из двух действий Разгрома в ход только одно может быть действием-движением. Карта «Устремление» и другие подобные ей на него не воздействуют. Его можно двигать только на 1 клетку по мосту (или он отводится назад после уничтожения Сердца Дракона).

Если герой перекрывает движение Разгрома, этот герой может пройти проверку \mathbb{H} , когда дракон попытается шагнуть вперёд. При успехе Разгром остаётся на месте, потратив действие впустую. При провале Разгром идёт вперёд, сдвигая героя на 1 клетку назад (или на ближайшую пустую клетку по выбору Властелина). Если несколько героев мешают дракону, проверку проходит только один, по решению героев.

СЕРДЦЕ ДРАКОНА

Сердце Дракона (жетон задачи) герои могут атаковать так же, как фигурку монстра (кубиков защиты у Сердца нет). Если атака не промашивается, Разгром получает 2 \heartsuit за каждого героя и отступает на 1 клетку. Затем Сердце Дракона уничтожается. Удайте его с поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на вход монстра из любой открытой группы с учётом предслов групп.

ПОБЕДА

Если герои убивают Разгрома, прочтите вслух следующий текст:

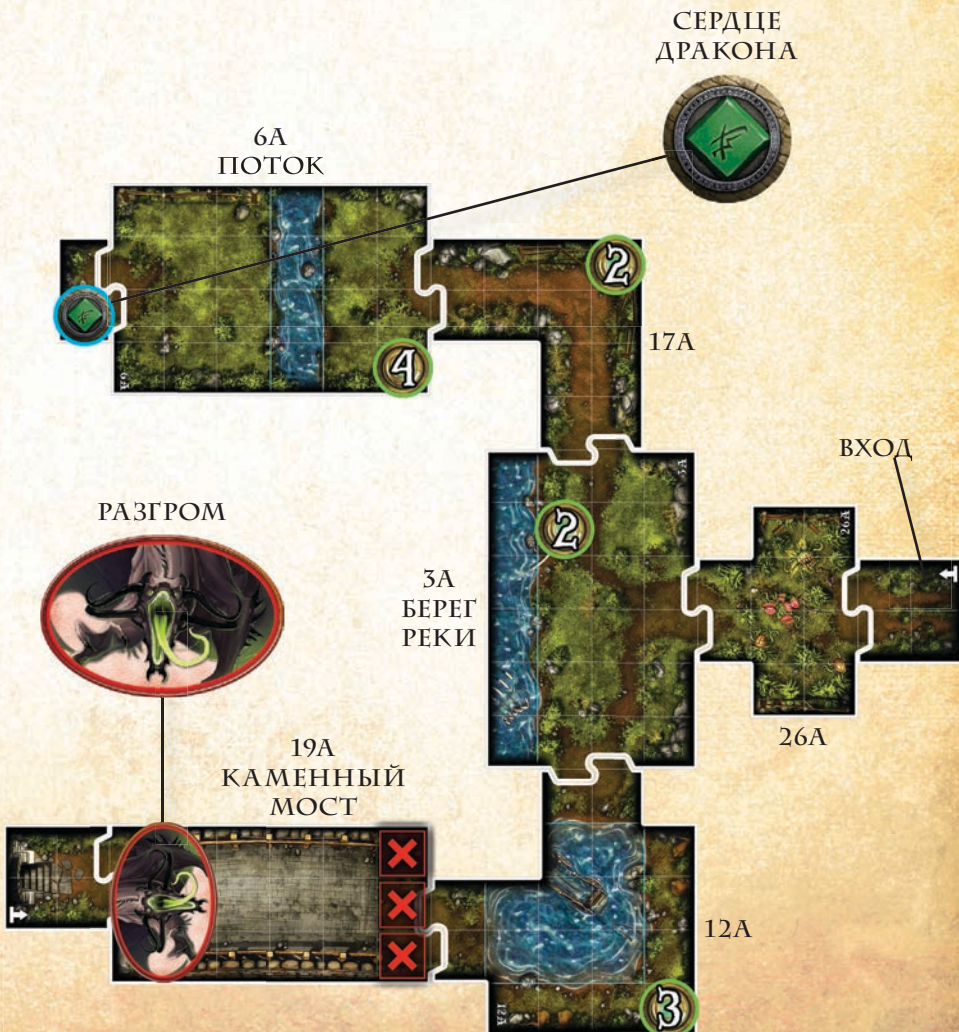
«Невозможно!» — реёт раненый дракон, падая с моста. Он пытается расправить крылья, но стены каньона слишком узки. Он разбивается о каменное дно расщелины. Выжившие слуги Властелина бросаются врассыпную. Путь свободен.

Герои победили в столкновении!

Если Разгром заходит на три крайние уникальные клетки моста, прочтите вслух следующий текст:

«Посторонись, мелюзга!» — рычит дракон, и обломки моста летят в расщелину. Дракон взмывает над горами. «Нет вам пути на Морозный шпиль и Тенегнёт вам не получить!» В обход до Шпиля идти много часов — когда вы доберётесь до места, уже наступит ночь.

Властелин победил в столкновении!





МОРОЗНЫЙ ШПИЛЬ

Столкновение 2

Отряд наконец добрался до Морозного шпиля. Осталось отыскать Фредерика и уйти с ним. Всё просто, не так ли?

Но как только герои входят в ворота замка, порыв ледяного ветра едва не сбивает их с ног, захлопывая тяжёлые каменные створки за спинами.

Возможно, всё не так уж и просто...

МОНСТРЫ

3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Группа монстров занимает ледяную пещеру, другая — ритуальный зал или ближайшие пустые клетки. Третья группа пока не размещается на поле.

Герои встают в коридоре на клетки с X.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Жетон селянина положите на указанное место — это Фредерик.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертые двери — тяжёлые двери. Герой, который открывает или закрывает тяжёлую дверь, должен проверить \heartsuit . При успехе дверь открывается или закрывается. При провале эффекта нет.

Монстры могут открыть или закрыть тяжёлую дверь, только если обе клетки рядом с дверью на одной стороне заняты монстрами. Монстры не могут открыть или закрыть дверь в темницу.

Когда герой открывает дверь в темницу, прочтите вслух следующий текст:

В углу камеры корчится человек, в котором не узнать прежнего Фредерика. Оглянувшись на звук собственного имени, Фредерик вскакивает и с нечленораздельными воплями кидается на героев. Чтобы спасти обезумевшего фермера, придётся его оглушить.

Когда дверь в темницу открывается, замените жетон селянина фигуркой зомби — теперь это Фредерик. Он совершает одно действие-движение и одно действие-атаку, после чего ход героя возобновляется. Фредерик действует как фигурка монстра, пока не будет побеждён. Властелин активирует Фредерика как отдельную группу монстров. До открытия темницы активировать Фредерика нельзя.

ФРЕДЕРИК

Здоровье: 10 Скорость: 4
 Защита: \heartsuit Атака: \heartsuit \spadesuit \clubsuit \diamondsuit

\heartsuit : +1 \heartsuit \heartsuit : Восстановите 1 \heartsuit

Когда Фредерик побеждён, замените фигурку зомби жетоном селянина. Действием герой на клетке рядом может поднять Фредерика. Действием герой может передать Фредерика герою на клетке рядом.

НОЧЬ

Если Властелин победил в первом столкновении, отряд пришёл к замку ночью. Тут жутко холодно. В начале своего хода каждый герой проверяет на свой выбор \heartsuit или \spadesuit . При успехе эффекта нет. При провале он получает 1 \heartsuit .

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Когда дверь в темницу открыта или побеждён последний монстр, Властелин начинает получать подкрепления. В начале первого хода Властелина после любого из двух событий он может разместить 3-ю открытую группу на входе в полном составе. После этого в начале каждого своего хода Властелин может ставить на вход 1 монстра из этой группы с учётом предела.

ПОБЕДА

Если герой выносит Фредерика через выход, прочтите вслух следующий текст:

Под холодным ветром горной ночи Фредерик пришёл в себя. Наконец, он разлепил глаза и слабо улыбнулся: «Спасибо, ребята. Надо бы мне к Грейгори — есть кое-что, чего вы все не знаете о Гриворне».

Герои победили!

Если в начале хода Властелина монстры занимают обе уникальные клетки выхода, прочтите вслух следующий текст:

По всему замку разносится гул от захлопнувшихся ворот. Все помещения погружаются в непроницаемую тьму и зловещую тишину, мгновения кажутся вечностью. Но вскоре тьму рассеивает призрачный образ барона Закарета. «Не волнуйтесь, герои, у меня и в мыслях не было убивать вас. У вас так много секретов, которых я ещё не знаю!»

Отряд выбрался из застенков Властелина к свету лишь через много дней.

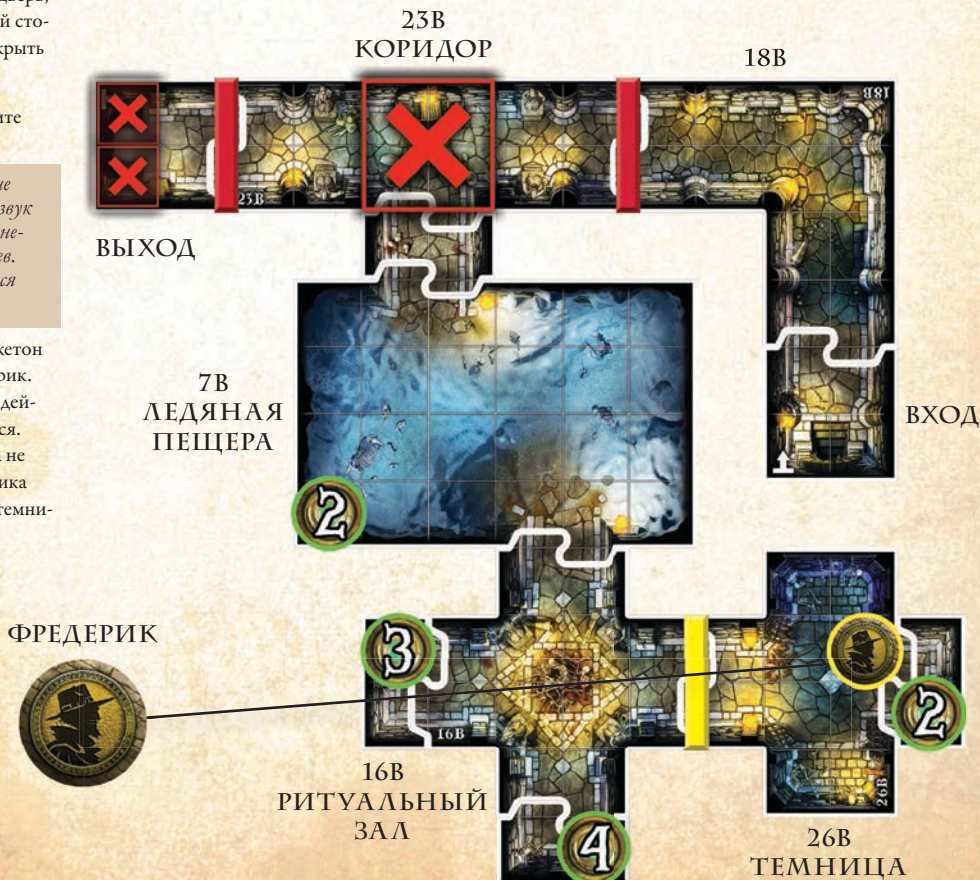
Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.



КЛИНОК РАССВЕТА

Столкновение 1

Сэр Паламон выложил на стол перед бароном Грейгори свой проверенный многими битвами меч.

— Хороший меч, ношу его с посвящения. Только Гриворна им не одолеть. В пору Тенегётов я рубил врага легендарным Клинком рассвета сэра Арсайта. Доблестный воин был героем Драконьих войн. Это он дал отпор Гриворну и вынудил того заточить себя в Теневую руну. Я верю, что меч сэра Арсайта нам поможет разобраться с Гриворном и в этот раз.

— Умоляю, скажи, что он у тебя в сундуке, и нам не придётся гонять солдат за тридцать земель! — в голосе Грейгори не было и тени надежды.

— Придётся. Я вернул его в усыпальницу сэра Арсайта. Надо дожидаться, чтобы рассветные лучи осветили гробницу рыцаря, тогда вы увидите меч и сможете его забрать.

МОНСТРЫ

3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

1 открытая группа размещается в стоках. Две другие группы не выходят на поле — это подкрепления.

Вложите жетоны поиска по числу героев.

Положите красный жетон задачи лицевой стороной вверх на указанное место. Это гробница Арсайта. Подготовьте белый жетон задачи — позже он станет лучом солнца.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале первого хода Властелина положите белый жетон задачи на уникальную клетку с X. Это луч солнца. В начале каждого следующего хода Властелина луч солнца продвигается по прямой на одну клетку к гробнице, игнорируя любые фигурки и жетоны на своём пути. Его нельзя остановить, задержать или переместить каким бы то ни было способом или эффектом. Первое столкновение завершается, когда луч солнца достигает гробницы Арсайта.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить по монстру на вход, выход и уникальную клетку с X. Все монстры должны быть из разных групп. Учёт пределов групп обязателен.

ПОБЕДА

Если герой находится в клетке с гробницей, когда в неё входит луч солнца, прочтите вслух следующий текст:

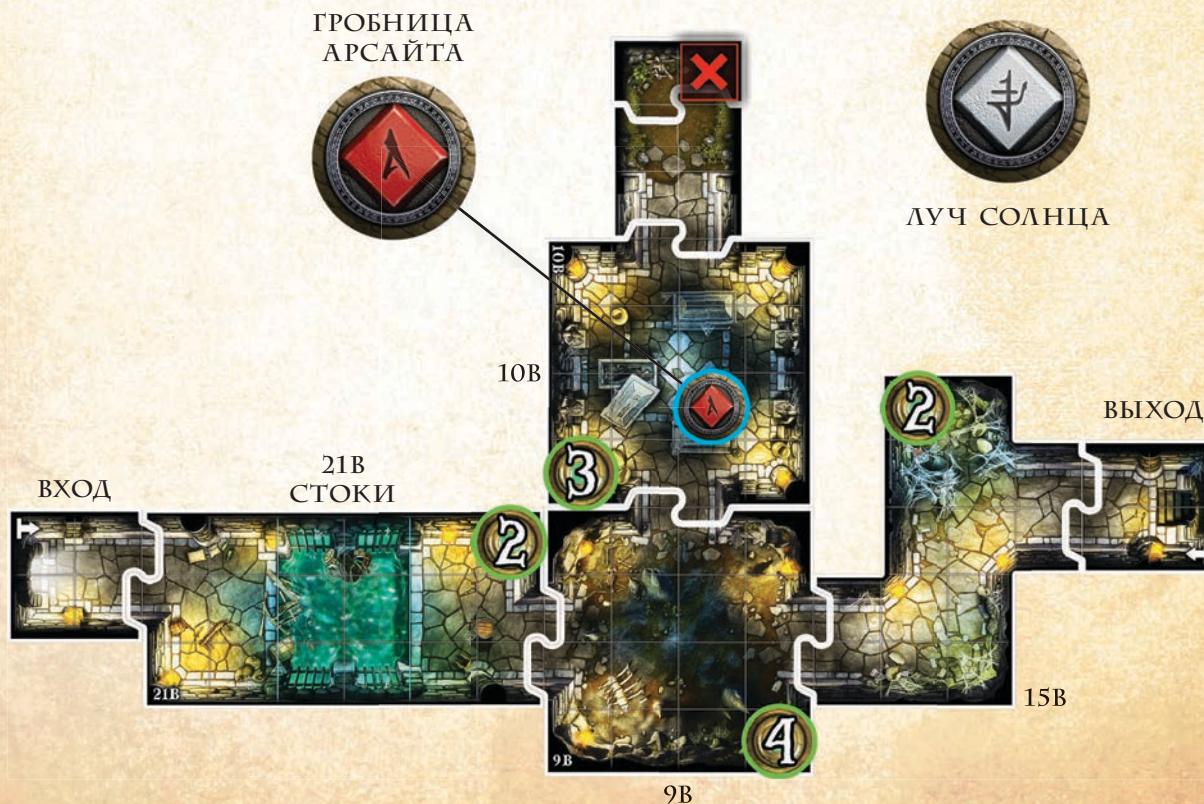
Солнечный свет касается крышки каменного саркофага, оживив изваяние усопшего воина. Крепкий юноша в рыцарском плаще непринуждённо усаживается на своём гробу и выхватывает меч из призрачных ножен. Блеснув на стали клинка, солнце наполняет усыпальницу ослепительным сиянием. Воинство Властелина бежит, вопя на разные голоса от боли и злости. Призрак Арсайта протягивает клинок героям. Дело за малым: выйти с ним из леза живыми.

Герои победили в столкновении! Они получают реликвию «Клинок рассвета» и выбирают, кто понесёт его во втором столкновении.

Иначе прочтите вслух следующий текст:

Солнечный свет касается крышки каменного саркофага, оживив изваяние усопшего воина. Крепкий юноша в рыцарском плаще поднимается из гроба, но тут же одна рука в латной перчатке бьёт его в грудь, а вторая выхватывает меч из ножен. Сэр Арсайт стонет от боли. На глазах героев его призрак старится, умирает и рассыпается в прах. Тьма обволакивает клинок, и свет в гробнице меркнет, словно рассвет за мгновения сменился ночью. Сэр Алрик воздевает к сводам усыпальницы свой трофей.

Властелин победил в столкновении! Он получает реликвию «Клинок заката». Во втором столкновении его понесёт сэр Алрик.





Всего в нескольких часах пути к северо-востоку от гробницы сэра Арсайта, на окраине Великого леса, находилась пещера, в которой, по словам сэра Паламона, Тенегётты заточили нескольких отпрысков Гриворна. Старый рыцарь утверждал, что Клинок рассвета сможет либо упрочить ослабшие узы, либо разрубить их вовсе и освободить драконов. Героям выпал шанс предотвратить очередное усиление Закарета.

Несомненно, Властелин думал о том же. Рядом с пещерой не протолкнуться — Закарет согнал сюда самых надёжных вояк, да и сэр Алрик тоже наверняка где-то рядом. Героям предстоит обойти заставы Властелина и добраться до Страж-камня, который под воздействием клинка может открыть темницу или усилить чары. Мало того: нельзя отдать меч в руки сэру Алрику или выпустить драконов из пещеры!

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Теневые драконы. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Одна открытая группа занимает ледяную пещеру, другая — логово эттинов. Сэр Алрик встаёт на указанное место. Теневые драконы пока на поле не размещаются.

По результатам первого столкновения либо сэр Алрик несёт Клинок заката, либо герой несёт Клинок рассвета. Подложите под фигурку «меченосца» синий жетон задачи — это Клинок, и он должен всегда быть у того, кто несёт реликвию.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



Положите красный жетон задачи лицевой стороной вверх на указанное место. Это Страж-камень.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Синий жетон задачи — меч сэра Арсайта в одной из двух ипостасей (Клинок рассвета или заката). Действием герой, монстр-вожак или сэр Алрик может поднять Клинок с клетки рядом с собой, если его никто не несёт. Вожак не может пользоваться Клинком, но может действием передать его сэру Алрику, стоя на клетке рядом.

В этом приключении к сэру Алрику применяются геройские правила поражения. Когда сэр Алрик побеждён, он сбив с ног, в свой ход он поднимается. Пока он сбив с ног, его регенерация не работает.

СТРАЖ-КАМЕНЬ

Красный жетон задачи — Страж-камень. Стоя на клетке рядом, фигурка с Клинком может потратить действие и попытаться усилить камень (проверка ) или разбить его (проверка ). Успех любой проверки завершает приключение. При провале ничего не происходит.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может сбросить 1 карту, чтобы поставить в драконье логово 1 теневого дракона с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Страж-камень усилен, прочтите вслух следующий текст:

Клинок вспыхивает солнечным лучом и входит в Страж-камень, как в воду, — на мгновение кажется, что по его поверхности даже прошла волна. Камень испускает сияние, которое озаряет своды логова, изгоняя тени. Один за другим обессиленные магией камня драконы опускаются на пол пещеры, окованные чарами сна.

Герои победили!

Если Страж-камень разбит, прочтите вслух следующий текст:

Страж-камень разлетается на тысячи мелких осколков, едва Клинок заката касается его поверхности. Из закоулков пещеры доносится сердитый рык драконов, почуявших волю.

Властелин победил!

Если теневой дракон покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

Дракон выбирается из тесной пещеры, расправляет крылья и злобно глядит на спящее солнце. На его торжествующий рёв откликаются десятки схожих голосов — и не только из пещеры, но и из леса. Потомство Гриворна вырвалось на волю!

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Клинок рассвета».

Властелин за победу получает реликвию «Клинок заката». Кроме того, до конца кампании Властелин может выбирать теневых драконов открытой группой для любого приключения, независимо от указанных черт монстров. Отметьте это на листе кампании.

СЭР
АЛРИК ФЭРРОУ



ВХОД



23В

17В



4В

ЛОГОВО
ЭТТИНОВ



7В

ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА



СТРАЖ-КАМЕНЬ

2В

ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО



КЛИНОК



— Ну-с, что мы имеем? — Грейгори был мрачен и имел на то все основания. — Паламон мёртв. Замок Дзрион разрушен, гарнизон вырезан. Граница больше не на замке. И всё из-за меча! Закарет совсем ополоумел!

— Что за меч?

— Мы тут выяснили между собой, что Тенегнёт Паламон ходил на Гриворна с мечом некоего сэра Арсайта. Клинком рассвета. После всех приключений, согласно дневникам старика, он вернул меч хозяину. И вот тут, — Грейгори хлопнул мозучей рукой по толстому фолианту, выбив облако пыли из слежавшихся страниц, — мы отыскали, где был погребён сэр Арсайт.

Стоявшая рядом с бароном библиотекариша кашлянула и потупила взор.

— А, да. Неувязка. Отыскали мы с бароном Закаретом, — Грейгори цветисто выругался в адрес предателя, заставив библиотекаришу покраснеть, — так что его банда, пожалуй, уже на месте. Нам опять некогда расслаиваться. Отправляйтесь туда, выясните, на что им меч, а отберёте его — совсем будет славно. Всё, побежали!

С этим напутствием отряд примчался ко входу в усыпальницу героя древних времён. Где-то внутри лежит ключ к постижению планов Властелина, и только стоны голодной нежити не дают сосредоточиться...

МОНСТРЫ

Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Зомби размещаются на кладбище, открытая группа занимает грибной проход.

Вложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — потерянная карта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт перед собой жетон усталости. Как только у него накопится 8 жетонов, столкновение завершается. Количество полученных жетонов важно для второго столкновения.

Когда герой обнаруживает потерянную карту, прочтите вслух следующий текст:

На истлевшем куске пергамента, покрытом выцветшими бурными пятнами, кто-то грубыми штрихами начертил карту окрестностей. Внимание героев привлек знак, который они видели на Теневой руне, — им была отмечена некая пещера в Великом лесу. Видимо, туда и стремится сэр Алрик! Осталось только выбраться отсюда живыми.

Теперь герои могут покидать поле через вход. Ушедший таким образом герой может вернуться на участок входа в свой следующий ход, потратив действие-движение или получив 1

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на поле зомби с учётом предела группы и со следующими ограничениями. Зомби можно размещать в грибном проходе, гробнице или на кладбище, но Властелин должен распределять их по трём локациям настолько равномерно, насколько возможно. Кроме того, зомби не должен появляться в пределах трёх клеток от другого зомби, если это возможно.

ПОБЕДА

Если все герои вышли с карты через вход, прочтите вслух следующий текст:

Страхивая с себя обрубленные пальцы оживлённых мертвяков, герои выбрались к свету дня. Карта показывала цель нового похода, и время, как всегда, было на исходе.

Герои победили в столкновении!

Если перед Властелином накопилось 8 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

Несколько часов герои прорывались через толпы мертвецов к солнечному свету. Сэр Алрик получил серьёзную фору в их гонке за неизвестным призом. Герои снова опаздывали...

Властелин победил в столкновении!



14А
КЛАДБИЩЕ



10В
ГРОБНИЦА



ПОТЕРЯННАЯ
КАРТА



20В
ГРИБНОЙ
ПРОХОД



ВХОД

Праматерь внушала уважение даже издали, а уж у подножия вообще подавляла своими размерами. Сложно было представить, сколько времени потребовалось бы простому дереву, чтобы вымахать до такого роста. И герои совсем не удивились тому, что искомая пещера скромно ютилась под корнями дерева-исполина.

Герои даже не успели войти в пещеру, как им навстречу выплыл призрачный образ эльфийской девы. «Ни шагу дальше! Вам не одолеть Хорайта, величайшего теневого дракона, без меча сэра Арсайта! Ступайте прочь!» В следующий миг призрак рассеялся под порывом горячего ветра, пришедшего из глубины пещеры.

Итак, сэр Алрик хочет убить теневого дракона, величайшего из этих чудовищ. Возможно, это позволит Властелину утвердить свою власть над остальными драконами? Если так, надо отнять меч у Чёрного Рыцаря, пока он не разбудил спящее лихо!

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Теневые драконы. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Открытая группа занимает ледяную пещеру, а теневые драконы — драконье логово. Властелин назначает одного Хорайтом и ставит его на указанное место. Хорайт активируется по собственным правилам (см. ниже).

Сэр Алрик встаёт на указанное место входа, а затем сдвигается на одну клетку за каждый жетон усталости, полученных Властелином в первом столкновении (затем жетоны сбрасываются). Сэр Алрик несёт Клинок заката (синий жетон задачи под жетоном адъютанта), но не использует его как реликвию.

Вложите жетоны поиска по числу героев.

Если Властелин победил в первом столкновении, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Синий жетон задачи — меч сэра Арсайта в одной из двух ипостасей (Клинок рассвета или заката). Действием герой, монстр-возжак или сэр Алрик может поднять Клинок с клетки рядом, если его никто не несёт. Монстр-возжак не может пользоваться Клинком, но, стоя на клетке рядом с сэром Алриком, может действием его передать.

В этом приключении к сэру Алрику применяются героические правила поражения. Если сэр Алрик побеждён, он сбив с ног и тратит свой следующий ход, чтобы подняться. Пока он сбив с ног, его регенерация не работает.

ХОРАЙТ

Причинить урон Хорайту может только сэр Алрик, если у него есть Клинок заката. В начале столкновения Хорайт спит, до пробуждения активировать его нельзя. При первом входе в драконье логово к спящему Хорайту герой или сэр Алрик проверяет . При провале Хорайт просыпается и начинает действовать (см. ниже). Также он проснётся, если его атакуют (неважно, кто и как). Хорайт — теневого дракон с приведёнными ниже характеристиками.

ХОРАЙТ

Здоровье: 15 Скорость: 3

Защита: Атака:

: Огненное дыхание : +3

СЭР АЛРИК ФЭРРОУ



ВХОД



7В
ЛЕДЯНАЯ
ПЕЩЕРА

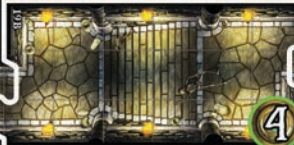


24В

ХОРАЙТ



19В



4

2В

ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО



РАЗБУЖЕННЫЙ ХОРАЙТ

Разбуженный дракон получает право хода в каждом раунде после ходов всех героев. В свой ход он атакует ближайшую цель (героя или сэра Алрика; других он игнорирует). Если в пределах четырёх клеток от Хорайта нет достойной цели, он движется к ближайшей цели под руководством Властелина. Если есть выбор из нескольких целей, дракон выбирает фигурку с Клинком. Если ни одна из доступных целей Клинка не имеет, цель атаки выбирает Властелин.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если герои выносят Клинок через вход, прочтите вслух следующий текст:

Герои бежали к выходу из пещеры, преследуемые проклятиями сэра Алрика и рёвом Хорайта. Неожиданно дракон замолкает. Раздаётся злое шипение, а через пару мгновений пещеру оглашает могучий хлопок, словно кто-то проткнул огромные кузнечные мехи. Герои едва успевают перескочить порог пещеры и откатиться по разные стороны устья, как им вслед вырывается волна огня. Не дожидаясь следующей атаки, отряд бросается прочь из-под сени Праматери. Меч в их руках, а один из сильнейших воинов Властелина остался наедине с грозным драконом.

Герои победили!

Если Хорайт побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Сэр Алрик вонзает меч в грудь дракона, и чёрный огонь устремляется по клинку в тело чудовища. Дракон воеет и извивается, пытается освободиться от болезненной занозы, но магия меча не отпускает его. Огромный монстр беспомощно бьётся на клинке чёрного рыцаря. Сэр Алрик не движется, дожидаясь конца агонии. Наконец, Хорайт падает. Земля сотрясается, а воздух оглашает многоголосый рык. Драконы приветствуют нового повелителя.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Клинок рассвета».

Властелин за победу получает реликвию «Клинок заката». Кроме того, до конца кампании Властелин может выбирать теневых драконов открытой группой для любого приключения, независимо от указанных черт монстров. Отметьте это на листе кампании.



КЛИНОК ЗАКАТА

БУЙСТВО СТИХИЙ

Столкновение 1

После нескольких дней непростого пути герои добираются до Храма Четырёх Штормов, припомнив слова старого кардинала.

«Чародеи Гриворна на тике его могущества создали четыре мощных артефакта. Четыре Шторма. Так драконий лорд подчинил себе стихии этого мира, и это не облегчило нам задачу, — вспоминал кардинал Кос. — Но Гриворна мы всё же одолели. Тогда же стоило разрушить и Четыре Шторма... Но мы решили, что будет достаточно спрятать их в тайном храме и защитить сторожевыми рунами. Уверен, что Закарет знает о храме и лорд Мерик сможет преодолеть рунную защиту. Если дать ему время, он высвободит могущество Штормов и на сторону Властелина встанут такие силы, с которыми вы ещё не встречались. Элементали — не чета гоблинам. Боюсь, вам предстоит это узнать на своих шкурах, если не разрушите артефакты раньше, чем Мерик разберётся в принципах их работы...»

МОНСТРЫ





Лорд Мерик Фэрроу (только карта; жетон лорда Мерика на поле не присутствует). 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Одна группа монстров занимает ритуальный зал, вторая не размещается при подготовке, а лорд Мерик во время этого столкновения вообще на поле не появится.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Разложите на указанные места жетоны задач, которые будут камнями Штормов. Каждый связан с особой стихией и атрибутом.

- На берег реки ставится камень Воды (синий жетон, связан с )
- В каньоне ставится камень Земли (зелёный жетон, связан с )
- В лавовой пещере — камень Огня (красный жетон, связан с )
- В ледяной пещере — камень Воздуха (белый жетон, связан с )

Каждый жетон кладётся лицевой стороной вниз — магические замки удерживают артефакты на местах.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герои могут атаковать камни так же, как монстров. Здоровье камня 8, защиты нет. Каждый разбитый камень герои кладут перед собой.

В начале каждого хода Властелина лорд Мерик делает проверку на любой свой атрибут, чтобы раскрыть тайну соответствующего камня. Лорд Мерик на поле отсутствует: он проводит тайные ритуалы в подземелье храма, снимая магические замки с артефактов. При успехе испытания переверните соответствующий жетон лицевой стороной вверх. Теперь монстры могут забрать этот артефакт. При провале испытания на карту адъютанта кладётся жетон усталости. Каждый жетон на карте адъютанта увеличивает на 1 все его атрибуты. Успех снимает с карты всю усталость.

Когда с артефакта снят замок, любой монстр может действием взять его, стоя на клетке рядом. Пока артефакт у монстра, герои не могут атаковать артефакт.

Если монстр выносит Шторм через вход или выход, Властелин кладёт вынесенный жетон задачи перед собой. Монстр может нести только один артефакт.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из одной группы на вход или выход с учётом пределов групп.

ПОБЕДА

Если герои уничтожат 3 Шторма, прочтите вслух следующий текст:

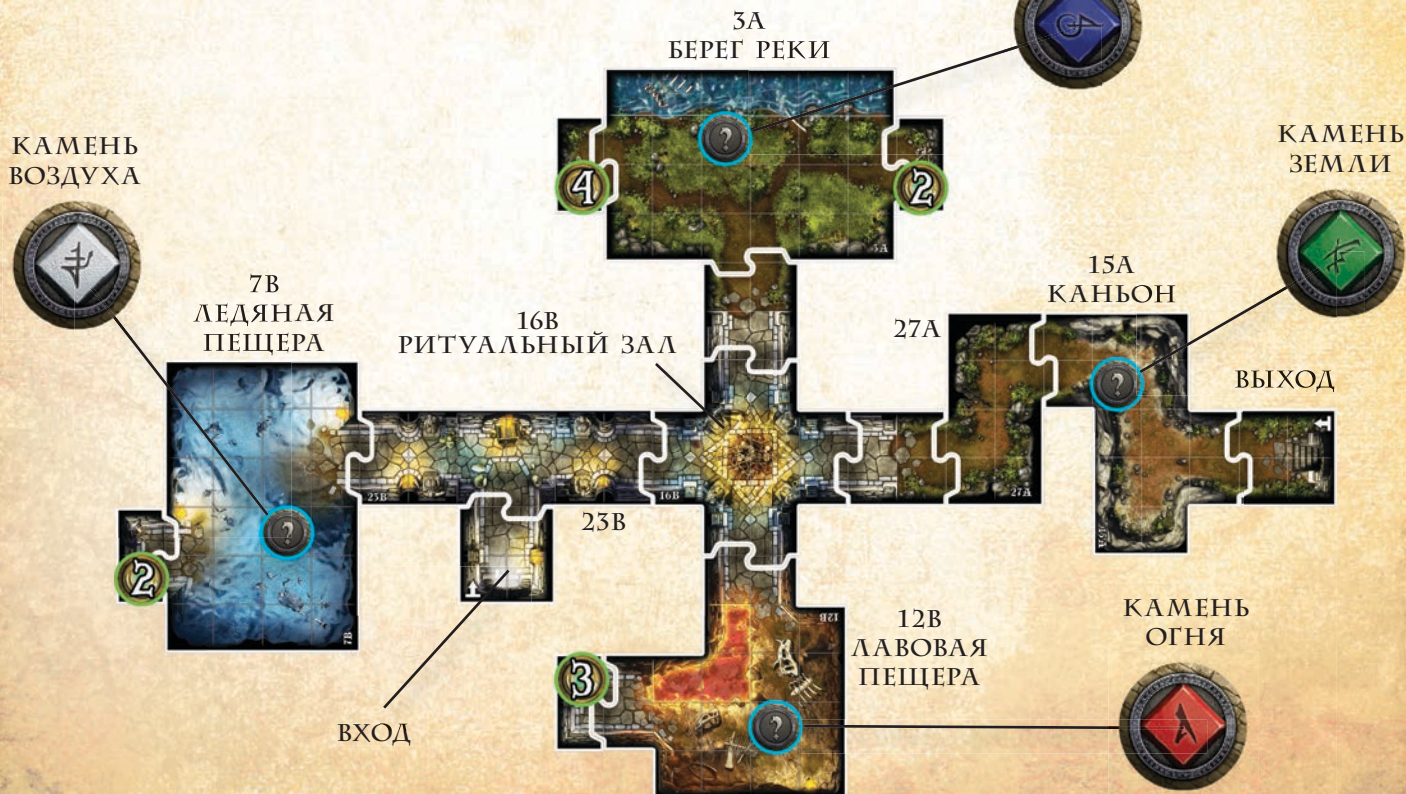
Оглушающий грохот разносится по храму, словно в него ударила молния. В его раскатах едва слышался голос, наполненный испугом и злостью: «Идиоты! Вы освободили предвечного!»

Герои победили в столкновении! Оставшийся на поле жетон задачи отдайте Властелину — это нужно для второго столкновения.

Если на карте не осталось камней, но герои не уничтожили 3 из них, прочтите вслух следующий текст:

Храм сотрясается до самого основания, с потолка сыплются камни. Внизу творится что-то грозное...

Властелин победил в столкновении! Обратите внимание на лежащие перед Властелином жетоны задач — это важно для второго столкновения.





Храм гибнет в вихрях разбухших штормов, а лорд Мерик размеренно читает заклинание, не обращая внимания на падающие камни и выплески лавы. Маг не теряет надежды подчинить вырвавшегося на волю лорда-элементаля, а тот бьётся в эйфории долгожданной свободы и перво-данного зова, разрушая ненавистное узилище.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. 1 элементаль-вожак. 1 открытая группа (не элементали).

ПОДГОТОВКА

Элементаль-вожак размещается на водопаде, как показано на схеме. Это лорд-элементаль.

Открытая группа занимает библиотеку, лорд Мерик встаёт на указанную клетку в лаборатории.

Запертая дверь, указанная на схеме, при подготовке на поле не устанавливается (она появится позже).

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый камень Шторма, захваченный Властелином в первом столкновении, приобретает большое значение. Каждый камень (то есть жетон задачи, лежащий перед Властелином) наделяет особыми свойствами всех монстров в приключении, пока лорд-элементаль остаётся на карте.

КАМЕНЬ ОГНЯ

Искра: если атака фигурки с этим свойством наносит герою любое количество ♥ после броска кубиков защиты, герой дополнительно получает 1 ♥.

КАМЕНЬ ЗЕМЛИ

Скала: добавляйте 1 ♠ к результатам бросков кубиков защиты за этого монстра.

КАМЕНЬ ВОДЫ

Лужа: все герои на клетках рядом с этой фигуркой должны получить 1 ♣, чтобы совершить любое действие. Если из-за этого количество усталости у героя превышает значение его выносливости, он получает 1 ♥, совершая действие. Если из-за совершения действия герой будет побеждён, он не может совершить это действие.

КАМЕНЬ ВОЗДУХА

Туча: когда фигурка атакует монстра с этим свойством, Властелин может передвинуть атаковавшую фигурку на 1 клетку.

ЛОРД-ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Подчиняется обычным правилам вожака-элементаля, но у него +1 к здоровью за каждого героя, и он не обладает свойствами с карты элементаля (вместо них работают доступные камни Штормов).

ЛАБОРАТОРИЯ

Когда один из героев впервые оказывается побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Голос сэра Мерика словно раздваивается: где-то вдали он меланхолично выговаривает закочеристые слова ритуала, а в голове оглушённого героя звучит чётко и ясно, с различной насмешкой: «Нет-нет-нет, не вздумай у меня умирать! Мне нужна твоя энергия для завершения ритуала». Стук захлопнувшейся двери возвращает героя к реальности...

Побеждённые герои переносятся в лабораторию и тут же приводятся в чувство. Если герой был побеждён в лаборатории, это правило не работает — ему придётся восстанавливаться по обычным правилам.

ДВЕРЬ

Как только первый герой побеждён, поставьте на поле запертую дверь, как показано на схеме. Когда побеждают следующего героя, Властелин может сбросить карту, чтобы запереть дверь, если она открыта. Чтобы открыть дверь, фигурка проверяет ♣. При успехе дверь открывается, при провале — нет.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход с учётом пределов групп.

В конце каждого своего хода, если лорд-элементаль на поле, а лорд Мерик нет, Властелин может поставить лорда Мерика в лабораторию.

ПОБЕДА

Если с поля выведены и лорд-элементаль, и лорд Мерик, прочтите вслух следующий текст:

«Ну что ж, ещё одна мелкая неудача, — произносит разочарованный голос. В воздухе мерцает призрак лорда Мерика. «Смерть — не конец. Уж точно не для меня...» Может, он собирался сказать что-то ещё, но его слова тонут в завываниях ветра и скрежете камня. Храм рушится. Пора выбираться!»

Герои победили!

Как только все герои (или жетоны сбитых с ног героев) одновременно оказываются в лаборатории, прочтите вслух следующий текст:

«...ингли мглунафх Гривори вгахнагл!» — голос мага поднимается до визга и вдруг обрывается. Храм, мгновением раньше разрывавшийся от свирепых штормов, охватывает мёртвая тишина. В этом безмолвии раздаётся раскат грома. За ним следует всплеск воды. С треском горящего дерева взрывает пламя. Наконец, под ногами героев содрогается земля. «Они покорились, Властелин!» — кричит восторженный чародей, растворяясь в тениях. Как только он исчезает, стихии берутся за разрушение храма с удвоенной энергией.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО. Кроме того, до конца кампании он сможет выбирать элементалей открытой группой, независимо от указанных черт монстров. Отметьте это на листе кампании.

ЛОРД-ЭЛЕМЕНТАЛЬ



РИТУАЛ ТЕНЕЙ

Столкновение 1

Барон Грейгори ворвался в двери гостиной, на ходу срывая с плеч отороченную горноставаем мехом накидку. Не замечая собравшихся, он с сарказмом отодвинул кресло, сел за стол и охватил голову руками. Никто не смел нарушить молчание. Только через несколько минут барон поднял взгляд на героев.

«Извините, господа, негоже себя так вести на людях. Но только что пришли вести — и я не знаю, считать ли их хорошими или дурными. Начнём с плохого: лорд Мерик приспособил посох, отнятый у покойного кардинала Коса, к какому-то ритуалу — наверняка гнусному и подлому. Ни вас, ни меня это, безусловно, порадовать не может. — Он вздохнул и решительно распрямился в кресле. — Теперь о хорошем: мои разведчики вышли на след душегуба и один из них даже выжил. В общем, есть в Картридже Древний Круг, а под ним — скрытый ход в подземелье. Стоит сказать заветное слово — и ход откроется. Вот так... Обо всём узнаю последним... Отправляйтесь туда и вбейте в этого подонка хоть немного уважения к моему баронству!»

И действительно, стоило героям произнести секретное слово в круге замшелых стоячих камней, как один из них со скрежетом отъехал в сторону, открыв зияющий провал. Из него слабым эхом несётся неразборчивое бормотание: видимо, лорд Мерик уже начал ритуал.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Лорд Мерик ставится на указанную клетку в библиотеке и получает реликвию «Посох теней». Творцы плоти расходятся по библиотеке. Одна открытая группа занимает тронный зал, другая — ступени.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Примечание: оба столкновения приключения можно разыграть за одну сессию, так как конфигурация поля не меняется. Прочитайте раздел подготовки второго столкновения сразу после первого, не сдвигая жетоны и фигурки.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В ход Властелина лорд Мерик может выполнить только одно действие — продолжить ритуал. Для этого он проверяет ☼. За каждого творца плоти на клетке рядом его ☼ для броска увеличивается на 1. При успехе положите жетон усталости на карту адыюганта. Они сыграют свою роль во втором столкновении.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода, в котором лорд Мерик не смог продолжить ритуал, Властелин может поместить на выход 1 творца плоти с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если герои наносят лорду Мерiku хотя бы 1 ♥ или если он побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Да когда ж вы отстанете, паразиты?! — кричит лорд Мерик. — Куда ни пойдешь — везде вы! Всё, с меня хватит, слышите?!» Он взмахивает руками, и мир внезапно погружается в тень. Мир вокруг героев лишается красок и искажается — чёрное становится белым, а белое — чёрным. Вы заперты в кошмарном теневом отражении реальности — а чародей же тем временем возобновляет ритуал!

Герои победили в столкновении!

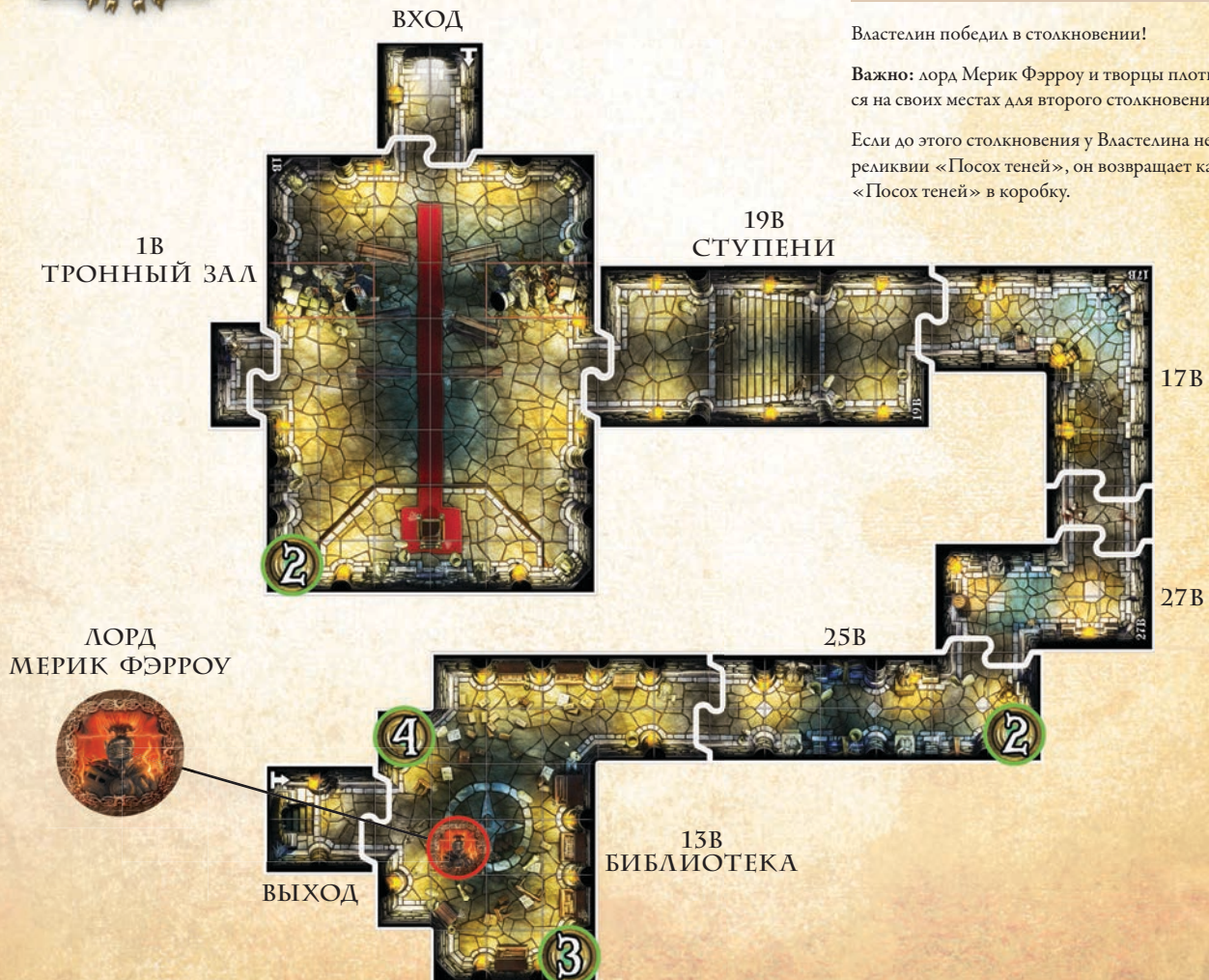
Если лорд Мерик набирает 6 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

По стенам подземелья навстречу героям проносится чернильная волна теней! В этом приливе мир лишается красок и искажается — чёрное становится белым, белое — чёрным. Лорд Мерик выходит навстречу отряду, покручивая в руках жезл, напитанный злобной чернотой. «А ещё медленнее вы копошиться не умеете?» — хохочет он.

Властелин победил в столкновении!

Важно: лорд Мерик Фэрроу и творцы плоти остаются на своих местах для второго столкновения.

Если до этого столкновения у Властелина не было реликвии «Посох теней», он возвращает карту «Посох теней» в коробку.





РИТУАЛ ТЕНЕЙ

Столкновение 2

Заклинание лорда Мерика не просто изменило мир вокруг героев. Каким-то образом они оказались в самом дальнем и тёмном углу пещеры. Чародей с преображённым Посохом света в злодейских руках куда ближе к выходу на поверхность. Время раздумий прошло — герои бросаются в погоню.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Ферроу. Творцы плоти. 2 открытые группы (обязательно те же самые, что и в первом столкновении).

ПОДГОТОВКА

Конфигурация поля во втором столкновении та же, что и в первом.

После первого столкновения лорд Мерик и выжившие в первом столкновении творцы плоти остаются на своих местах. При подготовке Властелин может продвинуть лорда Мерика на одну клетку за каждый жетон усталости, полученный в первом столкновении. Лорд Мерик и творцы плоти полностью восстанавливают ♥.

Все прочие фигурки по завершении первого столкновения снимаются с поля. Затем одна открытая группа занимает тронный зал, другая — коридор.

Герои встают на выход.

Все снятые с поля в первом столкновении жетоны поиска необходимо заменить.

На указанные места поставьте двери. Первая дверь (ближайшая к выходу) открыта, две другие закрыты. Закрытые двери на схеме помечены как запертые, но все двери подчиняются особому правилу (см. ниже).

Кто бы ни победил в первом столкновении, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Любая фигурка должна проверить 🗝️, чтобы открыть или закрыть дверь. При успехе дверь ведёт себя как обычная дверь. При провале никаких эффектов нет. Никто из монстров, кроме лорда Мерика, не может открывать и закрывать двери.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если лорд Мерик побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Красная кровь лорда Мерика раскалывает чёрно-белый мир... в следующее мгновение герои оказываются в центре Круга Древних. Заходящее солнце окрашивает облака багрянцем. На желтеющей траве лежит Посох света в своём первоначальном облике. Ни следа лорда Мерика или его помощников нет и в помине.

Герои победили!

Если лорд Мерик покидает поле через вход, прочтите вслух следующий текст:

«Я бы остался — так приятно наслаждаться чужим ничтожеством! — но это уже не пойдёт впрок ни вам, ни мне. Прощайте!» Лорд Мерик исчезает, и цвета возвращаются в мир. Арсенал Властелина пополнился ещё одной реликвией.

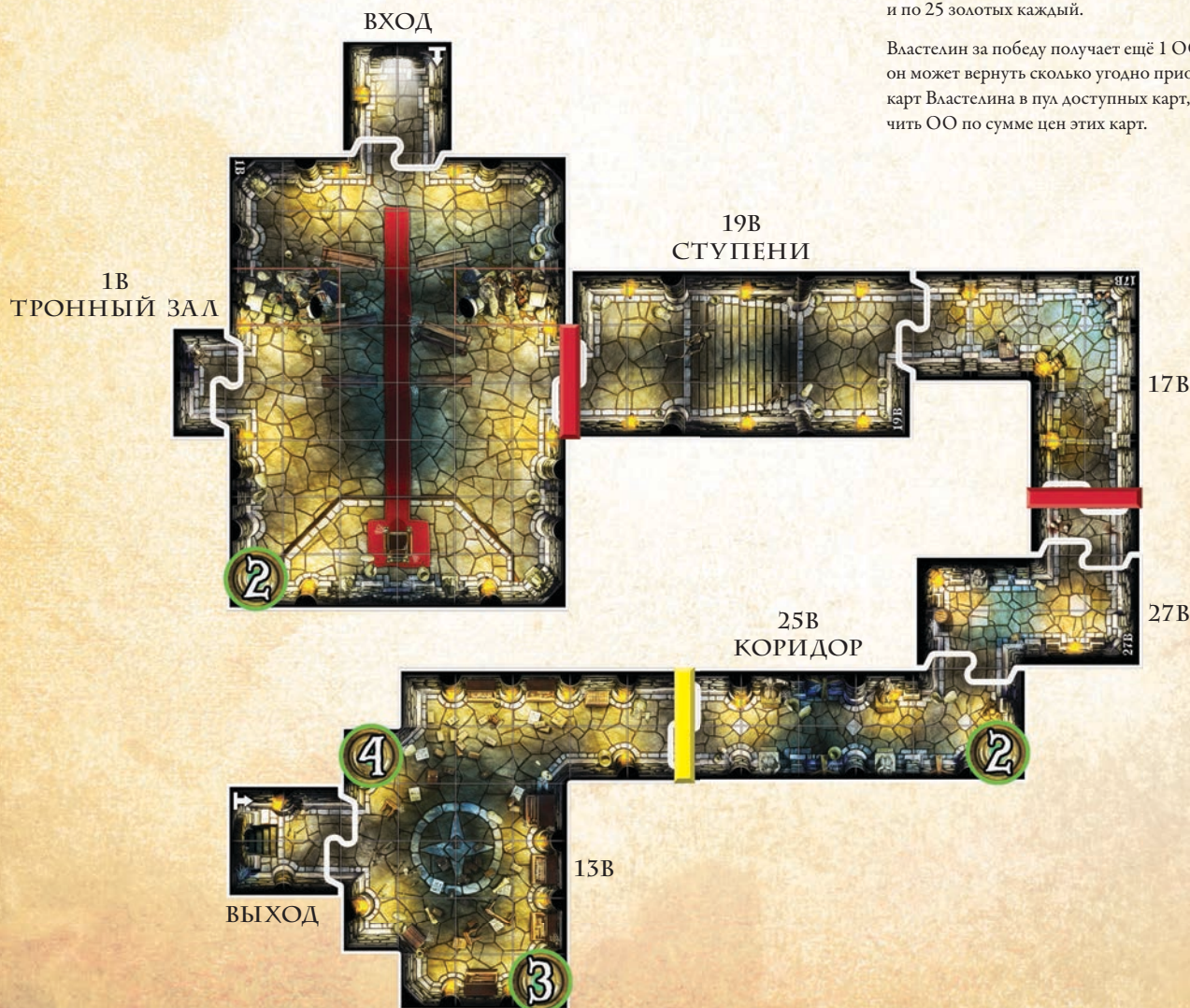
Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Посох света» и по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО. Кроме того, он может вернуть сколько угодно приобретённых карт Властелина в пул доступных карт, чтобы получить ОО по сумме цен этих карт.



КРОВЬ ГЕРОЕВ

Столкновение 1

Барон Грейгори рассказал, что несколько лет назад от Закарета ушёл его бессменный камергер Генрих — надо было ещё тогда задуматься о причинах такого поступка. С тех пор Генрих жил отшельником в хижине на берегу озера Фалстар, но его уединение можно было нарушить ради тех сведений, которыми старик мог располагать о Властелине, его ресурсах и укреплениях.

Но, к сожалению, приспешники Властелина опередили героев. Хижина отшельника разорена, о хозяине напоминает только пропитанный кровью земляной пол. А вокруг осквернённого жилища стягивается кольцо монстров. Интересно, к чему им столько пустых пробирок?

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Герои занимают клетки, помеченные символом Х.

Властелин распределяет монстров своих групп между хижиной, кладбищем и потоком. Властелин не обязан выставлять монстров одной группы вместе.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Монстры пытаются взять у героев кровь и выйти с ней с поля. Когда в атаке монстр наносит хотя бы 1 ♥ герою, стоя на клетке рядом с ним, он собирает кровь этого героя. Поместите жетон этого героя под или на подставку монстра. Когда это происходит впервые, прочтите вслух следующий текст:

Зловрадно хихикая, монстр прижимает склянку к свежей ране. Зачем Властелину кровь героев? Уж наверное, ни для чего хорошего! Ни капли крови врагу!

Каждый монстр может нести кровь только одного героя. Если у монстра уже есть кровь и он ранит другого героя, он должен выбрать, оставить старый образец или взять новый. Если монстр с кровью побеждён, жетон героя возвращается герою.

Действием монстр может собрать кровь у сбитого с ног героя на клетке рядом. Броски не нужны — сбор автоматический. Это не считается атакой этого монстра в текущем ходу.

Когда монстр выносит кровь с поля через выход или вход, Властелин берёт себе жетон героя с подставки монстра. Он оставляет себе только один жетон каждого героя — у него либо есть кровь героя, либо нет. Эти жетоны будут важны во втором столкновении.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если на поле не осталось монстров, а у Властелина нет крови всех героев, прочтите вслух следующий текст:

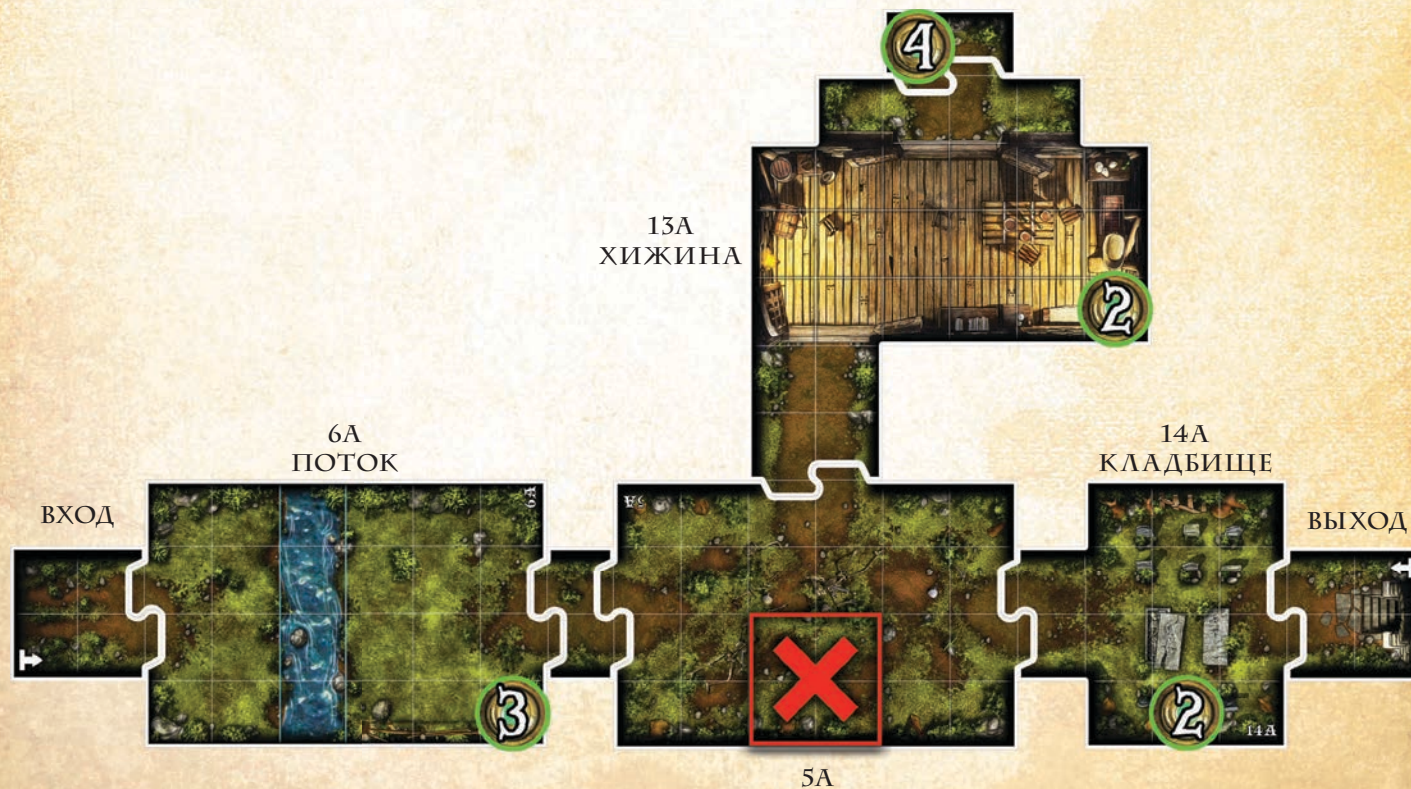
Герои отразили атаку Властелина, но многие вопросы остались без ответа. К счастью, отступившие монстры оставили явный след. Можно попытаться счастья в этом направлении...

Герои победили!

Если монстры собрали кровь всех героев и скрылись с ней, прочтите вслух следующий текст:

Услышав громовой оклик, монстры один за другим вышли из боя и скрылись в прибрежном лесу. Да уж, попали они геройской кровушки. Надо идти за ними — может, и судьба несчастного Генриха прояснится.

Властелин победил!





Длинный извилистый тоннель выводит героев в неожиданно роскошное помещение с искусной резьбой на каменных стенах и ярко-алыми драпировками. Посреди всей этой красоты стоит оборотистельная женщина с тяжёлым золотым кубком в изящных руках. «Заходите, путники, рада вас видеть, — мурлычет она и прикивает губами к кубку. По её подбородку течёт густая красная жидкость. — К старому Генриху вы уже опоздали, он уже почти стал новым существом. Вам же уготована более скромная участь».

МОНСТРЫ

Леди Элиза Ферроу. Творцы плоти.




ПОДГОТОВКА

Леди Элиза занимает указанное место в гробнице, творцы плоти расходятся по лаборатории.


Выложите жетоны поиска по числу героев.


Положите на указанное место жетон селянина. Это Генрих.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Генрих не может двигаться по своей воле, и атаковать его нельзя. Стоя на клетке рядом с Генрихом, герой действием может подхватить его (положите жетон селянина на лист героя) и нести с собой. Если Властелин собрал кровь всех героев (то есть у него есть жетон каждого героя), леди Элиза может превратить Генриха в вампира. Для этого раз за ход в качестве действия леди Элиза может проверить , стоя на клетке рядом с Генрихом, если его не несёт герой. При успехе она кладёт 1  на Генриха. При провале эффекта нет. Как только у Генриха будет 3 , он станет вампиром и приключение завершится.

ВКУС КРОВИ



Атакой леди Элиза наносит +2  герою, кровь которого пробовала (то есть чей жетон есть в коллекции Властелина).

Действием леди Элиза может подучить 1 , чтобы перейти с любого места поля на клетку рядом с героем, кровь которого знает на вкус.

Если леди Элиза знает вкус крови хотя бы троих героев, она может совершать три действия в ход вместо двух, из которых не одно, а два действия могут быть атаками.

БОЛЬШЕ КРОВИ

Леди Элиза может попробовать кровь героя, если его кровь не принесли монстры из первого столкновения. Для этого она должна потратить действие, стоя на клетке рядом со сбитым с ног героем.

Властелин тут же берёт жетон этого героя и бросает 1 красный кубик силы. Леди Элиза восстанавливает  по числу выпавших .

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 творца плоти на выход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если леди Элиза побеждена, прочтите вслух следующий текст:

На месте, где только что билась разъярённая женщина, повисает облако красного тумана, заполняя ноздри героев затхлым смрадом крови.

Если герои выносят Генриха с поля через вход, прочтите вслух следующий текст:

Под солнечным светом измождённый старик заходится в визгливом крике непрекращающейся агонии. Даже завернутый в тяжёлый плащ, Генрих содрогается от каждого прикосновения. К счастью, то же солнце не позволяет леди Элизе преследовать героев...

Когда наступает ночь, Генрих успокаивается, но всё ещё ведёт себя странно. Он говорит только шёпотом, называет леди Элизу госпожой, периодически взрывается в припадке ярости — после очередного выступления героям приходится связать ему руки. Остатётся лишь надеяться, что после экспериментов Закарета старик окажется хоть сколько-нибудь полезным барону Грейгори.

Герои победили!

Если Генрих становится вампиром, прочтите вслух следующий текст:

Элиза обнажает внушительные клыки в соблазнительной улыбке и склоняется над старым слугой Закарета. Клыки пронзают бледную кожу на шее бедолаги, и в несколько секунд старик бледнеет ещё сильнее.

Леди Элиза поднимается и вспарывает себе клыками запястье. Её глаза лучатся ощущением власти. Она протягивает сочащуюся кровью руку Генриху, и тот жадно припадает к ней губами. Элиза торжествующе улыбается: «Не хотите присоединиться?»

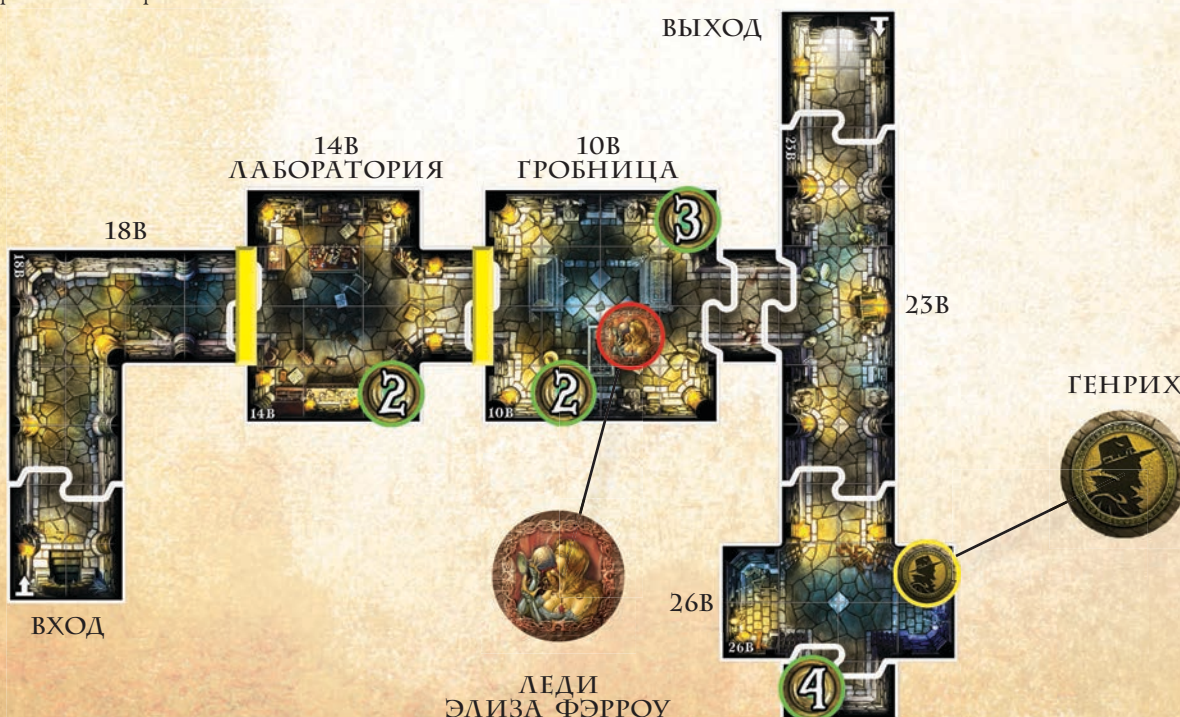
Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.



ИДОЛЫ-БЛИЗНЕЦЫ

Столкновение 1

«Я бы никогда вас не побеспокоила», — извинялась библиотечарша, — но барон в отъезде, а я нашла сведения чрезвычайной, на мой взгляд, важности в бумагах Тео... лорда Теодира. Довольно пугающие сведения, но правду сказать. Это касается Идолов-Близнецов и их значения в пленении Тени. Тень, как я думаю, это драконий лорд Гриворн. Это не было бы таким спешным делом, да только те же сведения находились и в усыпальнице предков лорда Теодира. В усыпальнице, которую разграбила леди Элиза. Понимаете?»

Дрожащими пальцами нацепив очки, она рассказала о загадочных идолах. Оказалось, в Картских горах есть пещера, где стоят друг напротив друга два древних идола — Солнца и Черепов. Судя по найденным текстам, Солнце подавляет силу Тени, а Череп ослабляет сдерживающие чары. Влияние Солнца медленно идёт на убыль, так что героям предстоит отправиться на поиски идолов. На месте найти решение новой проблемы должно быть проще. И, как всегда, силы Властелина пришли в действие раньше.

МОНСТРЫ

Эттины. 1 открытая группа.

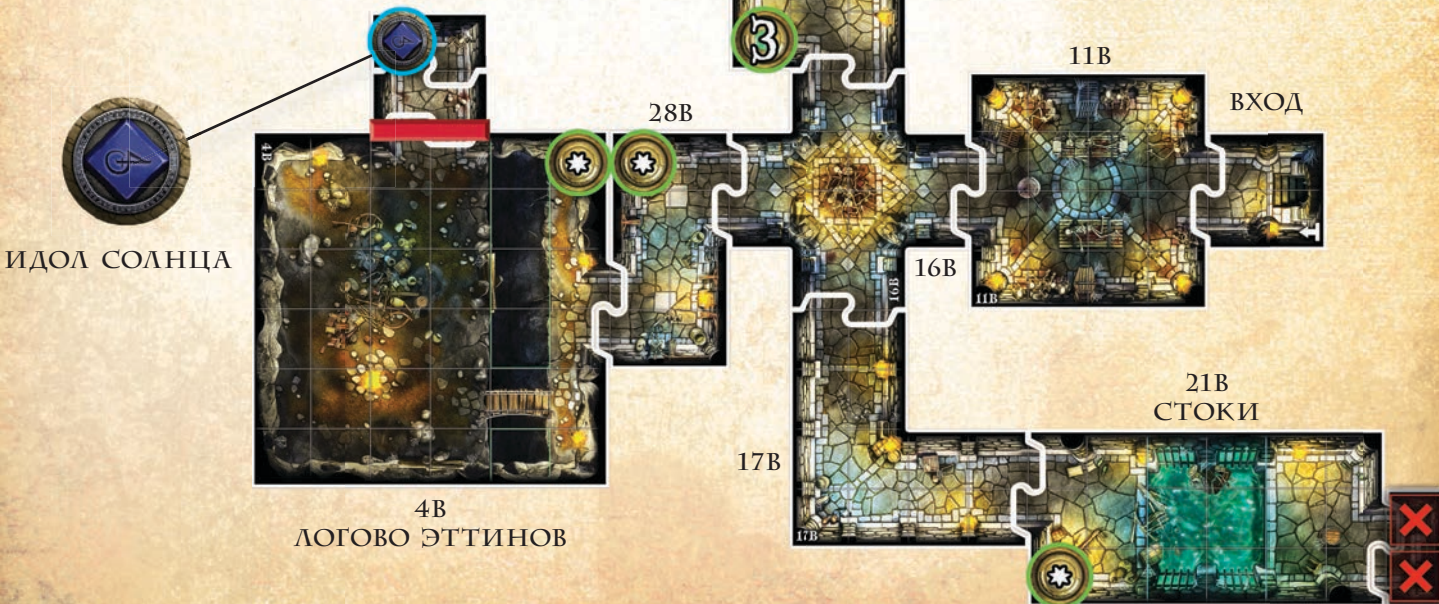
ПОДГОТОВКА

Эттины занимают логово эттинов. Властелин назначает одного из них Заком-Яком — у него ключ (см. «Запертая дверь»).

Открытая группа ставится на ступени как можно ближе к выходу. Один из этих монстров по выбору Властелина понесёт Идол Черепов (положите красный жетон задачи на подставку монстра).

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — ключ. Он идентичен тому, который несёт Зак-Як: запертая дверь открывается любым из них.

Синий жетон задачи положите на указанное место лицевой стороной вверх. Это Идол Солнца.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ИДОЛЫ

Идол Черепов очень тяжёлый. В свой ход монстр с ним может совершить только одно действие — движение или действием поставить Идол Черепов на пустую клетку рядом с собой. Другие действия ему недоступны. Действием монстр может поднять Идол Черепов с клетки рядом; если он делает это за счёт своего первого действия в ход, вторым может быть только движение или установка идола. Если монстр, несущий Идол Черепов, побеждён, идол остаётся на его клетке (если монстр крупный, конкретную клетку выбирает Властелин).

Идол Солнца невозможно сдвинуть с места. Стоя на клетке рядом, герой может действием пробудить его. В этом случае читайте раздел «Победа».

ЗАПЕРТАЯ ДВЕРЬ

Запертая дверь в логово эттинов может быть открыта только после того, как герои найдут ключ в подземелье или на теле поверженного Зака-Яка. Как только одно из двух произойдёт, любой герой сможет открыть запертую дверь в логове эттинов как обычную.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход или выход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если герои пробуждают Идол Солнца, прочтите вслух следующий текст:

Луч ослепительного света пронзает каменный свод и отражается от поверхности золотого идола. Величественный голос гремит: «Принеси мне Тотем Солнца, чтобы свет мог сиять бесконечно!» Образ солнечного тотема возникает перед мысленным взором каждого героя — вы точно знаете, где его искать!

Герои победили в столкновении!

Если монстры ставят Идол Черепов на одну из двух уникальных клеток за стоками, прочтите вслух следующий текст:

Мрачный смех разносится эхом по пещерам, и два голоса переплетаются в один. «Трепещите, смертные, наше могущество восстановлено! Скоро, скоро голос Гриворна прогремит над землёй! Принесите нам Тотем Черепов!» Вся свора Властелина послушно кидается прочь — пора выдвигаться и героям!

Властелин победил в столкновении!



Где-то в затерянной в Картских горах долине, где между камнями и в шуме ветра непрерывно слышится таинственный шёпот, — так вот, в той долине стоят два тотема: Тотем Солнца и Тотем Черепов. Однако судьбе было угодно, чтобы после дикой гонки по скалам герои первыми добрались до Тотема Черепов, а Тотем Солнца оказался в жёлтых руках леди Элизы Ферроу. Тёплый ветер доносит до героев её мелодичный смех. «Эй, герои, как насчёт обмена? Я отдаю вам Тотем Солнца... в обмен на ваши бесполозные жизни!»

Итак, у каждой стороны есть то, что нужно другой. Но только одному идолу будет принесён нужный тотем.

МОНСТРЫ

Леди Элиза Ферроу. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Леди Элиза занимает указанную клетку на берегу реки. Зомби садятся в засаду. Открытая группа встаёт на кладбище.

Герои могут становиться на входе или на пруду.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Красный жетон задачи положите на указанное место кладбища лицевой стороной вверх — это Тотем Солнца. Синий жетон задачи положите на указанную клетку пруда лицевой стороной вверх — это Тотем Черепов.

Если Властелин выиграл первое столкновение, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием фигурка может поднять тотем, который никто не несёт. Действием фигурка может поставить тотем на клетку рядом с собой.

Герои могут поднять только Тотем Солнца. Монстры — только Тотем Черепов.

ШЕПЧУЩИЕ ДУХИ

Странная долина наполнена добродетельными духами, которые оживляют мёртвых и восстанавливают силы в умирающих. Любая побеждённая фигурка снимается с поля и тут же полностью восстанавливается ♥ и ♠. Затем фигурка возвращается на поле по следующим правилам (в этом столкновении вы не кладёте жетон героя на поле вместо фигурки побеждённого героя).

Побеждённый герой выходит на поле в пустой клетке грязной тропы (или в ближайшей пустой клетке другого участка) в начале своего следующего хода.

Властелин выставляет побеждённых монстров на поле по правилам ввода подкреплений.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на поле по 1 монстру из каждой группы монстров (включая леди Элизу) с учётом пределов групп. Леди Элиза и монстры открытой группы могут выставляться на скалистой тропе (в любой пустой клетке). Зомби могут размещаться на пустых клетках кладбища.

ПОБЕДА

Если герой выносит Тотем Солнца с поля через вход, прочтите вслух следующий текст:

Герои выбрались из долины, унося с собой Тотем Солнца. Золотой луч заходящего светила приветствовал их успех. Но греться в лучах славы было некогда — надо было ещё донести тотем до идола.

Когда отряд добирался до цели и водружает тотем перед идолом, яркий и тёплый свет заливал всё пространство вокруг и героев наполняет чувство спокойствия и мира. Слов нет — просто нечто древнее и благодетельное заверяет людей самим своим существованием, что в мире есть надежда и добро.

Герои победили!

Если монстры выносят Тотем Черепов с поля через выход, прочтите вслух следующий текст:

С горных склонов подобно лавине на героев обрушивается раскатыстый хохот леди Элизы. Её силуэт, темнеющий на фоне вечернего неба, поднимает над головой зловещий тотем. И тут воздух словно раскалывается: «БЛИЗИТСЯ ЧАС МОЕГО ВОЗРОЖДЕНИЯ! НИКОМУ НЕ УСТОЯТЬ ПРОТИВ МЕНЯ. СВЕТ ОБРЕЧЁН! БУДЕТ ЛИШЬ ТЕНЬ И ПЛАМЯ».

Громоподобный голос повергает героев на колени, из ушей и носов идёт кровь. Элиза же растворяется во тьме...

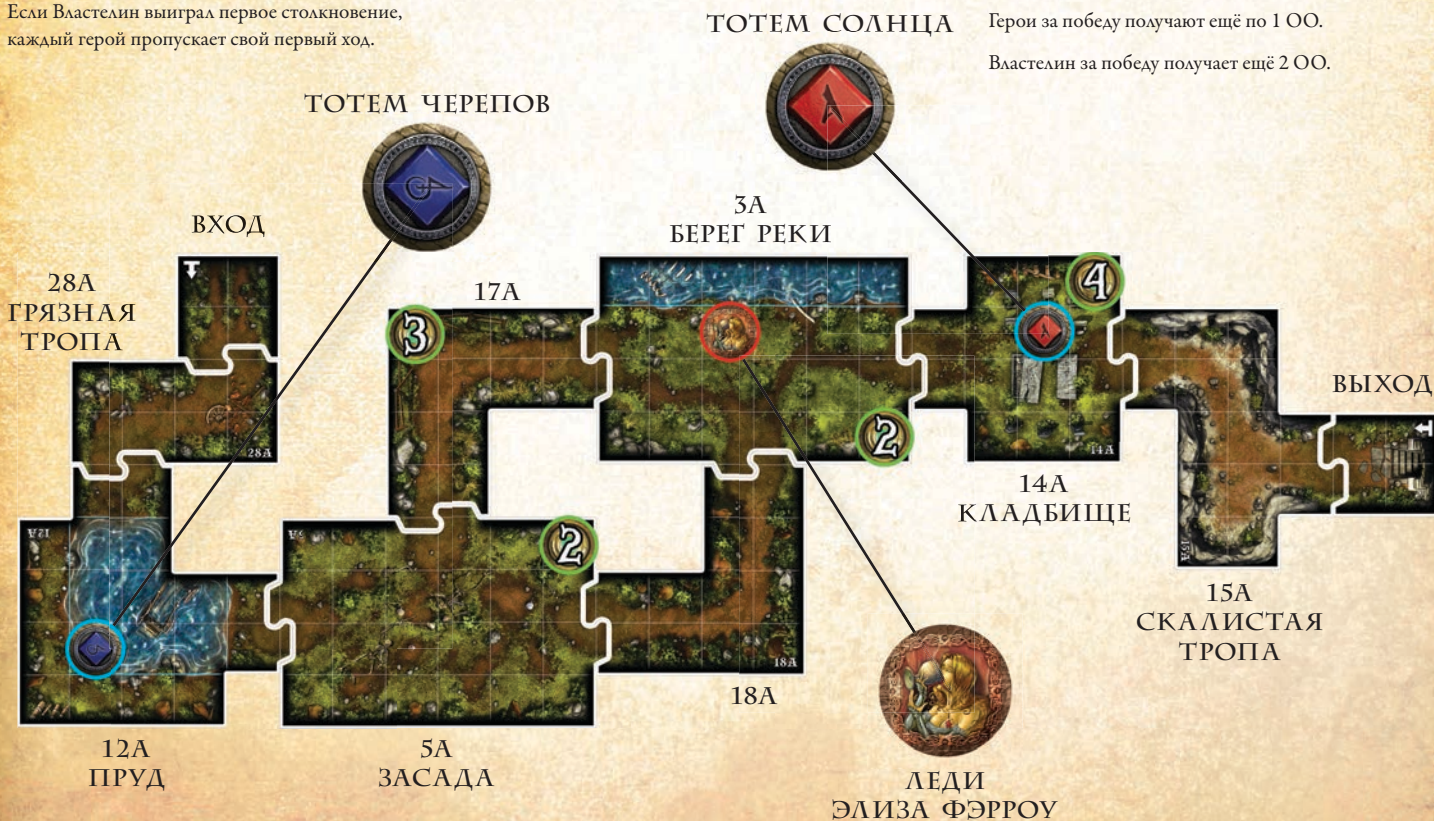
Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.



ВИРАЖ ДРАКОНА

Столкновение 1

Герои с удивлением смотрели на своего врага. Белтир шёл им навстречу по лесной тропе размеренным шагом, и древно глефы торчало у дракониды за спиной, между двух сложенных крыльев. Он явно не хотел нападать. Белтир остановился в десяти шагах от лагеря и поднял когтистую руку в приветственном жесте.

«Привет, смертные! Вы заставили меня потеть при нашей прошлой встрече. Достойные противники требуют достойного отношения. У меня к вам предложение. Знаете гору Суртур? Закарет начал рыться там в поисках нового могущества — а мне это не по душе. Вам, бьёшь об заклад, тоже — так что в этот раз мы на одной стороне!»

Полудракон неплохо вписался в отряд: по пути к Суртуру он развлекал героев легендами о древних временах. Оказалось, он даже в Драконьих войнах бился — на обеих сторонах. Заодно Белтир рассказал и о том, что ждёт героев в конечной точке похода: огненные барьеры, пламенные мстители... Но драконид обещал помочь героям, воззвав к магии рун, — если, конечно, герои смогут ему обратиться до них живыми.

МОНСТРЫ

Пещерные пауки. 2 открытые группы. Белтир также на поле, но Властелин его не контролирует. Белтир не может нести реликвию.

ПОДГОТОВКА

Пещерные пауки занимают паучье гнездо, одна открытая группа — лавовую пещеру, другая — библиотеку. Группа в библиотеке подчиняется особым правилам.

Белтир встаёт на указанную клетку у входа.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Положите три жетона задач лицевой стороной вверх на указанные места: красный — в лавовой пещере, синий — в библиотеке, зелёный — рядом с паучьим гнездом.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертая дверь — магический барьер, завеса огня, открыть её не может никто и никак.

Фигурки монстров могут ходить по лаве, как по земле, — они все пламенные мстители.

Если любая фигурка (герой или монстр) стоит на красном жетоне задачи, запертая дверь снимается с поля. Как только фигурка сходит с жетона или побеждена, верните запертую дверь на место.

Если любая фигурка (герой или монстр) стоит на зелёном жетоне задачи, Властелин не может вводить подкрепления.

Пока любая фигурка (герой или монстр) стоит на синем жетоне задачи, в силу вступают эффекты и красного, и зелёного жетонов.

Группа в библиотеке недоступна для активации Властелином, пока кто-нибудь не встанет на любой жетон задачи.

БЕЛТИР

Белтир в этом столкновении считается фигуркой героя. Белтир действует в каждом раунде после всех героев. Управляет им игрок, чей герой ходил последним. В свой ход Белтир может выполнить одно действие-движение и одно другое действие, но оно не может быть движением. Властелин в свой ход Белтира не активирует и может управлять им только с помощью особых эффектов наподобие «Тёмного очарования».

В свой ход герой может потратить одно действие, чтобы Белтир тут же провёл атаку. Каждый герой может сделать так только раз в свой ход.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из своей открытой группы, стоящей в библиотеке, на выход с учётом пределов групп.

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 пещерного паука и 1 монстра из другой открытой группы на лавовые клетки в лавовой пещере (крупные монстры должны занимать хотя бы одну лавовую клетку). Каждый из этих монстров может сразу после появления на поле выполнить действие-движение.

Когда в лавовой пещере впервые появляется подкрепление, прочтите вслух следующий текст:

С надрывным рёвом из бурлящей лавы вырывается пышущий жаром монстр. Расплавленная магма не причиняет ему видимых неудобств. Похоже, это один из тех пламенных мстителей, которыми пугал героев Белтир.

Все подкрепления вводятся с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если Белтир покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

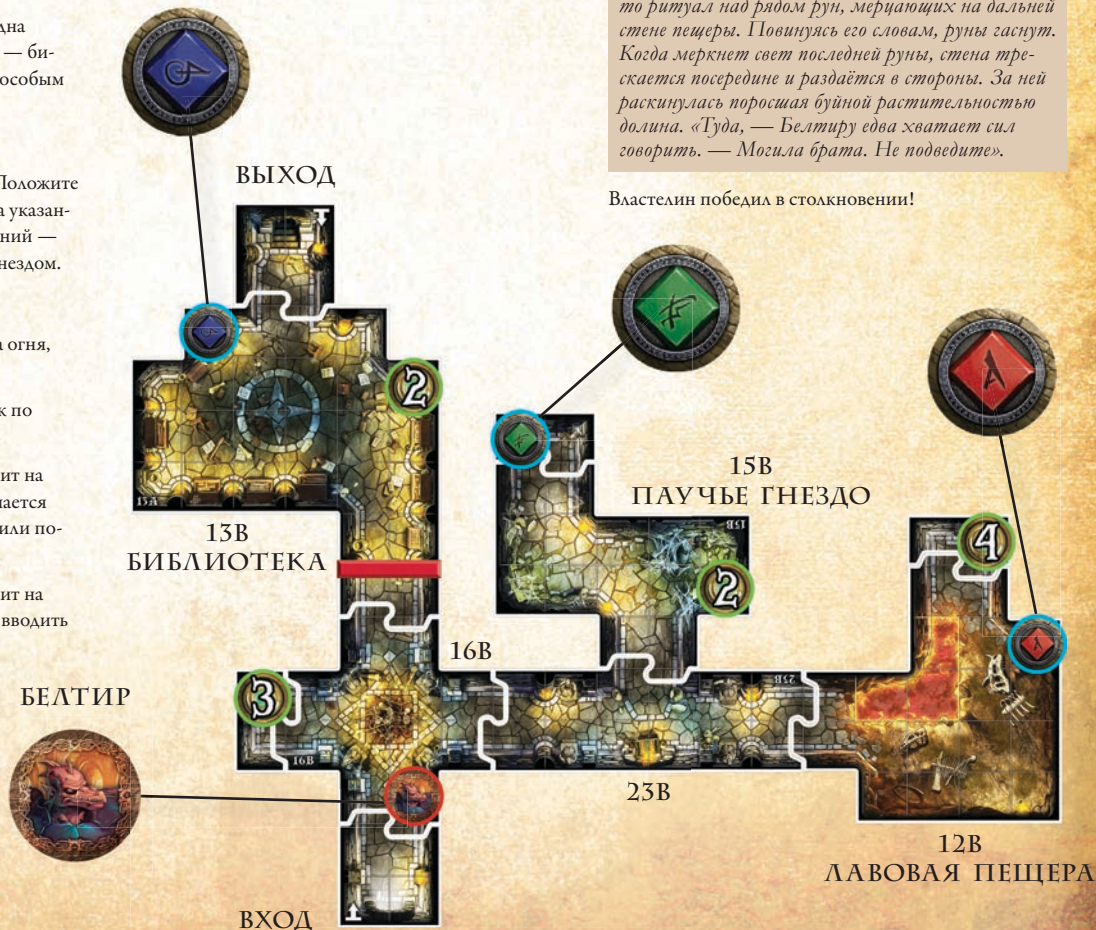
«Всё, я на месте!», — разносится под сводами пещеры грубый голос полудракона. — Ждите...» Он рычит, негромко и незлобно, как бормотал бы на его месте обычный человек, и через несколько секунд пещеру заливают свет: её дальняя стена треснула посередине и раздалась в стороны. За ней раскинулась поросшая буйной растительностью долина, которую нельзя было заметить со стороны Аринна. «За мной, — отрывисто бросает Белтир, даже не оглянувшись назад. — Брат меня ждёт».

Герои победили в столкновении!

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Белтир стонет, зажимая рану, и резко опускается на одно колено. «Нет, на этот раз я не проигрываю!» Испустив рык боли и гнева, он рывком поднимается на ноги и несколькими ударами глефы расчищает путь к цели. Ещё пара мновений — и полудракон начинает какой-то ритуал над рядом рун, мерцающих на дальней стене пещеры. Повинуясь его словам, руны гаснут. Когда меркнет свет последней руны, стена трескается посередине и раздаётся в стороны. За ней раскинулась поросшая буйной растительностью долина. «Туда, — Белтиру едва хватает сил говорить. — Могила брата. Не подведите».

Властелин победил в столкновении!





ВИРАЖ ДРАКОНА

Столкновение 2

«В этой долине погребён мой брат. Сам я туда не пойду — не вынесу скорби. Закарет же хочет вынести череп дракона — думает, ему это поможет обрести могущество. Он, может, прав, но для меня такие жертвы неприемлемы. Перебейте всё это отребье — они не должны уйти отсюда с черепом моего брата.»

МОНСТРЫ

3 открытые группы. Белтир (может применять реликвию во втором столкновении, но только если Властелин выиграл первое столкновение).

ПОДГОТОВКА

Поставьте одну открытую группу на водопад, вторую — на берег реки, третью — в засаду. Белтир на поле не размещается.

Вложите жетоны поиска по числу героев.

Красный жетон задачи, лежащий лицевой стороной вверх на указанной клетке, — череп дракона.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием монстр может подобрать череп дракона с клетки рядом — поместите жетон под подставку монстра. Действием монстр может положить череп дракона на клетку рядом. Если монстр, несущий череп дракона, побеждён, он оставляет череп на своей клетке (в случае с крупными монстрами конкретную клетку выбирает Властелин). Скорость любого монстра, несущего череп, падает до 3.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Если Властелин победил в первом столкновении, прочтите вслух следующий текст в начале второго хода Властелина.

Из пещеры, натужно дыша, выходит Белтир. Он сокрушённо качает головой: «Прости, брат... Его власть велика...» Подняв глефу, он готовится к битве с героями.

Поставьте Белтира на вход. С этого момента он один из монстров Властелина, активируемый по обычным правилам.

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Драконья кровь заливает густую траву долины. Змеиные глаза Белтира заволакивает пелена. «Смерть... — шепчет он. — Пусти ко мне Смерть...»

ПОБЕДА

Когда побеждён последний монстр, прочтите вслух следующий текст:

Ну вот и всё. Звуки битвы стихли, и только ветер шелестит в кронах деревьев. Череп дракона, почерневший от могильной земли, подавляет величием. Трудно поверить, какой первобытный страх пробуждают в живых и могучих героях останки мёртвого существа. И всё равно, любое разумное существо имело право на посмертное упокоение. То, что сделали сегодня герои, было праведным деянием, с какой стороны ни посмотри.

Герои победили!

Если монстр выносит череп дракона с поля через вход, прочтите вслух следующий текст:

«Значит, вам тоже не удалось одолеть его власть...» — медленно говорит Белтир. С усилием он расправляет крылья и поднимается в воздух: «Будьте вы прокляты... Я так надеялся... Теперь, раз нет надежды для меня, не будет её и для смертных». Набирая высоту, Белтир устремляется к северу, во владения Закарета.

Властелин победил!

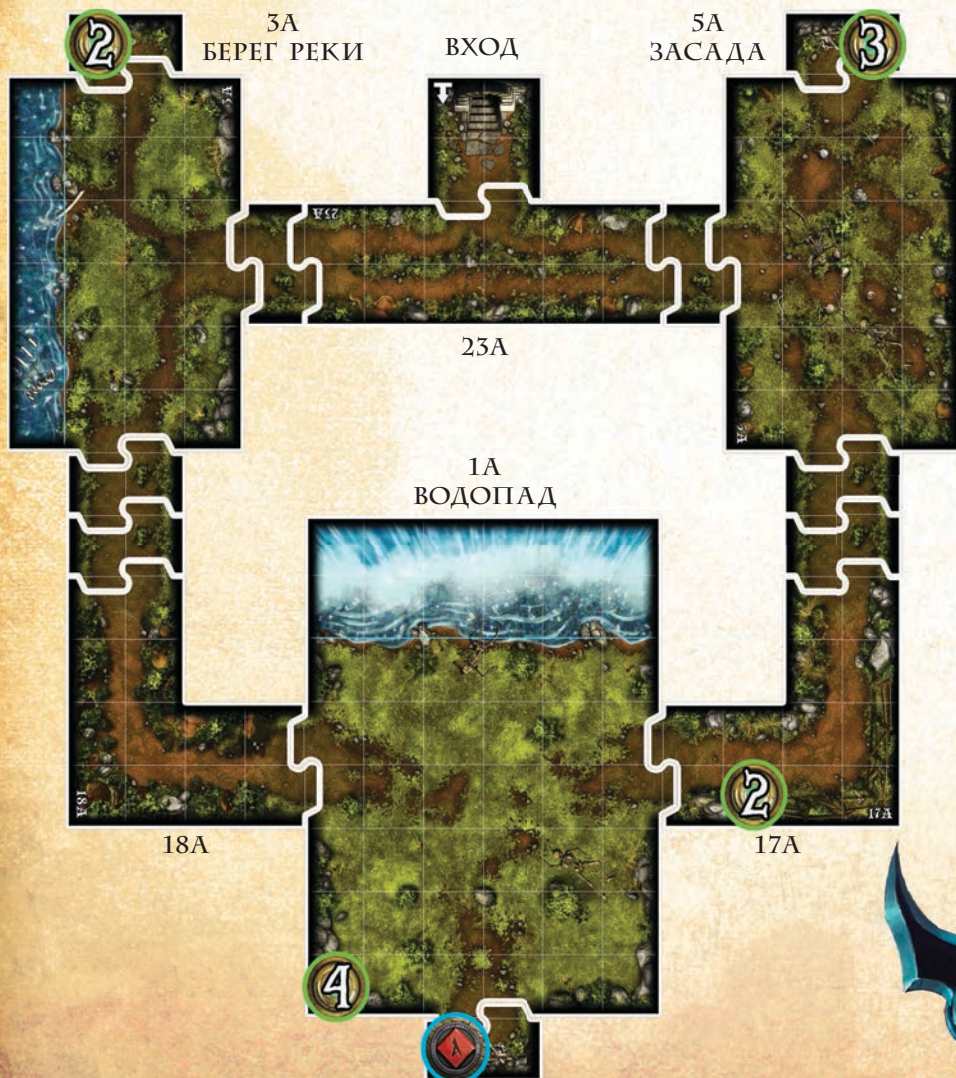
НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.

ЧЕРЕП ДРАКОНА



ВЗЛЁТ ДРАКОНА

Столкновение 1

Грейгори. Во всём этом виноват чёртов барон Грейгори! «Это шанс лишить Закарега одного из верных сторонников!» Нет, насколько же самонадеянным болваном нужно быть, чтобы очертить голову рвануться на приступ горы Суртур?! Конечно, даже у барона не было сомнений, что это западня, просто герои сами приучили его к тому, что выбираются из любой передраги относительно невредимыми.

Герои и сами ожидали ловушки. Но уж точно не думали, что окажутся на арене безумного цирка. Герои стоят в центре огромного зала. Из углов на них глядят такие же небольшие отряды воинов и чудовищ. В каждом отряде есть один, а то и несколько бойцов с крупными медалями грубой чеканки. Над гулом невидимой толпы зрителей несётся голос — нечто среднее между лаем огромного пса и криками балаганного зазывалы.

«Бойцы, приготовьтесь! Докажите, что достойны чемпионского боя! Одолжите остальных соискателей! Сила! Честь! КРОВЬ!»

МОНСТРЫ

По одной открытой группе на героя. Если в группе нет вожака, замените одного миньона на вожака.

ПОДГОТОВКА

Герои ставятся в центр поля, на клетки с X.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Группы монстров занимают библиотеку, реликварий, паучье гнездо и лабораторию. Если в приключении меньше четырёх героев, группы занимают помещения с жетонами поиска.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце каждого своего хода Властелин кладёт перед собой жетон усталости. Когда у него будет 8 жетонов, столкновение завершится (см. «Победа»).

Когда побеждён монстр-вожак, герои кладут перед собой красный жетон задачи. Когда побеждён герой, Властелин кладёт перед собой синий жетон задачи. Обе стороны хранят заслуженные жетоны до второго столкновения независимо от того, кто выиграет первое столкновение.

ВОЛНЫ

Каждая группа монстров не поддаётся активации, эффектам карт и прочим воздействиям, пока двери в её помещение не будут открыты в первый раз.

В начале каждого своего хода Властелин может свободно открыть одну дверь. Герои открывают двери, как обычно.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если число красных жетонов у героев сравняется с количеством самих героев, прочтите вслух следующий текст:

«Неплохо для смертных!» — гремит голос под одобрительный рёв толпы. Борьба захватывает героев, и они воздевают вверх трофеи, вырванные из рук павших соперников. — «Готовьтесь к бою за чемпионское звание!»

Герои победили!

Если Властелин соберёт число синих жетонов, равное количеству героев, прочтите вслух следующий текст:

«Так себе выступили, но чего ещё ждать от горстки смертных!» — гудит голос, и арена сотрясается от свиста и улюлюканья публики. — «Соберитесь, иначе не выйдете из финального боя живыми!»

Властелин победил!

Если у Властелина накопится 8 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

Над ареной разносится удар колокола. Голос разочарованно тянет: «Как же медленно! Время вышло! Нам нужен чемпион!» Публика ревёт так кровожадно, словно там, во тьме, собралась огромная стая хищников.

Первое столкновение завершено. Победителя нет.

8В
РЕЛИКВАРИЙ



5В



13В
БИБЛИОТЕКА



15В
ПАУЧЬЕ
ГНЕЗДО



3В



2



14В
ЛАБОРАТОРИЯ



ВЗЛЁТ ДРАКОНА

Столкновение 2

В поисках выхода герои бегут по узкому тоннелю — но в конце их ждёт вовсе не свет. «Давно не виделись, смертные, — грубый голос Белтира не выдаёт его чувств. — Видите ли, Арену может покинуть лишь чемпион, и мы с братьями заждались шанса заполучить все трофеи и вырваться отсюда. Давайте разберёмся с этим поскорее!» — Белтир взлетает, сжимая в руках зловещего вида глефу.

МОНСТРЫ

Белтир. Теневые драконы. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Белтир встаёт на указанное место в пыточной. Теневые драконы занимают драконье логово, открытая группа — паучье гнездо.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Герои и Властелин сохраняют захваченные в первом столкновении жетоны перед собой — их количество играет важную роль.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

У Белтира +2 к здоровью за каждый синий жетон задачи, лежащий перед Властеином.

В любой момент герой может сбросить красный жетон, чтобы перебросить любой кубик.

Каждый раз, когда герой побеждён, сбросьте 1 из лежащих перед героями красных жетонов. Как только у героев не останется красных жетонов, Белтир сможет сбежать и Властелин — победить.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Белтир падает без сил. Рёв толпы заполняет всё вокруг и вдруг отдаляется. Мир теряет резкость... и герои оказываются на склонах горы Суртур под звёздным небом. Вокруг ничего нет: ни арены, ни Белтира, ни шумной публики. Горный ветер нещадно рвёт листья с кустарника и свистит между скал, а у каждого героя с шеи свисает тяжёлый золотой медальон.

Герои победили!

Если Белтир покидает поле через вход, прочтите вслух следующий текст:

Белтир и его братья вырываются к свету. «Прощайте, смертные! Теперь нас не остановить! Трепещите, ибо грядёт День Дракона!»

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО.



БЕЛТИР



ГРИВОРН НА ВОЛЕ

Столкновение 1

Барон осадил жеребца, подозвал оруженосца и передал ему меч, дымившийся от чёрной крови. «Да хранят нас боги! Закарет наступает по всей границе! Воздух пропитан его колдовством!» — Грейгори, наконец, спешился и продолжил, уже немного спокойнее. — Нет, конечно, война — это плохо, уже сотни жертв с обеих сторон... Но я уже с десяток лет не чувствовал себя настолько живым. И по крайней мере на поле битвы я могу дать Закарету фору. Мы с моими молодцами сохраним его натиск на границе, а там и помощь подоспест — выскочек не любит никто! В общем, его солдаты — моя забота. Вас я прошу разобраться с этим», — барон Грейгори ткнул рукой в латинный перчатке на восток, где в чёрных тучах пульсировал злобный красный цвет. «Он совсем спятил. И я никогда не встречал более могучего чародея, чем Закарет, даже... — барон встрепенулся, словно стращивая нежелательные воспоминания. — Будет непросто, но я предлагаю вам шанс положить конец этой бойне. Ступайте в замок Коготь. Уничтожьте барона Закарета».

Замок Коготь, внушительный комплекс укреплений из чёрного камня, встречает отряд молчаливых. Герои проходят в открытые ворота на замковый двор, усыянный трупами картеджских простолюдинов, оказавшихся не настолько простыми, чтобы слепо поддержать обезумевшего Властелина.

«Эй, неудачники, вы опять опаздываете! — приветствует героев самозванный король гоблинов Сплиг, чудом протиснувшись в бойницу цитадели. — Вот-вот Властелин получит всё, что нужно для великого ритуала, и вы не сможете помешать — у вас даже ключа нет!»

Но кому нужны ключи, если в доме хлипкие двери? Герои в два счёта сносят так называемую преграду, и с жирной физиономии гоблина вмиг пропадает усмешка. Едва выбравшись из тесных объятий бойницы, Сплиг несётся вглубь цитадели, созывая к оружию всех, кто способен его держать. Пришло время для решительной битвы с Властелином. Каково бы ни было назначение ритуала, его нужно прервать.

МОНСТРЫ

Сэр Адрик Фэрроу с Клинком заката. Белтир. Сплиг. Если герои победили в приключении «Кинок рассвета» или «Осквернённая гробница» в Акте II, Властелин заменяет сэра Адрика любой группой монстров.

Если герои победили в приключении «Вираз дракона» или «Взлёт дракона» в Акте II, Властелин заменяет Белтира любой группой монстров.



ПОДГОТОВКА

Сплиг занимает указанное место в гробнице, сэр Адрик и Белтир — в арсенале. Если какие-то адъютанты не участвуют в приключении, в арсенал встают выбранные Властелином группы на замену.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Положите на указанные места 3 красных жетона задач. Это компоненты ритуала.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Все двери в этом приключении для героев закрыты. Ключ от них у Сплига, он сенешаль замка Коготь. Сплиг и остальные монстры открывают и закрывают все двери, как обычные. Герой, который открывает дверь действием, проверяет , чтобы выбить дверь, или , чтобы взломать замок, по своему выбору. При успехе дверь открывается, при провале эффекта нет. Любые двери — даже выбитые — можно закрыть, и их придётся снова выбивать или взламывать.

Если Сплиг побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Нет-нет-нет, не бейте!» — визжит Сплиг, отгораживаясь от ударов пуглыми руками. Внезапно он резким движением сдвигает с шеи массивный железный ключ, по каменному полу звенят кольца разорванной цепочки. «Вот, заберите, только не...» — он подбрасывает ключ в воздух и бросается наутёк.»

С этого момента герои могут открывать двери, не делая проверок.

ЖЕТОНЫ ПОИСКА

Действием любой адъютант может уничтожить жетон поиска на клетке рядом с ним. Снимайте уничтоженные находки с поля.

КОМПОНЕНТЫ РИТУАЛА

Жетоны задач в этом приключении — компоненты ритуала, который готовит Закарет. Властелин должен вынести их с поля, а герои — уничтожить. Герой, стоя на клетке рядом с компонентом, может действием его уничтожить. Снимите с поля уничтоженный компонент. Монстр с жетоном задачи может вынести его с поля.

Если жетон вынесен с поля монстром через вход или выход, Властелин кладёт его перед собой. Монстр, ушедший с поля с жетоном, встаёт на вход в начале следующего хода Властелина.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если на поле не осталось жетонов задач или все монстры побеждены, прочтите вслух следующий текст:

Битва кончается внезапно — монстры либо испускают дух на окровавленном полу, либо отступили во внутренние помещения цитадели. Внезапно в головах героев раздаётся хриплый, властный, жесткий голос: «Я ПРОСНУЛСЯ».

Вам лучше бы поторопиться...

Столкновение 1 завершено.



Герои подходят к тронному залу Закарета. Изнутри доносится рокот — такой громкий, что герои не сразу узнают в нём дыхание исполинского существа.

Это дракон. Гигантский дракон с угольно-чёрной чешуей, и этот уголь в ритм дыханию наливается огнём. Когда отряд входит в распахнутые двери, дракон поднимает веки, и злобные жёлтые глаза свечами вспыхивают в полумраке.

Навстречу героям походкой смертельно уставшего человека выходит Закарет. «Вот и всё. Поздравляю с победой, герои. Война будет свирепой и кровопролитной. Я должен был поразить людей своим могуществом и талантом, они должны были признать меня королём от всей души. Не пролилось бы и капли крови. Кроме крови героев, конечно, но они всегда лезут на рожон, и в конечном итоге эта кровь не значила бы ничего... А теперь... Смотрите, что мне пришлось из-за вас сделать! — барон вяло указывает за спину, где дракон, осторожно расправляя затёкшие мускулы, подымается на лапы. — Теперь мой ручной драконий лорд пролетит над баронствами Дакана, и мой королевский трон будет липким от крови! Гриворн, кончай с ними!»

Вот и всё. Победите Гриворна — спасёт Террилот, иначе не пройдёт и года, как в мире не останется тех, кто помнил бы ваши имена.

МОНСТРЫ

Барон Закарет. 1 вожак теневого драконов (драконий лорд Гриворн). Особые свойства Гриворна описаны ниже, а свойства «Тень» и «Огненное дыхание» у него те же, что и у обычных теневого драконов. Если у Властелина есть реликвия «Теневая руна», уберите её в коробку, а Властелин кладёт перед собой ещё один жетон задачи (руна разрушена при освобождении Гриворна).

ПОДГОТОВКА

Поставьте барона Закарета и Гриворна на указанные места в тронном зале.

Вложите жетоны поиска по числу героев.



БАРОН ЗАКАРЕТ



Сохраните жетоны задач, полученные в первом столкновении. Они определяют здоровье Гриворна.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце любого хода Властелина, когда Закарет на поле и в пределах 3 клеток от Гриворна, Властелин может прочесть вслух следующий текст:

«Хватит, — рычит Гриворн, оборачиваясь к Закарету. — Пользы от тебя уже не будет. Окажи мне последнюю услугу». Могучие челюсти ухватывают амбициозного барона и подкидывают к потолку. В следующее мгновение Закарет исчезает в пасти освобождённого дракона, едва успев взвизгнуть: «Я твой господин! Не смей!»

Снимите барона Закарета с поля. Восстановите Гриворну 3 ♥ за каждого героя.

ДРАКОНИЙ ЛОРД ГРИВОРН

Здоровье: 20*	Скорость: 4
Защита:	Атака:
Тень	Пробой 2
Выпад	Невероятная живучесть
Потрясающая мощь	⚡: Огненное дыхание
⚡: +2 ♥	⚡⚡: +5 ♥

Пробой X. Эта атака игнорирует до X ♥, выброшенных на кубиках защиты.

Выпад. Этот монстр может атаковать цели на расстоянии до 2 клеток от себя.

Потрясающая мощь. После хода каждого героя Властелин может сбросить один из лежащих перед ним жетонов задачи, чтобы активировать Гриворна и совершить им ещё одно действие. Если есть доступные цели, любое из таких действий может быть атакой. В ход Властелина Гриворн действует по обычным правилам.

Невероятная живучесть. Каждый жетон задачи, лежащий перед Властелином в начале столкновения, даёт Гриворну +2 к здоровью за каждого героя.

СЕРЬЁЗНЫЕ СТАВКИ

Это последняя битва, поэтому любой побеждённый герой погибает и снимается с поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если Гриворн побеждён, прочтите вслух следующий текст:

В рёве дракона гнев мешается с удивлением. «Смертный не может меня одолеть! Я величайший из лордов! Мой час настал! Я буду...» Сразу несколько ударов обрывают его речь. Рычание Гриворна теряет членораздельность, его лапы подкашиваются, хвост перестаёт колотить по колоннам зала. Дракон лежит без движения, но рычание становится всё громче. И всё ярче мерцает раскалённая чешуя дракона. Ждать, чем всё это закончится, дураков нет.

Едва герои выскакивают за ворота, как верхние этажи цитадели вспухают гигантским огненным шаром. Могучая крепость складывается, как картонный домик. Выживших нет...

Герои победили в кампании!

Если все герои погибли, прочтите вслух следующий текст:

Тусклое пламя освещает цитадель Когтя изнутри. Её верхний ярус словно взрывается: обломки камня и дерева смертельным дождём осыпают двор. Тень дракона плывёт в вышине. Она кажется чёрной тучей, проливающейся на землю баронств огненным дождём. Гриворн несёт Террилоту новую эпоху Тьмы...

Властелин победил в кампании!

НАГРАДА

Это последнее приключение. Наградой за него служит победа в кампании.

ВХОД



4А

«Война — такое дело: все знают, что она будет, и никто не верит, — барон Грейгори был мрачен. — В общем, у Закарета сейчас преимущество. Я в своих парнях уверен, но им приходится биться на несколько фронтов — никто не знает, где наши друзья, где враги». Барон остановился на лестнице: ему не хватало дыхания. «Гонцов к соседям и в Аркаут я послал, да там упрямое старичье или отъявленные дури. И когда они ещё соберутся... Будет поздно и для меня, и для Аринна. Да и для Терринота». Грейгори продолжил путь. Он вёл героев на верхнюю площадку Великой Башни Аринна.

Отсюда открывался прекрасный вид на владения старого барона, но на восточном краю эта картина уже дымилась пожарами вторжения. «Он станет королём. Со времён Дакана королей не было, но Закарету, похоже, плевать на Проклятие Пустого Трона. А, вот и они». Герои обернулись туда, куда смотрел, сощурив слезящиеся глаза, старый барон. Несколько точек в ярком небе с каждой секундой увеличивались в размерах. Это были птицы рух — крупные, с золотистым оперением. «Барон Адриан прислал нескольких птишек, которые помогут вам подобраться к замку Когот с тыла. Хотел бы отправиться с вами, но у меня дела на границе».

Подойти к замку незамеченными оказалось несложно. Окрестности внушительного замка пусты, ворота раскрыты, во дворе никого живого, кроме падальщиков, пирующих на трупах тех, кто не стал присягать будущему королю. Только у самой цитадели герои видят живое существо: Сплиг в железной кованой короне не по размеру сидит на лавочке у кухонной двери и увлечённо глодает баранью ногу. Однако чуть не подводит толстяка: заметив героев, он отшвыривает кость и вопит: «Вторжение! К оружию! Пленных не брать!» Гоблин скрывается в цитадели, а из всех дверей и окон навстречу героям выпадают монстры.

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу с Клинком заката. Белтир. Сплиг. 1 открытая группа без учёта черт монстров.

Если герои победили в приключениях «Клинок рассвета» или «Осквернённая гробница» в акте II, Властелин заменит сэра Алрика группой зомби.

Если герои победили в приключениях «Вираз дракона» или «Взлёт дракона» в акте II, Властелин заменит Белтира группой гоблинов-лучников.

ПОДГОТОВКА



Сплиг размещается на указанной клетке, сэр Алрик — в арсенале, Белтир — в реликварии. Если какие-то адъютанты не участвуют в приключении, в арсенал ставятся зомби, а в реликварий — гоблины-лучники соответственно. Открытая группа на поле не выходит.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Двери в этом приключении нельзя открывать или закрывать обычными действиями. Сплиг с универсальным ключом может открывать и закрывать любые двери. Он может закрывать двери за собой, чтобы задержать преследующих его героев. Действием Сплиг может закрыть и запереть любую дверь, рядом с которой стоит.

Герой, который открывает дверь действием, проверяет , чтобы выбить дверь, или , чтобы взломать замок, по выбору героя. При успехе дверь открывается, при провале эффекта нет.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода после первого Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Сплиг побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Захлёбываясь собственной кровью, Сплиг опрокидывается на спину. Звякнув по камням, корона подкатывается к вашим ногам. Пришеешники Властелина наседадут со всех сторон, так что героям останется лишь одна дорога — в глубину замка.

Герои победили в столкновении!

Если Сплиг покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

«Господин, я уже иду! — кричал Сплиг, мчась по коридорам цитадели. — Они здесь, но вместе мы справимся и...» — голос Сплига обрывается взрывом. Его железная корона, дребезжа, выкатывается из дверей тронного зала.

«Входите, друзья, мы ждём вас. Как хорошо, что вы успели на мою коронацию», — голос Закарета источает осязуемое удовлетворение.

Властелин победил в столкновении!

БЕЛТИР



ВЫХОД

18В

23В

16В

8В

РЕЛИКВАРИЙ

3В
АРСЕНАЛ

30В

25В

9В
ПЕЩЕРА

28В

19В
СТУПЕНИ



СЭР
АЛРИК
ФЭРРОУ



СПЛИГ

ВХОД



Барон Закарет восседает на троне. Его ближайшие слуги стоят рядом в почтительном молчании. Он действительно кажется по-королевски величественным. «Вы приподнились, господа, я завершил ритуал без вас, — барон поднимается с трона и шагает к героям. Каждое его движение полно величия, он внушает восторг и трепет одним присутствием. — Сим заявляю права на трон Дакана! Я король! Я ваш король! Преклонитесь передо мной!» Героям приходится собрать в кулак всю волю, чтобы не подчиниться приказу. Неужели это последствия ритуала? Тогда это последний шанс избавиться Террином от чародейской тирании.

МОНСТРЫ

Барон Закарет. Лорд Мерик Фэрроу. Леди Элиза Фэрроу. Зомби. 1 открытая группа (без учёта черт монстров). Если герои победили в приключениях «Буйство стихий» или «Ритуал теней», лорд Мерик не участвует. Если в приключениях «Кровь героев» или «Идолы-близнецы» — леди Элиза не участвует.

ПОДГОТОВКА

Барон Закарет, лорд Мерик и леди Элиза занимают указанные места в тронном зале (если участвуют в столкновении).

Поместите зомби в руины. Открытая группа размещается в тронном зале.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Найдите карту «Тёмное очарование» и положите к карте адъютанта барона Закарета. Если карта была в руке, колоде или сбросе, замените её базовой картой Властелина с ценной 0 00 из коробки по выбору Властелина. В любом случае замешайте стопку со сбросом обратно в колоду Властелина.

Если герои победили в первом столкновении, один из них (по выбору героев) несёт Железную корону (белый жетон задачи на листе героя).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герой с Железной короной может отдать её другому герою по обычным правилам обмена предметами. Когда герой с короной побеждён, она остаётся на его клетке. Другой герой может действием поднять корону с клетки рядом.

НА КОЛЕНИ!

В этом приключении раз в ход Властелина Закарет или один из адъютантов может действием применить эффект «Тёмного очарования» в обход обычных ограничений времени применения. Эффект воздействует на одного героя, игнорируя дальность и поле зрения. Железная корона защищает носителя от «Тёмного очарования».

СЕРЬЁЗНЫЕ СТАВКИ

Это последняя битва, поэтому любой побеждённый герой погибает и снимается с поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить одного зомби на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Закарет побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Ошеломлённый Закарет падает на колени. «Но почему? Что я сделал не так? Материалы собрал. Теневую руну отыскал. Драконьего лорда подчинил. Всё... — барон захлопывает кашлем, кровь брызгает на мраморный пол. — Всё было в моих руках. Где он меня обманул? И зачем ему было врать?! Я сделал всё, что он хотел...» Глаза мятежного барона закатываются. Кровь человека, что хотел стать королём, течёт по холодному камню.

Герои победили в кампании!

Если все герои побеждены, прочтите вслух следующий текст:

Повинуясь едва заметному жесту Закарета, слуга в почтительном поклоне подносит ему корону. С довольной усмешкой барон надвигает её на лоб и неспешно выходит из полуразрушенной цитадели, навстречу окружающему замок Коготь войску барона Грейгори.

Старый барон въезжает во двор замка в окружении лучших рыцарей Аринна. Колонна воинов вытягивается следом. Закарет встречает их у разбитых дверей цитадели, стоя у груди мёртвых людей и чудовищ. Он в намеренном салюте прикасается кончиками пальцев к короне. Люди барона Грейгори тут же падают на одно колено, а конные рыцари воздевают копыя к небу, оглашая замок торжествующим кличем.

«Приказывайте, господин, — покорно произносит барон Грейгори.

Властелин победил!

НАГРАДА

Это последнее приключение. Наградой за него служит победа в кампании.

ЛОРД
МЕРИК ФЭРРОУ

БАРОН ЗАКАРЕТ

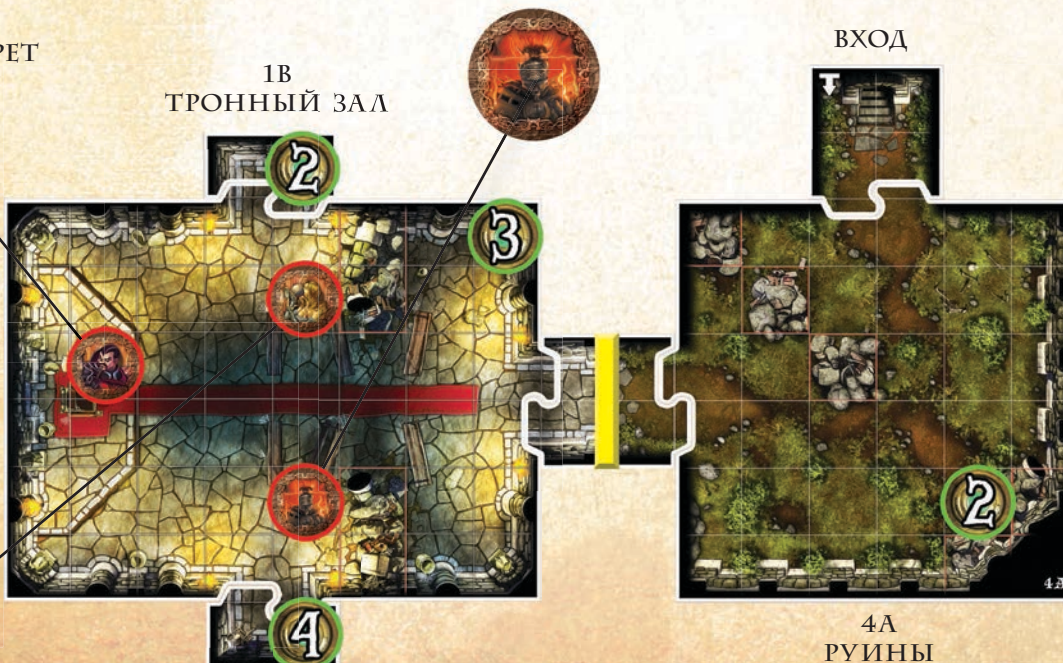
1В
ТРОННЫЙ ЗАЛ

ВХОД

ЖЕЛЕЗНАЯ
КОРОНА



ЛЕДИ
ЭЛИЗА
ФЭРРОУ



4А
РУИНЫ

ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



Творцы плоти. Некроманты изучают тайны смерти, оживляют мёртвую плоть, вынуждают павших возвращаться в бой. Творцы плоти изучают жизнь, получая возможность изменять формы живых существ так, как того требуют текущие задачи. Вскрыть живого человека решится не каждый маг, поэтому талантливый творец плоти — редкость. Он и облик изменить поможет, и рану закроет, а если хорошо попросить — придаст к телу что-нибудь полезное.



Элементаль. Существо, обязанное своим бытием сплетению четырёх первоначальных стихий. Пытаться им управлять себе дороже. Воинственная стихийная натура делает элементя смертельно опасным для всех вокруг.



Зомби. Относительно свежий труп человека может стать зомби, если подвернётся под руку некроманту или окажется в зоне тёмно-магических экспериментов. Контакт с зомби нежелателен: они переносят губительные болезни, а могут и просто сожрать, если тот, кто сильнее, удержит жертву до подхода толпы.



Гоблин-лучник. Мелкий проворный тип с острыми чертами морды и мерзким характером. Не надо его недооценивать: он хоть и труслив, но напасть может так, что мало не покажется.



Мерриод. Обитатель озёр, потоков и болот Терринога. Хватает добычу могучими щупальцами и выдавливает из неё жизнь. Будучи в особенно жестоком настроении, съедает добычу живьём. Щупальца мерриода оборвали карьеру не одного искателя славы и приключений.



Баргест. Как его только не называют! Йетская гончая, чёрный пёс — одно имя веселей другого. Этим тварей хорошо знают по всему Терриноту. Тысячи разных историй о них сходятся только в одном: взяв след жертвы, баргесты не прекращают погони, пока жертва жива.



Пещерный паук. Крупный, агрессивный паук. Живут и охотятся стаями. Обильно источают сильный яд. В последние годы распространились далеко за пределы исходного ареала на Вершинах Тени, и теперь в их липкую паутину можно попасть где угодно...



Эттин. Две головы в случае эттина не лучше одной. Споры свосравных голов довели не одного эттина до безвременной гибели. Великанские головы соглашаются всегда только в одном: нет лучшего деликатеса, чем мясо героя.



Теневой дракон. В обрывках воспоминаний о Драконьих войнах упоминаются драконы, которые скрывались в пещере тьмы и выходили из тени только для того, чтобы спалить противника огненным дыханием. Ужасает сама мысль о таком огромном, опасном и при этом столь скрытном существе. К счастью, теневые драконы — всего лишь легенда.

ГЕРОИ

Аврик Олбрайт. Лишь прослужив три года солдатом в цитадели Аркаута, он нашёл своё призвание. Аврик держал путь в Винельваль, чтобы присоединиться к клиру, но так и не добрался до города — простой крик о помощи затаил Аврика в хитросплетение приключений. Вот такой он человек: из-за строжайшего следования принципам своей веры не может найти времени, чтобы стать её служителем. Но ни в его вере, ни в его способностях пока никто не сомневается.

Ашриан. Где-то с год назад Ашриан вышла из Шепчущего леса, не зная ни слова общей речи. На латари она тоже не говорила, зато знала свойства всех трав Терринота, умела незаметно пройти по любому лесу и понимала язык духов, которые передавали свои мысли напрямую в разум людей — но лишь тех, кто был готов слушать. За год она умудрилась исходить страну вдоль и поперёк, выучила общую речь, латари и с дюжину других языков и завела множество знакомств, но никому не рассказала ни о своём доме, ни о себе, заявляя, что предпочитает думать о будущем и о том, как сделать его лучше.

Вдова Тарха. Молодая, красивая, весёлая Тарха была создана для другой жизни. Сильный муж, крепкие дети, почёт и уважение племени. Чего ещё может желать орочья девица? Но мужа убили тупые солдаты, которые не могут отличить законопослушного орка от бандита. Жизнь Тархи изменилась. Она осознала свою роль в мире — ей предстояло защитить не только орков, но и всех, кого обижают и угнетают. Что могло в этом помочь? Конечно, магия. У молодой вдовы была небольшая опыт мистических практик, жажда справедливости и неизмерное усердие. Вскоре Тарху, одержимую магией и идеями справедливости для слабых, изгнали из племени, но ей уже было всё равно. Вдова Тарха (иногда — Тарха Дважды Вдовая) согласна платить любую цену за достижение своей цели.

Синдраэль. Принеся клятву верности леди Тивизель, меньше века спустя Синдраэль оказалась в неловкой ситуации, когда её патронесса была изгнана из эльфийской державы как изменница. Леди Тивизель благородно освободила всех её подданных от любых клятв, но латари не изменили настороженного отношения к приближённым предательницы. Не желая оставаться во враждебном Аймхелине, Синдраэль последовала за своей госпожой в изгнание, надеясь получить объяснения происшедшему. Сейчас она ищет Тивизель по всему Терриноту, распространяя идеи и идеалы латари в людских поселениях.

Грисбан Жажущий. На первый взгляд, история Грисбана банальна и стара как мир. Дварф из Данварра, Грисбан покинул горы, чтобы повидать Терринот и подзаработать наёмным воином. Отрицать его боевое мастерство невозможно, не замечать его любви к пиву глупо. Ходит шутка (по крайней мере, сам Грисбан повторяет её каждому встречному), что никто не знает, как звучала фамилия предков в первом варианте — Кровожадные или Пивожадные, поэтому применяют короткий и универсальный вариант. А вообще есть подозрение, что пьёт и бьёт Грисбан так сильно из-за каких-то тёмных страниц в его истории, о которых он ещё никому не рассказывал.

Джейн Фэйрвуд. Крупных войн в Терриноте со времен Драконьих не было, но мелкие конфликты вспыхивали то тут, то там. В одной из таких войн отряд сэра Гаррика Уитмора, которому служила Джейн, был выбит в Кровавом лесу до последнего человека. Чудом оставшаяся в живых Джейн полгода выбиралась из владений злобных утхуков только для того, чтобы получить клеймо дезертира. Джейн плюнула на военные порядки и снова растворилась в лесу. Там она и живёт, только время от времени выходя к людям, чтобы выручить их из неприятностей: в глубине души она осталась солдатом и считает защиту людей своим священным долгом.

Леорик Книжник. После очередного жаркого спора с ректором профессор Леорик был отправлен университетом Грейхэвена в бессрочный отпуск. Он тщательно изучает любой аспект предстоящего приключения и сокрушается, если не может найти в походной библиотеке сведений о новых обстоятельствах. Леорик Книжник больше не собирается возвращаться из отпуска, предпочитая кабинетной академической деятельности работу полевого исследователя.

Томбл Барроуэл. И швец, и жнец, и на дуде игрец. И вор, конечно — не без этого. За его гномьими плечами — огромный опыт странствий по дорогам и бездорожью Терринота. Недавно (по гномьим меркам) клан Томбла был подчистую вырезан дикарями-монстрами, и даже месть не успокоила героя. Для окружающих он по-прежнему весел и беззаботен, но в душе его горечь и одиночество. Не оттого ли он всё чаще идёт на несообразный риск?

АДЬЮТАНТЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Однажды уже умер за свои идеалы, так что очередная смерть ему не страшна. Зато сам он страшен любому, на кого укажет перст его нового хозяина.

Лорд Мерик Фэрроу. Для всех свободных городов стала ударом гибель сэра Алрика, но смертный приговор им вынес Мерик Фэрроу, заключивший сделку с силами тьмы в надежде вернуть брата.

Леди Элиза Фэрроу. Лорд Мерик недолго носил траур по брату: не прошло и месяца, как он взял в жёны умницу и красавицу Элизу. Лишь немногим была известна мрачная подоплека этой свадьбы, но её кровавые последствия со временем стали очевидны для всех.

Белтир. Полудраконы, подобные Белтиру, встречаются редко, и чем дальше от нас Драконьи войны — тем реже. Белтир прославился опытным наёмником и авантюристом, а драконья кровь позволила ему пережить не одно поколение врагов. Если он действительно пошёл на службу к Властелину, это не сулит Терриноту ничего хорошего.

Сплиг. Тирания в гоблинских стаях держится на простом принципе: кто больше, тот и главный. Жирнее Сплига не сыскать, так что он у гоблинов бессменный главарь. А раз так, то и всю еду приносит ему. А пока вся еда у него, он будет самым большим гоблином. Сплигу такие правила по душе!

Барон Закарет. Обаятельный и образованный барон Картриджа — прирождённый лидер. Он давний и надёжный союзник ариинского барона Грейгори. Да, у его баронства есть недостатки: погода скверная, ландшафт не самый удачный, соседи так себе, дикое зверье одолевает, — но барон Закарет делает всё, чтобы облегчить жизнь подданных.



