

ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

◆ ГЕРЦОГ АДА ◆

Светоносные наконец-то нашли источник Тьмы. Герцог ада Ваалвериф явил себя и собрал многочисленный отряд пословников Тьмы, намереваясь штурмовать врата Рая. Светоносные должны сделать всё возможное, чтобы одолеть врага и удерживать врата закрытыми! Если они смогут сдерживать Тьму достаточно долго, чтобы Ваалвериф потерпел поражение, у них появится надежда на победу!

Необходимые фрагменты поля (из дополнения «Падшие небожители», фрагменты [B]): 1B, 2B, 3B, 4A.

Внимание: для этого приключения требуется дополнение «Падшие небожители».

◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Изгоните Тьму:** убейте 2 последних генералов авангарда.
2. **Уничтожьте Тьму:** убейте Ваалверифа.

◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Особая подготовка:

- Не помещайте на поле жетоны порталов с белым контуром.
- Разыграйте появление бродячего монстра в зоне портала бродячего монстра.

• **Изгоните Тьму:** жетоны порчи обозначают зоны появления бродячих монстров, и на них не влияют эффекты карт дверей. Когда открывается зал с жетоном порчи, в дополнение к эффекту карты двери разыграйте появление бродячего монстра в зоне с соответствующим жетоном порчи, а затем сбросьте этот жетон. Эти бродячие монстры — генералы авангарда. Герои должны убить их до начала боя с Ваалверифом. Каждый раз, когда любой герой убивает генерала авангарда, все герои получают по 11 опыта.

• **Тьма сгущается:** при продвижении маркера по шкале тьмы в подземелье не появляются отряды. Во время фазы тьмы, если маркер на шкале тьмы достигает ячейки с отрядом, вместо этого разыгрывайте появление бродячего монстра в зоне портала бродячего монстра (в качестве напоминания поместите жетоны порчи в ячейки появления отрядов на шкале тьмы).

• **Врата Рая:** фрагменты игрового поля [B]3B и [B]4A изображают врата Рая (это зал вожака). Дверь с белым контуром заперта, и открыть её можно только после того, как будут убиты оба генерала авангарда. Когда любой герой откроет эту дверь, не раскрывайте карту двери. Как только любой герой войдёт в стартовую зону боя с вожакон, он немедленно заканчивает свой ход и не совершает ходы, пока в стартовую зону боя с вожакон также не войдут все остальные герои. Когда все герои входят во врата Рая, начинается финальная битва.

Бой с Ваалверифом

• **Финальная битва:** когда начинается финальная битва, уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака «Ваалвериф» (начальной стороной вверх) с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. (Используйте доступную для печати версию планшета вожака с пометкой «Одиночное».) Все герои восстанавливают здоровье и ману до своих максимальных значений.

Поместите 40 жетонов здоровья в зону с жетоном цели — это врата. Поместите жетоны порталов с белым контуром (в соответствии с количеством героев по обычным правилам) в зал вожака и разыграйте появление 1 отряда в каждом портале. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев.

• **Активация отрядов:** во время боя с вожакон каждый отряд активируется 1 раз перед броском кубиков активации Ваалверифа. Отряд совершает только 1 действие и всегда целится во врата. Если отряд не может атаковать врата своим действием, он передвигается в ближайшую зону, из которой возможно совершить атаку.

Пример: сатиры появляются в портале бродячего монстра с дальнотбойным оружием. Во время своей первой активации, которая происходит сразу после хода первого героя, сатиры передвигаются в соседнюю зону так, чтобы врата были в их прямой видимости. Во время своей следующей активации они атакуют врата (которые теперь видят).

• **Разрушение врат:** когда враг атакует врата, не бросайте кубики защиты и игнорируйте все выпавшие . За каждое нанесённое ранение уберите с врат 1 жетон здоровья. Если убраны все жетоны здоровья, приключение завершается поражением.

• **Жетоны холода:** при применении эффектов жетонов  отряды и бродячие монстры считаются вожакон. Они получают эти жетоны, но при активации убирают все жетоны  без эффектов.

• **Ваалверифа убить не так просто:** как только герои нанесут достаточно ранений, чтобы убить Ваалверифа, не останавливайте бой с вожакон. Вместо этого уберите его фигурку из подземелья вместе со всеми жетонами и переверните его планшет разъярённой стороной вверх. Не кладите маркер тьмы на шкалу вожака. Во время следующей фазы врагов активируйте отряды (если есть), а затем вместо активации Ваалверифа верните его фигурку в подземелье и поместите её в зону прорыва ада, а маркер тьмы поместите на крайнюю левую ячейку шкалы вожака. Также разыграйте появление бродячего монстра Уриила в зоне портала бродячего монстра. Оба не активируются во время этой фазы врагов. Уриил активируется вместе с отрядами по своим обычным правилам, игнорируя врата. Как только разъярённый Ваалвериф будет убит, приключение завершится победой.



2B 1B
4A
3B




Стартовая зона героев


Жетон закрытой двери x7


Жетон источника x3


Стартовая зона Ваалверифа


Стартовая зона боя с вояком


Жетон кузни x1


Жетон цели x1


Жетон появления врагов x3


Жетон добычи*


Жетон порчи x2


Жетон обычного сундука x1


Жетон большого сундука x3


Жетон ловушки с кольями x1


Мост x1


Жетон портала (x2 или меньше)


Жетон портала бродячего монстра x1



Зона прорыва Ада



*** Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:**



- **Контроль разума:** если Ваалвериф применяет эту способность, передвигающийся герой не получает внеочередной урон, а при создании набора кубиков для атаки не добавляет кубик сумрака. На этот бросок не влияют никакие навыки и способности, и ману он не даёт.
- **Бесчестное господство:** эта способность влияет на всех героев. Её эффект применяется по-разному, в зависимости от класса героя.
 - **Волшебник:** поместите 1 жетон  из резерва на каждое заклинание на амулете. В следующий раз, когда волшебник использует заклинание с жетоном или поворачивает маркер готовности с такого заклинания на следующее, он должен дополнительно потратить 1 . Затем уберите этот жетон  с амулета.
 - **Шаман:** переверните 1 жетон стихии бежевой стороной вверх. Если у шамана нет жетонов стихий, перевернутых бежевой стороной вниз, обнулите шкалу стихий, которая заполнена больше остальных.
 - **Берсерк:** немедленно потеряйте всю .

- **Плут:** возьмите жетон плута из мешка и уберите его из игры до конца этого приключения.
- **Паладин:** верните все жетоны освящения на планшет паладина.
- **Следопыт:** возьмите карту стрелы и немедленно примените её эффект «Перебор!» (игнорируйте .
- **Бард:** уберите все активные ноты  с музыкального планшета барда.
- **Умелец:** сбросьте 3 любых предмета (кроме экзоброни).
- **Некромант:** потеряйте столько душ, чтобы указатель на шкале душ опустился на предыдущую ячейку со способностью.
- **Монах:** следующей разыгрываемой чакрой должна быть «Медитация». Поместите её рядом с панелью героя лицевой стороной вверх в качестве напоминания.
- **Друид:** вернитесь в исходную форму друида, не применяя эффект трансформации, и опустите указатели на всех шкалах животного облика на 2.

