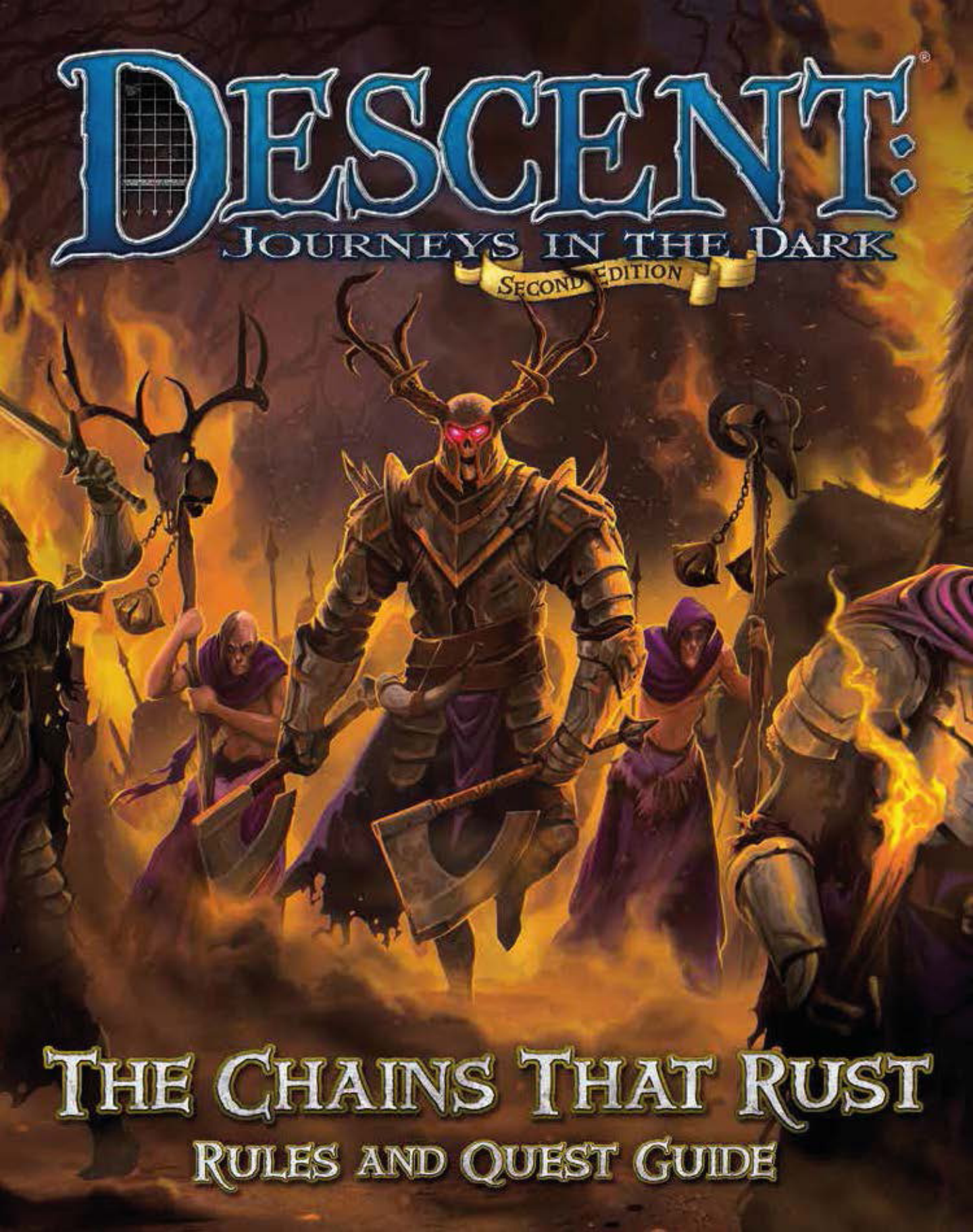
DESCENT®

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



THE CHAINS THAT RUST

RULES AND QUEST GUIDE

КОМПОНЕНТЫ

8 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУР

6 КАРТ ПОРЧИ

1 КАРТА И ЖЕТОН СЛУГИ

16 КАРТ КЛАССОВ

3 КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

9 КАРТ ПОКУПОК

6 КАРТ МОНСТРОВ

3 КАРТЫ И ЖЕТОНЫ ЛЕЙТЕНАНТОВ

4 КАРТЫ СОСТОЯНИЙ

(с 5 жетонами состояний)

1 ЖЕТОН ЗАДАЧИ

1 ЖЕТОН СЕЛЯНИНА

8 КАРТ ВЛАСТЕЛИНА

2 КАРТЫ ДОРОЖНЫХ СОБЫТИЙ

15 УЧАСТКОВ ПОЛЯ

2 ЖЕТОНА СТАРОЙ СТЕНЫ

(с 2 пластиковыми подставками)

8 ЖЕТОНОВ ВЕТХОГО ПОЛА

16 ЖЕТОНОВ УРОНА

8 ЖЕТОНОВ ГЕРОЕВ

РЖАВЕЮЩИЕ ОКОВЫ

Чувствуется, что много лет назад вы блуждали по Землям Туманов, темному и предвечному царству Вайкара Предателя. Выживание - это жестокая практика на этой земле, но после долгого, темного и искривленного путешествия вы, возможно, обнаружили способ побега.

Тем не менее, вы также были испорчены беспощадным вампиром, Киндризулом и другими силами, которые заинтересовались как вами, так и сумасшедшим вампиром. Убьет ли он его, наконец, освободит вас от ваших узы? Могут ли оковы, которые связывают вас здесь, когда-либо действительно сломаны?

ПОДГОТОВКА ИГРЫ С РАСШИРЕНИЕМ

Каждое расширение ***«Descent: Странствия во тьме»*** легко может быть объединено с другими из вашей коллекции. Игроки должны закончить любые кампании, которые они начали, прежде чем включать компоненты из расширения ***«Ржавеющие оковы»*** в базовую игру ***«Descent: Странствия во тьме»***.

Перед игрой с этим расширением выполните следующие шаги:

1. **Добавьте карты расширения:** возьмите новые карты классов, состояний, покупок, реликвий, монстров, адъютантов и Властелина и добавьте их к пулу доступных карт. Они действуют также, как их аналоги из базовой игры.

2. **Подготовьте новые карты:** смешайте карты Порчи от этого расширения с теми, которые есть в других расширениях. Если у вас нет других расширений, содержащих карты Порчи, создайте новую колоду, используя только карты, найденные в этом расширении.

   Отложите карту слуги в коробку пока он не понадобится.

3. **Добавьте другие компоненты этого расширения к компонентам базовой игры:** листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и участки поля.

ЭПИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ

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

Данное расширение может сочетаться с ***«Туманами Байлхолла»*** (ранее выпущенное расширение), 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.

ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ «РЖАВЕЮЩИЕ ОКОВЫ»

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

ТРЯСИНА

Любая клетка, обведённая оранжевой линией по периметру, считается трясиной. Как и водный ландшафт, фигура, перемещающаяся в трясину, 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 трясину, его скорость равна 1 и не может быть увеличена выше 1 до конца этого хода или активации.

ВОЗВЫШЕННОСТЬ

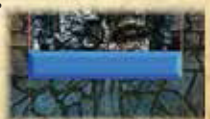
Возвышенность обозначена красной пунктирной линией по краям клеток. Эти **линии возвышения**, мешают движению, но не перекрывают поле зрения. Фигурка не может передвинуться через линию возвышения, но может отслеживать через неё поле зрения.

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 СТЕНА



В этом расширении появился новый элемент — старая стена. Старая стена устанавливается также, как и двери. В книге приключений ***«Ржавеющие оковы»*** 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 ***«Ржавеющие оковы»***. 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 жетоном 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.

ГИБРИДНЫЕ КЛАССЫ

«Ржавеющие оковы» представляет новый тип колоды классов, которые будут использоваться героями: гибридные классы. Гибридные классы позволяют герою, принадлежащему одному архетипу, выбрать второй класс, принадлежащий другому архетипу.

Когда игрок выбирает гибридный класс во время подготовки героя, базовая карта навыков, связанная с гибридным классом, даёт ему указание выбрать ещё одну стандартную колоду класса, принадлежащую другому архетипу. Базовая карта навыков обозначает, какой архетип может быть выбран из стандартной колоды классов. Выбирая дополнительный класс, игрок не может выбрать другой гибридный класс.

Выбрав дополнительную стандартную колоду класса, игрок получает базовые навыки и экипировку из этой колоды Класса. Каждый раз, когда он получает опыт, он может приобретать навыки из колоды Класса, за исключением карт стоимостью 3 очка из дополнительной стандартной колоды Класса.

Архетип героя не меняется, когда он выбирает гибридный класс. Например, если герой, принадлежащий архетипу Воина, выбирает гибридный класс, который позволяет ему выбрать стандартную колоду Класса, принадлежащую архетипу Мага, этот герой по-прежнему принадлежит архетипу Воина и не принадлежит архетипу Мага.

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. Адъютанты не могут нести ни реликвии монстров, ни общие реликвии.

Символ реликвии монстров

Реликвии монстров применяются группами монстров так же, как обычные реликвии - адъютантами. 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 повержены. 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.

КАРТЫ ПОРЧИ

Во время приключений в кампании «Ржавеющие оковы» герои используют новый тип карты: карты Порчи. Карты Порчи представляют собой порабощение, 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.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПОРЧИ

1. **Название:** в этой области отображается название эффекта Порчи.
2. **Художественный текст:** объясняет, как данное 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.

Символ расширения «Ржавеющие оковы»

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

Слуги властелина

Класс Властелина «Ловчий душ» схож с классами Властелина из базовой игры, но у него есть карта нового типа: карта призыва. Властелин приобретает такие карты обычным образом на этапе расхода очков опыта фазы кампании, но, в отличие от других карт Властелина, карта призыва помещается в игровой зоне Властелина лицевой стороной вверх, а не добавляется в колоду. Эта карта не идёт в счёт карт в его колоде и не влияет на возможность приобретения карт II и III уровня.

Каждой карте призыва соответствует жетон слуги. Когда Властелин приобретает карту призыва, он помещает соответствующую карту слуги и жетон в свою игровую зону. Каждый раз, когда Властелин использует карту призыва, он размещает соответствующий жетон слуги согласно указаниям карты призыва. Жетон слуги считается монстром-миньоном из собственной группы, использует информацию на карте слуги и следует тем же правилам что и другие монстры.

Жетон слуги

Карта слуги

Карта призыва

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

FANTASY FLIGHT SUPPLY
11
PROTECTIVE CARD SLEEVES

ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ

Обездоленные: в землях Туманов обитают всевозможные потусторонние и смертельные создания, не все из которых являются произведениями искусства некромантии.

Время от времени духи, забывшие себя, объединяются в мощные коллективы голода, боли и страха. Названные «обездоленными».

Те, кто, к сожалению, встречается с ними, эти духи часто зацикливаются на одном живом существе, которому нужно преследовать. Они мерцают сквозь болота земель Туманов и за их пределами - всегда просто вне поля зрения. Когда страх их цели находится на пике, лишённый удар, их многочисленные спектральные руки тянут свою жертву до его или её смерти.

И тогда другой дух начинает своё вечное блуждание, постепенно забывая о себе, и цикл начинается снова.

Волочащиеся колоссы: эти создания состоят, из кости и кусочков лома, являются частью голема, частично нежити. Кажется, очевидным, что они создаются некромантами - возможно, используя тайны, данные им Вайкаром Бессмертным, но все остальное о их происхождении окутано тайной.

Какова бы ни была их природа, колоссальные колоссы ужасно сильны; Их острые, костлявые шпоры способны прокалывать даже самые толстые доспехи. На каждом шагу они кричат в агонии, ужасном посту, которое проверяет решимость самых приземистых авантюристов.

Служители костей: все смертные мужчины и женщины связаны одной неизбежной истиной: когда-нибудь они умрут. Не все готовы принять эту неизбежность, и одна из причин, по которой живые люди обращаются к некромантии, - это постоянная охота за бессмертием.

Жрецы в костюме не боятся смерти, они обнимают её. Они наслаждаются непостоянством своей жизни и всего живого, делая каждую смерть актом преданности. Считается безумным большинством, они работают с опасной магией со своими артефактами смертельной силы, подрывая жизненную силу живых, чтобы ускорить их по пути к забвению. По иронии судьбы, их преданность смерти делает их довольно выносливыми и трудными для убийства, так что повезло, что служителей костей мало.

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.

Киндризул

Властелин Дома Далибора, влияние Киндризула в последние годы ослабевало, откладывая на себя руководство других вампирских лордов. Большинство полагает, что Киндризул 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 Байлхолла. 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.

Зариэль

Есть те, кто находится в тумане, происхождение которого неизвестно, развеяно из смертной памяти по времени или тёмному декрету. Некоторые из них являются 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.

Зариэль - 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, Зариэль 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.

ИГРА В МИНИ-КАМПАНИЮ

Чтобы сыграть кампанию ***«Ржавеющие оковы»***, следуйте правилам, найденным на страницах 19-22 книге правил базовой игры ***«Descent: Странствия во тьме»***, с учётом описанных ниже изменений. Эта кампания может быть воспроизведена как отдельная одноактная кампания или как продолжение кампании, обнаруженной в ранее выпущенном расширении ***«Туманы Байлхолла» (Mists of Bilehall)***.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре в мини-кампанию перед её началом, каждый игрок получает 5 очков опыта (ОО), которые он может немедленно потратить. Затем каждый герой получает 225 золотых. После чего герои могут купить любые карты из колоды покупок Акта I. Затем уберите все оставшиеся карты покупок, монстров и адъютантов Акта I в коробку. В мини-кампании ***«Ржавеющие оковы»*** используются карты Акта II.

ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Игроки выполняют в общей сложности пять приключений в кампании ***«Ржавеющие оковы»*** . Кампания начинается со Вступления под названием «Замок Далибор». После него игроки используют новую карту кампании, расположенную на последней странице этой книги правил, для каждого шага перемещения, начиная каждый шаг путешествия в деревне Ротфелд.

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).

Игроки ограничены при выборе приключений во время кампании ***«Ржавеющие оковы»***. Результат каждого приключения определяет, какое приключение будет доступен далее. Это указывается стрелками, соединяющими эти приключения с предыдущим: если герои выигрывают квест, следуйте левой стрелке; Если побеждает повелитель, следуйте правой стрелке. Если есть только одна стрелка, следуйте по ней. После завершения приключения его победитель выбирает, какое из доступных приключений будет разыграно дальше. Если какой-либо другой эффект не даст дополнительных приключений, будет доступно только одно приключение.

После завершения четырёх приключений (включая Вступление), приходит пора финала. Игроки проходят последнюю фазу кампании как обычно, а затем герои отправляются в приключение «Нечестивые узы», 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. Победитель второго столкновения выигрывает кампанию!

ИГРА С «ТУМАНАМИ БАЙЛХОЛЛА»

Вместо мини-кампании, вы можете объединить это расширение с ***«Туманы Байлхолла» (Mists of Bilehall)***, чтобы сформировать более грандиозную двухактную кампанию, внеся следующие изменения.

ПОДГОТОВКА ОБЪЕДИНЁННОЙ КОМПАНИИ

Следуйте правилам кампании “Туманы Байлхолла” со страницы 8 правил соответствующей книги приключений. Играйте компанию согласно изначальной инструкции до финала «Сакральный огонь» . Вместо того, чтобы считать «Сакральный огонь» финалом, считайте его Интерлюдией. Сразу после завершения квеста «Сакральный огонь» каждый игрок получает 1 ОО.

Если согласно инструкции, вам нужно было прочитать текст победы Властелина на стр. 30, то **вместо** этого прочитайте следующее:

Ваша голова мотается из стороны в сторону под ритм крутящихся колёс и топот копыт. Сухие ветки деревьев проплывают над вами. Собравшись с силами, вы осматриваетесь по сторонам. Вы лежите в открытой повозке, куда свалили в кучу материалы, добытые из развалин, вместе с бессмертными телами ваших спутников. Вы открываете было рот, чтобы что-нибудь сказать, но ваше истощение наваливается с новой силой, и вы возвращаетесь во тьму.

Очнувшись, вы обнаруживаете себя привязанными к стульям, стоящим перед советом старейшин - живых, незапятнанных старейшин. Они обсуждают и спорят о вас между собой целый час до того, как решают хотя бы вынуть вам кляп. Они спрашивают о вашей прежней жизни, вашем пути через туманы, ваших мыслях, желаниях и нынешних мотивах. Их допрос кажется нескончаемым, но к концу второго дня вас наконец развязывают и дают свободно перемещаться по ратуше. Стражи наблюдают за вами с настороженностью, но пока что вы можете пользоваться их гостеприимством, правда вы не уверены, позволят ли они вам уйти.

Если согласно инструкции, вам нужно было прочитать текст победы героев на стр. 30, то **после** этого прочитайте следующее, и герои получают 25 золота на каждого:

Жажда и голод возвращаются с яростью, стремясь напомнить вам о множестве дней, прошедших с тех пор, как вы в последний раз насыщали потребности, свойственные всем живым существам. Но ещё одно странное и более сильное желание преследует вас: снова вдохнуть туманы - желание, о котором вы решаете не говорить своим товарищам. Возможно, вы все же не так свободны, как надеялись.

Слабыми, усталыми и в который раз на грани смерти вы натыкаетесь на маленькую приграничную деревню Ротфелд. Вы пытаетесь договориться о комнате в гостинице, но вам отвечают, что свободных мест нет. Вы блуждаете по улицам, пытаясь найти ночлег, и, наконец, вас встречают городской совет и ополчение. Вас напряжённо допрашивают, и вы очень осторожно выбираете, что ответить, но, наконец, они предлагают вам комнату в ратуше.

Вы лежите на расшатанных кроватях и молитесь о покое.

ПЕРЕХОД К АКТУ II

Прочитав соответствующий вышеприведённый текст победы, верните тайлы расширения ***«Туманы Байлхолла» (Mists of Bilehall)*** в коробку и переходите к Акту II.

Затем победитель приключения «Сакральный огонь» выбирает «Охотник Легиона» или «Свободу от плоти» в качестве первого приключения Акта II, следуя ограничениям правил, описанных слева в «Выбор приключений». Приключение «Замок Далибор» не используется во время совместной кампании. После завершения какого-либо приключения победитель выбирает доступное приключение, как указано на следующей странице.

DESCENT: Journeys in the Dark
Second Edition

The Chains That Rust
Campaign Log

Опыт героев XP

Золото героев

Опыт Властелина XP

ЗАМОК ДАЛИБОР

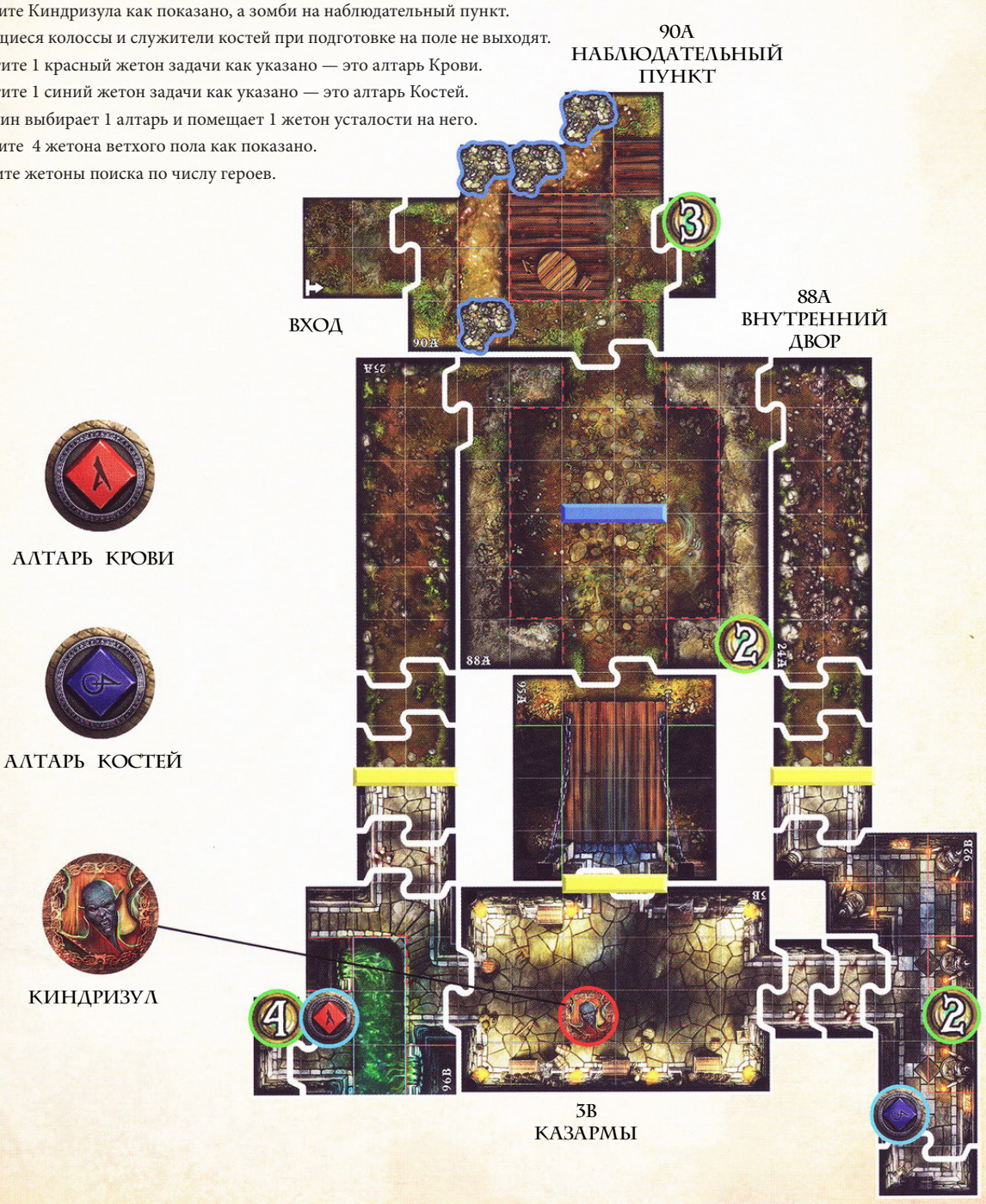
Столкновение 1

МОНСТРЫ

Киндризул. Служители костей. Волочащиеся колоссы. Зомби.

ПОДГОТОВКА

Поместите Киндризула как показано, а зомби на наблюдательный пункт.
Волочащиеся колоссы и служители костей при подготовке на поле не выходят.
Разместите 1 красный жетон задачи как указано — это алтарь Крови.
Разместите 1 синий жетон задачи как указано — это алтарь Костей.
Властелин выбирает 1 алтарь и помещает 1 жетон усталости на него.
Поместите 4 жетона ветхого пола как показано.
Выложите жетоны поиска по числу героев.



Вы слишком долго путешествовали по этим проклятым землям. Привязанные к этому месту Киндризулом, маниакальным лордом-вампиром, ваши тела и души - невольные участники его текущего эксперимента. Что-то скверное портит вашу кровь. Вы одновременно и живы, и мертвы - немного и от того, и от другого, или быть может ни то, ни другое. Несмотря на это, вы получили информацию о своей единственной надежде на спасение и охотитесь за её последней составляющей: смертью вашего мучителя.

Если вы хотите когда-нибудь выбраться отсюда, Киндризул должен умереть

Замок вампира располагается на утёсе с видом на болота Земель Туманов. Путь к нему изнурителен, но, несмотря на боль ваших подвергшихся порче тел, вы упорно продолжаете идти и, наконец, приближаетесь к крепостным стенам.

Киндризул появляется на стенах собственной персоной, чтобы посмотреть на вас. «Снова вы? Это уже становится нелепым. Я просто...» Он поднимает руку, и несколько трупов со стонами вылезают из грязи вокруг вас. «Так, слушайте все, убейте для меня по парочке героев, ладно?»

Киндризул исчезает в глубинах своего замка, ворча что-то о «ни на что не годных, неблагодарных ничтожествах» и «никакого уважения к самым передовым магическим исследованиям». Что бы он не собирался сделать, это, несомненно, не сулит вам ничего хорошего.

Как только вы поднимаете своё оружие, чтобы пробиться через его стражей, вы слышите рёв охотничьего рога вдали, в долине под вами. Огни факелов указывают продвижение большого отряда в тумане - они либо шли по вашему следу, либо прибыли к замку по своей воле. Лучше вам поторопиться.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый раз, когда зомби перемещается в клетку с ямой, Властелин может убрать его с карты и поместить 1 жетон усталости на любой алтарь.

СТРАЖА ВАМПИРА

Когда герой в первый раз открывает дверь, зачитайте вслух:

Дверь открывается, и показывается огромная мерзость, собранная из костей, сухожилий и кусков обожжённого металлолома. Существо ревёт вам в лицо и шагает вперёд, чтобы атаковать. Позади него вы слышите смех Киндризула: «Ой! Забыл предупредить вас о моих новых питомцах!»

Разместите волочащихся колоссов в казармы. Затем Властелин может совершить атаку одним из колоссов.

АЛТАРИ ТЬМЫ

Каждый раз, когда Киндризул заканчивает свою активацию рядом с алтарём, на котором есть 1 или более жетонов усталости, поместите на него 1 жетон усталости. Затем Киндризул проходит проверку на 📖. Если он проходит проверку, то каждый герой получает общее количество ♥ и 🌶 в количестве, равном числу жетонов усталости на этом Алтаре; каждый герой сам выбирает, сколько он получит ♥ и сколько 🌶 из общего числа.

Затем, прошёл он проверку или провалил, уберите все жетоны усталости с этого алтаря, поместите их на другой алтарь и разместите 1 служителя костей во внутренний двор, с учётом предела групп.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина, он размещает зомби миньонов на вход, с учётом предела групп.

В игре с 3 или 4 героями размещайте до 2х миньонов зомби, в игре с 2 героями размещайте 1 миньона зомби.

ПОБЕДА

Если Киндризул побеждён, зачитайте вслух:

«Так, подождите минутку, давайте это обсудим», - говорит Киндризул, когда вы ударом ноги опрокидываете один из его нечестивых магических алтарей. «Вы представляете собой совершенно новую форму некромантии, вы это понимаете? Живые и бессмертные в одно и то же время! Если вы позволите мне изучить вас, вы будете жить вечно!» Он кашляет, и прах хлопьями покрывает его губы. «Я имею в виду, метафорически. Ваша слава - ваши имена - они будут жить вечно. Сразу под моим. Но не вы сами; вы будете совершенно мертвы».
И после этой речи он почему-то кажется удивлённым, когда вы убиваете его. Вы слышите приближающиеся позади вас шаги тяжёлых сапог и чей-то хриплый голос: «Найдите вампира! Он должен предстать перед судом Мастера.»
Не оборачиваясь, вы в страхе выбегаете из замка и мчитесь к границе Земель Туманов. К сожалению, очень скоро вы понимаете, что порча так и осталась в вашей крови. Вы бежите, пока не подкашиваются ноги; вы спотыкаетесь, вы ползёте, вы ложитесь и закрываете глаза, боль и усталость слишком сильны, чтобы вынести...

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, зачитайте следующее:

Задыхаясь и корчась от боли, вы лежите на полу замка, Киндризул смотрит на вас сверху вниз: «Все ещё не мертвы, да? Что ж, это интересно. Позвольте достать мои инструменты». Он поворачивается, чтобы идти, но резко вскрикивает, когда один из его стражей пролетает над его головой и разбивается в кашу при столкновении с дальней стеной. Огромная фигура, покрытая темной броней - Ардус Экс'Эребус - выходит из тени и тяжело кладёт свой бронированный кулак на плечо Киндризула. «Теперь твоя жизнь или смерть зависит от желаний Мастера, вампир», - хрипло говорит рыцарь смерти. Несколько его солдат выводят Киндризула в цепях. Ардус бросает мрачный взгляд на ваши корчащиеся тела: «Оставьте это испорченное мясо - оно нам ни к чему», - говорит он и резким шагом выходит из комнаты.

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Властелин за победу получает дополнительно 1 ОО.

Если ни на одном алтаре нет более 4 жетонов усталости, герои получают дополнительно 100 золотых.

Вне зависимости от того, кто победил, зачитайте вслух:

Ваша голова мотается из стороны в сторону под ритм крутящихся колёс и топот копыт. Сухие ветки деревьев проплывают над вами. Собравшись с силами, вы осматриваетесь по сторонам. Вы лежите в открытой повозке, куда свалили в кучу материалы, добытые из развалин, вместе с бессмертными телами ваших спутников. Вы открываете было рот, чтобы что-нибудь сказать, но ваше истощение наваливается с новой силой, и вы возвращаетесь во тьму.

Очнувшись, вы обнаруживаете себя привязанными к стульям, стоящим перед советом старейшин - живых, незапятнанных старейшин. Они обсуждают и спорят о вас между собой целый час до того, как решают хотя бы вынуть вам кляп. Они спрашивают о вашей прежней жизни, вашем пути через туманы, ваших мыслях, желаниях и нынешних мотивах. Их допрос кажется нескончаемым, но к концу второго дня вас наконец развязывают и дают свободно перемещаться по ратуше. Стражи наблюдают за вами с недоверием, но пока что вы можете пользоваться их гостеприимством, правда вы не уверены, позволят ли они вам уйти. На следующее утро мэр приглашает вас в свой дом.

«Туманы никогда ещё не расползались так далеко», - объясняет он за чашкой горячего сидра. «С каждым годом они все ближе. Кажется, что в этом году они поглотят весь город. Говорят, в тумане живут омерзительные создания, но мы, Ротфелдеры - люди упрямые».

Вы на себе испытали, что живёт в тумане, и сомневаетесь, что упрямства будет достаточно.

МОНСТРЫ

Ардус Экс'Эребус. Обездоленные. Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поместите гоблинов-лучников на грязном перекрестке, открытую группу на пруд.

Ардус Экс'Эребус и обездоленные при подготовке на поле не выходят.

Уникальный жетон поиска — это Священная печать.

Поместите 3 жетона ветхого пола, как указано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

СВЯЩЕННАЯ ПЕЧАТЬ

Жрица Ротфелда - женщина средних лет, с тонкими призрачно-белыми волосами как у человека на грани смерти. «Проклятие, которое падает на нас всех - это то, что только боги могут исправить», - говорит она. «Люди Ротфелда постепенно в течение нескольких поколений повернулись спиной к богам. Но все ещё стоят старые храмы и старые реликвии, повсюду в пустошах и Землях Туманов.
Это объясняет, почему все идёт не так, когда вы уже глубоко в Землях Туманов, притянутые слухами о священной печати, затерянной в болотах. Гудит охотничий рог, и вы понимаете, что вас преследует поборник Вайкара. Вы не уверены, ищет ли он вас или священную печать, но очень скоро выживание становится вашей единственной целью. К сожалению, силы Ардуса преграждают путь к бегству. Единственная дорога вперёд пролегает через разрушенный тонущий храм, в котором должен быть ваш трофей, и вам понадобится священная печать, чтобы преодолеть остатки магии в этом месте.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда герой открывает уникальный жетон поиска, он кладёт его на свой лист героя. Он несёт Священную печать. Затем прочитайте вслух следующее:

Ваша рука прикасается к чему-то тяжёлому и холодному, и, отскоблив грязь, вы видите блестящую золотую печать размером с обеденную тарелку. Как только вы вытаскиваете её из грязи, вой проносится по болотам, словно разозлился сам ветер.

«Они не должны сбежать», - хрипит мощный голос из-за вашей спины. «Приведите их ко мне».

Властелин ставит подкрепления группы обездоленных до предела группы рядом с этим героем.

Если герой, несущий священную печать, заканчивает свой ход в клетке рядом со старой стеной, зачитайте следующее:

Печать мерцает в ваших руках, и стена покрывается трещинами, вспыхивая тем же светом. Когда он гаснет, стены больше нет.

Уберите старую стену с карты.

КОМАНДИР РОЖДЁННЫХ СМЕРТЬЮ

В конце каждого входа Властелина, он кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону. Когда у него набирается 3 жетона усталости, поместите Ардус Экс'Эребуса на Вход и затем Ардус Экс'Эребус немедленно совершает действие-движение. Уберите жетоны усталости; Властелин больше не помещает жетоны усталости в свою игровую зону.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого хода Властелина, он может поместить одного гоблина-лучника на вход, с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 обездоленного в старую лачугу, с учётом предела групп. Затем этот обездоленный может использовать способность «Fearband», игнорируя линию видимости.

ПОБЕДА

Если все герои находятся на выходе, прочтите вслух следующее:

«Вы не можете сбежать от меня», - ревёт Ардус Экс'Эребус, когда вы именно это и делаете. «Оковы, которые меня связывают, теперь и на вас тоже. Ваша свобода - иллюзия. Со временем вы подчинитесь воле Мастера!

С печатью на руках, вы опережаете силы Ардуса и бежите обратно в Ротфелд. Как только вы покидаете Земли Туманов, ваше дыхание затрудняется, и глаза болят от солнца, но вы изо всех сил притворяетесь, что все в порядке.

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, зачитайте следующее:

Преследуемые со всех сторон проклятым легионом мёртвых, вы вскоре окружают. Огромный рыцарь смерти, сам Ардус Экс'Эребус, стоит перед вами. «Вы в ловушке - говорит он, - но не в моей. Оковы, которые связывают меня, так же держат и вас». Он берет священную печать из ваших рук и разламывает её пополам со скелетной усмешкой. «Ваши поиски напрасны. Любая свобода, которая у вас есть, это всего лишь иллюзия. Со временем вы будете служить воле Мастера». Он отворачивается, грубый смех раздаётся из-за его потускневших доспехов. «Я время всегда на стороне Мастера».

Вы возвращаетесь в Ротфелд, чтобы залечить раны, и стараетесь не думать о том, что, как только вы покидаете туманы, вам становится трудно дышать, и солнечный свет жжёт глаза.

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Предупреждающее кольцо» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Лента предвидения» и дополнительное 1 ОО.

СВОБОДА ОТ ПЛОТИ

Столкновение 1

МОНСТРЫ

Ардус Экс'Эребус. Киндризул. Творцы плоти. Волочащиеся колоссы. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поместите творцов плоти на наблюдательный пункт, а Киндризула как указано, 1 открытую группу в лавовой пещере или в зале с ямой, разделите её по желанию Властелина.

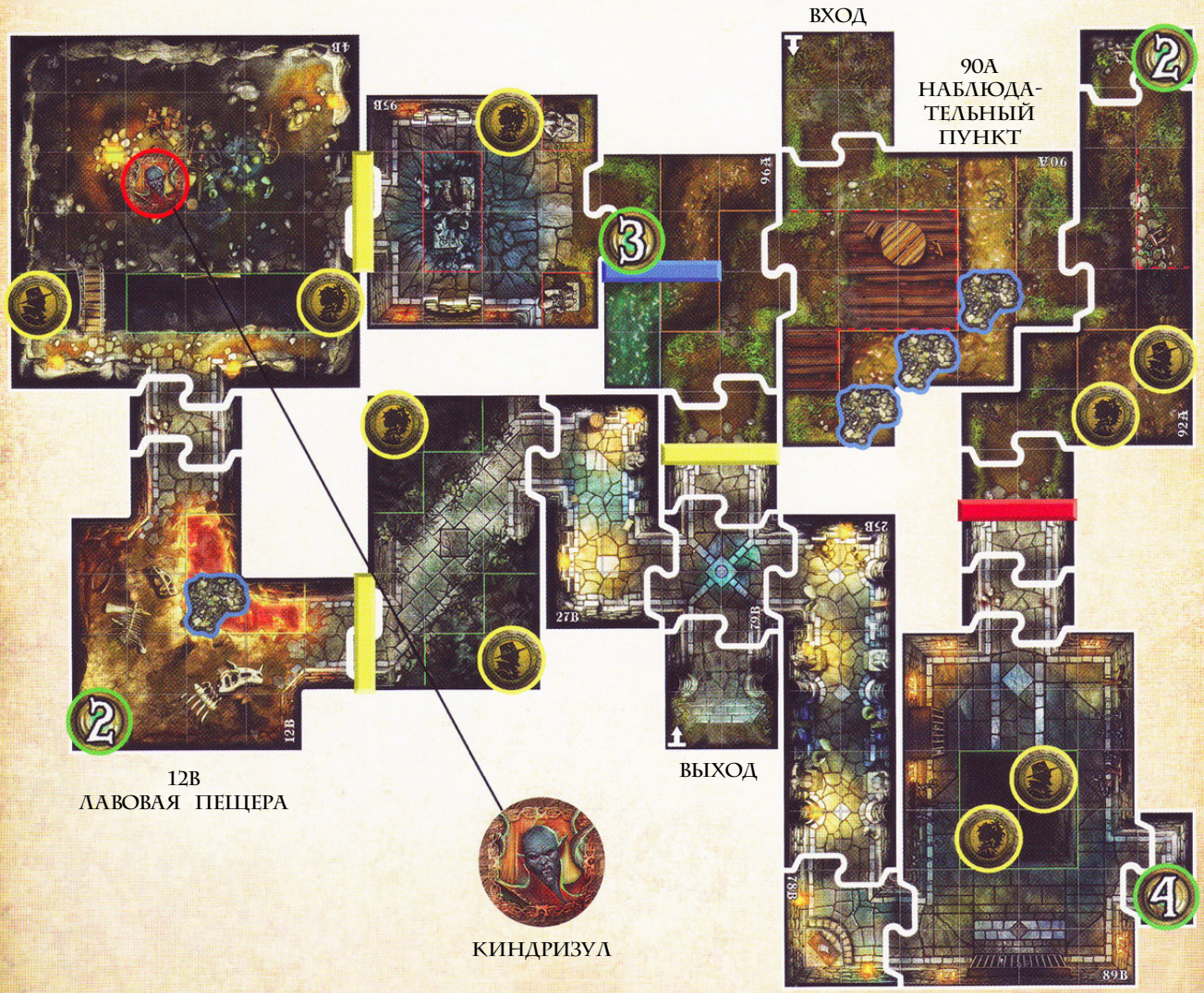
Ардус Экс'Эребус, волочащиеся колоссы и другая открытая группа при подготовке на поле не выходят.

Поместите 9 жетонов горожан как показано — это пленники.

Поместите 4 жетона ветхого пола как показано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ПЛЕННИК



Мэр Ротфелда врывается к вам посреди ночи, распахнув настежь дверь, и расхаживает по комнате взад и вперёд, пока вы приходите в себя после сна. «Эти монстры из тумана», - рычит он. «Я предупреждал фермеров с дальних земель, что здесь теперь не безопасно, но я не думал...» Он поворачивается, указательным пальцем в обвинительном жесте направляя на вас. «Это ваша вина, не так ли? Вы их взбесили. Вы не смогли прикончить этого проклятого вампира. Теперь Клемпфелдеры и мальчики Бун и эта молодая пара, Уришки, их всех забрали мертвецы. Уволокли в туман». Впервые вы осознаете, что массивное туловище мэра скрывает мощные плечи и сильные руки, когда он хватает ваше оружие и швыряет к вашим ногам. «Если вы хотите пользоваться нашим гостеприимством в Ротфелде, то идите и спасите всех, кого можете. Или убейте этого вампира и его укротителя - мне подходит любой вариант».
Выследить приспешников Киндризула было просто, и вскоре вы находите пленных жителей деревни в центре вражеского лагеря. Кажется, вампир продолжает свои дьявольские эксперименты, на этот раз на простых невинных людях, а солдаты Вайкара обеспечивают безопасность.
«О, смотрите - говорит Киндризул, когда вы приближаетесь, - это пришла мода прошлого сезона. Я закончил с вами, уходите, и так далее», - говорит он, пренебрежительно отмахиваясь. «Мне нужно работать, если я хочу оставить свою кровь внутри, где ей и следует быть».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Только герои и лейтенанты могут открыть запертую дверь, и она не может быть закрыта.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ПОСТУПКИ

Каждый раз, когда герой, не подвергнутый порче, заканчивает свой ход рядом с пленником, он может спасти 1 пленника. Если он это делает, он убирает 1 жетон горожанина, который был рядом с ним, и кладёт на свой лист героя. Он несёт этого пленника. Каждый герой может нести только 1 пленника за раз.

Пока герой несёт пленника, он добавляет +2 к своему здоровью. Если герой, несущий пленника, побеждён, поместите жетон горожанина на его клетку.

Если герой, несущий пленника, заканчивает свой ход на входе или выходе, он спасает этого пленника. Поместите этот жетон горожанина в игровую зону героев.

В начале каждого хода Властелина каждый герой, который не сбит с ног, восстанавливает ♥, равное числу, которое на 1 меньше числа спасённых пленников.

ГНУСНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

В конце каждого хода Властелина если Киндризул рядом с 1 или более пленниками, он может проверить 📖. Если он проходит проверку, то Властелин выбирает 1 из этих пленников. Этот пленник осквернён. Поместите жетон горожанина в игровую зону Властелина и замените его волочащимся колоссом, с учётом предела групп. Когда это происходит первый раз, зачитайте вслух следующее:

Киндризул делает жест рукой и кровь неестественно вытекает из глаз, рта и носа невинного, поднимаясь в воздух красными завитками. «Да, это подойдёт», - говорит Киндризул, а затем жестом бросает кровь в яму, наполненную перемешанными костями и кусками металла. Разгорается красный свет, и кости вместе с металлоломом собираются в громадного монстра.

МЕСТЬ НЕУМИРАЮЩИХ

Если Киндризул побеждён, то Властелин размещает Ардуса Экс'Эребуса либо на входе, либо на выходе.

Если герои спасают 3 пленников, то Властелин немедленно размещает оставшуюся открытую группу в лавовую пещеру или в зал с ямой, разделив её по своему желанию.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 творца плоти рядом с ямой, с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если Ардус Экс'Эребус побеждён, зачитайте вслух следующее:

Ваша атака роняет Ардуса на колени, где рыцарь смерти и остаётся до тех пор, пока его солдаты не смыкают ряды вокруг него и не уволакивают его с поля битвы. «Ты одержал победу в этот раз, - хрипит он, - но твоя свобода - это иллюзия. Оковы, которые связывают меня, так же держат и тебя. Все будут служить воле Мастера».
Вы поджигаете сухой и пыльный труп Киндризула, затем освобождаете выживших жителей деревни и начинаете свой путь обратно в Ротфелд.

Герои победили!

Если было спасено 5 пленников, зачитайте вслух следующее:

Когда вы сопровождаете последнего пленника в безопасное место, Ардус Экс'Эребус появляется на вершине крошащейся башней над вами. «Идите же - говорит он, - но знайте, что оковы, которые меня связывают, так же держат и вас. Эта победа - не что иное, как временная передышка». Его слова преследуют вас на обратном пути в Ротфелд, но, по крайней мере, ни один из его солдат этого не делает.

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, зачитайте вслух следующее:

Вы валитесь на землю, кашляя кровью и не понимая, почему вы отказываетесь умирать. Приближаются ноги в тяжёлых сапогах, а затем костяная рука поднимает вас вертикально. Вы смотрите прямо в лицо рыцаря смерти, Ардуса Экс'Эребуса. Он швыряет вас на землю. «Неважно, - говорит он скрипучим голосом, - они уже связаны оковами Мастера, как и я. Мы получили все, что нам нужно здесь. Солдаты, сворачивайте лагерь!» Через несколько минут Ардус и его приспешники исчезли, вместе с оставшимися деревенскими жителями. Вы потерпели неудачу.

Властелин победил!

Если 5 пленников были осквернены, зачитайте вслух следующее:

«Думаю, у меня есть все, что нужно», - кричит Киндризул, когда ещё одна шаркающая мерзость выбирается из ямы. Он отрывает полоску плоти со своей последней жертвы и начинает писать свои заметки на коже несчастного.
«Хорошо», - рычит мощный голос, и внезапно перед вами появляется Ардус Экс'Эребус с поднятым над головой топором. «Мы закончили. Солдаты, сворачивайте лагерь!» Через несколько минут они исчезли, а вы подвели Ротфелд.

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Предупреждающее кольцо» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Лента предвидения» и дополнительное 1 ОО.

МОНСТРЫ

Зариэль. Баргесты. Обездоленные. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поместите Зариэль как показано, обездоленных на балконе, баргестов в любом из коридоров.

Открытые группы при подготовке на поле не выходят.

Возьмите 1 красный, 1 зелёный, 1 белый и 1 синий жетоны задач и перемешайте. Поместите их лицом вниз как показано на карте. Ни один игрок не должен знать, где какой жетон — это гробницы.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ГРОБНИЦЫ

«Это карта - объясняет жрица, проводя пальцами по знакам на обратной стороне священной печати. «Она показывает расположение храма, намного более древнего, чем Ротфелд. Прямо на границе Земель Туманов теперь, если я верно предполагаю». Она кладёт печать на стол и теребит цепочку на шее, где вперемешку висит множество священных символов. «Многие из этих старых храмов были построены на местах с могущественной магией света, или содержали мощи святых и другие священные артефакты. Возможно, вы сможете использовать энергию этого места, чтобы изгнать из своих тел порчу Вайкара».
Когда вы достигаете храма, он уже занят злобными созданиями и таинственной эльфийской колдуньей Зариэль. «Развернитесь и уходите, испорченные создания», - нараспев произносит она. «У меня нет с вами вражды, но я не могу позволить вам вмешиваться в мою работу». Затем она плывёт по воздуху к ближайшей гробнице, пока её рычащие гончие отрезают вас от неё.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Первый раз, когда Зариэль побеждена, зачитайте вслух следующее:

Там, где стояла Зариэль, вы видите страдающее видение, оно как воспоминание, выжженное в ваших глазах вспышкой молнии. Крича, дух рассеивается. Зариэль стоит целая и невредимая на некотором расстоянии. «Очень несправедливо», - говорит она. «Этот дух заслуживал лучшего».

ОСВЯЩЕНИЕ

Действием герой рядом с гробницей может проверить 👟 или ✹, чтобы активировать её. Если он проходит проверку, то переворачивает этот жетон задачи лицом вверх; эта гробница теперь активна. Каждый герой, которые не был подвержен порче, получает блага за каждую активную гробницу:

- **Синий:** в конце каждого хода Властелина каждый герой, кто не был подвержен порче, восстанавливает 1 ◢.
- **Красный:** в конце каждого хода Властелина каждый герой, кто не был подвержен порче, восстанавливает 2 ♥.
- **Зелёный:** каждый раз, когда герой, который не был подвержен порче, выполняет атаку, эта атака получает +1 ♥.
- **Белый:** каждый раз, когда герой, который не был подвержен порче, атакован, добавьте 1 ⛊ к его броску на защиту.

Каждый раз, когда герой активирует гробницу, Властелин может разместить 1 открытую группу рядом с неактивной гробницей, до предела группы. Каждая открытая группа может быть размещена только один раз.

Пока герой находится рядом с активной гробницей, его карточка порчи считается, как если бы она была повёрнута лицом вниз; он не подвержен порче и не страдает от эффектов на лицевой стороне карты.

ОСКВЕРНЕНИЕ

Как действие, когда Зариэль находится рядом с гробницей, она может атаковать эту гробницу, как если бы она была героем; пул защиты гробницы состоит из 1 чёрного кубика плюс пул защиты стоящего рядом героя. Если атака наносит 1 или более ♥(после броска кубиков защиты), то гробница осквернена; поместите 1 жетон усталости на эту гробницу как напоминание. Герои не получают благ от осквернённых гробниц.
Первый раз, когда гробница осквернена, зачитайте вслух следующее:

Ореол потрескивающей черноты образуется вокруг руки Зариэль, затем струится к реликвии и окружает её. Она тускнеет и трескается, чернота оседает вокруг, как накидка. «Интересно, - говорит Зариэль. - Теперь нужно найти остальные».

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого хода Властелина он может разместить 1 обездоленного рядом с жетоном гробницы, лежащим лицом вниз, либо на балконе, с учётом предела группы, и разместить Зариэль на входе или на её стартовой клетке.

ПОБЕДА

Если 4 гробницы активны, зачитайте вслух следующее:

Зариэль отплывает назад, прикрывая руками лицо. «Нет», - стонет она. «Почему вы, а не я?»
Реликвии начинают сиять, становясь все ярче и ярче, напитываясь друг другом. По мере того, как свет наполняет вас, вы снова чувствуете себя целыми и здоровыми, впервые за многие недели. Затем свет гаснет, оставляя лишь чувство грусти, реликвии же пропадают. Старая знакомая боль глубоко в ваших костях возвращается.
Кажется, Зариэль уже сбежала, поэтому вы отправляетесь в Ротфелд, одолеваемые множеством вопросов, и с сердцами, полными разочарования.

Герои победили!

Если 4 гробницы осквернены или если каждый герой сбит с ног, зачитайте вслух следующее:

Зариэль стоит перед последней реликвией, вытянув руки, когда потрескивающая чернота внезапно гаснет. Она теряет самообладание. С пронзительным воплем она бросает реликвию на пол. «Нет! - кричит она. - После всего этого времени, почему я все ещё должна быть привязана к этим мукам?» Она поворачивается и тычет в вашу сторону когтистым пальцем. «Попомните мои слова, мерзости. Вы не найдёте «лекарства». Вы будете страдать вечно, дольше страдаю только я. Проклятию, которое связывает меня, которое связывает Вайкара, невозможно сопротивляться.».
С последним криком она исчезает, оставив вас пробиваться обратно к Ротфелду, не приблизившись к лекарству ни на йоту.

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Лук рождённый из кости» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Триумф Азатеи» и дополнительное 1 ОО.

МОНСТРЫ

Ардус Экс'Эребус. Служители костей. Волочащиеся колоссы. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поместите Ардуса Экс'Эребуса рядом с духом в оковах, служителей кости в канализации, зомби на кладбище.

Открытая группа при подготовке на поле не выходит.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ДУХ В ОКОВАХ

Очевидно, что Ардус Экс'Эребус и его солдаты представляют непосредственную угрозу для Ротфелда. По просьбе мэра вы решаете перенести бой на их территорию. Городские ворота захлопываются за вами, когда вы направляетесь обратно в туманы. Вы выслеживаете силы нежити до тренировочного лагеря, где наблюдаете, как всевозможные шаркающие мертвецы атакуют странные чучела.
«Это не имеет никакого смысла, не так ли?» - слышится кудахчущий голос. Вы вздрагивая оборачиваетесь и видите сморщенный старый труп, сидящий, скрестив ноги, в десяти футах от вас, полируя что-то похожее на драгоценные камни, или может быть просто мраморные шарики.
«Они не могут тренировать мышцы. Не могут отточить навыки. Так зачем?» Труп широко улыбается, показывая все три свои зуба за растянутыми кожистыми губами.
«Посмотрите ещё раз на эти «чучела». Вот, посмотрите через Глаз Леонакса». Костяные пальцы протягивают большой, полупрозрачный мраморный-драгоценный камень. Присматриваясь сквозь него, вы видите, что чучела - вроде бы человеческие скелеты - корчатся с замученными духами внутри. «Все дело в боли. Чем больше они страдают, тем больше мучений Мастер может разделить со своими врагами».
Труп закидывает Глаз Леонакса в рот и сглатывает. «И его друзьями, если у него они есть. И с самим собой. В конце концов, мы все прокляты. Но кто-то мог бы избавить эти бедные души от всех этих страданий».
Вы снова смотрите вниз на лагерь, а когда отворачиваетесь, трупа нигде не видно.
Тогда ваш курс действий ясен. Освободите замученные души, и тогда Ардусу и его Легиону Смерти будет нанесён сокрушающий удар.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Если Ардус Экс'Эребус побежден, зачитайте вслух следующее:

Рыцарь смерти искренне смеётся, падая на колени. Двигаясь быстро, его солдаты тащат его с поля битвы, пока он хватается за свои раны. «Я доберусь до тебя; Я завладею твоей силой, - хрипит Ардус. - Легион Смерти всегда побеждает, в конце концов!»

СКИНУТЬ ОКОВЫ

Герои и их спутники могут атаковать духов в оковах, как если бы они были монстрами. Каждый дух в оковах имеет 2 Здоровья за каждого героя и кидает 2 серых кубика защиты; добавьте ⛊ к результату броска защиты в количестве, равном числу монстров рядом с этим духом в оковах. Когда дух в оковах получает ♥, равный его здоровью, он освобождён. Уберите этот жетон.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Когда герои побеждают первого духа в оковах, поместите открытую группу рядом с другим духом в оковах.

БЕСКОНЕЧНЫЕ МУКИ

Монстры могут выбирать целью и атаковать духов в оковах, как если бы они были героями. Каждый дух в оковах кидает 2 серых кубика защиты. Если атака наносит 1 или более ♥ (после броска на защиту), то дух не получает ♥. Вместо этого Властелин на свой выбор либо кладёт 1 жетон урона в свою игровую зону, либо что монстр, выполнивший атаку, восстанавливает ♥ равное количеству ♥, которое он нанёс.

Каждый раз, когда монстр-вожак или лейтенант выполняет атаку, перед броском на защиту Властелин может убрать 1 или более жетонов урона из своей игровой области. За каждый убранный жетон урона эта атака получает +1♥

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина он может поместить 1 зомби на кладбище с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 служителя костей рядом с духом в оковах с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если 3 духа в оковах освобождены, зачитайте вслух следующее:

Когда последний измученный дух, хватая ртом воздух, рассеивается в тумане, легион монстров вокруг вас дрогнул. Сами туманы, похоже, разделяются, поэтому вы хватаете то, что можете, и совершаете побег. Пока вы выкарабкиваетесь из Земель Туманов, вы все время оглядываетесь назад, но не видите ни каких-либо признаков преследования, ни вашего загадочного трупного собеседника.
Жрица городка, чья тёмная кожа контрастирует с кипенно-белым одеянием, будто его только что достали из хранилища, приветствует вас по возвращению. «Я это почувствовала», - говорит она, расставляя свечи. «Эти бедные души, потерянные все эти годы, теперь обрели покой. Возможно, именно благодаря добрым делам вы избавитесь от своего проклятия».

Герои победили!

Если каждый герой сбит с ног, зачитайте вслух следующее:

«Жалкие создания, - хрипит Ардус Экс'Эребус, когда его солдаты тащат вас к краю своего лагеря. - Все эти попытки цепляться за вашу смертность делают вас слабыми. Такой потенциал, и вы растрачиваете его, потому что боитесь того, чем можете стать». Со временем вы оправляетесь достаточно, чтобы притащиться обратно в Ротфелд, где мэр города встречает вас, стуча толстыми пальцами по своей волосатой бронзовой груди. «Все прошло не очень хорошо, как я понимаю - говорит он. - Что ж, спасибо за попытку. Я чувствую себя лучше, когда вы на нашей стороне; думаю вы, сможете замедлить их, если произойдёт худшее». Пожав плечами, мэр поворачивается, чтобы уйти.

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Лук рождённый из кости» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Триумф Азатеи» и дополнительное 1 ОО.

МОНСТРЫ

Зариэль. Волочащиеся колоссы. Обездоленные. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поместите Зариэль в любом месте кроме входа и подхода, волочащихся колоссов на осквернённых землях, а обездоленных на перекрёстке.

Поместите 1 красный жетон задачи лицом вверх как показано — это образ.

Поместите 8 жетонов задач лицом вниз как показано — это проклятые камни.

Поместите 3 жетона горожан как показано — это каменотёсы.

Поместите жетоны ветхого пола как показано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ПРОКЛЯТЫЙ КАМЕНЬ

ОБРАЗ

КАМЕНОТЁС

КАМЕНОЛОМНЯ

Столкновение 1

Голос, принадлежащий деревенской жрице, подзывает вас из обшарпанного каменного здания, которое служит часовней для городка; её белые волосы мерцают в тени. «Когда-то это был склеп - говорит она, - кажется, в наши дни мёртвые обитают повсюду». Она зажигает свечу, тёплое сияние омывает её тёмную кожу золотом. «Камни для этого склепа были вырезаны из каменоломни недалеко отсюда. Жрецы считали, что камни из этой каменоломни священны, видите ли. Защищают от зла». Она поворачивается к вам лицом, и внезапно выглядит достаточно старой, чтобы оправдать её белые волосы.

«Я не знаю, сработали ли они, но я знаю, что теперь туман покрывает эту каменоломню. И я знаю, что сейчас эта эльфийская ведьма находится там вместе с приспешниками Вайкара. Она режет камни и строит. Мои знания не простираются так далеко, но здесь работает мудрость: если Зариэль этого хочет, то это должно быть плохо. Плохо для Ротфелда, и думаю для вас также плохо.

Каменоломня, действительно, недалеко. Когда вы добираетесь до неё, то находите миньонов Зариэль, несущих массивные камни на своих костлявых спинах, а несколько бывших каменотёсов, воющих в ужасе, скрываются в грубых лачугах. Возможно, каменотёсы понимают, что здесь происходит.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Если Зариэль побеждена, зачитайте вслух следующее:

Кровь Зариэль свободно течёт, капая в голодную пыль под её ногами. Она смотрит на неё с интересом. «Прошло так много времени с тех пор, как я чувствовала такую боль», - шепчет она. «Я позабыла». Затем она делает жест, и вы видите, как мерцающая пленённая душа какого-то несчастного вливается в её тело, и её раны затягиваются. Она подскакивает в воздух и исчезает. Её слова доносятся с неба: «Мы снова встретимся, думается мне».

ДРЕВНИЙ РИТУАЛ

Каждый раз, когда большой монстр заканчивают свою активацию рядом с проклятым камнем, он может подобрать его и поместить на свою базу. Каждый монстр может нести только 1 проклятый камень за раз.

Каждый раз, когда монстр, несущий проклятый камень заканчивает свою активацию рядом с образом, он может положить проклятый камень. Если он это делает, поместите его жетон задачи в игровую область Властелина.

КАМЕНОТЁСЫ

Каждый раз, когда герой заканчивает свой ход рядом с каменотёсом, он может допросить этого каменотёса. Если он это делает, то Властелин заменяет жетон горожанина на 1 монстра из открытой группы, с учётом предела групп, и помещает жетон горожанина в игровую зону героев.

Затем этот герой проверяет ✊ или 📖. Если он проваливает проверку, то монстр, заменивший жетон горожанина, может выполнить атаку, направленную на этого героя.

Когда герои допрашивают первого каменотёса, зачитайте вслух следующее:

«Нет!» - стонет женщина, выкручивая свои крупные, покрытые каменной пылью руки. «Не заставляйте меня говорить, она меня накажет!»

Когда герои допрашивают третьего каменотёса, зачитайте вслух следующее:

«Образ», - говорит мужчина, его глаза бегают туда-сюда. ««Решающий эксперимент» - так она его называет. Пожалуйста, герой, я чувствую, что он удерживает меня здесь. Уничтожьте его, чтобы я мог обрести мир».

КРУШЕНИЕ

Если 3 каменотёса были допрошены, герой может атаковать образ, как если бы он был монстром. Образ кидает 2 серых кубика защиты и имеет здоровье, равное числу героев, умноженному на число жетонов задачи в игровой зоне Властелина. Если образ получает ♥, равный его здоровью, то он уничтожен.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина он может поместить 1 Волочащегося колосса на Осквернённые земли с учётом лимита группы.

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 Обездоленного рядом с Зариэль. Затем этот Обездоленный может использовать способность «Отметка ужаса».

ПОБЕДА

Если образ уничтожен, зачитайте вслух следующее:

Образ, созданный Зариэль, был сделан из камня с раствором костной муки и, вероятно, крови. Он кричит, погибая, разбитый силой ваших атак. Затем налетает сильный ветер, заполняя каменоломню. Один из каменщиков идёт к вам шаткой походкой. «Спасибо», - стонет он и рушится на землю, рассыпаясь в пыль. Интересно, как долго он уже был мёртв.

«Это досадно», - монотонно говорит Зариэль, будто вся эта ситуация ей наскучила.

Её силуэт танцует прямо за вздымающимися туманами. «Если вы настаиваете на вмешательстве, как я должна улучшить технику Киндризула?»

Вы возвращаетесь в Ротфелд совсем не уверенными в том, что видели Зариэль в последний раз.

Герои победили!

Если в игровой зоне Властелина находится 8 проклятых камней или если каждый герой сбит с ног, зачитайте вслух следующее:

Несмотря на все ваши усилия, вы не можете помешать приспешникам Зариэль завершить их Образ: башня из скрученного камня, кирпичи которой сцеплены раствором из костей и крови. Когда последний камень уложен, тишина водворяется над каменоломней, все глаза повёрнуты к возвышающемуся Образу. Зариэль плывёт по воздуху к его основанию, глядя вверх, одним пальцем прикасаясь к подбородку.

«Хмм», - протягивает она, в то время как ничего не происходит. «Да», - бросает она, все ещё ничего не происходит. Наконец, пока Образ стоит в гнетущей тишине, ничего не делая, она говорит: «Этого достаточно», и щелкает пальцами. Образ обрушивается кучей разрозненных камней, а Зариэль улетает в туманы. «Я получила то, что мне было нужно здесь. Самодовольный вампир копал совсем неглубоко». Перед тем, как она исчезает из поля зрения, Зариэль резко поворачивается к вам лицом: «Мы снова встретимся, мерзости. Вы все равно можете быть полезны мне». И тогда она уходит.

Вы снова возвращаетесь в Ротфелд, более запутавшиеся чем когда-либо.

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Лук рождённый из кости» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Триумф Азатеи» и дополнительное 1 ОО.

МОНСТРЫ

Зариэль. Обездоленные. Гоблины-лучники. Зомби. 1 открытая группа.

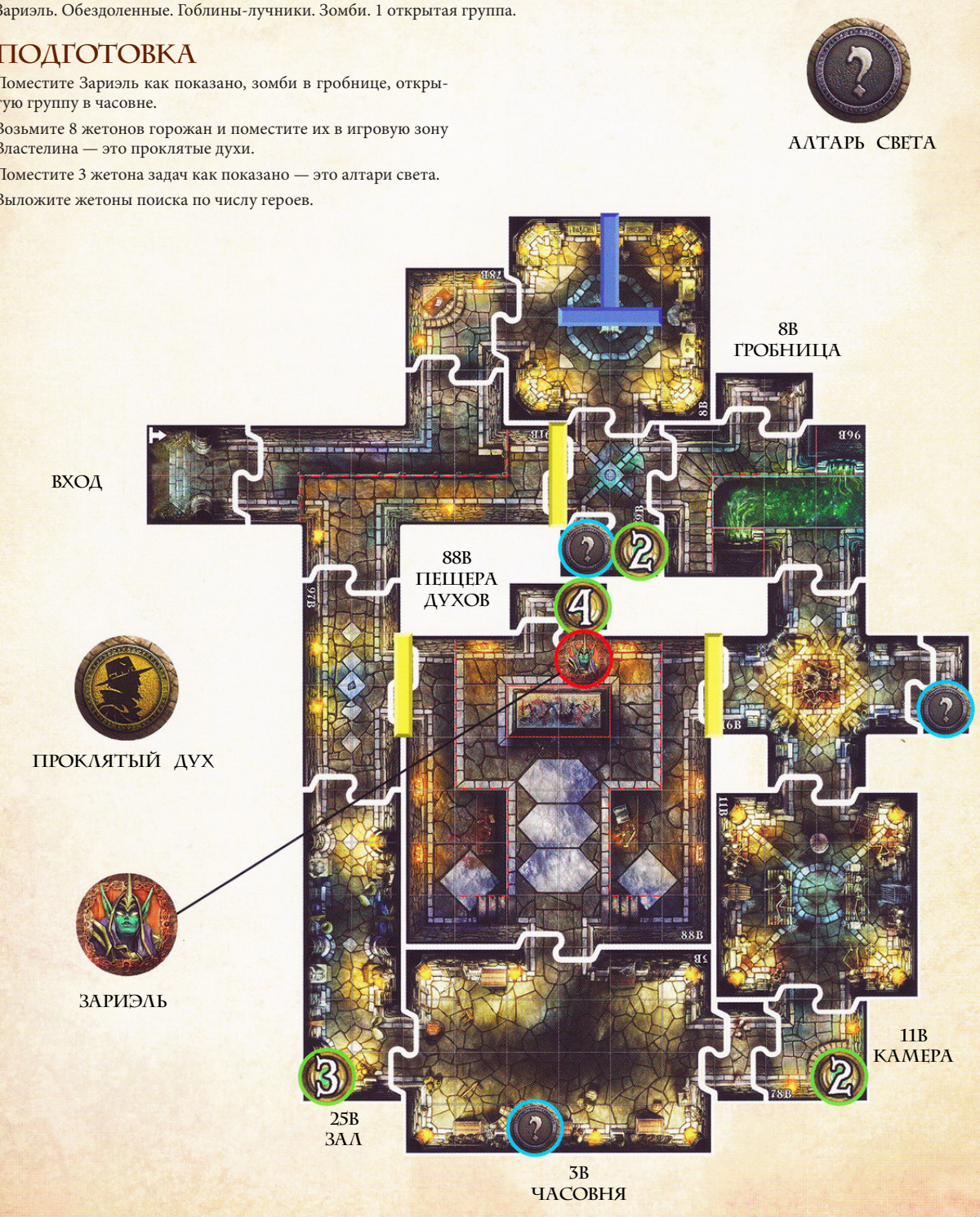
ПОДГОТОВКА

Поместите Зариэль как показано, зомби в гробнице, открытую группу в часовне.

Возьмите 8 жетонов горожан и поместите их в игровую зону Властелина — это проклятые духи.

Поместите 3 жетона задач как показано — это алтари света.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



«И Их называют Залами Фетры», - говорит городская жрица, тяжело опираясь на свой посох. С каждым днём она кажется все старше и изможднённее. Вы задумываетесь - неужели вы выглядите так же, ведь вы чувствуете себя все хуже с каждым вздохом. «Много лет назад - очень много лет назад - это был храм мёртвого бога. Я не уверена, что такое Фетра - бог, или гора, или первосвященник, или что-то ещё». Она пожимает плечами и теребит один из священных символов на её шее. «Залы Фетры, как говорят, являются частью Пути Света, что бы это ни было. Возможно, вы найдёте внутри что-то, чтобы пролить свет на эту тьму.

Вы смотрите на так называемые Залы, возвышающиеся над вами. Туман клубится по склонам, и странные огни мерцают и сверкают в горах. Они не выглядят особо святыми. Зариэль находится внутри, задумав что-то скверное, в этом вы уверены.

Когда вы входите, туман застывает позади вас, становясь стеной непроницаемого дымного стекла. «О, хорошо», - выдыхает Зариэль. Тень удлиняется и поднимается, становясь призраком, который говорит её голосом. «Вы клюнули на приманку. Мне нужно кое-что от вас, и это будет больно».

Миньоны Зариэль волочат ноги вам навстречу, и тени собираются вокруг. Глубоко в Залах Фетры вы видите мерцающие огни, все ещё горящие на древних алтарях. Если они могут изгнать духов Зариэль, вы можете ещё пережить эту ночь.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Зариэль не может выйти из пещеры духов или быть передвинутой из неё.

НЕУПОКОЕННЫЕ ДУШИ

Действием раз за раунд Зариэль может вызвать проклятого духа. Если она это делает, то Властелин убирает 1 проклятого духа из своей игровой области и помещает его рядом с Зариэль. Проклятый дух не мешает движению и линии видимости и может двигаться через двери и клетки с препятствиями.

Каждый герой в 3 клетках от проклятого духа получает эффекты, как если бы он был в 3 клетках от Зариэль (применяются её способности «Мастер душ», «Мучительница» и «Использование страха «)

Действием Зариэль может отдать команду проклятым духам. Если она это делает, то Властелин двигает каждого проклятого духа на 3 клетки (или меньше)

Каждая атака Зариэль получает:

: +1 ♥ за каждые 2 проклятые духа на карте.

ОЧИЩЕНИЕ

Действием герой, находящийся рядом с алтарём света, может выпустить силу алтаря. Если он это делает, то каждый герой на линии видимости этого алтаря может скинуть состояние Ужаса. Затем каждый проклятый дух на линии видимости этого алтаря становится очищенным. Поместите жетон усталости на этот дух, чтобы показать, что он был очищен.

Каждый герой в пределах 3 клеток от проклятого духа, который был очищен, больше не считается находящимся в 3 клетках от Зариэль.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина он может поместить 1 гоблина-лучника в зал или камеру с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина он может поместить зомби на вход, с учётом предела групп; в игре на 3 или 4 героя он помещает до 2 зомби за ход; в игре на 2 героя он помещает 1 зомби.

ПОБЕДА

Если образ уничтожен, зачитайте вслух следующее:

Ваши тени ложатся перед вами, брошенные пылающим светом от алтарей, и, когда вы наносите свой последний удар по Зариэль, вы видите, как ваша тень делает то же самое. Похоже на то, что это ваша тень на самом деле ранит её, когда она кричит и бьётся в воздухе.
«Будьте прокляты, мерзости!» - вопит она, её утончённое хладнокровие исчезло. «Это не конец! Не для меня. Я продолжу свою работу с вашей помощью или без неё!» Тени корчатся и вьются, и Зариэль взрывается ордой кричащих призраков, которые уносятся в разные стороны. Невозможно последовать за ними, но там, где стояла Зариэль, осталась старая каменная табличка с пометками, которые выглядят как карта.
Вы возвращаетесь в Ротфелд, где жрица тепло приветствует вас. «Я смотрела отсюда. Прямо светопреставление. Я так понимаю, вы победили?» Вы показываете ей свою карту. «О, - выдыхает она. - О, дайте мне немного времени с этим... Я думаю, это может быть то, что вы искали».

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, зачитайте вслух следующее:

«Держите их - говорит Зариэль, беря изогнутый нож, поднесённый одним из её последователей. Её миньоны придавливают вас к каменному полу, где вы лежите в агонии и отказываетесь умирать, пока Зариэль глубоко врезается в вашу плоть и, судя по пронзительной боли, отправляющей вас в яркое и слишком кратковременное забвение, режет ваши кости.

Кажется, прошла уже вечность, когда она встаёт и стряхивает вашу кровь со своих тонких рук. «Хватит, - говорит она. - У меня есть все, что нужно. Отпустите их». Вы остаётесь на полу зала, слишком разбитые, чтобы двигаться, пока её миньоны шаркают прочь. «Делать грязную работу Вайкара, спустя столько времени, раздражает меня, - шепчет она вам. - Но как там говорят? Все будет согласно его воле?» Затем она тоже исчезает.

В конце концов, вы поднимаетесь и находите сколотую каменную табличку с чем-то вроде карты, которую оставила Зариэль. Вы берете её с собой и хромаете обратно в Ротфелд, где жрица берет её из ваших окровавленных рук. «Вы прошли через Инфернаэль ради этого - говорит она, гладя табличку своими смуглыми пальцами. «Но дайте мне немного времени разобраться. Я думаю, это может быть то, что вы ищете».

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Одежды последнего» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Одежды последнего» и дополнительное 1 ОО.

МОНСТРЫ

Зариэль. Обездоленные. Зомби. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поместите Зариэль на обходной путь как показано, зомби распределите по своему желанию на кладбище и на обломках, 1 открытую группу на обходной путь.

Обездоленные и оставшуюся открытую группу во время подготовки на поле выходят.

Поместите 4 жетона горожан как показано – это неупокоенные воины.

Возьмите 2 красных, 2 зелёных и 2 синих жетона задач и поместите их в игровую зону Властелина.

Выложите жетоны поиска по числу героев

«Её назвали Битвой за Крепость Рох», - говорит мэр, сжимая и разжимая длинное древко своего топора. Находясь так далеко от города, он кажется нервничает, но выглядит решительно. «Здесь собралась тогда группа героев - товарищи, о которых мы по-прежнему поем песни, когда собираемся за кружкой эля. Эти мужчины и женщины заслужили свой покой. Сам я никакой не герой, но вы из таких, я думаю».

Захватив своё оружие, вы идёте на древнее поле битвы. Зариэль приветствует вас почти сердечно, когда вы приближаетесь. «Как замечательно - говорит она. - Вы клюнули на приманку. Мне нужно от вас кое-что. Это будет... больно». Её миньоны волочат ноги в вашу сторону, пока Зариэль собирает потрескивающий чёрный огонь в руке, вытягивая души из нескольких древних трупов, которые, похоже, не двигаются согласно её замыслу.

Вы понимаете, что те давно умершие герои, о которых говорил мэр - это жертвы Зариэль, а не её солдаты. Если вы сможете упокоить их, возможно, вы сможете лишить Зариэль той силы, которую она извлекает из их мучений.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Неупокоенные воины блокируют линию видимости и движение.

ВЕРНУТЬСЯ НА ПОКОЙ

Действием герой рядом с неупокоенным воином может проверить ❦ или ✲ чтобы сопроводить этого неупокоенного воина. Если он проходит проверку, то может передвинуть этого неупокоенного воина на 1 клетку. Каждый неупокоенный воин может быть передвинут только 1 раз за раунд.

Неупокоенные воины могут двигаться через клетки с героями, но не могут двигаться через монстров и не могут закончить своё движение на клетке с героем.

Если неупокоенный воин передвигается на клетку ямы на кладбище, уберите жетон горожанина с карты и поместите его в игровую зону героев. Первый раз, когда это происходит, поместите оставшуюся открытую группу на Вход и зачитайте вслух следующее:

Герой благодарит вас, когда он просачивается обратно в землю. Неестественный свет исчезает из его глаз, и у вас появляется ощущение, что кто-то смотрит за вами, защищая вас от вреда.

Во время хода героя этот герой может сбросить 1 жетон горожанина из своей игровой зоны, чтобы восстановить 6 ♥.

ВЫЗОВ ДУХА

Действием Зариэль может поглотить душу из неупокоенного воина рядом с ней. Если она это делает, то Властелин помещает 1 обездоленного в пустое место рядом с этим неупокоенным воином с учётом предела групп. Затем возьмите 2 жетона задачи одинакового цвета из игровой зоны Властелина и поместите 1 лицом вверх под неупокоенным воином и 1 под соответствующим обездоленным; неупокоенный воин и обездоленный связаны призрачной связью.

Зариэль не может поглотить душу из неупокоенного воина, если этот неупокоенный воин уже имеет призрачную связь или если предел группы не даёт поместить ещё одного обездоленного на поле.

Каждый раз, когда герой сопровождает неупокоенного воина с призрачной связью, герой проваливает проверку атрибута.

Если обездоленный с призрачной связью побеждён, уберите с карты его жетон задачи и жетон задачи того же цвета у неупокоенного воина и поместите оба жетона в игровую зону Властелина; этот неупокоенный воин больше не имеет призрачной связи.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина он размещает 1 зомби на клетку ямы на кладбище, с учётом предела групп; при игре с 3 или 4 героями вместо этого поместите 1 зомби в каждой клетке ямы на кладбище с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина, если Зариэль не на карте, то Властелин может разместить Зариэль рядом с 1 обездоленным на её стартовой клетке.

ПОБЕДА

Если на карте нет неупокоенных воинов, зачитайте вслух следующее:

После того, как последний герой вновь предан земле, Зариэль бросает на вас разгневанного духа, отвлекая им ваше внимание, чтобы отступить. «Сплошное разочарование», - выдыхает она таким спокойным и ровным голосом, как если бы она обсуждала погоду. «Но не важно. Моя работа будет идти даже без образцов для сравнения. Киндризул был слепым дураком, неумело обращающимся с таинствами, которые только такая как я могу понять». С этими словами она исчезает, и её оставшиеся миньоны вскоре падают.

По вашем возвращении мэр приветствует вас с бочонком сидра и деревянными кружками. «Поздравляю, отлично сработано». Он делает долгий глоток сидра, с явным удовольствием, которое вы не можете разделить. Вся еда, все напитки теперь на вкус как пепел и пыль. «Послушайте, - говорит мэр, отставляя свой напиток. «Скажу начистоту, я говорил вам не все. Теперь же я вижу, что вы заслуживаете освобождения, которого ищете. Очевидно, что это так. Я поговорю с жрицей - думаю, я знаю каков должен быть ваш следующий шаг».

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, зачитайте вслух следующее:

Бесплотные духи, завывая, окутывают вас и тащат на холодную землю поля битвы. Вы боретесь, но безуспешно, а затем подходит Зариэль, держа в руке изогнутый нож. «Держите их неподвижно - говорит она, а затем начинает резать.

Проходит целая вечность в агонии, в течение которой вы не можете умереть, сколько бы вы не просили об этом. Закончив, Зариэль выпрямляется и стряхивает с рук илистую кровь. «У меня есть все, что мне нужно», - говорит она.

Много позже мэр и его люди находят вас и тащат обратно в Ротфелд. Он садится у ваших кроватей, пока вы поправляетесь. «Это была благородная попытка - говорит он, барабаня пальцами по покрытому рубцами столу. - В конце концов, вы благородные люди. Я думаю, что вы заслуживаете освобождения, которого вы ищете. Я знаю кое-что, что может помочь - старая семейная тайна. Я поговорю с жрицей. Вместе мы обдумаем, каким должен быть ваш следующий шаг».

Властелин победил!

НАГРАДА

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

Герои за победу получают реликвию «Одежды последнего» и по 50 золотых каждый.

Властелин за победу получают реликвию «Одежды последнего» и дополнительное 1 ОО.

МОНСТРЫ

Зариэль. Творцы плоти. Волочащиеся колоссы. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поместите Зариэль на кладбище, творцов плоти на наблюдательном пункте, волочащихся колоссов на мосту, открытую группу на кладбище. Зомби во время подготовки на поле не выходят.

Поместите 4 красных жетона задач как показано – это очищающие огни.

Поместите 1 синий жетон задачи как показано – это место ритуала.

Поместите 8 жетонов горожан как показано – это пленные.

Разместите 4 жетона ветхого пола как показано.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

МЕСТО РИТУАЛА

ОЧИЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ

ПЛЕННЫЙ

«Они называют это Купелью. Одна история гласит, что святой праведник, преданный Келлосу, пришёл к людям и увидел их холодными и дрожащими в темноте», - говорит городская жрица, пристально смотря на пламя свечи. «Он ударил по скале своим посохом, и вспыхнул огонь, и люди смогли видеть и согреться впервые в своей жизни».

«Версия, которую я слышал, гласит, что людям угрожал демон, поэтому великий герой отправился бороться с ним и свалил на землю. Огонь вспыхнул вокруг них, и демон сгорел, но герой был невредим из-за его добродетели». Мэр пожимает плечами, задумчиво глядя вдаль.

«По крайней мере все истории говорят одно и то же об огне - говорит жрица, - он уничтожает зло и оставляет праведников невредимыми». Наконец, она поворачивается к вам лицом, вкладывая карту в ваши руки. Это просто. Заберитесь на гору и бросьтесь в огонь. Внутри вас есть зло, так что это будет больно, но, если вы искренны и полны веры, вы должны выжить и выйти из огня очищенными, готовыми начать новую жизнь».

По пути вы находите заброшенные фермы и пустые хижины, каждая из которых имеет признаки борьбы и следы, ведущие к вашему месту назначения. Поэтому вы не удивляетесь, когда обнаруживаете Зариэль и её последователей, совершающих ритуал на невинных жителях деревни прямо перед Купелью. «Здесь, где магия жизни настолько сильна - говорит она нараспев, - мы призовём смерть, чтобы вы могли жить вечно». Она держит знакомый нож в воздухе, и её приспешники приводят ей первую жертву, уже мертвенно-бледную и полумёртвую. Возможно, ритуал Зариэль на один шаг впереди того, что Киндризул сделал с вами.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием герой может проверить ♚ рядом со старой стеной, чтобы подвинуть её. Если он проходит проверку, передвиньте старую стену на 1 клетку либо в сторону Кладбища, чтобы закрыть проход, либо в сторону от кладбища, чтобы открыть проход снова. Текущий игрок двигает каждую фигурку, на которую наезжает стена, на ближайшую пустую клетку, которая не находится на пути стены.

После того, как старая стена была подвинута в первый раз, монстры рядом с ней могут атаковать её, как если бы она была героем. У неё есть 12 здоровья и 1 чёрный кубик защиты. Если старая стена получает ♥, равный здоровью, уберите её с карты.

НЕЧЕСТИВЫЙ РИТУАЛ

Каждый раз, когда фигурка, которая не является Зариэль, завершает свой ход рядом с пленным, фигурка может подобрать этого пленника и поместить жетон горожанина на свою базу. Если фигурка, несущая пленника, побеждена, поместите жетон горожанина на её место. Каждая фигурка может нести только 1 пленника за раз.

Действием Зариэль или вожак Творец плоти могут трансформировать пленника, находясь рядом с местом ритуала и с монстром, несущим пленника. Каждый раз, когда это происходит, уберите жетон горожанина и поместите 1 приспешника-зомби на клетку рядом с местом ритуала с учётом лимита группы.

Зомби не могут получить ♥, быть побеждён или получить состояние. Герои могут двигаться по клеткам, содержащим зомби.

ОЧИЩАЮЩИЕ ОГНИ

Герой действием может принять очищающий огонь, находясь рядом с ним, а также герой может принять очищающий огонь, когда заканчивает свой ход рядом с ним. Каждый раз, когда он это делает, он бросает 1 красный кубик и получает ♥, равный 5 плюс выкинутое количество ♥. Если он получает ♥, равный своему здоровью от этого, то вместо того, чтобы быть побеждённым, герой становится очищенным; он скидывает свою карточку Порчи и восстанавливает все ♥ и ◢.

Каждый раз, когда герой, несущий пленника, заканчивает свой ход рядом с очищающим пламенем, этот герой может очистить пленника. Если он это делает, поместите этот жетон горожанина в игровую зону героев.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

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

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 волочащегося колосса на входе, с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если количество очищенных героев и очищенных пленников равно числу героев плюс 1, зачитайте вслух следующее:

Жрица была права: пламя ДЕЙСТВИТЕЛЬНО причиняет боль. Но когда вы выходите из огня, вы чувствуете себя полностью свободным от боли в первый раз с тех пор, как вы вошли в Земли Туманов. Даже ваши шрамы исчезли; вы полностью обновлены.

«Достаточно, - хрипит мощный голос снаружи Купели. - Ты подводишь Мастера на каждом шагу. Я сам передам наследие Киндризула, и ты вернёшься к своему вечно бесполезному существованию». Вы бежите ко входу в Купель, чтобы увидеть Ардуса Экс'Эребуса, собирающего заметки и образцы Зариэль. Он бросает на вас взгляд, его глаза горят нечестивым огнём. «Обрушьте пещеру, - рычит рыцарь смерти. - Погребите их в ней». Его солдаты начинают сносить камни вокруг вас, блокируя ваш побег, и Ардус уходит в туманы.

Герои победили!

Если 5 пленников были трансформированы или если каждый герой сбит с ног, зачитайте вслух следующее:

Вы изо всех сил прорываетесь вперёд, отчаявшись очистить этих несчастных, но все бесполезно. Сами пленники обращаются против вас, когда магия Зариэль завершает их трансформацию. Ваши попытки очистить себя прерваны прибытием рыцаря смерти Ардуса Экс'Эребуса. «Вы хорошо потрудились. Вы создали новый Легион для армии Мастера, тот, которым я буду командовать». Ардус сжимает бронированный кулак, и вновь созданные солдаты его легиона становятся в строй, ожидая приказов с остекленевшими глазами. Вы видите все больше «солдат», выходящих из скрытых мест, не все из них люди. Зариэль явно работала здесь дольше, чем вы думали.

«Пришло время испытать мою новую армию», - хрипит Ардус. «Мы идём на Ротфелд, а затем на Терринот. Мы поставим лордов Дакана на колени». Сказав это, он отбывает вместе со своей армией.

«Ну что? - спрашивает Зариэль. - Разве вы не собираетесь его остановить?» Она исчезает в тумане, почти улыбаясь.

Властелин победил!

Если герои победили, перейдите к столкновению 2А, иначе перейдите к столкновению 2Б

МОНСТРЫ

Ардус Экс'Эребус. Творцы плоти. Обездоленные. Служители костей. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Герои размещают свои фигурки на красные клетки.

Поместите Ардуса Экс'Эребуса и вожака творца плоти на лестнице в башню, обездоленных на берегу ручья, служителей костей в библиотеке. Приспешники творцов плоти и открытые группы во время подготовки на поле не выходят.

Вожак творец плоти — это библиотекарь. Добавьте +3 за каждого героя к его Здоровью.

Поместите 1 жетон горожанина как показано — это информатор.

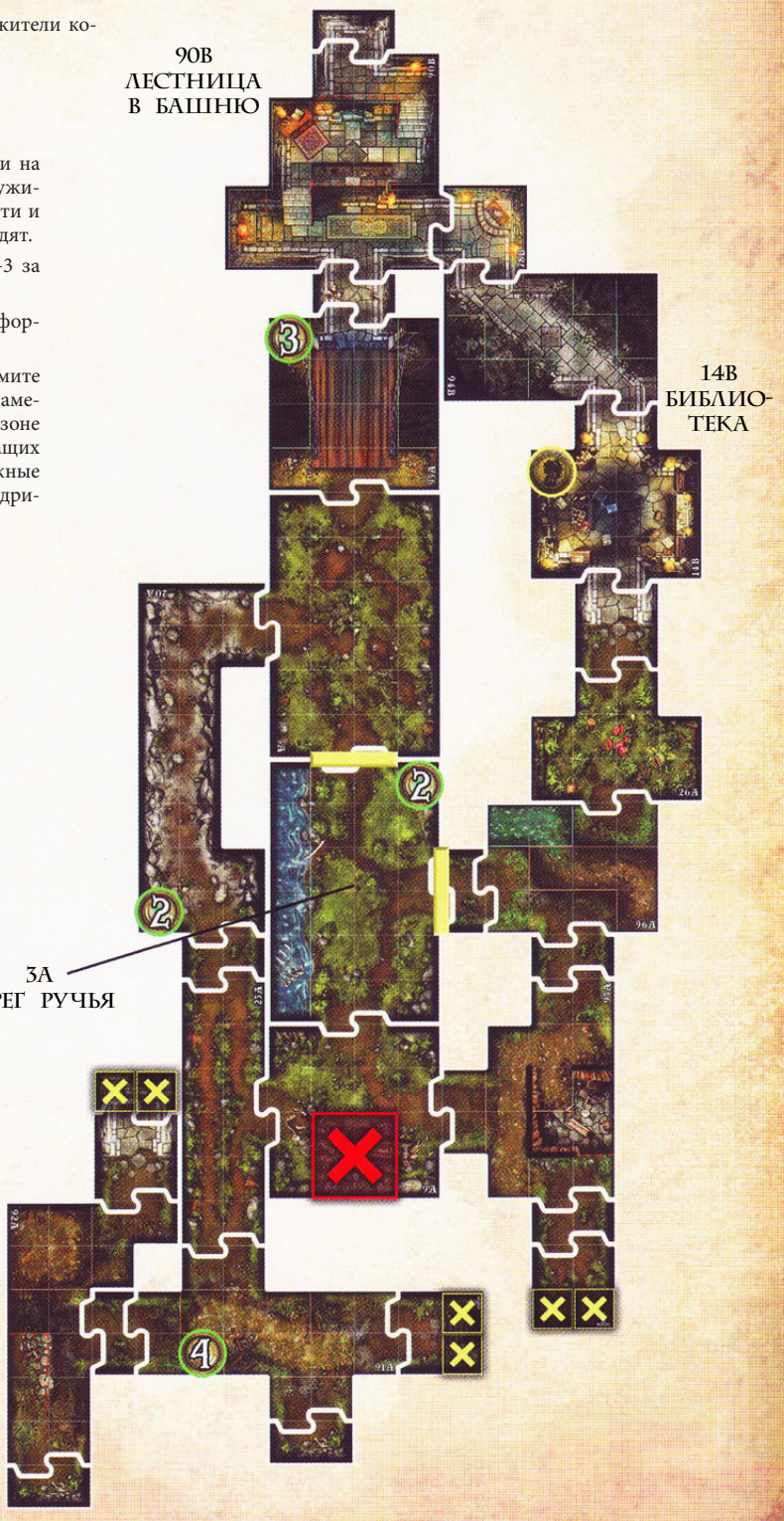
Возьмите 3 красных жетона задач и отложите их. Возьмите 2 синих и 1 дополнительный красный жетон задачи и замешайте их вместе. Разместите их лицом вниз в игровой зоне Властелина. Ни один игрок не должен знать цвета лежащих лицом вниз жетонов. Синие жетоны задач — это ложные документы. Красный жетон задачи — это наследие Киндризула.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ИНФОРМАТОР

ЛОЖНЫЙ ДОКУМЕНТ

НАСЛЕДИЕ КИНДРИЗУЛА



После того, как вы выбрались из завала, вы выслеживаете Ардуса и его войско до обваливающегося замка на краю долины Рох. Вы видите возвышающуюся библиотеку, о которой заботятся скачущие резвящиеся гротескные создания, сортируя тома в переплёте из человеческой кожи и чего ещё похуже. Легион скелетных писарей копирует многие и многие свитки с мистическими формулами.
Завидев вас, Ардус подхватывает футляр со свитком, вырезанный из берцовой кости, покрытой чеканной бронзой на обоих концах. «Вы», - хрипит он, швыряя свиток в руки одного из гротескных существ. «Передай это Мастеру. Не останавливайся ни перед чем». Затем он поворачивается к вам лицом. «Все остальные, убейте их всех!»
Когда вы бросаетесь на перехват посланнику Ардуса, вы видите одинокую фигуру, высовывающуюся из окна с затравленным взглядом. Она жестами пытается привлечь ваше внимание, затем отступает обратно в замок, прежде чем Ардус её замечает. Ловушка, или быть может у вас есть союзник внутри?

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Пока библиотекарь находится на Лестнице в башню, добавьте +1 Здоровья за каждого героя каждому приспешнику творцу плоти.

Каждый раз, когда герой заканчивает свой ход рядом с информатором, он может пройти проверку на или . Если он проходит проверку, он может перевернуть 1 жетон задачи лицом вниз. Первый раз, когда он это делает, зачитайте вслух следующее:

«Я была человеком однажды, - стонет женщина. Вы понимаете, что теперь у неё три руки, а её ноги искривлены и укорочены. «Узы Мастера связывают нас, его воля поглощает нас. Я буду жить вечно, но это не жизнь. Вы не можете позволить ему поработить ещё больше невинных».

НАСЛЕДИЕ КИНДРИЗУЛА

Каждый раз, когда Властелин помещает приспешника творца плоти на карту как подкрепление (см. Подкрепления), он случайным образом помещает 1 жетон задачи из своей игровой области на базу этого творца плоти; этот творец плоти теперь несёт данный жетон задачи.

Если творец плоти, несущий жетон задачи, побеждён, то его жетон задачи открывается. Если его жетон задачи - ложный документ, скиньте его и замешайте один из отложенных красных жетонов задачи в жетоны задачи, лежащие лицом вниз в игровой зоне Властелина.

Если его жетон задачи - наследие Киндризула, замешайте его обратно в жетоны задачи, лежащие лицом вниз в игровой зоне Властелина. Затем Властелин помещает 1 открытую группу либо в библиотеке, либо на лестнице в башню.

Если творец плоти, несущий жетон задачи, входит на жёлтую клетку, раскройте этот жетон задачи. Если этот жетон задачи является ложным документом, скиньте его и замешайте один из отложенных красных жетонов задачи в жетоны задачи, лежащие лицом вниз в игровой зоне Властелина. Если жетон задачи был наследием Киндризула, то наследие защищено (см. «Победа»).

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина он может поместить 1 приспешника творца плоти на лестнице в башню (см. «Наследие Киндризула»), игнорируя предел групп.

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 служителя костей в библиотеке и 1 обездоленного на берегу ручья с учётом предела групп.

ПОБЕДА

Если Ардус Экс'Эребус и библиотекарь побеждены, зачитайте вслух следующее:

Извращённый библиотекарь делает свой последний вздох у ваших ног, а Ардус изо всех сил пытается встать. «На протяжении веков я служил воле Мастера, - хрипит он, его дыхание звучит тяжело для того, у кого нет лёгких. - Я не могу остановиться. Я не знаю другого пути. Все, что когда-то было мной, исчезло. Я и хозяин, и раб, связан сверху и снизу». Он делает шаг к вам, изо всех сил пытаясь держать топор в своих сломанных костлявых пальцах: «Если вы найдёте свободу, освободите меня. Прикончите меня».
Вы поднимаете своё оружие и делаете это. Ардус кричит в последний раз, его тело воспламеняется белым огнём, большие черные чешуйки пепла и кости развеваются в тумане, и его не стало, его армия разбита. Ротфелд в безопасности. Вы свободны. Вы разворачиваетесь, чтобы покинуть это место.

Герои побеждают в кампании!

Если Наследие Киндризула защищено, зачитайте вслух следующее:

Окружённые войсками Ардуса, вы можете только наблюдать в отчаянии, как гротескный посланник выкарабкивается из долины и отправляется вглубь Земель Туманов. Вы его никогда не поймаете.

«С наследием Киндризула и... уточнениями Зариэль, - хрипит Ардус, наблюдая, как его посланник убегает. - Мастер, наконец, сможет сделать то, что всегда ускользало от него. Больше не будут сокращаться ряды моего Смертоносного Легиона, новые рыцари смерти будут созданы. Его армия будет сильнее, чем когда-либо прежде, даже сильнее, чем при рождении его великой силы». Рыцарь смерти обращается к вам, ярость горит в глазницах: «Почему вы не остановили меня? Теперь от воли Мастера никогда не будет избавления. Никогда не будет свободы от этих уз». Он поднимает топор, а затем опускает его.

«Идите, - плюётся он, - будьте глашатаями разрушения мира. Это не имеет значения. Через год, или десятилетие, или столетие, Вайкар Бессмертный, наконец, исполнит свои честолюбивые замыслы. И вы пойдёте дальше, зная, что вы могли остановить его, но потерпели неудачу».

Властелин побеждает в кампании!

МОНСТРЫ

Ардус Экс'Эребус. Волочащиеся колоссы. Зомби. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

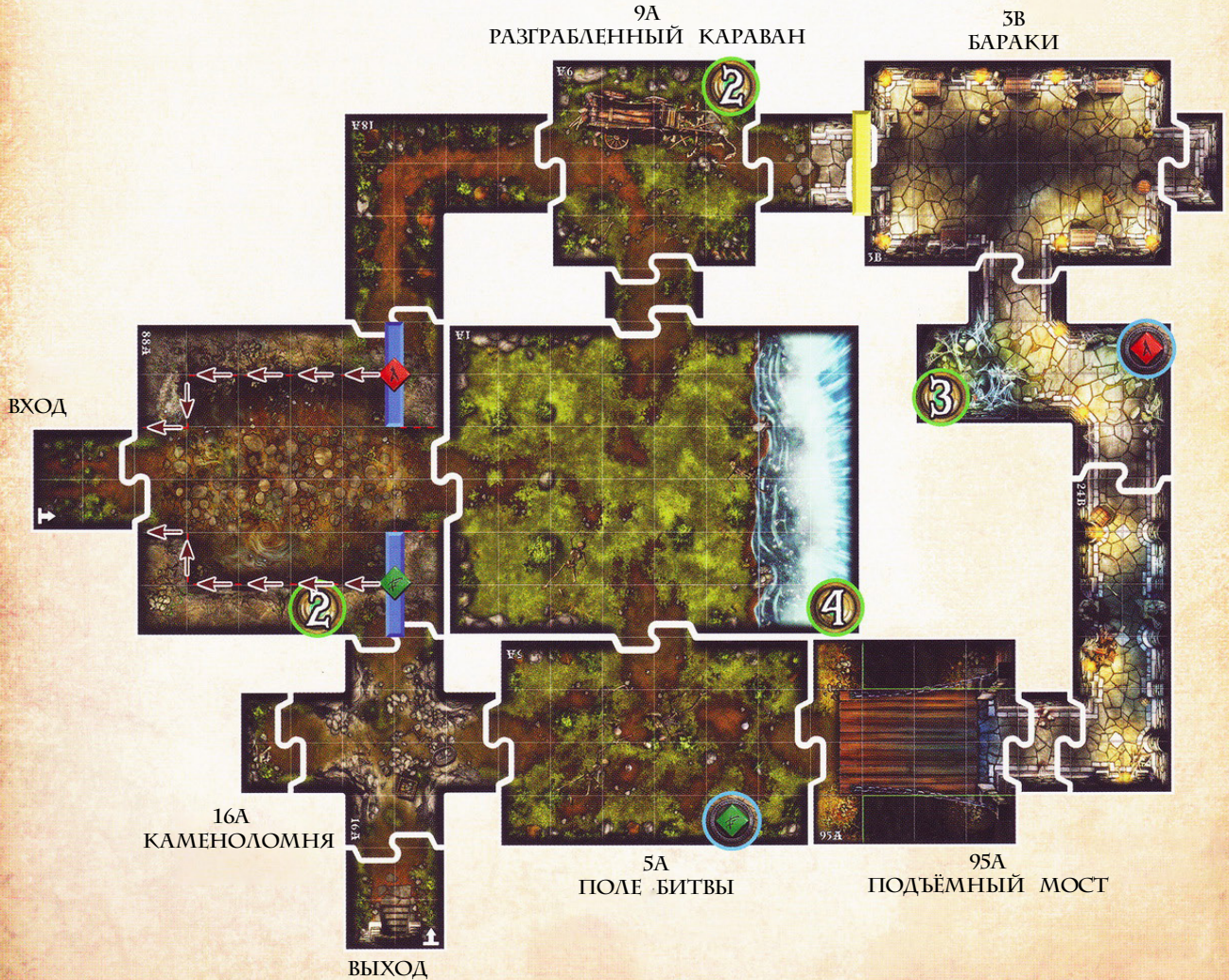
Поместите Ардуса Экс'Эребуса и волочащихся колоссов на разграбленный караван, зомби на поле битвы, 1 открытую группу в бараки. Эта группа активна. Оставшаяся открытая группа во время подготовки на поле не выходит. Поместите жетон задачи лицом вниз на карточке этой группы; эта группа неактивна.

Поместите 1 красный и 1 зелёный жетон задачи лицом вниз как показано – это неактивные рычаги мельницы.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

РЫЧАГИ МЕЛЬНИЦЫ

НЕАКТИВНАЯ ОТКРЫТАЯ ГРУППА



«Вода, - говорит Зариэль, - мощная сила, которая приносит жизнь и забирает её. Она смывает тьму, как осязаемую, так и магическую, если эта магия родилась недавно». Её превращение из заклятого врага в загадочного доброжелателя очень подозрительно, но она путешествует в туманах, как ей заблагорассудится, и её помощь пока что была полезной. Она привела вас на холм, под которым собралась армия Ардуса Экс'Эребуса.

Они маршируют на Ротфелд, но должны пройти под древней мельницей, вероятно сделанной гномами. Её водопроводная система не только по-прежнему работает, но и может запечатать долину, чтобы нежить не могла сбежать, а затем направить в неё реку. Получившийся потоп уничтожит новую армию Ардуса, и, если Зариэль говорит правду, смоет оскверняющую их магию. Очевидно, вы не можете сражаться с ними сами, не со всеми сразу. Будут ли они резать людей из Ротфелда или превращать их в новых солдат Вайкара, вы понятия не имеете, но в любом случае их нужно остановить.

Вы стараетесь откинуть свои чувства, с мрачной решимостью спускаясь вниз по склону. Ваши действия будут иметь свою цену. Ротфелд также находится в пределах долины. Перенаправление реки затопит и город тоже, убив всех в нём... и, возможно, вас самих.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый раз, когда монстр заканчивает движение так, что все клетки, которые он занимает находятся на выходе, Властелин берет 1 жетон усталости за каждую клетку, занятую базой этого монстра, и затем убирает его с карты. Если монстр заканчивает своё движение так, что только частично занимает выход, то он не убирается с карты и жетоны усталости не берутся.

ЗАПЕЧАТАТЬ ДОЛИНУ

В начале каждого хода Властелина рычаги мельниц могут стать активными или неактивными. Если около неактивного рычага находится больше героев, чем монстров, то переверните этот рычаг лицом вверх; этот рычаг мельницы теперь активен. Если около активного рычага находится больше монстров, чем героев, то переверните этот рычаг лицом вниз; этот рычаг мельницы теперь неактивен.

Затем за каждый активный рычаг мельницы, переместите соответствующую старую стену на 1 клетку ближе к выходу, как показано стрелочками; не поворачивайте старые стены. Герои двигают каждую фигурку, через которую двигается стена, на ближайшую пустую клетку, через которую не двигалась стена.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого хода Властелина он может поместить 1 волочащегося колосса в бараках, с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина он может поместить 1 зомби на Каменоломню и 1 зомби на разграбленный караван, с учётом предела групп.

В конце каждого хода Властелина, если на карте нет монстров из активной открытой группы, переместите жетон задачи с карточки неактивной открытой группы на карточку активной открытой группы. Эти две группы меняют свой статус; активная до этого группа становится неактивной, а неактивная до этого группа становится активной. Властелин помещает новую активную открытую группу либо на подъёмный мост, либо на бараки.

ПОБЕДА

Если обе старые стены рядом с выходом, зачитайте вслух следующее:

Последний затвор встаёт на своё место, и почти сразу вода начинает подниматься. «Что вы наделали? - хрипит Ардус Экс'Эребус. - Вы думаете мои солдаты могут быть остановлены простой плотиной? Никакой барьер не может помешать Мастеру...» Его речь обрывается, когда на него внезапно обрушивается огромная масса воды, сметая все на своём пути.

Вы выкарабкиваетесь в безопасное место, едва успевая выбраться из долины вовремя. С высоты вы наблюдаете, как огни Ротфелда гаснут один за другим. Наконец, воды лежат неподвижно.

Все кончено. Вы произносите молитву за умерших Ротфелда и поворачиваетесь, чтобы уйти.

Герои побеждают в кампании!

Если Властелин имеет 15 жетонов усталости в своей игровой зоне или если каждый герой и подвержен порче, и сбит с ног, зачитайте вслух следующее:

Яркий свет зажигается на горизонте, как рассвет, но слишком ранний и не на той стороне неба. Ротфелд горит.

«Вперёд», - ревёт Ардус. «Это рассвет новой эпохи Мастера! Вперёд, к славе или к окончательной смерти!» Ему отвечает могучий рёв потрёпанных и гнющих глоток его солдат.

Пока его солдаты маршируют, Ардус поворачивается к вам. «Мы отправимся в путь и принесём смерть городам и царствам людей. Мой Мастер получит то, чего так желает. Мир будет гореть, но он получит его. Вы могли остановить это. - он шагает вперёд, и его скрипучий голос срывается, - Вы могли остановить меня. Но я все ещё ловушке. II вы также обречены». Он поворачивается, чтобы уйти. Вы потерпели неудачу.

Властелин побеждает в кампании!

Ржавеющие оковы
Замок Далибор
Каменоломня
В поисках святилища
Память неупокоенных
Охотник Легиона
Нечестивые узы
Финал
Деревня Ротфелд
Свобода от плоти
Бригадир
Залы Фетры