

# DESCENT:

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION

WETA



КНИГА  
ПРИКЛЮЧЕНИЙ

## КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Эта книга содержит 20 приключений для игры Descent: Journeys in the Dark Second Edition. Независимо от того, играют игроки одиночный квест или несколько квестов, объединенных в кампанию «Руна Тени», эта Книга Приключений предоставит всю необходимую информацию для расстановки и игры.

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Каждое приключение в игре представлено семью разделами, подробно рассмотренными ниже. Большинство приключений содержит 2 столкновения, которые играют последовательно. Если под заголовком приключения не написано «Столкновение I» или «Столкновение II», значит это приключение состоит из 1 столкновения. Ниже перечислены основные разделы приключения:

### ВВЕДЕНИЕ

Каждое приключение начинается с выделенного курсивом текста, в котором поясняется, почему герои рискуют своими жизнями и что они должны сделать для победы. Игрок за Властелина громко читает этот текст героям перед началом приключения.

### МОНСТРЫ

В этой части перечисляются типы монстров, участвующих в приключении. Обычно там пишутся названия типов **ТРЕБУЕМЫХ ГРУПП МОНСТРОВ** и **КОЛИЧЕСТВО ОТКРЫТЫХ ГРУПП МОНСТРОВ**. В качестве открытой группы монстров Властелин может выбрать любой не использующийся еще тип монстров, имеющий хотя бы одну иконку особенности из списка указанных наверху страницы (сбоку от названия квеста). Смотри диаграмму ниже.

Властелин берет карты всех монстров (соответствующего Акта), подбирает требуемые и выбирает монстров для открытой группы, затем кладет все эти карты в свою игровую зону. Задняя сторона всех карт монстров имеет список ограничений количества монстров этой группы в зависимости от числа героев в игре. Сколько монстров

прислужников может быть на карте указано в желтом квадрате, а монстров-вожжков - в оранжевом. Во время расстановки Властелин расставляет на карте фигурки исходя из ограничения на количество групп монстров и самих монстров в группах.

### РАССТАНОВКА

Раздел «Расстановка» включает в себя инструкции по созданию приключения, а также где нужно расставлять фигурки монстров, жетоны поиска, жетоны объектов и другие элементы игры. Тут частенько упоминаются названия фрагментов карты, специфических иконок и элементов на карте квеста. Обычно расстановку приключения делает Властелин, по всем вопросам сверяясь с инструкциями. Если не обозначено иное, фигурки героев можно ставить в любой клетке фрагмента карты «Вход».

Фигурки монстров можно ставить в любой клетке на фрагменте карты, указанном в инструкции к квесту, при условии, что эта клетка - пустая. Если на указанном фрагменте карты недостаточно места для всех монстров группы, не поместившиеся монстры ставятся в любые ближайшие свободные клетки. Властелин раскладывает на карту жетоны поиска, исходя из количества героев в игре. Если в игре 2 героя, жетоны кладутся на карту на места, отмеченные кружками с цифрой «2» внутри. Если героев трое - на места, отмеченные кружками с цифрой «2» и «3» внутри. Если четверо - на места, отмеченные кружками с цифрой «2», «3» и «4» внутри. В некоторых квестах используется особый жетон поиска. Обычно он представляет собой специфический для данного квеста предмет, который герои должны найти. Возможное местоположение этого предмета на карте показано кружками с «\*» внутри. При необходимости разместить такой жетон Властелин берет особый жетон поиска и обычные жетоны поиска в общем количестве равном кружкам с «\*» на карте. Затем он тайне от других раскладывает по одному жетону лицом вниз на каждую помеченную кружком с «\*» клетку на карте. Если не указано иначе, Властелин может выбрать местоположение

особого жетона поиска.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Раздел «Специальные правила» содержит разъяснения специфических правил для конкретного приключения. Здесь же указываются правила для жетонов объектов и жителей, используемых в квесте. Специальные правила нужно читать внимательно, ибо понимание их является залогом победы в приключении!

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В части «Подкрепление» разъясняется, как Властелин получает подкрепления (дополнительных монстров). Если не указано иначе, Властелин никогда не может поставить монстра на карту сверх лимита группы (размер и состав зависит от количества героев в игре и указан на обратной стороне карты этого монстра). В большинстве случаев это означает, что Властелин не может поставить фигурку монстра на карту, пока хотя бы одного такого монстра не убьют. Это называется «соблюдением лимита группы». Если на необходимом фрагменте карты нет свободного места, монстр, прибывший в качестве подкрепления, ставится на ближайшую свободную клетку.

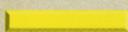
### ПОБЕДА

В разделе «Победа» описаны условия для победы и окончания приключения. Заметьте, что во многих квестах результаты Столкновения I влияют на Столкновение II и в некоторых квестах Столкновение I не имеет победителей. Когда одна из сторон выигрывает Столкновение I, она не побеждает в текущем квесте, а иногда получает преимущества в Столкновении II. Эти преимущества описаны в каждом конкретном приключении.

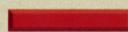
### НАГРАДА

По окончании последнего столкновения квеста в части «Награда» описано какое вознаграждение получают Властелин, герои, а также дополнительное вознаграждение победителю квеста. Это имеет значение только при прохождении игры в режиме кампании. Игнорируйте эту часть, если играете одиночное приключение.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



ДВЕРЬ



ЗАКРЫТАЯ ДВЕРЬ



ЖЕТОНЫ ОБЪЕКТОВ



ЖЕТОН ПОИСКА



ЖЕТОН ЖИТЕЛЯ



ОСОБЕННАЯ КЛЕТКА

## ОСОБЕННОСТИ МОНСТРОВ



КУЛЬТУРА



ХОЛОД



ТЬМА



ЖАРА



ЗДАНИЕ



ВОДА



ГОРЫ



ДИКОСТЬ



ПРОКЛЯТЬЕ



ПЕЩЕРА



Путешествуя в Архинн, вы наталкиваетесь на всё ещё тлеющие останки каравана. Один из охранников каравана одетый в ливреи Барона Грейгори лежит раненый поблизости. «Засада» он задыхается. «Это эттин посылает своих прислужников в Архинн по секретному пути! Как он узнал о нём?» Впереди вы видите громадную, двухголовую фигуру эттина. «Он сказал, что его зовут Маулер. Вы должны остановить его!» Маулер с гоблинскими прислужниками следуют секретным маршрутом, чтобы напасть на Архинн, владения Барона Грейгори.

Если слишком много его гоблинов сбежит по секретному пути, то Маулер одержит победу над вами. Ваша цель состоит в том, чтобы убить его прежде, чем это произойдет.

**МОНСТРЫ**

Гоблины-лучники, Эттины.

**РАССТАНОВКА**

Расставьте гоблинов-лучников в локации «Дикий Сад». Расставьте эттинов в локации «Костровище». Тёмный властелин выбирает одного из эттинов. Этот эттин будет Маулером. Маулер получает по два дополнительных здоровья за каждого героя в игре. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Гоблины-лучники могут покидать карту через локацию «Выход». Каждый раз, когда гоблин-лучник (вожак или прислужник) покидает карту, Тёмный властелин кладет 1 жетон усталости в свою игровую зону.

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

В конце каждого своего хода Тёмный властелин может поставить одного гоблина-лучника в локацию «Дикий сад», соблюдая лимит группы.

**ПОБЕДА**

Если Маулер побеждён, громко прочитайте следующее:

*Одна из голов эттина падает на его колени, испуская ворчливый вопль. Другая голова изо всех сил пытается заговорить: «Хотя мы можем умереть, мы - всего лишь слуги всемогущего Властелина. Наш хозяин будет торжествовать, в конце концов! Архинн падёт!» После чего обе головы замолкают и животное падает.*

Победа Героев!

Как только в игровой зоне Властелина появляется 5 жетонов усталости, громко прочитайте следующее:

*Маулер бьёт Вас и поворачивается, чтобы уйти. Его две головы говорят в один голос. «Этого достаточно, мои маленькие друзья. Наше сообщение отправлено. Жалкие людишки Архинна теперь знают, что нужно бояться сил Властелина!» Эттин и гоблины исчезают в дикой местности, оставляя Вас, залечивать раны.*

Победа Властелина!

**НАГРАДА**

Независимо от победы или проигрыша каждый игрок получает 1 очко опыта. В следующих квестах сторона-победитель будет награждаться золотом, очками опыта и, возможно, другими наградами.



Доклады об осаждающих фермерские угодья гоблинах к северу от Архинна приводят вас сюда. И расплата за запах гари в воздухе уже близка! С оружием наизготовку вы несетесь вперед и натываетесь на забрызганного кровью человека, одетого в грубую, домотканую одежду. Он кричит «Гоблины! Они – воруют всё, что не прибито гвоздями и сжигают остальное! Они забрали моего брата, они забрали Фредерика!» Вам бы лучше спасти как можно больше зерновых, или Архинн ждет голодная зима. Но что могло сделать гоблинов такими ненасытными?

### МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Расставьте гоблинов-лучников в локации «Выход». Расставьте монстров из открытой группы в локации «Пастбище». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Разложите 4 красных жетона объекта в отмеченных местах в локации «Ферма». Это будут снопы пшеницы.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Каждый жетон объекта это сноп пшеницы, который гоблины должны украсть и утащить в свою пещеру.

### СБОР СНОПОВ

В качестве 1 из действий, находящийся рядом со снопом герой или гоблин-лучник может его поднять. Одновременно каждая миниатюра может нести только 1 сноп.

### ВОРОВСТВО СНОПОВ

Если гоблин-лучник, несущий сноп пшеницы, покидает карту через Выход, Властелин забирает красный жетон объекта себе для подсчета количества украденных снопов. Это будет иметь значение в Столкновении II.

### СКЛАДИРОВАНИЕ СНОПОВ

В качестве 1 из действий, находящийся рядом с уникальными клетками (помечены красными крестами внизу Фермы) и переносящий сноп пшеницы герой может выбрать её складирование. В этом случае жетон спасенной пшеницы убирается с карты в коробку с игрой. Властелин не получит этот жетон, так как не смог его украсть.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить одного гоблина-лучника в локацию Выход и 1 монстра из открытой группы в локацию Вход, соблюдая лимит группы. Выставленные монстры могут быть активированы в этот же ход.

### ПОБЕДА

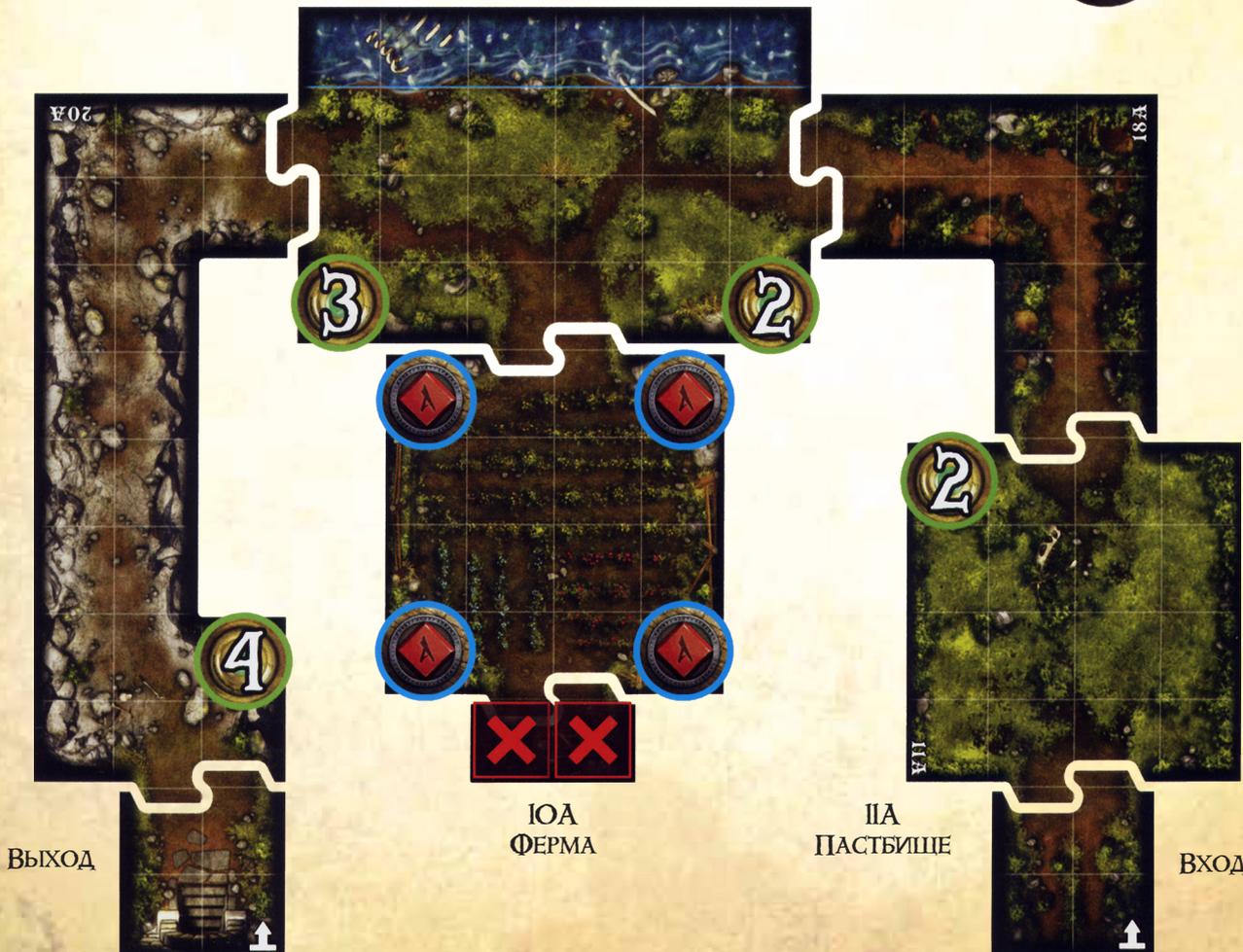
После того, как все снопы пшеницы будут украдены и/или спасены, громко прочитайте следующее:

*Забрызганный кровью фермер опять подает голос. Он рыдает «Мой брат. Они пришли за ним, схватили и связали. Он не всегда был фермером как я. Фредерик был Тенеплетом, точно так же, как тот бедняга, который был убит на прошлой неделе возле каравана за пределами Архинна. Они были друзьями! Почему гоблины убивают и крадут друзей моего брата?»*

*Ясно, что Властелин заинтересован в этом человеке. Вам лучше проводить его в безопасное место.*

Столкновение I закончено. Запишите количество украденных Тёмным Властелином жетонов объектов для Столкновения II.

### СНОПЫ ПШЕНИЦЫ





Гоблинов было несложно выследить, и теперь Вы осторожно пробираетесь в пещеру, что в Лесу Каэдвин. Впереди Вы слышите глубокий смех и каркающий голос. «Принесите мне узников. Один из них – Тенеплёт! Так говорит Король Всех Гоблинов Сплиг!» Вы должны поспешить и выманить Сплига, где бы он не находился, прежде чем он выяснит, кто из фермеров Фредерик!

### МОНСТРЫ

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

### РАССТАНОВКА

Расставьте Сплига и гоблинов-лучников в локации «Камера пыток». Расставьте пещерных пауков в локации «Паучье логово». Расставьте монстров из открытой группы в локации «Пещера». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Возьмите 3 красных жетона объектов и 1 синий жетон. Смешайте эти жетоны лицом вниз и разложите все 4 жетона (вниз лицом) в отмеченные места в локации «Тюрьма». Все эти жетоны – узники, которых гоблины будут допрашивать, в том числе синий жетон – Фредерик. Никто из игроков не должен знать, какой из жетонов красный, а какой синий. Сплиг получает дополнительное здоровье равное количеству героев в игре умноженному на количество украденных снопов пшеницы в Столкновении I.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, гоблин-лучник может поднять узника из соседней клетки, оставляя жетон лицом вниз. При нахождении в Камере пыток, потратив 1 действие, гоблин-лучник может положить переносимого узника в ближайшую свободную клетку. 1 раз за ход, потратив 1 действие, Сплиг может допросить узника в Камере пыток. Чтобы допросить узника Сплиг должен пройти проверку , находясь в соседней клетке с жетоном объекта. Если проверка пройдена, узник успешно допрошен и властелин переворачивает жетон лицом вверх. Если жетон красный – узник не Фредерик и жетон идет в сброс. Если жетон синий – Сплиг нашел Фредерика. Положите синий жетон объекта под жетон Сплига, обозначив, что Сплиг его тащит на себе. Теперь Сплиг может покинуть карту через локацию «Вход».

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет

### ПОБЕДА

Если Сплиг побеждён, громко прочитайте следующее:  
*Самопровозглашенный «король» швыряет своего заключенного на землю. Он ревёт «Возьмите тогда его! Но Вы никогда не победите Короля Всех Гоблинов Сплига!» Затем, очень быстро разворачиваясь для гоблина такого внушительного размера, Сплиг выскакивает в дверь. Здоровенный мужик с испещренным шрамами лицом и сединой в волосах выходит вперед и обращается к Вам. «Благодарю Вас, герои. Вы напоминаете мне меня в юности. Сопроводите меня к Баронам..., кажется, у меня только что появилась работёнка».*  
Победа Героев!

Если Сплиг покинул карту вместе с Фредериком, громко прочитайте следующее:

*«Снова жалким прислужникам Баронов Дакана помешал Король Всех Гоблинов!» Гоблин замолкает, чтобы станцевать победный танец, его жировые складки трясутся. Видя, что вы приближаетесь к нему, он нахлобучивает краденый шлем на голову и спешно ретируется. Победа Властелина!*

### НАГРАДА

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 очко опыта. Если победили Герои, они также получают по 25 золотых монет на каждого. Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.

ЗАКЛЮЧЕННЫЙ

ФРЕДЕРИК



СПЛИГ



26В  
ТЮРЬМА



ВХОД



15В  
ЛОГОВО ПАУКОВ



11В  
КАМЕРА ПЫТОК



9В  
ПЕЩЕРА





По совету Барона Грейгори, Вы путешествовали вниз по реке в поисках сэра Паламона - одного из Тенеплётов. Вечером, приближаясь к Дэйринтауну, Вы слышите приглушённый крик о помощи - прислужники Властелина уже здесь! Город подвергся внезапному нападению, следующий на очереди - Замок. Ваш проводник сообщает Вам, что в городке в 4 местах установлены сигнальные башни, которые в случае опасности могут своим светом предупредить замок Дэйрион. Если вы сможете зажечь все четыре сигнальные башни, то замок будет предупрежден, а ночной набег Властелина сорвётся. После того, как силы Властелина перебьют всех оставшихся городских жителей они пойдут прямо к замку, и вы не успеете их остановить...

### МОНСТРЫ

2 открытые группы.

### РАССТАНОВКА

Поставьте одну открытую группу на «Берег Реки», а вторую разместите в «Хижине». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Разложите 4 жетона горожан как указано на карте. Разложите 4 красных жетона объектов лицом вверх как указано на карте. Это будут сигнальные башни.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Красные жетоны объектов - это сигнальные башни. Для победы герои должны зажечь огонь на всех 4 сигнальных башнях. В качестве 1 из действий, находящийся рядом с сигнальной башней герой может зажечь огонь, не тратя 1 действие. Для этого нужно будет пройти проверку или . В случае успеха - огонь загорается. Такую проверку каждый герой может пройти только 1 раз за свой ход. Горожане блокируют передвижение и линию видимости. Считайте их фигурками героев со следующими исключениями: они не могут восстанавливать никоим образом, невосприимчивы к любым состояниям, и успешно проходят все проверки характеристик. Когда горожанин гибнет, положите его жетон в игровую зону Властелина.

Это будет иметь значение в Столкновении II. Горожане ходят каждый раунд после окончания хода последнего героя. Их действия осуществляет герой, походивший последним. Для горожан доступны только действия «движение» и «открыть дверь» («закрыть дверь»).

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить одного монстра из 1 открытой группы в локацию «Вход» или в локацию «Выход», соблюдая лимит группы.

### ПОБЕДА

Если герои зажгли огонь на всех 4 сигнальных башнях, громко прочитайте следующее:

*Как только потрескивая загорается последняя сигнальная башня, на высоких темных стенах замка Дэйрион вспыхивает ответный огонь. Рёв грубых боевых горнов сотряс воздух, слуги Властелина разворачиваются и покидают деревню, устремляясь к замку. Вам лучше последовать за ними, чтобы помочь сэру Паламону выжить этой ночью!*

Герои побеждают в столкновении! Отложите в сторону выживших горожан для Столкновения II.

Если Властелин убивает всех городских жителей, громко прочитайте следующее:

*Последний горожанин спотыкается и падает, из его ран течет кровь. «Почему сэра Паламон не защитил нас?» Житель дышит с трудом и затем умирает. Выполнив свою жестокую работу, слуги Властелина скрываются во тьме и бегут к Замку Дэйрион. Времени поднять тревогу не хватает, Вы должны сами защитить замок!*

Властелин побеждает в столкновении!

**ГОРОЖАНИН**  
 Здоровье: 6      Скорость: 3  
 Защита:





Добравшись до замка Дэйрион, Вы видите ворота, разорванные на куски могучим Эттином. Несмотря на доблесть в сражении защитники замка не смогли противостоять штурму сил Властелина. «Чёрный рыцарь», хрипит лежащий у Ваших ног стражник. «Сэр Альрик здесь!» Пoblзости в цитадели Вы слышите голос старого сэра Паламона, сплывающего защитников. С подкреплением из ополченцев города Вы приходите на помощь и у старого рыцаря теперь есть шанс, если вы сможете выиграть для него достаточно времени...

### МОНСТРЫ

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

### РАССТАНОВКА

Поставьте сэра Альрика Фэрроу в локации «Лаборатория», как указано на карте.

Расставьте эттинов в локации «Коридор». Расставьте открытую группу в локации «Лестница». Расставьте зомби-прислужников в локации «Тронный Зал» в количестве, равном числу убитых в предыдущем столкновении горожан (игнорируя лимит группы). Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Положите белый жетон объекта лицом вверх в локации «Тронный Зал» как указано на карте. Это будет сэр Паламон.

Всех выживших в Столкновении I горожан расставьте в локации «Вход» или на ближайших свободных клетках. Теперь они – ополченцы.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ополченцы блокируют передвижение и линию видимости. Считайте их фигурками героев со следующими исключениями: они не могут восстанавливать ♥ никоим образом, невосприимчивы к любым состояниям, и автоматически проваливают все проверки характеристик.

Ополченцы ходят каждый раунд после окончания хода последнего героя. Их действия осуществляет герой, пошедший последним. Каждый ополченец в свой ход может сделать 1 действие движения и 1 действие атаки. Другие действия им не доступны.

Сэр Паламон также блокирует передвижение и линию видимости. Считайте его фигуркой героя со следующими исключениями: он не может восстанавливать ♥ никоим образом, любые действия ему недоступны.

Каждый раунд после окончания хода последнего героя и ходов всех ополченцев сэр Паламон проводит проверку ✨, чтобы ввести в игру больше защитников. Если проверка пройдена – положите на сэра Паламона 1 жетон усталости и 1 ополченца на локацию Вход. Если проверка провалена – ничего не происходит. Другие действия он совершать не может.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить одного монстра из любой своей группы монстров или сэра Альрика Фэрроу в локацию «Лаборатория», соблюдая лимит группы.

### ПОБЕДА

Если на сэре Паламоне лежат 5 жетонов усталости или все монстры-вожаки (включая Альрика) убиты, громко прочитайте следующее:

*Вдруг раздаётся удар, и дюжина закованных в латы солдат врывается в цитадель, отбрасывая силы Властелина. «Спасибо Герои!» говорит сэр Паламон, опираясь на свой меч. «Я боюсь, что зло, которое я победил давным давно, снова проснулось. Лорду-Дракону Грайворну нельзя позволить вернуться!» Старик поднимает свой меч и вздыхает сквозь седые усы. «Для моего меча это непосильная задача. Идёмте, мы должны вернуться в Архинн к Баронам».*  
Победа Героев!

Если сэр Паламон убит, громко прочитайте следующее:

*Когда старый рыцарь падает на землю, прислужники Властелина разворачиваются и отходят. «Тут наша работа выполнена».*  
Победа Властелина!

### НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

**СЭР ПАЛАМОН**

Здоровье: 25      Скорость: 0

Защита:

: 3   : 2   : 2   : 4

**ОПОЛЧЕНЕЦ**

Здоровье: 6      Скорость: 4

Защита:

Атака:

СЭР ПАЛАМОН

СЭР АЛЬРИК ФЭРРОУ





«Это дело с Властелином становится всё гаже!», пробормотал себе в усы Барон Грейгори. «Тот малый, которого убили, перед Вашим первым приездом в город не был кем пошло. Его звали Вайсрой Пелин и в юности он слыл героем, вроде Вас. Он и его парни величали себя Тенеплётами.»

«Мы не думаем, что его смерть была случайностью,» сказал Барон Захарет, поглаживая свою щегольскую бородку. «Этот Властелин умён, кем бы он ни был. Мы предполагаем, он охотится за всеми Тенеплётами.»

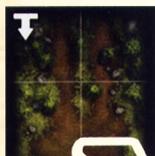
«Коф путешествовал с Пелином,» произнёс Грейгори. «Он теперь Кардинал, служит в соборе Келлоса, в Картовых горах. Вам надо поспешить и удостовериться, что он жив. К тому же, у него есть Посох Света – возможно, он нам понадобится, кто знает?»

К тому времени, как Вы добрались до Собора, уже стемнело. Насторожившись, Вы обнажаете оружие и чуть было не убиваете молодого послушника, позвавшего Вас из-за камня: «Пожалуйста, смилуйтесь! На Собор напали. Кардинал применил «Защиту Огнём», но этот Лорд Мерик уже был внутри! Он знает, что только благочестивый человек сможет причинить вред кардиналу Кофу и поэтому он поднимает мёртвых на нашем собственном кладбище и посылает их убить кардинала. Вы должны найти Артефакт Зари, чтобы пройти через Защиту Огнём и остановить Лорда Мерика, пока его зомби не одолели кардинала Кофа!»

### АРТЕФАКТ ЗАРИ



ВХОД



### МОНСТРЫ

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

### РАССТАНОВКА

Поставьте Мерика Фэрроу в локацию «Выход» как указано. Расставьте творцов плоти в локации «Караван». Расставьте монстров открытой группы в локации «Развалины». Зомби пока не трогайте. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска – это Артефакт Зари. Разложите 4 красных жетона объектов лицом вверх на «Кладбище» как указано на карте. Это будут могильные плиты. Закрытая дверь – мистический портал.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Мистический портал не блокирует линию видимости для Лорда Мерика Фэрроу, однако он не может пройти через него. Мистический портал блокирует линию видимости и передвижение для всех остальных персонажей. Когда герои находят Артефакт Зари, немедленно уберите мистический портал.

1 раз за ход, находящийся рядом с могильной плитой Лорд Мерик Фэрроу может, потратив 1 действие, поднять из земли Зомби. Он проходит проверку . В случае успеха уберите могильную плиту с карты и поставьте на её место 1 зомби-прислужника. В ход своего вызова зомби не может совершать никаких действий (он пока ещё лезет из земли!). Когда зомби достигнут лимита группы, Властелин уже не сможет поднимать их из земли. Также см. «Подкрепление».

Зомби могут покидать карту через «Выход». Каждый раз, когда это происходит, Властелин кладет 1 жетон усталости в свою игровую зону. Это будет иметь значение в Столкновении II.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

До тех пор, пока портал не откроют, Властелин может ставить одного монстра из открытой группы в локацию «Вход» в конце каждого хода, в котором Мерик Фэрроу потерпел неудачу при попытке поднять зомби. После открытия портала Властелин может ставить одного монстра из открытой группы в локацию «Вход» в конце каждого своего хода, независимо от того, поднимались зомби или нет. В обоих случаях Властелин должен соблюдать лимит группы.

### ПОБЕДА

Если герои победили Лорда Мерика, громко прочитайте следующее: *В клубах дыма Лорд Мерик Фэрроу исчезает. Лишь его голос ненадолго задерживается: «Проклятье! Вы не должны были побить меня так легко, надоедливые щенки. Я еще вернусь!» Неподалеку в Соборе Вы слышите звук разбивающегося стекла. Нет времени наслаждаться победой – Кардинал в опасности!* Герои побеждают в столкновении!

Если на карте нет зомби и могильных плит, громко прочитайте следующее: *«Дело сделано!»- злорадствует лорд Мерик, когда последний из его зомби выползает через двери. «Пророчества и проклятия... ха! Всегда есть обходные пути». Во вспышке света и клубах дыма он пропадает. Неподалеку в Соборе Вы слышите звук разбивающегося стекла. Кардинал в опасности!* Властелин побеждает в столкновении!

### НАДГРОБИЯ



ЛОРД МЕРИК ФЭРРОУ



14А  
КЛАДБИЩЕ



ВЫХОД

4А РАЗВАЛИНЫ



В Соборе, кажется, неестественно тихо и темно. Над дверью вы видите, вырезанные в камне слова «Благочестие должно бояться только Неверия» – это то, что должен знать каждый послушник: причинить вред Кофу может только верующий.

Затем вы слышите, как кто-то царапает камень и смертельный стон. Лорд Мерик поднимает зомби в погребальных комнатах в подвале Собора – верующие люди, они будут поработаны Властелином! У вас совсем мало времени, чтобы отыскать путь через закрытую дверь в библиотеку Кардинала и вытащить его оттуда живым!

### МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Зомби. 3 открытые группы.

### РАССТАНОВКА

Поставьте 1 открытую группу монстров в локацию «Часовня». Поставьте 1 Зомби-вожака в локацию «Библиотека», как показано на рисунке. За каждый жетон усталости, который находится в игровой зоне Властелина (после Столкновения I) поставьте 1 зомби-слугу в локацию «Библиотека», игнорируя лимит группы. Лорд Мерик Фэрроу и 2 другие открытые группы в этой фазе на карту не ставятся.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска представляет собой Рунный ключ.

Положите белый жетон объекта лицом вверх как показано на рисунке. Он представляет собой Алтарь. Жетон жителя представляет собой Кардинала Кофа.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

После того как дверь в «Склеп» или на «Лестницу» будет открыта первый раз, Властелин ставит 1 из своих неиспользованных открытых групп в той соответствующей локации. Только герой может открыть эти двери в первый раз. После того как эти двери были открыты, они рассматриваются во всех отношениях как обычные двери.

Закрытая дверь в «Библиотеку» может быть открыта только после того, как герои найдут Рунный ключ.

Рассматривайте Кардинала Кофа как героя со следующими ограничениями. Он не может восстанавливать ♥ по обычным правилам (см. раздел «Алтарь») и он может быть атакован только зомби. Он не может выполнять никаких действий, пока герои не придут его спасать. Если в конце своего хода герой стоит рядом с Кардиналом Кофом, он спасён (см. раздел «Вторая волна»). После спасения, каждый раунд после последнего героя, Кардинал выполняет только одно действие – «Движение» (им управляет игрок, чей ход был последним). Коф не может выполнять другие действия.

### АЛТАРЬ

В качестве одного из действий герой, который стоит рядом с Алтарём, может попытаться активировать его. Чтобы сделать это герой выполняет проверку ⚙️. В случае успеха герой бросает 1 красный кубик силы. Кардинал Коф восстанавливает количество ♥, эквивалентное количеству ♥, выброшенному на этом кубике, независимо от своего местоположения на карте. В случае провала ничего не происходит.

Алтарь можно успешно активировать только 1 раз за раунд.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет (см. ниже раздел «Вторая волна»).

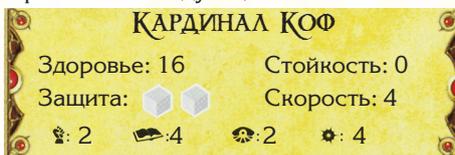
### ВТОРАЯ ВОЛНА

Когда герой впервые открывает дверь в «Библиотеку», громко прочитайте следующее:

*Кардинал поднимает ярко светящийся посох. «Спасибо Келлосу вы здесь», - говорит он. «Быстрее, идёмте сюда».*

Теперь Кардинал спасён, а Властелин должен попытаться остановить его. Поставьте лорда Мерика в локацию «Вход». С этого момента в начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 зомби в локацию «Библиотека» или «Вход», соблюдая лимит группы. Кроме этого, если группа монстров ещё не была размещена ни в «Склепе», ни на «Лестнице», поставьте её сейчас. Эта группа активируется по обычным правилам и может открыть дверь в этой комнате.

Если лорд Мерик побеждён, громко прочитайте следующее:



*Мерца, лорд Мерик исчезает из виду, становясь тёмным призраком. Его голос, кажется, раздаётся откуда-то из-за плотной шторы. «Вы становитесь настоящей неприятностью, герои!» Испаряясь, злой лорд теперь может только наблюдать за всем происходящим.*

### ПОБЕДА

Если Кардинал Коф покинул карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее:

*Выбравшись наружу, Коф поднимает Посох Света. Он сияет подобно второму солнцу и, когда свет исчезает, прихвостней Властелина уже нигде нет. Коф отдаёт посох вам. «Тридцать лет назад, мои друзья и я, использовали этот посох, чтобы запечатать Грайворна из Тени. Теперь он ваш». Затем он поднимает свои ладони и Пламя Келлоса вспыхивает в них. «Идите с благословением Келлоса, верующие. Принесите Свет в тёмные места».*

Победа Героев!

*Если Кардинал Коф побеждён, громко прочитайте следующее:*

*«Я возьму это», - говорит Лорд Мерик. Он делает взмах рукой, и Посох Света летит от трупа Кофа прямо к нему в руки. В одно мгновение свет гаснет, сменяясь нимбом тени. «Спасибо за помощь». Ухмыляясь, злой лорд бьёт своим новым посохом по каменному полу и исчезает в тёмном облаке.*

### НАГРАДА

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 дополнительное очко опыта.

Если победили Герои, то они получают артефакт «Посох Света».

Если победил Властелин, то он получает артефакт «Посох Теней».





Барон Гейгори вручает Вам приглашение на общественное мероприятие сезона – Бал-Маскарад у Лорда Теодира! «Даже сейчас он немного непоседлив», ворчал Гейгори, – «а в свое время Тео был великий герой. Один из этих Тенеплёттов, знаете ли?» «Надо сходить и предупредить его, что он возможно в списке Тёмного Властелина», сказал барон Захарет. «Вы же не собираетесь пойти одетыми ТАК?»

Как только Вы входите в поместье лорда Теодира, музыка и суeta гостей стихают, а затем вы слышите крик. Мужской голос ревёт: «Как вы сюда вошли?» Впереди вы замечаете гостью с шевелюрой медового цвета, снимающую маску, и кучу прислужников Властелина позади нее. «Они со мной. А у меня есть приглашение». Внезапно женщина срывает маску с дородного гостя стоящего перед ней, притягивает его к себе и погружает свои клыки ему в шею – она вампир! Вытирая кровь гостя со своих губ, она взмахивает своим прислужникам. «Найдите мне Лорда Теодира и приведите его в подвал»

Ваша с вампиршей задача по поиску Лорда Теодира усложняется тем, что все гости носят маски – к тому же вы даже не знаете, как он выглядит! Лучшее всего будет хватать каждого гостя, и выводить его через парадный вход, пока прислужники Властелина попытаются сделать то же самое.

### МОНСТЫ.

Леди Элиза Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы.

### РАССТАНОВКА.

Поставьте Леди Элизу Фэрроу в локацию «Библиотека», как показано. Поместите 1 открытую группу в локацию «Часовня» и 1 открытую группу в локацию «Библиотека». Творцы плоти не выставляются во время Расстановки (см. «Срывание масок с гостей»)

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Возьмите жетоны объектов в количестве равному удвоенному количеству героев. Половина из жетонов должна быть синей, а половина красной. Перемешайте их и разместите лицом вниз на карте как показано (Если героев меньше 4-х, разделите жетоны по возможности

поровну на 4-х локациях; Властелин выбирает, куда их выкладывать). Игроки не должны знать, какие жетоны синие, а какие красные. Эти жетоны обозначают гостей в масках.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если Леди Элиза Фэрроу повержена громко прочитайте следующее:

«С визгом леди исчезает в красивом красном тумане. Продолжая визжать хлопья тумана уносятся вниз по лестнице в подвал»

### ГОСТИ

Красные жетоны объектов представляют собой сектантов. Синие жетоны – это знатные гости, один из которых Лорд Теодир. Каждый гость занимает клетку и блокирует линию видимости и движение, как фигура. Используя 1 действие, герой или монстр, находящийся рядом с гостем может сорвать с него маску и перевернуть жетон.

### СРЫВАНИЕ МАСОК С ГОСТЕЙ

Если открывается синий жетон, то гость не сектант. Такой гость далее «сопровождается» героем или монстром, который сорвал с него маску (см. ниже) Если открывается красный жетон, замените его фигурой Творца плоти. Первый сектант объявляется Вожаком Творцов плоти, остальные прислужниками. Если маска сорвана Властелином, Творцы плоти выставляются на поле и могут ходить в этот же ход. Если маску снимает герой, Творец плоти может немедленно напасть на него, после чего ход этого героя продолжается.

### СОПРОВОЖДЕНИЕ ГОСТЕЙ

Сопровождаемые гости размещаются под фигурку героя или монстра сорвавшего с них маску. Каждая фигурка одновременно может сопровождать только 1 гостя; если она уже сопровождает гостя, то не может снимать маски с других гостей.

Герой может спасти своего сопровождаемого гостя, выведя его с карты через локацию «Вход». Герой, который покидает карту таким образом, может вернуться (без гостя) в свой следующий ход на поле «Вход» выполнив действие «Движение» на 1 клетку (или получив 1 ♣).

Монстр может похитить своего сопровождаемого гостя, выведя его с карты через «Выход». Монстр, который покидает карту таким образом не возвращается, но Властелин берет 1

карту Властелина, каждый раз, когда монстр похищает гостя с карты.

Гости спасенные героями, размещаются вигровозоне героев. Гости похищенные монстрами возвращаются обратно в коробку. Если во время сопровождения гостя, сопровождающий его герой побежден, гость считается убитым и сбрасывается. Если побежден сопровождавший монстр, то гость остается на этой клетке. За действие герой или монстр могут сопровождать этого гостя без маски.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет

### ПОБЕДА

Если все монстры побеждены (или когда последний гость покидает карту по любой причине) столкновение завершается. Все гости остающиеся на карте считаются спасенными с помощью героев. Герои бросают кубик (зависящий от их количества) для определения присутствует ли Лорд Теодир среди спасенных гостей. Если героев 2-3 бросается серый кубик защиты, если 4, то черный кубик защиты. Если число < меньше или равно количеству спасенных гостей, то Лорд Теодир спасен. Громко зачитайте следующее:

«Благодарю Вас, Герои!» говорит Лорд Теодир. «Не могу поверить, что она испортила мой прием; и я подумываю о том, чтобы НЕ приглашать семью Фэрроу в следующем году». Он вздыхает и указывает на лестницу, ведущую в подвал. «Должно быть, она уже на полпути в мой семейный склеп. Надо продолжить и добить ее «Кубиками Фортуны», они вам понадобятся, если вы собираетесь повторить тоже, что совершили мы с друзьями тридцать лет назад». Лорд Теодир выглядит равнодушным, может он спятил? «Идите! Живее!» Герои побеждают в столкновении!

Если Герои не справились со спасением Лорда Теодира, то Леди Элиза Фэрроу скрывается с ним. Громко зачитайте следующее:

«Пожалуйста», рыдает одна из гостей, женщина в серебряной маске. «Она забрала бедного Тео. Я уверена, что она утащила его вниз в склеп. Вы не должны дать ей открыть этот склеп.» Герой никогда не остается без работы.

Властелин побеждает в столкновении!





Семейный склеп расположенный в поместье Лорда Теодира окутан тьмой и эхом разносит звуки визжащих монстров. Это прислужники Властелина или Лорд Теодир действительно спянул? В любом случае перед тобой запертая дверь. Светящиеся письма начертанные на дверной табличке - это загадка. Ты можешь выбить дверь, решить загадку или подобрать отмычку к двери.

### МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Пещерные пауки. 2 открытые группы.

### РАССТАНОВКА

Поставьте Леди Элизу Фэрроу в локацию «Пещера Гоблинов» как показано. Поставьте Пещерных пауков в локацию «Логово Пауков» как показано. Оставшиеся 2 открытые группы не выставляются во время расстановки. Расположите Жетоны Поиска в зависимости от количества Героев.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Когда дверь в локацию «Пещера Гоблинов» открывается в первый раз или когда фигура попадает на клетку в Пещере Гоблинов, Властелин располагает 1 из своих неиспользованных открытых групп на этом поле.

Когда дверь в локацию «Логово Пауков» открывается в первый раз или когда фигура попадает на клетку в Логове Пауков, Властелин располагает другую открытую группу на этом поле.

### ДВЕРИ

Все двери ведущие в склеп Лорда Теодира заперты и магически запечатаны. Они не могут быть открыты обычными способами. Когда фигурка совершает действие для открытия одной из дверей, она должна проделать одно из следующего:

**ВЫБИТЬ ДВЕРЬ.** Проверка 🗡️. Если она пройдена, дверь удаляется с карты.

Считается, что она открыта. Если проверка провалена, то ничего не происходит.

**РЕШИТЬ ЗАГАДКУ.** Проверка 📖. Если пройдена, фигурка немедленно перемещается на ближайшую незанятую клетку с другой стороны двери. Дверь остается запертой. Если проверка провалена, то ничего не происходит.

**ПОДОБРАТЬ ОТМЫЧКУ.** Проверка 🗝️. Если пройдена, дверь открыта. Если провалена, то ничего не происходит.

Фигурка может попытаться открыть любую дверь на своем пути только один раз в ход. Леди Элиза Фэрроу всегда выбирает «Решить Загадку». Если Властелин выиграл Столкновение I, она всегда узнает правильный ответ от Лорда Теодира и автоматически проходит проверку 📖 при решении загадки для всех дверей, кроме последней запертой двери. Она должна проходить проверку как все у запертой двери на «Выход».

Фигурки без характеристик, такие как помощники или монстры-лейтенанты, не могут открывать двери. Открытая дверь может быть закрыта, как обычно.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет.

### ПОБЕДА

Если Герои покинули карту через «Выход» или Леди Элиза Фэрроу повержена, громко прочитайте следующее:

*Позади вас Леди Элиза Фэрроу пронзительно кричит в ужасе. «Нет! Эти кости мои!» Она бросается вперед быстрее, чем может заметить глаз. Вы хватаете единственное сокровище в Склепе - фиолетовую бархатную сумку. Когда ваша рука касается сумки, Леди Элиза находится под сломанной плитой. В ослеплении она бросается на вас, но раздается громкий хруст и огромная люстра обрушивается вниз, сминая ее. В мгновение ока она обращается в красный туман и ее голос шепотом разносится в склепе: «Чтож, удача на вашей стороне... Сейчас. Мы встретимся вновь «герои!». Затем она исчезает. Победа Героев!*

Если Леди Элиза Фэрроу покидает карту через «Выход», громко прочитайте следующее:

*«Слишком поздно», шепчет вампириша. Ее глаза блестят красным, когда держит фиолетовую бархатную сумку. «Удача благосклонна к моей семье сегодня. О, мой муж будет доволен, так же как и наш повелитель». С этими словами, она вытряхивает сумку перед дверью склепа. Костяные кубики громыхают и клацают, затем они замриают показывая руны темноты и несчастья, пылающие тёмным огнем. Когда вы поднимаете взгляд ее уже нет. Победа Властелина!*

### НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта. Если выиграли герои, они получают артефакт «Кубики Фортуны». Если выиграл Властелин, он получает артефакт «Кости Несчастья».





Барон Захарет высокомерно спешит к вам. «Я только что прибыл от Грейгори; я должен отказать в его просьбе о займе. Казна Архинна практически пуста – вскоре ни одно из наших баронств не сможет заплатить нашим солдатам». Барон поправляет свою накидку и вздыхает. «Наши баронства совместно разрабатывают серебряные рудники в Картмаунтсе. Сторожевые башни Грейстоуна наблюдают за некоторыми важными местами, и у нас уже несколько недель не было поставок из этого региона. Мне кажется, что это работа этого дьявольски умного Властелина. Пойдемте, посмотрим на это».

По пути к сторожевой башне вы приближаетесь к извилистому ущелью. Внезапно солнце исчезло и огромная могучая крылатая фигура опускается на каменистую землю перед вами. «Рад встрече, смертные», – говорит она. «Я Белтир, потомок Грайворна». Затем он делает паузу, ожидая что вы представитесь в ответ. Когда вы этого не делаете, он делает шаг вперед. «Я не питаю к вам никаких злых чувств, но я здесь, чтобы убить каждого человека, живущего в этой башне и я не могу позволить вам вмешаться». Отталкиваясь своими мощными драконьими лапами Белтир прыгает по каменистым склонам ущелья вверх. Затем движением своего хвоста он сбрасывает вниз огромный валун. «Мои слуги замедлят вас. До следующей встречи, маленькие смертные!» Белтир расправляет свои крылья и улетает прочь, на обоих склонах появляются монстры, сталкивая вниз огромные камни. Вам лучше поторопиться, если вы собираетесь не допустить полудракона к сторожевой башне.

### МОНСТРЫ

Пещерные пауки. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Поставьте пещерных пауков в локацию «Ущелье», а монстров из открытой группы в локацию «Костровище». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода, после расстановки подкрепления, Властелин может положить 1 жетон целей лицом вниз на любую пустую клетку в локации «Ущелье». Эти жетоны обозначают каменные валуны, которые блокируют линию видимости и движение. В качестве одного из действий, герой может попытаться убрать валун с карты, если находится рядом с ним, выполнив проверку . В случае успеха – жетон целей убирается, в случае провала – ничего не происходит. В качестве одного из действий, герой может перебраться через валун, если находится рядом с ним, выполнив проверку . В случае успеха – он передвигается в любую пустую клетку рядом с этим валуном, игнорируя любые фигурки или препятствия которые по обычным правилам блокируют это перемещение. Во время этого квеста пещерные пауки могут передвигаться через и заканчивать своё движение в клетках с валунами.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин може поставить 1 монстра из 1 из групп монстров в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

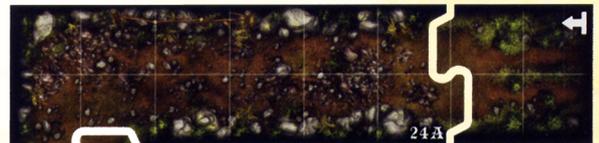
### ПОБЕДА

Если герои находятся в локации «Выход», громко прочитайте следующее: *Впереди вы видите рассеянные строения поселения возле Грейстоунской сторожевой башни – если вы поторопитесь, то будете там вовремя.* Герои побеждают в столкновении!

Если в конце хода героев, пока они находятся в ущелье, во всех соседних с ними клетках находятся или валуны (жетоны целей), или граница карты, или другие фигурки, или, если все жетоны целей находятся на карте, громко прочитайте следующее: *Ловушка! Потребуется время, чтобы освободить своих компаньонов. Во всяком случае, это лучше чем столкнуться с Белтиром неполным отрядом. Словно почуввав ваше решение, прихвостни Властелина развернулись и поспешили в направлении Грейстоунской сторожевой башни. Вы только надеетесь, что успеете вовремя...* Властелин побеждает в столкновении!



ВАЛУН



ВХОД



УЩЕЛЬЕ



КОСТРОВИЩЕ



ВЫХОД





*Вы подходите к последнему мосту перед сторожевой башней. Вы видите стражников, идущих по своим делам и ничего не подозревающих о нависшей над ними опасности. Вы не знаете, почему Белтир хочет убить их всех, но вы знаете, что не хотите, чтобы это случилось – сперва, вам лучше победить его.*

### МОНСТРЫ

Белтир. Элементали. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Поставьте элементалей в локацию «Каменный мост», а Белтира в эту же локацию как показано на рисунке. Поставьте 1 открытую группу монстров в локацию «Водопад».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Поставьте по 2 жетона жителей в локации «Караульная» и «Хижина» как показано на рисунке. Эти жетоны представляют собой стражников.

Если Властелин победил в Столкновении I, каждый из героев пропускает первый ход.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны жителей представляют собой стражников. Обращайтесь с ними как с фигурками героев со следующими ограничениями. Они ни коим образом не могут восстанавливать ♥, имеют иммунитет ко всем состояниям и проходят проверку характеристик, если должны это делать.

Каждый стражник, подобно герою или монстру, активируется в каждом раунде в конце хода последнего героя; ими управляет игрок, чей герой ходил последним. В случае активации каждый стражник движется в направлении ближайшего монстра. Если он заканчивает движение рядом с монстром, то стражник может атаковать этого монстра. Если 2 монстра находятся на одном расстоянии от стражника, то герои выбирают, в направлении какого монстра движется странник.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из 1 из его групп в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

<b>СТРАЖ</b>	
Здоровье: 6	Скорость: 4
Защита:	Атака:

### ПОБЕДА

Если Белтир побеждён, громко прочитайте следующее:

*Истекая кровью, Белтир шатаясь отходит назад. «Я предполагал, что вы будете достойными соперниками», рычит он, «но я вижу, что недооценил вас». Затем он подпрыгивает, расправляет крылья и кружит над вами в небе. «Мы ещё встретимся, мои друзья!»*

*Один из выживших выходит вперёд. «Господа, я не знаю как или почему вы пришли сюда, но я и мои товарищи благодарим вас. Вот.» Он протягивает вам тяжёлый щит из чёрного железа. «Думаю, что этот человек-дракон пришёл за ним. С тех пор, как его подняли наверх из одной шахты, он приносит только несчастья. Заберите его, пожалуйста!»*

Победа Героев!

Если все 4 стражника побеждены, громко прочитайте следующее:

*Белтир склоняется над последним умирающим вооружённым человеком, затем поднимает тяжёлую пластину из чёрного железа – щит. «Они говорят, что он был сделан из одной единственной чешуйки с кожи моего господина – какая ерунда». Он надевает щит на руку и насмехается над вами. «Я получил то за чем пришёл. Когда мы встретимся следующий раз, я надеюсь вы создадите больше проблем!» Затем он взмывает в небо и улетает.*

Победа Властелина!

### НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают реликвию «Щит тёмного бога».

Если победил Властелин, то он получает реликвию «Щит поддержки Зорека».





«Тенеплётмы способны победе над тем, кто известен как Грейворн», - говорит библиотекарь барона Грейгори, поправляя свои очки в форме полумесяца. «Если верит Тенеплётмам, он был Лордом-Драконом, но это же абсурд. В любом случае, они заключили - или повторно заключили - Грейворна в рунный камень, который затем раскололи надвое».

«Захарет утверждает, что Властелин уже завладел одной половиной», - говорит барон Грейгори. «Если это так, то он ищет вторую - половину Пеллина и его парней, запертую в том Тайнике Руны Тени. Конечно же никто не знает ни где находится эта благословленная вещь, ни как попасть внутрь... но мы выяснили это!» Старый барон надулся от гордости. «Ну, в действительности, нет ничего проще - пойти туда, забрать эту жалкую вещь и как можно быстрее вернуться обратно».

С картой, которую нарисовал Грейгори, и его пояснениями отыскать и добраться до Тайника оказалось довольно простым делом и вскоре вы уже поднимали крепко запертую свинцовую шкатулку - в ней должна находиться Руна Тени! Однако перед тем как начать двигаться дальше, Вы замечаете, что выход преграждает какая-то фигура: барон Захарет! В руках он держит то, что должно быть второй половиной Руны Тени! «Спасибо за то что вы выполнили самую трудную работу», - насмехается он. «А сейчас я просто убую вас и заберу её». Вы и Захарет пытаетесь сбежать со шкатулкой.

## МОНСТРЫ

Барон Захарет. 3 открытые группы.

## РАССТАНОВКА

Герои ставят свои фигурки в Тайник Руны Тени в клетки, отмеченные знаком «X».

Игроки за героев выбирают одного из героев и кладут зелёный жетон объекта на его лист героя - это будет шкатулка, и её переносит выбранный герой.

Поставьте барона Захарета и 1 группу монстров в локацию «Пещера». Поставьте 1 группу монстров в локацию «Берег реки». Третья группа монстров на карту не ставится.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска представляет собой ключ от запертой рунной двери.

Положите 2 красных жетона объекта лицом вверх как показано на рисунке. Они представляют собой лестничный пролёт.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Монстры, находящиеся в локации «Берег реки» не могут быть активированы пока один из героев впервые не войдёт в локацию «Караван». Как только это произойдёт, они могут быть активированы по обычным правилам.

## ДВЕРИ, КЛЮЧИ И КАРТА

Уникальный жетон поиска в локации «Тайник Руны Тени» представляет собой рунный ключ. После того, как кто-либо из героев отыщет рунный ключ, любой герой может отпереть закрытую дверь в локации «Пещера».

Жетоны объектов представляют собой лестницу. Любая фигурка может потратить одно очко движения, чтобы переместиться с одного на другой такой же жетон, если находится на соседней с ним клетке.

Дверь между локациями «Караван» и «Берег реки» - заблокирована. Если фигурка пытается открыть эту дверь, она должна выполнить проверку 🎲. В случае успеха - дверь открыта, в случае провала - ничего не происходит.

## ПЛАВАНЬЕ

В качестве одного из действий фигурка может переплыть из любой клетки с изображением воды в локации «Берег реки» в ближайшую к краю клетку с изображением воды в локации «Поток». Чтобы сделать это, фигурка должна выполнить действие и проверку 🎲. В случае успеха фигурка перемещается в ближайшую к локации «Берег реки» клетку с изображением воды локации «Речной Поток». В случае провала ничего не происходит.

В качестве одного из действий фигурка, находящаяся в любой крайней и ближайшей к локации «Водопад» клетке локации «Речной Поток» может броситься в водопад. Чтобы сделать это, поставьте фигурку в любую пустую ближайшую к локации «Речной Поток» клетку с изображением воды локации «Водопад». Бросьте 1 красный кубик Силы. Фигурка получает столько урона, сколько ♥ выпало на кубике.

## ЗАХАРЕТ

Барон Захарет может проходить через любую дверь, как будто её там и нет. Если он плывёт или бросается в водопад он не выполняет никаких проверок и не получает никакого ♥ - он просто движется так, как описано выше. Если барон Захарет побеждён, громко прочитайте следующее:

*«Это только маленькая неудача», - вопит тёмный барон и его тело исчезает во вспышке тёмного пламени. «Я вернусь!»*

Затем поставьте барона Захарета в локацию «Вход».

## ШКАТУЛКА

Герои начинают квест, имея шкатулку (представленную зелёным жетоном объекта). Они вправе выбрать кто из них получает её в начале квеста; если они не могут решить кому, то отдайте шкатулку герою с самой большой характеристикой 🎲 (или случайным образом). В качестве одного из действий, герой может отдать шкатулку герою, находящемуся на соседней с ним клетке. Если фигурка, которая несёт шкатулку, была побеждена, то она роняет шкатулку в соседней пустой клетке (или, по возможности, в любой ближайшей). В качестве одного из действий любой герой или Захарет могут поднять шкатулку, если находятся в соседней с ней клетке.

## ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из 1 из групп монстров в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

## ПОБЕДА

Если герой, несущий шкатулку, покидает карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее:

*Вы слышите лай и вой прихвостней Властелина, наступающих вам на пятки! Ваше сердце, кажется, готово выпрыгнуть из груди, а ваше прерывистое дыхание приобрело привкус меди и желчи. Вам трудно бежать, труднее чем когда-либо в своей жизни. Вы продираетесь через кусты и врзаетесь прямо в колонну солдат, одетых в одежды барона Грейгори. Старый барон едет верхом во главе колонны и неустово теребит свои усы. «Он и вправду обманул меня, но в конце концов я понял что к чему! Надеюсь, мы не слишком поздно? Захарет не получил Руну Тени?»*

*Задыхаясь, вы протягиваете шкатулку Грейгори. Поймав висящий на серебряной цепочке на его шее ключ, он открывает замок на шкатулке и показывает пульсирующий силой кусок чёрного камня. «Так», - говорит Грейгори. «Это она и есть? Поехали! Назад в Архин; он не должен заполучить её!».*

Победа Героев!

Если Захарет, несущий шкатулку, покидает карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее:

*Широкой походкой Захарет властно идёт перед вами, его плащ развивается на холодном ветру его победы. Вы мчитесь за ним, вырубая очередную волну его прихвостней. Внезапно, дорогу впереди блокирует огромная фигура, закованная в тяжёлую чёрную броню: Сэр Альрик Ферроу. В стороне с глухим звуком приземляется полудракон Бельтир. Позади вас Сплиг, Король Всех Гоблинов, возвышается над остальными гоблинами, таких высоких гоблинов вы ещё не видели. Захарет останавливается и ухмыляясь, передаёт шкатулку в руки лорду Меррику, в чёрной робе леди Элиза помогает ему.*

*«Я выиграл этот раунд, герои. Так жаль. Тем не менее, я не смог бы сделать это без вас - мне понадобятся такие как вы верноподданные люди, когда я стану королём, я знаю это. Поэтому... Я думаю оставить вас в живых. Пока».*

*Смеясь, Властелин и его лейтенанты исчезают в ночи. Что вы скажете Барону Грейгори?*

Победа Властелина!

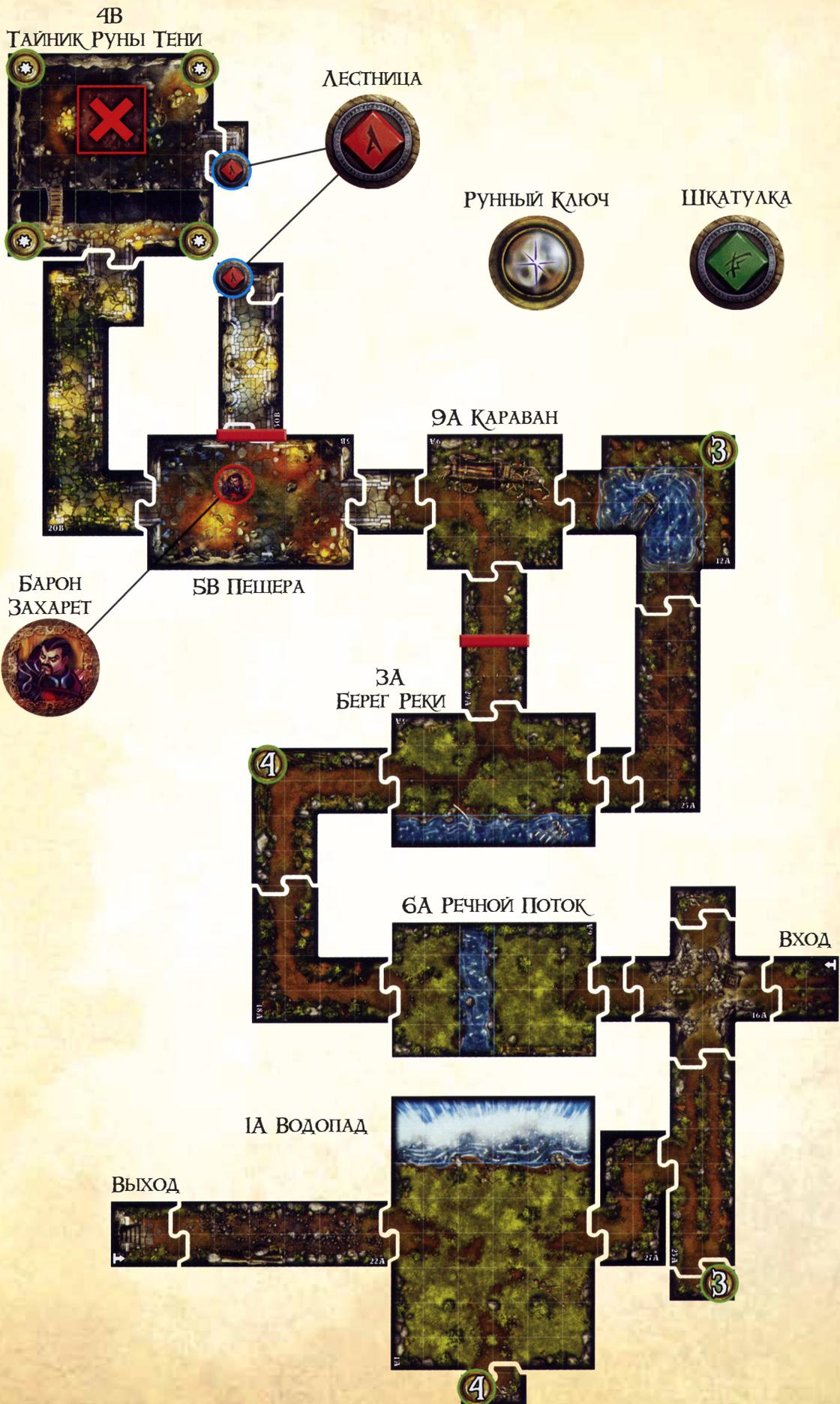
## НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают артефакт «Руна тени».

Если победил Властелин, то он получает артефакт «Руна тени».





«Благодаря вашим усилиям мы замедлили эти подлые атаки Властелина», - говорит барон Грейгори.

«И», - добавляет барон Захарет «мы определили, что он ищет: это Руна Тени. Я объединил свои собственные ресурсы с ресурсами барона Грейгори и вместе мы определили местонахождение Тайника, где спрятана Руна Тени. Мои солдаты выдвинулись защищать эту область. Я заклинаю вас, Грейгори, нужно выявить и уничтожить Властелина».

Как только барон Захарет ушёл, Грейгори поворачивается к вам. «Захарет мудро говорит и я никогда бы не определил местонахождение Руны Тени без него или Тенеплётов. Тем не менее я бы чувствовал себя спокойней, если бы вы отправились к Тайнику и помогли солдатам Захарета защищать его от Властелина. Я позову вас, когда мы обнаружим это мерзкое чудовище и вы поможете нам сражаться».

Беспокойство Грейгори может быть вполне обоснованным - когда вы прибыли, то не обнаружили никого из отрядов Захарета: только прихвостней Властелина! Прорубаясь сквозь первую волну монстров, вы оказываетесь в передней комнате Тайника Руны Тени. Если вы сможете повторно закрыть три портала в склеп, возможно вам удастся удержать монстров пока Захарет или Грейгори придут на помощь.

### МОНСТРЫ

Барон Захарет. 3 открытые группы.

### РАССТАНОВКА

Поставьте по 1 открытой группе в каждую из локаций «Логово Дракона», «Канализация» и «Пещера с Лавой». Положите соответствующую карту монстра возле портала, ближайшего к этой локации; теперь эта группа монстров связана с этим порталом. Барон Захарет в этой фазе на карту не ставится.

Герои размещают свои фигурки в локации «Пещера» на клетки, отмеченные знаком «Х».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите белый жетон объекта лицом вверх как показано на рисунке. Он представляет собой Ключ Тени.

Возьмите 1 красный, 1 синий и 1 зелёный жетоны объектов. Переверните их лицом вниз, перемешайте и случайным образом положите в клетки поля, отмеченные символами жетонов объектов. Эти жетоны представляют собой Рунную печать Силы, Рунную печать Знания и Рунную печать Власти, как показано на карте. Никто из игроков не должен знать, какой жетон - красный, какой - синий, а какой - зелёный.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Закрытые двери может открыть только фигурка, обладающая Ключом Тени. Удалите с карты дверь, которая была открыта; её нельзя закрыть снова.

### КЛЮЧ ТЕНИ

В качестве одного из действий монстр-вожак или барон Захарет могут подобрать Ключ Тени, если находятся рядом с ним. Фигурка может положить Ключ Тени в пустую соседнюю клетку, потратив 1 действие.

### ПОРТАЛЫ И РУННЫЕ ЗАМКИ

Есть 3 портала: красный, синий и зелёный. Властелин получает подкрепление через эти порталы, а герои должны попытаться закрыть их. Каждый портал занимает 4 клетки, ближайшие к краю карты (локация «Вход» для синего портала, и по 4 внешние клетки для двух других порталов).

Порталы можно закрыть, приложив к ним Рунные печати. При этом герои не знают, какая печать закрывает какой портал, пока печати не будут приложены.

Чтобы закрыть портал, герой должен выполнить проверку характеристики, пока находится рядом с Рунной печатью. Он выполняет проверку  $\mathcal{S}$  (для Рунной печати Силы),  $\mathcal{W}$  (для Рунной печати Власти) и, по выбору игрока,  $\mathcal{I}$  или  $\mathcal{K}$  (для Рунной печати Знания). В случае успеха - переверните Рунную печать лицом вверх и положите на портал соответствующего цвета (в центр 4 клеток портала). Теперь портал считается закрытым и все 4 его клетки больше не участвуют в игре - переместите любые фигурки и жетоны отсюда в любые ближайшие пустые доступные клетки.

В случае провала - ничего не происходит.

### ЗАХАРЕТ

Когда герои закрывают первый портал, громко прочитайте следующее:

*В пылу борьбы, пытаясь закрыть портал, вы слышите призывный звук труб - неужели солдаты Захарета появились в последний раз? Барон Захарет приближается собственной персоной, его плащ всё ещё колышет...затем он поднимает руки и они потрескивают тёмной магией. «Проклятое вмешательство Грейгори», - рычит он. «Независимо от этого, пора явить себя! Я заполучу Руну Тени, герои, и вы не остановите меня!»*

Поставьте Захарета как можно ближе к закрытому portalу. Властелин может сразу же активировать себя. После того, как он активирует себя, герои продолжают свой ход.

Если Захарет побеждён, громко прочитайте следующее:

*«Это только маленькая неудача», - вопит тёмный барон и его тело исчезает во вспышке тёмного пламени. «Я вернусь!»*

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Монстры могут приходить на помощь из связанных с ними порталов. В начале каждого своего хода Властелин поставит 1 монстра из каждой соответствующей группы в каждый портал, соблюдая лимит группы. Если портал, связанный с определённой группой монстров будет закрыт, монстры из этой группы больше не могут появляться в качестве подкрепления. Если Захарет был побеждён, он может появляться в качестве подкрепления из любого портала. Это действие выполняется в дополнение к появлению других монстров.

### ПОБЕДА

Если герои закроют все 3 портала, громко прочитайте следующее: *Отрезанные от подкрепления, прихвостни Захарета гибнут под ударом ваших объединённых сил. Захарет исчезает в облаке дыма. «Глупцы! Мне не нужна Руна Тени, чтобы уничтожить вас! Я буду королём! Вы будете преклоняться предо мной!»* Победа Героев!

Если любой монстр-вожак или барон Захарет покинут карту через локацию «Выход» и у них будет Ключ Тени, громко прочитайте следующее: *«Ха-ха-ха-ха, вы - глупцы, теперь моя сила удвоится! Я верну моего хозяина в этот мир и баронства Дакана будут СОЖЖЕНЫ!»* Победа Властелина!

### НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта. Если победили герои, то они получают артефакт «Руна тени». Если победил Властелин, то он получает артефакт «Руна тени».



КРАСНАЯ  
РУННАЯ ПЕЧАТЬ



ЗЕЛЕНАЯ  
РУННАЯ ПЕЧАТЬ



СИНЯЯ  
РУННАЯ ПЕЧАТЬ



ЗЕЛЕНЬ ПОРТАЛ



2В ЛОГОВО ДРАКОНА



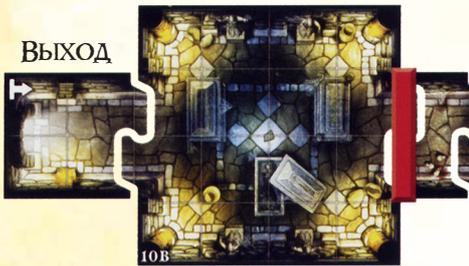
РУННАЯ ПЕЧАТЬ  
ВЛАСТИ



2В



ВЫХОД



РУННАЯ ПЕЧАТЬ  
СИЛЫ



9В ПЕЩЕРА



9В

12В  
ПЕЩЕРА  
С ЛАВОЙ

12В



КЛЮЧ ТЕНИ

28В



РУННАЯ ПЕЧАТЬ  
ЗНАНИЯ



21В  
КАНАЛИЗАЦИЯ



КРАСНЫЙ ПОРТАЛ



СИНИЙ ПОРТАЛ





«До того как я стал фермером», - говорит Фредерик, - «Я был известен как лучший лучник во всём Терриноте. Меня звали Фредерик Дальнобой. По правде говоря, не всё определялось мастерством. Нет, у меня был лук...самое лучшее из когда-либо сделанного оружия. Изготовленное эльфами Латари, в полном смысле совершенное оружие» Старый фермер вздыхает, его пальцы дрожат и сплетаются, как будто вспоминая натяжение тетивы. «Сейчас он в руках Властелина. Но я знаю, где он хранит его. Я могу взять вас туда, и я могу помочь вам заполучить его». Вот так вы оказываетесь идущими на юг, через реку Ринн в Картридж. Как только вы переправились через реку на вас нападают слуги Властелина. Очевидно, что они пришли, чтобы убить Фредерика. «Защитите меня, друзья!» говорит Фредерик. «Я уже не тот воин, что был когда-то. Но если вы поможете мне добраться до тайника, я смогу использовать мою связь с луком, чтобы активировать Руны телепортации. Я всё ещё могу помочь вам!» Вам нужно быть бдительными, если хотите чтобы Фредерик добрался до тайника живым.

### МОНСТРЫ

Мерриоды. 1 открытая группа (заметьте, что согласно правилам раздела «Подкрепление», Властелин не может выбирать группы монстров в состав которых входят большие, занимающие 6 клеток, монстры, например Драконы Тени).

### РАССТАНОВКА

Поставьте мерриодов в локацию «Берег реки». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Караван». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска представляет собой Рунный ключ, необходимый для открытия запертой двери. Поставьте жетон жителя на карту как показано на рисунке. Этот жетон представляет собой Фредерика.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Закрытая дверь запечатана магией и не может быть открыта до тех пор, пока герои не найдут Рунный ключ. После того как кто-либо из героев найдёт Рунный ключ, закрытая дверь может быть открыта любым героем, как любая другая дверь. Дверь не может быть открыта никакой фигуркой пока не будет найден Рунный ключ.

### ФРЕДЕРИК

Используйте Фредерика как фигурку героя со следующими ограничениями. Фредерик активируется в конце хода последнего героя в каждом раунде; им управляет игрок, чей герой ходит последним. При активации он может выполнить 1 действие «Движение». Он не может выполнять никаких других действий, и он не может ни коим образом восстанавливать ❤️.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин 1 монстра из 1 из групп монстров в локацию «Вход», соблюдая лимит группы. Властелин не может ставить монстров, превышающих размеры локации «Вход».

### ПОБЕДА

Если Фредерик покидает карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее:

*Вой и рычание прихвостней Властелина остались позади. Вы спаслись, и Фредерик вместе с вами! «Когда мы доберёмся до тайника», - говорит Фредерик, - «я активирую находящиеся внутри руны. Тогда вы сможете быстрее перемещаться по этому месту».*

Герои выигрывают это столкновение!

Если Фредерик побеждён, громко прочитайте следующее:

*Фредерик спотыкается и падает, зажав рану на своём боку. Чужая кровь, прихвостни Властелина воют и держатся позади.*

*«Оставьте меня», - задыхается Фредерик. «Тайник близко. Вы ещё можете одержать победу без меня. Захарета нужно остановить! Не позволяйте ему использовать силу Грайворна!» Вам ничего не остаётся как поторопиться. Вопли Фредерика отражаются эхом в ваших ушах до конца путешествия.*

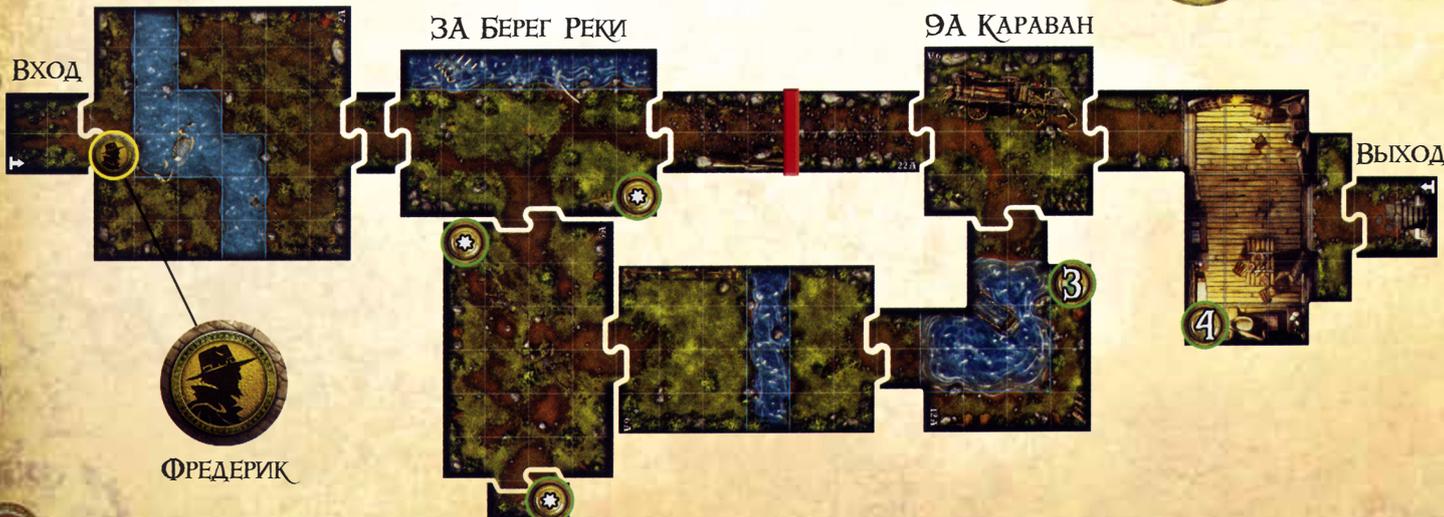
Властелин выигрывает это столкновение!

**ФРЕДЕРИК**

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



РУННЫЙ КЛЮЧ





Вход в пещеру, как бы оцетинился острыми зубами, подобно пасти какого-то ужасного монстра. Только слабо светящиеся рунические символы выделяют эту скалу на фоне других каменных шпилей. Где-то там внутри находится легендарный лук, называемый «Бьющий без промаха». Но у вас слишком мало времени, чтобы отыскать его и спастись до того как бесконечные волны прихвостней Властелина сокрушат вас.

## МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 2 открытые группы.

## РАССТАНОВКА

Поставьте 1 открытую группу монстров в каждую из локаций «Оружейная» и «Пещера с Лавой». Гоблины-лучники в эту фазу на карту не ставятся (см. раздел «Подкрепление»).

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска представляет собой лук «Бьющий без промаха».

Положите 6 жетонов объектов как показано на рисунке. Они представляют Руны телепортации.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону. Квест заканчивается, когда он накопит 8 жетонов.

Уникальный жетон поиска представляет собой мистический лук «Бьющий без промаха». Когда герой обнаружит уникальный жетон поиска, громко прочитайте следующее:

*И вот вы нашли его: превосходнейший лук, лежащий в богато инкрустированном сундуке; лучше которого вы не видели в своей жизни. И хотя сейчас его тетива не натянута, это будет мощное оружие в борьбе против Властелина, как только вы сможете доставить его в Архинн.*

Положите уникальный жетон поиска на лист этого героя – теперь этот герой несёт «Бьющий без промаха». В качестве одного из действий, герой, который несёт этот лук, может передать его рядом стоящему герою или положить в соседнюю клетку. В качестве одного из действий герой может поднять «Бьющий без промаха» с соседней клетки (если тот был обнаружен хотя бы 1 раз).

## РУНЫ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Жетоны объектов представляют собой Руны телепортации. Фигурка, которая стоит на Руне телепортации, может переместиться на любую другую руну на его линии видимости, как будто она находится на соседней клетке. При этом ни вражеская, ни дружественная фигурка не должна блокировать линию видимости ни к одной Руне телепортации.

Если герои одержали победу в Столкновении I, то фигурки и героев, и монстров могут использовать Руны. Если победу в Столкновении I одержал Властелин, то Руны могут использовать только фигурки монстров.

## ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 гоблина-лучника на любую, незанятую фигуркой, Руну телепортации, соблюдая лимит группы.

## ПОБЕДА

Если герой с луком «Бьющий без промаха» покинет карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее: *Задыхаясь, вы выбегаете на свежий воздух. С воем и рычанием гоблины и прихвостни Властелина выбегают следом за вами. Неужели чтобы сбежать с вашей наградой вам придётся прорубиться сквозь их ряды?*

*«Бросьте мне лук», это Фредерик, он опирается на уступ скалы, как будто ему тяжело стоять. Вы бросаете ему «Бьющий без промаха» и он ловит его одной рукой, затем натягивает тетиву, которая, как кажется, сделана из сплетённого солнечного света. Фредерик натягивает тетиву, прицеливается и стреляет так быстро, что трудно в это поверить; его стрела поражает рунический символ, вырезанный над входом в пещеру. В одно мгновение и тени, и преследовавшие вас монстры исчезают. Фредерик возвращает вам лук. «Хорошо снова держать его в своих руках», - говорит он, - «но сейчас ваш черёд».*

Победа Героев!

Как только в игровой зоне Властелина будет 8 жетонов усталости, громко прочитайте следующее:

*Когда Руны телепортации начинают вспыхивать всё ярче и ярче, вы понимаете, что слугам Властелина не будет конца. Вскоре во вспышках света появляются гоблины; они прыгают в атаку быстрее, чем вы успеваете их вырубать. Сметённые потоком врагов у вас не остаётся другого выбора, как отступить, оставив свой приз.*

Победа Властелина!

## НАГРАДА

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают артефакт «Бьющий без промаха».

Если победил Властелин, то он получает артефакт «Поцелуй скорпиона».







Наконец Вы добрались до Ледяной Башни. Всё, что вы должны сейчас сделать, это найти Фредерика и спастись вместе с ним. Всё просто, не правда ли?

Как только вывошли, порыв холодного ветра практически сбивает вас с ног, угрожая захлопнуть за вами массивную тяжёлую дверь. Возможно, не всё так просто...

## МОНСТРЫ

3 открытых группы.

## РАССТАНОВКА

Поставьте 1 группу монстров в локацию «Ледяная пещера». Поставьте 1 группу монстров в локацию «Ритуальная комната» или в ближайшую доступную пустую(-ые) клетку(-и). 3 группа во время этой фазы на карту не ставится (см. раздел «Подкрепление»).

Герои ставят свои фигурки в локацию «Коридор» на клетки, отмеченные знаком «X».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Поместите жетон жителя как показано на рисунке. Это будет Фредерик.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Закрытые двери - это очень тяжёлые двери. Каждый раз, когда герой в качестве действия выбирает открыть или закрыть тяжёлую дверь, он должен выполнить проверку  $\mathbb{X}$ . В случае успеха дверь открывается или закрывается по обычным правилам. В случае провала ничего не происходит.

Монстры могут открыть или закрыть тяжёлую дверь, только если две соседние клетки с одной стороны двери заняты монстром. Монстры не могут открывать или закрывать дверь, ведущую в «Тюрьму».

Когда герой открывает дверь в «Тюрьму», громко прочитайте следующее:

*Вы видите сгорбившуюся у стены перепачканную фигуру Фредерика. Как только вы подошли и окликнули его по имени, фермер обернулся и с воплем атаковал вас! Он, должно быть, сошёл с ума в заточении. Прежде чем вы сможете его спасти, вам придётся оглушить его.*

После того как дверь в тюрьму будет открыта, замените жетон жителя на фигурку зомби. Этот зомби теперь Фредерик. Фредерик немедленно совершает движение в соответствии со своей «Скоростью» и выполняет 1 атаку, затем герой продолжает свой ход. Фредерик ведёт себя точно также, что и фигурка монстра, пока не будет побеждён. Властелин может активировать Фредерика, как будто это его собственная группа монстров. Властелин не может активировать Фредерика до тех пор, пока дверь в «Тюрьму» не будет открыта.

После того как Фредерик будет побеждён, замените фигурку Зомби жетоном жителя. В качестве одного из действий герой, если находится в соседней клетке, может поднять Фредерика. В качестве одного из действий герой может отдать Фредерика рядом стоящему герою.

## НОЧНОЕ ВРЕМЯ

Если Властелин выиграл Столкновение I, значит, уже наступила ночь. В это время температура внутри Башни резко падает до очень низких значений. В начале своего хода каждый герой должен выполнить проверку  $\mathbb{X}$  или  $\mathbb{X}$  (по выбору героя). В случае успеха ничего не происходит. В случае провала герой получает 1  $\heartsuit$ .

## ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Когда дверь в «Тюрьму» будет открыта или когда будет побеждён последний монстр (смотря какое событие наступит раньше), Властелин может получать подкрепления. В начале первого хода после случившегося события Властелин может поставить свою 3 группу монстров в локацию «Вход». После этого он может ставить одного монстра из этой группы в локацию «Вход» в начале каждого своего следующего хода, соблюдая лимит группы.

**ФРЕДЕРИК**

Здоровье: 10	Скорость: 4
Защита: $\heartsuit$	Атака: $\heartsuit$ $\diamondsuit$ $\clubsuit$ $\spadesuit$
$\mathbb{X}$ : +1	$\mathbb{X}$ : Лечить 1 $\heartsuit$

## ПОБЕДА

Если герой, несущий на себе Фредерика, покинул карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее:

*Как только вы доставили Фредерика в безопасное место, он приходит в себя. «Спасибо вам, герои», - говорит он. «Я был не совсем в себе. А сейчас отведите меня к барону Грейгори... есть одна или две вещи, которые он должен знать о Грайворне».*

Победа Героев!

Если в начале хода Властелина, имеется монстр, который занимает две уникальные клетки в локации «Выход», громко прочитайте следующее:

*Звук захлопнувшейся двери предвещает катастрофу, наступившая за этим крошечная тьма и полная тишина заставляет вас думать, что вы умерли. Когда свет возвращается, холодный и бледный, он представляет собой спектральный образ самого барона Захарета. «Не волнуйтесь, герои!» - хихикает он. «У меня нет желания убивать вас. Нет...пока я не узнаю все ваши секреты!»*

Вы не можете спастись в течение многих дней.

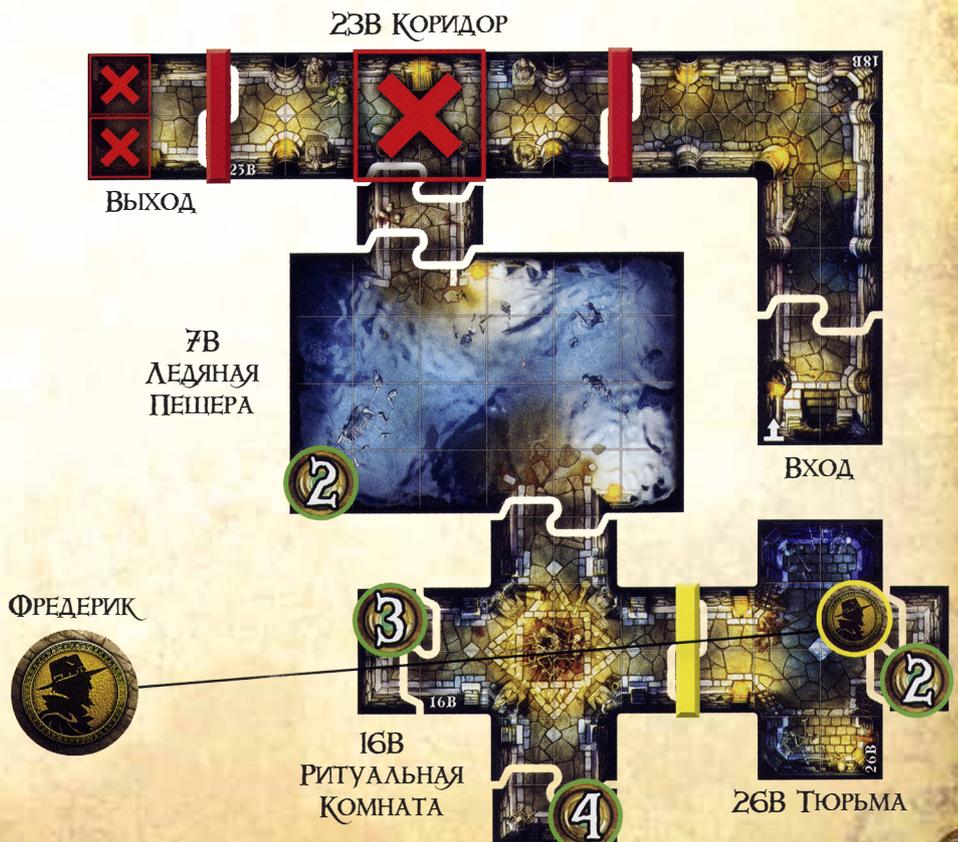
Победа Властелина!

## НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают 1 дополнительное очко опыта.

Если победил Властелин, то он получает 2 дополнительных очка опыта.





Сэр Паламон кладёт свой, зазубренный в боях, меч на стол барона Грейгори. «Это меч, который мне вручили при посвящении в рыцари, но это не то лезвие которым я сражался рядом с Тенеплётами. Нет, тогда у меня был легендарный меч сэра Арсайта, Клинок Зари».

«Что же такого весьма особенного в его мече?» спрашивает барон Грейгори.

«Сэр Арсайт был величайшим героем Драконьих войн. Это был герой, который отправил назад Лорда-Дракона Грайворна; герой, который вынудил то древнее зло заключить себя в Руну Тени. Я полагаю, что его меч будет иметь важное значение как для раскрытия его силы, так и для запечатывания её снова».

«Ну и где он сейчас?»

«Я вернул меч в место успокоения сэра Арсайта, в его могилу. Вы должны до рассвета добраться до его могилы. До того как взойдёт солнце и бросит свой благодатный свет на погребальную камеру. Когда солнечный свет достигнет гроба Арсайта, тот, кто будет стоять рядом, получит Клинок Зари».



### МОНСТРЫ

3 открытые группы

### РАССТАНОВКА

Поставьте 1 открытую группу в локацию «Канализация». 2 другие группы во время этой фазы на карту не ставятся, но станут доступны в качестве подкрепления (см. соотв. раздел). Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Положите 1 красный жетон объекта лицом вверх как показано на рисунке. Он представляет собой могилу Арсайта. Подготовьте 1 белый жетон объекта и держите его в доступном месте; он понадобится позже в качестве луча солнца.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале своего первого хода Властелин размещает белый жетон объекта в особой клетке, отмеченной знаком «X». Этот жетон представляет собой луч солнца. В начале своего второго хода (и всех последующих) переместите этот жетон по прямой линии на одну клетку ближе к могиле Арсайта. Луч солнца игнорирует любые фигурки или жетоны в любой клетке на своём пути; его нельзя остановить, задержать или воздействовать каким-либо способом. Столкновение I заканчивается, когда луч солнца дойдёт до той же клетки, где расположена могила Арсайта.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра в каждую из локаций «Вход», «Выход» или особую клетку (та в которой изначально находился луч солнца). Каждый монстр должен быть из разной группы, при этом нужно соблюдать лимит групп.

### ПОБЕДА

Если к тому моменту как луч солнца достигнет могилы Арсайта, в этой же клетке будет стоять герой, громко прочитайте следующее:

*Когда солнечный свет освещает верхушку могилы Арсайта, кажется, что на ней сидит давно умерший рыцарь, молодой и ослепительно красивый. Призрак протягивает вам свой меч рукояткой вперёд, и, когда вы берёте его, солнечный свет светит и отражается от лезвия, заполнив весь склеп. Визжа от испуга, слуги Властелина убегают.*

*Следуя инструкциям сэра Паламона, с максимальной возможной скоростью спешите к границе Великого леса, чтобы закончить свою работу.*

Герои выигрывают столкновение! Игроки за героев получают артефакт «Клинок Зари» и выбирают кто из героев будет экипирован им в Столкновении II.

Иначе, громко прочитайте следующее:

*Когда солнечный свет освещает верхушку могилы Арсайта, кажется, что на ней сидит давно умерший рыцарь, молодой и ослепительно красивый. Призрак протягивает вам свой меч рукояткой вперёд, но внезапно чёрный закованный кулак бьёт призрака в грудь и выхватывает оружие. Сэр Арсайт вопит и, как кажется, стареет, умирает и гниёт на ваших глазах. Тьма обволакивает меч, и солнечный свет тускнеет, как будто солнце уже садится. Появляется сэр Альрик и поднимает свой новый меч к небу.*

Властелин выигрывает столкновение! Он получает артефакт «Клинок Заката». Сэр Альрик будет экипирован им во время Столкновения II.

МОГИЛА АРСАЙТА



ЛУЧ СОЛНЦА





В соответствии с картой, составленной сэром Паламоном, пещера, которую вы ищете, находится в нескольких минутах езды на северо-восток, на краю Великого леса. «У Грайворна было большое потомство», - говорил старый рыцарь. «Когда мы, Тенеплётые, нашли их, то запечатали внутри пещеры с помощью той же магии, что держит Грайворна в руне. Сейчас я боюсь, что эти чары слабеют - и вы можете держать пари, что барон Захарет хочет полностью их уничтожить». Когда вы добираетесь до пещеры, то обнаруживаете, что слуги Властелина опередили вас. Вы знаете, что сэр Альрик, скорее всего, тоже уже здесь. Согласно описанию сэра Паламона в самом конце драконьего логова находится охранный камень. Клинок Зари может либо восстановить охранные чары, удерживающие драконов внутри...или навсегда уничтожить их. Сохранить меч от рук сэра Альрика и доставить его к камню будет довольно трудно, но, чтобы не было ещё хуже, сделать это нужно до того, как драконы вырвутся на свободу.

### МОНСТРЫ

Сэр Альрик Фэрроу. Драконы Тени. 2 открытых группы.

### РАССТАНОВКА

Поставьте 1 открытую группу в локацию «Ледяная пещера». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Логово Эттинов». Поставьте на карту сэра Альрика Фэрроу как показано на рисунке. Во время этой фазы Драконы Тени на карту не ставятся (см. раздел «Подкрепление»).

В соответствии с событиями Столкновения I или сэра Альрик Фэрроу экипирован «Клинком Заката», или один из героев экипирован «Клинком Зари». В дополнение к карте артефакта положите синий жетон объекта под его фигурку - этот жетон представляет собой меч и должен быть помещён под любую фигурку, экипированную им в данный момент.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите красный жетон целей лицом вверх как показано на рисунке. Он представляет собой Охранный камень.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Синий жетон объекта - это меч сэра Арсайта, известный как «Клинок Зари» или «Клинок Заката».

В качестве одного из действий герой, монстр-вожак или сэр Альрик может поднять «Клинок Заката» с соседней клетки, если в данный момент им никто не экипирован. Монстр-вожак не может владеть этим мечом, но в качестве одного из действий может передать «Клинок Заката» рядом стоящему сэру Альрику Фэрроу.

Во время этого квеста сэр Альрик Фэрроу в случае победы над ним подчиняется тем же правилам, что и герой (если он побеждён, то теряет сознание и в качестве действия может подняться в течение своего хода). Если он находится без сознания, то его способность к регенерации игнорируется.

### ОХРАННЫЙ КАМЕНЬ

Красный жетон объекта - это Охранный камень. Любая находящаяся на соседней с ним клетке фигурка, экипированная «Клинком Зари» или «Клинком Заката», в качестве одного из действий может попытаться разрушить или восстановить его. Чтобы разрушить его, фигурка должна выполнить проверку  $\frac{1}{2}$ . Чтобы восстановить его, фигурка должна выполнить проверку  $\frac{1}{2}$ . Успешное выполнение проверки заканчивает квест (см. раздел «Победа»). При провале проверки ничего не происходит.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может сбросить 1 карту Властелина, чтобы поставить 1 Дракона Тени в локацию «Логово дракона», соблюдая лимит группы.

### ПОБЕДА

Если Охранный камень восстановлен, громко прочитайте следующее: *Вы вонзаете меч в Охранный камень, который, кажется, слегка колеблется, подобно стоячей воде, как только лезвие начинает погружаться в него. Возникшая внутри вспышка яркого солнечного света постепенно переходит в блеск, исходящий от камня. Перед тем как вытащить «Клинок Зари», вы видите застывших в оцепенении драконов. У вас получилось!* Победа Героев!

Если Охранный камень разрушен, громко прочитайте следующее: *Как только Охранный камень разлетелся на тысячу кусков, по пещере эхом разносится могучий рёв. Вдруг два, три, дюжина ревущих от ярости драконов вырвались из своих ледяных пещер, из своего длительного заключения. Вам остаётся только уносить ноги.* Победа Властелина!

Если Дракон Тени покидает карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее: *Как только дракон выходит на бледный солнечный свет пасмурного дня, он издаёт истошный крик и расправляет крылья. Его крик повторяют более десятка чудовищ, как в пещере, так и где-то в лесу. Слишком поздно - потомство Грайворна вырвалось на волю.* Победа Властелина!

### НАГРАДА

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 очко опыта. Если победили герои, то они получают артефакт «Клинок Зари». Если победил Властелин, то он получает артефакт «Клинок Заката». Кроме того до конца кампании Властелин может выбирать Драконов Тени в качестве одной из открытых групп, независимо от перечисленных в квесте черт монстров. Отметьте это в листе кампании в качестве напоминания.

### КЛИНОК ЗАРИ



7В

### ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА



### 2В ЛОГОВО ДРАКОНА



4В

### ЛОГОВО ЭТТИНОВ

### ВХОД



СЭР АЛЬРИК ФЭРРОУ

### ОХРАННЫЙ КАМЕНЬ





«Смерть сэра Паламона была ударом для нас», - ворчит барон Грейгори. «Замок Дейрион лежит в развалинах, его гарнизон искалечен - никогда ещё моя граница не была так уязвима. Но что волнует меня, так проси: почему сэр Паламон? Что такого он знал, что предатель Захарет захотел заставить его замолчать?»

Главный библиотекарь барона кладёт рваный старый книжный том на стол. «Милорд, я считаю, что нашла местоположение могилы сэра Арсайта? Как просили.» Она снимает свои очки и протирает их, не встречаясь взглядом с бароном.

«Хм, это хорошие новости!» говорит Грейгори. «Сэр Паламон вероятно был вооружён мечом сэра Арсайта, Клинком Зари, когда 30 лет назад сражался с Грайворном. Захарет убил его, поэтому мы могли и не найти меч, но мы сделали это и перед сэром Паламоном я чист!»

Библиотекарь кашляет. «Ах. Я боюсь...барон Захарет помог мне найти его могилу. Сэр Альрик, вероятно, уже там.»

Грейгори ругается. «Что ж, ничего не поделаешь. Я думаю нам лучше поспешить к этой могиле и выяснить, куда направился Чёрный рыцарь и что он хочет сделать с мечом. Где-то там должна быть подсказка, она только и ждёт, что мы найдём её. И чем быстрее, тем лучше, не правда ли?»

И вы оказываетесь перед входом в гробницу сэра Арсайта. Где-то там внутри находится ключ к планам Властелина...вроде ничто не лежит между вами, но нет, стоны голодных мертвецов уже разносятся эхом по лестнице.

### МОНСТРЫ

Зомби. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Поставьте зомби в локацию «Кладбище». Поставьте открытую группу в локацию «Заросший грибами коридор». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска представляет собой брошенную карту.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон усталости. Если таких жетонов наберётся 8 штук, столкновение заканчивается. Количество этих жетонов, накопленных таким образом, будет иметь значение во время Столкновения II.

Когда герой ищет и находит Брошенную карту, громко прочитайте следующее:

*Вы находите мятую, заляпанную кровью карту, которая, кажется, указывает на местоположение пещеры в глубине Великого леса. Пещера отмечена тем же символом, что и Руна Тени - сэр Альрик должен направляться туда! Сейчас вы просто должны выбраться из этого места живым...*

Теперь герои могут покинуть карту через локацию «Вход». Герой, который покидает карту таким способом, может вернуться в эту локацию в свой следующий ход выполнив действие «Движение» (или получив 1 ♣) чтобы переместиться на 1 клетку.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на карту зомби в количестве, не превышающем лимита их группы, в соответствии со следующими ограничениями. Зомби можно поставить в локации «Заросший грибами коридор», «Склеп» или «Кладбище», но они должны быть распределены как можно более равномерно между этими локациями. Также нельзя ставить зомби на расстояние менее 3 клеток друг от друга, если есть другие варианты.

### ПОБЕДА

Если все герои покинули карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее:

*Вырываясь из цепких пальцев осквернённых мертвецов, вы выходите на солнечный свет. У вас есть карта, и вы знаете, куда идти... вам остаётся только надеяться, что вы будете там вовремя.*

Герои выигрывают столкновение!

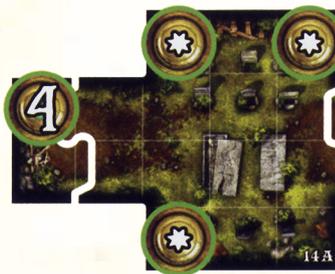
Если в игровой зоне Властелина окажется 8 жетонов усталости, громко прочитайте следующее:

*Бесконечный поток мертвецов увеличивается, заслоняя солнце. Несколько часов спустя вы, покрытые сукровицей (или чем-то похожим) выходите, сжимая карту. Форс сэра Альрика увеличилась. Вам нужно поторопиться.*

Властелин выигрывает столкновение!



14А КЛАДБИЩЕ



10В СКЛЕП



20В ЗАРОСШИЙ ГРИБАМИ КОРИДОР

БРОШЕННАЯ КАРТА



ВХОД





В тени Материнского Древа, между его корявых корней, вы обнаруживаете вход в огромную пещеру. Оттуда дует тёплый ветерок. После того как вы вошли, вы понимаете, что эти ритмичные дуновения не что иное как дыхание какого-то огромного монстра, живущего внутри пещеры. Вы делаете ещё один шаг и перед вами появляется призрачный образ эльфийской женщины.

«Вернись, путник», - говорит она на языке своей родины. «Вы входите в логово дракона Хорайта, величайшего из Драконов Тени. Убийство этого чудовища показало бы ваше превосходство над этими существами, но поразить его может только меч сэра Арсайта. Вернитесь!» Затем образ исчезает. Значит, сэр Альрик хочет убить это существо, не так ли? Что ж, вы не можете допустить этого. Лучше всего будет найти его, забрать меч и сбежать с ним. И вот ещё что, передвигаться нужно осторожно, ведь лучше всего не тревожить спящего дракона.

## МОНСТРЫ

Сэр Альрик Фэрроу. Драконы Тени. 1 открытая группа.

## РАССТАНОВКА

Поставьте Драконов Тени в локацию «Логово Дракона». Властелин выбирает одного из Драконов Тени. Это будет Хорайт - поставьте его на карту как показано на рисунке. Хорайт не подчиняется обычным правилам для монстров. Смотрите раздел «Специальные правила» для подробной информации. Поставьте открытую группу в локацию «Ледяная пещера». Властелин ставит сэра Альрика в локацию «Вход» как показано на рисунке, затем перемещает его на 1 клетку за каждый жетон усталости, полученный в процессе Столкновения I (затем эти жетоны сбрасываются). Сэр Альрик Фэрроу владеет артефактом «Клинок Заката». Положите синий жетон объекта, который будет представлять этот артефакт, под жетон сэра Альрика. Разложите жетоны поиска, основываясь

на количестве героев в игре. Если Властелин выиграл Столкновение I, каждый герой пропускает свой первый ход.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Синий жетон объекта представляет собой меч сэра Арсайта, известный как «Клинок Заката» или «Клинок Зари».

В качестве одного из действий герой, монстр-вожак или сэр Альрик может поднять «Клинок Заката» с соседней клетки, если в данный момент им никто не экипирован. Монстр-вожак не может владеть этим мечом, но в качестве одного из действий может передать «Клинок Заката» рядом стоящему сэру Альрику Фэрроу.

Во время этого квеста сэр Альрик Фэрроу в случае победы над ним подчиняется тем же правилам, что и герой (если он побеждён, то теряет сознание и в качестве действия может подняться в течение своего хода). Если он находится без сознания, то его способность к регенерации игнорируется.

## ХОРАЙТ

Только сэр Альрик Фэрроу, экипированный «Клинком Заката», может нанести ♥ Хорайту. Вначале квеста Хорайт спит, и пока не проснётся, не может быть активирован. Пока Хорайт спит, сэр Альрик Фэрроу или герой должны выполнить проверку ☁ перед первым входом в логово дракона. В случае провала Хорайт просыпается и после этого активируется по правилам, описанным ниже. Если Хорайт по любой причине подвергается нападению, он просыпается. Хорайт - это Дракон Тени со следующими характеристиками:

ХОРАЙТ	
Здоровье: 15	Скорость: 3
Защита:	Атака:
☼ Дыхание Огнем	☼ +3 ♥



СЭР  
АЛЬРИК  
ФЭРРОУ

## ВХОД



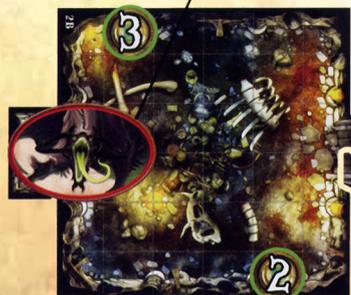
## ХОРАЙТ



## 7В ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА



## 2В ЛОГОВО ДРАКОНА



## АКТИВАЦИЯ ХОРАЙТА

После пробуждения очередь хода Хорайта в каждом раунде наступает после хода последнего героя. В свой ход Хорайт атакует ближайшую цель (героя или сэра Альрика; Хорайт игнорирует все другие фигурки). Если на расстоянии 4 клеток от Хорайта нет ни одной фигурки, то Хорайт сначала совершает движение в направлении ближайшей цели в пределах диапазона, или как можно ближе к ней (его перемещение может контролировать Властелин). Если две и более целей находятся на одинаковом расстоянии от него, то дракон атакует фигурку, у которой находится синий жетон объекта. Если ни одна из ближайших фигурок не имеет этого жетона, цель выбирает Властелин.

## ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

## ПОБЕДА

Если герой, экипированный «Клинком Зари» покидает карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее: *«Два страшных монстра наступают вам на пятки, пока вы спешите на поверхность: сэр Альрик Фэрроу и дракон Хорайт. В то время как вы снова пробираетесь через корни Материнского Древа, идущий по следу Хорайт рычит и извергает в вас поток огня, обжигая ваши пятки. Он не может покинуть это логово! Вы не знаете как или почему, что за магия удерживает его здесь, но вы знаете две вещи: у вас меч сэра Арсайта и вы опять спутали планы Захарета. Удачный денёк! Победа героев!»*

Если сэр Альрик Фэрроу победит Хорайта, громко прочитайте следующее:

*«Как только меч пронзает грудь дракона, он вспыхивает чёрным пламенем. Дракон ревёт и извивается, пока сэр Альрик неумолимо стоит рядом, его меч рвёт на части плоть и кровь дракона. Пока огромное тело Хорайта бьётся в агонию, земля дрожит...и продолжает дрожать! Всюду вы слышите рев драконов. Сэр Альрик поднимает меч, его лезвие окружено нимбом чёрного пламени. Победа Властелина!»*

## НАГРАДА

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают артефакт «Клинок Зари».

Если победил Властелин, то он получает артефакт «Клинок Заката». Кроме того до конца компании Властелин может выбирать Драконов Тени в качестве одной из открытых групп, независимо от перечисленных в квесте черт монстров. Отметьте это в листе кампании в качестве напоминания.

## КЛИНОК ЗАКАТА





По мере приближения к Храму четырёх стихий, вы вспоминаете инструктаж кардинала Кофа.

«Вы должны найти и уничтожить 4 стихии до того, как прихвостни Захарета раскроют их секреты. Перед тем как Грайворн был побеждён Тенеплётами, его генералы собирались использовать некоторые из первичных сил природы. Наиболее сильным желанием Грайворна была власть над стихиями. После множества ритуалов его наиболее могущественные колдуны оказались способны заключить эти разрушительные силы в «Четыре стихии» – артефакты, которые могли контролировать эти четыре элемента. После победы над Грайворном, мы заперли «Четыре стихии» в храме, который с тех пор был защищён рунными заклятиями. Но их силы, несомненно, исчезли и, самое время, пойти и уничтожить их раз и навсегда.

Мерик, без сомнения, к настоящему времени уже обнаружил место расположения храма. Если он сумеет активировать силы этих камней, то будет способен контролировать ужасных элементалей. Вы должны уничтожить «Четыре стихии»! Каждый из этих камней связан с мощным источником первичной энергии, и, если они будут объединены, то, действительно, смогут создать ужасных врагов. Не позволяйте Мерiku активировать эти камни».

**МОНСТРЫ**

Лорд Мерик Фэрроу (только карта лейтенанта, жетон лорда Мерика во время этого столкновения не кладётся на карту). 2 открытые группы.

**РАССТАНОВКА**

Поставьте 1 открытую группу монстров в локацию «Ритуальная комната». Другая открытая группа в эту фазу на карту не ставится. Лорд Мерик Фэрроу в этом столкновении на карту не кладётся.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Каждый жетон объекта представляет собой Камни стихий, и каждый такой камень связан с различным элементом природы и различной характеристикой. Камень в локации «Берег реки» – это Камень воды (синий жетон объекта), он связан с ☉.

Камень в локации «Ущелье» – это Камень земли (зелёный жетон объекта), он связан с ☿.

Камень в локации «Пещера с лавой» – это Камень огня (красный жетон объекта), он связан с ♄.

Камень в локации «Ледяная пещера» – это Камень воздуха (белый жетон объекта), он связан со ☽.

Поместите на карту каждый жетон объекта лицом вниз; они указывают на магические замки, которые удерживают их на месте.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Герои могут атаковать камни так, как если бы они были фигурками монстров. Каждый камень имеет 8 единиц жизни и не требует никаких бросков кубиков. Если герой уничтожает камень, поместите соответствующий жетон в игровую зону игрока.

В начале каждого своего хода Властелин может проверить одну из характеристик лорда Мерика Фэрроу, чтобы попытаться активировать связанный с ней камень. Лорда Меррика Фэрроу нет на карте, но он находится под храмом, пытаясь провести ритуал по активации камней, чтобы восстановить своих слуг. В случае успеха, переверните связанный с характеристикой жетон объекта лицом вверх – камень теперь активирован и может быть поднят, как описано ниже.

Каждый раз, когда он проваливает проверку, поместите 1 жетон усталости на его карту лейтенанта. За каждый жетон усталости он получает +1 к каждой характеристике. Каждый раз, если проверка успешно пройдена, удалите все жетоны усталости с карты.

Как только камень был активирован, любой монстр может поднять его в качестве одного из действий. Пока монстр несёт камень, то последний не может быть атакован. Если монстр с камнем покидает карту через локацию «Вход» или «Выход», поместите жетон объекта, представляющий этот камень, в игровую зону Властелина. Монстр может нести только 1 камень.

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

В начале каждого своего хода Властелин может разместить 1 монстра из 1 из групп монстров или в локацию «Вход», или в локацию «Выход», соблюдая лимит группы.

**ПОБЕДА**

Если героям удастся уничтожить 3 Камня стихий, громко прочитайте следующее:

*Под вами раздаётся оглушительный треск, как будто он раскалывается надвое.*

*Какой-то голос перекрикивает этот шум: «Вы гупцы! Вы разбудили Старейшего!»*

Герои выигрывают это столкновение! Поместите оставшийся жетон объекта в игровую зону Властелина. Этот жетон будет важен во время Столкновения II.

Если на карте не осталось ни одного камня, и герои не уничтожили 3 из них, громко прочитайте следующее:

*Храм начинает дрожать, и камни летят вам наголову. Внизу что-то происходит...*

Властелин выигрывает это столкновение! Отметьте жетоны объекта, которые находятся в игровой зоне Властелина; они будут важны во время Столкновения II.

КАМЕНЬ ВОЗДУХА



7B ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА



ЗА БЕРЕГ РЕКИ



КАМЕНЬ ВОДЫ



КАМЕНЬ ЗЕМЛИ



16B РИТУАЛЬНАЯ КОМНАТА



15A УЩЕЛЬЕ



ВЫХОД

ВХОД

12B ПЕЩЕРА С ЛАВОЙ



КАМЕНЬ ОГНЯ





Вы продираетесь в глубину храма сквозь падающие камни и струи пламени. Впереди вы слышите монотонное пение лорда Мерика Фэрроу...и вы видите сверкающие, ужасные формы Лорда Элементаля! Вы должны победить обоих: и Лорда Элементаля, и лорда Мерика Фэрроу, чтобы помешать планам Властелина и надеяться, что в то же время не попадёте в его объятия.

**МОНСТРЫ**

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

**РАССТАНОВКА**

Поставьте элементаль-вожака в локацию «Водопад» как показано на рисунке. Этот элементаль представляет собой Лорда Элементаля (см. раздел «Специальные правила»).

Поставьте 1 открытую группу в локацию «Лаборатория». Поставьте лорда Мерика Фэрроу в локацию «Лаборатория». Закрытая дверь, нарисованная на карте, во время этой фазы не ставится. Она может быть введена в игру позднее (см. раздел «Специальные правила»). Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Каждый Камень стихии, активированный Властелином во время Столкновения I имеет важное значение. За каждый активированный камень (т. е. за каждый, лежащий перед Властелином жетон объекта) каждый монстр в этом квесте получает специальную способность до тех пор, пока Лорд Элементаль находится на карте.

**КАМЕНЬ ОГНЯ – КРАСНЫЙ**

*Вспышка:* Если герой теряет любое количество ♥ при атаке фигурки с этой способностью (после броска кубиков защиты), он дополнительно теряет ещё 1 ♥.

**КАМЕНЬ ЗЕМЛИ – ЗЕЛЁНЫЙ**

*Бульжник:* После броска кубиков защиты за этого монстра добавьте 1 дополнительный ♣ к результату.

**КАМЕНЬ ВОДЫ – СИНИЙ**

*Грязь:* Любые герои, находящиеся рядом с фигуркой с этой способностью, должны получить 1 ♣, для того чтобы выполнить действие. Если при этом будет превышено значение Выносливости героя, то он может вместо этого потерять 1 ♥, для того чтобы выполнить действие. Если это приведёт к поражению героя, то он не может выполнить действие.

**КАМЕНЬ ВОЗДУХА - БЕЛЫЙ**

*Облако:* После того как монстр с этой способностью атакован фигуркой, Властелин может передвинуть атакующую фигурку на 1 клетку

**ЛОРД ЭЛЕМЕНТАЛЬ**

Лорд Элементаль подчиняется обычным правилам для монстра-вожака, кроме того он получает 1 дополнительное здоровье за каждого героя и не имеет никаких способностей, перечисленных на карте монстра элементаля; вместо этого он использует любые способности даруемые активированными Камнями стихий (см. выше).

**ЛАБОРАТОРИЯ**

В первый раз, когда герой будет побеждён, громко прочитайте следующее:

*Вы слышите голос лорда Мерика, раздающегося прямо в вашей голове, хотя, кажется, он не прервал своё монотонное пение: «О нет, герой. Я не хочу, чтобы вы умирали. Пока не хочу. Видите ли, ваша жизненная сила является неотъемлемой частью этого ритуала». Ваши глаза открываются, и вы вскакиваете на ноги – как вы здесь оказались? Где вы? Вдруг дверь захлопывается и вас интересует ответ на следующий вопрос: как отсюда выбраться?»*

Когда герой будет побеждён, он сразу же переносится Властелином в «Лабораторию» и затем автоматически восстанавливается, как будто это сделал рядом стоящий герой.

Если герой терпит поражение, находясь в «Лаборатории», игнорируйте это правило - он должен восстановиться по обычным правилам.

**ДВЕРЬ**

В первый раз, когда герой будет побеждён, поставьте на карту закрытую дверь как показано на рисунке. В будущем, каждый раз, как только герой терпит поражение, Властелин может сбросить 1 карту Властелина, чтобы снова закрыть дверь, если она открыта. Когда фигурка пытается открыть дверь, она должна выполнить проверку ♣. В случае успеха дверь открывается по обычным правилам. В случае провала ничего не происходит.

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из открытой группы в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

В конце каждого своего хода, если лорда Мерика Фэрроу нет на карте, а Лорд Элементаль есть, Властелин может поставить лорда Мерика в «Лабораторию».

**ПОБЕДА**

Если ни Лорда Элементаля, ни лорда Мерика Фэрроу нет на карте, громко прочитайте следующее:

*«Вы знаете, это всего лишь маленькая неудача», - говорит глухой голос. Вам понадобится время, чтобы найти источник – это говорит мерцающий призрак лорда Мерика. «Смерть это ещё не конец! Не для меня! Я буду»- остальные слова затерялись в завывании ветра и глубокоом шуме земли. Возможно этот храм не так прочен как вам хотелось бы...время уходит!»*  
Победа Героев!

Если в любое время каждый герой побывал в лаборатории хотя бы один раз, громко прочитайте следующее:

*«Пх'нглуимгль'нафх Грайворн вках'нагл!», - голос лорда Мерика усиливается, затем замолкает, издав напоследок истошный крик, разнёсшийся эхом в наступившей тишине. Вдруг вы слышите, что земля ТРЕЩИТ у вас под ногами, затем раздаётся вой ветра, журчание воды и потрескивание пламени. «Получилось!» кричит Мерик. «Мой господин будет доволен!» И затем он исчезает в тенях. Храм рушится вокруг вас...время уходит!»*  
Победа Властелина!

**НАГРАДА**

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 очко опыта. Если победили герои, то они получают 25 золотых на каждого. Если победил Властелин, то он получает 1 дополнительное очко опыта. Кроме того до конца кампании Властелин может выбирать элементалей в качестве одной из открытых групп, независимо от перечисленных в квесте черт монстров. Отметьте это в листе кампании в качестве напоминания.



В вашем присутствии Барон Грейгори приходит в бешенство, он срывает с плеч свой отороченный норкой плащ и с силой, которую трудно ожидать от такого старого человека, швыряет его на землю. Затем садится, держась за стол, и смотрит на вас. «Прошу простить меня за это зрелище. Вы не должны были всего этого видеть. Но я только что получил несколько плохих новостей – хотя, я надеюсь, есть и хорошие новости. Плохие новости это то, что лорд Мерик заполучил какой-то там пустяшный посох, который он похитил у бедного Кардинала Кофа, и он использует его для никто-не-знает-какого ритуала, и это, по всей видимости, так плохо, что я не должен был вам об этом говорить. Не так ли?»

Он вздыхает и выпрямляется, как будто увидел за окном кое-что интересное. «Да, есть и хорошие новости, как, например, эта. Мои разведчики проследовали за ним и мы теперь знаем, где это произойдет. Я боюсь разведчикам не повезло, выжил только один из них. Кажется под Древним Кругом Картриджа есть скрытая от глаз пещера – достаточно только произнести пароль возле одного из камней и он отодвинется в сторону. Как вам это нравится? Всё это время я ничего не знал об этом!»

В конечно счёте вы нашли развалины Древнего круга. Вы произносите секретное слово и, внезапно, один из стоящих каменных столбов сдвинулся в сторону, обнажив тёмный проход... где-то там внизу лорд Мерик проводит свой страшный ритуал. Слова Грейгори всё ещё крутятся в вашей голове: «Найдите и остановите его. Нанесите ему внезапный удар, чтобы достичь своей цели». Но это нужно сделать быстро – лорд Мерик уже опережает нас.

### МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Творцы плоти.  
2 открытые группы.

### РАССТАНОВКА

Поставьте лорда Мерика Фэрроу в локацию «Библиотека» как показано на рисунке. Дайте ему артефакт «Посох Теней». Поставьте творцов плоти в локацию «Библиотека». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Тронный Зал». Поставьте другую открытую группу в локацию «Лестница».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

**Примечание:** Столкновение I и Столкновение II лучше играть последовательно потому, что они используют одинаковую карту. После окончания Столкновения I игроки следует посмотреть раздел «Расстановка» Столкновения II до того, как они передвинут любые фигурки или жетоны.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Во время хода Властелина лорд Мерик Фэрроу (если активирован) может выполнить только 1 действие, и этим действием должно быть продолжение ритуала. Для этого он выполняет проверку ✨. Для каждого творца плоти находящегося рядом с ним, он прибавляет +1 ✨ для этой проверки. В случае успеха положите 1 жетон усталости на его Карту Лейтенанта. Эти жетоны будут иметь значение для Столкновения II.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода, если лорд Мерик проваливает проверку характеристики, Властелин может поставить 1 творца плоти в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

### ПОБЕДА

Если герои нанесут лорду Мерик урон хотя бы в 1 ♥, громко прочитайте следующее:

*«Будьте прокляты, вы, назойливые паразиты!» визжит лорд Мерик. «Куда бы я не пришёл, вы уже там! Что ж, с меня достаточно; достаточно, вы слышите меня?» Он делает несколько взмахов рукой и вдруг мир вокруг вас обволакивает тень – нет, что-то хуже этого. Белое становится чёрным, чёрное – белым. Все цвета как бы вымываются из этого мира. Вы понимаете, что находитесь в ужасной тени мира, а лорд Мерик продолжил своё пение, всё громче и быстрее – он стремится закончить ритуал!*

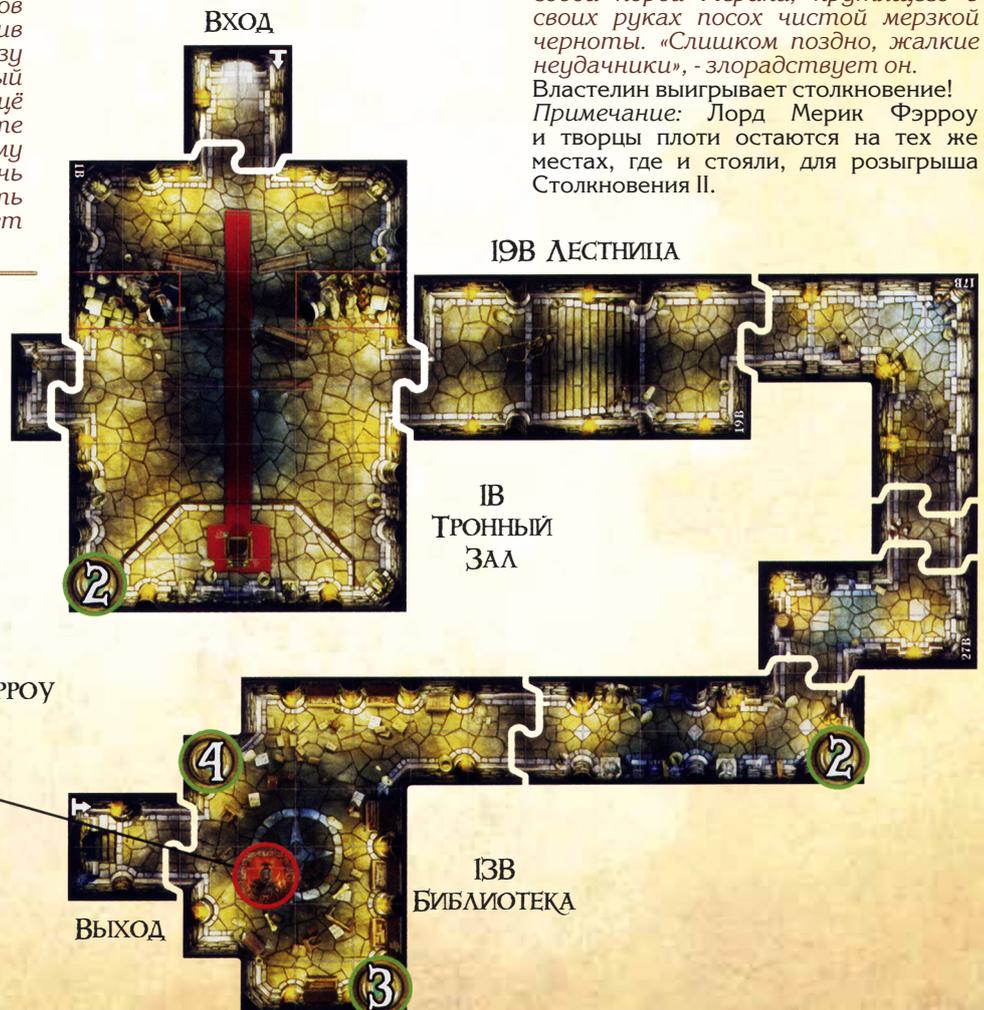
Герои выигрывают столкновение!

Если на Карте Лейтенанта лорда Мерика будет лежать 6 жетонов усталости, громко прочитайте следующее:

*Чёрнильная чернота расплзается по стенам; она ползёт всё быстрее, чтобы поглотить вас. Как только она обволакивает вас, вам становится дурно и вы понимаете, что мир вокруг вас изменился. Белое становится чёрным, чёрное – белым. Все цвета как бы вымываются из этого мира. Вы видите перед собой лорда Мерика, крутящего в своих руках посох чистой мерзкой черноты. «Слишком поздно, жалкие неудачники», - злорадствует он.*

Властелин выигрывает столкновение!

**Примечание:** Лорд Мерик Фэрроу и творцы плоти остаются на тех же местах, где и стояли, для розыгрыша Столкновения II.



ЛОРД МЕРИК ФЭРРОУ



ВЫХОД



Кажется заклинание Фэрроу не просто изменило мир; оно изменило ваше место в нём. Вы находитесь сейчас в самой глубокой и самой тёмной части этой пещеры, лорд Мерик стоит между вами и выходом отсюда. Цель, кажется, понятна, поскольку в руках у него находится повреждённый Посох Света. Если он выберется на поверхность раньше вас, он с новой игрушкой сразу отправится напрямик к своему господину. Очевидно, что вы должны убить его раньше.

**МОНСТРЫ**

Лорд Мерик Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы (это должны быть те же самые группы, которые участвовали в Столкновении I).

**РАССТАНОВКА**

В Столкновении II этого квеста используется та же карта, что и в Столкновении I. Лорд Мерик Фэрроу и творцы плоти остаются на тех же местах, где и стояли в конце Столкновения II, затем Властелин может передвинуть лорда Мерика Фэрроу на 1 клетку за каждый жетон усталости, накопленный в Столкновении I. Сбросьте все ♥ со всех творцов плоти и лорда Мерика Фэрроу.

Удалите все другие фигурки с карты, которые использовались в Столкновении I. Поставьте 1 открытую группу в локацию «Тронный зал». Поставьте другую открытую группу в локацию «Коридор».

Поставьте героев в локацию «Выход». Заново разложите жетоны поиска, убранные с карты во время Столкновения I.

Поставьте двери как показано на рисунке. Первая дверь (ближайшая к «Выходу» дверь) изначально открыта; две другие изначально закрыты. Закрытые двери отмечены как закрытые и на карте; однако, все двери подчиняются одним и тем же правилам (см. раздел «Специальные правила»). Независимо от того, кто выиграл Столкновение I, герои пропускают свой первый ход.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Любая фигурка, выполняющая действие по открытию или закрытию двери, должна выполнить проверку 🎲. В случае успеха дверь открывается или закрывается по обычным правилам. В случае провала ничего не происходит. Все монстры, кроме лорда Мерика Фэрроу, не могут открывать и закрывать двери.

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

Нет

**ПОБЕДА**

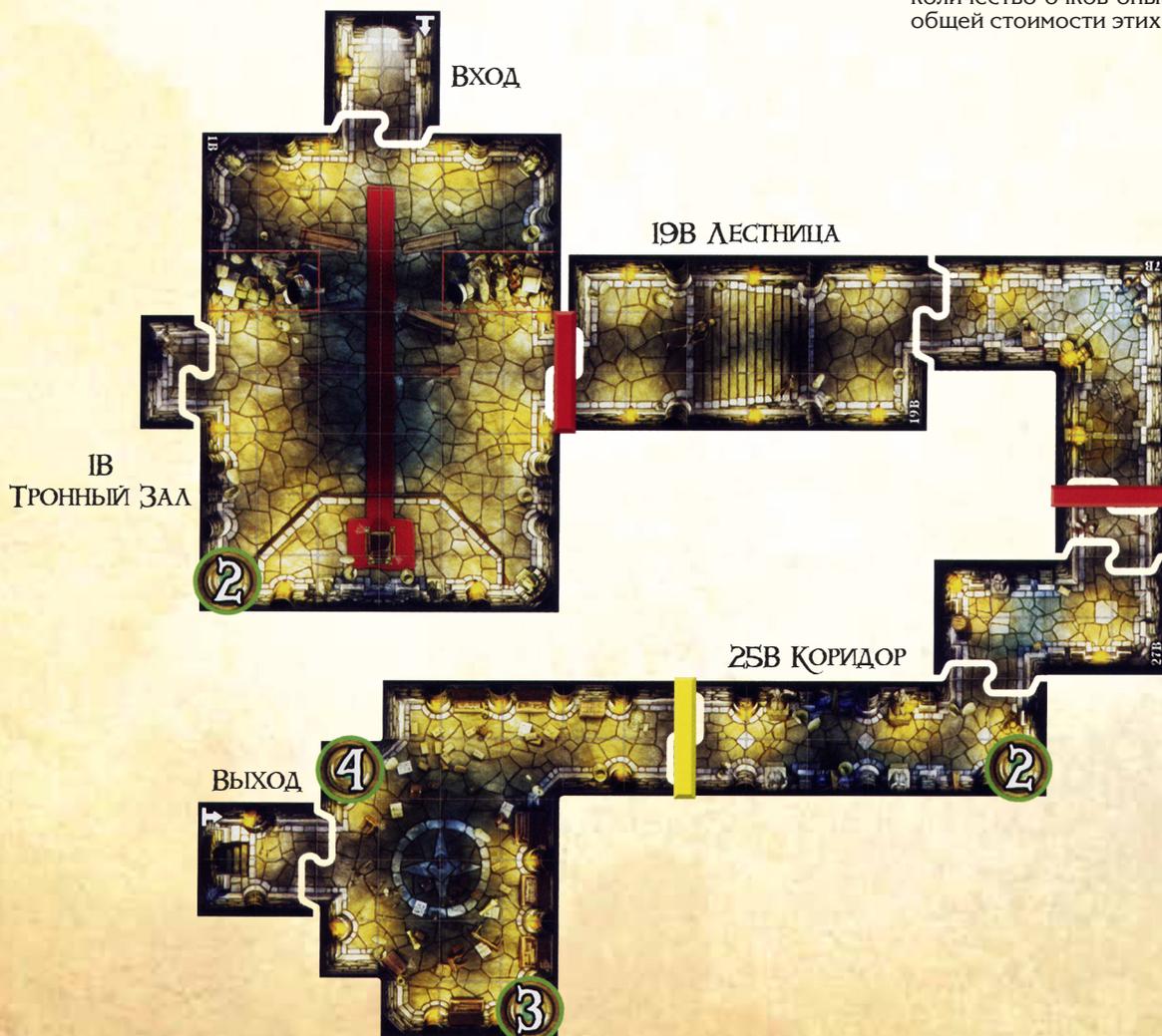
Если лорд Мерик Фэрроу побеждён, громко прочитайте следующее: *В жутких чёрно-белых цветах этого потустороннего мира красная кровь лорда Мерика просто шокирует. «Что-то не так», - стонет он, а затем с яркой вспышкой вы возвращаетесь в Древний Круг, наблюдая как заходящее солнце окрашивает небо кровавыми красками. «Посох Света» погружён в глиняную почву Картриджских Холмов под вашими ногами. От лорда Мерика и его слуг не осталось и следа.* Победа героев!

Если лорд Мерик Фэрроу покинул карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее:

*«Я бы остался и позлорадствовал», - насмехается лорд Мерик, - «но, честно говоря, вы так далеко от меня, что мне не о чем беспокоиться.» Затем цвета возвращаются, вокруг стоит мёртвая тишина. Лорда Мерика нет, он ушёл за наградой к Властелину.* Победа Властелина!

**НАГРАДА**

Независимо от результата, каждый игрок получает 1 очко опыта. Если победили герои, то они получают 25 золотых на каждого и забирают у Властелина артефакт «Посох Света». Если победил Властелин, то он получает 1 дополнительное очко опыта. Кроме того он может вернуть некоторые или все купленные карты в коробку, получив количество очков опыта эквивалентное общей стоимости этих карт.





По словам Грейгори, управляющий барона Захарета Генрих уволился несколько лет назад – возможно, он раньше всех понял, что Захарет начал скатываться на сторону зла. Человек, проживший последние несколько лет в изгнании на берегу озера Фальстар, должен многое знать о крепости Захарета.

Когда вы наконец добираетесь до его хижины, то обнаруживаете, что слуги Властелина вас опередили – дверь сорвана с петель, а кровь разбрызгана по стенам комнаты. Едва вы обнаруживаете это, как оказывается окружённые монстрами. Монстрами с...пустыми флаконами в руках? Что у них на уме? Не стоит медлить, чтобы выяснить это.

### МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Герои ставят свои фигурки в клетки, отмеченные знаком «X» на карте. Группы монстров, по желанию Властелина, могут быть разделены между локациями «Хижина», «Кладбище» и «Речной Поток». От Властелина не требуется ставить эти группы вместе. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Каждый герой пропускает свой первый ход.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Слуги Властелина пытаются собрать кровь каждого героя и сбежать с ней с карты. Если при нападении монстр наносит соседнему с ним герою хотя бы 1 ♥, он собирает кровь этого героя. Возьмите жетон соответствующего героя и положите его на или под подставку монстра. Когда это происходит впервые, громко прочитайте следующее:

*Довольно хихикая, монстр собирает вашу кровь в свой флакон! У вас нет никаких идей насчёт того зачем она ему понадобилась, но вы твёрдо уверены, что не взирая на причины, нельзя позволить этому случиться.*

Каждый монстр одновременно может нести только кровь одного героя. Если у монстра уже есть кровь и он собрал новую, ему нужно выбрать, что он хочет – оставить старый жетон героя или взять новый. Если монстр, несущий кровь героя, будет побеждён, жетон возвращается обратно к герою.

В качестве одного из действий, монстр, находящийся рядом с героем без сознания, может собрать кровь этого героя. Это действие не требует никаких бросков кубика и выполняется автоматически. Это действие не считается атакой в ход монстра.

Когда монстр, несущий кровь героя, покидает карту (через локации «Вход» или «Выход»), Властелин берёт жетон этого героя с подставки монстра и кладёт в свою игровую зону. Он может хранить только 1 копию каждого жетона героя – у него или есть кровь героя или её нет. Эти жетоны имеют важное значение во время Столкновения II.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет

### ПОБЕДА

Если на карте не осталось ни одного монстра и Властелин не собрал кровь каждого героя, громко прочитайте следующее:

*Вы отбили нападение Властелина, но ни на шаг не приблизились к тому, чтобы найти его бывшего управляющего. К счастью монстры оставили вполне очевидный след, ведущий к их логову. Похоже отсюда и нужно начинать поиски*

Герои выигрывают столкновение!

Если Властелин собрал кровь каждого героя и сбежал с ней, то громко прочитайте следующее:

*Как только последняя тварь убегает с вашей кровью остальные разворачиваются и убегают тоже. Очевидно, что их задача выполнена. Вам ничего не остаётся, как следовать за ними к их логову – возможно управляющий Властелина находится там?*

Властелин выигрывает столкновение!





Вы идёте через пещеру, стены которой состоят из грубого камня, и вдруг замечаете, что они стали другими, как бы обработанными рукой мастера. На стенах висят яркие алые занавески. Впереди вы видите элегантную прекрасную даму. «Добро пожаловать в мою гостиницу», - мурлычет она и затем поднимает тяжёлый золотой кубок. Когда она начинает пить, вы понимаете, что кубок наполнен кровью - вашей кровью! «Вы, конечно же, опоздали. Генрих уже изменился, скоро он будет похож на меня. И вы умрётё!» Вам лучше быстрее выполнить свою работу, если хотите вернуть Генриха живым.

**МОНСТРЫ**

Леди Элиза Фэрроу. Творцы плоти

**РАССТАНОВКА**

Поставьте Леди Элизу Фэрроу в локацию «Гробница» как показано на рисунке. Поставьте творцов плоти в локацию «Лаборатория». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Положите жетон жителя как показано на рисунке. Он представляет собой Генриха.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Генрих не может самостоятельно передвигаться и не может быть атакован. В качестве одного из действий, герой, который стоит на соседней с Генрихом клетке, может поднять его (положить жетон жителя на лист своего героя) и нести на себе. Если Властелин собрал кровь каждого героя (у него есть жетон каждого героя), леди Элиза Фэрроу может превратить Генриха в вампира. Один раз за ход леди Элиза Фэрроу может выполнить проверку , если она находится на соседней с ним клетке (и если его не несёт на себе герой). В случае успеха, положите 1  на Генриха. В случае провала ничего не происходит. Если Генрих получает 3 , то становится вампиром и квест заканчивается.

**ВКУС КРОВИ**

Атакуя, Леди Элиза Фэрроу наносит +2  героям, чью кровь она уже попробовала на вкус - то есть тем, чьи жетоны к тому времени собрал Властелин.

В качестве одного из действий, Леди Элиза Фэрроу может нанести 1  и телепортироваться на любую клетку карты, соседнюю с клеткой того героя, чью кровь она уже попробовала.

Если Леди Элиза Фэрроу попробовала кровь как минимум 3 героев, она может выполнить 3 действия за ход, вместо 2 и 2 из них могут быть атакующими.

**БОЛЬШЕ КРОВИ**

Леди Элиза Фэрроу может пить кровь тех героев, чью кровь она не пробовала на вкус. Чтобы сделать это, она должна выполнить это действие, пока находится в клетке, соседней с потерявшим сознание героем. Властелин получает 1 жетон такого героя и бросает 1 красный кубик силы. Леди Элиза Фэрроу восстанавливает , равное количеству , выброшенных на кубике

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 творца плоти в локацию «Выход», не превышая лимита группы.

**ПОБЕДА**

Если герои победили Леди Элизу Фэрроу, то громко прочитайте следующее:

*«Ну вот опять», - шепчет она и затем Леди Элиза взрывается красным туманом, больше напоминающим мельчайшие капельки крови. Некоторое время он неподвижно висит в воздухе, наполняя ваши ноздри зловонием застоявшейся крови.*

Или, если герои вынесли Генриха с карты через локацию «Вход», то громко прочитайте следующее:

*«С этих пор днём Генрих пронзительно кричит и бьётся в агонии. Даже когда вы закутываете его в тяжёлый плащ, несчастный продолжает*

*скулишь и дёргаться при малейшем движении. К счастью ни Леди Элиза, ни её слуги кажется не склонны преследовать вас при свете солнца. Когда наступает ночь, кажется, что Генрих чувствует себя лучше, но при этом он становится более странным. Он бледнеет и говорит шёпотом. Он отказывается от всяческой еды и питья, обращается к Леди Элизе, как к своей «госпоже» и становится агрессивным. Когда с ним такое случается, вы связываете ему руки. Барон Грейгори, посмотрев на Генриха, качает головой. «Бедняга», - говорит он. «Что Захарет сделал с ним... Я надеюсь только, что у него осталась хоть капля рассудка, чтобы помочь нам.»*  
Победа Героев!

Если Леди Элиза превратила Генриха в вампира, то громко прочитайте следующее:

*Подойдя к фигуре старого хныкающего управляющего Захарета, Элиза ухмыляется и обнажает свои длинные, цвета слоновьей кости клыки. Она впиивается своими зубами в его горло, Генрих, постепенно бледнея, задыхается и слабо сопротивляется. Затем она отступает и клыками разрывает своё запястье. Кажется, что её глаза пульсируют силой, и Генрих изумлённо смотрит, как она предлагает кровотокащее запястье ему. Как только его губы касаются крови он поддаётся вперёд, утоляя свою жажду. Элиза злорадно улыбается вам и мурлычет: «Не желаете присоединиться к нам? Я была бы счастлива сделать вас следующими.»*  
Победа Властелина!

**НАГРАДА**

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта. Если победили герои, то они получают 1 дополнительное очко опыта. Если победил Властелин, то он получает 2 дополнительных очка опыта.





Библиотекарь барона Грейгори вызвала нас к себе и смущённо бормочет: «Я бы не звала вас, если бы не нашла пугающие вещи в бумагах лорда Теодира». Барон Грейгори уехал проверять границы, а мне бы не хотелось ждать его возвращения. Она откашливается и перелистывает свои бумаги. «Здесь есть кое-какие упоминания об идолах-близнецах», - её речь становятся чётче, вы можете слышать как она выделяет каждое слово, - «и о том, как они связаны с Тенью. Я думаю, что Тень означает Лорда-Дракона Грайворна, и я не волновалась, если бы о том, о чём я думаю не было точных записей в этом хранилище лорда Тео. Ведь хранилище леди Элизы тоже разграблено?»

Последующие объяснения, после того, как она надела очки и справилась со своей нервозностью, были более понятны: Идол Солнца и Идол Черепа находятся в пещерах Картовых гор. Они вечно стоят друг напротив друга; Идол Солнца, удерживающий «Тень» и Идол Черепа, разрушающий эту печать. Печати слабеют и вы должны отправиться к идолам, чтобы всё исправить.

Конечно же, прихвостни Властелина уже тоже начали поиски.

### МОНСТРЫ

Эттины. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Поставьте эттинов в локацию «Логово эттинов». Властелин выбирает одного из эттинов. Это будет Зака'и'Жак и у него хранится ключ (см. раздел «Закрытая дверь»).

Поставьте 1 открытую группу на лестницу, по возможности как можно ближе к локации «Выход». Один из этих монстров (по выбору Властелина) несёт Идола Черепа - положите под его подставку красный жетон объекта.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Особый жетон поиска обозначает ключ. Этот и тот ключ, который находится у Зака'и'Жака - одинаковые, каждый из них можно открыть закрытую дверь.

Положите 1 синий жетон объекта лицом вверх на карту, как показано на рисунке. Он обозначает Идола Солнца.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИДОЛЫ

Идол Черепа очень тяжёлый. Монстр, который его несёт, может в качестве одного из действий или выполнить 1 движение, или поставить идола на соседнюю клетку. Он не может совершать никаких других действий. Как одно из действий, монстр может поднять идола с соседней клетки. Если это его первой действие, то вторым может быть или движение, или «поставить идола». Если монстр, который несёт идола побеждён, то поставьте идола в той же клетке, в которой находился монстр (в случае с большим монстром клетку выбирает Властелин).

Идола Солнца перемещать нельзя. В качестве одного из действий герой, если он находится на соседней с идолом клетке, может вызвать духов. Если герой делает это, то перейдите в раздел «Победа».

### ЗАПЕРТАЯ ДВЕРЬ

Запертая дверь в логове эттинов может быть открыта только после того, как герои найдут ключ: или победив Зака'и'Жака, или обнаружив особый жетон поиска. Если произойдёт любое из этих событий, любой герой может открыть эту дверь по обычным правилам.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из открытой группы в локацию «Вход» или «Выход», соблюдая лимит группы.

### ПОБЕДА

Если герой вызывает духов перед Идолом Солнца, громко прочитайте следующее:

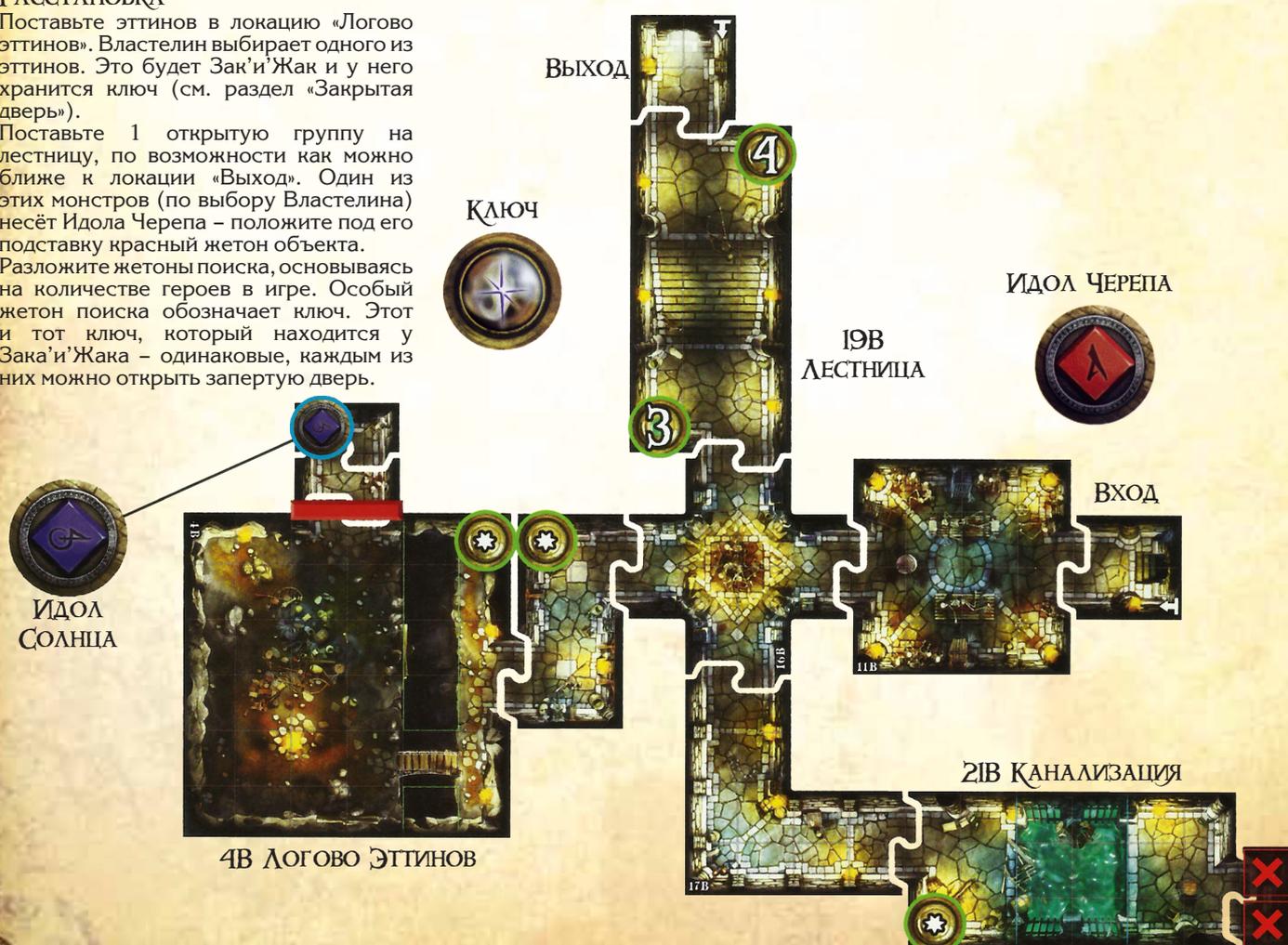
*Луч яркого света, пробиваясь сквозь каменный потолок, освещает золотого идола. Величественный голос громко говорит: «Принеси мне тотем Солнца, чтобы свет мог сиять вечно!» Вдруг в вашей голове появляется изображение тотема - теперь вы точно знаете, где его искать!*

Герои побеждают в столкновении!

Если монстры поставят Идола Черепа на одну из двух отмеченных клеток в локации «Канализация», громко прочитайте следующее:

*Жуткий смех резонирует со стенами пещеры, голоса переплетаются. «Наши силы будут восстановлены, жалкие смертные! Скоро голос Грайворна услышат всюду на земле! Принесите нам Тотем Черепа!» Вы слышите, как повинуясь, прихвостни Властелина куда-то спешат; будет лучше, если вы последуете за ними.*

Властелин побеждает в столкновении!





Это была безумная гонка, кто первый доберётся до этой долины в Картовых горах. Но вы знаете, что где-то там находятся эти два тотема: Тотем Солнца и Тотем Черепа. По воле слепого случая вы первыми нашли Тотем Черепа – но это не то, что вы ищете. Тотем Солнца где-то дальше, в руках Леди Элизы Фэрроу. Вы можете слышать как ветер доносит её мелодичный смех: «Не хотите ли поторговаться, герои? Я отдам вам Тотем Солнца, а вы мне свои никудышные жизни». Каждый из вас имеет то, что нужно другому. Первый, кто принесёт правильный тотем из этой долины назад к идолу, станет победителем и никто не обращает внимания на странный шёпот ветра и камней этой долины.

### МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Зомби. 1 открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Поставьте Леди Элизу Фэрроу в локацию «Берег реки» как показано на рисунке. Поставьте зомби в локацию «Место засады». Поставьте открытую группу на кладбище.

Герои ставят свои фигурки возле пруда. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите красный жетон объекта лицом вверх в локацию «Кладбище» как показано на карте. Он представляет Тотем Солнца.

Положите синий жетон объекта лицом вверх в локацию «Пруд» как показано на карте. Он представляет Тотем Черепа.

Если Властелин одержал победу в Столкновении I, каждый герой пропускает свой первый ход.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В качестве действия любая фигурка может поднять и переносить невооружённый тотем. В качестве действия любая фигурка может бросить переносимый ею тотем в соседнюю клетку.

Герои могут поднимать только Тотем Солнца. Монстры могут поднимать только Тотем Черепа.

### ШЕПЧУЩИЕ ДУХИ

Странная долина населена заботливыми духами, которые могут или воскресить из мёртвых, или убить. Каждая побеждённая фигурка немедленно удаляется с карты и восстанавливает всё ♥ и ♠. Фигурка возвращается на карту в соответствии со следующими правилами. (Во время этого столкновения не кладите на карту жетон героя, отображающий побеждённого героя).

Когда герои побеждены, то в начале своего следующего хода они ставят свои фигурки в пустые клетки локации «Топкая тропа» (или в ближайшую доступную пустую клетку).

Властелин ставит побеждённых монстров на карту в соответствии с правилами раздела «Подкрепление» ниже.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из каждой группы (включая Леди Элизу Фэрроу) на карту, не нарушая лимита группы. Леди Элизу Фэрроу и открытую группу монстров можно ставить в любую пустую клетку локации «Каменная тропа». Зомби могут быть поставлены в любой клетке локации «Кладбище».

### ПОБЕДА

Если герой, переносивший Тотем Солнца, покинул карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее:

Выбравшись из долины, вы поднимаете Тотем Солнца. Луч света заходящего Солнца светит прямо на вас. Прихвостни Властелина наступают вам на пятки, поэтому вместо того, чтобы греться в его лучах, вы спешите назад к Идолу Солнца.

Добравшись до Идола, вы ставите Тотем перед ним. Яркий тёплый свет разливается по комнате и чувство безопасности и умиротворения заполняет вас. Слов нет, но вы чувствуете, как что-то древнее и доброе заверяет вас, что в мире есть и надежда, и добродетель. Ваше обратное путешествие в Архинн проходит гладко и спокойно. Победа Героев!

Если монстр, переносивший Тотем Черепа, покинул карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее: Резкий крик доносится со склонов гор над вами. Посмотрев вверх, вы видите силуэт Леди Элизы Фэрроу, стоящей на фоне сумеречного неба и держащей над собой Тотем Черепа. Ужасный голос рассекает воздух. «МОЁ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ НАХОДИТСЯ В МОИХ РУКАХ. НИКТО НЕ УСТОИТ ПРЕДО МНОЙ. СВЕТ УМРЁТ И ВСЁ БУДЕТ ОХВАЧЕНО ТЕНЯМИ И ПЛАМЕНЕМ».

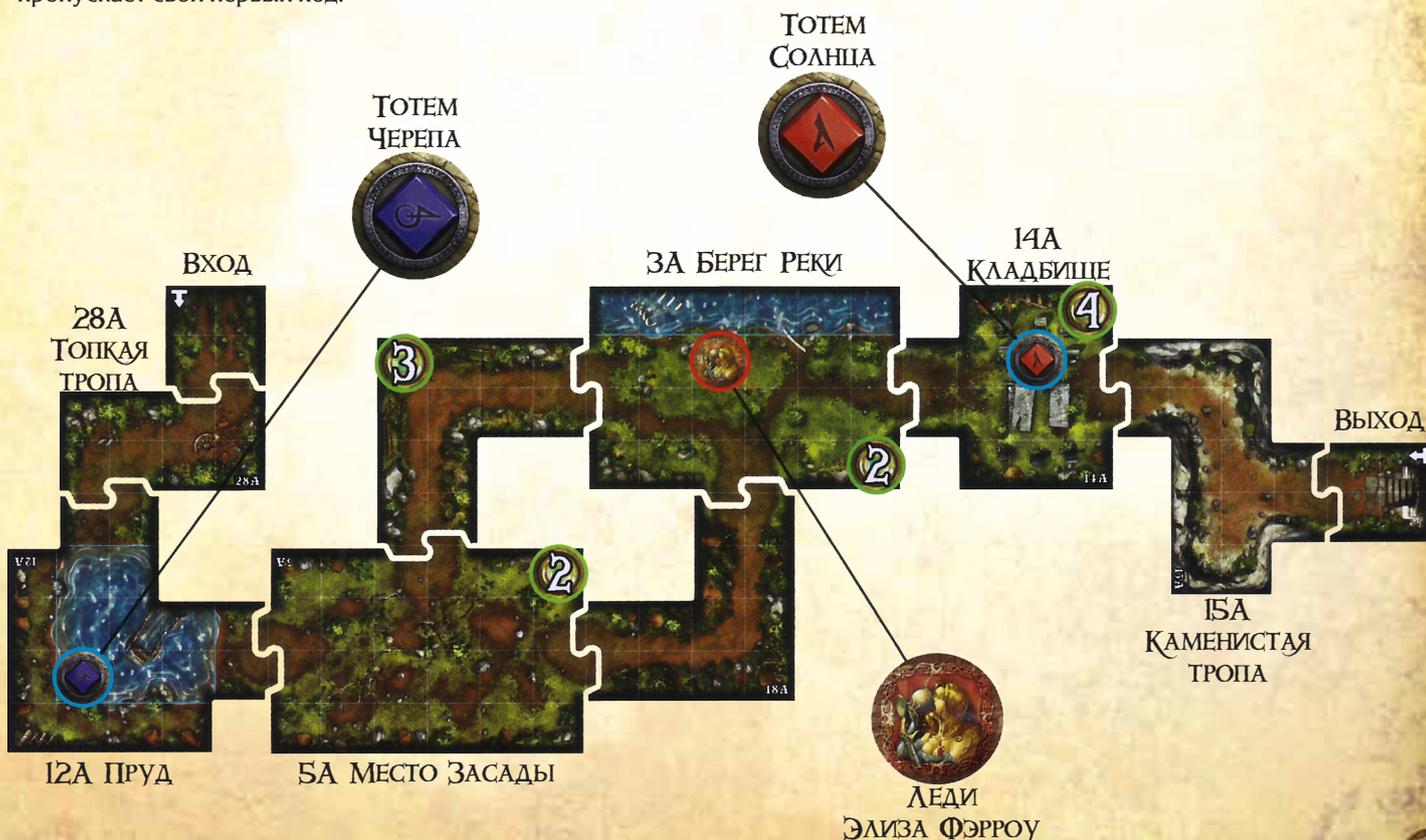
Когда голос стихает, вы начинаете понимать, что стоите на коленях; кровь течёт из ваших ушей и носа. Элизы уже нигде не видно. Победа Властелина!

### НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают 1 дополнительное очко опыта.

Если победил Властелин, то он получает 2 дополнительных очка опыта.



Вы ещё видите стены Архинна, когда Белтир падает с небес на землю прямо перед вами. «И снова здравствуйте, смертные! Вы уже победили меня один раз и примите за это моё почтение. Нет-нет, уберите своё оружие. Если бы я хотел сражаться, то пришёл бы с большими силами и напал из засады – ваши навыки не требуют ничего меньшего. Он складывает свои крылья, затем указывает на светящуюся фигуру на склонах горы Сартар. «Захарет стремится к власти над этим местом, и чтобы получить её он будет осквернять всё что для меня свято. Если вам не нравится идея помочь мне, я пойму. Но разве вы не желаете помешать всему, что задумал Властелин?» Его логика кажется неоспоримой и на пути к горе Сартар Белтир оказался приятным и полезным спутником. Он рассказывает много историй о своих битвах и утверждает, что участвовал в Драконьих войнах – «за обе стороны, ха-ха-ха». По мере приближения к пещерам горы Сартар Белтир понемногу рассказывает, с чем вам придётся столкнуться: «Там много мистических защитников, которые охраняют нашу цель, и я думаю Захарет обратил некоторых из них против нас. Ищите огненные руны на полу пещеры – они могут отключить барьер и огненных призраков. Если вы поможете мне пройти через портал, я использую руны внутри, чтобы провести нас к истинной цели... Если ещё буду в сознании.»

### МОНСТРЫ

Пещерные пауки. 2 открытые группы. Также присутствует Белтир (но не под контролем Властелина; см. «Специальные правила»). Белтир не может владеть артефактом.

### РАССТАНОВКА

Поставьте пещерных пауков в локацию «Логово пауков». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Пещера с лавой». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Библиотека». Эта группа подчиняется специальным правилам (см. соответствующий раздел). Поставьте Белтира рядом с локацией «Вход», как изображено на рисунке. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Положите 1 красный жетон объекта лицом вверх в локацию Пещера с лавой, как изображено на рисунке. Положите 1 зелёный жетон объекта лицом вверх рядом с локацией «Логово пауков», как изображено на рисунке. Положите 1 синий жетон объекта лицом вверх в локацию «Библиотека», как изображено на рисунке.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Закрытая дверь представляет собой мистический барьер, стену огня, и не может быть открыта ни при каких обстоятельствах. Фигурки монстров могут двигаться по лаве без штрафов – все они являются огненными призраками.

Если любая фигурка (герой или монстр) стоит на красном жетоне объекта, то удалите закрытую дверь с карты. Если фигурка сойдёт с жетона или будет побеждена, немедленно верните закрытую дверь на место.

Если любая фигурка (герой или монстр) стоит на зеленом жетоне объекта, то Властелин не может поставить дополнительных монстров на карту в качестве подкрепления.

Пока любая фигурка (герой или монстр) стоит на синем жетоне объекта, то одновременно применяются эффекты красного и зелёного жетонов объекта. Группа монстров, поставленная в библиотеку, не может быть активирована пока фигурка героя стоит на одном из жетонов объекта (не важно на каком).

### БЕЛТИР

В этом столкновении Белтир рассматривается в качестве фигурки героя. В каждом раунде Белтир активируется в конце хода последнего героя; им управляет тот игрок, чей герой ходил последним. Когда Белтир активирован он может выполнить 1 движение и 1 любое другое, кроме движения, действие. Белтир не активируется во время хода Властелина и Властелин не может его контролировать (кроме как с помощью «Тёмного очарования» или подобных эффектов).

Во время хода героев, герой может потратить одно своё действие, чтобы позволить Белтиру немедленно атаковать. Каждый герой может сделать это один раз за ход.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из его открытой группы, которая была размещена в локации «Библиотека», в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из открытой группы в логове пауков и другой открытой группы на клетки с лавой в локации «Пещера с лавой» (большие монстры должны занимать хотя бы одну клетку с лавой). Эти монстры должны сразу же выполнить движение.

Как только это произойдёт в первый раз, громко прочитайте следующее:

*С треском и стоном из кипящей лавы появляются несгоревшие конечности. Какая-то фигура с мёртвыми глазами выползает оттуда, излучая нестерпимый жар. Это, должно быть, один из огненных призраков.*

Все эти подкрепления должны подчиняться правилу лимита группы.

### ПОБЕДА

Если Белтир покидает карту через локацию «Выход», то громко прочитайте следующее:

*«А, он здесь!» Голос полудракона разносится по пещере. «Сейчас я просто...», и он затихает, переходя в низкий рокот, вы понимаете, что Белтир что-то бормочет себе под нос. Затем по пещере разливается свет, её дальняя стена лопается как раз посередине. Трещина становится шире и вскоре вы изучаете удивительную цветущую скрытую долину на склонах горы Сартар. «Вперёд, герои», - говорит Белтир. «Нас ждёт могила моего брата». Герои побеждают в столкновении!*

Если Белтир побеждён, то громко прочитайте следующее:

*Белтир стонет, зажав свои раны и припав на одно колено. «Нет!» рычит он. «Я не буду побеждён снова». Затем с диким криком, размахивая своим оружием, Белтир прокладывает себе путь точными, механическими движениями. Он достигает цели и начинает какие-то манипуляции серией светящихся рун. Дальняя стена пещеры раскалывается точно посередине и открывает взору удивительную цветущую скрытую долину. Белтир, сжимая зубы от боли, жестом показывает вперёд. «Вот путь к могиле моего брата. Не подведите меня.»*

Властелин побеждает в столкновении!





*«В этой долине лежат кости моего брата», - говорит Белтир. «Я не могу войти - Я не могу их вынести - Я не могу войти». Он смотрит в сторону. «Этот смертный, Захарет, думает, что череп моего брата даст ему силу. Может быть он и прав, но цена слишком высока для меня. Убей их всех до единого, его грязных слуг, до того как они смогут ускользнуть с черепом моего брата».*

**МОНСТРЫ**

Белтир. 3 открытые группы. Если Властелин одержал победу в Столкновении I, то во время Столкновения II Белтир может владеть артефактом.

**РАССТАНОВКА**

Поставьте 1 открытую группу в локацию «Водопад». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Берег реки». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Место засады». В эту фазу Белтир на поле не ставится. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Положите 1 красный жетон объекта лицом вверх как указано на рисунке. Он обозначает череп дракона.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Как одно из действий монстр может поднять череп дракона, если находится на соседней с ним клетке; положите жетон под подставку монстра. Как одно из действий монстр может положить череп дракона на соседнюю клетку. Если монстр, который несёт череп дракона, побеждён, он оставляет жетон в той же клетке, где стоял (в случае большого монстра клетку выбирает Властелин). Скорость любого монстра, несущего череп дракона, уменьшается до 3.

**ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

Если Властелин одержал победу в Столкновении I, то в начале его второго хода громко прочитайте следующее:

*Вы слышите тяжёлое дыхание... и затем замечаете, что по долине, качая головой, идёт Белтир. «Прошу прощения, герои, он слишком силён». Затем он поднимает своё копьё и готовится напасть на вас!*

Поставьте Белтира в локацию «Вход». Теперь это один из монстров Властелина и во время этого столкновения активируется по обычным правилам.

Если герои победили Белтира, то громко прочитайте следующее:

*Белтир, задыхаясь, камнем падает на землю. «Позволь мне умереть», - стонет он. «Пожалуйста...позволь мне умереть».*

**ПОБЕДА**

Когда герои победили последнего монстра, громко прочитайте следующее: *Ну и что дальше. В долине царит тишина, драконий череп остаётся там же, где и был. Вы находите время, чтобы присесть перед могилой с огромными почерневшими костями дракона, очарованные размером и величием этого чудовища. Чувство собственной правоты наполняет вас - чтобы не произошло, сегодня вы поступили верно.* Победа Героев!

Если монстры покинули карту через локацию «Выход» и унесли с собой череп дракона, то громко прочитайте следующее:

*«Нет!» воет Белтир. «Я никогда не освобожусь от этих проклятых смертных. Будьте вы прокляты, герои, и пусть вы и все ваши города сгорят в огне!» Порыв ветра и Белтир оказывается в небе над вами, махая крыльями, он направляется на север...в направлении владений Захарета.*

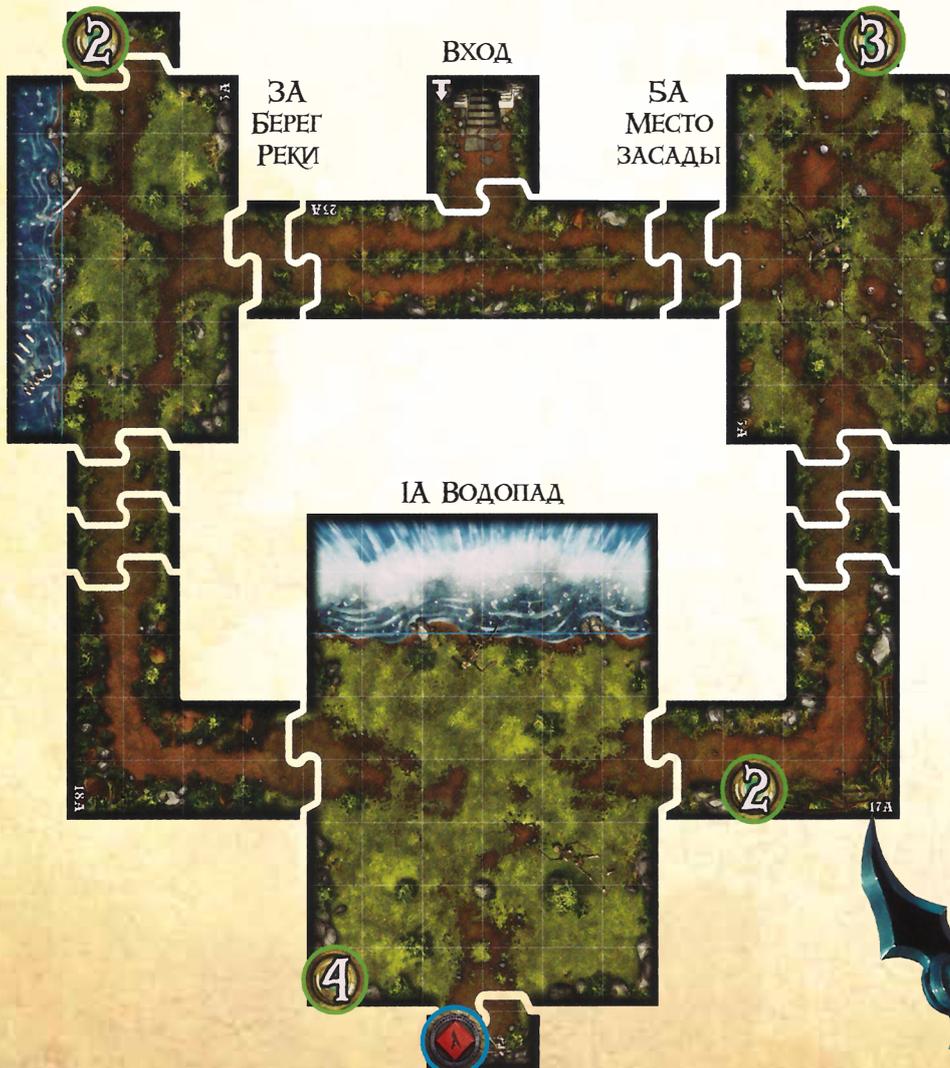
Победа Властелина!

**НАГРАДА**

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают 1 дополнительное очко опыта.

Если победил Властелин, то он получает 2 дополнительных очка опыта.



ЧЕРЕП ДРАКОНА





Вы стоите, спина к спине, с оружием в руках, и не можете не думать что это ошибка Грейгори. «Ну, естественно, вероятнее всего это окажется ловушкой», говорил он, пожимая плечами. «Но это также шанс кое-что разнюхать об одном из ближайших помощников Захарета, не так ли?» Поэтому вы собрали свои вещи и последовали согласно донесению разведчика прямо на склоны горы Сартар в погоню за полудраконом Белтиром. Вы ожидали ловушки. Но не ожидали какой-то сумасшедшей сверхъестественной арены на которой очутились, когда пришли в себя.

«Добро пожаловать!» – звучит чей-то голос, что-то среднее между карнавальным зазывалой и древним богом. «Докажи, что ты чего-то стоишь, победив других претендентов и, может быть, я позволю тебе участвовать в финале этого соревнования! Сила! Слава! КРОВЬ!» При появлении монстров рёв невидимой толпы разрывает воздух. Позади этой толпы вы видите монстров, которые носят что-то похожее на медали – это, должно быть, и есть те самые соперники, которых, как сказал голос, вы должны победить. «К оружию!» – кричит голос и бой начинается.

### МОНСТРЫ

1 открытая группа за героя. Если в группе нет монстров-вожак, то замените одного из прислужников вожаком.

### РАССТАНОВКА

Герои ставят свои фигурки в центральной области, отмеченной на карте красным крестом «X». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Поставьте по одной группе монстров в каждой локации: «Библиотеке», «Усыпальнице», «Логове пауков» и «Лаборатории». Если участвует меньше 4 героев, то поставьте группы монстров только на тайлы, содержащие жетоны поиска.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В конце каждого хода Властелина, положите 1 жетон усталости в его игровую зону. Если Властелин накопит 8 таких жетонов, столкновение заканчивается (см. раздел «Победа»). Если монстр-вожак будет побеждён, положите 1 красный жетон объекта в игровую зону героев. Если герой будет побеждён, положите 1 синий жетон объекта в игровую зону Властелина. И герои, и Властелин сохраняют свои жетоны объекта до Столкновения II, независимо от того кто победит в этом Столкновении.

### ВОЛНЫ

Группы монстров нельзя активировать, нельзя получать карты или отыгрывать их эффекты, пока дверь, ведущая в комнату с этими монстрами, не будет открыта хотя бы один раз. В начале каждого своего хода Властелин может свободно открыть одну дверь. Герои могут открыть эти двери по обычным правилам.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет.

### ПОБЕДА

Если герои накопят столько красных жетонов объекта, сколько их самих участвует в игре, громко прочитайте следующее:

«Вы хорошо сражаетесь для смертных» громыхнул голос под одобряющий рёв толпы. Поддавшись какому-то импульсу, вы поднимаете над собой трофей с погибших противников – рёв толпы становится ещё громче! «Готовьтесь к следующему раунду состязания!» Герои выигрывают столкновение!

Если властелин накопит столько синих жетонов объекта, сколько героев участвует в игре, громко прочитайте следующее:

«Разочаровывающее выступление», – громко произносит голос, – «хотя чего ещё можно было ждать от горстки смертных?» Арена содрогается, маленькие камни и пыль падают с потолка. «Вы должны были лучше сражаться в этом раунде состязаний, если намеревались остаться в живых!» Властелин выигрывает столкновение!

Если Властелин накапливает 8 жетонов усталости, громко прочитайте следующее:

Раздаётся громкий звон колокола. Властный голос разочарованно ворчит: «Слишком медленно! Время вышло! Вы должны стать чемпионами!» Победителей нет. Ревущая толпа кажется голодной и разочарованной, больше похожей на диких чудовищ, чем на скрытую публику.

Столкновение I заканчивается.

8В УСЫПАЛЬНИЦА



13В БИБЛИОТЕКА



15В ЛОГОВЕ ПАУКОВ



14В ЛАБОРАТОРИЯ



*Вы продолжаете двигаться вглубь горы, пытаясь выбраться и находите Белтира, ждущего вас! «Ха!» кричит он. «Рад, что вы смогли сделать это! Для того чтобы покинуть Арену, вы должны были стать чемпионами. Мои братья оказались здесь в ловушке и я не знаю, как долго они ждут своего шанса, и мы дадим им его». Белтир поднимает копьё и расправляет крылья. «А сейчас мы должны потребовать все ваши трофеи и уйти; нет ничего проще!»*

### МОНСТРЫ

Белтир. Дракон Тени. Одна открытая группа.

### РАССТАНОВКА

Поставьте Белтира в локацию «Камера пыток», как показано на рисунке. Поставьте Дракона Тени в локацию «Логово Дракона». Поставьте открытую группу в локацию «Логово пауков». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Герои и Властелин сохраняют свои, заработанные в Столкновении I, соответствующие жетоны объекта. Они играют важную роль в Столкновении II.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Белтир имеет 2 дополнительных единицы здоровья за каждый синий жетон объекта в игровой зоне Властелина. В любое время, игрок за героя может сбросить 1 красный жетон объекта из игровой зоны героев, чтобы перебросить один любой кубик. Каждый раз, если герой побеждён, сбросьте 1 красный жетон объекта из игровой зоны героев. Если красных жетонов не осталось, Белтир имеет право сбежать и Властелин может выиграть квест.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода, Властелин может поставить 1 монстра из открытой группы в локацию «Вход», соблюдая лимит группы

### ПОБЕДА

Если герои побеждают Белтира, то громко прочитайте следующее: *Как только Белтир падает, громкий рёв сотен голосов оглушает вас и стены пещеры исчезают. Вы обнаруживаете себя на склоне горы Сартар. Рёв толпы сменяется воем ветра и шелестом листьев, кустов и деревьев, цепляющихся за каменную поверхность горы. Оглядевшись, Вы замечаете, что на вас надеты золотые медальоны с выгравированным вызывающим беспокойство символом. Нет никаких признаков ваших врагов. Победа Героев!*

Если Белтир покинул карту через локацию «Вход», то громко прочитайте следующее: *«Да!» каркает Белтир, подобно своим, ненавидящим дневной свет, «братьям». «День Дракона приближается, вы, жалкие смертные! Теперь нас ничто не остановит!»*  
Победа Властелина!

### НАГРАДА

Выиграв или проиграв, каждый игрок получит 1 очко опыта. Если побеждают герои, то они получают 25 золотых на каждого. Если побеждает Властелин, то он получает 1 дополнительное очко опыта.



БЕЛТИР



2В ЛОГОВО ДРАКОНА

15В ЛОГОВО ПАУКОВ

ВХОД

11В КАМЕРА ПЫТОК



При вашем приближении к Архинну, под гром копыт прибывает барон Грейгори. «Боги помогают мне, друзья... Солдаты Захарета атакуют по всей границе. Его грязным колдовством пропитан воздух. Во множестве умирают и люди, и монстры». Старый барон поднимает свой меч, по которому, как вы видите, стекает чёрный зной. «Боги помогают мне», повторяет он. «Прожив десятилетия я не чувствовал этого».

Гремя бронёй, Грейгори спешивается перед вами. «Я уже не так молод, как раньше, но то, что война это игра, я знаю хорошо. Мои люди... мои рыцари... мы сможем задержать силы Захарета, пока другие бароны поднимут свои задницы и придут к нам на помощь. Также как и вы. Но не солдаты Захарета беспокоят меня, а его колдовство». Повернувшись на восток, вы и барон смотрите в небеса. Над владениями Захарета видны грозные красные сполохи. «Он безрассуден. А я никогда не видел колдуна более могущественного, чем Захарет - даже...» Грейгори захлестнули воспоминания. «Мои друзья, вы уже так много сделали, но я должен попросить вас ещё об одном. Идите в замок Талон и положите конец барону Захарету».

Вскоре вы стоите перед убежищем Захарета, некогда величественным замком Талон. Это массивное строение из чёрного камня кажется устрашающе заброшенным при вашем приближении. Его ворота открыты и вы без помех проходите внутрь. Двор замка усеян телами - простых граждан Картриджа, теми, кто посмел бросить вызов безумию Захарета.

Добравшись до сторожевой башни, вы видите Сплига, самопровозглашённого «Короля всех гоблинов», смотрящего вниз сквозь бойницы. «Вы опоздали», - хихикает он. «Слуги моего хозяина только что собрали последний из компонентов ритуала. Вы никогда не сможете пройти внутрь башни, и не только потому, что единственный ключ у меня!» Гоблин вытаскивает тяжёлый железный ключ. Он указывает на тяжёлую запёртую дверь на вашем пути и смеётся.

Понадобилось только два удара самого сильного члена вашего отряда, чтобы сорвать дверь с петель и она рухнула на пол. Сплиг перестал смеяться, затем повернулся и побежал с воплями: «К оружию! К оружию, вы, ни на что не годные забулдыги! Они здесь!» Теперь вы просто должны подготовиться к последнему противостоянию с Властелином и уничтожить на своём пути любой из компонентов ритуала.

### МОНСТРЫ

Сэр Альрик Фэрроу, вооружённый «Клинок Заката». Белтир. Сплиг. Если герои победили в квестах Акта II «Клинок Зари» и «Осквернённая Гробница», то Сэр Альрик Фэрроу отсутствует. Замените его 1 группой

монстров по выбору Властелина. Если герои победили в квестах Акта II «Возвращение Змея» и «Возрождение Змея», то Белтир отсутствует. Замените его 1 группой монстров по выбору Властелина.

### РАССТАНОВКА

Поставьте Сплига в локацию «Гробница», как показано на рисунке. Поставьте Альрика Фэрроу в локацию «Оружейная комната», как показано на рисунке. Если Сэр Альрик Фэрроу отсутствует, то поставьте туда группу монстров, выбранную во время расстановки. Поставьте Белтира в локацию «Оружейная комната», как показано на рисунке. Если Белтир отсутствует, то поставьте туда группу монстров, выбранную во время расстановки.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Разложите 3 красных жетона объекта лицом вверх, как показано на рисунке. Они обозначают компоненты для ритуала.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все двери в этом квесте закрыты для героев. У Сплига, как сенешала Замка Талон, есть отмычка. Сплиг и любые другие монстры в этом квесте могут открыть и закрыть любую дверь как обычно.

Герой, который в качестве действия пытается открыть любую дверь, должен пройти проверку  (чтобы её выбить) или проверку  (чтобы её взломать). В случае успеха дверь открывается как обычно. В случае провала ничего не происходит. Дверь всегда может быть закрыта по обычным правилам (и должна быть заново взломана или выбита).

Если Сплиг побеждён, то громко прочитайте следующее:

*«Подождите, подождите!»* вопит Сплиг, подняв вверх руки. *«Не делайте мне больно! Смотрите, она здесь - это отмычка! Она может стать вашей, если»* - Сплиг неожиданно подбрасывает её вверх, отвлекая ваше внимание, и, с поразительной для такого здорового гоблина скоростью, убегает. Вы ловите отмычку и позволяете Сплигу уйти - не он ваша настоящая цель.

Герои теперь могут открыть двери по обычным правилам, без необходимости их взламывать или выбивать.

### ЖЕТОНЫ ПОИСКА

Как одно из действий любой лейтенант может уничтожить жетон поиска, пока находится в соседней с жетоном клетке. Удалите любой уничтоженный жетон поиска с поля.

### КОМПОНЕНТЫ РИТУАЛА

Жетоны объекта в этом квесте - это компоненты, необходимые для проведения Захаретом ритуала. Властелин должен унести эти жетоны с поля, в то время как герои должны их уничтожить. Герой, который находится на соседней с невостребованным жетоном клетке, может, в качестве одного из действий, уничтожить и удалить его с поля. Любой монстр, который несёт жетон объекта, может унести его с поля.

Если монстр успешно вынес жетон объекта с поля через локацию «Вход» или «Выход», то положите его в игровую зону Властелина. Монстр, который вынес жетон, ставится в локацию «Вход» в начале следующего хода Властелина.

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет

### ПОБЕДА

Если на карте не остаётся ни одного жетона объекта или все монстры побеждены, то громко прочитайте следующее:

*И вдруг вы понимаете, что остались одни - все прихвостни Властелина мертвы или сбежали. Вы слышите голос, прорывающийся через все ваши мысли: «Я проснулся».*

*Вам лучше поспешить...*

Перейдите к Столкновению II



Непонятный гул доносится из тронного зала барона Захарета при вашем приближении... звук дыхания какого-то огромного существа.

Вы делаете шаг вперёд и видите огромного дракона с чешуёй чернее ночи, много больше тех, что видели до этого. Кажется, что существо светится подобно горящим углям, излучая тепло своими чернильно-чёрными чешуйками, и когда он открывает глаза, они светятся как свечи.

Захарет делает шаг, чтобы вы видели его. «Итак. Дело дошло до этого. Вы победили, герои. Проведя ритуал я стал бы королём, вы знаете это. Бескровная победа, ну может быть за исключением вашей крови, но какое это имеет значение в мировом порядке вещей? Но теперь... посмотрите, что вы заставили меня сделать!» Он смотрит через плечо на то, как дракон пытается встать на ноги. Создаётся впечатление, что зверь очень долгое время был лишён своей силы, а теперь пробуждается после многовековой спячки. «А сейчас я должен направить моего домашнего Лорда-Дракона на баронов Дакана и захватить власть силой! Грайворн, убей их всех!»

Вот она – финальная битва. Победите Грайворна и вы спасёте Террилот. Проиграйте и все кого вы помните не переживут этот год.

### МОНСТРЫ

Барон Захарет. 1 красный Дракон Тени (вожак), который изображает Лорда-Дракона Грайворна. У Грайворна есть особые умения как описано ниже, а также умения «Тень» и «Дыхание огнем», как описано на Карте монстра. Если у Властелина есть артефакт «Руна Тени», то уберите его в коробку и добавьте 1 жетон объекта в игровую зону Властелина (он был нужен для ритуала освобождения Грайворна).

### РАССТАНОВКА

Поставьте барона Захарета и Лорда-Дракона Грайворна в локацию «Тронный Зал», как показано на рисунке. Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Посчитайте жетоны объекта, набранные в Столкновении I. Затем определите здоровье Лорда-Дракона Грайворна.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В конце любого своего хода Властелин, если Захарет находится на карте в пределах 3 клеток от Грайворна, может громко прочитать следующее, если пожелает:

«Довольно», прорычал Грайворн, поворачиваясь к Захарету. «Ты перестал быть мне полезен, так окажи последнюю услугу». Дракон становится на дыбы, открывая свою огромную пасть.

«Нет», вопит Захарет. «Нет, это ты служишь мне! Это ты повинешься мне! Я твой хозяин! Нееееет!»

Грайворн заглывает барона целиком, а затем снова обращает своё внимание на вас.

Удалите барона Захарета с карты. Грайворн восстанавливает по 3 ♥ за героя.

### ИГРАЙ ДО ПОБЕДЫ

Любой герой, побеждённый во время этого квеста, погибает и выбывает из игры. Это последняя битва!

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет.

### ПОБЕДА

Если Грайворн побеждён, громко прочитайте следующее:

Дракон ревет от боли и неожиданности. «Никто из смертных не может победить меня. Я величайший из Лордов-Драконов! Моё время пришло!» Грайворн падает, хлопая хвостом и крыльями. «Но не ...настало...». Его слова тонут в бессвязном рёве, который становится всё громче и громче. После этого существо начинает светиться всё ярче и ярче, как будто его внутренняя печь вышла из-под контроля. Вы разворачиваетесь и бежите. И когда дракон взрывается огромным огненным шаром, то вы отделяетесь лишь слабыми ожогами.

Замку Талон так не повезло. Вы сомневаетесь, что пожар, охвативший развалины, когда-либо погаснет и что хоть одна живая душа сможет выжить внутри. Герои выигрывают кампанию!

Если все герои побеждены, громко прочитайте следующее:

Замок Талон, кажется, дрожит, а затем разваливается на части, его чёрные камни летят в ночь. В самом его сердце зарождается пламя и взмывает вверх до самого неба, и, вскоре, кажется, что чёрные штормовые тучи пролились огненным дождём на баронства. Грайворн возродился, и новая тьма окутала Террилот...

Властелин выигрывает кампанию!

### НАГРАДА

Это последний квест. Победитель этого задания является абсолютным победителем всей кампании.

**ЛОРД-ДРАКОН  
ГРАЙВОРН**

Здоровье: 20*	Скорость: 4
Защита:	Атака:
Тень	Пробивание 2
Достижимость	Ужасающая мощь
Могучее Здоровье	♥: Дыхание огнём

♥: +2 ♥      ♥♥: +5 ♥

**Пробивание X:** Эта атака позволяет игнорировать до X на кубиках защиты.

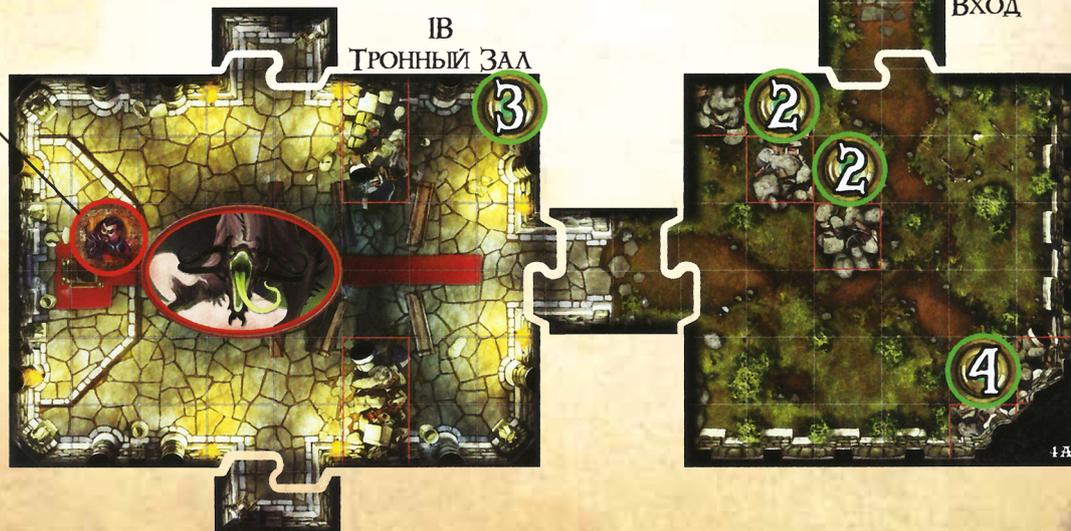
**Достижимость:** Этот монстр может атаковать на расстоянии до 2 клеток от себя.

**Ужасающая мощь:** После хода каждого отдельного героя Властелин может сбросить, если пожелает, жетон целей в своей игровой зоне чтобы активировать Грайворна и выполнить 1 действие. Любое из этих действий может быть использовано для атаки, если в пределах видимости и дальности имеется подходящая цель. Грайворн по-прежнему может действовать в ход Властелина.

**Могучее здоровье:** За каждый жетон целей в игровой зоне Властелина в начале столкновения, Грайворн получает 2 дополнительных единицы здоровья за героя.



БАРОН  
ЗАХАРЕТ



Барон Грейгори был гораздо серьезнее, чем когда-либо. «Ну что ж, Мы ждали и подготовились к этому, но и этого всё ещё недостаточно. Армии Захарета нанесли удар по всем моим границам. Мои люди сдерживали их, но не были готовы к удару сзади в то же самое время...»

Пожилый барон остановился на лестнице, переводя дух. Казалось, он не может злиться и подниматься одновременно. «Я послал гонцов и к другим баронам, и в Архот. Старые идиоты...к тому времени, когда до них наконец-то дойдёт будет слишком поздно для меня. Будет слишком поздно для Терринота». Грейгори продолжил подниматься на вершину Главной Башни Архинна, затем остановился и окинул взором фермы и деревни своих владений. Захватывающий вид. Вдали вы видите дым и пламя вторжения Захарета. «Он провозгласит себя королём. У нас не было короля со времён Дакана, но, я полагаю, Захарет не верит в Проклятие пустынного трона. А вот и они!». Посмотрев в ту же сторону, Вы замечаете в небе несколько растущих точек. Когда они приближаются, вы различаете огромных птиц с золотым оперением. Это птицы Рух, несущие в седлах одетых в ливреи всадников.

Птицы барона Хадриана перенесут вас через Картовы горы, так вы сможете подойти к замку Талон с обратной стороны. «Я думаю, вы знаете, что нужно сделать, мои друзья», говорит Грейгори, «Мне жаль, но я слишком слаб, чтобы идти с вами».

Вскоре вы стоите перед логовом Захарета, некогда великим замком Талон. Его ворота открыты и вы свободно проходите через них. Двор замка усыян телами – простых граждан земель Захарета, тех, кто осмелился бросить вызов человеку, желающему быть королём. Вы добираетесь до сторожевой башни, не встретив никого, кроме питающихся падалью птиц. Сплиг, Король всех гоблинов, весело напевая, выходит из кухни в большой зал, откусывая кусок от бараньей ноги, которую держит в одной руке. Другой рукой он крутит вокруг пальца чёрную железную корону. Увидев вас, он визжит.

«Лучше её получит мой хозяин», бормочет он. «Коружию! Убейте этих непрошенных гостей!». Вдруг башня оживает, монстры появляются из каждой двери. Погоня начинается!

## МОНСТРЫ

Сэр Альрик Фэрроу, вооружённый «Клинком Заката». Белтир. Сплиг. Одна открытая группа (особенности монстра игнорируются).

Если герои победили в квестах Акта II «Клинок Зари» и «Осквернённая Гробница», то Сэр Альрик Фэрроу отсутствует. Замените его зомби.

Если герои победили в квестах Акта II «Возвращение Змея» и «Возрождение

Змея», то Белтир отсутствует. Замените его гоблинами-лучниками.

## РАССТАНОВКА

Поставьте Сплига в локацию «Лестница», как показано на рисунке. Поставьте Сэра Альрика Фэрроу в локацию «Оружейная комната». Если Сэр Альрик Фэрроу отсутствует, то поставьте туда группу монстров, выбранную во время расстановки. Поставьте Белтира в локацию «Усыпальница». Если Белтир отсутствует, то поставьте туда группу монстров, выбранную во время расстановки. Монстры из открытой группы во время этой фазы не расставляются.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Каждый из героев пропускает свой первый ход.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двери в этих квестах не могут быть открыты или закрыты обычным способом. Сплиг носит с собой отмычку, поэтому может открывать и закрывать двери. Когда он убегает, то может закрыть и запереть за собой дверь, таким образом, герои не смогут проследовать за ним. В качестве одного из действий, пока он находится рядом с дверью, Сплиг может закрыть и запереть её.

Герой, который в качестве действия пытается открыть любую дверь, должен пройти проверку  (чтобы её выбить) или проверку  (чтобы её взломать). В случае успеха дверь открывается как обычно. В случае провала дверь остаётся закрытой.

## ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода после первого Властелин может поставить одного монстра из открытой группы в локацию «Выход», соблюдая лимит группы.

## ПОБЕДА

Если герои победили Сплига, громко прочитайте следующее: С визгом и клёкотом Сплиг валится на землю. Корона падает с его головы и катится прочь, найдя покой у ваших ног. Всё больше и больше прихвостней Властелина ревущей толпой появляется из дверей и проходов позади вас – кажется единственным вариантом для вас сейчас будет продвигаться ещё глубже. Подняв корону, вы именно так и поступаете.

Герои выигрывают столкновение!

Если Сплиг покинул карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее:

«Я иду, хозяин», вопит Сплиг, стремительно ковыляя в глубину замка. «У меня ваша корона! Вместе мы сможем победить этих назойливых нарушителей спокойствия и...» – раздаётся громкое 'Гх-рр', а затем звон катящейся по каменному полу железной короны.

Голос Захарета разносится по коридору: «Входите, входите, мои друзья! Вы как раз успели к моей... коронации».

Властелин выигрывает столкновение!



Как только вы проходите внешнюю стражу, то обнаруживаете, что приближаетесь к тронному залу Захарета. Вы можете видеть барона, сидящего на троне, в окружении своих ближайших слуг. Он выглядит... по-королевски.

«Ты слишком опоздал», ухмыляется он. «Я уже закончил свой ритуал». Барон встаёт и с важным видом направляется к вам, его плащ величественно вздымается. Каждое его движение и слово источает силу и внушает страх. «Я предьявляю права на трон Дакана! Я - король — я - ваш король! И вы преклоните передо мной колени». Его слова долетают до вас, но вы должны стиснуть зубы и постараться изо всех сил не стать на колени. Если это то, что сделал ритуал, у вас есть только один шанс остановить его до того как весь Терринот будет поработщён.

### МОНСТРЫ

Барон Захарет. Лорд Мерик Фэрроу. Леди Элиза Фэрроу. Зомби. Одна открытая группа (особенности монстра игнорируются).

Если герои победили в квестах Акта II «Покорение Элементов» и «Ритуал Теней», то лорд Мерик Фэрроу отсутствует.

Если герои победили в квестах Акта II «Кровь Героев» и «Идолы-Двойники», то леди Элиза Фэрроу отсутствует.

### РАССТАНОВКА

Расставьте в локации «Тронный Зал» барона Захарета, Лорда Мерика Фэрроу (если присутствует) и Леди Элизу Фэрроу (если присутствует), как указано на рисунке.

Расставьте зомби в локации «Развалины». Расставьте монстров из открытой группы в локации «Тронный Зал». Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Просмотрите колоду Властелина, сброшенные карты, руку и коробку, найдите карту Властелина «Тёмное очарование» и положите её рядом с картой лейтенанта барона Захарета. Если эта карта находилась в колоде, сбросе или руке, замените её любой базовой картой (стоимостью 0 XP) из коробки. В любом случае замешайте сброшенные карты назад в колоду Властелина.

Если герои выиграли Столкновение I, то один из них (по выбору героев) несёт железную корону – положите белый жетон объекта на лист этого героя.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Герой, несущий железную корону, может передать её другому герою согласно правилам обмена предметов. Если герой, несущий железную корону, побеждён, положите жетон на место героя. В качестве одного из действий, другой герой с соседней клетки может поднять её.

### ПРЕКЛОНИТЕ КОЛЕНИ ПЕРЕД СВОИМ КОРОЛЁМ

Во время этого квеста, в качестве одного из действий, Захарет или один из его лейтенантов один раз за ход Властелина может попытаться использовать эффект карты «Тёмное очарование» (игнорируя свои обычные временные ограничения). Любой герой может подвергнуться её эффекту, дальность и линия видимости игнорируются. Герой, несущий железную корону, не может подвергнуться эффекту карты.

### ИГРАЙ ДО ПОБЕДЫ

Любой герой, побеждённый во время этого квеста, погибает и выбывает из игры. Это последняя битва!

### ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить одного зомби в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

### ПОБЕДА

Если барон Захарет побежден, громко прочитайте следующее:

Захарет, в замешательстве опускается на колени. «Ведь я сделал это», говорит он, кровь течёт по его губам. «Я собрал компоненты. Я впитал силу Руны Тени. Я подчинил своей воле Лорда-Дракона. Это было моим. Это всё было моим. Почему он лгал мне?» Его глаза снова сфокусировались, и человек, который хотел стать королём смотрит прямо на вас. «Почему? Я сделал всё, что он хотел» Затем его глаза закрываются и Захарет резко заваливается набор в лужу собственной холодной крови. Герои выигрывают кампанию!

Если все герои побеждены, громко прочитайте следующее:

Как только падает последний герой, Захарет протягивает руку и берёт корону из рук спешащего поднести её слуги. С довольной улыбкой он надевает её на голову и широким шагом уходит из своего замка, спокойно направляясь к приближающейся армии барона Грейгори.

Старый барон полностью закован в броню, подпоясан для войны, окружён дюжиной своих лучших рыцарей; за его спиной стоят колонны солдат. Захарет стоит один перед своим чёрным замком, но как только он поднял руку, Грейгори и все его люди становятся на одно колено.

«Мой сеньор», говорит барон Грейгори. «Каков будет ваш приказ?» Властелин выигрывает кампанию!

### НАГРАДА

Это последний квест. Победитель этого задания является абсолютным победителем всей кампании.



## ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



**Творец плоти:** Некроманты изучают мёртвых, оживляя их плоть и кости для того чтобы те сражались за них. Творцы плоти изучают живых и способны разъединять и соединять плоть живых так, как им удобно. Только самые безумные и порочные заклинатели готовы резать плоть живых существ, чтобы повисить своё мастерство, а те из них, кто вознаграждён способностью изменять других в более привлекательные формы, ещё и лечат их раны и сохраняют их способность к сражению.



**Элементаль:** Эти состоящие из четырёх первичных элементов существа опасны и ими невозможно управлять. Противоречивая первичная сущность делает элементалей смертельными для всего вокруг.



**Зомби:** Созданные из ещё гниющего трупа, зомби являются как приспешниками мерзких некромантов, так и неудачными побочными эффектами тёмной магии. Все зомби являются переносчиками болезней, а наиболее сильные и умные особи, как известно, могут захватывать свои жертвы и удерживать их на месте, ожидая своих медленно передвигающихся собратьев.



**Гоблин-лучник:** Гоблины – это низкорослая подвижная раса с резкими чертами лица и подлой натурой. Часто они недооцениваются из-за их маленького роста, поэтому они опасные, но трусливые, воины.



**Мерриод:** Таящиеся в озёрах, ручьях и болотах Терринота мерриоды используют свои мощные гибкие щупальца для обездвиживания жертвы. Затем они сжимают её, забирая жизнь, или, с особой жестокостью, поедают ещё живой. Размахивающие щупальцами мерриоды, опасны даже для опытных искателей приключений.



**Баргест:** Называемые по-разному “чёрные псы” или “баргесты”, в зависимости от местных традиций, эти существа хорошо известны и их боятся по всему Терриноту. О них рассказаны тысячи историй, но все они сходятся в одном: если они чуют запах своей добычи, то никогда не остановятся, пока не умрут.



**Пещерный паук:** Огромные, агрессивные и часто охотящиеся стаями, эти монстры считаются даже более опасными, чем ядовитые пауки Пика Тени. В последние годы они распространились далеко за пределы их обычной территории, а некоторые из них теперь охотятся с помощью липкой паутины...



**Эттин:** Можно предположить, что гигант с двумя головами будет в два раза умнее любого другого гиганта. К сожалению это не относится к большинству эттинов, с двумя головами которых редко можно о чём-либо договориться. Одна вещь, с которой согласны все эттины, это то, что все герои восхитительны на вкус.



**Дракон Тени:** Обрывки записей о Драконьих войнах повествуют о драконах, окутавших себя тьмой и невидимых до тех пор, пока из их пасти не вырвется пламя. Только мысль о существовании такого скрытного врага, наводит ужас. К счастью, Драконы Тени это только легенда.

## ГЕРОИ

**Аврик Прославленный:** Три года прослужил солдатом в Цитадели Архота до того как узнал о своём призвании. Он путешествовал в Вайнелвэйл, чтобы присоединиться к священникам, но так туда и не добрался. По пути невинный зов о помощи привёл его то к приключению по спасению маленького города, то к путешествию глубоко под землю... И поэтому про Аврика можно сказать, что это человек, который так предан принципам своей религии, что не может найти время чтобы вступить в свой святой орден. Тем не менее, никто не сомневается ни в его вере, ни в его благословении.

**Томбл Шустропрат:** Ремесленник, портной, менестрель, вор, Томбл Шустропрат блуждал по дорогам среди долин и лесов Терринота многие годы, так долго, что даже трудно предположить, хотя гномы обманчиво считаются долгоживущей расой. Недавняя смерть его клана от рук (а, вернее сказать, от когтей) воинственной группы звероловией только закалила его, а под находчивостью и лёгкими шутками скрывается горькая обида и гнев, что заставляет его рисковать всё больше и больше.

**Вдова Тар'ха:** Молодая, красивая и полная радости Тар'ха когда-то, казалось, предназначена для долгой и счастливой жизни в традиционном её понимании: сильный муж, много сильных детей и уважаемое положение в племени. Чего ещё могла пожелать дева-орк? Но после того как её муж был убит солдатами, не особо заботившимися о том, чтобы отличить законопослушного орка от жестокого захватчика, жизнь Тар'хи круто поменялась. В своих ранних исследованиях мистических искусств она обратилась к тьме и запрещённым знаниям, чтобы обрести достаточно силы и защитить не только орков, но и все растоптанные и угнетённые где бы то ни было народы. В конце концов, Тар'ха была изгнана из племени за свои навязчивые идеи, но ей всё равно. Иногда её ещё называют "Тар'ха-дважды вдова" и она сделает всё и заплатит любую цену, чтобы достичь своей цели.

**Грисбан Жажущий:** На первый взгляд история Грисбана стара и знакома. Гном из Данворра, Грисбан покинул горы, чтобы попутешествовать по Терриноту в качестве наёмника. Его умение обращаться с топором неоспоримо, а его любовь к хорошему крепкому элю неизбежна. Часто повторяемая шутка (по крайней мере, часто повторяемая Грисбаном) о том, что никто не знает, как же всё-таки правильно звучит его имя "Грисбан Жажущий крови" или "Грисбан Жажущий эля". По договорённости его называют просто "Грисбан Жажущий". Грисбан охотно выпивает и сражается с внушающей страх яростью, что намекает на какую-то тайную причину по которой он покинул дом и чем не готов поделиться.

## ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ

**Эшриэн:** В один из дней чуть более года назад Эшриэн ушла из Шепчущего леса не зная ни слова из другого языка, кроме Общего языка или языка Латари. Однако она знала как использовать любую траву в Терриноте, как незаметно путешествовать по лесам и язык духов, которые могли напрямую общаться с разумом человека, который готов был их услышать. Никогда не останавливаясь ни в одном месте больше, чем на несколько дней, Эшриэн пересекла Терринот вдоль и поперёк, а её команда, состоящая из Общего языка, языка Латари и дюжины других языков, теперь была довольно сильна. Эшриэн отказывается говорить о своём доме, своём народе или о своём прошлом, заявляя, что вместо этого она хочет думать о будущем, и делать это как можно лучше.

**Леорик Книжник:** После множества весьма убедительных аргументов ректор института Грейхевена был вынужден пойти в "длительный творческий отпуск". Среди авантюристов, постоянные ссылки Леорика на его научные тексты, быстро снискали ему прозвище "Книжник". Его творческий отпуск продолжается, и бывший профессор применяет свои магические знания на практике и ищет давно забытые знания и мудрость.

**Синдраэль:** появившись на мече служить Леди Тивизль, столетие спустя Синдраэль оказалась в затруднительном положении, так как её патронесса была названа и изгнана как предатель эльфов Латари. Леди Тивизль хватило приличия формально освободить её от клятвы, но Синдраэль всё ещё нежеланный гость по всему Аймелину. Прийдя к выводу, что её леди не могла быть предателем, Синдраэль последовала за ней в изгнание. Сейчас она путешествует по Терриноту, отстаивая идеалы Латари, в поисках своей леди и своей судьбы.

**Джайн Яснолесная:** Хотя Терринот и наслаждается относительным миром и процветанием со времён Драконьих войн, каждый год происходит дюжина маленьких конфликтов или войн с его врагами внутри и за его пределами. Джайн Яснолесная была солдатом под началом Сэра Гаррика Уитмора, когда одна из этих маленьких войн забрала жизни Сэра Гаррика и всех людей под его командованием...кроме Джайн. Попав в ловушку в Кровавом лесу и преследуемая Утуками, Джайн понадобилось 6 месяцев, чтобы спастись и вернуться к цивилизации. После возвращения она была заклеймлена как дезертир, и поэтому снова ушла и исчезла в лесу. Она живет там до сих пор, выходя из диких земель только для того, чтобы выполнить свой долг, который чувствует перед простым народом Терринота.

## ЛЕЙТЕНАНТЫ

**Сэр Альрик Фэрроу:** Он уже умер один раз, сражаясь за то, во что верил. Теперь он просто марионетка в руках Властелина, и перспектива смерти его уже не пугает... не больше, чем он пугает тех, кто переходит ему дорогу.

**Лорд Мерик Фэрроу:** Когда брат лорда Мерика Фэрроу Сэр Альрик, погиб в битве, это была трагедия для всех Свободных Городов. Однако, сделка Лорда Мерика с тёмными силами по воскрешению своего брата, только предсказала их гибель.

**Леди Элиза Фэрроу:** Лорд Мерик неожиданно женился сразу после смерти своего брата Сэра Альрика и его новая невеста Элиза, и все согласились с этим, была мила и учтива. Но многие также сейчас считают, что женитьба отметила начало его скатывания на сторону зла.

**Белтир:** Полудраконы, подобные Белтиру, достаточно редкая раса, которая, подобно Драконьим войнам, уходит из истории, превращаясь в миф. Белтир за последние несколько десятилетий снискал себе славу, как наёмник и довольно безжалостный авантюрист. То, что он сейчас он служит Властелину, не сулит ничего хорошего для Терринота.

**Сплиг:** Гоблины правят путём простой тирании и запугивания более мелких гоблинов. Сплиг, на основании того, что он самый большой гоблин, всегда является лидером. И потому что он – лидер, он получает всю еду. А потому что он получает всю еду, он – самый большой гоблин. Сплигу нравится такое положение вещей.

**Барон Захарет:** Обаятельный и хорошо образованный барон Картриджа является достойным лидером и верным союзником барона Ринна, барона Грейгори. Несмотря на невыгодное географическое положение его баронства, неблагоприятный климат и опасную дикую природу, Захарет делает всё, чтобы улучшить тяжёлое положение своего народа.





# РУНА ТЕНИ

ВСТУПЛЕНИЕ

КЛИНОК ЗАРЯ

ЖИВЫЙ ГОБАЛИН

БАЛ-МАСКАРАД

ОСВЕРЖЕННЫЙ МОГИЛА

ВОЗРАЩЕНИЕ ЗМЕИ

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЗМЕИ

АРХИИИ

КАРДИНАЛ В БЕДЕ

КРЫЛАТА СМЕРТЬ

РАЗВЯЗКА

КРОВЬ ГЕРОЯ

РИТУАЛ ТЕНИ

ЛЕДЯНОЙ БАШНИ

ПОКОРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

ИДОЛЫ ДВОИНИКИ

ТАЙНИК МОИСТРОВ