

ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ

ПАДЕНИЕ АВАЛОНА

Эррата. Найденные погрешности (01.2026)

Для кого эта эррата

- Если ваш экземпляр игры относится к редакции 2.0 (компоненты отмечены значком ) , эта эррата вам не нужна, кроме раздела «Красная смерть».
- Если ваш экземпляр игры относится к редакции 1.0 и у вас есть набор обновлений до редакции 2.0, используйте только исправления к журналам исследований «Последний рыцарь», «Эпоха легенд» и «Красная смерть».
- Если ваш экземпляр игры относится к редакции 1.0 и у вас нет набора обновлений, используйте эту эррату целиком. Обратите внимание, что она не включает изменения игровой механики в журнале исследований для компонентов редакции 2.0.
- Исправления в строфах, помеченных звёздочкой (*), относятся только к первому тиражу «Падения Авалона» (дата изготовления: 12.2019). Если у вас второй тираж (дата изготовления: 10.2021), исправления со звёздочкой уже внесены. Дата изготовления указана на нижней стороне коробки.

Падение Авалона — журнал исследований

Строфы, содержащие погрешности, приведены здесь полностью в исправленном виде. Совет: распечатайте эти листы и вложите в журнал исследований. При прохождении кампании, дойдя до соответствующей строфы, читайте её исправленный вариант.

Общее примечание. Во всех случаях (например, при активации менгира или при добавлении случайных событий в колоду) требование «за игрока» считайте требованием «за персонажа».

102

Сон и кошмар

Если у вас есть часть 2 достижения «**Погребальная песнь**», то этой ночью вам не привиделось снов. В противном случае прочтите:

Глядя на красные рисунки, вы мало-помалу провалились в тревожный сон. В нём вы преследовали юную лань в холмах неподалёку от Куанахта.

Очнувшись вы ранним утром в холодном поту и с несколькими свежими ранами. Во рту стоял привкус крови. Рядом лежали тщательно обёрнутые листьями куски сырого мяса.

Если у вас нет достижения «**Добыча охотника**», каждый персонаж, кому приснился этот сон или кошмар, получает 2 **еды**; затем получите достижение «**Добыча охотника**».

106

10

Едва вы принялись за врата, как в воздухе повис протяжный стон. Вы заткнули уши клочками ткани и продолжили своё дело. Вскоре врата прочертила трещина, а затем ещё одна. Наконец металл рассыпался на куски, и изнутри донёсся истошный крик, от которого у вас из ушей потекла кровь.

Вы вошли в лабиринт переходящих друг в друга комнат и коридоров, наполненных не поддающимися описанию предметами. Вы даже не подумали взять что-то оттуда на продажу, но знание, что тишком прокралось в ваш разум, было бесценным.

Если у персонажей есть карта секрета II, каждый член команды получает 1 **магию** и исследование окончено. В противном случае читайте дальше.

Получите карту секрета II. Каждый член команды получает 2 **опыта** и 2 **магии**.

Поздравляем! Вы завершили первую миссию! Теперь вы знаете, как пробудить древние менгиры. Всякий раз, завершая миссию, не забывайте получать всё, что отмечено в строке «**Успех**» карты миссии.

Новое задание: доберитесь до локации с печатью менгира и активируйте её менгир, пока не вышло время!

Исследование окончено.

105

14

Обливаясь потом, вы легли в узком жёлобе, служившем мечу долом. Вы немного перевели дух, наслаждаясь видом живописных просторов острова. Вам были хорошо видны ещё два менгира неподалёку от Куанахта. Один скрывался меж затянутых дымкой курганов предтеч, второй же высился в холмах рядом с проклятой деревней, прозванной Бельмом.

Положите в локацию фишку миссии, она отмечает ваш прогресс.

Если у вас не осталось  , то вы слишком устали, чтобы подниматься или спускаться, к тому же солнце уже заходит за горизонт; см. строфу 15.

В противном случае выберите одно:

- **Продолжить карабкаться вверх.** Вскинув голову, вы заметили на вершине меча, сверкавшее высоко над вашей головой. См. строфу 1.
- **Спуститься.** Уберите фишку миссии. Исследование окончено.

115

8

Храм окружала разъярённая толпа. Всех этих людей коснулась красная смерть — на это указывали кровоточащие язвы на их коже.

Кто-то разжигал политые маслом связки дров под стенами, другие мастерили таран из старого древесного ствола. Из криков людей стало понятно, что они хотят вломиться к сэру Гавейну, одному из рыцарей Круглого стола. Он якобы тайком бежал из Камелота, прихватив с собой ножны Эскалибура, по преданию, исцелявшие любые раны и останавливающие даже самое сильное кровотечение. Недужные островитяне полагали, что такой артефакт должен достаться им, и посылали на головы рыцарей все известные проклятья за то, что те так долго держали ножны под замком.

- **Попытаться вразумить толпу.** См. строфу 2.
- **Разогнать толпу.** Каждый член команды получает карту секрета **66** (если у него её нет). Проведите встречу с «**Сердитой толпой**» (серая, сложность 4). Если вы победили или враг сбежал, уберите счётчик и все фишки с карты этой локации, а затем см. строфу 5. В противном случае исследование окончено.
- **Явить реликвию** (нужна карта секрета **8** или **7**). См. строфу 1.
- **Уйти.** Исследование окончено.

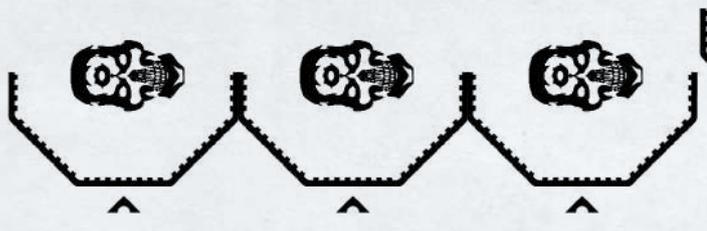
116

16

Если вы проходите главу **13—15**, см. строфу 15. В противном случае прочтите:

Леди Кинкейд величественно подошла к вам, взяла за руку и поблагодарила за выполнение последнего поручения и за вашу верность. Затем правительница Фаршира сообщила, что намерена навеки затворить городские ворота в надежде, что древний дольмен поможет её народу пережить падение Авалона. А если вы согласитесь установить свой самодельный менгир перед её чертогом, она назначит вас своим доверенным советником.

- **Принять предложение и осесть в Фаршире** (нужны все персонажи; это закончит кампанию!). См. строфу 18.
- **Сказать ей, что вам нужно время на размышление.** Исследование окончено.
- **Отказаться и отправиться помогать другим людям** (это завершит главу). Перейдите к:



122

11

Вы высоко подняли оба талисмана: найденный у неизвестного мертвеца и взятый у сражённого лорда Ивейна.

Последовало долгое безмолвие, а затем Владычица с пронизывающей печалью в голосе сказала:

— Понимаю, что ты желаешь сказать. За все эти годы здесь побывало немало героев. Все они ушли в Туатан, и почти все погибли. Каждый день меня снедает сожаление. Каждый день их лица встают у меня перед глазами. Однако иного пути нет. Знай же, твои друзья стали первыми, кто достиг цели. Они проникли в глубины Туатана и вернулись с Граалем. Хотя теперь, думая о том, как им воспользовались и к каким кровавым последствиям это привело, я понимаю, что лучше держать его подальше от всех. Однако ты всё ещё в силах сделать то, что не удалось им, — спасти жителей острова.

Она протянула вам руку, пальцы сжимали дар.

Если у вас нет части 5 достижения «**Судьба экспедиции**», каждый член команды получает **2 опыта**; затем получите карту предмета «**Рунный меч**» (или **6 магии**, если она недоступна) и часть 5 достижения «**Судьба экспедиции**».

Исследование окончено.

131

*

7

Вы окунулись в тревожную тишину осаждённого города.

- **Посетить торговый квартал.** См. строфу 10.
- **Разузнать о первой экспедиции.** См. строфу 2.
- **Увидеться с Ультаном, главным в Тимберуолле** (доступно только в главах **2** и **3**; если у вас нет части 2 достижения «**Враги Авалона**»). См. строфу 12.
- **Попробовать проникнуть во дворец.** См. строфу 9.
- **Доставить дипломатическое послание** (нужна хотя бы одна часть достижения «**Дипломат**»). См. строфу 17.
- **Покинуть город.** Исследование окончено.

131 *

12

Если у вас есть карта секрета **12**, см. строфу 13.

Если у вас есть часть 4 достижения **«Война за Авалон»**, то вы не узнаете ничего нового: исследование окончено. В противном случае прочтите:

Вы не рассчитывали, что такой человек, как Ультан, захочет принять вас, однако же, стоило вам постучать в дверь его дома в верхней части Тимберуолла, как слуги тотчас сопроводили вас в покои хозяина. Ультан, здоровенный как медведь, нервно мерил шагами комнату, скрежеща зубами. На полу валялись осколки разбитого кувшина. Теперь вы поняли причину рвения слуг. В осаждённый город попадает мало гостей, поэтому каждый из них — событие, способное отвлечь хозяина.

См. строфу 14.

131

15

— Досадно. Теперь, когда тебе известны мои планы, ты ведь понимаешь, что я тебя не отпущу, верно? Стража!

Его призыв гулко раздался в просторном доме, и прежде чем вы успели отреагировать, в дверь вломилась группа неприветливого вида телохранителей.

Получите часть 2 достижения **«Враги Авалона»**. Проведите встречу с **«Боевым отрядом»** (серая, сложность 4).

Если вы проиграли или отступили, см. строфу 16. В противном случае вам приходится сбежать из города: исследование окончено.

132

Менгир

Нужны все персонажи, карта секрета **«Менгирные ритуалы»** и достижение **«Раскрытая тайна»**. Перейдите к:

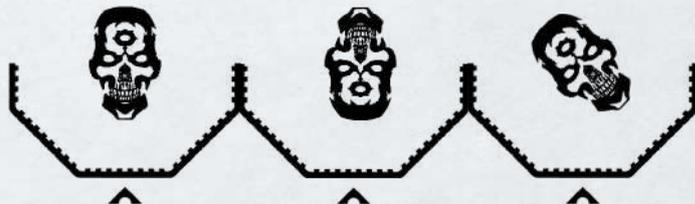


139 *

2

(Исправление касается только последнего варианта выбора.)

≥8: петляющие туннели уходили всё глубже под землю, и наконец вы добрались до места, где древняя шахта сменялась чем-то ещё более древним. Если вы проходите главу 6—7 или 11—15, см. строфу 3. Если вы проходите главу 10, перейдите к:



В противном случае исследование окончено.

141

2

Кранног состоял из единственной большой комнаты с открытым очагом. Только теперь вы заметили, что дом выстроен вокруг менгира, верхняя половина которого торчала над полом. В комнате царили идеальная чистота и порядок. Стекланные бутылки рядом стояли на полке, приколоченной над простым гамаком. Пучки сушёных трав висели возле окна, из которого виднелось лишь нескончаемое искаженье. Шкаф был уставлен книгами, часть из которых выделялась изысканными украшениями переплётами давних времён Родины. Оррин занял единственный стул в кранноге.

- **Расспросить его о Туатане** (доступно только в главе 6). См. строфу 6.
- **Послушать рассказ о его путешествии в Туатан** (доступно только в главе 7; нужно хотя бы одно из следующего: карта секрета **«Эмблема ордена»**, карта секрета **«Длань народа»** или часть 9 достижения **«Судьба экспедиции»**). См. строфу 10.
- **Разузнать о первой экспедиции**. См. строфу 9.
- **Спросить о флотилии Артура** (нужна часть 8 достижения **«Поиск пути»**). См. строфу 5.
- **Поинтересоваться, нет ли у него чего на продажу**. В качестве платы Оррин принимал лишь магические вещи. Возьмите 2 верхние карты предметов без ключевого слова «компаньон». Вы можете купить любые из них, потратив 2 магии за каждую. Всё некупленное замешайте обратно в колоду. Исследование окончено.
- **Оставить его**. Исследование окончено.

147

5

Вы осторожно приблизились к завалу и перешагнули через большую, ненормально вытянутую куклу, какую и в кошмаре не увидишь. В руинах вас ждала необычная находка...

Каждый член команды получает 1  и случайную карту предмета без ключевого слова «компаньон». Исследование окончено.

148 *

3

Перенаселённость деревни была видна невооружённым глазом. Некоторые люди были готовы даже переехать ещё куда-нибудь, вот только на острове не осталось безопасных мест.

- **Пообещать отыскать для них тихую гавань** (доступно только в главах II и 12; нужны все персонажи). См. строфу 6.
- **Отвести часть населения Фальдорки в новое место** (доступно только в главе 14; нужны все персонажи). См. строфу 1.
- **Уйти.** Вернитесь в начало локации и сделайте новый выбор.

152

9

Низкорослый торговец поздоровался с вами и продемонстрировал свой товар. Некоторое время вы копались в его вещах, пока не нашли парочку интересных вещей. Между делом торговец предложил вам купить вяленое мясо и сухари — идеальную еду в дорогу. Также он был бы не прочь приобрести кое-что из вашего снаряжения. Разумеется, чтобы позже перепродать его в тридорога.

- **Продать любое число предметов.** Вы получаете 1 **золото** за каждый. Затем сделайте новый выбор.
- **Купить случайный создаваемый предмет.** Потратьте 2 **золота**, получите 1 создаваемый предмет. Затем сделайте другой выбор (вы больше не можете купить создаваемый предмет в этом исследовании).
- **Купить случайный несоздаваемый предмет.** Потратьте 3 **золота**, получите 1 несоздаваемый предмет. Затем сделайте другой выбор (вы больше не можете купить несоздаваемый предмет в этом исследовании).
- **Купить провиант.** Потратьте 1 **золото**, чтобы получить 1 **еду**. Затем сделайте новый выбор.
- **Уйти.** Исследование окончено.

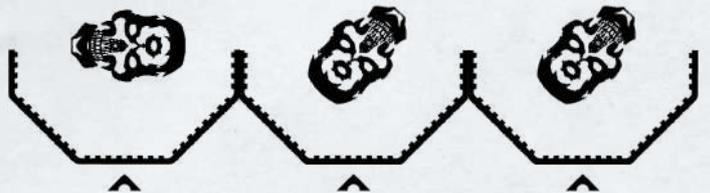
153 *

7

Вы с трудом пробирались через горы сваленных скелетов и вконец обессилели. Неожиданно вы заметили краем глаза какой-то предмет — потускневший амулет, в который крепко вцепились два скелета, будто пытались себя им защитить. Вы потянули за амулет, и их кости сломались, как сухие ветки.

Получите карту секрета «Потускневший талисман» (21) и часть 3 достижения «Грёзы и пророчества». Каждый член команды получает 2  и 1 **опыт**.

Если ни у кого из персонажей нет карты секрета «Сияющий талисман» (22), вернитесь к строфе 17. В противном случае перейдите к:



153

18

Уменьшите значение счётчика воздуха на 1. Если он доходит до 0, каждый член команды получает 2  и теряет 1 ; затем см. строфу 16. В противном случае читайте дальше.

Возьмите фиолетовую карту встречи и проведите её. Если вы провалили встречу или все члены команды отступили, каждый член команды получает 2  и теряет 1 ; затем см. строфу 16. В противном случае прочтите:

Воздух был холодным.

- **Спуститься в коридор с высохшими жуками.** См. строфу 9.
- **Зажать нос и направиться к источнику невыносимой вони.** См. строфу 21.
- **Выбрать туннель, поросший мхом и грибами.** См. строфу 23.
- **Сунуться в проход, из которого, как вам казалось, сквозил свежий ветерок.** См. строфу 10.

154 *



Голова у вас закружилась, стоило лишь глянуть вниз на это впечатляющее круглое углубление около двухсот футов в диаметре и в сотню футов глубиной, вытесанное в толще камня. Вдоль стен спиралью спускались ступени, ведя к богато украшенным гробницам известных рыцарей. Омываемая потоками водопадов, со дна ущелья поднималась громадная статуя единственного и истинного короля, охраняя место его последнего упокоения. У вас мурашки побежали по коже.

У южного края углубления, где начиналась ритуальная тропа, стояло несколько белых шатров, над которыми реяло знамя Круглого стола.

- Подойти к лагерю. См. строфу 3.
- Спуститься по ритуальной тропе. См. строфу 4.
- Уйти. Исследование окончено.

154 *

3

Вы прошли мимо троих солдат, даже не попытавшись вас остановить. В большом шатре сидели и играли в кости два рыцаря. Руки у них дрожали, глаза нервно бегали. Вы узнали в них Бедивера и Паламеда. Темнокожий Паламед поднялся и спросил, чего вам угодно.

- Узнать у них, что произошло. См. строфу 2.
- Спросить о Неанте и Граале (доступно только в главе 4А; нужно хотя бы 2 очка). См. строфу 12.
- Отдать ножны Эскалибура (нужна карта секрета 95). См. строфу 9.
- Обсудить с ними то, что вы узнали (если у вас нет части 3 достижения «Закат рыцарства» или части 3 достижения «Восстановление ордена»; нужна часть 2 достижения «Гнетущее открытие»). См. строфу 5.
- Пока что уйти. Исследование окончено.

155

11

Замок медленно приближался. Идти через наполненный ароматами воздух и позолоченные солнцем туманы было всё равно что гулять в грёзах.

Приложите карту локации 162 к правой стороне этой локации и поместите на неё фигурки всех членов команды.

Подсказка: Корбеник не связан с остальной частью Авалона, и вы не сможете покинуть его обычным действием путешествия.

Если у вас нет карты секрета «Голова Морриган» (16), исследование окончено.

В противном случае прочтите:

Лишь некоторое время спустя вы поняли, что ваша ноша вдруг стала легче. Проверив котомку, где должна была покоиться голова тёмной богини, вы обнаружили, что она открыта и пуста. Похоже, та сбежала во время вашего пути к этому золотому царству грёз.

Уберите из игры карту секрета 16. Исследование окончено.

160



160 Воронье Гнездо

Если у вас есть часть 4 достижения «Павшие», см. строфу 18. В противном случае прочтите:

Самый дальний город Авалона оберегали высокие скалы и длинный узкий мост. Обитатели этих каменных домов славились своим упорством в бою и пугающими обычаями.

Приближаясь к поселению, вы чувствовали себя неудобно. По слухам, многие из тех, кто прибыл сюда, окончили жизнь в корчах и криках на залитом кровью алтаре богини смерти и ворон — Морриган.

- **Отправиться на поиски рынка.** См. строфу 2.
- **Пойти в священное место** (доступно только в главе 3; нужна часть 2 достижения «Война за Авалон»). См. строфу 6.
- **Поговорить с Мордредом.** См. строфу 8.
- **Разузнать о голове Морриган** (доступно только в главах 2—4). См. строфу 1.
- **Доставить дипломатическое послание** (нужна хотя бы одна часть достижения «Дипломат»). См. строфу 22.
- **Уйти.** Исследование окончено.

160 *

8

Если вы проходите главу 2 или 3 и у вас нет части 3 достижения «Враги Авалона», см. строфу 20.

Если вы проходите главу 11 и у вас есть часть 5 достижения «Союзники Авалона» или есть достижение «Защитник народа», см. строфу 19.

Если вы проходите главу 11 и у вас нет части 5 достижения «Союзники Авалона», см. строфу 17.

Если вы проходите главу 12 и у вас есть часть 4 или 5 достижения «Последнее противостояние», см. строфу 23.

В противном случае слуга Мордреда приносит извинения и сообщает, что милорд не может вас принять. Исследование окончено.

160

25

Неожиданно все три статуи закричали, словно ваша жертва разъярила их. Спотыкаясь на каждом шагу, вы сбежали из храма, из ушей у вас текла кровь, а навстречу вам уже спешили воины под предводительством рассерженной жрицы. Оставался лишь один выход.

Вы разбежались и прыгнули в ревущий океан.

Каждый член команды теряет 8  (–2 за каждое очко своей ) и получает 6  (–2 за каждое очко своей ). Исследование окончено.

160

12

После казни Мордред уделил вам немного времени. Он был совсем не таков, каким вы его себе представляли: высокий, худой, с вкрадчивым голосом. Он больше походил на книжника, чем на рыцаря, и уж точно не выглядел безумным маньяком, о котором вы столько слышали. Он даже меча при себе не носил, и под его золотой туникой не было брони.

— Стражники донесли, что ты из Куанакта, — сказал он. — Я впечатлён... Ты знаешь, мне до зарезу нужны осмотрительные и находчивые агенты.

Его взгляд перепрыгнул на человека, бессильно обвисшего между железных столбов.

— Мой последний эмиссар, несомненно, был находчив, но вот осмотрительности ему недоставало.

- **Поинтересоваться, зачем рыцарь Круглого стола возглавил силы Вороньего Гнезда.** См. строфу 14.
- **Расспросить подробнее о предлагаемой работе** (доступно только в главах 2—3; если у вас нет части 3 достижения «Война за Авалон»). См. строфу 15.
- **Узнать о голове Морриган.** См. строфу 16.
- **Сбежать.** Исследование окончено.

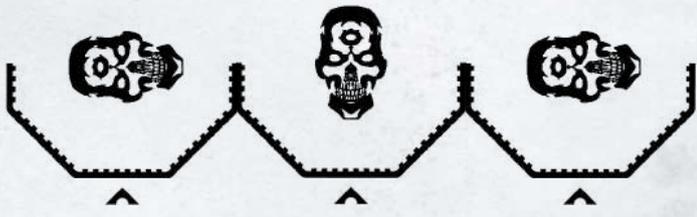
162

10

Когда вы подошли ко рву под жужжание стрекоз и шорох листьев, из замка навстречу вам вышла молчаливая процессия. В центре шла прекрасная дама со светлыми волосами, облачённая в белые и серебряные одежды. Её глубокие печальные глаза показались вам знакомыми — вы уже видели их раньше. С каждым шагом золотой предмет в её руках сиял всё ярче.

Когда чаша Грааля предстала перед вами во всём своём великолепии, мир вокруг залило серебристым светом. Лишившись дара речи, вы последовали за процессией в замок и растворились в его прохладной тени. Освободившись от своего долга, души и тела, вы вернулись туда, где обитают все сказания, прежде чем их облекут в слова и буквы; и здесь вам назначено ждать, пока в ином мире или ином времени кто-то вновь не отыщет способ воззвать к вам.

Перейдите к:



195

5

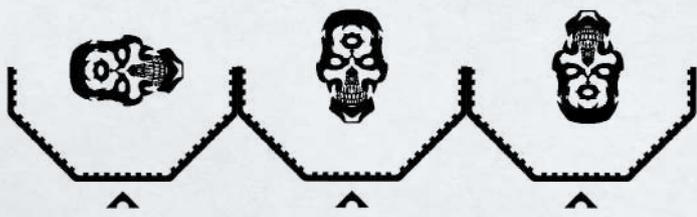
Если у вас есть часть 4 достижения **«Выжившие»**, в этом месте и так многолюдно: исследование окончено. В противном случае прочтите:

Люди быстро входили в замок, надеясь, что древние рушащиеся стены уберегут их. Вы отнюдь не были в этом уверены, но молчали.

Получите часть 4 достижения **«Выжившие»**. Каждый персонаж получает 3 **славы** и 3 **опыта**.

Затем выберите одно:

- **Уйти.** У вас ещё остались незавершённые дела и места, которые следовало посетить. Исследование окончено.
- **Завершить странствие и осесть здесь** (нужны все персонажи; это закончит кампанию!). Перейдите к:



195



Сон

Вопреки приближающейся буре вы спали бестревожно и проснулись, хорошо отдохнув.

Каждый персонаж, кому приснился этот сон, теряет 1

Кошмар

Тронный зал Камелота пустовал, двери его были изогнуты диковинным образом. В зал вошла длинная процессия предтеч. Они остановились в центре помещения, ни на что не обращая внимания: ни на трон, ни на затейливые гобелены, ни на золотые канделябры. Их взгляды были сосредоточены на дрожащих посохах, которые они вбивали в пол. Спустя мгновение сердце Камелота растворилось в первозданном искаженье.

Каждый персонаж, кому приснился этот кошмар, теряет 1 и получает 1

199

23

Ваш итоговый результат:

1—5: вы несколько часов искали выход, но в конце концов очутились на том же самом месте. Каждый член команды теряет 2 См. строфу 13.

6—7: после изнуряющих многочасовых поисков вы оказались у выхода из этого причудливого лабиринта. Каждый член команды теряет 2 Получите 1 фишку миссии. Исследование окончено.

≥8: в некоторых фонтанах вы видели своё отражение, но смотрели на него как будто с большой высоты. Выход вы нашли по этим отражениям. Получите 1 фишку миссии. Исследование окончено.

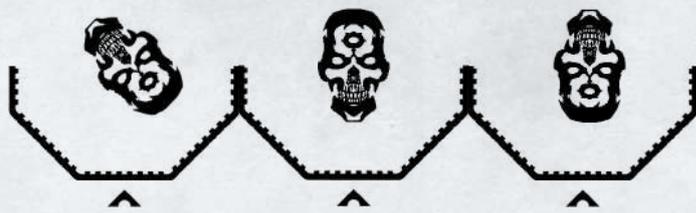
199

34

Слабость быстро покинула ваше тело. Вы решили, что это идеальное место, чтобы вздремнуть.

Каждый член команды получает 1 Затем выберите одно:

- **Покинуть дендрарий.** Каждый член команды теряет 3 Получите 1 фишку миссии. Исследование окончено.
- **Поспать здесь.** Перейдите к:





(Изменения касаются только первого абзаца правил погони.)

13

Правила погони

Отныне в начале каждого дня (после этапа перемещения стражей) перемещайте фигурку предтечи на 1 связанную локацию в направлении ближайшего персонажа.



107

Вы заговорили о сходствах и различиях обоих поселений, желая найти мирное решение вопроса. Но через некоторое время вас попросту перестали слушать, а старосты деревень принялись кричать друг на друга. Вы попытались было вмешаться, но несколько злобных юнцов оттолкнули вас. Жаркий спор перерос в драку, которую вам едва удалось остановить.

Вернувшись в деревню, вы увидели собирающихся в борозде фальфуарцев, подначивающих друг друга разобрататься с соседями. Но это будет просто бойня! В Бундорке не так много жителей, способных сражаться — их едва ли наберётся вполнину численности их врагов.

- **Попытаться их образумить.** Проведите встречу с «Сердитой толпой» (серая, сложность 4). Если вы победили или враг сбежал, вам удаётся разогнать толпу: см. строфу 330. В противном случае см. строфу 439.
- **Ничего не делать.** См. строфу 439.



132

Вы перелили воду из своего бурдюка в истинный Грааль и дали выпить Бледной Владычице. Казалось, к ней возвращаются силы, хотя сама она выглядела ещё более грустной.

— Артур... Он доверил мне чашу шестьсот лет назад. Но я испугалась, что мой народ учует её ауру и разыщет меня. Я избавилась от неё. И вот она вновь здесь. Как странно...

Она хотела добавить что-то ещё, но рядом неожиданно показались солдаты.

Проведите встречу с «Боевым отрядом» (серая, сложность 4).

Если вы победили или враг сбежал, вам удалось покинуть битву и сопроводить Бледную Владычицу до безопасного места; см. строфу 484.

В противном случае вас отрезали от Владычицы. Без неё у вас осталась лишь одна зацепка: чародей Оррин — человек, побывавший в Туатане. Быть может, он окажется полезен. См. строфу 470.



223

Гонцы известили жителей обеих деревень о предстоящем собрании. Вы удивились, как много людей пришло послушать вашего совета. Возможно, они давно ждали хоть какого-то решения своей проблемы...

Жители обоих поселений собрались посреди борозды. Староста западной деревни стояла во главе одной группы людей, а староста восточной привёл другую. Обстановка царила напряжённая. Все глядели на вас. Спустя минуту началось обсуждение.

- **Поддержать требование Фальфуара.** Положите фишку миссии в локацию 134. См. строфу 390.
- **Поддержать требование Бундорки** (если у вас есть часть 6 достижения «Дипломатическая миссия», то потратьте 2 **славы**). Положите фишку миссии в локацию 135. См. строфу 390.
- **Постараться убедить их пользоваться менгиром вместе и продолжать перевозить его** (нужны хотя бы 4 части достижения «Дипломатическая миссия»; если у вас есть часть 6 достижения «Дипломатическая миссия», то потратьте 2 **славы**). См. строфу 200.



(Изменения касаются только последнего абзаца строфы.)

344

Каждый член команды получает 1 и 1 **опыт**. Получите часть 6 достижения «Рука помощи». Исследование окончено.



526

Оказалось, что вы посетили Амергина прямо перед тем, как друиды должны были завершить ритуал. Вы решили задержаться и посмотреть. Амергин, сопровождаемый своими самыми опытными братьями, отправился на поле битвы, где вы недавно видели начало ритуала. Завершающая его часть оказалась на удивление короткой.

Разлагающиеся мертвецы задрожали, а затем поднялись. Улыбки на лицах друидов сменились гримасами ужаса. Мёртвые тела повалились на пропитанную кровью землю, а вырвавшиеся из них разъярённые духи напали на присутствующих. Не слишком-то разумно было позволять одержимому Амергину воскрешать мёртвых.

Получите часть 2 достижения «Ритуал в долине». Каждый член команды получает 2 **опыта**, 3 и теряет 2 . Проведите встречу со «Слуа» (фиолетовая, сложность 4). Начните бой с 4 маркерами в боевом резерве. Исследование окончено.

Падение Авалона — журнал исследований



(Изменения касаются только правил менгиров в Туатане.)

605

Менгиры в Туатане

В Туатане нет менгиров. Вы поглощены первозданным искажением. Все карты локаций остаются на поле, пока игра сама не обяжет вас убрать их. Однако вы не теряете  и не получаете  за то, что находитесь слишком далеко от менгира. Вместо этого действуют особые правила, указанные на картах локаций Туатана.



(Это новая строфа.)

717

См. строфу 700.

Красная смерть — журнал исследований



366

Вы вошли на тёмный склад — здесь пахло пылью и тухлятиной. Вдруг из темноты на вас бросилось отвратительное распухшее тело.

Проведите встречу с **«Чумным рабом»** (серая, сложность 4). Персонаж, чья активация становится первой в этом бою, сбрасывает карты, оставляя себе только одну карту и дополнительно по одной карте за каждый красный маркер в этой локации.

После встречи уберите все красные маркеры из этой локации. Если вы победили, см. строфу 50. В противном случае исследование окончено.

Особые правила

Озноб

(Изменения касаются последнего пункта правил озноба.)

– Маркер  не может оказаться в ячейке с маркером **озноба** или выше. Во время отдыха (или применяя другой эффект, позволяющий получать ), если вы не можете получить  из-за маркера **озноба**, вместо этого поместите маркер  на 1 ячейку ниже маркера **озноба**, затем потеряйте 1 **озноб**.

Эпический режим «Последнего рыцаря» (необязательно)

Вечная мерзлота

Если во время отдыха (или применяя другой эффект, позволяющий получать ) вы не можете получить  из-за маркера **озноба**, ничего не происходит — вы не теряете **озноб**.



10

Местные знахари были жрецами Всематери. Вас удивило, что они даже не слышали о культе Всеотца. Целители спросили, какое лечение вам нужно. От обморожений или от «умственной боли»?

- **Пройти согревающую терапию** (потратьте 2 **золота** за члена команды). См. строфу 8.
- **Избавиться от болезненных мыслей** (потратьте 1 **золото** за члена команды). См. строфу 12.
- **Уйти**. Вернитесь к строфе 6.



25

Мужчина поведал вам, что культ Всематери был самолично создан Морганой, чтобы заполучить власть над Круглым столом и всем Авалоном. По его словам, до этого главным божеством людей всегда был Всеотец. Мужчина и его товарищи нашли древние книги с описанием этой единственно истинной религии, восходящие ко временам оставленной Родины. Он добавил, что намерен нести эту веру мирно и справедливо, помогая нуждающимся и доказывая, что это жрецы и религия служат людям, а не наоборот.

Вернитесь к строфе 6.



1

Чайки резко кричали где-то над головой — забавный аккомпанемент для исторического события. И всё же эти крики вселяли надежду в людей, теснившихся на палубе «Придвена». Птицы так напоминали тех, что остались на Родине. Раз они жили здесь, в этих диковинных разноцветных туманах, то есть шанс, что и люди смогут.

Два десятка матросов тянули корабль на берег, и песок громко шуршал под килем. Наконец спустили трап, и на влажную землю тихой бухты ступил король — сухощавый мужчина в торжественном одеянии и с проседью в бороде.

— Пусть этот шаг будет первым из многих, — произнёс он так тихо, что его мало кто услышал. Затем он громко скомандовал: — Пусть остальные тоже причаливают!

Словно испугавшись его голоса, плотные облака искажённы на горизонте на миг разошлись. Рыцари и вельможи ахнули от удивления: вдалеке проступили очертания громадной стены из необычного пористого камня. Король не повёл и бровью. Он знал, что Авалон обитаем, но также знал, что у людей будет союзник, с которым ему вскоре предстоит встретиться.

Артур смотрел на Туатан, а со стены что-то смотрело на него. Мерцающий призрак со множеством глаз на множестве то появлявшихся, то исчезающих рук. Мгновение назад существо узрело конец истории, который настанет через тысячу лет. И засомневалось. Стоит ли позволять этой истории начаться? И если нет, то в его ли силах помешать появлению истинных защитников Авалона? Существо видело каждую секунду грядущего тысячелетнего мытарства, и ему не оставалось ничего иного, кроме как дать всему случиться.

Конец. Пока что...



290

Каждый персонаж получает 1 **опыт**. Получите карту секрета **68**.

Итак, у вас были инструменты и знания, необходимые для работы с менгирами. Всё, что оставалось сделать, — навесить и преобразить каждую статую.

Однако теперь путешествие должно было стать намного проще, ведь за месяцы странствий вы приобрели изрядный опыт в том, как рассеивать искажение магией. Вы чувствовали, что способны делать это почти без усилий.

Подсказка: работа с менгиром может привлечь Чёрного Скитальца, поэтому будет не лишним собрать союзников. Возможно, вам удалось завести друзей в Лесном Святилище, Плачущем Наблюдателе, Воющем Гнезде и Последнем городе.

Поздравляем! Вы закончили главу! Сбросьте все карты событий, включая активные миссии. Затем сохраните игру или возьмите карту «Подготовка к главе 14» и следуйте её указаниям, чтобы начать новую главу.

Исследование окончено.



438

Подул морозный ветер, и на травинках заблестел иней. Вы осознавали, что спите, но эта грёза была более достоверной, чем летний край, в котором вы находились. Внезапно обрётённая ясность мысли грозила вернуть вас в реальность, но вы противились этому, ведь место, где вы дремали, не было реальным! Реальный мир ожидал вас далеко отсюда. Всё вокруг потемнело.

Когда вы проснулись, над вами нависало серое небо, а на лицо падали снежинки.

Переверните свои карты секретов с ключевым словом «компаньон» лицевой стороной вверх. Сбросьте карту секрета 29. Сбросьте все карты локаций. Выложите в середине игровой зоны карту локации 238 (или 258, если локация 238 покинула игру), приложите к ней карту локации 237. Затем поместите всех персонажей в локацию 238 (или 258).

Поздравляем! Вы закончили главу! Сбросьте все карты событий, включая активные миссии. Затем сохраните игру или возьмите карту «Подготовка к главе 13» и следуйте её указаниям, чтобы начать новую главу.

Сон окончен.



445

Вы доставили пленника в поселение, и он поблагодарил вас за спасение от чудовища и голода. Он был счастлив вернуться в тюрьму... пока не узнал, какое наказание полагается за побег. Во время казни он осыпал вас последними словами. Его тело сбросили в отхожую яму, а старейшина сделал вам небольшой подарок.

Каждый персонаж получает 2 **славы**. Получите часть 2 достижения «Поручения». Сбросьте стопку активных миссий. Сбросьте карту секрета 12. Каждый член команды получает на свой выбор карту секрета «Огненное зелье» (54) или 1 **золото**.

Найдите и разыграйте карту события «Глава 2. Часть 4». Исследование окончено.



773

Авалон снова стал загадочным островом, покрытым клубящимися туманами. Немногочисленные выжившие предтечи покинули свои убежища и принялись укрощать силу искажённы для восстановления Туатана и всего, что разрушили люди.

Далеко-далеко, за вечно меняющимися морями, оборванные и одичавшие жители разорённого чумой края почувствовали: что-то изменилось. Сверхъестественное бедствие, мучившее их уже тысячу лет со дня пришествия людей на Авалон, без видимой на то причины окончилось.

См. строфу 900.



680

Вы шли и любовались окружавшей вас красотой. Далеко не сразу вы осознали, как же здесь жарко. Распаренный воздух отдавал душистыми смолами. Издали доносились задорная музыка и весёлые возгласы. Деревья были не ниже древа из Мангровой Толчеи. Они выглядели чересчур хорошо, словно были не настоящими деревьями, а их образом или идеей. Также вы заметили, что ваши раны затянулись, а мысли успокоились. Вы ощущали прилив сил. Вы словно стали лучшей версией себя.

Каждый персонаж сбрасывает все карты предметов с ключевым словом «компаньон» и переворачивает все карты секретов с этим ключевым словом: похоже, им не позволили войти в этот мир. Каждый персонаж сбрасывает маркер **озноба** (если у персонажей нет карты секрета 48), восстанавливает всё и , а также теряет весь . См. строфу 649.



699

Фетч решил стать настоящим Ланселотом. Он понимал рыцаря и чувствовал, что его истинная природа не помешает этому замыслу. Фетч поклялся путешествовать по миру, помогая нуждающимся, в надежде сделать Авалон местом, где люди и разумные порождения искажённы смогут мирно сосуществовать бок о бок. Но стоило этим словам слететь с его губ, как последние клочья искажённы развеялись, и он упал, крича от неизбывной боли.

Сбросьте карту секрета 59.

Если у вас есть часть 9 достижения «Поручения», см. строфу 714.

В противном случае см. строфу 796.



758

Мужчина назвал своё имя — Кизон. Увидев, что оно ни о чём вам не говорит, он объяснил, что он бог и что ему следовало прибыть раньше, но он странствовал по незнакомым южным землям и не заметил, как минула целая тысяча лет. Теперь ему оставалось лишь стать вашим покровителем и дать своё благословение.

Кизон коснулся вашей головы, и вы ощутили его загадочную необъятную силу. Затем он покинул вас так быстро, что через несколько мгновений его уже и след простыл.

Получите часть 8 достижения «Друзья». Каждый персонаж получает 2 **опыта**, полностью восстанавливает и , а также теряет весь . Исследование окончено.

Особые правила

(Изменения касаются правил черты «цель».)

Цель (условие). Выберите члена команды по условию в скобках (рядом со словом «цель»). Он становится целью врага. Если подходящих персонажей несколько, выберите одного из них случайным образом. Поместите на планшет персонажа-цели счётчик черепом вверх. Все атаки врага на этапе 3 (атака врага) нацелены на этого члена команды, даже если активирован другой персонаж.

Пример: черта «цель (мин. )» означает, что во время активации всех персонажей атака врага будет проводиться по члену команды с наименьшим количеством очков .

Черта «цель (случайная)» означает, что цель выбирается случайным образом (например, броском кубика).

Персонаж, выбранный целью, всегда применяет все эффекты карт в комбинации и эффекты собственных карт предметов точно так же, как если бы он был активным персонажем.

Подготовка к кампании

(Изменения касаются пункта III подготовки мира.)

3. Подготовка мира

Подготовьте мир по обычным правилам со следующими изменениями:

I. Положите локацию 301 в середину игровой зоны, поместите сверху фигурки всех персонажей, участвующих в кампании. Это начальная локация.

II. Не помещайте на неё менгир!

III. Не прикладывайте к ней другие карты локаций.

IV. Возьмите все карты встреч с символом «Эпохи легенд» (). Добавьте к ним указанные ниже карты из базовой игры.



3

Если у вас есть часть 6 достижения «Необычные встречи», см. строфу 7. В противном случае прочтите:

Подойдя к ним, вы заметили, что они взирают на вас не просто с любопытством, а почти с благоговением. Самый старый землекоп сказал, что их охотники видели, как неподалёку на западе какие-то ловкачи поколдовали с менгиром, и это развеяло искаженье. Он поинтересовался, не вы ли это были.

- Да. См. строфу 6.
- Нет. См. строфу 2.



1

По-видимому, авалонцы боялись лика. Обходной путь стоил им немало времени и усилий.

Когда вражеская армия попадает в эту локацию, поместите сюда 2 фишки времени (не забудьте убрать одну из них в начале текущего дня).

Если в начале дня в этой локации лежит фишка времени, уберите её и не применяйте эффекты карты приказа.



Менгир

Нужны **все персонажи** и карта секрета «Менгирные ритуалы» (II).

Потратьте 1 , 1 **магию** и 1 **еду** (за персонажа): поместите в эту локацию новую фигурку менгира. Положите на основание менгира 3 красных маркера.

См. раздел «Усиленные менгиры» в начале этого журнала исследований.

338 ЛАГЕРЬ ГЕОЛОГОВ

Земля треснула, обнажив пласты своей многовековой геологической истории, торчавшие, словно края стального нагрудника, пробитого копьеострелом.

У каждой скалы был свой неповторимый абрис: одна напоминала сгорбленного старика, а другая — пасть демона, готового проглотить вас с потрохами. У подножия скал пестрело небольшое скопление палаток. Вы были рады: встретить в этой отдалённой части острова людей — большая удача.

Если у вас нет части 1 достижения «Добытчики», см. строфу 3.

Если у вас есть часть 6 достижения «Добытчики» и нет части 2 достижения «Судья», см. строфу 11.

Если вы проходите главу 13, см. строфу 19.

В противном случае выберите одно:

- **Посетить лагерь** (нужно хотя бы 2 **славы**). См. строфу 12.
- **Добыть полезные ископаемые** (потратьте 3 , нужна хотя бы 1 ). В толще скал сверкали прожилки ценных металлов, но, чтобы добыть их, требовались объединённые усилия многих людей. См. строфу 7.
- **Посетить подземный «архив»** (нужна часть 7 достижения «Добытчики»). См. строфу 21.
- **Уйти**. Исследование окончено.

2

Лагерь был невелик, но люди постарались обустроить его как можно уютнее. У них была походная кухня с богатым запасом провизии и лавка, где продавалось шахтёрское снаряжение.

- **Поторговать с добытчиками**. См. строфу 12.
- **Посетить начальницу лагеря**. См. строфу 4.
- **Успокоить добытчиков** (нужна часть 6 достижения «Добытчики»). См. строфу 17.
- **Отдохнуть и набраться сил** (это закончит день). Жизнь в лагере была неприветлива, но тут вы чувствовали себя лучше, чем во многих местах, которые посетили за долгое время. См. строфу 14.
- **Уйти**. Исследование окончено.

4

Начальница привела вас в свою палатку. Лишь оставшись с ней наедине, вы заметили, насколько она измождена. Нести ответственность за крохотную частичку человечества посреди искаженья было тяжёлым бременем. Она сказала, что ваше прибытие ничуть не облегчило её работу, и попросила вас покинуть лагерь как можно скорее, желательно насовсем.

- **Попросить у неё помощи в вашей миссии**. Сказать ей, что вас направили в Тинтагель с важным заданием. См. строфу 15.
- **Спросить, зачем ей нужен Мерлин**. См. строфу 10.
- **Покинуть палатку**. См. строфу 2.

5

Добытчиков охватила паника. Некоторые бросились разбирать палатки, намереваясь отправиться в Тинтагель. Начальнице лагеря едва удалось их остановить, хотя ваши слова не на шутку встревожили и её саму.

Получите часть 6 достижения «Добытчики». Затем выберите одно:

- **Поинтересоваться, зачем ей нужен Мерлин**. См. строфу 10.
- **Оставить женщину наедине с её заботами**. См. строфу 2.

339

2

Сила воли оставила вас. Вы побежали к дыре в стене, и в тот же миг из соседнего отверстия вылез человек, искажённый и обезображенный до неузнаваемости. Он бросился на вас. Резкая боль от его укусов развеяла морок, и вы приготовились дать ему отпор.

Каждый член команды теряет 1 . Проведите встречу с «Обезображенным» (фиолетовая, сложность 2). В этом бою каждый персонаж сбрасывает 2 карты в начале своей первой активации. При любом итоге получите часть 3 достижения «Опасности Авалона». Исследование окончено.

355

12

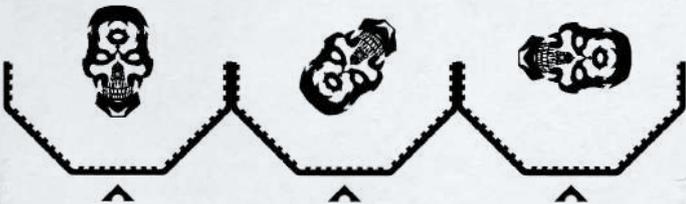
Путник присел на корточки рядом со скелетами. Узор на лоскутах ткани, прикрывавших кости, говорил о том, что когда-то эти люди жили на Родине, далеко на севере от Камланна. Путник нашёл кое-какие инструменты и решил, что, должно быть, эти покойники и построили брохи. Он также обнаружил обломки оружия. Похоже, несчастные защищались от кого-то, но в итоге погибли. Путник был потрясён: оказывается, люди уже высаживались на Авалоне, однако выжить им не удалось.

Каждый член команды получает 1 . Вернитесь к строфе II.

358

18

Если у вас есть часть 7 достижения «Судья» или часть 9 достижения «Наследие», перейдите к:



В противном случае исследование окончено.

372

2

С уступов на вас обрушился настоящий град стальных копий.

Каждый член команды теряет 3  (-1, если у него есть экипированная броня, и ещё -1, если у него есть экипированный щит). Каждый командир теряет 1 **славу**.

Исследование окончено.

372

4

Ступени охранялись парой десятков вражеских копье-стрелов. Даже отсюда можно было разглядеть несколько входов в пещеры, в основном на втором и третьем уступах. Наблюдая за ними, вы заметили, как несколько авалонцев заносят в пещеры огромные корзины с фруктами и мясом.

Если вы проходите главу 5, см. строфу 18. В противном случае прочтите:

Вы разбили лагерь в недосыгаемости от вражеских стрелков и осмотрелись. Захватить уступы без тщательной подготовки едва ли получится. Хорошим тактическим ходом было бы дожидаться погоды, которая скроет передвижение ваших людей.

- Соорудить лестницы (потратьте 2  за персонажа). На их постройку уйдёт время, но они помогут залезть на уступы. Получите часть 2 достижения «Стратег». Затем сделайте новый выбор.
- Послать за усиленными ростовыми щитами (потратьте 3 **золота** за персонажа). За звонкую монету оружейники Тинтагеля могут создать щиты, которым и стальные копыя нипочём. Получите часть 1 достижения «Стратег». Затем сделайте новый выбор.
- Наложить на солдат защитные чары (потратьте 2 **магии** за персонажа). Есть заклинания, которыми можно отражать вражеские копыя. Получите часть 3 достижения «Стратег». Затем сделайте новый выбор.
- Начать атаку (нужны все персонажи). См. строфу 3.
- Пойти без солдат (нужны все персонажи). См. строфу 9.
- Уйти. Исследование окончено.

372

5

Сражение началось...

Если у вас нет ни части 1, ни части 3 достижения «**Стратег**», сбросьте 1 свой отряд и потеряйте 1 **славу**. Многие погибли, не добрав до первого уступа.

Если у вас нет части 2 достижения «**Стратег**», сбросьте 1 свой отряд и потеряйте 1 **славу**. Восхождение оказалось затяжным и изматывающим. Вражеские стальные копья выкашивали солдат.

Сложите  всех оставшихся отрядов. Добавьте к сумме:

- 1, если у командира есть хотя бы 3 очка ;
- 1, если у командира есть хотя бы 3 очка ;
- 2, если открыто случайное событие «**Густой туман**», «**Завывающий ветер**» или «**Ураган**»;
- -2, если открыто случайное событие «**Ясная погода**» или «**Прекрасная погода**».

Если итоговый результат 4 или меньше, см. строфу 13. Если 5 или больше, см. строфу 6.

372

18

Вы сидели на придорожном камне и глядели на возвышавшиеся уступы со смесью отчаяния и беспомощности. Будь у вас целая армия, вы, возможно, захватили бы их, но что вы могли сделать в одиночку? Просить помощи в Тинтагеле — дело тщетное. Там всю готю готовят к нападению великанов. К тому же какой солдат пойдёт за вас умирать? Вы никто и звать вас никак. Что же делать?

Вы хотели было уйти, как вдруг заметили у подножия первого уступа тело змея, утыканное стальными копьями. Похоже, вражеские воины, стережущие подходы к уступам, от нечего делать расстреливают змеев. Возможно, если подманить к ним новое чудовище, они отвлекутся на него, а вы тем временем незаметно прокрадётесь в пещеру...

- **Выманить змея** (нужны все персонажи, потратьте 8 **еды**). См. строфу 19.
- **Проскользнуть на утёсы самостоятельно** (нужны все персонажи). См. строфу 9.
- **Уйти**. Исследование окончено.

372

8

Сражение началось...

Если у вас нет ни части 1, ни части 3 достижения «**Стратег**», сбросьте 1 свой отряд и потеряйте 1 **славу**. Многие погибли, не добрав до первого уступа.

Если у вас нет части 2 достижения «**Стратег**», сбросьте 1 свой отряд и потеряйте 1 **славу**. Восхождение оказалось затяжным и изматывающим. Вражеские стальные копья выкашивали солдат.

Сложите  всех оставшихся отрядов. Добавьте к сумме:

- 1, если у командира есть хотя бы 3 очка ;
- 1, если у командира есть хотя бы 3 очка ;
- 2, если открыто случайное событие «**Густой туман**», «**Завывающий ветер**» или «**Ураган**»;
- -2, если открыто случайное событие «**Ясная погода**» или «**Прекрасная погода**».

Если итоговый результат 2 или меньше, см. строфу 13. Если 3 или больше, см. строфу 6.

372

21

Возле первого уступа вы заметили свежий труп, пронзённый чёрным стальным копьем. Похоже, несмотря на недавнее отступление, авалонцы не хотели отдавать людям этот стратегически важный участок. После беглого осмотра местности вы заметили копьестрелов, занявших наименее людные уступы, вероятно, в надежде использовать их в качестве плацдарма для возвращения этой территории.

- **Осмотреть уступы** (нужно особое событие К). См. строфу 4.
- **Штурмовать уступы** (нужно особое событие К). См. строфу 3.
- **Поохотиться у подножия уступов** (потратьте 1 ). См. строфу 16.
- **Уйти**. Исследование окончено.

372

9

Вы попробовали незаметно забраться на уступы.

Поместите фишку миссии в эту локацию. Затем бросьте кубик. Добавьте 1 за каждое очко ваших  и .

Если итоговый результат 6 или меньше, см. строфу 10. Если 7 или больше, см. строфу 7.

398

11

Вы подняли оружие. Их не убедить в том, что вы не чудовище. Гавейн приготовился к бою, а остальные в страхе разбежались.

Проведите встречу с «**Убийцей чудовищ**» (серая, сложность 3). При любом итоге поместите красный маркер в эту локацию. Получите часть 1 достижения «**Вражеская территория**». Исследование окончено.



(В этом разделе правил после пункта «Смена командования» добавлен пункт.)

10

Фуражировка

Каждый командир может выполнять следующее действие:

Фуражировка. Получите 1 еду или 1 золото за каждый отряд под вашим командованием.



35

— Я знала: сто́ит мне сойти на берег, Артур будет нудеть, чтоб его не бросала. Но я и так впустую потратила на него лучшие годы жизни. Он полагает, что я... просто должна быть рядом, как подобает хорошей покорной сестре. Но я уже сыта по горло. Будет лучше, если я попросту исчезну.

- **Сказать ей, что она нужна Артуру в Тинтагеле.** См. строфу 142.
- **Узнать, что она здесь делает.** См. строфу 7 в книге секретов.



53

Воплощение Отца-Оленя было уже высотой с гору, вы заметили его ещё издали. Остановить его здесь, на подступах к Древесному храму, будет нелёгкой задачей.

Подсказка: не дайте этой локации погрузиться в искаженье до боя с воплощением Отца-Оленя. Это отменит ваш прогресс.

Выберите, как подготовиться:

- **Выкопать глубокие ямы и замаскировать их** (потратьте 6 (-1 за каждый ваш отряд)). Это должно его ненадолго задержать. Поместите кубик стража в эту локацию. Затем сделайте новый выбор.
- **Соорудить баллисты** (потратьте 1 , а потом потратьте 6 золота (-1 за каждое очко вашей)). Возможно, заострённые брёвна пробьют его шкуру. Поместите фиолетовый маркер в эту локацию. Затем сделайте новый выбор.
- **Размягчить землю при помощи магии** (потратьте 1 , а потом потратьте 5 магии (-1 за каждое очко вашей)). Он увязнет в трясине. Поместите в эту локацию счётчик черепом вверх. Затем сделайте новый выбор.
- **Раздобыть амфоры с воспламеняющимся маслом и взрывчатый порошок** (потратьте 1 , а потом потратьте 5 славы (-1 за каждое очко вашей)). Это его отвлечёт. Поместите в эту локацию счётчик Граалем вверх. Затем сделайте новый выбор.
- **Вооружить солдат топорами и пиками** (потратьте 1 , сбросьте 1 карту отряда). Они смогут ранить его, если подберутся близко. Поместите красный маркер в эту локацию. Затем сделайте новый выбор.
- **Снабдить солдат длинными верёвками** (потратьте 1 и 1 золото, сбросьте 1 карту отряда). Они попробуют связать ему ноги. Поместите фишку миссии в эту локацию. Затем сделайте новый выбор.
- **Дождаться воплощения Отца-Оленя.** Вы были готовы! См. строфу 91.
- **Пока что уйти.** Исследование окончено.



155

Где ещё возводить наблюдательный аванпост, как не напротив вражеских ворот? Вы выбрали небольшой холм на своей стороне ущелья и приказали людям копать. Единственным источником камня в этих краях была стена Туатана, так что вы направили рабочих с кирками, чтобы отколоть куски покрупнее.

Скрежет дробящегося искаженье-камня разнёсся по всему ущелью, и в тот же миг на другом его конце стало происходить нечто тревожное. В каньон втекло искаженье, в котором то и дело мелькали какие-то крупные фигуры. Вражеская армия! Чем ближе она подступала, тем многочисленнее казалась. Враги не смогли стерпеть варварского разрушения стен своего вечного города. Вы приказали возросить строительство и немедленно отступить.

Поздравляем! Вы завершили миссию! Каждый персонаж получает 1 опыт и теряет 2 . Если в открытых локациях есть вражеская армия, сбросьте её. Переместите всех персонажей из локации «Устье Туатана» (305) в локацию «Страшные земли» (328). Не применяйте эффект этой новой локации.

Поместите в локацию «Устье Туатана» (305) новую вражескую армию, состоящую из всех доступных карт секретов 85 и 86, а также карты секрета 99. Выложите эти карты лицевой стороной вверх. Сбросьте текущую карту приказа и получите карту секрета «Розыск» (79). Замените особое событие В в колоде событий на особое событие Д. Сбросьте карту активной миссии и разыграйте карту «Глава 12. Часть 3» из колоды событий. Не меняйте порядок остальных карт в колоде.

Исследование окончено.



411

Внезапно вы заметили быстро увеличивавшийся в размерах силуэт, плывший к вам сквозь толщу воды. Вы едва успели отпрыгнуть в сторону, как на песок вывалилось огромное существо, напоминавшее мечехвоста.

Проведите особую фиолетовую встречу с «Глубоководным членистоногим» в строфе 444.



568

Вечером после битвы, когда вы смотрели за тем, как из Тинтагеля уносят тела авалонцев, к вам подбежал запыхавшийся гонец. Сегодня боги были милостивы к людям! Пока вы отражали осаду Тинтагеля, Артур одержал крупную победу на западе. Он велел вам присоединиться к нему в захваченном искажённом форте, а по пути узнать, что случилось с обозами, которые везли ему припасы, но так и не добрались до армии.

Поздравляем! Вы завершили миссию! Каждый персонаж получает 1 **опыт** и 3 **славы**. Если у вас есть карта секрета 46, сбросьте её. Уберите карту локации «Искажённый форт» (347) из игры и замените её картой локации «Захваченный искажённый форт» (350). Замените карту локации «Осаждённый Тинтагель» (387) на карту локации «Тинтагель» (380) и перенесите на неё все фигурки. Уберите из игры карту активной миссии. Найдите и разыграйте карту «Глава 10. Часть 3».

Исследование окончено.



444

Если вы победили, получите часть 3 достижения «Необычные встречи», вернитесь к строфе 8 локации «Обратный фьорд» (317) и сделайте новый выбор.

В противном случае исследование окончено.

ГЛУБОКОВОДНОЕ ЧЛЕНИСТОНОГОЕ  10

Увалень
Только первая карта, разыгрываемая в каждой активации, может принести 

0—4	» 5 
5—7	» 1  , потеряйте 
8—9	» 2  , получите 1 

Тактика: 2  , потеряйте 

Добыча: 4 **еды**.
Награда: 1 **магия**.



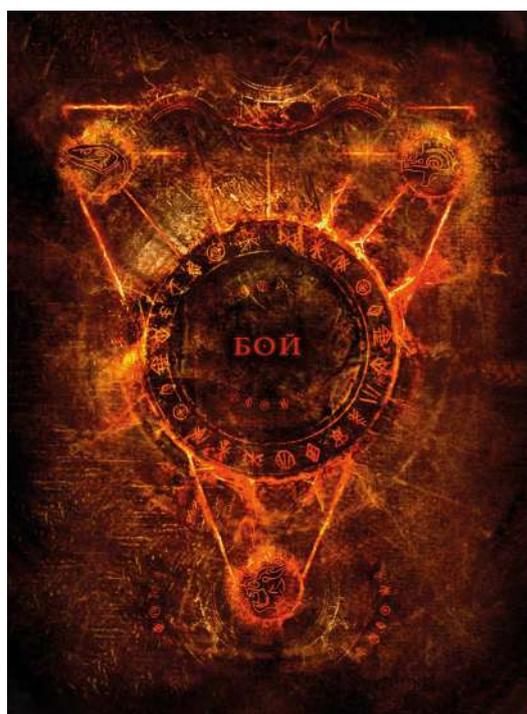
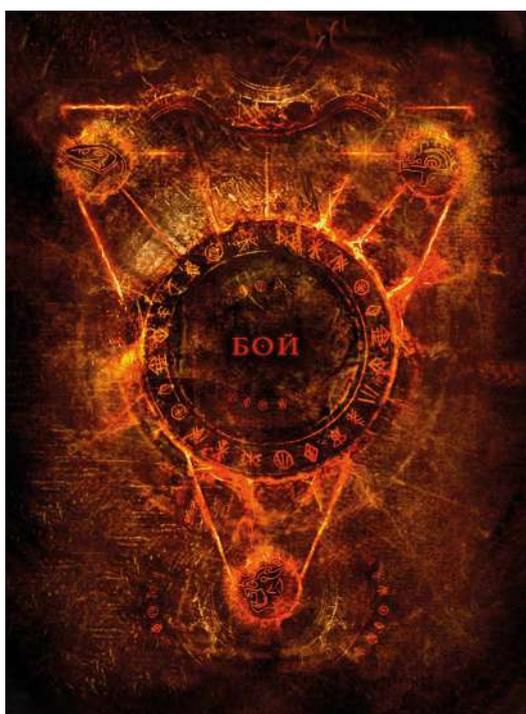
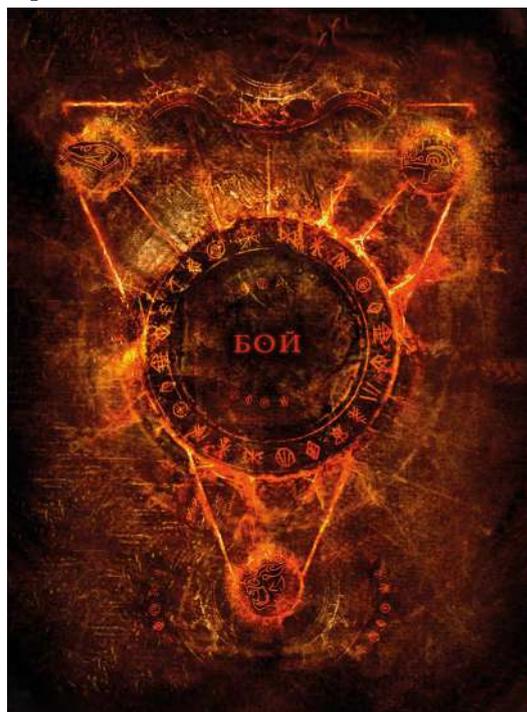
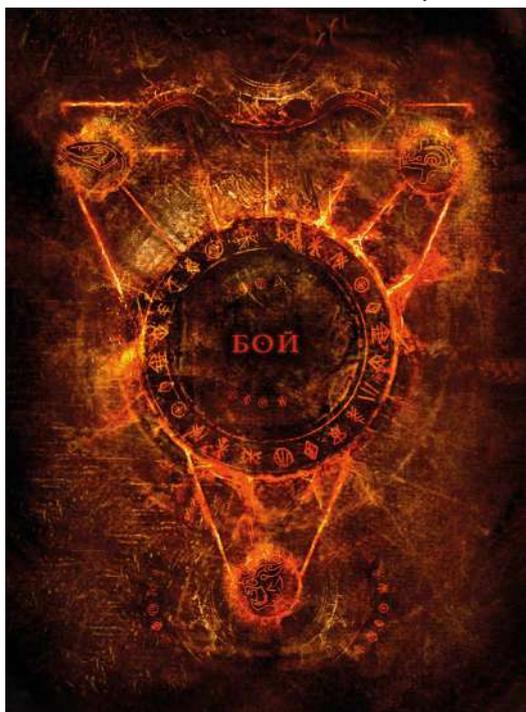
Падение Авалона — карты

Улучшенные карты боя



Падение Авалона — карты

Улучшенные карты боя

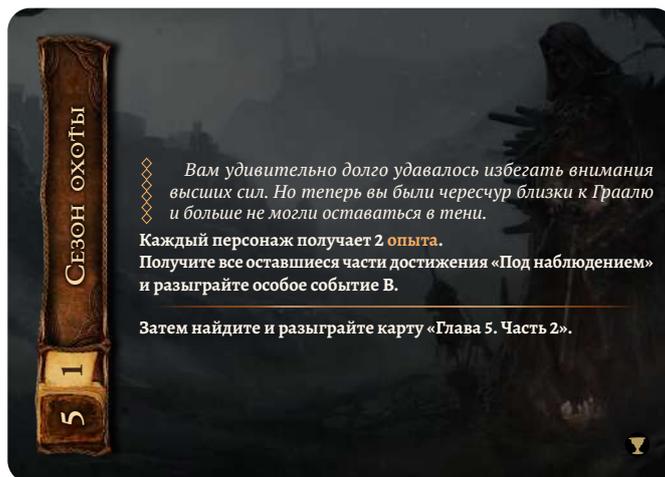


Падение Авалона — карты

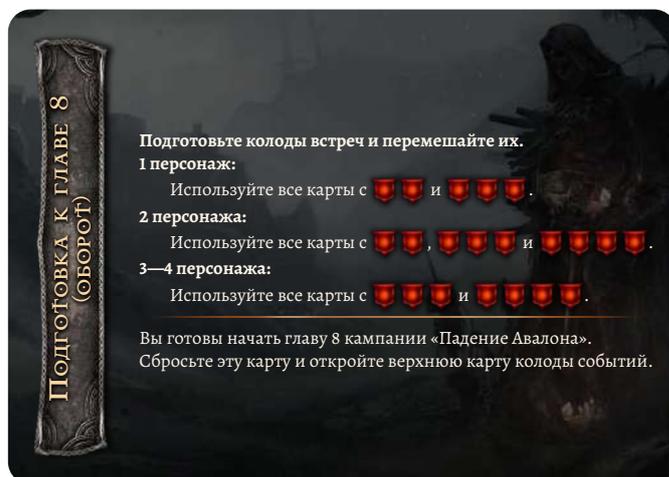
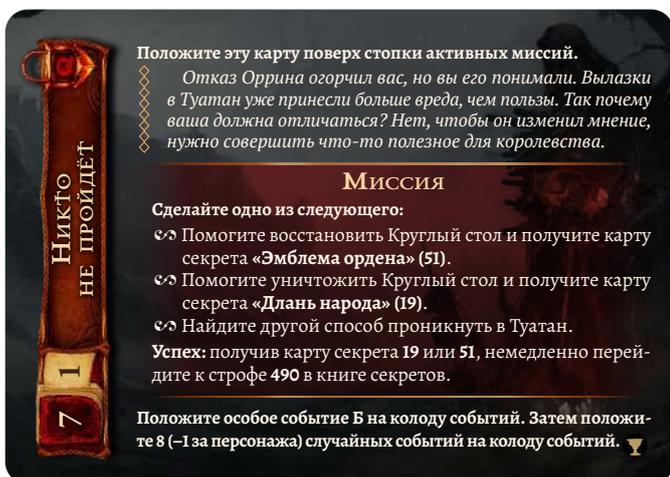
Базовые карты дипломатии



Карта сюжетного события



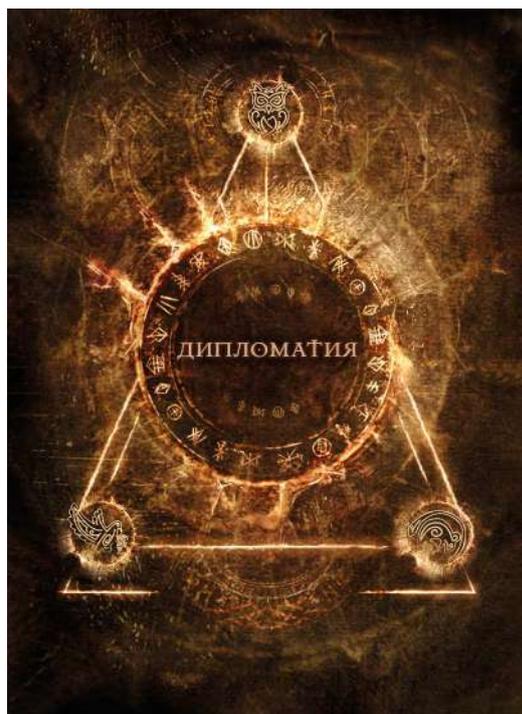
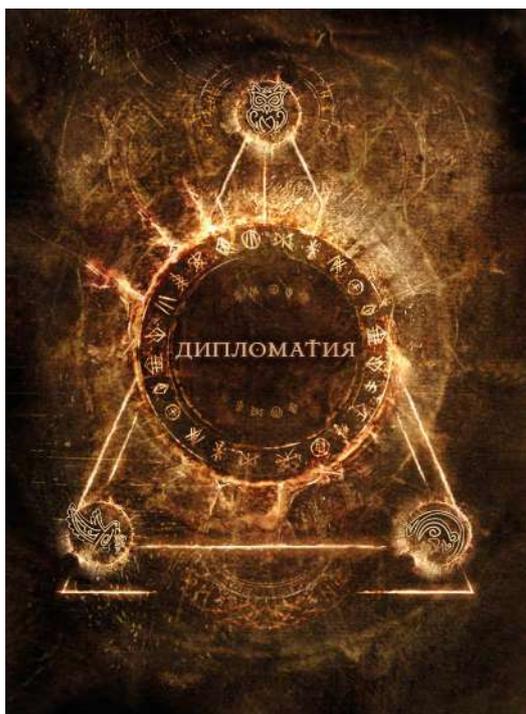
* Карты сюжетных событий (для первого издания)



Падение Авалона — карты

Базовые карты дипломатии

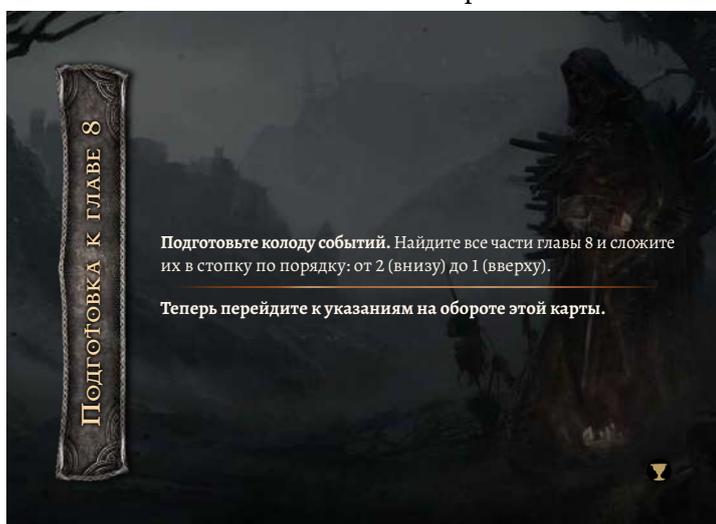
Обороты карт для двусторонней печати



Карта сюжетного события



* Карты сюжетных событий (для первого издания)



Падение Авалона — карты

Карты встреч (по 2 шт.)

Туманоходец 5

Он часто охотится в клубах искажёнья.

Засада
Если ваша стала равна 0, отступите из боя.

0—1 » Потеряйте и 2
2—3 » Потеряйте и 1
4 » Потеряйте 1

Тактика: потеряйте 1

Награда: получите 1 .
Добыча: 2 магии.

Жуткий плющ 14

Все останки из погребального кургана перемешались воедино и превратились в ползучий ужас.

Увалень, раскол

0—3 » 2 , потеряйте
4—7 » 4 , потеряйте
8—9 » Потеряйте
10—13 » 3

Тактика:

Награда: 1 слава.
Добыча: 2 золота.

Бестелесный голод 13

Испытывая неописуемый голод, тело сперва съедает само себя.

Защита, тактик

0—3 » 3
4—5 » 2 или сбросьте 1 предмет
6—8 » 3
9—12 » 2 , потеряйте

Тактика: потратьте 1 еду или

Награда: 1 опыт, 1 магия.

Разъярённый кабан 6

В своей отчаянной попытке сбежать от искажёнья он не остановится ни перед какой преградой.

Рывок

0—1 » 1 , потеряйте
2 » 3
3—4 » 1 , потеряйте
5 » 3 ,

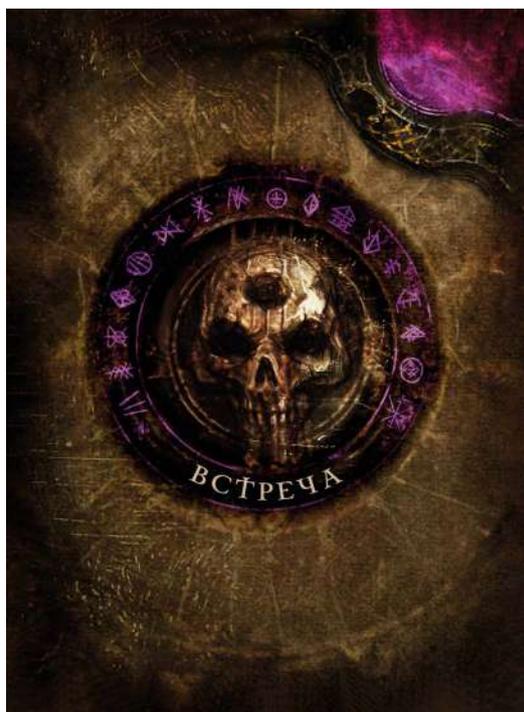
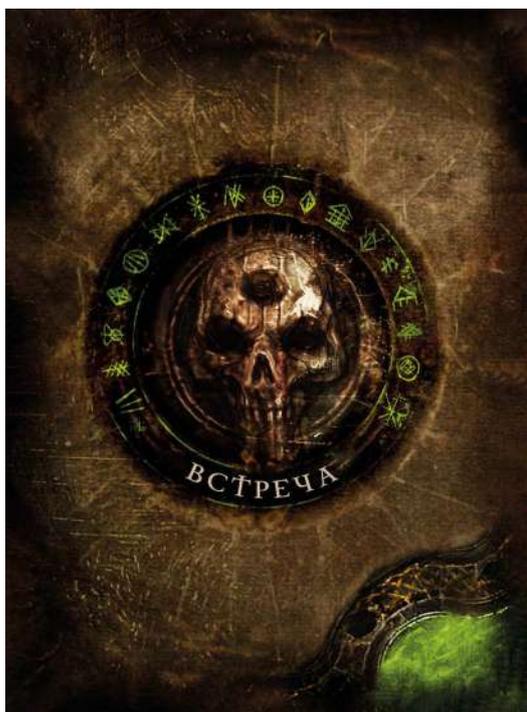
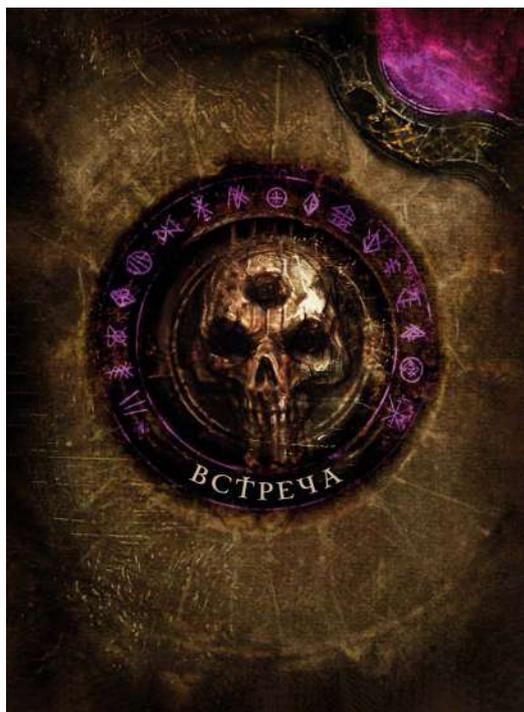
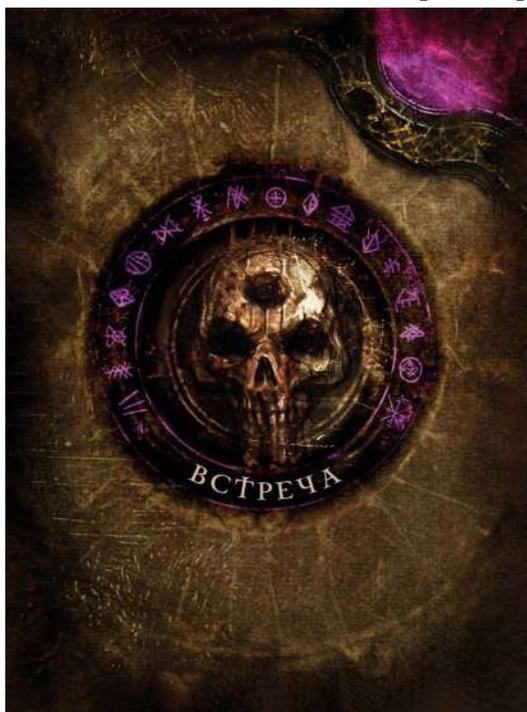
Тактика:

Добыча: 3 еды.



Падение Авалона — карты

Карты встреч (по 2 шт.)



Обороты карт для двусторонней печати

Эпоха легенд — карты

Карты локаций



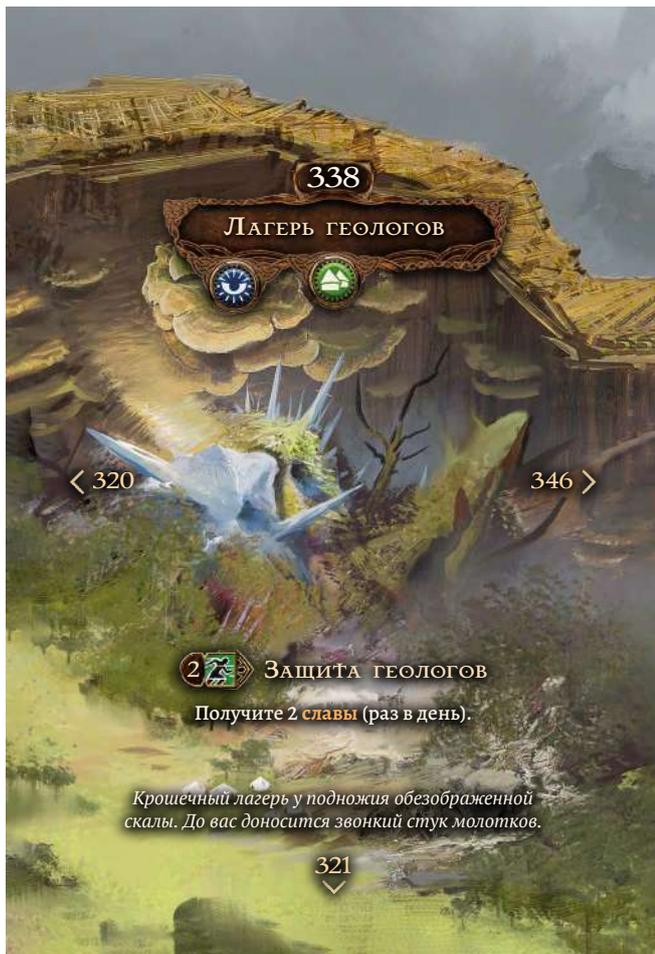
Красная смерть — карты

Карта продвинутого навыка



Эпоха легенд — карты

Карты локаций



Красная смерть — карты

Карта продвинутого навыка

