

ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ РАЯ

Когда Светоносные достигли Рая, чтобы выяснить, откуда там взялся сильный источник Тьмы, они попали в засаду, устроенную самим Ваалверифом. Брата Рая были запечатаны, и план победы над Светоносными начинал воплощаться в жизнь... Теперь им остаётся только одно: бороться!

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

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

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- Выманите Тьму:** выманите Ваалверифа из Рая таким образом, чтобы он оказался перед воротами Рая.
- Изгоните Тьму:** убейте Ваалверифа.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- 3 печати:** жетоны целей обозначают печати. Для того чтобы открыть ворота и выманить Ваалверифа из Рая, герои должны сломать все 3 печати. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы сломать печать. Сбросьте жетон цели, и каждый герой немедленно получает 5 опыта.
- Врата Рая:** дверь с жёлтым контуром обозначает врата Рая. Она заперта, и её нельзя открыть, пока не будут сломаны все 3 печати.
- Изгоните Тьму:** Ваалвериф не может быть целью любой атаки, навыка, способности или эффекта, пока герои не смогут выманить его из Рая (с фрагмента поля 4А). Как только

Ваалвериф окажется за пределами Рая, его можно будет выбирать целью по обычным правилам. После этого герои больше не смогут вернуться в Рай.

- Действия Ваалверифа:** в конце каждой фазы врагов Ваалвериф активируется, выполняя следующие 2 шага.

Шаг 1. Бросьте 2 кубика врагов и примените соответствующий эффект:

- 0 — каждый герой получает 1 ранение и сбрасывает 1 .
- 1 — каждый враг, находящийся на одном фрагменте поля с Ваалверифом, передвигается на 1 зону в сторону ближайшего к себе героя.
- 2 — герой с самым низким количеством здоровья передвигается в зону, где находится герой с самым высоким значением здоровья, и атакует его (даже если это он сам). 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.

Шаг 2. Ваалвериф передвигается на 2 зоны в сторону ближайшего героя. Если Ваалвериф достигает зоны с этим героем, он атакует его, бросая 3 и 2 .

Как только Ваалвериф оказывается за пределами Рая, его можно выбирать целью по обычным правилам. Атакуя Ваалверифа, считайте, что его кубиками защиты являются 5 и 1 , а его значение здоровья равно 15 за каждого героя, участвующего в партии. Как только Ваалвериф будет убит, приключение завершится победой.



* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

- 1-2 →
- 3-4 →
- 5-6 →

