

ОДИНОЧНЫЕ СЦЕНАРИИ



GLOOMHAVEN

МРАЧНАЯ ГАВАНЬ

Перед вами книга сценариев для одиночного прохождения каждым из 17 классов «Мрачной гавани». Каждый сценарий можно проходить только персонажем определённого класса.

Эти сценарии становятся доступны, лишь когда Мрачная гавань достигнет 3-го уровня процветания и 2 персонажа уйдут на покой. Не читайте дальше, пока не выполните оба этих условия.

Примечание: у этих сценариев нет ни номеров, ни наклеек для поля кампании. Перед прохождением одиночного сценария вы не можете выполнять никакие действия кампании (розыгрыш событий или пожертвования святилищу). Они не связаны ни с какой географической областью на поле кампании (если это имеет значение для выполнения личных заданий). Вы можете проходить их одним из имеющихся персонажей кампании или создать нового, но в любом случае уровень персонажа должен быть не меньше 5-го.


Эти сценарии значительно сложнее обычных и предназначены для проверки ваших навыков и знаний особенностей класса. Перед началом игры мы советуем внимательно изучить сценарий и вдумчиво подойти к выбору карт способностей, предметов и навыков (последнее актуально для нового персонажа).


Как и в обычных сценариях, персонажи могут получать деньги и опыт, выполнять боевые задания и продвигаться в выполнении личных заданий, но постарайтесь сосредоточиться на задаче сценария.

Наградой за каждый сценарий становится карта предмета, особенно полезного для того класса, что участвовал в сценарии.


Важное примечание: на следующих страницах вы можете встретить все игровые классы «Мрачной гавани», включая те, что вам ещё не доступны. Проходите сценарии только для тех классов, к которым уже получили доступ во время кампании. Чтобы открыть страницу сценария для своего класса, не попав случайно на страницу класса, недоступного вам, воспользуйтесь приведённым ниже оглавлением, где вместо названий классов используются их символы.

3

8


15

4


9


17


5

11


18


6

12

20

7

13

21

14

22



Возвращение в Чёрный курган

Требования: дикарь 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

Идя вниз по знакомым каменным ступеням, вы делаете глубокий вдох, и застарелый запах смерти и разложения наполняет вас гневом — гневом на себя. Вы вспоминаете, как впервые спускались в эти глубины и учуяли этот смрад. То было ваше первое задание после прибытия в Мрачную гавань. И оно, помнится, вас изрядно напугало.

Вы никогда и в мыслях не держали делиться с товарищами своими страхами. В том нападении на разбойников они нуждались в вашем руководстве. Если ты здоровенный, как шкаф, никто и подумать не может, что эта глыба способна чего-то испугаться, но порой случается и такое.

Меж тем чувства, испытанные в этих недрах, с тех самых пор угнетали вас. Когда до ваших ушей дошёл слухок о погребённом в глубинах Чёрного кургана могущественном оружии, вы ухватились за возможность вернуться и встретит все здешние опасности в одиночку.

Ныне вы стали сильнее и опытнее. Спускаясь по лестнице, вы не испытываете страха — лишь волнение. Вы даже надеетесь, что ещё какие-нибудь вшивые разбойнички обжили это место с тех пор, как вы в прошлый раз пробирались через сумрачные залы.

Достигнув последней ступени, вы пинком распахиваете дверь. И не остаётесь разочарованы.



Не обращая внимания на многочисленные раны, вы вваливаетесь в последнюю комнату. Всё в точности так, как вам и помнится: самодовольное отребье и ожившие кости.

— Не стоило тебе приходиться... — заикается было лучница, но вы небрежным движением руки затыкаете ей рот. Эта гнусь недостойна того, чтобы тратить время на пререкания.

Заключение

Чуть прихрамывая, вы идёте к лестнице в дальней части комнаты, даже не стараясь сдержать рвущийся наружу хохот. Вы непобедимы! Вы — сила, с коей приходится считаться!

Оставляя за собой цепочку кровавых капель, вы идёте на нижний уровень катакомб, следуя приметам. То ли вам сопутствует удача, то ли прочие бандиты, перепуганные вашим счастливым смехом, разбежались кто куда, но вы без приключений отыскиваете меч и уходите восвояси.

Награда

Внушительный клинок
(предмет 134)



Фрагменты

Iib
Gib
Lla



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Ожившие кости



Повреждающая ловушка (×2)



Стол (×2)



Неудачное вторжение

Требования: изобретатель 5-го уровня

Задача: защитить хотя бы 1 городского стражника за 12 раундов

Вступление

Ах, радость созидания! Улучив свободную минутку, вы тут же ускользаете в свою мастерскую у северо-западной стены Квартала рогов. Не ближний свет, конечно, но место тихое, да и аренда низкая.

За последнее время вы добились хороших результатов в разработке карманного зельераздатчика, который можно использовать в бою. Вы наводите лоск на фактически готовое устройство, как вдруг с улицы раздаётся:

— Они лезут по стенам!

Снаружи творится истинное светопреставление, шум и гам ни в какую не дают сосредоточиться. В отчаянии вы с силой швыряете гаечный ключ на стол и отправляетесь выяснять, из-за чего переполох.

Выйдя на улицу, вы поднимаете взгляд на стены и ошалело наблюдаете, как орды маленьких пушистых тварей карабкаются по парапетам и спускаются в город. Взгляд ваш в панике мечется из стороны в сторону, и тут вы замечаете, что горстка районных стражников самоотверженно пытается сдержать толпу вермлингов.

— Надо удержать город до подхода подкрепления! — кричит один из них. На счёт всего города вы не уверены, но, если вермлинги уничтожат вашу мастерскую, бог весть когда вам ещё удастся и удастся ли вообще повторить опыты, позволившие вам так далеко продвинуться в своих исследованиях.

Особые правила

Все городские стражи считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Показатель их свойств «Щит ■» снижается на 1. Они используют вашу колоду модификаторов атаки, но совершают ходы по обычным правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутой для них карты способности монстра. Если все 4 городских стража погибнут, вы проигрываете сценарий.

В конце каждого чётного раунда на клетках **а** появляются 4 обычных вермлинга-разведчика.

Заключение

Вы уныло смотрите на опустевшую сумку из-под бомб, потом — на бак из-под топлива... а мелкие паршивцы всё прут и прут со стен. Вы заряжаете арбалет последней стрелой и пытаетесь навести его на очередную цель, но от изнеможения у вас подкашиваются ноги.

Враги пушистой лавиной катятся вперёд, и тут за спиной у вас раздаётся лязг. Целый батальон одоспешенных стражников, печатая шаг, марширует навстречу орде вермлингов. В битве наступает переломный момент, и уже через несколько минут все твари валяются бездыханными.

Закашлявшись, вы медленно поднимаетесь. Солдаты даже не догадываются о вашем присутствии, но это ерунда. Главное — долгожданная тишина и покой. Можно наконец завершить работу...



Награда

Фокусирующий луч (предмет 135)

Фрагменты

Nib
Gib





Происшествие в лаборатории

Требования: плетущая чары 5-го уровня

Задача: добыть жетон сокровища, а затем сбежать через вход

Вступление

Чрезмерная жажда могущества может привести к неприятностям. Это ведомо любой плетущей чары, и вы ежедневно повторяете эти слова, чтобы ни в коем случае не забыть.

И всё же глупо бояться силы лишь из-за её оборотной стороны. Когда перед вами открывается путь к величию, не стоит отказываться от неё.

Именно эти размышления и желание отыскать какой-нибудь полезный в бою эликсир завели вас в Пёстрый квартал. В конце концов вы оказываетесь перед лавочкой для алхимиков, испытующие глядя на краснолицего куатрила.

— Хвала Дубу, ты вовремя! — трещит он, едва переводя дыхание. — Я только что сварил нужное зелье, но, гм-гм, некоторые из моих подопытных, гм-гм, возжелали наложить на него когти, чтобы обрести великую мощь. Пришлось уносить ноги, иначе мне бы несдобровать. Увы, заветный пузырьрёк я оставил в подвале, доверив своему помощнику.

Куатрил указывает на дверь:

— К несчастью, подопытные заполнили всю лабораторию. Если хочешь получить зелье, боюсь, придётся пробиваться через них.

Не проронив ни слова, вы перешагиваете порог деревянного дома. Да, жажда могущества приводит к неприятностям, и порой — самым неожиданным образом.

Особые правила

Дверь **а** заперта. Добыв жетон сокровища, прочитайте **1**.



Вы вытаскиваете из сундука красно-чёрный флакон и вдруг слышите, как хлопает за спиной дверь.

— Это принадлежит хозяину. Положи на место.

Обернувшись, вы видите надвигающегося на вас каменного голема, преградившего путь к выходу. Видимо, это и есть тот самый «помощник» алхимика. Увы, вам придётся как-то миновать его, если хотите выбраться.

стороны двери перестают совершать ходы до тех пор, пока дверь **б** снова не откроется.

На клетке **в** появляется 1 обычный каменный голем. Когда он умрёт, немедленно откройте двери **а** и **б**.

Заключение

Вы выскакиваете из лавки обратно к солнечному свету, но обезумевшие монстры не отстают. Стоит вам вылететь за дверь, как алхимик захлопывает её и запирает снаружи. Монстры визжат и в ярости бьются о деревянную преграду.

— Сдаётся мне, всех тебе одолеть не удалось, — задумчиво молвит куатрил. — Пустяки, не бери в голову. Рад видеть, что ты хотя бы отыскала зелье. Учитывая обстоятельства, я отдам его тебе даром.

Вы подумываете снова предложить свою помощь, но в нынешнем состоянии от вас мало проку. Сперва надо вернуться домой и перевести дух. А вот потом уже можно проверить новые границы своей силы...

Особые правила

Дверь **б** немедленно закрывается и становится запертой. Все монстры с другой

Награда

Летучий эликсир (предмет 136)



Фрагменты

- G2b
- 11b
- A1b
- A2a



Бочка (×2)



Чёрный бес



Шипящий дрейк



Каменный голем



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×2)



Лестница (×2)



Ящик (×2)



Книжные полки (×4)



Ограбление оружейной

Требования: плутовка 5-го уровня

Задача: добыть жетон сокровища, а затем убить всех врагов

Вступление

— Работёнка нужна?

Над вами нависает дородный валрат со шрамом, рассекающим левую щёку. Тёмные делишки — единственная причина, по которой народ болтается в «Горелой луковке», пропитываясь её зловонием. Сюда уж точно приходят не для того, чтобы насладиться приятной компанией или смердящим мочой разбавленным пивом. Стараясь, чтобы голос звучал как можно беспечнее, вы принимаете предложение. Валрат ухмыляется.

— Хорошо. Ты, кажется, способна за себя постоять... Клиенты у нас серьёзные намечаются.

Он присаживается к вашему столу, представляется Рихарном и рассказывает об оружейном складе одной из мелких гильдий наёмников в Квартале путников.

— Следующей ночью гильдия намылилась на какую-то большую охоту, и охранять склад будет, почитай, некому, — вещает Рихарн. — Снаряжены они недурно, но, между нами говоря, вдвоём мы наверняка управимся.

Особых планов на завтра у вас нет, так что вы соглашаетесь. Для того вы в этой дыре и торчите, в конце концов.

Следующей ночью Рихарн приводит вас к богатого вида дому в северной части Мрачной гавани и указывает потайной ход в подвал. Усмехнувшись, ваш неожиданный соратник начинает спускаться по лестнице.

Особые правила

Рихарн **(a)** представляет жетон с номером, а количество его ОЗ равно 15+(5×УС). Он считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Каждый раунд он совершает ход с инициативой 49, применяя способность «Движение **(V)** 4, атака **(K)** 4» и используя колоду модификаторов атаки монстров.

Показатели свойств «Щит **(S)**» всех городских стражей увеличиваются на 3. Показатели свойств «Щит **(S)**» всех каменных големов увеличиваются на 4. Если Рихарн будет ещё жив, когда вы добудете жетон сокровища, прочитайте **(1)**. В противном случае, добыв жетон сокровища и убив всех врагов, вы успешно завершите сценарий.



Городской страж



Каменный голем



Древняя пушка



Жетон сокровища (×1)



Фрагменты

E1a
H1b
A2a
B2b



Повреждающая ловушка (×3)



Каменная колонна (×3)



Подняв крышку сундука, вы застываете, глядя на лежащий там одинокий кинжал. В смущении вы достаёте его и показываете Рихарну.

— И всё, что ли? — Он кажется не менее озадаченным. — Ладно, давай его сюда. А ты порыскай тогда по карманам мертвецов, авось там сыщешь чего.

Посмеявшись над его наивностью, вы сунёте кинжал в карман. Лицо валрата темнеет, и он наставляет на вас меч:

— Тем лучше. Обойдёмся без свидетелей.

Особые правила

С этого момента Рихарн считается врагом и для вас, и для всех монстров. У него остаётся то же количество ОЗ, что было до того, как вы добыли жетон сокровища, и он продолжает применять свою способность с инициативой 49. Вы успешно завершите сценарий, когда будут убиты все враги, включая Рихарна.

Заключение

Больше не с кем и нечего делить, так что сокровище достаётся вам. Вы без шума и пыли покидаете место резни, не оставив ни единого свидетеля. Дельце удалось на славу.

Награда

Беззвучный стилет (предмет 137)



Каменная защита

Требования: пустотелый 5-го уровня

Задача: убить всех появляющихся врагов

Вступление

Это невозможно забыть. Чего бы вы ни добились с тех пор, как покинули народ савасов, вы всё ещё ощущаете эту горечь изгнания и унижения, а шрам на груди не перестаёт вам об этом напоминать.

И всё же вы неустанно тщитесь искупить былые неудачи. Кто знает — быть может, если удастся в достаточной мере проявить свои способности, шрам будет причинять меньше боли...

Однажды, во время своей обычной размеренной прогулки в окрестностях севернее Мрачной гавани, вы ощущаете слабую дрожь земли и притяжение неведомой силы. В глубине своей рассечённой груди вы чувствуете, что это земля взывает к вам, умоляя о помощи.

Вы направляетесь дальше на север, в Медные хребты, и спускаетесь в уютные пещеры. В глубине её вы находите огромный кристалл. Неожиданно эта глыба начинает вибрировать, и ваши уши заполняет чуждо звучащий глас:

— Я чую опасность... чую тварей, что ищут власти над землёй и желают использовать мою сущность во зло. Я — земля, обретшая разум, а здесь находится сердце моей силы. Мне нужен защитник. По плечу ли тебе такая задача?

В который раз коснувшись шрама, вы молча киваете. Пора подготовиться ко встрече с этими тварями.

Особые правила

В конце первых 3 нечётных раундов на клетке **а** появляется 1 обычный пещерный медведь, а на клетке **б** — 1 мощная слизь. В конце первых 3 чётных раундов на клетке **в** появляется 1 обычный солнечный демон, а на клетках **з** — 2 обычные слизи. После 6-го раунда враги больше не появляются.

Заключение

Руки ваши измараны кровью и грязью, но дело сделано. Множество испустивших дух врагов распростёрлось пред вами. Сегодня вы справились.

Когда вы возвращаетесь в дальнюю часть пещеры, громадный кристалл вновь сотрясает дрожь:

— Ты подлинный страж земли, и я в долгу перед тобой за своё спасение. Дарю тебе этот амулет. Он усилит твою власть над камнем, а заодно позволит мне воззвать к тебе, коли ты снова потребуешься...

Награда

Каменный амулет (предмет 138)



Фрагменты

N1a
B4b



Пещерный медведь



Слизь



Солнечный демон



Груда камней (×3)



Кристалл (×1)



Сталагнат (×3)



Большие валуны (×2)



Освобождение грызунов

Требования: крадущая разум 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

«Помоги нам...»

Вы просыпаетесь в ледяном поту. Где-то глубоко под городом ваши союзники-крысы попали в беду и нуждаются в вашей помощи. Наскоро собравшись, вы спешите в канализацию и рыщете по её сумрачным тоннелям, вслушиваясь в мысленный зов роя. Некая злонамеренная сила пленила их и использует для тёмного ритуала. Вы просто обязаны их освободить!

Зов усиливается, когда вы вбегаете в просторную залу и находите там группу своих собратьев. Ослабленные, болезненного вида вермлинг-разведчики отчего-то упорно защищают дверь позади себя. Вы спрашиваете, в чём дело, но они лишь огрызаются. Тут у вас отпадают всякие сомнения в том, что от них придётся избавиться, чтобы помочь своим друзьям.



Особые правила

Уровень всех вермлинг-разведчиков на 1 ниже уровня сценария.



Вы бросаетесь к двери, и вас окутывает волна губительных испарений. Сознание затуманивается, и вы понимаете, что здесь действует чья-то мерзостная магия. Нужно это остановить!

Особые правила

Вы немедленно получаете 5 урона и состояние «ОТРАВЛЕНИЕ ☠». Также в конце каждого раунда вы получаете состояние «ОТРАВЛЕНИЕ ☠», если у вас его нет (в ином случае вы получаете 3 урона). Этот эффект перестаёт действовать после того, как вы уничтожите все алтари ⓐ. Количество ОЗ каждого алтаря равно 3+УС.



Кашляя и с трудом сглатывая рвоту, вы прорываетесь в подозрительного вида нишу и находите трёх вермлингов в глубоком трансе. Едва вы успеваете отдышаться и перевести дух, как они приходят в себя и бросаются на вас.

Особые правила

Когда все вермлинги будут убиты, прочтите ⓐ.



Последний вермлинг испускает дух, и от решётки по центру залы начинает валить бурый дым. С ужасом вы осознаёте, что ненароком принесли кровавые жертвы, которые требовались для завершения ритуала.

Пред вашими глазами из дыма материализуется земляной демон. Теперь он единственная преграда на пути к спасению ваших друзей.

Особые правила

На клетке ⓑ появляется 1 мощный земляной демон. Количество его ОЗ равно СОЗ×2, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощного земляного демона.

Заключение

Остановив наконец ритуал, вы каждой клеткой своего тела ощущаете ту радость освобождения, которую сейчас испытывают несчастные крысы. Они выползают из укрытий и победно вьются вокруг вас. Вы чувствуете, что ваша связь с ними только усиливается, а клинок, которым вы прорубали свой путь к победе, наполняет причудливая энергия.

Награда

Телепатический нож
(предмет 139)

Фрагменты

E1a
H2b
D1a

- Вермлинг-разведчик
- Вермлинг-шаман
- Земляной демон
- Вода (×5)
- Алтарь (×3)
- Повреждающая ловушка (×2)



Сопровождение каравана

Требования: хранящая солнце 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

Последнее время в Мрачной гавани обходится без происшествий, но вы беспрестанно ищите тех, кто нуждается в помощи. Прослышав, что орхиды собирают караван ценных грузов для отправки в Столицу и им требуется охрана, вы спешите в Котельный квартал предложить свои услуги.

— Прибывающие торговцы один за другим сообщают, что Восточный тракт кишит разбойниками, — говорит глава каравана. — Мы с радостью примем вашу помощь, какую бы плату вы ни запросили.

Вы смиренно отказываетесь от платы, и глаза мужчины ошеломлённо распахиваются. Всё, чего вы хотите, — доказать свою доблесть и уничтожить злодеев во всём мире.

Подготовившись к путешествию (конечно, не до самой Столицы — ведь достаточно провести караван через Кинжальный лес), вы наконец покидаете город через Западные врата. Первый день проходит спокойно, но наутро вы просыпаетесь от крика:

— Разбойники! Занять оборону!

Особые правила

На клетках **а** появляются 6 обычных городских стражей. Все городские стражи считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Их уровень на 2 ниже уровня сценария. Каждый раунд они совершают ходы с инициативой 99, применяя способность «Действие \blacktriangle +0, атака \blackstar +0» и используя вашу колоду модификаторов атаки.

На клетках **б** появляются 2 обычных разбойника-стража. На клетках **в** появляются 2 обычных разбойника-лучницы. На клетке **г** появляется 1 мощный разбойник-страж. В конце раунда, в котором будет убит последний враг, прочитайте **1**.



— Смахивают на членов шайки Красных мародёров, — замечает один из охранников. — Но обычно эти мерзавцы рыщут крупными отрядами. Неподалёку могли притаиться и другие... Нам лучше продолжить путь.

Не тратя времени на отдых, все быстро собираются и вновь снимаются с места. Презрев усталость и раны, вы и другие охранники делаете всё, чтобы караван продвигался как можно скорее.

Примерно час проходит в напряжённом ожидании, а затем над вашей головой раздаётся свист стрелы. Обратив взгляд на север, вы замечаете крупные фигуры иноков, вышедших из чащи и приближающихся к вам.

Особые правила

Верните вашу фигурку на клетку входа, а фигурки всех выживших городских стражей — на клетки **а** в любом порядке, сохранив их состояния и полученный урон.

На клетке **в** появляется 1 обычная иноке-стражница. На клетке **г** появляется 1 мощный иноке-шаман. На клетке **д** появляется 1 мощный иноке-лучник. Затем начинается новый раунд. В конце раунда, в котором будет убит последний враг, прочитайте **2**.

Фрагменты

Lib
L3a



— Медлить нельзя! — кашляет охранник. — Эти гады могут быть где угодно. Поднажмём!

Несмотря на ваши опасения, караван движется быстро, не давая ни вам, ни другим охранникам возможности перевести дух. Весь следующий час вы молитесь о том, чтобы повозки миновали опасные земли без новых происшествий, но удача отвернулась от вас: навстречу вам бегут маленькие пушистые фигурки вермлингов, и вы готовитесь к очередному бою.

- Городской страж
- Разбойник-страж
- Разбойник-лучница
- Инок-стражница
- Инок-лучник
- Инок-шаман
- Вермлинг-разведчик
- Вермлинг-шаман
- Пещерный медведь
- Повозка (×4)
- Бревно (×3)

Особые правила

Верните вашу фигурку на клетку входа, а фигурки всех выживших городских стражей — на клетки **А** в любом порядке, сохранив их состояния и полученный урон.

На клетках **Б** появляются 2 обычных вермлинг-разведчика. На клетках **В** появляются 2 обычных вермлинг-шамана. На клетке **Г** появляется 1 обычный пещерный медведь. На клетке **Д** появляется 1 мощный вермлинг-разведчик.

Заключение

Вы на грани изнеможения, но, когда последний вермлинг падает мёртвым, собираетесь с остатками сил и следуете за караваном. Сегодняшняя бойня надолго останется в вашей памяти, но сейчас не время об этом думать. Вы понуждаете себя идти, пока можете. Потом ноги всё же подкашиваются, и вы оседаете наземь — в полной уверенности, однако, что уберегли и караван, и его груз в этих опасных землях.

Вы распростёрлись в грязи среди повозок, наконец остановившихся на отдых. В полубморочном состоянии вы видите, что с небес нисходят лучи ослепительного света. Чей-то голос воздаёт должное вашей битве со злом, и тело окутывает целительным теплом, избавляя от усталости.

Открыв глаза, вы не замечаете ничего необычного, но чувствуете, что полностью исцелились. Переведя взгляд вниз, вы осознаёте, что вашу грудь отягощает чудесный щит, взявшийся неведомо откуда...

Награда

Солнечный щит (предмет 140)





Расходы на хранение

Требования: интендант 5-го уровня

Задача: добыть жетон сокровища, а затем убить всех врагов

Вступление

Задышавшись и хрипя, вы со всей доступной при вашей комплекции скоростью мчитесь по улицам Мрачной гавани в сторону Старых доков, где хранится часть ваших припасов. Вы всегда были очень довольны этим складом, пока не прослышали в «Горелой луковке», что какая-то воровская банда вознамерилась его ограбить.

Только не под самым вашим носом!

По прибытии на место на вас накатывает облегчение: вокруг всё тихо и спокойно. И тут вас осеняет, что склад могли обчистить и до вашего появления...

Ворвавшись в переднюю дверь, вы кланёте всё на чём свет стоит, потому как тайник ваш — в дальней части склада, а подходы к нему уставлены ловушками против незваных гостей. Но вам всё же надо проверить свои запасы!

Особые правила

Добыв жетон сокровища, прочитайте ①.



Волна облегчения накатывает на вас, когда вы открываете сундук и видите, что всё на месте. Но блаженство длится недолго. Раздаётся звук разбитого стекла, и вы видите, что воры лезут на склад через окна.

— Хватайте всё ценное, парни! — вопит один здоровяк. — Свидетелей — в пекло!

Заключение

Вы раскладываете по ножам свои многочисленные клинки и задумчиво осматриваетесь. Это место явно не настолько безопасно, как вы надеялись. Раньше вы думали, что таскать с собой всё своё имущество в дополнение к обычному снаряжению — не очень здравая идея, но это приключение в корне изменило ваше мнение. Вы решили смастерить новый пояс, на котором поместится всё необходимое. В итоге пояс получился что надо. Вы просто мастер на все руки!

Особые правила

На клетке ③ появляется 1 обычный разбойник-страж. На клетке ⑥ появляется 1 мощный разбойник-страж. На клетках ⑧ появляются 2 обычных разбойника-лучницы. На клетках ② появляются 2 обычных гончие.

Награда

Практичный пояс (предмет 141)

Фрагменты

В1а
11а
12b



Гончая



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×6)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×6)



Ящик (×2)



Бочка (×3)



Комод (×2)



Книжные полки (×4)



Стеллаж (×2)



Измерение диких зверей

Требования: призывающая 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

Ваша сила тает. Может, со стороны это и незаметно, но вы-то знаете... Каждый раз, вытягивая что-то из бесконечности измерений, вы понимаете, что это даётся вам всё сложнее. Измерения буквально отдаляются от вас!

Или, по крайней мере, так казалось. Изучив этот феномен, вы обнаружили, что на самом деле отдаляется лишь одно измерение — то, откуда вы призываете многих своих спутников. Измерение диких зверей.

Ваше любопытство разгорается до предела, и вы переноситесь в это полное опасных тварей место, чтобы найти ответы. И быстро их находите.

— Вот так наглость! — звучит над деревьями гулкий голос. — Мало того, что ты крадёшь моих верных подданных, чтобы их мучили и убивали ради твоей прихоти... Теперь же ты беззастенчиво вторгаешься в мою обитель, не проявив ни капли уважения к моей власти! С превеликой радостью полюбуюсь, как твои же «игрушки» рвут тебя на части!

Вы слышите в кустах шелест и готовитесь к бою.

Особые правила

В конце 1-го раунда на клетке **а** появляется 1 обычная гончая. В конце 2-го раунда на клетке **б** появляется 1 обычный шипящий дрейк. В конце 3-го раунда на клетках **в** появляются 2 обычные гончие. В конце 4-го раунда на клетке **г** появляется 1 обычный шипящий дрейк. Когда все эти враги будут убиты, прочитайте **1**.



— Невыносимая самонадеянность! — Теперь голос звучит громче и ближе. — Стремление к силе и господству тебя погубит! Ты могла покинуть моё царство в любой момент, но всё ещё остаёшься здесь, ибо уверена, что достаточно сильна, чтобы получить всё, что хочешь. Но напрасно ты думаешь, что твоя жажда знаний будет утоляться до бесконечности. Я сокрушу тебя!

Особые правила

На клетке **д** появляется 1 мощный пещерный медведь. Количество его ОЗ равно $CO3 \times 2$, где $CO3$ — стандартное количество очков здоровья мощного пещерного медведя.

Заключение

Дух с рёвом развеивается по ветру, оставив за собой лишь маленькую полупрозрачную статуэтку зверя.

— Сила твоя поистине велика... — Голос духа теперь не громче шелеста. — Видимо, я был не прав. Что ж, теперь ты заслужила моё уважение. Используй свою силу, чтобы защитить моих подданных.

Награда

Мерцающая статуэтка (предмет 142)



Фразменны

L1b
L3a



Гончая



Шипящий дрейк



Пещерный медведь



Куст (×2)



Бревно (×2)



Дерево (×2)



Ночная жатва

Требования: покров ночи 5-го уровня

Задача: убить 6 ночных демонов

Вступление

Тьма взывает к вам. Тьма шёпотом поверяет вам свои тайны. Тьма приближает вас к бездне без конца и края, но вам ведомо, что к ней нельзя подбираться слишком близко... Оставаясь на краю, вы сможете использовать силу тьмы в собственных целях, но никогда не позволяйте ей завладеть собой без остатка...

Ваша последняя задумка также входит в рамки этой концепции. Вы изыскали способ придать самой сущности Ночного измерения физическую форму. Это должно пригодиться в ваших будущих приключениях. Осталось лишь собрать чёрные души ночных демонов в одном сосуде и подождать, пока из них не образуется жидкая эссенция тьмы с необычайно сильным эффектом...

И вот вы делаете шаг в лишённую цвета пустоту. Перед собой, в пелене чернильно-чёрных танцующих облаков, заполняющих всё пространство этого мира, вы видите свою первую жертву. Да начнётся жатва!

Заключение

Наполнив сосуд душами созданий ночи, вы торопливо возвращаетесь в родной мир, пока вас не покинули силы и не разтерзали оставшиеся демоны.

В конце концов, в этом и заключается суть наёмного убийцы: нанести удар, когда есть преимущество, и, добившись своего, отступить в тень.

И вы своего добились. Чуть-чуть повзвизавшись, вы завершаете работу над мощнейшим эликсиром. Вы надеетесь, что он поможет вам удержаться на краю бездны, а не отправит во мрак безумия...

Награда

Дымящийся эликсир
(предмет 143)

Фрагменты

G2a
D2b
L2a
A2b
B4b



Ночной демон



Невыносимый ужас



Сталагнат (×3)



Гнездо (×2)



Провал в бездну (×2)



Чумной склеп

Требования: предвестник чумы 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

В поисках ответов на свои вопросы вы блуждаете по развалинам очередного древнего как мир склепа. Пока вы были в спячке, вам слышался голос Зорна, бога чумы. Зорн велел вам не оставлять поиски. Он сказал, что пути чумы никогда не бывают простыми.

Повинуясь его указаниям, вы очутились в этом месте, бесцельно охраняемом множеством омерзительных тварей. Вы должны высосать их жизненные силы и создать из них артефакт, прославляющий Зорна.

Пред вами предстаёт нагромождение узких лестниц, поросших чёрным мхом. Спустившись по ним, вы оказываетесь в просторной зале, усеянной колоннами и гробами. Четыре зловещие двери с жутковатым орнаментом ведут из залы в разные стороны.

— Это обитель заразы и паразитов, которые уступят тебе свою силу, — молвит Зорн. — Одолей их и заberi их яд.

Залу озаряет ослепительная вспышка, и вы оказываетесь окружены шестью зелёными сияющими фигурами.

— Я не могу помочь справиться с чудовищами, но могу предоставить тебе защиту. Используй этих духов как посчиташь нужным.

Когда глас бога стихает, вы слышите скрежет камня о камень. Двери медленно открываются. Пришло время битвы...

Особые правила

В начале 2-го раунда открывается дверь **б**. В начале 5-го раунда открывается дверь **в**. В начале 8-го раунда открывается дверь **г**. В начале 11-го раунда открывается дверь **д**.

Духов Зорна **а** представляют жетоны с номерами. Количество их ОЗ равно 4+УС. Они считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров. Они не совершают никаких действий, а при выборе монстрами цели их инициатива считается равной 99. При получении стояний «БЛАГОСЛОВЕНИЕ **б**» и «ПРОКЛЯТИЕ **в**» они используют вашу колоду модификаторов атаки.

Заключение

Последняя тварь падает жертвой вашего рога, и вы медленно, со всем тщанием собираете «урожай» их отравы. В конце концов у вас оказывается большой кошель с ядовитыми железами и пузырями. Обхватив когтями, вы поднимаете его над собой, словно подношение. Кошель исчезает во вспышке зелёного сияния, а взамен вы получаете украшение, сочащееся тёмной энергией.

Залы склепа наполнила звенящая тишина. Вы знаете, что выполнили то, зачем пришли. Вы возвращаетесь в Мрачную гавань, готовые дальше следовать путём чумы...

Награда

Подвеска чумы (предмет 144)





Кошунство

Требования: берсерк 5-го уровня

Задача: убить инокса-некроманта

Вступление

Сперва вы списывали всё на то, что слишком много времени проводите в городе. Неодолимое беспокойство зародилось внутри вас и росло до тех пор, пока вы стали уже не в силах его сдерживать.

Однажды вы осознали, что виной всему не проклятая разрушительная деятельность людей, а странная угроза, нависшая над вашей родной деревней. Что-то не так было в той лесной глуши... Вы бросились к обители соплеменников. Там вам поведали об иноксе-некроманте из враждебного племени. Он вторгся в могильник неподалёку и стал пробуждать мёртвых, желая с их помощью захватить вашу деревню.

Ненависть разгорается в вас обжигающим ярким пламенем. Что за нечестивец возымел наглость не только осквернить место упокоения ваших предков, но и грозить вашему дому?!

Вы молча вскидываете на плечи свои топоры и углубляетесь в гущу деревьев. Такое оскорбление святыни смоет лишь поток крови этого мерзавца...

Особые правила

Двери ❶ заперты. Когда все враги в первых двух комнатах будут убиты, немедленно откройте двери ❶.



Туман расступается, и вашим глазам предстаёт внушительных размеров инокс, увешанный костями и черепами самых разнообразных существ.

— Что за жалкое отродье пытается помешать моему восхождению?!

Он только хохочет, когда вы сквозь зубы, перемежая пояснения проклятьями, обвиняете его в нарушении естественного хода вещей.

— От тебя несёт городом! Ты провоняла его смрадом и смеешь поучать меня в том, что естественно, а что нет?! — Он ухмыляется. — Когда ты умрёшь, я сожгу твой труп. Ты недостойна чести служить мне.

Особые правила

Инокс-шаман — это инокс-некромант. Каждый раз, когда он должен наложить на вас отрицательное состояние, он вместо этого призывает 1 обычный оживший труп.



-  Оживший труп
-  Ожившие кости
-  Культист
-  Инокс-шаман
-  Повреждающая ловушка (×4)
-  Куст (×3)
-  Пень (×2)
-  Бревно (×2)
-  Дерево (×2)



Фрагменты

- G1a
- M1b
- C2a
- D1b

Заклечение

Некромант падает, разрубленный на окровавленные, гнилостно воняющие куски, но ваш гнев не стихает. С яростным первобытным воплем вы продолжаете кромсать труп врага, превращая его в омерзительное месиво.

Вы не замечаете, как рассыпаются в пыль неуспокоенные приспешники некроманта и как спешат скрыться за деревьями его союзники... Вы приходите в себя, только когда силы оставляют вас и вы оседаете на пропитавшуюся кровью землю...

Немного отдохнув и дождавшись, когда с глаз спадёт алая пелена, вы бросаете взгляд на обезображенный череп врага и принимаетесь за работу. Содрав с него кожу, срезав мышцы и сухожилия, вы создаёте кошмарную маску, которая должна будет предупреждать всех врагов вашего племени о том, что с вами лучше не связываться.

Награда

Маска смерти (предмет 145)





Состязание менестрелей

Требования: воспеваящая 5-го уровня

Задача: убить Песнь Глубин

Вступление

— Я хочу, чтобы вы сыграли в «Бурой двери», и прошу вас сделать это немедленно!

Хозяин известного бара нашёл вас в одной из гостиниц неподалёку. Он сидит напротив с каменным лицом. Вы пытаетесь было воспротивиться, поскольку вас известили слишком поздно, но хозяин поднимает руку в знак протеста:

— Я договорился о менестреле-вермлинге на сегодняшний вечер, — продолжает он. — Выбор необычен, знаю, но я слышал о ней много хорошего. Она называет себя Песнь Глубин...

Всё шло замечательно, пока посетители не начали себя странно вести. Они словно впали в транс, а затем стали повторять то, о чём пела вермлинг в своей песне... Когда мои вышибалы попробовали помешать им калечить себя, те в ответ напали! Вермлинг как будто полностью подчинила себе их волю, вынуждая делать всё, что она пожелает!

Я убежал и попытался привлечь к этому делу городскую стражу, но ни один из тех, кто вошёл внутрь, не вышел обратно. Моя единственная надежда — в том, что другой менестрель сможет противодействовать влиянию коварного вермлинга...

Тяжко вздохнув, вы направляетесь к «Бурой двери». Не для того, чтобы помочь хозяину — он-то ещё та каналья! — а чтобы остановить клятого вермлинга и не дать ей опорочить доброе имя всех менестрелей подлунного мира!

У входа хозяин «Двери» собрал вам в помощь пёстрый «букет» уличного отребья. Они слегка нервничают, ведь им предстоит сражаться с тем, чего они не понимают. Однако, когда вы принимаетесь настраивать свою лютню, это их, похоже, успокаивает. Легонько перебирая струны, вы входите в бар...

(первыми действуют стражи, а потом лучницы), применяя способность «Движение» $\blacktriangle +0$, атака $\blackstar +0$ и используя вашу колоду модификаторов атаки.



После решающего сражения у входа ваши горе-соратники осмелели. Вы бросаетесь вперёд, в следующее помещение, но едва успеваете уклониться от арбалетных стрел, летящих в вас со сцены в противоположной части бара.

— Даже не надейся, воспеваящая! — Глубокий, вызывающий дрожь грудной голос гулко раскатывается по залу из-за занавеси у дальней стены. — Забери свою жалкую банду пьяниц и оставь меня! Песнь глубин живёт во всех нас! Вскоре она воззовет и к тебе...

Особые правила

Разбойники-стражи и разбойники-лучницы считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Уровень и тех и других на 2 ниже, чем уровень сценария. Каждый раунд они совершают ходы с инициативой 49



Наконец за кулисами вы находите менестреля-вермлинга, которая прячется в гримёрке под охраной ещё двух очарованных жертв.

— Твоё выступление блистательно, воспеваящая, но сколько ещё ты сможешь играть?

Фрагменты

B1a
11a
G2b
A1b



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Городской страж



Городской лучник



Каменный голем



Вермлинг-шаман



Комод (×2)



Бочка (×2)



Стол (×3)

🎵. Состязание менестрелей

Неестественно проникновенный голос вермлинга опугивает ваш разум. Говоря, она беспрестанно перебирает струны чудного вида лютни — словно ткёт из звуков гобелен, способный погрести вас под покровом раскатистого беспокойства...

— Сможешь ли ты выпевать свои жалкие куплетики достаточно долго, чтобы остановить меня? Даже когда горло у тебя перехватит и ты охрипнешь, Песнь глубин по-прежнему будет звучать! Скоро, очень скоро твоя душа будет моей!

Особые правила

Вермлинг-шаман — это Песнь Глубин.

Заключение

Когда вермлинг падает замертво, раздаётся рвущий душу нестройный аккорд, а причудливая лютня со стуком ударяется об пол. Песнь глубин обрывается, и её влияние, тяжким грузом лежащее на всём и всех, мгновенно пропадает.

Те, кто пережил бой, вздыхают с облегчением и смеются. Опасность миновала.

Хозяин «Бурой двери» благодарит вас и предлагает солидную долю выручки с продаж выпивки всякий раз, когда вы будете выступать в его заведении. Более осязаемой наградой, однако, становится окровавленная лютня, бережно выдернутая из мёртвых пальцев Песни Глубин. Настоящее произведение искусства!



Награда

Лютня маэстро (предмет 146)

🏠 Скверная охота

Требования: обрекающий 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

В своих мыслях вы часто возвращаетесь к деревне, что прежде называли домом. Вы избрали путь наёмного воина, но порой испытываете мучительный стыд. Ведь вы не сочли единственно правильным положить себя и своё мастерство на алтарь защиты родного дома от всей возможной пагубы.

Деревню есть кому защищать, и в глубине душе вы знаете, что не ошиблись в выборе, но всё равно чувствуете вину. И всякий раз, когда выдаётся возможность, возвращаетесь домой — проведать сородичей.

И вот недавно вы с тревогой выслушали сообщение разведчиков: двое могущественных демонов, вторгшихся в близлежащий лес, оскверняют животных и землю. Немало охотников выразили желание уничтожить их, но вы и слышать не желаете! Это ваш, и только ваш долг: своими руками расправиться с демонами и изничтожить принесённую ими скверну!

Путь к месту, о котором говорили охотники, недалог, и стоит вам приблизиться, как вы ощущаете изменения в шёпоте ветра. Поблизости рыщет что-то незримое и опасное. Охота началась!

Особые правила

Гончая — это Призрачный Волк. В начале каждого раунда он получает состояние «НЕВИДИМОСТЬ \blacklozenge ».



Стоит вам сделать шаг вперёд, как земля под ногами шумно содрогается и из неё вырастает огромный демон, сляпанный из грязи и камней.

— Неужто крошка орхид пришёл бросить нам вызов? — грохочет тварь. — Но на что может уповать одинокий охотник? Что надеется противопоставить нашей мощи? Мы раздавим тебя!

Особые правила

Земляной демон — это Недра. Количество его ОЗ равно $CO3 \times 2$, где $CO3$ — стандартное количество очков здоровья мощного земляного демона.



Стоит вам выйти на следующую поляну, как вас обдаёт волной нестерпимого жара. Пред вами — демон, и он пышет пламенем столь сильным, что по краям его окутывает голубое сияние.

— Нам дарована исключительная сила, охотник! — Демон плюётся и шипит, будто обрызганный водой раскалённый котелок. — Наше победоносное шествие не остановит!

Особые правила

Огненный демон — это Пламя. Добавьте +2 к показателям его свойств «Щит \blacksquare » и «Ответный удар \blackclubsuit », а также к дальности свойства «Ответный удар \blackclubsuit ».

3

Разыскивая дальнейшие следы осквернения, вы натываетесь на гнездо гадюк, во все не испытывающих радости от вашего вторжения. Вы буквально чувствуете их ядовитую злобу. Разумеется, они тоже заражены, и от них нужно избавиться!

Особые правила

Все гигантские гадюки добавляют +1 ✨ ко всем своим атакам.

Заключение

Уничтожив последнюю из тварей, вы вновь ощущаете изменения в ветре. Скверна развеивается. Не желая растрачивать добро попусту, вы мастерите себе красивый плащ из их кож, а мясо относите в деревню.

Тамошние обитатели встречают вас сдержанной благодарностью, которая на время приглушает чувство вины. И вы со спокойной душой возвращаетесь на путь наёмника...

Награда

Плащ охотника (предмет 147)



Фрагменты

D1b
C2a
G1a
A4a
F1b



Гончая



Земляной демон



Огненный демон



Гигантская гадюка



Шипящий дрейк



Гнездо (×2)



Пень (×2)



Бревно (×2)



Дерево (×2)



Последствия

Требования: костоправ 5-го уровня

Задача: спасти всех раненых союзников

Вступление

Оглушительный грохот, рёв пламени, крики гибнущих людей и треск разламывающейся земли вырывают вас из сна. Пока вы, соскочив с постели, накидываете одежду и хватаете инструменты, снаряды творится сущий ад.

Вы бежите на шум со всех ног, но на место прибываете, когда непосредственная опасность уже миновала. Кто бы ни напал на город, он отступил, оставив после себя руины и мёртвые тела.

Огромные куски стен обвалились, улицы засыпаны щебнем. Однако куда более насущной проблемой вы считаете стонущих в агонии несчастных солдат. Не теряя времени, вы приступаете к делу: стараетесь спасти как можно больше жизней.

Особые правила

Все городские стражи считаются вашими союзниками. Они не совершают ходы, и у них нет инициативы. Все городские стражи в открытых комнатах получают по 1 урону в конце каждого раунда. Они считаются спасёнными и перестают получать урон только после того, как будут полностью вылечены (то есть когда у них не останется жетонов урона). Если хотя бы 1 городской страж погибает, вы проигрываете сценарий. Вы можете отдавать городским стражам карты аптек: в этом случае они немедленно излечивают указанное на карте количество урона (4 или 8).

Когда вы ставите на поле фигурку городского стража (при открытии комнаты или при подготовке сценария в случае первой комнаты), положите на него столько жетонов урона, чтобы его текущее количество ОЗ стало равным заданному значению. Для городских стражей **а** оно равно 2, для городских стражей **б** — 4, для городских стражей **в** — 7. Количество ОЗ всех препятствий равно 4.



Подойдя к разрушенной стене, вы видите, что положение дел за ней ещё хуже. Уйма народу погребена под обломками — в том числе тяжелораненый лейтенант, захлёбывающийся кровью из пробитых лёгких. Вас одолевают мрачные мысли, но вы решительно настроены спасти всех.

Особые правила

Мощный городской страж — это лейтенант. Количество его ОЗ равно $CO3 \times 3$, где $CO3$ — стандартное количество очков здоровья мощного городского стража. Положите на него столько жетонов урона, чтобы его текущее количество ОЗ стало равным 4. Он получает урон по тем же правилам, что и остальные стражи, и его точно так же можно спасти. Кроме того, начните отчёт раундов, считая текущий первым. Если вы не спасёте лейтенанта к концу 10-го раунда, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Число погибших ужасает. Вас утешает лишь то, что вы спасли всех, кого могли. Исполненный благодарности лейтенант вручает вам особый китель. Вы возвращаетесь к себе. Как и всегда, в конце концов крики умирающих в вашей голове стихают, и вы погружаетесь в глубокий сон.

Награда

Докторский китель (предмет 148)



-  Городской страж
-  Груда камней (×6)
-  Валун (×4)
-  Большие валуны (×4)
-  Огромные валуны (×3)

Фрагменты

- A1a
- G1b
- A3b
- N1b



Тайны стихий

Требования: элементалист 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

Жажда познания — неуёмная штука. Хотя сгустки энергии в вашей груди и говорят о господстве над стихиями, они ничуть не умеряют это извечное стремление. Лишь напоминают, что впереди ещё долгий путь.

И в конце концов он приводит вас обратно в Храм стихий. В прошлый раз вы только уверились, что в глубинах храма вас ждёт необразимое могущество...

И вот вы вернулись.

Немного осмотревшись, вы ощущаете сильное притяжение, которое влечёт вас к потайному проходу в стене. За ним оказывается лестница в неизвестность. Спускаясь, вы едва не лишаетесь чувств от захлёстывающих вас потоков стихийной энергии. Уже в самом низу вы ощущаете, что стихии буквально струятся по вашим жилам. Теперь вам всё по плечу! И очень кстати, поскольку из тьмы перед вами как раз появляется несколько демонов...

Особые правила

В начале каждого раунда переместите одну из стихий в столбец «Сильный» на планшете заряда стихий в следующем порядке: воздух, лёд, земля, огонь, затем снова воздух и т. д. (начиная с воздуха в первом раунде).

Кроме того, вы можете выбирать свои карты способностей для раунда *после* раскрытия карт способностей монстров, а не до этого, как предписывают обычные правила.

Заключение

Новая сила неизмерима, она позволяет превосходить движения врагов и уничтожать их с немыслимой в иных случаях эффективностью. После изнурительного противостояния вы решаете остаться и исследовать энергию стихий насколько получится глубоко.

Через несколько дней вы покидаете стены храма, обретая новое понимание и сродство со стихиями. Возвратившись в Мрачную гавань, вы принимаетесь за работу. То, что вы вынесли из храма, вы перекладываете в снаряжение, которое станет отменным подспорьем в вашем ремесле.

Награда

Сапоги стихий (предмет 149)

Фрагменты

- H1b
- B2b
- B3b
- C2b





Медведь в клетке

Требования: повелитель зверей 5-го уровня

Задача: убить всех врагов

Вступление

Большинство ночей вы проводите за пределами Мрачной гавани. Среди деревьев и зверей вам куда уютнее и спокойнее. Город давит на вас. А ещё он смердит!

Среди ночи вас будит волчий вой. Нет, скорее даже не вой, а стон. Беда! Призвав своего медведя, вы идёте на зов.

— Ни шагу дальше!

Ваши поиски прерывает женский голос другого вермлинга. Вы замираете и всматриваетесь в темноту. На дальнем краю поляны угадываются силуэты животных. Из тени выступает грозного вида вермлинг:

— Сама природа сочла тебя предателем своего естества и поручила мне убить тебя!

Вы начинаете было возражать, но вермлинг неумолимо провозглашает:

— Ты напрасно растрачиваешь силу, помогая городу распространять свою отраву. А следовало бы уничтожить его! Город — скверная опухоль на теле земли, и земля нуждается в исцелении! Ты лишаешься права управлять силами природы и приговариваешься к смерти!

Она поднимает посох, и земля уходит у вас из-под ног.

Вы с грохотом проваливаетесь сквозь землю и теряете сознание. Когда лунный свет просачивается в пещеру, в которой вы оказались, вы понимаете, что ваш медведь пропал. Он где-то рядом, вы чувствуете это, но какое-то время вам придётся рассчитывать только на себя... Нет! В пещере всё же находится какой-то зверь. Только настроен он далеко не дружелюбно...

Особые правила

В начале сценария вы не призываете своего медведя на соседнюю с вами клетку. Вместо этого вы начинаете сценарий на правой клетке входа, а ваш медведь — на левой.

В этом сценарии нельзя передвигаться через препятствия даже при помощи эффекта «Прыжок» и свойства «Полёт». Вы не можете применять нижнюю способность карты «Оглушающий рёв».

Фразменты

D2b
B4b
G2a
N1a
E1b

Гончая

Лесной бес

Когтистый дрейк

Вермлинг-шаман

Пещерный медведь

Валун (×6)


Большие валуны (×4)

Огромные валуны (×3)

1

Слова вермлинга звенят у вас в ушах, однако вы отказываетесь им верить. И всё равно вы ни за что, никогда в жизни не сдадитесь без боя! Вы бросаетесь в темноту...


Особые правила

Немедленно откройте дверь .

2

Чтобы вырваться из этой темницы, вы вынуждены убивать всё больше и больше зверей, и это наполняет вас отчаянной яростью. Воля природы?! Как же! Хотя вы и выбрали путь наёмника, вы никогда не забывали о том, кто вы есть и чему посвящены. Эта предательница ещё поплатится за свою ложь!

Особые правила

Немедленно откройте дверь .


3

Впереди разгорается слабый свет — выход из этой паутины пещер. И тут перед вами предстаёт объект вашей жгучей ярости — вермлинг, что едва не погребла вас живьём.

— Даже когда силы твои на исходе, в тебе остаётся довольно злобы, чтобы перебить моих зверей и бросить вызов мне самой! — восклицает она. — Но ты проиграешь.

У вас есть что ответить этой лживой мерзавке, но все слова растворяются в едином, исполненном силы природы первобытном рёве. В глазах вашей противницы мелькает страх, когда вы вместе с медведем бросаетесь вперёд...

Особые правила

Немедленно откройте дверь .

Заключение

Склонившись над трупом вермлинга, вы с отвращением плюёте на него. Природа не оставила вас своей милостью, вы это доказали. Вырвав из мёртвых лап подлинной предательницы посох, вы бросаете её гнить. Пусть земля станет ей судьёй. Пусть напитается ею и со временем родит из её никчёмного тела новую жизнь...

Награда

Посох повеления (предмет 150)



Автор и разработчик сценариев: Айзек Чилдрес

Дизайнеры: Джош Макдауэлл, Айзек Чилдрес

Художники: Александр Еличев, Альваро Небот, Джош Макдауэлл

Редактор: Мэтью Сомерс

Особая благодарность выражается Кристин Чилдрес за её терпение при тестировании мной этих сценариев.

