

DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



MISTS OF BILEHALL

RULES AND QUEST GUIDE

КОМПОНЕНТЫ

12 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУР



3 ЖЕТОНА ЛЕЙТЕНАНТОВ



3 КАРТЫ ЛЕЙТЕНАНТОВ



3 КАРТЫ РЕЛИКВИЙ



6 КАРТ ПОРЧИ



6 КАРТ МОНСТРОВ



4 КАРТЫ СОСТОЯНИЙ



8 КАРТ ПОКУПОК



5 КАРТ ДОРОЖНЫХ СОБЫТИЙ



12 ЖЕТОНОВ УРОНА



5 ЖЕТОНА СОСТОЯНИЙ



12 ЖЕТОНОВ ВЕТХОГО ПОЛА



13 УЧАСТКОВ ПОЛЯ

3 ЖЕТОНА СТАРОЙ СТЕНЫ



8 ЖЕТОНОВ ГЕРОЕВ



(с 3 пластиковыми подставками)



ТУМАНЫ БАЙЛХОЛЛА

Странное проклятие всё портит. Оно цепляется за плоть и задерживается в лёгких, яд, который разрушает душу, оставляя тело, чтобы споткнуться. Рядом с границей образовалось небольшое поселение проклятых, собрание несчастных нарушителей, неспособных покинуть проклятую землю. Вы присоединились к их числу, но не в отчаянии. Подготовьте своё снаряжение и поддержите своё мужество; Ваше путешествие в земли Туманов вот-вот начнётся.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ С РАСШИРЕНИЕМ

Каждое расширение «*Descent: Странствия во тьме*» легко может быть объединено с другими из вашей коллекции. Добавьте новые карты классов, состояний, покупок, реликвий, монстров, адъютантов и Властелина к пулу доступных карт. Они действуют также, как их аналоги из базовой игры.

Игроки должны закончить любые кампании, которые они начали, прежде чем включать компоненты из расширения «*Туманы Байлхолла*» в базовую игру «*Descent: Странствия во тьме*».

ЭПИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ

Это расширение представляет собой одноактовую кампанию под названием «*Туманы Байлхолла*». В отличие от предыдущих кампаний, эта кампания предлагает опыт игры серии приключений в рамках одного акта.

Данное расширение может сочетаться с расширением «*Ржавеющие оковы*», чтобы сформировать более крупную кампанию с двумя актами. Вместе эти расширения переплетают две истории в единый рассказ. Инструкции по их объединению можно найти на стр. 8. книги правил и приключений «*Ржавеющие оковы*».



ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ «ТУМАНЫ БАЙЛХОЛЛА»

В этом разделе мы расскажем, как правила и компоненты этого расширения применяются в игре.

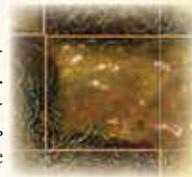
ОПАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Любая клетка, обведённая жёлтой линией по периметру, считается опасной. Опасные клетки подчиняются правилам клеток с лавой (см. стр. 18 правил базовой игры). Любой эффект или свойство, которое применяется к клеткам лавы, распространяется и на опасные клетки, и наоборот - эффекты и свойства опасных клеток действуют и на лавовые клетки.



ТРЯСИНА

Любая клетка, обведённая оранжевой линией по периметру, считается трясиной. Как и водный ландшафт, фигура, перемещающаяся в трясины, должна тратить 1 дополнительное очко движения или не может войти в эту клетку. Кроме того, когда фигура начинает ход или активацию, так что каждое занимаемое ею пространство представляет собой трясины, его скорость равна 1 и не может быть увеличена выше 1 до конца этого хода или активации.



ВОЗВЫШЕННОСТЬ

Возвышенность обозначена красной пунктирной линией по краям клеток. Эти **линии возвышения**, мешают движению, но не перекрывают поле зрения. Фигурка не может передвинуться через линию возвышения, но может отслеживать через неё поле зрения.

Если клетки, находящиеся рядом, разделяет линия возвышения, всё равно считается, что они находятся рядом. Но если фигурка объявляет *ближнюю* атаку, нацеленную на фигурку по другую сторону линии возвышения, цель атаки **добавляет один дополнительный чёрный кубик в свой пул защиты**. Если атака фигурки обладает ключевым словом «Выпад», цель не добавляет дополнительный чёрный кубик в свой пул защиты.

При перемещении крупных монстров линии возвышения мешают движению. Однако при завершении или прерывании движения крупного монстра его фигурка может остановиться на клетках с линиями возвышения, если это пустые клетки. Например, крупный монстр может занять две пустые клетки, разделённые линией возвышения. Фигурка со свойством «Полёт» может передвигаться через линии возвышения.

Важно: фигурка не может пересекать линию возвышения, двигаясь по диагонали через общий угол возвышения и стены (чёрного края участка поля).



СТАРАЯ СЕНА

В этом расширении появился новый элемент — старая стена. Старая стена устанавливается также, как и двери. В книге приключений «Туманы Байлхолла» старые стены обозначены как двери синего цвета. Старые стены нельзя открывать и закрывать, как двери. Фигурки не могут передвигаться через старые стены, отсчитывать клетки или поле зрения. Клетки, разделённые старой стеной, не смежные.



ВЕТХИЙ ПОЛ

Это расширение вводит новый тип рельефа и жетона — ветхий пол. Жетоны ветхого пола размещаются на карте во время подготовки, как указано на карте в книге приключений «Туманы Байлхолла». При установке рядом со старой стеной жетон, возможно, необходимо повернуть



для лучшего вида.

Клетка, содержащая жетон ветхого пола, закрывает все другие типы ландшафта. Каждый раз, когда герой входит в клетку с же-



жетон
ветхого
пола

установка
жетона у ста-
рой стены

тоном ветхого пола, этот герой может проверить  или , на свой выбор. Если он терпит неудачу или не хочет проходить проверку, он удаляет этот жетон рельефа с карты и подвергается действию типа ландшафта, находившегося под этим жетоном.

Если для этого типа ландшафта требуется 1 дополнительное очко движения, чтобы войти, этот герой получает 1  вместо этого. Если фигурка находится в клетке с жетоном ветхого пола, то другие фигурки не могут войти в эту клетку.

НОВЫЕ ТИПЫ РЕЛИКВИЙ

В это расширение входят два типа новых реликвий - реликвии монстров и общие реликвии. Помимо описанных ниже исключений, эти реликвии применяются по обычным правилам. Тип реликвии обозначается символом в нижнем левом углу карты реликвии. Аджютанты не могут нести ни реликвии монстров, ни общие реликвии.

Реликвии монстров применяются группами монстров так же, как обычные реликвии - аджютантами. В ходе подготовки каждого столкновения Властелин выбирает, какую из реликвий монстров будет нести каждая его группа монстров. Каждая группа монстров может нести только одну реликвию. В этом случае Властелин помещает реликвию рядом с картой этой группы монстров - она остаётся там до конца столкновения, даже если все монстры этой группы побеждены. Реликвия монстров бесполезна, если её не несёт группа монстров. Общие реликвии применяются иначе. Когда Властелин получает общую реликвию, он помещает её в свою игровую зону, где она и остаётся до конца компании. Властелин использует общую реликвию следуя указаниям на её карте.



Символ
реликвии
монстров

КАРТЫ ПОРЧИ

Во время приключений в кампании «Туманы Байлхолла» герои используют новый тип карты: карты Порчи. Карты Порчи представляют собой поражение, которое поражает героев за время пребывания в землях Туманов.

В начале каждого приключения Властелин перемешивает карты Порчи и кладёт по 1 карте каждому герою, помещая её лицом вниз в его игровую зону. Ни один игрок не должен знать, какая карта была передана другому герою. Оставшиеся карты Властелин помещает в коробку. Пока у героя есть карта Порчи в своей игровой зоне, он имеет +2 к здоровью.

Когда герой с карточкой Порчи побеждён, он переворачивает её лицом вверх. С этого момента герой подвержен эффектам этой карте до конца приключения.

СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ «ТУМАНЫ БАЙЛХОЛЛА»

Все карты и листы в этом расширении отмечены особым символом расширения «Туманы Байлхолла», чтобы их можно было отличить от компонентов базовой игры и других расширений.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПОРЧИ



- 1. Название:** В этой области отображается название эффекта Порчи.
- 2. Художественный текст:** объясняет, как поврежденное состояние влияет на героя.
- 3. Особые эффекты:** объясняет особые правила для этой карты Порчи.
- 4. Общий эффект:** объясняет общие правила для карты Порчи.
- 5. Значок здоровья:** напоминание о том, что герой с карточкой «Порча» применяет +2 к своему здоровью.

**ДАнный ПЕРЕВОД ПРЕДНАЗНАЧЕН
ТОЛЬКО ДЛЯ ЛИЧНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ.
ПРОДАЖА ЗАПРЕЩЕНА.**

ПЕРЕВОД:

Артур Крылов

Анна Крылова

ВЕРСТКА:

Сергей Иванов (SwordSerg)

Специально для:
сайта о настольных играх «Тесера»
www.tesera.ru

и всех кто любит Десцент и устал ждать
локализации от ХВ.

По всем возникающим вопросам обращайтесь в
таверну «Айронбрик»:

<https://vk.com/ironbrick>

или в группу в контакте:

https://vk.com/rus_descent

или напрямую к издателю:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



Восставшие: бесконечные легионы - это не бессмысленные куклы, управляемые дистанционно мастером. Многие глупые искатели приключений запечатали свою судьбу, предавшись этому заблуждению. Безжизненное выражение пустого черепа восставшего на деле содержит сотни лет обучения, опыта и жажды крови.



Разносчики чумы: эти ходячие трупы отличаются от типичной нежити. Они оживлены не проклятиями или колдовством, а объединенным ульем трупов. Работая с необъяснимым сотрудничеством, личинки манипулируют гниющими сухожилиями и мускулами этого ужасного зверя, бродящего в поисках более свежей плоти, в которую они будут класть следующее поколение своего потомства.



Костяные ужасы: вид живой массы костей - лишь малая часть страха, распространяемого этими мерзостями. Истинный ужас приходит, когда один из свидетелей встречает друга, сошедшего с их стороны со стороны лихорадочных существ. С удивительной скоростью товарищ либо утаскивается в тень, либо переваривается на месте взбитой массой зубчатой кости.



ОПИСАНИЕ АДЬЮТАНТОВ



Ардус Экс'Эребус

Было время, когда печально известный Ардус Экс'Эребус часто посещал фронты легиона Вайкара.

Те немногие, кто смог пережить своё боевое мастерство, вскоре пришли к рою скелетных миньонов под его командованием.

Мастер-тактик и смелый воин, Ардус опасался его сверхъестественного осознания и контроля за волной войны. Битва после битвы, он усыпляет опытных командиров и ветеран солдат в его смертоносные уловки, ведущих свои силы вперёд с изящной жестокостью.

Но, в конечном счёте, Ардус Экс'Эребус - только один из многих таких солдат в Легионе Смерти, самой старой и величайшей армии Вайкара. Если Ардус когда-нибудь упадёт, многие ещё будут готовы отомстить за него. Это самые опытные ветераны, с которыми когда-либо выступали герои Терринота. Свободные расы передают свои знания и мудрость из поколения в поколение трактатами войны и мифических сказок - эти бессмертные мастера испытали многовековую войну для себя.

Киндризула

Властелин Дома Далибора, влияние Киндризула в последние годы ослабело, откладывая на себя руководство других вампирских лордов. Большинство полагает, что Киндризула перешёл в подчинённое положение, но более старые политики помнят проницательные слова отца Киндризула: враги лорда смотрят на его бдительный глаз и готовый меч, а его слуги стоят за ним в предательской тишине.

Но молчание Киндризула не свидетельствует о предательстве, а о могущественном колдуне, посвящённом его последнему исследованию. Тем не менее, вампир вызвал подозрение, вызвав внимание батальона, который был отправлен, чтобы следить за властными лордами Байхолла. Где-то в его царстве тайны Киндризула лежали скрытые секреты, которые осуждали бы его на наказание сверх того, что мог бы мечтать или терпеть любой смертный.



Заризаль

Есть те, кто находится в тумане, происхождение которого неизвестно, развеяно из смертной памяти по времени или тёмному декрету. Некоторые из них являлись слугами Вайкара Предателя, в то время как привилегированные немногие оставлены просто существующими в пределах своих границ, ни ассоциированными, ни независимыми, как воробей, позволяющий поселиться в башне.

Заризаль - одно из таких существ. Говорят, что она появилась вслед за Первой Тьмой, выходящей из той же тюрьмы, что и Вайкар, до его предательства Тимморрана. Даже когда освободились от уловов Лловера, был ещё один набор кандалов, которые нельзя было сломать, древние цепи, наложенные на неё эльфийскими эльфами.

В какой-то момент между этим и теперь, Заризаль сломала свои узы. Теперь без ограничений, она обладает властью, ранее забытой и запрещённой. Если бы те, кто нашёл её в Чёрной Цитадели, но знали её потенциал, они бы её не освободили, а затем посадили в тюрьму за каждой палатой и кирпичами, которые они могли найти. Она управляет духами живых и мёртвых, как мать, ведёт послушного ребёнка, а её самая большая слабость - её апатичный подход к миру, находящемуся под ней.



ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ «ТУМАНЫ БАЙЛХОЛЛА»

Данное расширение представляют собой Акт I новой кампании игры «*Descent: Страсти во тьме*» под названием «*Туманы Байлхолла*». Акт I кампании играется по тем же правилам как в базовой игре. Ниже приведены изменения в правилах кампании, которые есть на страницах 19-22 книги правил базовой игры «*Descent: Страсти во тьме*».

ПУТЕШЕСТВИЯ

Кампания «*Туманы Байлхолла*» использует новую карту кампании. Все поездки осуществляются путём ссылки на карту кампании на последней странице этой книги правил. Когда вы играете в мини-кампанию «*Туманы Байлхолла*», герои начинают путь в Туманном конклаве следуя по маршруту к выбранному приключению.

ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Игроки выполняют в общей сложности пять приключений в кампании «*Туманы Байлхолла*». Кампания начинается со Вступления под названием «Странное пробуждение». Это приключение относится к Акту I. Остальные четыре приключения выбираются согласно журнала кампании (стр. 9) книги правил, который используется для записи результатов прохождения приключений. Игроки могут сделать копию журнала кампании на ксероксе или скачать и распечатать копию с официального сайта Fantasy Flight Games (www.fantasyflightgames.com).

Важно: перед началом кампании, каждый игрок получает 1 очко опыта (ОО), которое они могут немедленно потратить.

АКТ I

Игроки ограничены при выборе приключений во время кампании «*Туманы Байлхолла*». Победитель Вступления может выбрать следующим приключением «Кровавый лорд» или «Песнь костей». Это указывается стрелками, соединяющими эти приключения с предыдущим.

После завершения трёх приключений Акта I, приходит пора финала. Игроки проходят последнюю фазу кампании как обычно, а затем герои отправляются в приключение «Сакральный огонь», чтобы определить конечного победителя кампании.

ФИНАЛ

Этим захватывающим приключением завершается кампания. Финал - это приключение с двумя столкновениями, в котором игроки всегда играют одно и то же первую столкновение, но ход к другому второму столкновению зависит от того, кто выиграл первое.

Если герои победили в приключении «Башня Джулиден» или «Разбитые планы», то играется столкновение 2А. Если же Властелин победил в одном из указанных приключений, то играется столкновение 2В.

Вы находите орду нежити на краю Земель Туманов. Костяные солдаты и качающиеся трупы покорно стоят в тумане, как будто сознание покинуло их тела, когда они достигли границы. Можно было разглядеть по крайней мере сотню и вероятно намного больше находилось за густым туманом.

«Они так уже много дней, - объясняет ваш юный гид, - Вот, посмотрите.» Девчушка подбирает камень и замахивается для броска. Вы быстро хватаете её за запястье. Она улыбается:

-Нет, все нормально, правда, мы это уже сто раз делали. Верьте мне!

Вы отпускаете её руку и смотрите, как точно брошенный в цель снаряд разбивает челюстную кость одного из ближних воинов. Единственная реакция скелета - это небольшой шаг назад, чтобы не упасть. «Гьфу, не могла вот я так вчера попасть, когда Камила смотрела, конечно же нет...» - бормочет девушка.

Вы отправляете её домой с несколькими монетами в кармане. Когда она исчезает за холмом, вы обнажаете своё оружие и приближаетесь к туману. Сначала вы разбираетесь с солдатами с краю, измельчая их тела пока не убеждаетесь, что им уже не воскреснуть вновь. Затем вы осторожно переходите неофициальную границу, и начинаете двигаться вдоль рядов, уничтожая сотни живых мертвецов. Вы продолжаете истреблять их до позднего вечера.

Тогда вы видите, как две одинаковые фигуры прорубают к вам путь эффективнее, чем коса срубает урожай поздней осенью. Они роняют мёртвых с идеальной слаженностью, короткое лезвие в одной руке и шест в другой. Вы зовёте их, надеясь не вспугнуть их - последняя ошибка вашей брэнной жизни.

Они приближаются с невероятной скоростью. Вы снова зовёте, объясняя, что у вас с ними одна цель, но ответа нет. Вы едва успеваете собраться вместе, прежде чем они настигают вас. Два воина сцеплены оковами между собой, но прыгают и кружатся так, будто у них единый разум. Каждый ваш удар отражается одним из них, в то время как другой делает ответный выпад. Ваши навыки и сила равновесны, и, несмотря на неиссякаемую выносливость вашего противника, вы ещё надеетесь выжить. Внезапно мёртвые начинают двигаться, медленно и неуклюже. Они едва ли мешают, но это нарушает равновесие сил. Вы решаете отступить слишком поздно, когда сквозь массу тел уже невозможно пробиться. Пара воинов набрасывается на вас со своими посохами и беспощадно избивают. Под потоком ударов ваши кости трескаются и ломаются. Тогда милосердная тьма забирает вас.

СТРАННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

МОНСТРЫ

Зомби. Восставшие. Разносчики чумы

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок получает 1 ОО и может немедленно потратить его.

Поместите зомби в комнату для пыток, вожака разносчиков чумы в пещеру. Восставшие ИЛИ миньоны разносчиков чумы при подготовке на поле не выходят.

Поместите 7 жетонов объектов лицевой стороной вниз на заваленный проход, как указано. Это валуны.

Поместите 3 жетона ветхого пола, как указано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



ВАЛУНЫ



Вы приходите в себя на каменном полу незнакомого места, ваши товарищи лежат неподалёку от вас. Помимо вас в темной комнате лежат ещё несколько тел, в воздухе стоит запах смерти и гнили. Твои спутники начинают шевелиться и поднимаются на ноги, знакомцы вокруг делают то же самое, медленно стягивая с себя скованность в движениях. Вы хотите позвать этих знакомцев, как вдруг один из них падает перед вами, освещённый светом одинокого факела, подсвечивающего его гнившее мёртвое лицо.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Валуны блокируют зону видимости. Герои могут покинуть игровое поле через выход.

МЕСТЬ ПЛОТИ

Каждый раз, когда вождь разносчиков чумы активируется, он получает 2 очка движения. В начале хода Властелина, если вождь разносчиков чумы находится в зоне Улей, каждый герой получает 4 ♥. Когда это происходит в первый раз, прочтите следующее:

Раздутый труп указывает на вас. Светящиеся насекомые выползают из всех щелей и сквозь полотна паутины заполняют проход. Они врезаются в вас с разгона, их крошечные ножки рыскают по вашей плоти. Они зарываются под кожу, пока вы изо всех сил пытаетесь от них избавиться.

ОДНА ДОРОГА НАРУЖУ

В начале каждого хода Властелина каждый герой находящийся в заваленном проходе проходит проверку на  или , по своему выбору.

Если один или более героев проходят проверку, герои сбрасывают один валун с игрового поля.



ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода, Властелин может установить одного зомби на вход в пределах предела группы или одного разносчика чумы на дверь улья с учётом предела группы.

В конце хода Властелина, если вождь разносчиков чумы находится в пещере, то установите одного восставшего в пещере в пределах предела группы.

ПОБЕДА

Если герои покидают игровое поле через выход, прочтите вслух следующее:

Слабые лучи солнца пробиваются сквозь обвалившиеся камни впереди. Когда вы разрезаете последние валуны, бряцание доспехов и скрип костей уже прямо за вашей спиной. На шатающихся ногах вы погружаетесь в густой туман, отчаянно стремясь оторваться от преследователей.

Герои победили!

Если последний герой сбит с ног, когда все остальные герои покинули игровое поле или же все герои сбиты с ног, прочтите следующее:

Из следующих нескольких дней вы помните только туманное чувство боли, ваше тело было движимо чуждой холодной волей. Только у края тумана ваши попытки сбросить с себя тёмное заклинание венчаются успехом.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО, а герои еще и 100 золотых.

Властелин за победу получает еще 1 ОО.

Каждый герой покинувший игровое поле через выход получает 25 золота.

Туман липнет к вашей холодной и влажной коже. Под тусклым дневным светом вы узнаете окрестности по эскимским историям и легендам, которые вы слышали в юности. Никто никогда не проникал в Землю Туманов, и ни одно живое существо не возвращалось из неё. Вы обмениваетесь взглядами со своими спутниками и по положению заходящего солнца определяете направление к цивилизации.

Туман истончается, когда начинается недомогание. Сначала начинает стучать в голове, затем ноют кости, а после кровь болезненно жжёт в венах. Страдание почти невыносимо, но вы из последних сил продвигаетесь вперёд. Когда туман расходится, ваши лёгкие становятся как камень в груди и не могут втянуть в себя воздух. Вы падаете на колени, задыхаясь и слёповая, когда солнце опускается за горизонт. Глубоким вечером туман наползает вперёд, укутывая ваше умирающее тело, и тушит жгучую боль. Вы захлёбываетесь глубоким дрожащим дыханием, и туман оседает на дне ваших лёгких.

«Я думала мы будем свидетелем ещё одной смерти, — раздался голос из-за вашей спины. — Новенькие всегда пытаются сбежать, до того, как узнают последствия.» Вы неуклюже оборачиваетесь на незнакомку, бледную и ослабевшую орчиху с мёртвыми глазами. Она осторожно подходит и протягивает вам руку: «Ночью небезопасно даже здесь, на границе. Идём. Какое-то подобие безопасности можно получить, только держась всем вместе.»

Она ведёт вас в конклав, свободное собрание сборщиков старья, преступников и других страждущих. Никто не знает, как сбросить хватку Земли Туманов, но вместе они хотя бы сумели выжить.



МОНСТРЫ

Киндризул. Костяные ужасы. Пещерные пауки. Разносчики чумы. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

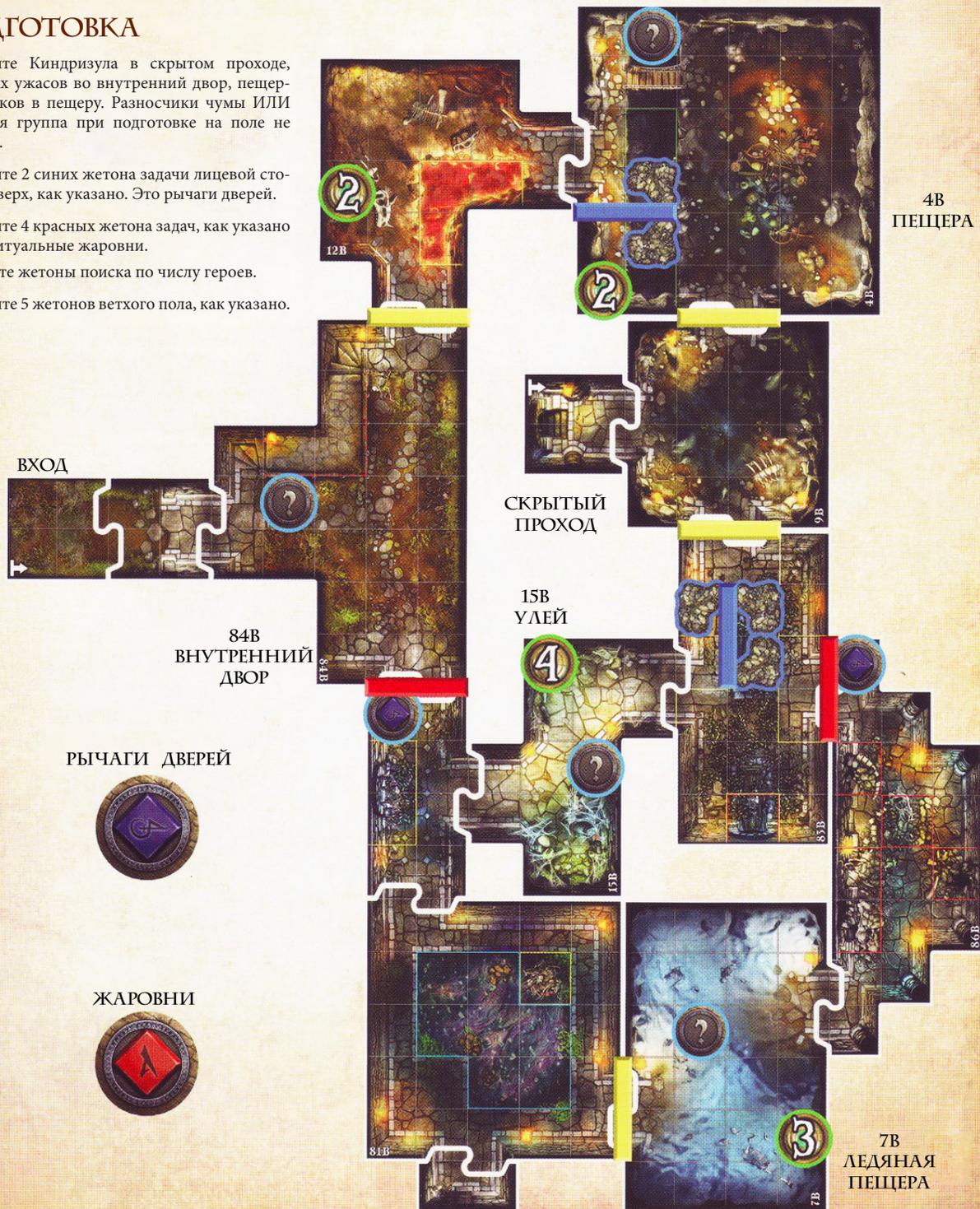
Поместите Киндризула в скрытом проходе, костяных ужасов во внутренний двор, пещерных пауков в пещеру. Разносчики чумы ИЛИ открытая группа при подготовке на поле не выходят.

Поместите 2 синих жетона задачи лицевой стороной вверх, как указано. Это рычаги дверей.

Поместите 4 красных жетона задач, как указано — это ритуальные жаровни.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Поместите 5 жетонов ветхого пола, как указано.



РЫЧАГИ ДВЕРЕЙ



ЖАРОВНИ



ПОБЕДА

Если Киндризул побеждён, прочтите вслух следующее:

Киндризул отшаркивается, сжимая раны. «Вас что, не учили не кушать руку, которая кормится вами?» Он смеётся, проливая кровь на пол. Внезапно

он наклоняется к земле и рисует вокруг себя круг своей же кровью. Со взмахом его рук все кости в камнате летят ему на помощь, закрутивая его в крутящуюся костяную клетку. Баррикада вертится вокруг него, угрожая срубить любого, кто приблизится.

«В вас есть что-то странное, - он перекрикивает фрохот своего щита, - проклятие, какого я раньше никогда не видел. Думаю, я позволю вам немного побродить по этим проклятым землям и посмотреть, в какие ещё неприятности вы сможете вляпаться.» С этими словами он поднимается в воздух, используя костяной вихрь, чтобы пролететь сквозь дыру в потолке

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, прочтите следующее:

У вас больше нет сил стоять на ногах. Слабость охватывает каждую мысль и мышцу. Это отличается от усталости, отчаяния или истощения - отличается от всего, что вы чувствовали когда-либо. Как будто жизнь, бьющаяся в вашем сердце, теперь вытягивается из вас для новой цели. Присев на корточки рядом с вами, Киндризул водит костями по растекающейся луже вашей крови. «Течёт не совсем правильно. Немного... вязкая, вам так не кажется?» Вы погружаетесь в темноту, но резкая пощёчина пробуждает вас обратно. «Ещё нет, друг мой. Нам нужно провести некоторые исследования. Вы то приходите в сознание, то теряете его в течение следующих нескольких часов. Киндризул находится рядом каждую минуту вашего бодрствования, иногда читая что-то со свитка, иногда топя вокруг с маниакальными криками. Когда вы наконец приходите в себя, вы висите вниз головой снаружи храма, подвешенные на хрупкой конструкции из костей. К вашей груди прикреплена карта, кажется нарисованная вашей кровью. Рядом с большим X, расположенным в глубине Земли Туманов, написано имя: «Зариль»

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО, а герои еще и 50 золотых.

Герои за победу получают реликвию «Белая корона» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получает реликвию «Покровительство Вайкара» и дополнительно 1 ОО.



Старый храм, вмурованный в склон горы, уже почти исчез. Длинная цепочка этих сооружений когда-то усеивала эту границу, сдерживая туманы Вайкара, но со временем даже средства, созданные для сдерживания его разлагающей силы, пали под влиянием этой силы. Теперь они стали памятниками её неукротимому наступлению. Возможно где-то в этих разваливающихся залах есть очищающая настойка или реликвия, которая может освободить вас из этих земель.

Когда вы приближаетесь, вы замечаете золотые символы, выгравированные вдоль стен и дверей. Серые пятна, запятнавшие вашу кожу, начинают жечься, а смотреть на символы вот так же больно как смотреть на солнце. Они всхливают, когда вы приближаетесь к порогу, пульсируя от волнения. Будь что будет, вы делаете шаг через расписанные золотыми знаками ворота ... и ничего не происходит.

«Хм, - раздался задумчивый голос из глубины пещеры, - не ожидал такого». Вы замираете на месте, не желая отступить обратно за порог. Ваши глаза медленно приспосабливаются к темноте, и различают высокую фигуру, одетую в дорогие, но потрёпанные одежды. «Честно говоря, всё прошло лучше, чем я ожидал... Но да ладно вам, я надеюсь, что подгорит хотя бы немного плоти или глазных яблок.» Он усмехается, скаля похожие на бритву зубы. «Теперь посмотрим, как вы справитесь с этим...» Он поднимает руки, и разброшенные груды костей начинают трястись и вертеться, поднимаясь в воздух. Туманный вихрь закручивается и связывает их, сшивая их вместе в ужасающие формы. Они фрохочут и цапают по земле, скользя к вам с поразительной скоростью.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертые двери нельзя открыть или закрыть как обычно. Киндризул может открывать двери во время своей активации, не тратя на это действия. В конце активации Киндризула двери закрываются.

НЕКУДА БЕЖАТЬ И СПРЯТАТЬСЯ

Действием герой может воздействовать на жетон рычага двери. Герой может перевернуть жетон или убрать его с поля. Если он переворачивает жетон лицом вниз, то дверь рядом не может быть открыта Киндризулом. Если герой убирает жетон, то дверь рядом так же убирает и больше не возвращается на поле.

РИТУАЛЬНЫЕ ЖАРОВНИ

Действием Киндризул, находясь на клетке рядом с ритуальной жаровней, может разжечь её, перевернув жетон лицом вверх.

Действием герой рядом с горячей ритуальной жаровней может провернуть . При успехе он тушит её и переворачивает жетон и тот больше не активен.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале своего хода Властелин может поставить одного костяного ужаса на вход.

В конце своего хода Властелин устанавливает группы монстров, с учётом предела групп, за каждую горящую ритуальную жаровню:

- **Внутренний двор** - Костяной ужас
- **Пещера** - Пещерные пауки
- **Улей** - Разносчики чумы
- **Ледяная пещера** - Открытая группа



МОНСТРЫ

Киндризул. Восставшие. Костяные ужасы, 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Каждый герой помещает свою фигурку на красный X в пещере.

Поместите Киндризула и открытую группу в катакомбах, восставших в улье, костяных ужасов в бассейне.

Властелин берет 4 красных и 3 синих жетона задач и разместите их лицом вверх на жёлтый X. Синие жетоны — это могилы, красные — кучи костей.

Поместите 1 жетон усталости возле запертой двери — это прочность костяных врат.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



КУЧА КОСТЕЙ



МОГИЛЫ



81B
БАССЕЙН

Ветер становится сильнее у восточного края долины. Он пронизывает скалы и хребты, стонет и свистит в странной тональности. Когда вы приближаетесь к большим пещерам, зарытым глубоко в скальную породу, вы начинаете слышать что-то похожее на стоны, а затем песню. Низкий гул пульсирует и изменяется, погружая вас в тёмный диссонанс. В этом древнем пещерном комплексе вы надеетесь найти ответы.

Вы входите в расщелину и обнаруживаете источник звука. Тысячи костей подвешены к потолку, образуя выверенную композицию, и каждая из них выдолблена внутри. Когда вы ступаете во тьму, звук из других пещер исчезает, оставляя вас наедине с низким гулом этой пещеры. Прогоркая вон болот Земель Туманов медленно уступает место другому тошнотворному резкому запаху. Воздух становится густым и тёплым, и у вас начинает плыть перед глазами. Вы думаете повернуть назад, опасаясь, что скоро можете потерять расшудок или сознание, но оказалось, что ворота из костей закрывают вам путь.

Кости идеально отполированы и подогнаны, поверхность ворот больше похожа на мрамор или жемчуг, чем на останки мёртвых. Когда вы приближаетесь, ворота из спеленных костей скользят назад, открывая несколько залов, созданных в давно забытые времена. Однако они не заброшены.

Вы замечаете стражей-скелетов и бесформенные груды костей в более дальних залах. Они перемещаются с конкретной задачей, преследуя какую-то цель, которую вы не можете понять. Вы проскользнули через порог незамеченными, но ворота захлопываются за вами, и грохот разносится по всему залу.

«Вы добрались!» - раздался голос. Вы замечаете серое перекошенное лицо вампира, пристально смотрящего на вас из трещины высоко в стене. «Мы спешили подготовить все для вашего прибытия, - говорит он, оглядываясь назад через плечо, - но вы, по-видимому, довольно умело умеете находить путь среди тёмных как смоль туннелей. Не могли бы вы подождать снаружи ещё лишь несколько минут, и я скоро вами займусь.» Он улыбается, когда вы достаёте своё оружие, и грохот костей раздаётся со всех сторон.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Надгробия и кучи костей прерывают линию видимости. Действием герои могут убрать жетон надгробия или кучи костей с поля. Каждый раз, когда герой убирает жетон задачи, все монстры, находящиеся рядом с этим жетоном задачи, могут немедленно атаковать этого героя.

Действие Киндризул может убрать себя с игрового поля и поставить себя возле кучи костей.

КОСТЯНЫЕ ВРАТА

Запертая дверь — это костяные врата. Костяные врата не могут быть открыты. Когда целью способности «Плеть» становится герой, Костяной ужас может отсчитывать клетки для атаки через костяные врата. Костяные врата для этой способности не преграждают линию видимости.

Количество жетонов усталости возле костяных врат - это мощь врат. Во время хода каждого из героев, если этот герой находится на Входе, он может получить ♥ в количестве равном мощи костяных врат, чтобы убрать свою фигурку с игрового поля и разместить её настолько близко, насколько возможно с клетки с красным X. Затем поместите один жетон усталости возле костяных врат.

Потратив действие, герой может пройти проверку на ♣ и в случае успеха убрать свою фигурку с игрового поля и разместить её настолько близко, насколько возможно с клетки с красным X. В таком случае жетон усталости не кладётся возле костяных врат.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина, разместите одного костяного ужаса возле жетона кучи костей, с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина, разместите одного восставшего возле жетона надгробия, с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если на игровом поле не осталось жетонов кучи костей, прочтите вслух следующее:

Кости исчезают во вспышке синего пламени и пепла. Киндризул издаёт резкий вопль. «В чём ваша проблема?» - кричит он, отталкивая вас назад. «Вы знаете, сколько времени понадобилось, чтобы притащить это все сюда?»

Вы отшатываетесь назад, не зная, что ответить. «Нам не о чём больше говорить... просто уходите». Его лицо темнеет, когда вы этого не делаете. «Слушайте, вам нужно кого-то во всем обвинить? Кого-то убить? Идите найдите Заризель. Она - причина всего этого беспорядка!» Вы порываетесь схватить его, когда он подкрадывается к воротам, но они захлопываются за ним. К тому времени, когда вы прокладываете через них путь силой, лорд вампир уже исчез.

Герои победили!

Если в начале хода Властелина, все герои находятся на входе и сбиты с ног, то прочтите этот текст:

Киндризул продолжает укреплять свою баррикаду из костей. Прежде чем вы понимаете, что происходит, вы оказываетесь полностью замкнутым и связанным в бледной костной массе.

«Прекрасно! - восклицает вампир, - что ж, приступим?» Он вытаскивает длинную зубчатую кость из-за пояса и плавно вводит её между ваших рёбер. Вы бьётесь в конвульсиях и кричите, но Киндризул не обращает внимания. Жидкость капает из выдолбленной кости, набираясь в его ладонь. Он набирает несколько чаш, прежде чем залепить рану черным бальзамом, и исчезает в своей лаборатории. В конце концов, боль и потеря крови становится невыносимой, и вы теряете сознание.

Когда вы приходите в себя, вы обнаруживаете, что вы висите вниз головой снаружи пещеры, подвешенные на хрупкой конструкции из костей. К вашей груди прикреплена карта, кажется нарисованная вашей кровью. Рядом с большим X, нарисованным в глубине Земель Туманов, написано имя: «Заризель»

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО, а герои еще и 50 золотых.

Герои за победу получают реликвию «Белая корона» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получает реликвию «Покровительство Вайкара» и дополнительно 1 ОО.



МОНСТРЫ

Зариэль. Гоблины-лучники. Мерриоды. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Каждый герой устанавливает свою фигурку на красный знак X.

Поместите Зариэль в болото, гоблинов-лучников на обрыв, мерриодов на мост, открытая группа — болото.

Положите один красный жетон задачи лицевой стороной в храм — это алтарь.

Положите 1 белый, зелёный и фиолетовый жетон на карточку лейтенанта Зариэль — это души.

Разложите 11 жетонов ветхого пола как указано на схеме.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



АЛТАРЬ



ДУШИ



Вы думали, что это был звук дождя - шум тысячи капель, пронесшихся по Землям Туманов. Вы укрылись в развалинах одинокой хижины, спеша укрыться от грядущего ливня и сгущающейся темноты. Но дождя не было.

Взглянув из гниющих окон, вы почувствовали, как ваша кровь стынет в жилах, когда поняли, что это был за звук: быстро несущиеся ножки бесчисленной толпы паразитов. Ряд речных крыс с бешеной скоростью возмущает наступление, едва опережая следующий за ним рой трунных жуков, многоножек и других подобных мерзостей. Земля вспенивается, когда слой за слоем отвратительных тварей устремляется вперед.

Вы бросаете несколько поспешно зажжённых факелов перед хижинной, надеясь выгадать время, чтобы подготовить защиту, но волна разбивается перед огнями и обтекает их с двух сторон. Это не нападение, а бегство. Что-то ужасное идёт вам навстречу.

Красное свечение начинает освещать все вокруг, его источник - алтарь на вершине небольшого холма. Его жуткий свет опускается на окружающее болото, и оно пылает в его лучах. Тогда вы видите её.

«Мерзость, покажись!» Ваши колени подгибаются от этого голоса, и вы начинаете безудержно дрожать. «Мерзость, появись!» Вы смотрите через трещину в стене, сдерживая желание закричать, и видите внушающее ужас создание, плывущее над пузырящимися лужами. Её взгляд пронзает хлипкие стены, за которыми вы прячетесь, ища в ваших душах ответ на вопрос, который она не задавала. Вы не можете ответить взглядом, и она изучает вас некоторое время, прежде чем снова заговорит. «Что-то запретное скрыто под кровью», - бормочет она.

Обращаясь в темноту, она выдаёт дружную команду, на этот раз не вам. «Икпарат, бросься на этот алтарь, - и она улыбается вам, - есть эксперимент, который я должна провести».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце каждого хода Властелина, он может выбрать одного гоблина-лучника в зоне с алтарём. Этот гоблин-лучник побеждён. Поместите один жетон усталости в игровую зону Властелина, и затем каждый герой в пределах трёх клеток от Зариэль получает ♥ равный количеству жетонов усталости в игровой зоне Властелина. Когда герои получают этот ♥ в первый раз, прочтите текст ниже:

Зариэль поднимает бронированную руку, направляет её в вашу сторону и медленно поворачивает, словно открывая ржавый замок с трудом. Ваше сердце бьётся с такой силой, что все тело сотрясается в конвульсиях. Темные нарывы появляются вдоль ваших вен, и из них наружу вырывается жгучий красно-коричневый гной.

КОСТЯНЫЕ ВРАТА

Каждый раз, когда герои выполняют атаку, целью которой, становится Зариэль, эта атака получает:

♣: Если эта атака наносит ♥, после того как эта атака завершена Властелин должен выбирать душу с карточки лейтенанта Зариэль. Сбросьте жетон этой души.

Каждый раз, когда душа сброшена таким образом с карточки лейтенанта Зариэль, выполните следующее исходя из цвета сброшенного жетона:

- **Зелёный:** Властелин размещает открытую группу в зоне Мост в рамках предела группы.
- **Синий:** Герой, который сбрасывает этот жетон души, кладёт его к себе на лист героя лицевой стороной. Каждый раз, когда этот герой атакует Зариэль он получает 2 ♥.
- **Белый:** Герой, который сбрасывает этот жетон души, кладёт его к себе на лист героя лицевой стороной. Этот герой запуган. Он не может сбросить это состояние до конца приключения.

ДУШЕВНАЯ ОТСРОЧКА

Если есть одна или более душ на карточке лейтенанта Зариэль, когда она получает ♥ равный остатку её здоровья, то она не побеждена. Вместо этого Зариэль полностью восстанавливает ♥ и получает оглушение. Затем Властелин сбрасывает одну душу с карты Зариэль. Первый раз, когда это происходит, прочтите вслух текст ниже:

Ваш заключительный удар проходит сквозь колдунью, попадая по бесплотной душе вместо её плоти. Дух падает на землю, издав страдальческий вскрик. Он поднимает своё разбитое (ослабленное) тело достаточно, чтобы взглянуть на вас, боль от предательства в его глазах. Затем с жестоким смехом Зариэль щёлкает пальцами и дух поглощается огнём.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина, разместите двух гоблинов-лучников на дороге, с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина, разместите одного мерриода на входе, с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если Зариэль побеждена, прочтите следующее:

«Остановись, смертный!» командует Зариэль, когда её плоть, наконец, поддаётся вашим ударам. «Это не я была тем, кто навёл на вас порчу». Она бросает свой клинок на землю, и вас больше не поглощает ужас. Поднимая руки, она падает в болото, её невесомое обличье легко держится на ядовитом иле.

«Наши пути снова пересекутся», - говорит она с улыбкой, - ибо мы охотимся на одну и ту же жертву: осквернитель плоти и растлитель бессмертных костей. Киндризул, нечистый вампир, который послал тебя за мной, он тот, кого вы ищете. Он - причина вашей порчи».

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, то прочтите этот текст:

«Бессмертная кость во плоти живых...» Зариэль тихо шепчет, наблюдая, как ваши охваченные болью тела пытаются высвободиться. Она протягивает костистый палец и отслаивает кусочек серой плоти с вашей спины. «Живая плоть», повторяет она, протирая его между пальцами.

Посмеиваясь, она поворачивается к оставшимся серокожим гоблинам, которые смотрят издалека. «Икпарат, бросьте их тела в трясину. Дай ей напитаться их порчей.» Гоблины приближаются с мрачными усмешками на лицах. Хоть и нехотя, они в конце концов заволакивают ваши тела в ил.

Жиза медленно тянет вас вниз. Вы чувствуете, как она существует вокруг ваших ран. Когда все темнеет, вы слышите приглушенные слова, прорывающиеся из-за поверхности: «Позвольте темным потокам поддержать вас, и восстаньте вновь. Отыщите Киндризула, нечистого вампира, который послал вас за мной. Он - осквернитель, который навёл порчу на вашу плоть и на кости Легиона. Мы ещё встретимся с вами, мерзости».

Властелин победил!

НАГРАДА

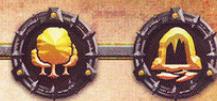
Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО, а герои еще и 50 золотых.

Герои за победу получают реликвию «Пожиратель страха» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получает реликвию «Меч Бривалы» и дополнительно 1 ОО.

ТРЕВОЖНЫЕ ВОДЫ

Столкновение 1



МОНСТРЫ

Зариэль. Костяные ужасы. 3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поместите Зариэль в омут душ, костяных ужасов в болота, одну открытую группу в хижине, другую в часовне, а третью в деревенской ратуше.

Властелин кладёт один жетон горожанина в хижине или в часовне, или в деревенской ратуше. Поместите 7 жетонов горожан в игровой зоне Властелина. Это души.

Властелин кладёт один красный, один зелёный и один белый жетон задачи лицом вниз, так чтобы герои не знали где какой цвет находится. Это порталы.

Выложите жетоны поиска по числу героев в игровой зоне Властелина и замените один из них на уникальный жетон поиска.



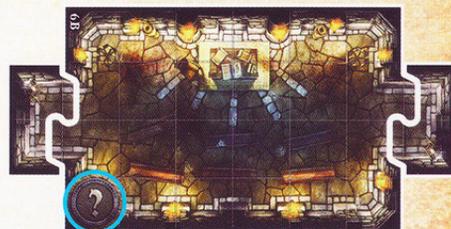
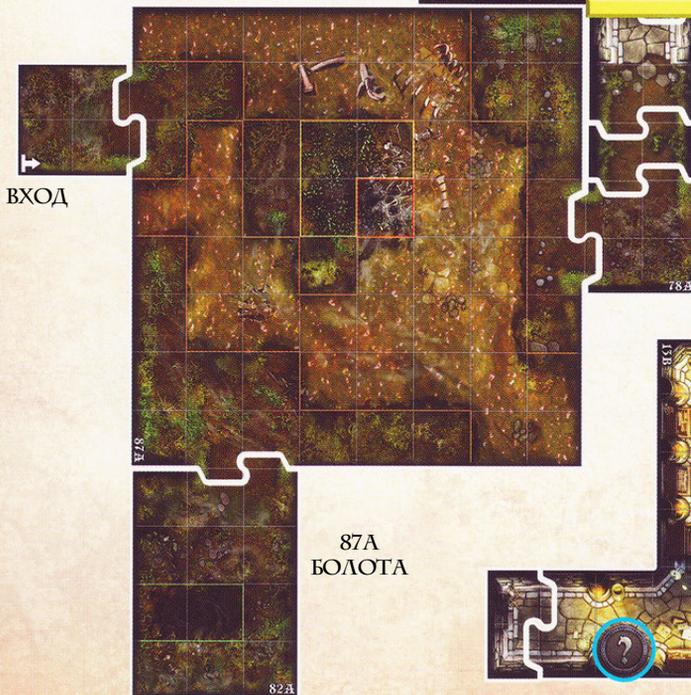
ПОРТАЛЫ



ДУШИ

81B
ОМУТ ДУШ

7A
ХИЖИНА



6B
ЧАСОВНЯ



13B
ДЕРЕВЕНСКАЯ
РАТУША

Когда лорды Чертогов Желчи покорились порче, эта деревня была поглощена распространяющимся туманом, её фундамент пожран неохватной трясинной. Вы с трудом пробиваетесь через ил и слякоть, погружаясь в ямы, чтобы поискать припасы в наполовину затонувших зданиях.

Вокруг воцаряется жуткая тишина, и вы понимаете, что проклятые крысы и жуки больше не суетятся в руинах, а уродливые ястребы больше не парят над туманом. Ещё более странно, что несмотря на то, что в обломках не осталось никого живого или мёртвого, вы не можете отвязаться от чувства, что за вами кто-то следит, что вы незваный гость. Когда вы поворачиваетесь, картина, представившая вашим глазам, заставляет кровь застыть в жилах. Страдальческие души выходят из земли, чтобы прильнуть к ногам потусторонней женщины, стоящей перед вами, искорёженные призраки преклоняются и цепляются к ней в молльбе. Она не обращает на них внимания. Вы чувствуете её взгляд под своей кожей, проследивающий ваши вены, заставляющий ваше сердце остановиться.

«Мёрзости», - тихо говорит она, и ощущение прощупывания оставляет ваше тело как множество изолючек: «Но кости ... какой невероятный глупец мог осмелиться?» Зариэль обдумывает свой вопрос, её голая рука обципывает одну из душ, избивает и выкручивает призрака, пока он не начинает беспрерывно вопить.

«Не имеет значения», - говорит она, мягко ступая по илу, в котором вы тонете, - Если вы не желаете уважать мёртвых, вы, по крайней мере, будете бояться их». С резким движением её запястья кричащая душа летит в сторону затонувшего здания и огромные костяные существа поднимаются из трясины.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Зариэль начинает это приключение с реликвией «Меч Бривалы» в до-бавок к любой другой экипированной реликвии.

ГОСПОЖА ТЫСЯЧИ ДУШ

Если на игровом поле есть один или более порталов, то Зариэль получа-ет ♥ равный остатку её жизни - она не побеждена.

Поместите один жетон усталости возле неё как напоминание, что она без сознания. Когда Зариэль без сознания, она не преграждает линию видимости и не мешает проходу, не может быть активирована, выпол-нить действия или использовать способности. В начале своего хода Властелин восстанавливает Зариэль все ♥, при этом Зариэль полу-чает оглушение.

Каждый раз, когда Зариэль заканчивает активацию в омуте душ, Вла-стелин может положить одну душу на любую зону, которая содержит портал, с которого не сняты чары (см. «Запутанные пути»). На игро-вом поле не может быть больше 8 душ. Каждый раз, когда Зариэль атакует, она может отмерить дальность и линию видимости от клетки содержащей души.

Герой, находящийся рядом с душой во время своего хода, может её связать. Если он это делает, то должен получить ♣ равную количеству душ на игровом поле. Затем он возвращает эту душу в игровую зону Властелина.

ЗАПУТАННЫЕ ПУТИ

Когда костяной ужас заходит в клетку с ямой, то он кладёт свою фи-гурку в ближайшую пустую клетку возле любого из порталов. Первый раз, когда героя попадает в зону, содержащую портал - раскройте цвет этого портала.

Действием герой или Костяной ужас рядом с порталом может поме-стить свою фигурку в ближайшую пустую клетку рядом с любым пор-талом или ямой.

Цвет каждого портала определяет особые правила для зоны, в кото-рой он находится:

- **Красный портал.** Каждая открытая группа монстров в этой зоне получает +1 жизнь за каждую душу в этой зоне. Если открытых групп в этой зоне не осталось — с портала снимаются чары.

- **Зелёный портал.** В начале хода Властелина за каждую душу в этой зоне разместите по одному монстру из открытой группы закреплён-ной за этой зоной рядом с душой в этой зоне в пределах предела группы. Если на этой зоне нет душ, то с зелёного портала снимаются чары.

- **Белый портал.** В начале каждого хода Властелина, он выбирает любое количество героев не превышающее количество душ в этой зоне. Каждый выбранный герой получает одно состояние на выбор Властелина. Когда раскрыт цвет этого портала в первый раз, то Вла-стелин берет все жетоны поиска, которые лежали в его игровой зоне и кладёт на своё усмотрение внутри этой зоны. Когда уникальный жетон поиска обнаружен, то с белого портала снимаются чары.

Герои могут уничтожить портал, с которого сняты чары. Один раз за ход каждого героя, этот герой может выбрать один портал рядом с со-бой с которого сняты чары и проверить ♠ или ♣ на его выбор. В случае успеха поместите один жетон усталости на этот портал. После хода каждого героя поместите один дополнительный жетон усталости на каждый портал, с которого сняты чары с одним или более жетоном усталости на нем. Если на портале находится шесть жетонов усталос-ти, то он уничтожен.

Каждый раз, когда портал уничтожен, каждый герой в этой зоне полу-чает 3 ♥. Затем Властелин помещает фигурки и жетоны героев с этой зоны на любую пустую ближайшую клетку рядом с Зариэль. Все жето-ны и монстры в зоне с уничтоженным порталом убирается с игрового поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого хода Властелина разместите одного костяного ужаса в омуте душ с учётом предела группы.

Каждый раз, когда портал уничтожен, Властелин может разместить одну отрытую группу на свой выбор на болотах с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Зариэль побеждена, прочтите следующее:

Когда вы наносите финальный удар, пронзительно кричащая душа бросается перед Зариэль и вы разрываете её на части. Зариэль подни-мается, и вы готовитесь к новой атаке. «Стойте, - она поднимает свою рукавицу, - Вопреки тому, что вам сказали, ваша борьба ко мне не относится. Кинофриул, жалкое создание, которое навело порчу на вашу плоть - обманщик.» Она входит в амут кружащихся душ: «Но мы его отыщем». Затем духи из омута поднимаются, окружая её, и она исчезает.

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, то прочтите этот текст:

Зариэль с задумчивым лицом засовывает руку в ваши открытые раны. «Проклятая кость встречает смертную плоть. Возможно, мы всё-таки можем кое-чему научиться друг у друга, мёрзости. У нас больше общего, чем я осознавала. Это будет просто. Вы можете показать, - её руки обхватывают что-то тёплое и влажное внутри вашей плоти, - и я расскажу».

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Пожиратель страха» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получает реликвию «Меч Бривалы» и допол-нительно 1 ОО.

Обезображенный дух ведёт вас через болота. Вы не уверены, был ли он отправлен Заризль или сбегал от неё, но не имея других союзников, вы готовы следовать и за ним. Несколько пар испуганных глаз были впаялены в голову духа на месте рта, носа и ушей. После одного дня пути он внезапно останавливается. Он изо всех сил пытается поднять руку, вместо этого подёргивая её в сторону пылающего отверстия в склоне горы, которая возвышается над вами. Вы киваете духу в знак понимания и начинаете своё восхождение.

Существа, которые выглядят точно так же, как вы и ваши спутники, ждут вас внутри, и на мгновение вы задаётесь вопросом, какая новая тёмная магия задумала вас истязать. Затем один из ваших спутников смеётся и наваждение рассеивается, когда вы понимаете, что тёмные гладкие стены пещеры были образованы или искусно изготовлены из тёмного стекла. Вы врываетесь внутрь, полные решимости обнаружить что-то, что поможет вам снять ваше проклятие.

«Найдите это», - раздаётся глубокий голос: «Ломайте, что придётся, но найдите!» Ваше отражение дрожит и колеблется. С оглушительным грохотом пещера начинает обваливаться вокруг вас. Вы бегите в сторону безопасности, но находите лишь мощную фигуру громадного скелета, окружённого его миньонами. «Убить их», - ухмыляется он.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Фигура в стеклянном тоннеле может потратить 1 очко движения чтобы разместиться в ближайшей пустой клетке к любому другому стеклянному тоннелю.

СЛОМАЙ

Двери на этой карте не могут быть открыты или закрыты по обычным правилам; они являются стенами чёрного стекла. За действие герой рядом с стеной чёрного стекла может взаимодействовать с ней. Если он это делает и жетон задачи рядом с дверью не открыт, он проверяет . Если он проходит проверку, раскройте жетон задачи рядом с этой дверью. Затем вне зависимости от того, проходил ли этот герой проверку или нет, он может пройти проверку на или . Если он проходит проверку, уберите эту чёрную стеклянную стену с карты; если жетон задачи рядом с этой дверью не был до этого раскрыт, то раскройте его.

За действие, пока он рядом со стеной чёрного стекла, Ардус Экс'Эребус може пройти проверку на или . Если он проходит проверку, уберите эту стену чёрного стекла с карты. Если жетон задачи рядом с этой дверью не был раскрыт ранее, раскройте его сейчас.

Каждый раз, когда раскрыт жетон, выполните следующее в зависимости от его цвета:

- **Красный:** Замените тайл, содержащий этот жетон на покой слуги. Властелин размещает оставшуюся открытую группу на покаях слуги с учётом предела групп. Затем каждый монстр в покаях слуги может выполнить 1 атаку.
- **Зелёный:** Замените тайл с этим жетоном задачи на гробницу. Властелин размещает разносчиков чумы в гробнице с учётом предела групп. Поместите раскрытый зелёный жетон задачи на карту вожака разносчиков чумы. Это «Плащ Гробовщика».
- **Белый:** Замените тайл с этим жетоном задачи на выход. Герой, несущий «Плащ Гробовщика» может уйти с карты через выход

РАЗДОВЫТЬ ТОВАР

Когда вожак разносчиков чумы побеждён, пометите зелёный жетон задачи на его место. Как действие герой рядом с зелёным жетоном задачи может подобрать его и немедленно экипировать реликвию «Плащ Гробовщика»; поместите зелёный жетон задачи на лист этого героя. Если герой, несущий зелёный жетон задачи, побеждён, поместите его на место этого героя и уберите реликвию «Плащ Гробовщика» из его игровой области. Как действие герой, несущий зелёный

жетон задачи, может положить его на свою клетку и убрать реликвию «Плащ Гробовщика» из своей игровой области.

НЕСГИБАЕМЫЙ

Если Ардус Экс'Эребус получает равный его здоровью, он не побеждён. Поместите жетон усталости на его базу чтобы показать, что он без сознания. Пока он без сознания, Ардус Экс'Эребус не блокирует движение и линию видимости и не может быть активирован, выполнять действия или использовать способности. Пока он без сознания, Ардус Экс'Эребус может только восстановить от способности творцов плоти «Лечить». Когда Ардус Экс'Эребус восстанавливает , уберите жетон усталости с его карты.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина, он может поместить 1 творца плоти на вход с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если герой с зелёным жетоном задачи уходит с карты через выход, прочитайте следующее вслух:

Вы бросаетесь к выходу, тяжёлые шаги Ардуса Экс'Эребуса раздаются эхом следом за вами. Легион ваших отражений сопровождает вас через зеркальные пещеры, запутывая миньонов Ардуса и направляя их в неправильном направлении отряд за отрядами. Когда вы, наконец, сбегаете из лабиринта в туманные пустоши, вы видите, что вас ждёт слуга. Он жестом указывает на грубую карту, которую вы нацарапывали на обрывке бумаги. Вы протягиваете ему карту, и существо проводит своим грязным пальцем по странице, оставив едва разборчивое имя на горах на северо-востоке: Киндризул.

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, то прочтите этот текст:

Тяжёлый сапог Ардуса наступает на вашу шею. «Я выжму проклятую кровь из ваших вен», - рычит он, начиная давить. Вы слабо сопротивляетесь из последних сил, в глазах начинает темнеть. Он поворачивается к солдату-скелету близ него: «Призови Красный Отряд. Мы отправляемся в особняк вампира за скалами. Киндризул заплатит за свои грехи...» За спиной Ардуса вы видите трещины, распространяющиеся по потолку. Крупные куски стекла отделяются и падают. Ардус отскакивает назад, и вы из последних сил откатываетесь в сторону как раз вовремя, чтобы избежать самого сильного обрушения. Пользуясь хаосом, вы тащитесь прочь нетвёрдым шагом.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО, а герои еще и 50 золотых.

Герои за победу получают реликвию «Плащ Гробовщика» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получает реликвию «Плащ Гробовщика» и дополнительно 1 ОО.



БАШНЯ ДЖУЛИДЕН

Столкновение 1



МОНСТРЫ

Ардус Экс'Эребус. Восставшие. Зомби. 1 вожак Теневой дракон. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Разместите Ардуса Экс'Эребуса и открытую группу в библиотеку, восставших в расколотый проход, вожака теневых драконов в кабинет — это Зареф. Зомби при подготовке на поле не выходят.

При игре с 3 или 4 героями, поместите 1 красный жетон задачи на листе каждого героя. В игре с 2 героями, поместите по 2 красных жетона задачи на листе каждого героя. Это факелы.

Поместите 1 жетон горожанина как показано на карте. Это Хранительница теней Джулиден.

Поместите 1 зелёный и 4 синих жетона задачи лицом вниз как показано на карте. Никто из героев не должен знать цвета жетонов. Это каминь.

Поместите 2 жетона ветхого пола как показано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

КАМИН



ХРАНИТЕЛЬНИЦА ТЕНЕЙ
ДЖУЛИДЕН



13В
БИБЛИОТЕКА

ВЕРХНЯЯ
ЛЕСТНИЦА

ВХОД

14В
КАБИНЕТ

85В
РАСКОЛОТЫЙ
ПРОХОД

Спокойный сон покинул вас с тех пор как вы очнулись в Землях Туманов, но теперь в ваших тревожных снах появляется неземная Зарифь. Она приходит со своими окровавленными и непостижимыми инструментами, наполняя ваши кошмары извращённой болью. Хуже того, это не просто фантазия: по утрам вы просыпаетесь с её словами на вашем языке, её шрамами на вашей плоти. «Идите к чёрной башне», - приказывает она.

Отчаявшиеся, на чужой земле, вы идёте в глубокой ночи, держа факелы, чтобы найти путь вверх по крутому и извилистому пути. Вы врываетесь внутрь и погружаетесь в глубокую темноту, ваши факелы мало чем могут помочь.

«Отвратительны!», - приветствует вас глубокий голос, медлительный от долгого молчания. Ваши глаза изо всех сил стараются пронзить тьму, и вы различаете громадного рыцаря и бледную женщину. Лицо рыцаря есть не что иное, как обесцвеченный череп, приглушённый свет из его глазниц направлен на вас. «Джулиден, я пошлю за Красной бригадой, а затем отправлюсь к особняку вампира за скалами. Киндрузул заплатит за свои грехи. А пока позаботьтесь об этом.»

«Конечно, Арду», - улыбается женщина, затем поднимает руку. Она шепчет тёмные слова, в то время как костяной командир отступает в тень. Вы слышите движение и царапанье в камнях под ногами.

Что-то идёт.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый герой должен пропустить свой первый ход.

Ардус Экс'Эребус начинает этот квест с реликвией «Плащ Грбовщика» в добавок к экипированным реликвиям.

В ТЕНИ

В течении столкновения каждый раз, когда герой или помощник выполняет атаку, он должен потратить 1  или атака считается промахом.

Зареф не имеет черту «Тень» и не может выйти из кабинета. В игре на 3-4 игрока он добавляет +1 здоровье за каждого героя.

ХРАНИТЕЛЬНИЦА ТЕНЕЙ ДЖУЛИДЕН

Хранительница теней Джулиден считается фигуркой монстра в своей отдельной группе. Она может двигаться сквозь героев, но не может закончить или прервать своё движение на препятствии. Она не может получить урон, быть побеждённой или получить состояние никаким способом. Пока Хранительница теней Джулиден находится рядом с героем подверженным болезнью во время её хода, она может взять 1

ХРАНИТЕЛЬНИЦА ТЕНЕЙ ДЖУЛИДЕН

Скорость: 5

из жетонов этого героя и поместить его на свой жетон. Если она это делает, то она крадёт часть тени этого героя. Хранительница теней Джулиден может нести только 1 часть тени за раз. Как действие, пока хранительница теней Джулиден находится в кабинете, она может скормить тень героя Зарефу. Если она это делает, поместите жетон этого героя в игровую зону Властелина.

Хранительница теней Джулиден может потратить 1 очко движение, когда она стоит на любом нераскрытом жетоне задачи или на раскрытом зелёном жетоне задачи, чтобы поместить свой жетон в любую пустую клетку на верхней лестнице. Хранительница теней Джулиден может потратить 1 очко движения на верхней лестнице, чтобы поместить свой жетон на нераскрытый жетон задачи или на раскрытый зелёный жетон задачи. В любом случае, если там нет свободной клетки, поместите её жетон на ближайшую свободную клетку.

НЕСИТЕ ФАКЕЛ

Герой с активным (лицом вверх) красным жетоном задачи на своём листе героя может потушить этот факел, чтобы добавить 1  к своей атаке. Если он это делает, поверните этот красный жетон задачи на его листе героя лицом вниз.

Как действие, герой рядом с камином может зажечь огонь. Если он это делает, переверните этот жетон задачи и каждый красный жетон задачи на листе этого героя лицом вверх. Если обнаружен зелёный жетон задачи, зачитайте вслух следующее:

Поток горячего воздуха вырывается от куда-то из этого камина. Ваши руки скрежут по камню, пытаясь найти источник. Руна вспыхивает светом при вашем прикосновении и с грохотом гранит камина закручивается и перестраивается, открывая секретную лестницу.

Фигурка на зелёном жетоне задачи может потратить 1 очко движения, чтобы поместить свою фигурку на Верхнюю лестницу. Если там нет пустой клетки, поместите фигурку на ближайшую свободную пустую клетку.

Один раз за каждый свой ход герой рядом с синим жетоном задачи может перевернуть каждый факел на своём листе героя лицом вверх.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина, он может поместить 2 зомби в ближайше к хранильнице теней Джулиден клетки, с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если Зареф побеждён, зачитайте вслух следующее:

Дракон бьёт вслепую, натываясь на стены. Цепи и крюки, которые привязывают его к этой камнате, дико грохочут под его напором. Вы уворачиваетесь от зверя в последний момент, перед тем как он обрушивается на вас. Его единственный злобный глаз остаётся прикованным к вам, когда последние жизненные силы утекают из его тела и тени башни, начинают исчезать. «Это ещё не конец, - шипит Джулиден, и вспышка света ослепляет вас после глубокой темноты, - Киндрузул заплатит за это!» Когда ваше зрение возвращается, вы видите, что она и костяной командир испарились.

Герои победили!

Если в игровой зоне Властелина находятся 6 жетонов героев или если все герои сбиты с ног, зачитайте следующее:

Тени надвигаются, ослепляя вас. Вы больше не чувствуете сплошной камень под ногами. Обездвиженные, вы даже не можете различить костяные руки, которые удерживают вас, пока вы изо всех боретесь с ними.

Ардус и его солдаты забирают вас из башни, но, когда капитан едет вперёд, чтобы подготовить свои силы, вы вырываетесь от своих охранников. Вы в спешке сбегае обратно в свой лагерь, надеясь подготовить своё собственное нападение на Киндрузула, прежде чем придёт Ардус.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО, а герои еще и 50 золотых.

Герои за победу получают реликвию «Плащ Грбовщика» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получает реликвию «Плащ Грбовщика» и дополнительно 1 ОО.



МОНСТРЫ

Баргесты. Восставшие. Вожак костяной ужас. Зомби. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поместите баргестов на разрушенные ворота, восставших в овраг, вожака костяного ужаса в логово. Зомби и открытые группы при подготовке на поле не выходят.

Поместите 1 синий, 1 красный, 1 белый и 1 зелёный жетон задачи рядом с картой как показано.

Властелин собирает по 1 жетону от каждого героя и определяет каждый к жетону задачи. Они определяют очищающие обряды каждого из героев.

Властелин помещает 6 жетонов задачи лицом вниз на Мосту. Это Священные огни.

Поместите 2 жетона ветхого пола как показано.

После завершения подготовки каждый герой переворачивает свою карту порчи лицом вверх.

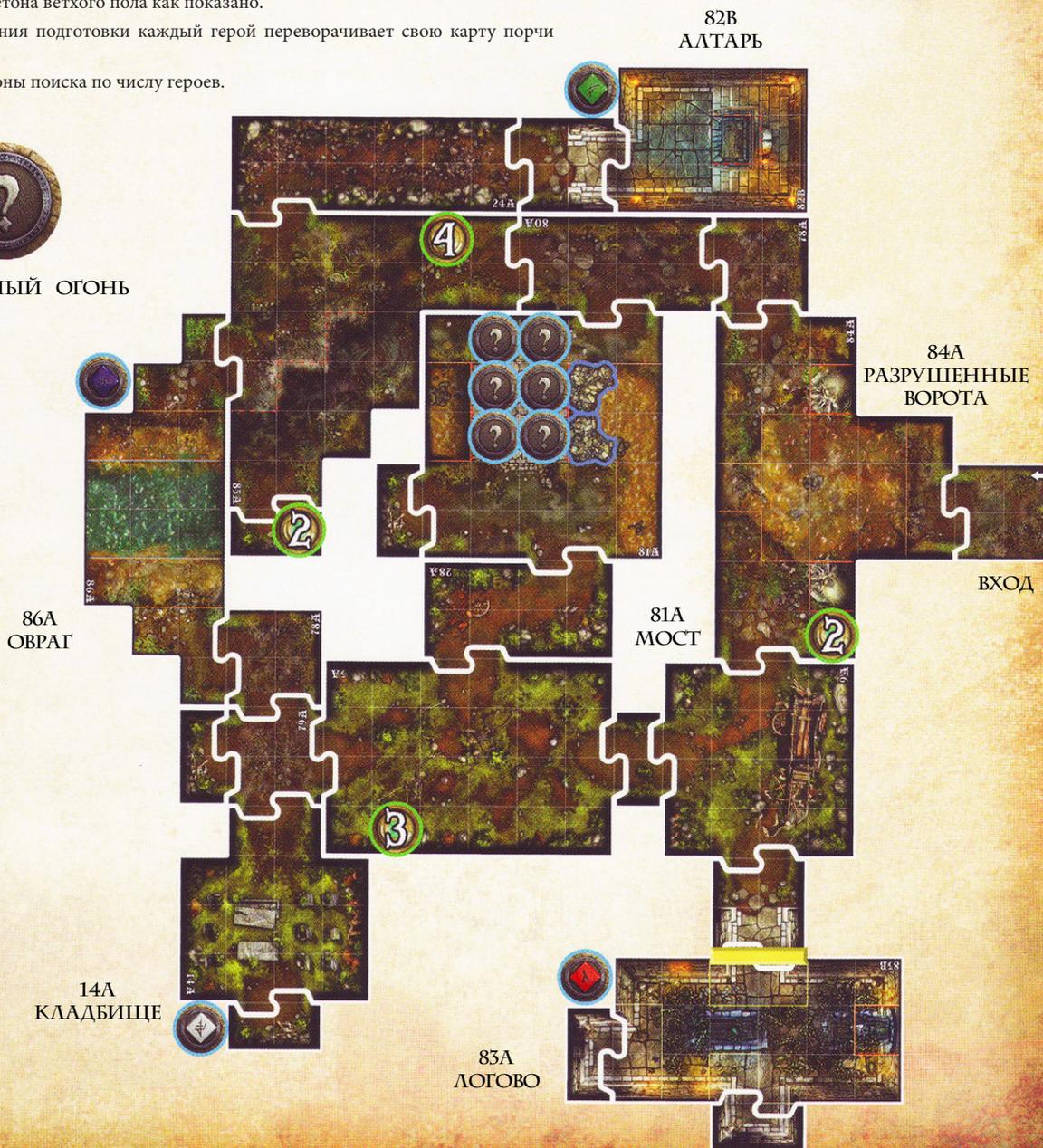
Выложите жетоны поиска по числу героев.



ОЧИЩАЮЩИЕ ОБРЯДЫ



СВЯЩЕННЫЙ ОГОНЬ



Вы сидите на грязном полу избранной палатки. Разноцветные свечи испускают странные ароматы, их огонь опасно близок к сухой ткани, которая вас окружает. Провидец пробуждается от медитации со смехом, но вы не спрашиваете его причины, чтобы не мешать его работе. Он быстро движется, хватая несколько кусков кожи и бутылку восковых чернил. Он отхлёбывает тёмного вещества, а затем даёт ему вытечь изо рта, лоя его обрывками кожи, пока он смотрит на вас. Закончив, он с улыбкой вручает их вам.

«Когда вы доберётесь до скал под поместьем, откройте их и прочитайте. Они объясняют, как избавиться от власти вампира над вами, но их слова не будут полными, пока вы не придёте на место.» Вы благодарите его за потраченное время и за наставления, отчаянно надеясь, что вы придёте в пункт назначения с чем-то большим, чем мешочек тёмной слюны.

Вы немедленно отправляетесь, надеясь добраться до особняка Киндризула незадолго до захода солнца. Путь долг и тернист, и ваш разум едва держится, когда вы, наконец, выбираетесь с полей сражений, которые пролегают под чёрными скалами.

Вы нерешительно открываете дар провидца и с удивлением обнаруживаете сложные, подробные инструкции, выгравированные на коже. Каждая из них уникальна для своего носителя и явно не создана для использования ваших сильных сторон. Нет, эти задачи изобретены для вашей кончины. С мрачной решимостью вы начинаете пробираться через болото, которое лежит между вами и крепостью лорда вампира.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого хода Властелина, он помещает 1 жетон усталости в своей игровой зоне.

Затем он может выбрать любое количество Восставших на клетках со священным огнём. Каждого из выбранных Восставших уберите с карты и поместите 1 жетон усталости в игровую зону Властелина.

Каждый раз, когда Властелин имеет 6 жетонов усталости в своей игровой зоне, он немедленно убирает 6 жетонов усталости из своей игровой зоны. Затем он убирает 1 священный огонь с карты и помещает в свою игровую зону.

ТАКТИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

В конце каждого хода Властелина герои могут выбрать идти дальше. (см. Победу).

СВЯТОЕ ПЛАМЯ

Каждый раз, когда фигурка входит в клетку, содержащую священный огонь, эта фигурка получает 2 ♥. Герой, завершивший свой очищающий обряд (см. «Достойная душа») может скинуть свой жетон героя с жетона очищающего обряда вместо получения 2 ♥. Если он это делает, он поворачивает свою карту порчи лицом вниз и убирает священный огонь со своей клетки на карте и помещает его на свой лист героя.

ДОСТОЙНАЯ ДУША

Каждый герой имеет уникальный очищающий обряд, назначенный ему. Чтобы завершить свой обряд, герой должен выполнить следующее в зависимости от цвета жетона:

- **Красный:** герой должен победить скверну. Если вожак костяной ужас побеждён, переверните красный жетон задачи лицом вниз; этот обряд завешен. Вожак костяной ужас не может выйти или быть перемещён из логова и может получать ♥ только от атак, выполненных героем, которому был назначен красный жетон обряда.
- **Синий:** герой должен очистить осквернённые воды. Если герой, которому был назначен синий жетон обряда, находится на клетке

с водой и имеет полную выносливость (не имеет жетонов ♣), переверните синий жетон обряда лицом вниз; этот обряд завершён. До того, как обряд завершён, герой, которому был назначен этот обряд, получает 2 ♣ каждый раз, когда он входит в водную клетку или клетку трясины в овраге.

- **Зелёный:** герой должен помедитировать в раздумьях о природе жертвенности. Если герой, которому был назначен зелёный жетон обряда, выполняет действие отдыха на алтаре, его ход немедленно заканчивается, и он не восстанавливает ♣. Затем переверните зелёный жетон задачи лицом вниз; этот обряд завершён. До того, как этот обряд завершён, герой, которому был назначен этот обряд, не может восстановить ♣ от действия отдыха.
- **Белый:** герой должен успокоить души мёртвых. Если на карточке монстра зомби находится 3 жетона героя, переверните белый жетон задачи лицом вниз; этот обряд завершён. До того, как обряд завершён, пока герой, которому был назначен белый жетон обряда, находится на кладбище и там нет ни одного зомби, этот герой может проверить 📖. Пройдёт он или провалил, в любом случае положите 1 жетон героя на карточку монстра зомби. Затем если герой не прошёл проверку, Властелин может разместить на Кладбище зомби в количестве, равном числу выкинутых 📖, превышающих 📖 этого героя, с учётом предела группы.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого хода Властелина, он может поместить 1 баргеста на вход и 2 восставших в овраге, с учётом предела группы. Затем за каждый жетон задачи в его игровой области, Властелин может разместить 1 дополнительный баргеста на вход или восставшего в овраге, с учётом предела группы.

Первый раз, когда герой переворачивает свою карту порчи лицом вниз, Властелин может разместить оставшуюся открытую группу в ближайшей пустой клетке рядом с священным огнём, с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если герои решают идти дальше или больше нет священных огней на карте, зачитайте вслух следующее:

Атака стражей Киндризула на мгновение прерывается, и вы пользуетесь возможностью бежать к скалам. Вы взбираетесь на них с безрассудной скоростью, зная, что вам нечего терять. За последние несколько дней ваша проклятая кровь стала холодной и вялой. Ещё несколько дней и вы вряд ли сможете даже держать оружие и хоть как-то сражаться. Битва за вашу свободу и жизнь сегодня должна состояться сейчас или никогда. Вы тихо переваливаетесь за вершину скалы и спешите к боковому входу.

Столкновение 1 завершено.

Каждый герой восстанавливает все ♥ и ♣.

Есть ограничение в количестве карт Властелина, которые он может оставить в руке на следующее столкновение. Это число равно числу жетонов задач в его игровой области.

Властелин убирает жетоны героев с лежащих лицом вверх жетонов задачи и помещает их в свою игровую область. Они будут использованы в следующем столкновении.

Если герои одержали победу в квесте «Башня Джулиден» или «Разбитые планы», переходите к столкновению 2А, иначе переходите к столкновению 2В.

САКРАЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Столкновение 2А



МОНСТРЫ

Киндризул. Ардус Экс'Эребус. Восставшие. Разносчики чумы. Творцы плоти.

1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поместите Киндризула в кабинете, Ардус Экс'Эребуса в тронном зале, восставших у алтаря, разносчиков чумы в старом зале. Творцы плоти и открытая группа при подготовке на поле не выходят.

Разместите 1 синий, 1 красный, 1 зелёный и 1 белый жетон задачи как показано. Каждый жетон задачи расположен лицом вниз. Это статуи тёмного камня.

Поместите 2 жетона ветхого пола как показано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



СТАТУИ ТЁМНОГО КАМНЯ



Вы несётесь по коридору на втором этаже, проверяя каждую комнату в поисках Киндризугла. Лорд остаётся неуловимым, но, учитывая грандиозные размеры его резиденции, вы не уверены, что он избежит вас специально. Вы замечаете приближающуюся массу света снаружи и в ужасе наблюдаете, как орда воставших воинов приближается к усадьбе, Ардус Экс'Эребус марширует во главе. Армия останавливается перед входом.

«Киндризугл, властью Рождённых смертью, я приказываю тебе подчиниться и сложить оружие! Явись передо мной!» Тумительная минута проходит в тишине, тогда Ардус приближается к большому двухстворчатым воротам и проламывает их одним ударом. Вы мчитесь вперёд, чтобы найти Киндризугла перед тем как его обнаружат Ардус или его приспешники, но всего через несколько минут вы слышите пронзительные крики, доносящиеся снаружи.

Отряд солдат Ардуса борется с Киндризуглом рядом с одной из пристроек, пытаясь связать его цепями. Лорд вопит заклинание и скелеты разбиваются на части, но Ардус уже во внутреннем дворе, бежит к зданию с несколькими десятками его воинов, спешащими за ним следом. С криком Киндризугл убегает обратно в здание, захлопнув за собой дверь. К тому времени, как вы приблизились, все исчезли внутри.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого хода Властелина, если Ардус Экс'Эребус на карте, Властелин может выбрать 1 героя чтобы он прошёл проверку на  или  по выбору Властелина. Герой применяет -1  к своему результату броска за каждый свой жетон героя в игровой области Властелина. Если он проваливает проверку, то Властелин кладёт 1 жетон этого героя в свою игровую область.

В начале каждого хода Властелина, если Ардус Экс'Эребус не на карте, герои могут сбросить один из жетонов героя из игровой области Властелина.

АВАТАРЫ ТЁМНОГО КАМНЯ

Статуи тёмного камня блокируют движение и линию видимости. В конце каждого хода Властелина, переверните каждую из них лицом вниз. Затем Властелин может перевернуть лицом вверх до 2 статуй тёмного камня. Эффект статуи тёмного камня, повернутой лицом вверх, зависит от её цвета:

- **Белый:** каждый раз, когда герой завершает свой ход, если этот герой выполнял действие отдыха, Властелин может выбрать 1 состояние. Герой затем получает это состояние.
- **Зелёный:** каждый раз, когда герой или помощник входит в клетку рядом с 1 или более монстрами, этот герой получает 1 .
- **Красный:** в начале каждого хода Властелина каждый монстр восстанавливает 3 .
- **Синий:** каждый раз, когда Ардус Экс'Эребус использует способность «Атака с фланга», он может выбрать любого монстра на карте с чертой Проклятый, не только монстров рядом с целью.

НОЧНИК

Каждый герой с лежащим лицевой стороной вниз жетоном задачи на своём листе героя наделяется властью. Во время хода героя, наделённого властью, этот герой может перевернуть лицом вниз любую статую чёрного камня, рядом с которой находится.

Во время хода героя, наделённого властью, это герой может сбросить свой лежащий лицом вниз жетон задачи и выбрать 1 героя. Этот герой восстанавливает 6  и 1  даже если этот герой имеет поруч.

ДОМАШНИЙ АРЕСТ

Ардус Экс'Эребус не может передвинуться или быть перемещён в тронный зал или лабораторию. Если Ардус Экс'Эребус побежден, уберите обе закрытые двери с карты и зачитайте вслух следующее:

Когда кости грозного Ардуса Экс'Эребуса грохочут по полу, дверь в дальнем конце комнаты распахивается. Киндризугл смотрит на вас широко раскрытыми глазами, оковы обхватывают его запястья и лодыжки. «Отличная работа, - громко шепчет он. - Теперь мне нужно, чтобы вы...» он склоняет голову набок, «И подожди, ты что-то сделал со своими волосами?» В очередной раз Киндризугл заставлял вас ошеломлённо молчать, но затем он кричит. «Ваша кровь! Зачем вы это сделали со своей кровью?» Он протягивает вам руки умоляющим жестом, но внезапно делает шаг назад. «О, вы пришли, чтобы убить меня. Ну, это логично.» Он изображает фальшивую улыбку, и спешно пробегает к выходу.

Каждый раз, когда Киндризугл подвергается атаке во время хода героя, он уменьшает количество полученного от атаки  на число равное числу жетонов этого героя в игровой зоне Властелина.

Во время активации Киндризугла, его движение ограничено. Во время каждой из его активаций, он может выбрать, передвинуться одним из следующих способов и не может двигаться или быть передвинут никаким другим способом:

- выполнить 1 действие движение
- проверить  и выбрать пустую клетку в пределах 4 клеток от своей фигурки. Если он проходит проверку, уберите его фигурку с карты и разместите в выбранном месте.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина, Властелин размещает подкрепления в зависимости от цвета статуй тёмного камня, лежащих лицом вверх, с учётом предела групп:

- **Белый:** поместите 2 воставших так близко, как это возможно, к этой статуе тёмного стекла.
- **Зелёный:** поместите 1 разносчика чумы так близко, как это возможно, к этой статуе тёмного стекла.
- **Красный:** поместите 1 творца плоти так близко, как это возможно, к этой статуе тёмного стекла.
- **Синий:** поместите 1 монстра из открытой группы так близко, как это возможно, к этой статуе тёмного стекла.

ПОБЕДА

Если Киндризугл побеждён, герои побеждают! Зачитайте текст победы героев со страницы 30.

Если Киндризугл заходит на пустую клетку на входе или все герои сбиты с ног, зачитайте следующее вслух:

Маниакальный смех вампира обрывается, когда он вваливается в залитый лунным светом внутренний двор. Он бледнеет и падает на колени: «Нет, пожадуйства!» Громко раздаётся глубокий галос Зариль: «Ты думал, что можешь так просто позорить меня? Я была до тебя и буду вечно после тебя. Ты поганый червь, а я - извечная богиня!» «Я не червь, - говорит Киндризугл, вызывая глядя в её глаза, - и ты не богиня, Зариль!» Её смех наполнен настоящим удовольствием. «Справедливо, мой товарищ, но ты можешь запеть по-другому, после того как объяснишься перед своим господином». В глазах Киндризугла отражается ужас, и он открывает рот, чтобы возразить, но внезапно исчезает со вспышкой света. Ваше сердце падает; Киндризугл больше вне досягаемости. Но затем Зариль поворачивается к вам, поднимает руку, и мир поздравляет во тьму.

Властелин победил! Зачитайте текст победы Властелина со стр. 30.



МОНСТРЫ

Зариэль. Киндризул. Баргесты. Костяные ужасы. Разносчики чумы. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поместите Киндризула и Зариэль в святилище, костяных ужасов в лабораторию, разносчиков чумы в улей. Баргесты ИЛИ открытые группы при подготовке на поле не выходят.

Поместите 7 жетонов горожан в игровую зону Властелина и одного на карту Киндризула. Это проклятые души.

Властелин помещает 1 красный, 1 синий, 1 белый и 1 зелёный жетон задачи лицом вниз в своей игровой области. Это бедствия.

За каждый жетон героя, оставшийся в игровой области Властелина с первого столкновения, Властелин может выбрать 1 из карт класса этого героя, имеющую стоимость опыта, и поместить жетон этого героя на эту карту (см. «Битва за Души»)

Поместите жетоны задачи, собранные Властелин в ходе первого столкновения на карточку лейтенанта Зариэль.

Поместите жетоны поиска по числу героев.

Поместите 6 жетонов ветхого пола как показано.



ПРОКЛЯТАЯ ДУША



БИЧИ

Вы ничего не находите на верхних этажах, но и не встречаете никакого сопротивления. Внезапно ваше сердце охватывает знакомый ужас. С балкона вы видите, как злоеящая Заризель, распахнув парадную дверь величественно скользит по воздуху. Каменные стены залов Байлахалла не могут препятствовать её взору, и всё внезапно проявилось перед ней как на ладони.

«Киндризул, - её голос отражается и усиливается эхом, неестественно усиливается. - Ты перешёл все границы. Ты задолжал так много своему хозяину, что не сможешь расплатиться.» Она шагает в нижние палаты. «Именем Рожденных смертью, мне велено прибыть сюда, чтобы напомнить тебе о твоём месте». Она исчезает внизу, и вы пытаетесь следовать за ней, борясь с ужасом во время каждого шага.

В тёмном переплетении покоев под крепостью вы видите Киндризула, связанного обезображенными душами. Заризель возвышается над ним, её закованная в латы рука сжимает его лицо, вбиваясь костями, а другая рука притягивает к себе духа. Киндризул яростно отбивается от неё, но дух оседает на его плоти, протискиваясь в его тело через рот, нос, уши и глаза. Вскоре его сопротивление прекращается. «Теперь, - командует Заризель, указывая на тело вампира на вас, - разберись с этим беспорядком».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Заризель получает +1 к своему Здоровью за каждый жетон задачи на её карточке лейтенанта.

БИТВА ЗА ДУШИ

Фигурка с проклятой душой на её карте одержима. Фигурка не может иметь более 1 проклятой души на своей карте. Каждый раз, когда одержимая фигурка получает ♥ равный своему здоровью, положите эту проклятую душу в игровую область Властелина.

Одержимый герой считает каждую из своих карточек класса, на которой лежит его жетон героя, как если бы эта карточка была пуста.

Каждый раз, когда одержимая фигурка выполняет атаку, целью которой является не одержимая фигурка, и когда эта атака наносит ♥, то одержимая фигурка может передать проклятую душу на карту цели атаки (это происходит до того, как фигурка будет побеждена от полученного ♥, равного её здоровью)

Если Киндризул одержим и получает ♥, равный его здоровью, то он не побеждён. Поместите жетон усталости на его карту, чтобы показать, что он без сознания. Пока он без сознания, Киндризул не блокирует движение и линию видимости и не может быть активирован, выполнять действия или использовать способности. В конце каждого хода Властелина если Киндризул без сознания, то он восстанавливает ♥, равного его здоровью.

Если Заризель побеждена уберите все проклятые души из игры.

МАРИОНЕТКИ И НИТИ

В конце каждого хода Властелина выполните следующие действия в этом порядке:

- Властелин выбирает 1 героя, чтобы тот проверил ☞ или ☞, на выбор Властелина. Примените -1 ♥ к результату броска за каждую карту класса этого героя, на которой лежит его жетон. Если он проваливает проверку, то Властелин может поместить 1 из жетонов этого героя на одну из его карт класса, имеющую стоимость опыта (см. «Битва за Души»).
- если Заризель находится в святилище или колодце духов, она может сделать одного из монстров на карте одержимым ИЛИ пройти проверку на ☞. Если она проходит проверку, то может сделать двух монстров на карте одержимыми.
- переверните каждый бич лицом вниз.
- если Заризель находится на карте, Властелин может перевернуть 2 бича лицом вверх.

БИЧ ТЪМЫ

Эффект бича, лежащего лицом вверх, зависит от его цвета:

- **Белый:** каждый одержимый монстр получает 1 очко движения в начале своей активации.
- **Зелёный:** каждый одержимый монстр получает: ♠: +1♥, Заризель восстанавливает 1♥.
- **Красный:** в начале каждого хода Властелина, каждый одержимый монстр восстанавливает 2♥.
- **Синий:** каждый раз, когда герой выполняет атаку, цель которой — одержимый монстр, и имеет 1 или более не потраченных ♠, то этот герой получает 1 состояние на выбор Властелина за каждый не потраченный ♠.

ЖАР В МОЕЙ ГРУДИ

Каждый герой с жетоном задачи, лежащим лицом вниз на его листе героя, наделён властью. Наделённые властью герои не могут быть запуганы.

Во время хода наделённого властью героя, этот герой может скинуть свой лежащий лицом вниз жетон задачи и выбрать 1 героя. Этот герой восстанавливает 6♥ и 1♠, даже если он подвергнут порче.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина за каждого одержимого героя Властелин может разместить 1 баргеста на лестнице с учётом предела группы.

В конце каждого хода Властелина, он может поместить 1 разносчика чумы на вход и 1 костяного ужаса рядом с Заризель с учётом предела группы.

Как действие, если Заризель находится на Колодце Духов, она может призвать подмогу. Если она это делает, то Властелин размещает 1 открытую группу на колодец духов с учётом предела группы. Это возможно только 1 раз за столкновение.

Если Заризель побеждена, Властелин выбирает 1 открытую группу, которая ещё не была размещена, и помещает её в лабораторию с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Киндризул побеждён, герои побеждают! Зачитайте текст победы героев на следующей странице.

Если все герои сбиты с ног, зачитайте следующий текст:

Киндризул катит ваше тело в яму с копошащимися жуками, весело насвистывая. «Ничего, нет ничего, что нельзя исправить. Они увидят, просто обглодайте кости, прежде чем она поднимется.» Вы стоите, и он делает паузу, чтобы похлопать вас с сочувствием: «Ну, ну, сейчас все будет в порядке. Я просто погружу ваши тела туда, пусть жуки займутся своим делом. Тогда я смогу вернуть свою работу, когда они закончат с вашими мясистыми частями, и Заризель увидит, что нет никаких оснований идти в такие крайности из-за кучки костей. Может быть, когда у меня будут их кости, они позволят мне оставить ваши кости. Я имею в виду, ведь не похоже на то, что им именно ваши кости нужны.» Тяжелая рука опускается на плечо Киндризула, останавливая его безумную речь. Вы с трудом различаете бесчувственный череп Ардуса Экс'Эреуса, нависающий над Киндризулом, батальон скелетов позади него.

«Разве ты уже не сделал достаточно, пивка?» Ардус единожды ударяет Киндризула, тяжело, прямо в голову. Вампир падает на месте, и Ардус закидывает его безвольное тело на плечо. «Настало время принять свою порку, как настоящий солдат.» - продолжает он. Когда Ардус уходит, пара оставшихся отделяется от своего батальона, чтобы закончить работу Киндризула. Они опрокидывают ваши тела в яму, и вокруг вас болезненно роятся жуки. Затем вы погружаетесь во тьму.

Властелин победил! Зачитайте текст победы Властелина со стр. 30.

ЕСЛИ В ФИНАЛЕ ПОБЕДИЛИ ГЕРОИ, ЗАЧИТАЙТЕ ВСЛУХ СЛЕДУЮЩЕЕ:

Освободившись от своих оков и осознав, что обстоятельства теперь против него, Киндризул сражается с отчаянной яростью, которую вы и ожидали от лорда-вампира. Только что он отступал по всем фронтам, лихорадочно отбивая ваши удары, но уже в следующее мгновение он призывает толпу приспешников и прыгает на вас, стремясь перегрызть горло. Его боевые умения почти равны вашим собственным, прибавить к этому его колдовство и решимость, и вы едва справляетесь с дикой схваткой.

Но вампирская удача в конечном итоге иссякает. Больше не в состоянии сдерживать ваши неустанный натиск, он пытается заговорить вам зубы, но вы не слушаете его лживые молебны. Вы оттесняете его от выхода и, наконец, загоняете в угол на высоком балконе.

«Я не знаю, слышали ли вы, но некоторые из лордов Залов Байлхолла научились летать после своего восхождения», - говорит Киндризул и бросается с верстуна. Его плащ трепещет за спиной, и он безумно гогочет, но направление его полёта меняется, и он начинает стремительно падать вниз. Его тело задевает парапет на нижнем балконе, прерывая его безумный смех и отправляя его кубарем лететь за откос. Вы видите, как он бьётся об утёс ещё раз, прежде чем исчезнуть в безмолвной темноте.

†

Ваши раны тяжелы, но вы продвигаетесь к границе, решив обойти стороной лагерь других страдалцев, оказавшихся в ловушке на этой земле. Ваши силы покидают вас, и вы опасаетесь, что даже короткая передышка может сделать ваш побег невозможным. Те, кто был освобождён вашим триумфом, наверняка осознают это сами; но любой, кто все ещё связан с туманами, может начать действовать неразумно, завидев тех, кто обеспечил себе побег.

И вот, спустя невесть сколько дней, битв и пройденных миль, вы видите, как туман истончается - граница уже рядом. Смертельная усталость от ваших злоключений наваливается на вас с новой тяжестью, и каждый шаг даётся вам с трудом. Вы ощущаете сладкий, неистощенный воздух и чувствуете, как кровь теплеет и пульсирует в ваших венах с новой энергией. Ползком вы мало-помалу пробираетесь мимо последних клочков ужасной дымки и вдыхаете так глубоко, как только можете. Умиротворение охватывает ваш разум и душу. Когда боль, которая цеплялась за каждый дюйм вашего тела, утихает, вы чувствуете, как горячие слезы текут по вашему лицу. Насколько вам известно, вы первые, кто смог сбегать из извращённых и коварных туманов Залов Байлхолла.

ЕСЛИ В ФИНАЛЕ ПОБЕДИЛ ВЛАСТЕЛИН, ЗАЧИТАЙТЕ ВСЛУХ СЛЕДУЮЩЕЕ:

Жгучая боль пронизывает ваше тело вдоль и поперёк. Она холодна как сталь; она жжёт как пламя. Малейшее движение терзает болью вашу плоть и кости. Единственные звуки, которые вы слышите, - это собственное поверхностное хриплое дыхание и скрежет ваших цепей. Не в силах поднять веки, вы пытаетесь не двигаться, проводя так долгие часы. Со временем вы опять погружаетесь в темноту.

†

Волна страха накрывает вас, как ведро ледяной воды, и ваше тело трясётся. Все размыто перед глазами, но вам удаётся сфокусироваться на двух фигурах, стоящих перед вами: двух воинах, которые притащили вас в эту проклятую землю! Вы пытаетесь вскочить на ноги, но боль и железо удерживают вас. Вас связывают многочисленные цепи с острыми зубуринками.

Незнакомые слова срываются с сухих серых губ дуга, каждый воин говорит в свой черёд. Они указывают длинными, костлявыми пальцами на вас и гневно вышагивают вперёд и назад. Кажется, вы на суде. С полным безразличием одно из двух существ оголяет свой клинок и пронзает грудь вашего спутника. Ни капли крови не вытекает из раны, зато вырываются крики боли и страдания.

Ваше зрение проясняется сильнее, и вы видите фигуру, подвешенную за запястья над вами. Через мгновение вы осознаете, что это Киндризул, его тело разбито и вяло. Вы не тот, кого судят, вы - доказательство вины. Отчаяние поселяется в вашем сердце. Вы опускаете голову и позволяете тьме опуститься на вас.

Если бы вы знали, сколько лет пройдёт до того, как вы проснётесь снова, вы, возможно, продержались бы ещё, но увы ...



САКРАЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Финал

РАЗБИТЫЕ ПЛАНЫ

ПЕСЕНЬ КОСТЕЙ

ТУМАННЫЙ КОНКЛАВ

ТРЕВОЖНЫЕ ВОДЫ

БАШНЯ ДЖУЛИДЕН

СТРАХ БЕЗ ОЧОВ

КРОВАВЫЙ ЛОРД

ТУМАНЫ БАЙХОЛЛА

