

DESCENT:™

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



LABYRINTH OF RUIN™

RULES AND QUEST GUIDE

ВСТУПЛЕНИЕ

Руины города древнего народа Сидании, погибшей цивилизации на окраинах Терринота, полны тайн и опасностей. Мерзкие существа преследуют героев на каждом шагу, но могущественные союзники проведут их через извилистые лабиринты диких земель и разрушенные городские кварталы.

В лабиринте развалин это расширение для игры **Descent: Journeys in the Dark Second Edition**, позволяющее героям набраться опыта в новой эпической кампании. Также в это расширение добавлены новые герои, монстры классы и многое другое.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- Книга правил/приключений
- 4 фигурки героев
- 13 фигурок монстров, в том числе:
 - 4 Гоблина-Ведьмака; 3 бежевых и 1 красный
 - 4 Волукрикса-Разорителя; 3 бежевых и 1 красный
 - 3 Змея-Падальщика; 2 бежевых и 1 красный
 - 2 Арахиды; 1 бежевый и 1 красный
- 2 шестигранных зелёных кубика силы
- 3 пластиковых подставки
- 4 Листа героев
- 77 маленьких карт, в том числе:
 - 43 Карты классов
 - 11 Карт товаров Акта I
 - 10 Карт товаров Акта II
 - 4 Карты состояния
 - 3 Карты артефактов
 - 6 Карт навыков союзников
- 42 больших карты, в том числе:
 - 19 Карт Властелина
 - 8 Карт монстров
 - 5 Карт пособников
 - 2 Карты союзников
 - 8 Карт событий
- 109 жетонов, в том числе:
 - 18 фрагментов поля (локаций)
 - 4 жетона пособников
 - 2 жетона союзников
 - 8 жетонов эликсиров
 - 20 жетонов порчи
 - 1 жетон компаньона Волка
 - 3 жетона зарослей
 - 5 жетонов состояния
 - 7 жетонов объектов
 - 1 жетон Солнечного камня
 - 20 жетонов повреждений
 - 20 жетонов усталости

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе подробно описаны различные компоненты игры.

ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

Герои и монстры из этого расширения представлены на игровом поле пластиковыми фигурками.



ЗЕЛЁНЫЕ КУБИКИ СИЛЫ

Это расширение добавляет новый тип кубиков: зелёные кубики силы. На них распространяются те же самые правила, что и для красных и жёлтых кубиков силы.



ЛИСТЫ ГЕРОЕВ

Каждый Лист героя содержит всю информацию, необходимую игроку для игры выбранным героем.



КАРТЫ КЛАССОВ

Эти карты разделены на четыре колоды, которые представляют четыре различных класса героев, включённых в это расширение: Алхимик, Повелитель зверей, Чернокнижник и Кладоискатель. Каждая колода содержит все навыки и стартовую экипировку для этого класса.



КАРТЫ ТОВАРОВ

Эти карты добавляются в существующие колоды и представляют собой различные предметы экипировки, которые герои могут найти или приобрести во время игры. Они разделены на товары Акта I и товары Акта II.



КАРТЫ СОСТОЯНИЯ

Эти карты описывают правила нового состояния: Проклят.



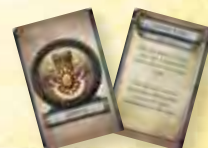
КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Карты артефактов представляют собой сильные и уникальные предметы, которые могут быть найдены в режиме кампании.



КАРТЫ НАВЫКОВ СОЮЗНИКОВ

Эти карты представляют собой могущественные умения, которые могут получить персонажи-союзники в режиме кампании.



КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Эти карты представляют собой новую колоду базовых Карт Властелина. Кроме этого добавлены две универсальных карты, которые также как и Карты-Награды доступны Властелину в режиме кампании.



КАРТЫ МОНСТРОВ

Каждый монстр из этого расширения имеет соответствующую Карту монстра для Акта I и Акта II, содержащую всю, относящуюся к монстрам, информацию.



КАРТЫ ПОСОБНИКОВ

Эти карты содержат всю информацию о новых пособниках. Для каждого пособия есть карта Акта I и Акта II.

КАРТЫ СОЮЗНИКОВ

Эти карты содержат всю информацию о новых союзниках. Союзники это уникальные для кампании «В лабиринте развалин» персонажи, которые могут присоединиться к героям в их приключениях.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Эти карты определяют, какие события произошли с героями во время путешествия в режиме кампании.

ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

Эти фрагменты представляют собой различные локации, исследуемые героями во время игры. Каждое приключение имеет уникальную раскладку, в которой используются их различные комбинации. Все фрагменты двусторонние, одна сторона изображает локации в помещении, а другая – на открытом воздухе.



ЖЕТОН СОЛНЕЧНОГО КАМНЯ

Этот жетон представляет собой могущественный артефакт, используемый в режиме кампании «В лабиринте развалин».



ЖЕТОНЫ УСТАЛОСТИ И ПОВРЕЖДЕНИЙ

Эти жетоны отображают количество повреждений и усталости, полученных героями во время приключения. Жетоны повреждений также используются для отображения повреждений, полученных монстрами, пособиями и союзниками.



СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ В ЛАБИРИНТЕ РУИН

Все карты и листы этого расширения отмечены специальным символом (см. рисунок), который позволит легко разделить эти компоненты от компонентов базовой игры.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАСШИРЕНИЯ

В этом разделе описывается, как добавить правила и компоненты этого расширения в базовую игру.

Перед началом игры все игроки должны договориться, какие из расширений будут добавлены. При игре с этим расширением, если не указано иначе, игроки используют все его компоненты. Это означает, что игроки имеют доступ к новым героям, классам, предметам, событиям во время путешествия, монстрам и Картам Властелина. Просто смешайте компоненты *В лабиринте развалин* с соответствующими компонентами базовой игры (см. «Подготовка расширения» далее).

Новые Карты пособников, артефактов, союзников и навыков союзников **используются только**, если это оговаривается правилами приключений данного расширения.

При использовании нескольких расширений просто смешайте соответствующие компоненты. Например, игроки должны перемешать Карты товаров из этого расширения с такими же картами базовой игры, а также с такими же картами всех используемых расширений.

Расширение *В лабиринте развалин* включает в себя новую кампанию, которая может быть разыграна вместо кампании «Руна Тени» базовой игры. Перед началом кампании игроки должны решить, какую кампанию играть, и какие расширения добавить. Все компоненты выбранного расширения доступны для использования на протяжении всей кампании.

ПОДГОТОВКА РАСШИРЕНИЯ

Перед игрой с этим расширением аккуратно выдавите все жетоны и фрагменты поля из картонных листов. Затем выполните следующее:

1. **Добавьте новые карты:** добавьте все Карты товаров и Карты путешествий расширения в соответствующие колоды.
Возьмите Карты новых классов, состояния, Властелина и монстров и добавьте их в колоды доступных карт. Эти карты разыгрываются также как и их аналоги из базовой игры.
2. **Отложите Карты кампании:** Отложите в сторону Карты пособников, артефактов, союзников и навыков союзников из этого расширения. Они используются только, если вы играете кампанию «В лабиринте развалин».
3. **Добавьте другие компоненты:** Добавьте зелёные кубики силы, Листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и фрагменты поля из этого расширения к соответствующим компонентам базовой игры.

ЖЕТОНЫ ПОСОБНИКОВ

Эти жетоны представляют на игровом поле пособников. Изображение на жетоне совпадает изображением на карте соответствующего пособия.

ЖЕТОНЫ СОЮЗНИКОВ

Эти жетоны представляют на игровом поле союзников. Изображение на жетоне совпадает изображением на карте соответствующего союзника.

ЖЕТОНЫ КЛАССОВ

Эти жетоны используются с представленными в этом расширении новыми классами и представлены жетонами эликсиров для Алхимика, жетоном компаньона для Повелителя зверей и жетонами порчи для Чернокнижника.

ЗАРОСЛИ И ПЛАСТИКОВЫЕ ПОДСТАВКИ

Эти жетоны аналогичны дверям и вставляются в пластиковую подставку. Заросли представляют собой препятствия, через которые можно пройти, но блокирующие ЛВ.

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

Эти жетоны соответствуют Карте состояния «Проклят» и используются для обозначения получивших это состояние монстров.

ЖЕТОНЫ ОБЪЕКТОВ

Эти жетоны отмечают местоположение объектов на поле. Их обратные стороны окрашены в разные цвета для использования в определённых приключениях.

ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ В ЛАБИРИНТЕ РАЗВАЛИН

В этом разделе описывается, как добавить правила и компоненты расширения в базовую игру. Важно отметить, что все правила из этого раздела должны всегда использоваться при игре с расширением *В лабиринте развалин*.

НОВЫЙ КУБИК СИЛЫ

Зелёный кубик силы, добавленный в это расширение, используется также как красный и жёлтый кубики силы. Некоторые виды оружия и умения требуют броска зелёного кубика силы.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В состав расширения входят 19 приключений, которые вы найдёт в Книге приключений в конце этой Книги правил. Во время шага 1 общей подготовки, эти приключения добавляются к списку доступных приключений. Они состоят из одного или двух столкновений и могут быть связаны в единую кампанию (см. «Правила кампании «В лабиринте развалин» на стр. 5).

Если приключения Акта II этого расширения играют отдельно от кампании «В лабиринте развалин», то игроки должны использовать правила эпической игры, напечатанные на стр. 19 базовой Книги правил. Также их необходимо играть на экспертном уровне.

НОВЫЕ КЛАССЫ

Это расширение добавляет 4 новых класса к классам героев базовой игры (по одному каждого архетипа). Это Алхимик (Целитель), Повелитель зверей (Воин), Чернокнижник (Маг) и Кладоискатель (Разведчик). Игроки-герои могут выбрать эти классы в шаге 2 «Выберите героев» во время подготовки героев.

ЖЕТОНЫ ЭЛИКСИРОВ

У Алхимика есть несколько навыков, связанных с Жетонами эликсиров. Эти жетоны используются только с классом Алхимик. Если игрок выбирает этот класс во время подготовки героев, то он кладёт жетоны эликсиров в запас рядом со своей игровой зоной.



Каждый раз, когда игроку предписывается получить один жетон эликсира, он берёт один жетон из запаса и кладёт его на свой Лист героя. Каждый раз, когда игрок сбрасывает Жетон эликсира, он убирает его со своего Листа героя и кладёт обратно в запас. Жетоны эликсиров остаются лежать на Листах героев в перерывах между столкновениями, но сбрасываются в конце приключения. Количество жетонов эликсиров на Листе игрока ограничено только их запасом.

Любой герой, обладающий жетоном эликсира, может сбросить его в любой момент своего хода, чтобы исцелить повреждения. В качестве напоминания это умение напечатано на Карте класса Алхимик «Сварить эликсир». Сбрасывая жетон эликсира, герой бросает 1 красный кубик силы и исцеляет выпавшее количество ♥. Герой без сознания не может в свой ход сбросить жетон эликсира.

Герои могут обмениваться жетонами эликсиров, следуя обычным правилам обмена, напечатанным на стр. 15 базовой Книги правил.

ЖЕТОНЫ ПОРЧИ

У Чернокнижника есть несколько навыков, связанных с жетонами порчи. Эти жетоны используются только с классом Чернокнижник. Если игрок выбирает этот класс во время подготовки героев, то он кладёт жетоны порчи в запас рядом со своей игровой зоной.



Наведя с помощью Карты класса на монстра порчу, Чернокнижник в качестве напоминания об этом кладёт рядом с картой этого монстра жетон порчи. Монстр, у которого есть хотя бы один такой жетон, считается **МОНСТРОМ С ПОРЧЕЙ**. Количество жетонов порчи, которое может иметь монстр, ограничено только их запасом.

Герой, атакующий монстра с порчей, после броска кубиков может сбросить один или несколько жетонов порчи с этого монстра. За каждый сброшенный жетон выбранный монстр получает одно дополнительное повреждение. В качестве напоминания это умение напечатано на Карте класса Чернокнижник «Навести порчу».

НОВАЯ КОЛОДА ВЛАСТЕЛИНА

Некоторые из добавленных в это расширение Карт Властелина образуют альтернативную колоду из 15 базовых карт. Эти карты отмечены символом расширения *В лабиринте развалин* и имеют надпись «Базовая II». Этой альтернативной колодой можно заменить аналогичную колоду базовой игры.

Перед началом кампании игрок-Властелин может выбрать, какую колоду он будет использовать. Он не может смешивать базовые карты из разных колод. После выбора базовой колоды он просто возвращает все остальные базовые Карты Властелина в коробку с игрой, а выбранные перемешивает, чтобы создать свою колоду.

Многие из этих новых Карт Властелина, будучи сыгранными на определённый архетип героя, производят дополнительный эффект. Название этого архетипа и производимый эффект напечатан на этих картах. Если такая карта играет на принадлежащего к этому архетипу героя, то в **дополнение** к обычному эффекту карты на него оказывает действие и эффект для этого архетипа.

Некоторые из Карт Властелина не имеют стоимости в очках опыта и содержат надпись «Награда». Эти карты доступны только как награды за победу в определённых приключениях. Когда Властелин получает одну из этих карт, он добавляет её в свою колоду также как и обычную приобретённую им карту.

НОВЫЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Некоторые из новых Карт событий, входящих в это расширение, позволяют героям выбрать героя, соответствующего определённому архетипу, и сохранить эту Карту событий в его игровой зоне. Если героев с таким архетипом нет, карта сбрасывается, и игроки продолжают разыгрывать следующую иконку путешествия. Если герой с таким архетипом есть, карта кладётся в его игровую зону и впоследствии может быть сброшена для активации её события. Если в конце приключения Карта событий всё ещё будет находиться в игровой зоне игрока, её нужно замешать обратно в колоду событий.

ВОЗВЫШЕНИЕ

Возвышение обозначается красной пунктирной линией вдоль границ определённых клеток. Эти линии, называемые линиями возвышения, блокируют движение, но не блокируют ЛВ. Персонаж не может двигаться через эту линию, но он может прокладывать через неё ЛВ.



Соседние клетки, разделённые линией возвышения, продолжают считаться соседними. Однако, если персонаж объявляет Ближнюю атаку, направленную против персонажа, находящегося по другую сторону от линии возвышения, **последний добавляет к своему броску на защиту один чёрный кубик защиты**. Если атака имеет свойство «Выпад», то этот кубик не добавляется.

Линии возвышения блокируют движение больших монстров. Однако в конце движения больших монстров или при прерывании этого движения фигурка большого монстра может быть поставлена на клетки с линиями возвышения, так как эти клетки являются пустыми. Например, большой монстр может занимать две пустые клетки, разделённые линией возвышения. Персонаж с умением «Полёт» может передвигаться через линии возвышения.

ЗАРОСЛИ

Это расширение включает в себя несколько новых объектов называемых ЗАРОСЛИ. В приключениях заросли устанавливаются также как и двери, а в Книге приключений они и изображены в виде зелёных дверей. Персонажи не могут прокладывать через заросли ЛВ. Не смотря на то, что соседние клетки, разделённые зарослями, продолжают считаться соседними, персонажи не могут атаковать через них. Кроме того игроки могут считать клетки через заросли при подсчёте клеток при применении навыков и умений. Большие монстры не могут занимать две, разделённые зарослями, клетки.



Персонаж может выполнить действие Открыть/Закрыть дверь, чтобы удалить одни соседние с ним заросли с игрового поля и убрать их в коробку с игрой. В этом случае данное действие считается действием Открыть дверь.



ПРАВИЛА КАМПАНИИ

«В ЛАБИРИНТЕ РАЗВАЛИН»

Мечты о богатстве и славе, любовь к диким землям и старым тайнам привели вас на окраины Терринота, в окрестности разрушенного города Сидании. Мало что известно об этом месте и о населявшем его народе, а сказания и легенды не говорят ничего кроме огромной его привлекательности для опытных искателей приключений.

Дурное предчувствие охватывает вас, когда вы обнаруживаете растерзанные останки данворрской экспедиции, посланной в эти земли. Мёртвые и сожжённые тела этих исследователей как будто служат предостережением. Нужно поскорее попасть к каравану из Пилии, который вот уже несколько недель как расположился торговым лагерем недалеко от дороги.

Судьба экспедиции заставляет вас вспомнить множество тёмных слухов, связанных с таинственным городом. Зловещие силы, ужасная магия и черное зло привели Сиданию к падению. Впрочем, может это лишь суеверия? Раскроете ли вы секреты погибшего города или эта ужасная кровавая картина предвещает и ваш конец?

В этом расширении вашему вниманию представляется новая кампания для базовой игры, названная «В лабиринте развалин». Эта кампания подчиняется большинству правил базовой кампании «Руна Тени». Нижеследующие правила описывают все изменения от правил кампании, найденных на стр. 19-22 базовой Книги правил.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Для кампании «В лабиринте развалин» используется новая карта кампании. Все путешествия совершаются в соответствии с картой кампании, расположенной на последней странице этой Книги правил. Если вы играете кампанию «В лабиринте развалин», **то герои всегда должны начинать своё путешествие из локации Лагерь каравана** на карте кампании, маршруту до места следующего приключения.

ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В общей сложности в кампании «В лабиринте развалин» игрокам предстоит разыграть 9 приключений. Кампания начинается с Вступления «Губительный шёпот». Остальные приключения выбираются в соответствии с журналом кампании на стр. 8 этой Книги правил. Игроки должны сделать себе ксерокопию этого журнала или распечатать его с официального сайта компании Fantasy Flight Game's (www.fantasyflightgames.com).

АКТ I

Игроки ограничены в выборе приключений Акта I кампании «В лабиринте развалин». После завершения Вступления его победитель выбирает в качестве следующего приключения или «Предсказанную встречу» или «Воровскую честь». Эта возможность показана стрелками, соединяющими эти приключения с Вступлением. После завершения розыгрыша одного из указанных приключений его победитель выбирает одно из двух доступных приключений, напечатанных под ним в журнале кампании. Доступные приключения также соединены с завершённым приключением стрелками.

Игроки могут заметить в журнале кампании два повторяющихся приключения Акта I. Приключения «Ярость бури» и «Возвращение из мёртвых» всегда доступны для выбора в Акте I кампании, независимо от того, какое из приключений было выбрано после Вступления.

ИНТЕРЛЮДИЯ

Интерлюдия это особое приключение, которое отмечает переход от Акта I к Акту II. После завершения трёх приключений Акта I, следующим приключением должна быть выбрана Интерлюдия. Существует две различных Интерлюдии, и какую из них выбрать определяет победитель последнего приключения Акта I. Победитель третьего приключения Акта I выбирает одну из двух Интерлюдий, указанных в журнале кампании. Интерлюдия считается приключением Акта I.

АКТ II

После завершения Интерлюдии кампания переходит к Акту II. Сразу же выполните все действия, напечатанные на стр. 22 базовой Книги правил.

Победитель Интерлюдии выбирает, какое из приключений Акта II будет разыграно первым. После каждого приключения Акта II его победитель выбирает, какое приключение будет разыгрываться следующим. При выборе приключения Акта II игроки могут выбрать любое из ещё не разыгранных в этой кампании приключений Акта II. После завершения трёх приключений Акта II наступает время Развязки. Игроки выполняют одну фазу кампании, а затем герои путешествуют к месту последнего приключения, чтобы определить окончательного победителя кампании!

РАЗВЯЗКА

Кампания заканчивается захватывающим приключением, называемым Развязкой. Как и в случае с Интерлюдией, существует две различных Развязки. Если герои победили в приключении «Склонить чашу весов» Акта II, то тогда игроки должны выбрать в качестве Развязки приключение «Проблеск надежды». Иначе игроки должны выбрать в качестве Развязки приключение «Бесконечная ночь». Развязка считается приключением Акта II.

ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ АКТА I



После победы во Вступлении, игроки-герои могут выбрать, какое из приключений Акта I будет разыгрываться следующим. Посмотрев на приключения, соединённые стрелкой с Вступлением, они видят, что для продолжения кампании в качестве следующего приключения они могут выбрать или «Предсказанную встречу» или «Воровскую честь».

Герои выбирают следующим приключением «Предсказанную встречу». После завершения этого приключения его победитель может сделать выбор между «Вернуть былую славу» и «Яростью бури», так как именно эти приключения соединены стрелками с завершённым приключением.

«Гробница Барриса» и «Секреты в камне» не соединены стрелками с завершённым приключением и не доступны в этой кампании. Эти приключения связаны с историей Рейсена, узнать которую в этой кампании игроки не хотят. Так как герои решили следовать истории Серены, им придётся позже сыграть ещё одну кампанию, чтобы пережить историю другого союзника.

СОЮЗНИКИ

Это расширение включает в себя новый тип персонажей, которые могут присоединиться к героям во время их приключений и называемых **СОЮЗНИКАМИ**. Эти персонажи характерны для кампании «В лабиринте развалин» и могут быть введены в игру только посредством особых приключений. Подобно пособникам союзники представлены на поле жетонами союзников, но при этом считаются героями, если выступают в роли целей для умений героев, умений или атак монстров и Карт Властелина. Подобно героям союзники имеют набор характеристик и проходят проверки этих характеристик. Союзники считаются дружественными персонажами для героев и вражескими персонажами для монстров. На Картах союзников напечатаны их характеристики, умения, параметры и используемый для нападения или защиты набор кубиков.

ПРИБРЕТЕНИЕ СОЮЗНИКОВ

Игроки-герои могут получить союзника в качестве награды за победу в определённом приключении. Получая союзника, игроки-герои берут соответствующую карту и жетоны союзника и кладут их в свою игровую зону. В качестве напоминания о том, что у них есть союзник, в перерывах между игровыми сессиями в течение розыгрыша кампании игроки-герои должны хранить компоненты союзника вместе с компонентами своих героев.

НАВЫКИ СОЮЗНИКОВ

На протяжении розыгрыша кампании «В лабиринте развалин» герои будут иметь шанс улучшить навыки своих союзников. Получая навык для союзника как награду за победу в приключении, герои берут указанную Карту навыка союзника, связанную с их текущим союзником. Эта карта разыгрывается подобно Карте класса и на ней напечатано описание особого умения и действий, которые теперь доступны этому союзнику.



КАРТА
НАВЫКА СОЮЗНИКА

УПРАВЛЕНИЕ СОЮЗНИКАМИ

В определённых приключениях из этого расширения героям позволяет управлять своими союзниками. Об этом говорится в разделе «Подготовка» приключения. В одних приключениях сказано конкретно, каким союзником могут управлять герои. В других будет указано «Герои управляют своими союзниками», означающее, что герои управляют всеми союзниками, присоединившимися к ним во время кампании. Если приключение разыгрывается отдельно от кампании, герои могут выбрать, каким союзником они будут управлять. В начале приключения жетон союзника должен быть помещён рядом с героем.

В приключении, в котором игроки-герои управляют союзником, игроки-герои могут активировать союзника один раз за раунд до начала хода Властелина. Союзник должен быть активирован до или после того как герой завершит свой ход. Союзник не может быть активирован во время хода героя. После активации союзника игроки-герои переворачивают Карту союзника «лицом» вниз, обозначая, что этот союзник уже активировался в этом раунде.

Будучи активированным союзник может выполнить до двух действий. **Только одно из этих действий может быть действием Атаки.** Союзники могут выполнить следующие действия:

- **Движение:** Союзник передвигается на количество клеток, равное или меньшее его Скорости.
- **Атака:** Союзник атакует монстра. **Как и монстр, будучи активированным, союзник может атаковать только один раз.**
- **Привести в чувство:** Союзник восстанавливает здоровье потерявшему сознание герою в соседней клетке.
- **Действие союзника:** У союзников есть особые действия, отмеченные на Карте союзника или Карте навыка союзника символом . Если любое особое действие позволяет союзнику выполнить атаку, **то она считается тем единственным действием Атаки в эту активацию.**
- **Открыть/Закрыть дверь:** Союзник открывает или закрывает одну соседнюю с ним дверь.
- **Особое:** В некоторых приключениях союзники могут выполнить особые действия. Эти действия содержат упоминание «потратив 1 действие».

Союзники могут получать повреждения и получать любые состояния. Если союзник будет побеждён, то уберите жетон союзника с поля. Побеждённый союзник покидает игру до конца столкновения. В конце столкновения союзники восстанавливают все повреждения.

ЖЕТОН СОЛНЕЧНОГО КАМНЯ



Солнечный камень – это могущественный артефакт, уникальный для этого расширения. Наряду с Картой артефакта, он также представлен жетоном Солнечного камня. Если герой экипирован этим артефактом, его жетон кладётся на Лист этого героя. Если этот герой когда-либо будет побеждён, он должен положить жетон Солнечного камня в клетку, где это произошло, и отложить в сторону соответствующую Карту артефакта.

Потратив 1 действие герой или монстр могут поднять жетон Солнечного камня. Если это делает герой, то он кладёт его на свой Лист героя и получает Карту артефакта «Солнечный камень». Если это делает монстр, то положите этот жетон на подставку фигурки монстра. Если монстр с жетоном Солнечного камня будет побеждён, положите этот жетон в клетку, где это произошло.

Если к концу любого столкновения жетон Солнечного камня находится у монстра, артефакт возвращается в коробку с игрой, а Властелин получает Карту артефакта «Ярость солнца». Любой пособник может владеть артефактом «Ярость солнца» в дополнение к любым другим имеющимся у него артефактам, но он не роняет жетон Солнечного камня, если будет побеждён. Это исключение из обычных правил, которые ограничивают пособников в том, что один пособник может владеть только одним артефактом одновременно.

РАЗБОР КАРТЫ СОЮЗНИКА



Лицо



Рубашка

- Имя:** Здесь указывается имя союзника.
- Характеристики:** Здесь указываются характеристики союзника (Сила, Знания, Сила Воли, Внимательность).
- Умения:** Здесь указываются все умения союзника.
- Параметры:** Здесь указываются все параметры союзника (Скорость, Здоровье и Защита). Значения этих параметров зависят от количества героев в игре (представлены в виде серых силуэтов).
- Иконка типа атаки:** Эта иконка указывает тип атаки (Ближняя или Дальняя) союзника.
- Кубики:** Здесь указывается, какие кубики использует союзник во время атаки.
- Правила умений:** Здесь находится подробная информация обо всех умениях союзника.

CREDITS

Expansion design: Adam Sadler

Creative Content development: Rob Kouba, Daniel Lovat Clark, Justin Kempainen, Alex Davy, Brady Sadler, and Tim Uren

Editing & Proofreading: Brendan Weiskotten

Expansion Graphic design: Dallas Mehlhoff and Wil Springer

Descent: Journeys in the Dark Second Edition Graphic design: Dallas Mehlhoff

Graphic design Manager: Brian Schomburg

Art director: Andrew Navaro

Cover Art: Alex Aparin

Map Art: Henning Ludvigsen

Interior Art: Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David Griffith, Johannes Holm, Charlene Le Scanff, and Christina Vela

Production Manager: Eric Knight

Executive Game designer: Corey Konieczka

Executive Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Kaitlyn Bendt, Laura Bowman, Rachelle Brown, Rom Brown, Ben Burch, Jhonn Clements, Michael Combellick, Marcel Cwertetschka, Chris J Davis, Christopher Estelberger, Simon Forsbrook, Sean Joesbury, Stephen Kalmas, James Kniffen, Alena Koliander, Josh Lewis, Scott Lewis, Mai-Li Le, Jed McDonald, Isabella Mattasits, Darren Nakamura, Olivier Namet, Michael Powell, Ian Tollen, Chad Valente, James Voelker, Jason Walden, Collin Webster, Daryl Wilson, Galen Woltkamp-Moon, Stuart Woltkamp-Moon, Donnie Wood, Patrick Wood, Shannon Wood, and Jamie Zephyr

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark*, *Labyrinth of Ruin*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Visit Us on the Web

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Перевод: Павел "SitCom" Синельников,
Игорь "Радослав" Майоров

Вёрстка: Павел "SitCom" Синельников

С момента обнаружения данворрского лагеря, вас, похоже, стали преследовать несчастья. Вы вскоре понимаете, в какой стороне остановился на привал караван из Пилии... по столбам дыма и крикам о помощи. Обнажив оружие, вы спешите туда.

Хочочущие гоблины интригуют вокруг, хватая обезумевших от страха людей. Среди царящего хаоса, вы заметили одного из путешественников, который выделяется из прочих. Женищина, очевидно высокого статуса, одетая в роскошные платья, лежит без сознания на земле недалеко от разоренного костровища.

Один из гоблинов, увешанный разнообразными перьями и костями, по виду шаман, бросает резкий приказ на своем каркающем языке, указывая когтистой лапой на лежащую женищину. Остальные гоблины, бросив всё, спешат повиноваться.

Неважно, чего хотят гоблины. Их следует остановить.

МОНСТРЫ

Гоблины-Лучники. Гоблины-Ведьмаки.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гоблинов-Лучников в «Диком саду». Расставьте Гоблинов-Ведьмаков в локацию «Пруд».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите 1 красный жетон объекта «лицом» вверх в «Лагере» как изображено на рисунке. Это будет пленница.

Властелин раскладывает в локациях «Повозка» и/или «Лагерь» столько жетонов жителей, сколько героев участвует в игре. Это будут странствующие торговцы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Красный жетон объекта это пленница, которую Гоблины должны вынести с поля.

ПЛЕННИЦА ГОБЛИНОВ

Потратив 1 действие, соседний с пленницей Гоблин-Лучник или Гоблин-Ведьмак могут взвалить её на себя. Скорость Гоблина с пленницей уменьшается до 3. Если Гоблин взвалил на себя пленницу, выполняя действие Движения, количество оставшихся у него ОД сразу же уменьшается до 2. Кроме этого, если пленницу несёт Гоблин-Лучник, он теряет умение «Резвый».

Потратив 1 действие, соседний с Гоблином с пленницей, Гоблин-Лучник или Гоблин-Ведьмак могут помочь ему. В этом случае Властелин может передвинуть Гоблина с пленницей на одну клетку в любом направлении.

Гоблина с пленницей может покинуть поле через «Выход».

РАСПРОСТРАНЯЮЩАЯСЯ ПАНИКА

Каждый жетон жителя представляет собой охваченного паникой торговца. После завершения каждым героем своего хода, Властелин выбирает 1 торговца на котором нет жетона усталости. После этого Властелин бросает 1 коричневый кубик защиты. Если выпала пустая грань, Властелин может активировать торговца. Если не выпала торговца может активировать игрок-герой, только что закончивший ход.

Активировав торговца, игрок выбирает направление и передвигает его на 2 клетки. Если торговца нельзя переместить на 2 клетки, его передвигают в выбранном направлении только на 1 клетку.

Если после перемещения хотя бы на 1 клетку торговец закончивает активацию рядом с героем, Властелин может передвинуть этого героя в любую пустую соседнюю с ним клетку. Если таких клеток нет, герой получает 1 .

После активации торговца игрок в качестве напоминания, что он уже передвигал этого торговца, кладёт на него жетон усталости. Игроки убирают все жетоны усталости с торговцев в конце хода Властелина.

Все персонажи могут двигаться через торговцев. Но они не могут ранить торговцев или закончить движение в клетке с ними. Также торговцы блокируют ЛВ.

Выполняя атаку, соседний с торговцем герой, не может выбирать целью атаки монстра, соседнего с этим же торговцем.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода в зависимости от количества героев в игре Властелин может выставить на карту следующее количество монстров, соблюдая лимит группы:

4 героя: Поставьте 1 Гоблина-Ведьмака в локацию «Пруд» и 1 Гоблина-Лучника в «Дикий сад».

3 героя: Поставьте 1 Гоблина-Ведьмака в локацию «Пруд».

2 героя: Поставьте 1 Гоблина-Лучника в «Дикий сад».

ПОБЕДА

Если на карте не осталось ни одного Гоблина (Лучников и Ведьмаков), прочитайте вслух следующее:

Закончив битву, вы решили помочь жертвам налёта гоблинов. Спустя несколько минут, женищина приходит в себя и обращается к вам. Судя по её словам, она из небольшого, но знатного рода и коллекционирует предметы антиквариата, особенно сиданийские. «Вот, я недавно купила несколько безделушек у гномов-исследователей».

Вы не решаетесь рассказать ей о судьбе данворрской экспедиции, но сообщаете о своём намерении отправиться в разрушенный город и спрашиваете, где найти информацию о нём. «Ой, ну конечно!» – женищина удивлённо моргает. «Вы можете спросить у этих данворрцев. Они расположились дальше по дороге. Удивляюсь, как Вы их не заметили».

Вы уже собирались поведать ей ужасные новости, как она, хмыкнув, говорит: «Чуть не забыла. Незадолго до нападения, тут был один из них. Наверное, он до сих пор ещё где-то здесь». Сделав паузу, она добавляет: «Мне также говорили, что где-то неподалёку отсюда живёт одна женищина. По слухам, она жрица, следующая сиданийским традициям, но вряд ли я теперь смогу её посетить...»

Вы прощаетесь и она вручает вам кошелёк с монетами. «Боюсь, что не смогу много заплатить, но Вы спасли мне жизнь и...» Задумавшись, она всё же вручает вам небольшой предмет. «Вот, я купила это у членов той экспедиции. Эта сиданийская вещица, как мне сказали, скрывает в себе магическую силу. Возможно, она Вам пригодится».

Победа героев!

Если Гоблин с пленницей покидает поле, прочитайте вслух следующее:

Визгливый смех разносится по разрушенному лагерю: гоблины утаскивают женищину в лесную чащу. Всё вокруг горит и люди всё ещё в беде, так что вы решили остаться и помочь выжившим. Позднее вы пытаетесь отыскать нападавших, но от гоблинов и их пленницы не осталось и следа.

Эта неудача легла на ваши души тяжким грузом. Вы пытаетесь найти хоть какую-то зацепку относительно того, куда двигаться дальше и вам это, в конце концов, удастся. Делать нечего, вы отправляетесь в путь.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то они получают 50 золотых и артефакт «Солнечный камень».

Если победил Властелин, то он получает артефакт «Ярость солнца».



ГУБИТЕЛЬНЫЙ ШЕПОТ

ВСТУПЛЕНИЕ



ВХОД

9А
ПОВОЗКА

26А
ДИКИЙ САД

8А
ЛАГЕРЬ

12А
ПРУД

ПЛЕННИЦА



По крупицам вы собрали некоторую информацию о той жрице забытого города. Слухи о ней говорят порой противоположное, но все сходится в том, что эта женщина обладает невероятной силой, несмотря на юный возраст. Узнав, где она живёт, вы спешите в это место. Силы зла, судя по всему, тоже проявляют интерес к Сидании, так что каждый, имеющий к этому хоть какое-то отношение, находится в опасности.

Вот и хижина, в которой, как говорят, обитает жрица, но вокруг почему-то стоит гробовая тишина. Понимая, что здесь творится неладное, вы ускоряете шаг.

МОНСТРЫ

Гоблины-Ведьмаки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гоблинов-Ведьмаков на «Топкой тропе». Расставьте открытую группу на «Развилке».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите 1 жетон жителя в «Хижину» как изображено на рисунке. Это будет Серена.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В конце каждого своего хода Властелин кладёт 1 жетон повреждения в свою игровую зону. Если Серена ещё не спасена (см. далее), он кладёт 2 жетона повреждений.

ОБЪЕДИНИТЬ УСИЛИЯ

Если в конце любого хода Властелина все герои находятся рядом с жетоном жителя, прочитайте вслух следующее:

Сунувшись в одно из укрытий, вы обнаруживаете там милую девушку в красивом платье. Её внешний вид совсем не подходит окружающим диким лесам и бедной обстановке. Сидя на коленях и закрыв глаза, она предаётся медитации. При вашем появлении она поднимает взгляд и улыбается. По её лицу пробегает тень волнения, когда она замечает, что вы ранены.

Её глаза снова закрываются, а из губ начинается литься неслышная песня. Эта мелодия наполняет ваше сознание мыслями о прекрасном. Усталость от многодневного путешествия, раны, боль, сомнения и все другие негативные эмоции куда-то исчезают. Вскоре эта песня, заставившая вас забыть на какое-то время, утихает. Открыв глаза, вы видите, что девушка, ожидая вас, стоит у двери. Всё также, не говоря ни слова, кивком головы она намекает, что пора двигаться дальше.

С этого момента Серена считается спасённой. Замените её жетон жителя жетоном союзника. Серена сразу же использует умение «Облегчить страдания». При этом ограничение «только 1 раз за ход» не учитывается. Теперь Серена считается союзником.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гоблина-Ведьмака на «Топкую тропу», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если Серена спасена и все герои покинули поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

После бегства, которое, казалось, длилось часами, у вас появляется время перевести дух. Вы еще не успели представиться, как женщина кивнула головой, указывая в сторону дороги. Она еще не проронила ни слова, но выражением лица и скупыми жестами она совершенно ясно выразила свои желания и намерения: что-то важное ждет впереди, и вы должны поспешить. Уставшие мышцы ноют от боли, но женщина начинает петь свою беззвучную песню, и к вам вновь возвращаются силы. Вы продолжаете путь.

Герои выигрывают столкновение!

Если в игровой зоне Властелина накопится 12 жетонов повреждений, прочитайте вслух следующее:

Гортанные крики гоблинов заполняют всё вокруг, и вы теряете счет времени, отбиваясь от них, в мыслях умоляя провидение о небольшой передышке. Внезапно битва стихает и те немногие из гоблинов, кто сумел выжить, мчатся прочь.

Сильное, подобное удару хлыста ощущение бьёт по вашему сознанию, и вы удивленно оборачиваетесь к женщине. Её гнев и волнение вы почувствовали еще до того, как по молодому лицу пробежала тень. Не говоря ни слова, она дает понять, что все эти орды гоблинов были посланы, чтобы задержать вас и в этом простом задании они вполне преуспели.

Властелин выигрывает столкновение!

НАГРАДА

Независимо от результата герои получают Серену в качестве союзника.

За каждые 3 жетона повреждений в своей игровой зоне Властелин получает 1 жетон усталости, который понадобится ему в следующем столкновении (см. раздел «Подкрепление» на следующей странице).





Серена, вы откуда-то знаете, как её зовут, поёт свою беззвучную песню, порождая каскады видений. Вы видите события прошлого и грядущего. Все они сливаются в одно, и вы не можете разобраться в них, но понимаете, что слухи о силе этой женщины не передают и десятой доли истины. Вы видите, как приходят в эти земли, как сражаетесь в лагере пилийцев, чтобы спасти пленницу от гоблинов.

Вы поражены множеством вариантов развития событий. При этом, некоторые из них совершенно противоположны тому, что случилось на самом деле. Серена отбрасывает эти видения, оставляя лишь одно, на которое и указывает с мрачной решимостью. Всё, что произошло ранее, уже не важно, ибо та женщина в плену у гоблинов.

Последнее видение – массивный неуклюжий гоблин тащит женщину, взвалив её на плечо. Вы немедленно узнаете этого жирного здоровяка. Его зовут Сплиг и он самозванный Король-всех-гоблинов. С намерением освободить женщину раз и навсегда, вы начинаете готовиться к битве.

МОНСТРЫ

Сплиг. Волукриксы-Разорители. Зомби. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Сплига и Волукриков-Разорителей в «Развалинах». Расставьте Зомби на «Кладбище». Расставьте 1 открытую группу в локации «Место засады». Вторая открытая группа в эту фазу на поле не ставится.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите 1 жетон жителя под жетон Сплига. Это будет пленница.

Герои управляют Сереной.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сплиг несёт на себе пленницу. Если Сплиг побеждён, жетон жителя остаётся лежать в клетке, где это произошло. Любой герой, потратив 1 действие, может поднять его.

ТРУСЛИВОЕ БЕГСТВО

Если у Властелина не осталось ни одного жетона усталости, Сплиг может покинуть поле через «Выход». Жетон жителя остаётся лежать в последней клетке, которую занимал Сплиг перед бегством с поля.

Если Сплиг побеждён или покидает поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

«Ну и ладно!» - орет Сплиг, бросая вам пленницу. «Мне она уже не нужна!» Воспользовавшись минутой замешательства, он показывает вам неприличный жест и убегает. Вы хотели было отправиться в погоню, но Серена останавливает вас.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ПОБЕДЫ

Каждый раз, когда герой будет побеждён, Властелин кладёт 1 жетон этого героя в свою игровую зону.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может сбросить 1 жетон усталости, чтобы поставить монстров из своих открытых групп в локацию «Вход», соблюдая лимит группы. Общее количество единиц Здоровья выставяемых монстров не должно быть больше 8.

ПОБЕДА

Если герой с пленницей, покидает поле через «Выход» прочитайте вслух следующее:

Прорубая себе путь сквозь толпы монстров, вы появились из чащи, неся на руках женщину без сознания. Песня Серены словно окрыляет вас и вы легко оставляете своих преследователей далеко позади.

Если герои выиграли приключение «Губительный шёпот», прочитайте вслух следующее:

«Вы снова спасли меня», говорит женщина со слезами благодарности на глазах. «Что же за сила хранит меня, если мне на помощь приходят такие могучие герои?»

Если Властелин выиграл приключение «Губительный шёпот», прочитайте вслух следующее:

Женщина то теряет сознание, то вновь приходит в себя. Она шепотом рассказывает о тех ужасах, что творили с ней жестокие гоблины. Вас охватывает чувство вины, но Серена, касаясь ваших мыслей, успокаивает вас. Женщина спасена, как бы говорит она, и это главное.

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится по 1 жетону каждого героя, прочитайте вслух следующее:

В какой-то момент битвы, которая кажется бесконечной, пронзительный вопль пленницы пронзает сгущающийся мрак наступающих сумерек. Битва внезапно стихает и те немногие из выживших монстров убегает в леса.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых.

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.

Если Сплиг был побеждён, герои дополнительно получают 50 золотых.

Если Сплиг не был побеждён, Властелин получает Карту Властелина «Мсть Сплига»



Цепочка краж ведет к гному по имени Рейсен, единственному выжившему члену вырезанной данворской экспедиции. Из того, что вы слышали о нем, явствует, что этому персонажу доверять нельзя, но его опыт в исследовании сиданийских руин может оказаться неоценимым.

В своих поисках вы обнаруживаете разоренный лагерь, кишаций злыми тварями. Кажется, они что-то ищут, и вы в смятении замечаете, что в клетке на границе лагеря, сидит некто, очень похожий по описанию на Рейсена. Подобравшись поближе, вы понимаете, что замок на клетке довольно сложный и сломать его без посторонней помощи не удастся.

Однако в тени ближайших кустов вы также замечаете людей в плащах с капюшонами, которых твари, судя по всему, не заметили. Они наблюдают из укрытия за разграблением лагеря. Возможно, эти странные фигуры бывшие друзья искомого мошенника и они наверняка знают что-то об устройстве замка.

А может быть, они даже расскажут вам, как открыть клетку...если вы сойдетесь в цене.

МОНСТРЫ

Гоблины-Ведьмаки. Волукриксы-Разорители. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гоблинов-Ведьмаков на «Каменистой тропе». Расставьте открытую группу в локации «Водопад». Волукриксы-Разорители в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Шпионы»).

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Возьмите 1 красный, 4 синих и 3 белых жетона объектов. Перемешайте их и разложите «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать цвет этих жетонов. Это будут воры.

Возьмите по 1 красному, синему, белому и зелёному жетону объектов и выложите их в одну линию «лицом» вниз в игровой зоне Властелина. Это будет шифр к замку.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Каждый жетон объекта на поле представляет собой вора, от которого герои должны получить информацию о шифре к замку. Потратив 1 действие, герой может задать вопрос соседнему с ним вору. В этом случае герой просто переворачивает жетон объекта. Если это синий жетон, то герой получает интересующую его информацию. Если это красный или белый жетон, то под маской вора скрывается Волукрикс-Разоритель (см. раздел «Шпионы»).

Получив информацию, игрок-герой кладёт соответствующий синий жетон объекта в игровую зону Властелина и выбирает жетон в шифре. Властелин должен перевернуть выбранный жетон «лицом» вверх.

В начале каждого хода Властелина все жетоны объектов в шифре переворачиваются «лицом» вниз. Нельзя убирать жетоны шифра из игровой зоны Властелина.

ПОДОБРАТЬ ШИФР

Один раз за раунд, потратив 1 действие, герой может попробовать угадать правильную последовательность жетонов в шифре. Для этого он должен находиться в локации «Выход». Затем он убирает 1 синий жетон объекта из игровой зоны Властелина. После этого игрок-герой указывает на каждый жетон в шифре и объявляет его цвет (красный, синий, белый и зелёный). Если герой ошибся, то переставьте его в локацию «Вход».

ШПИОНЫ

Перевернутый белый жетон объектов заменяется Волукриком-Разорителем прислужником. Перевернутый красный жетон объектов заменяется вожаком Волукриков-Разорителей. Сразу же после замены Волукриксы-Разорители могут выполнить 1 действие.

НЕ ТЕРЯЯ ВРЕМЕНИ

В конце каждого своего хода Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон усталости. Если этих жетонов накопится 6 штук, герои могут сразу же ещё раз попробовать угадать шифр. Для этого в локации «Выход» должен находиться хотя бы 1 герой, а в игровой зоне Властелина хотя бы 1 синий жетон объекта.

ВНЕ ИГРЫ

Если в одно и то же время 2 героя будут без сознания, Властелин может убрать 1 синий жетон объекта из своей игровой зоны.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гоблина-Ведьмака в локацию «Водопад», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои правильно выбрали шифр и в игровой зоне Властелина находится не более 5 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Дверь клетки распаивается и оттуда выкатывается слегка помятый, но в целом невредимый гном. Вы помогаете ему подняться, и он ухмыляется вам. «Спасибо, парни», говорит он. Вы хотели было представиться, но вопли набегавших монстров заставляют вас прерваться. Рейсен указывает на границу леса. «Нет времени болтать, бежим!»

Герои выигрывают столкновение!

Если герои правильно выбрали шифр и в игровой зоне Властелина находится 6 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Повозка приходит в движение, но вы цепляетесь за борт. Приложив усилия, вы сумели столкнуть клетку, но, к несчастью, не удержали её и она летит вниз по холму, перекачиваясь и ударяясь о землю, и в конце-концов разлетается на куски, врезавшись в дерево.

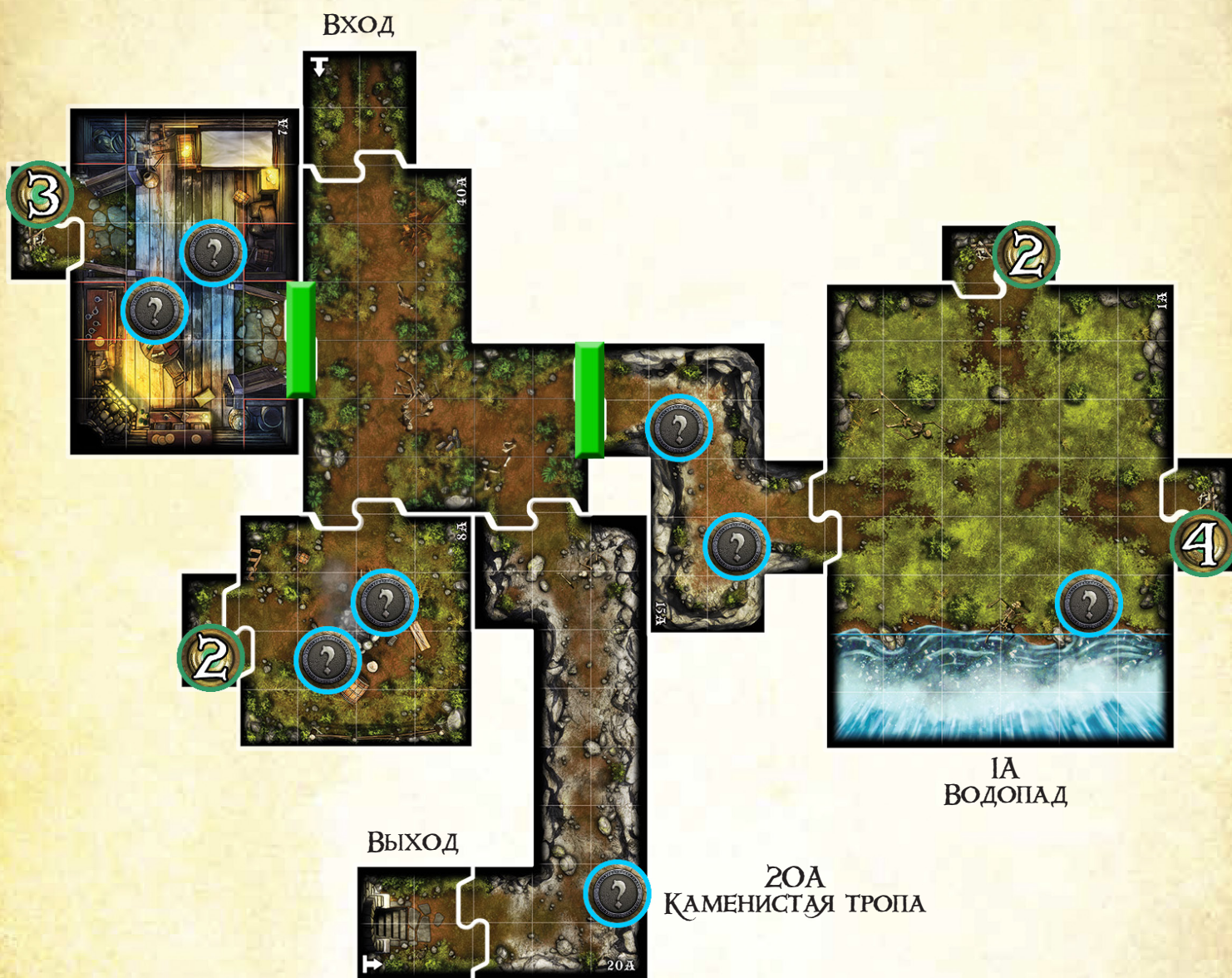
Похитители Рейсена что-то вопят, пока вы достаёте его из обломков. Гном оглушен и выглядит изрядно побитым, но, по крайней мере, сохраняет способность бежать. И это хорошо, потому что сейчас ему это понадобится.

Герои проходят это Столкновение!

Если в игровой зоне Властелина находится 6 жетонов усталости и герои не смогли подобрать правильный шифр, прочитайте вслух следующее:

Повозка уезжает и как бы вы ни пытались её догнать, она быстро исчезает из виду. К утру вы сумели-таки найти место, куда привезли гнома и освободить его. К сожалению, долгое время в плену отразилось на нем совсем не лучшим образом - он в ужасном состоянии.

Властелин выигрывает столкновение!



ИНФОРМАТОР



ВОЛУКРИКС-РАЗОРИТЕЛЬ
ПРИСЛУЖНИК



ВОЖАК
ВОЛУКРИКСОВ-РАЗОРИТЕЛЕЙ



Выслушав ваш рассказ о намерении идти в руины Сидании, Рейсен расплывается в ухмылке, которая вам не очень нравится. «Вообще-то, я был бы не против помочь. Но и мне от вас кое-что нужно», говорит он, словно забыв о том, что вы только что спасли его от заключения и пыток. «Мне тут надо парочку долгов уладить. А вот, если вы, ребята, мне поможете...»

Вскоре вы уже пробираетесь к раскопу, принадлежащему какому-то лорду, чтобы ограбить временное хранилище найденных артефактов. Рейсен передает вам ключ. «Надеюсь, он не сменил замки. А, да, смотрите не угодите в сигнальную ловушку. Они обалдеют какие громкие», говорит гном и вы невольно задаетесь вопросом, за что же его всё-таки схватили.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Волукриксы-Разорители. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Волукриксов-Разорителей в «Библиотеке». Расставьте открытую группу в «Пещере». Лорд Мерик в эту фазу на поле не ставится.

Возьмите 4 красных, 4 синих, 3 зелёных и 1 белый жетоны объектов. Перемешайте их и разложите «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать цвет этих жетонов. Это будут сокровища.

Если герои выиграли Столкновение 1, то они управляют Рейсеном как союзником. Если герои прошли Столкновение 1, то они управляют Рейсеном как персонажем и в этом случае он сразу же получает 4 ♥.

Если Властелин выиграл Столкновение 1, прочитайте вслух следующее:

«Не, я не думаю, что смогу пойти вместе с вами», говорит Рейсен, отходя в сторону и изображая сильный кашель. «Я вас буду только задерживать» Он исчезает в тени, и вы слышите его шёпот: «Позовите меня, как всё сделаете».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Перевернутые «лицом» вниз жетоны объектов представляют собой сокровища, которые должны собрать герои. Потратив 1 действие, герой или союзник могут перевернуть соседний жетон объекта. Цвет жетона определяет тип сокровища (см. раздел «Сокровище»). Когда герой переворачивает жетон объекта, Властелин бросает 1 жёлтый кубик силы. Сбросив 1 Карту Властелина, он может вместо жёлтого бросить 1 зелёный кубик силы. Если выпадает , он кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону. Властелин не может проделать эти операции, если жетон объекта переворачивает Рейсен.

ДОРОГА КАЖДАЯ СЕКУНДА

Каждый раз, когда герой будет побеждён, Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон усталости. Кроме того, если в свой ход герои не перевернули хотя бы 1 жетон объекта, то в начале своего хода Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон усталости. Если в игровой зоне Властелина находится 5 жетонов усталости, раздаётся сигнал тревоги (см. раздел «Тревога»).

ТРЕВОГА

Когда раздаётся сигнал тревоги, Властелин сразу же ставит на перевернутые «лицом» вниз жетоны объектов Волукриксов-Разорителей, не превышая лимит группы. Сигнал тревоги в этом столкновении может прозвучать только 1 раз.

Кроме того в конце раунда, в котором прозвучал сигнал тревоги, Властелин ставит в «Усыпальницу» лорда Мерика. Если Мерик будет побеждён, Властелин должен убрать 3 жетона усталости из своей игровой зоны. С этого момента он не может сбрасывать Карту Властелина и бросать зелёный кубик силы при переворачивании жетона объекта.

СОКРОВИЩЕ

Каждый жетон объекта имеет следующую стоимость:

- **Красный:** 25 золотых. Жетон кладётся в игровую зону героя
- **Синий:** 50 золотых. Жетон кладётся в игровую зону героя
- **Зелёный:** считается жетоном поиска и потом сбрасывается
- **Белый:** Сбрасывается. Эффекты отсутствуют.

ЦЕЛИТЕЛЬНЫЕ ВОДЫ

Находясь в клетке с водой при выполнении действий Отдых, Очнуться или Привести в чувство, герой бросает 1 красный и 1 зелёный кубики силы и исцеляет выпавшее количество ♥.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Волукрикса-Разорителя или 1 монстра из открытой группы в одну из клеток, отмеченных символом «X», соблюдая лимит группы.

Если подставка монстра не помещается целиком в указанные клетки, то его нельзя использовать в качестве подкрепления.

ПОБЕДА

Если после того как герои найдут 50 золотых плюс по 25 золотых за каждого героя, все они покидают поле через локацию «Вход», прочитайте вслух следующее

И опять вы спасаетесь бегством, но на этот раз вместо пленника вы «освободили» приличное количество сокровищ. Вскоре вы достигаете лагеря, где в спокойной обстановке рассматриваете добытое. Рейсен ухмыляется куче золота перед собой. «Не отставайте от меня, ребята, и мы знатно пошурим в этих местах!»

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится 12 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

У Мерика Фэрроу, того самого лорда, которого вы хотели ограбить, тёмные и жуткие подземелья и прошло много дней, прежде чем вам удалось сбежать. «Дико извиняюсь, что так вышло», говорит вам Рейсен, когда вы пытаетесь утопить дурные воспоминания в кружке холодного эля. На его лице выражение мрачной целеустремленности. «То, что вы для меня сделали... Я никогда этого не забуду. Я теперь с вами до конца. Говорите, что вам нужно».

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта. Кроме этого герои получают Рейсена в качестве союзника.

Если победили герои, то они получают 100 золотых и всё заработанное на пути к своей цели золото.

Если победил Властелин, то он получает 1 дополнительное очко опыта.



Жетон поиска



Ничего



25 ЗОЛОТЫХ



50 ЗОЛОТЫХ



Чем дольше вы находитесь в компании Серены, оракула, тем больше восхищаетесь её силой. До сих пор она не произнесла ни слова, и вам неясно, то ли она лишена дара речи, то ли просто предпочитает передавать информацию через эмоции и жесты. Она снова просит вас кое-что для неё сделать, и вы с готовностью соглашаетесь.

Путь оказывается трудным, но песня Серены поддерживает ваши силы. Вы преодолеваете сухие пустыни и полные свирепой мошкары болота. До цели остается всего несколько часов пути, как вдруг вы ощущаете всплеск волнения, исходящий от вашей спутницы. Вы сразу же насторожились, но она машет вам рукой. Открыв свой походный мешок, она достает оттуда небольшой амулет и вручает его вам. Вы понимаете, что он наделен защитными чарами, а серьезный взгляд Серены говорит, что лучше его не терять.

Наконец, она указывает куда-то вперед и перед вами предстает образ окруживших вас вождя гоблинов и его приспешников. Вы слышите имя «Изглик». Очевидно, где-то поблизости засада. Серена также посылает вам видение, в котором тот же самый украшенный черепами и перьями вождь уже лежит бездыханным не земле, а другие гоблины разбегаются прочь.

Ваша задача вполне ясна.

МОНСТРЫ

Гоблины-Лучники. Гоблины-Ведьмаки.
1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гоблинов-Лучников на «Поле боя». Расставьте открытую группу на «Развилке». Гоблины-Ведьмаки в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Поиски Изглика»).

Возьмите столько жетонов поиска, сколько героев участвует в игре. Замените 1 из них особым жетоном поиска. Перемешайте жетоны и разложите их на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска.

Властелин расставляет 2 жетона зарослей, выбирая 2 из 3 указанных на рисунке мест их расположения.

Каждый игрок-герой кладёт 1 из жетонов своего героя на подставку фигурки героя. Это будут полученные от Серены обереги.

Герои управляют союзником Сереной.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Заросли в этом приключении очень густые и практически непроходимые. На них распространяются обычные правила со следующими исключениями:

- Большие монстры не могут проходить через заросли.
- Пройдя через заросли, герой должен пройти проверку  или  (по своему выбору). В случае провала, он Оглушён.
- Заросли нельзя убрать с поля.

ОБЕРЕГИ

Каждый раз, бросая кубик защиты, герой с оберегом получает 1  к результату броска. Если герой потеряет сознание, оберег остаётся лежать в клетке, где это произошло. Потратив 1 действие, герой может поднять его. У героя может быть только 1 оберег.

ГОБЛИНЫ ВОРИШКИ

Потратив 1 действие, Гоблин-Ведьмак прислужник или Гоблин-Лучник может украсть оберег у соседнего героя. В этом случае жетон героя перекладывается на подставку фигурки гоблина. Если этот монстр будет побеждён, жетон героя остаётся лежать в клетке, где это произошло. Потратив 1 действие, Гоблин-Ведьмак прислужник или Гоблин-Лучник может подобрать соседний оберег.

Монстр с оберегом может покинуть поле через «Выход». В этом случае Властелин перекладывает жетон героя в свою игровую зону.

ПОИСКИ ИЗГЛИКА

Если герои переворачивают особый жетон поиска, прочитайте вслух следующее:

«Ошибочка!», звучит у вас в голове резкий голос, а потом раздается хохот. Темный холод обвивает ваше тело. Очевидно, это какая-то злобная магия.

Герои тянут Карту поиска по обычным правилам и становятся Проклятыми. Властелин собирает все оставшиеся на поле жетоны поиска, убирает 1 из них, смешивает остальные с особым жетоном поиска, и снова раскладывает на поле в тех клетках, где находились оставшиеся неперевернутыми жетоны. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска.

Повторяйте эти действия каждый раз, когда переворачивается особый жетон поиска. Когда будет перевернут особый жетон поиска и этот жетон будет единственным жетоном поиска на поле, прочитайте вслух следующее: Знакомое ощущение холода принимает в вас, и снова вы слышите тот же голос: «О, неплохо!»

Вы резко разворачиваетесь, обнажая оружие. Перед вами, в окружении своих слуг стоит вождь гоблинов Изглик. Его мелкие острые зубы оскалены в жуткой ухмылке. «Вот Вы и нашли меня», - говорит он, «Но скоро, я думаю, вы пожалеете об этом»

Герой тянет Карту поиска по обычным правилам. Властелин ставит в клетку, в которой находился последний жетон поиска, 1 Гоблина-Ведьмака. Потом он ставит оставшихся Гоблинов-Ведьмаков в пустые клетки в пределах 3 клеток от первой (или в ближайшие доступные клетки). Вождь Гоблинов-Ведьмаков это Изглик. Он получает 1 дополнительную единицу Здоровья за каждого героя. Сразу же после размещения ведьмаков Изглик может выполнить 1 действие. После этого продолжается ход героя.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин поставит в «Карьер» 1 Гоблина-Лучника, соблюдая лимит группы. Если этот предел достигнут, Властелин может поставить 1 Гоблина-Ведьмака в пределах 3 клеток от Изглика, соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои побеждают Изглика, прочитайте вслух следующее:

Сраженный Изглик падает на землю, а его гоблины, завыв от ужаса, разбегаются кто куда. Серена весьма довольна вашим успехом, но дает вам понять, что не время медлить. Похоже, настоящее сражение еще впереди.

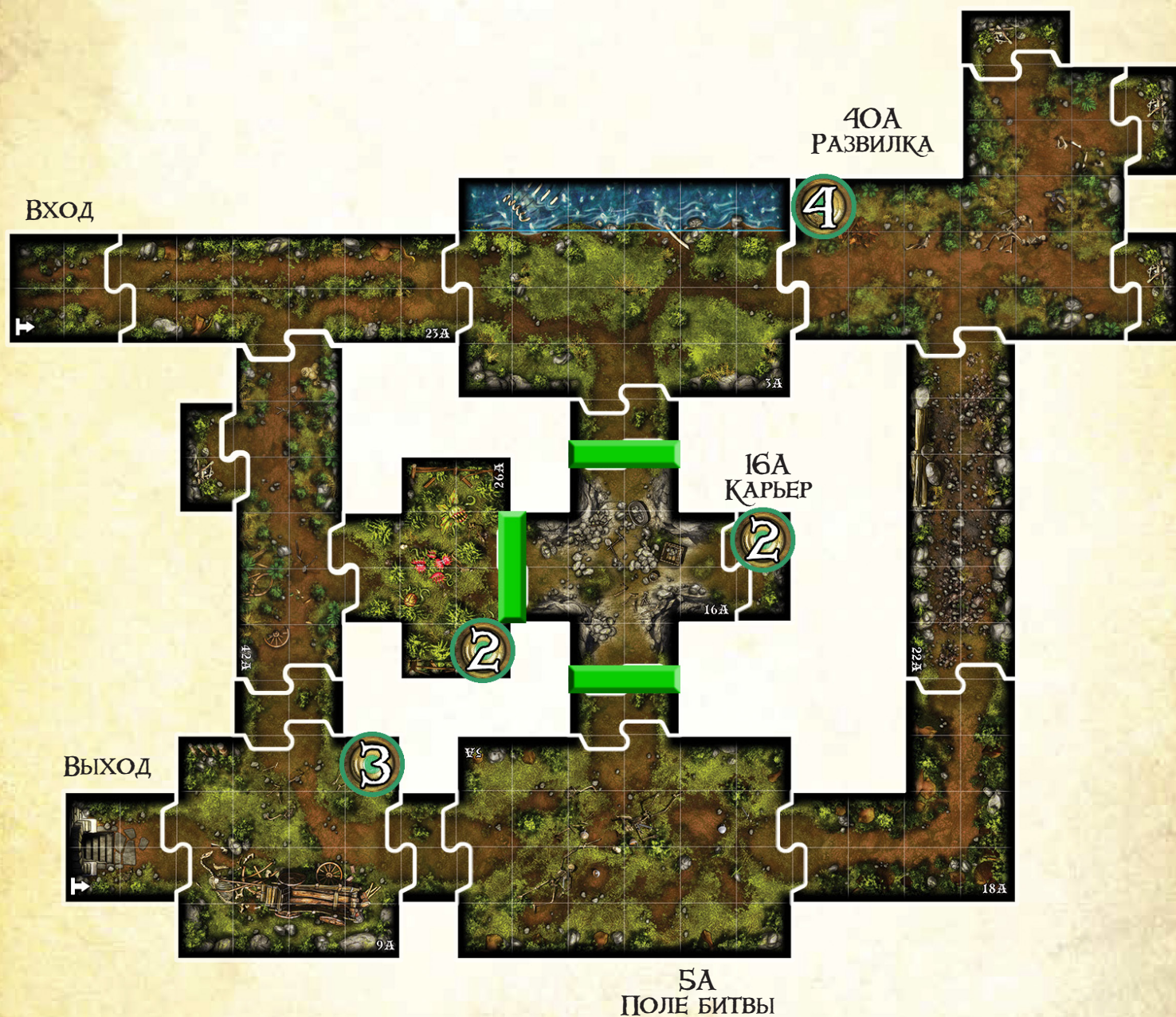
Герои выигрывают столкновение!

Если в игровой зоне Властелина находится жетон каждого героя, прочитайте вслух следующее:

Серена сильно гневается на вас за потерю амулетов. И это поведение удивительно контрастирует с её обычно умиротворенным состоянием. Вы просите прощения, но она отмахивается от вас и указывает пальцем куда-то вдаль. Вы понимаете, что эти амулеты могли бы пригодиться в грядущей битве, но, прибыв на место, вы смиряетесь с мыслью, что придётся обойтись без них.

Властелин выигрывает столкновение!

Запишите жетоны каких героев находятся в игровой зоне Властелина; это будет играть важную роль во время Столкновения 2.





Осыпавшиеся, заросшие травой руины - вот всё, что осталось от того, что раньше было одним из внешних поселений Сидании. Беззвучная история Серены о падении этого города заполняет ваше сознание.

Вы понимаете, что именно здесь, близ этого форпоста и произошла последняя битва, в которой последние жители Сидании были уничтожены силами зла. Серена передает вам картины той битвы. Храбрые воины, окружённые со всех сторон полчищами врагов, сражаются под сенью славного золотого знамени с гербом Сидании.

Это знамя, вобравшее в себя силу и славу своего народа, всё ещё лежит где-то тут среди развалин. Серена хочет, чтобы вы нашли его и снова сражались под гербом великого города, отбоявляя его от тёмных сил, которые теперь называют его своим домом.

МОНСТРЫ

Змеи-Падальщики. Гоблины-Лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Змеев-Падальщиков на «Берегу реки». Расставьте Гоблинов-Лучников в «Развалинах». Расставьте открытую группу на «Тайной тропе».

Возьмите столько жетонов поиска, сколько героев участвует в игре. Замените 1 из этих жетонов особым жетоном поиска. Перемешайте их и разложите на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска. Особый жетон поиска это Знамя солнца.

Герои кладут в свою игровую зону 1 жетон объекта за каждый оберег, оставшийся у них к концу Столкновения 1. Каждый жетон героя в своей игровой зоне Властелин заменяет жетоном объекта.

Герои управляют союзником Сереной.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Герой с оберегом следует правилам, описанным в Столкновении 1 (см. «Оберег»). В этом столкновении монстры не могут подобрать или украсить обереги.

ЗНАМЯ СОЛНЦА

Перевернув особый жетон объекта, герой тянет Карту поиска по обычным правилам. Также считается, что герои нашли Знамя солнца. Положите особый жетон объекта на Лист героя, перевернувшего этот жетон, в качестве напоминания, что он несёт Знамя солнца. Если герой со Знаменем солнца будет побеждён, то особый жетон поиска остаётся лежать «лицом» вверх в клетке, где это произошло. Потратив 1 действие, соседний с этим жетоном герой может поднять его. Герои могут обмениваться этим предметом, следуя обычным правилам.

Герой со Знаменем солнца может получать жетоны объектов. Каждый раз, когда этот герой побеждает монстра, он кладёт 1 жетон объекта в свою игровую зону (2 жетона объекта за большого монстра).

ОПУСТОШИТЕЛЬ

Если герой со Знаменем солнца будет побеждён, Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон объекта. В конце каждого своего хода Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон объекта за каждого героя без сознания.

Потратив 1 действие, вожак Змеев-Падальщиков может перевернуть соседний жетон поиска. Если он перевернёт особый жетон поиска, жетон остаётся в клетке, где это произошло. Если он перевернёт обычный жетон поиска, жетон убирается, а Властелин кладёт 1 жетон объекта в свою игровую зону.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин должен поставить 1 Змея-Падальщика на «Берегу реки» и 1 монстра из открытой группы в «Пещере», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если в игровой зоне героев количество жетонов объектов станет равным количеству героев плюс 3 жетона, прочитайте вслух следующее:

Знамя сияет ослепительным светом, и вы прикрываете глаза, не в силах вынести его величия. Где-то рядом в ужасе визжат монстры, и, открыв глаза, вы видите, что от них не осталось и следа.

Вы чувствуете лучи радости, исходящие от Серены. Она хватает за древко всё ещё сияющее знамя и бежит с ним к древней сторожевой башне. Взорвавшись на самый верх, девушка оглядывается по сторонам и поднимает над головой золотой стяг.

Её песня звучит как никогда. Чистая радость заполняет вас и на мгновение вы чувствуете, как хор других голосов подпекает ей. Мелодия славы и гармонии, льющаяся мощным потоком, вот суть истинной песни Сидании, что звучит теперь у вас в голове. Теперь вы понимаете, насколько важна эта победа для Серены и вы счастливы от того, что помогли ей.

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина количество жетонов объектов станет равным количеству героев плюс 3 жетона, прочитайте вслух следующее:

Орды мерзких тварей отбрасывают вас назад. Упавшее знамя лежит в грязи и вам приходится бежать, чтобы не разделить судьбу всех тех, кто был тут некогда сражён.

Израненные и уставшие, вы отправляетесь обратно. Серена не проявляет никаких эмоций, но взглянув ей в лицо, вы видите выражение глубочайшей печали, ощущение которой передается и вам.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых, а Серена получает Карту навыка союзника «Аура исцеления».

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



ЗНАМЯ СОЛНЦА



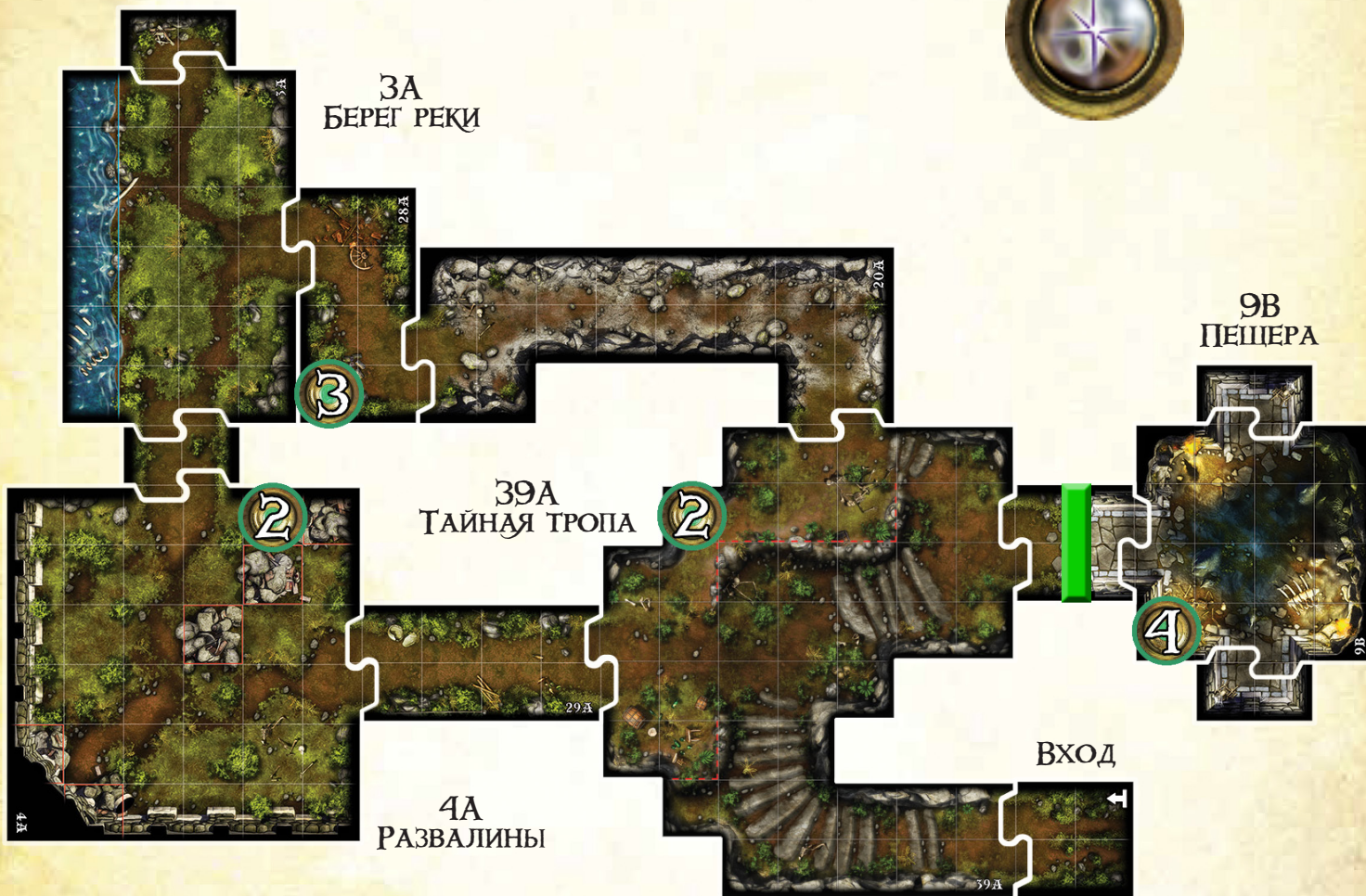
3А
БЕРЕГ РЕКИ

9В
ПЕЩЕРА

39А
ТАЙНАЯ ТРОПА

ВХОД

4А
РАЗВАЛИНЫ



Вы чувствуете, что окончательно заблудились.

Уже несколько дней вы бродите по дремучему лесу и извилистым горным тропам. Туман, окружающий вас, настолько плотный, что вы с трудом видите землю под ногами и молитесь, чтобы ничего не случилось с Сереной, которая, впрочем, наверное единственная, кто знает, куда идёт.

Вам стало не по себе, когда она даёт сигнал остановиться и недоумённо осматривается. Она жестом подзывает вас к себе, и её лицо приобретает сосредоточенное выражение. Несколько легких движений ладони, еле слышная песня, и у вас над головами возникает мерцающий ярким светом маленький шар. Направляемые песней Серены, вы чувствуете, что ваш разум связан незримой нитью с этим огоньком, который вы видите, даже закрыв глаза.

Внезапно, вы чувствуете сигнал тревоги, идущий от Серены, огонёк ускользает в туман, и ваша связь с ним начинает слабеть. Леденящий душу вой раздаётся вдали. Где-то рядом затаились злобные твари, и вы понимаете: что-то пошло не так. Не желая терять единственного проводника, способного вывести вас из этого тумана, вы устремляетесь в погоню за огоньком.

МОНСТРЫ

Баргесты. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Баргестов на «Берегу реки». Расставьте открытую группу в локации «Повозка».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите 1 синий жетон объекта в локацию «Вход» как изображено на рисунке. Это будет Блуждающий огонёк.

Герои управляют союзником Сереной.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Герои, монстры и союзники могут прокладывать ЛВ только на расстояние до 3 клеток. Если герой или союзник не могут провести ЛВ к Блуждающему огоньку и они находятся на расстоянии более 3 клеток от героя или союзника, которые могут провести ЛВ к Блуждающему огоньку, то они теряются в тумане. При прокладывании ЛВ к Блуждающему огоньку монстры игнорируются.

Если герой потерялся в тумане, уберите его фигурку с поля и замените её жетоном героя. На жетон героя положите жетон усталости (если потерялся союзник, то положите жетон усталости на жетон союзника). Потерявшийся герой или союзник не может выполнять действия. Как только герой или союзник могут провести ЛВ к потерявшемуся герою или союзнику, последние перестают считаться потерявшимися в тумане.

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

Блуждающий огонёк – это персонаж, который не может быть целью и пострадать от каких бы то ни было атак. Его Скорость равна 4 и во время движения он может игнорировать всех персонажей и эффекты местности. Он может находиться в клетках с другими персонажами.

Блуждающим огоньком управляет Властелин, который активирует его после своего хода. Будучи активированным, Блуждающий огонёк может выполнить только 1 действие – действие Движения. Активировав этого персонажа, Властелин должен выбрать 1 из особых клеток, отмеченную символом «Х», и переместить его непосредственно к этой клетке. Покинув фрагмент поля, Блуждающий огонёк не может вернуться на него снова. Блуждающий огонёк не может закончить движение на том же фрагменте поля, с которого он стартовал.

В конце движения Блуждающего огонька Властелин проверяет, есть ли потерявшиеся в тумане герои или союзники.

Переместившись в особую клетку, Блуждающий огонек останавливается. Замените этот фрагмент фрагментом «Выход». В конце следующего своего хода Властелин убирает с поля этого персонажа, а все оставшиеся герои и союзники считаются потерявшимися.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Баргеста в локацию «Повозка» или на «Берег реки», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если все герои покинули поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

Внезапно, вы выходите из тумана, и вашим глазам открывается зеленая поляна, залитая солнцем, несмотря на то, что только недавно стояла глубокая ночь. Легкий ветерок играет в кронах деревьев и границы поляны мерцают мягким золотым светом. Оглянувшись, вы понимаете, что трона, по которой вы пришли, затерялась, но это неважно, так как истинная цель вашего пути лежит впереди.

Герои выигрывают столкновение!

Если Блуждающий огонёк убирается с поля или все герои потерялись, прочитайте вслух следующее:

Окончательно заблудившись, вы оказываетесь отрезаны друг от друга туманом. Вы зовёте своих друзей, но в ответ слышите лишь искажённое эхо собственных слов. Тропа, которая кажется верной, снова и снова приводит вас на тот же перекресток или в тупик.

Вы уже потеряли счет времени, как вдруг услышали где-то в отдалении очень тихую песню Серены. В отчаянии зацепившись за неё, словно за соломинку, вы идёте сквозь туман на этот голос. Возможно, это лишь очередная ловушка этих коварных земель, но другого выхода нет.

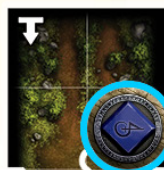
Властелин выигрывает столкновение!

Запишите, какие герои (если их несколько) потерялись к концу этого приключения; это будет играть важную роль во время Столкновения 2.

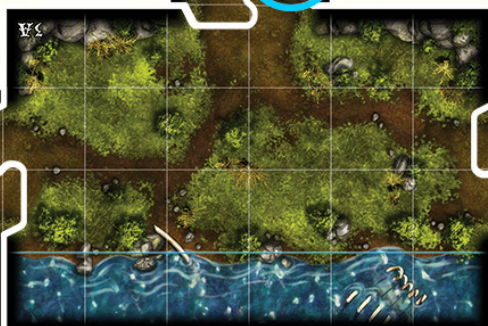
БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК



ВХОД



ЗА
БЕРЕГ РЕКИ



3

2

9А
ПОВОЗКА

2

4



Со всех сторон от вас плотным ковром расстилается густой дремучий лес.

Вы уже перестали удивляться, как он может существовать здесь, на такой высоте. Вглядываясь в пространство между деревьями, вы часто замечаете, что как будто бы смотрите сами на себя, и каждая тропинка, по которой вы ступаете, каким-то образом налагается сама на себя. Эти места наполнены удивительной силой, и очевидно именно она, сияя алмазным светом, пробивается сквозь землю в некоторых местах.

«Кью..па..но-рей..дах?» Где-то впереди вы слышите сконфуженный и очень знакомый голос. Приблизившись, вы замечаете Сплига, Короля-всех-гоблинов, который стоит возле фонтана света. Окруженный своими сородичами, он шурит, пытаясь взглянуть в символы, написанные на своей пухлой ладони, и снова что-то бормочет.

Вдруг он поднимает взгляд, замечает вас и оскаливает зубы. «А я-то думал, тут всё будет просто...» Сплиг тычет когтистым пальцем в вашу сторону. «Взять их, ребята!»

МОНСТРЫ

Сплиг. Гоблины-Лучники. Элементали. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Сплига в локацию «Клятвенный камень» как изображено на рисунке. В этой же локации расставьте Гоблинов-Лучников. Расставьте Элементалей в локации «Повозка». Расставьте открытую группу на «Берегу реки» и/или в «Месте засады».

Все потерявшиеся в конце Столкновения 1 герои ставятся в локацию «Выход».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Разложите «лицом» вниз 5 жетонов объектов как изображено на рисунке. Это будут источники силы.

Герои управляют союзником Сереной.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Во время этого столкновения Серена и Сплиг подчиняются правилам для побеждённых героев (они теряют сознание, если будут побеждены и будучи активированными могут выполнить действие Очнуться). Если Сплиг или Серена будут побеждены, то в качестве напоминания положите на их жетон персонажа жетон усталости. Потратив 1 действие, соседний с Сереной герой может Привести её в чувство.

ИСТОЧНИК СИЛЫ

Потратив 1 действие, соседние с жетоном объекта Сплиг или Серена могут начать впитывать его энергию. Если им ничего не помешает до начала их следующей активации, возьмите этот жетон объекта и положите его рядом с Картой впитывающего энергию персонажа. Персонаж должен пройти проверку ☼, если, впитывая энергию, получает любое количество ♥. В случае успеха он продолжает впитывать энергию. В случае провала впитывание энергии прерывается. Если в результате использования навыка или умения (например, «Отпор») Серена или Сплиг будут передвинуты в клетку, не являющуюся соседней с источником силы, то впитывание энергии прерывается.

Если в начале своей активации Серена или Сплиг находятся рядом с источником силы, то они могут потратить оба действия и положить жетон объекта рядом со своей Картой без впитывания энергии.

ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

Все особые клетки, отмеченные символом «Х», при выполнении любого движения считаются соседними. Персонаж в особой клетке, может потратить 1 ОД и перейти в любую другую особую клетку.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гоблина-Лучника или 1 монстра из открытой группы на «Берегу реки» или в «Месте засады», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если возле Карты союзника Серены будет лежать 3 жетона объектов, прочитайте вслух следующее:

Серена встаёт над последним разломом и сверкающая энергия пропитывает её тело. «Давай не будем горячиться», - говорит Сплиг, видя как вы подходите к нему с оружием в руках. «Это просто работа, ничего личного». Не дожидаясь вашего решения, он хватает ближайшего к нему гоблина, швыряет визжащую тварь в вас и поспешно убегает.

Вы бросаетесь было в погоню, но восторг Серены заполняет ваш разум чувством триумфа. Король Гоблинов больше не представляет проблемы, а перед вами встаёт образ города Сидании. Вы видите место, куда хотите попасть, и теперь Серена точно указала вам, где оно находится.

Победа героев!

Если возле Карты лейтенанта Сплига будет лежать 3 жетона объектов, прочитайте вслух следующее:

Прочитав заклинание с ладони, Сплиг впитывает последний источник. Его жирное тело колышется от притока энергии. «Ф-фух!», говорит он, моргая. «Мощная штука!»

Плюнув в ладонь, он вытирает чернила о ближайшего гоблина и даёт сигнал к отступлению. Проходя мимо вас, он ухмыляется, видя, как вы изо всех сил пытаетесь встать. «Тысячу раз самое простое дело из всех, что мне удавались. Пока, неудачники».

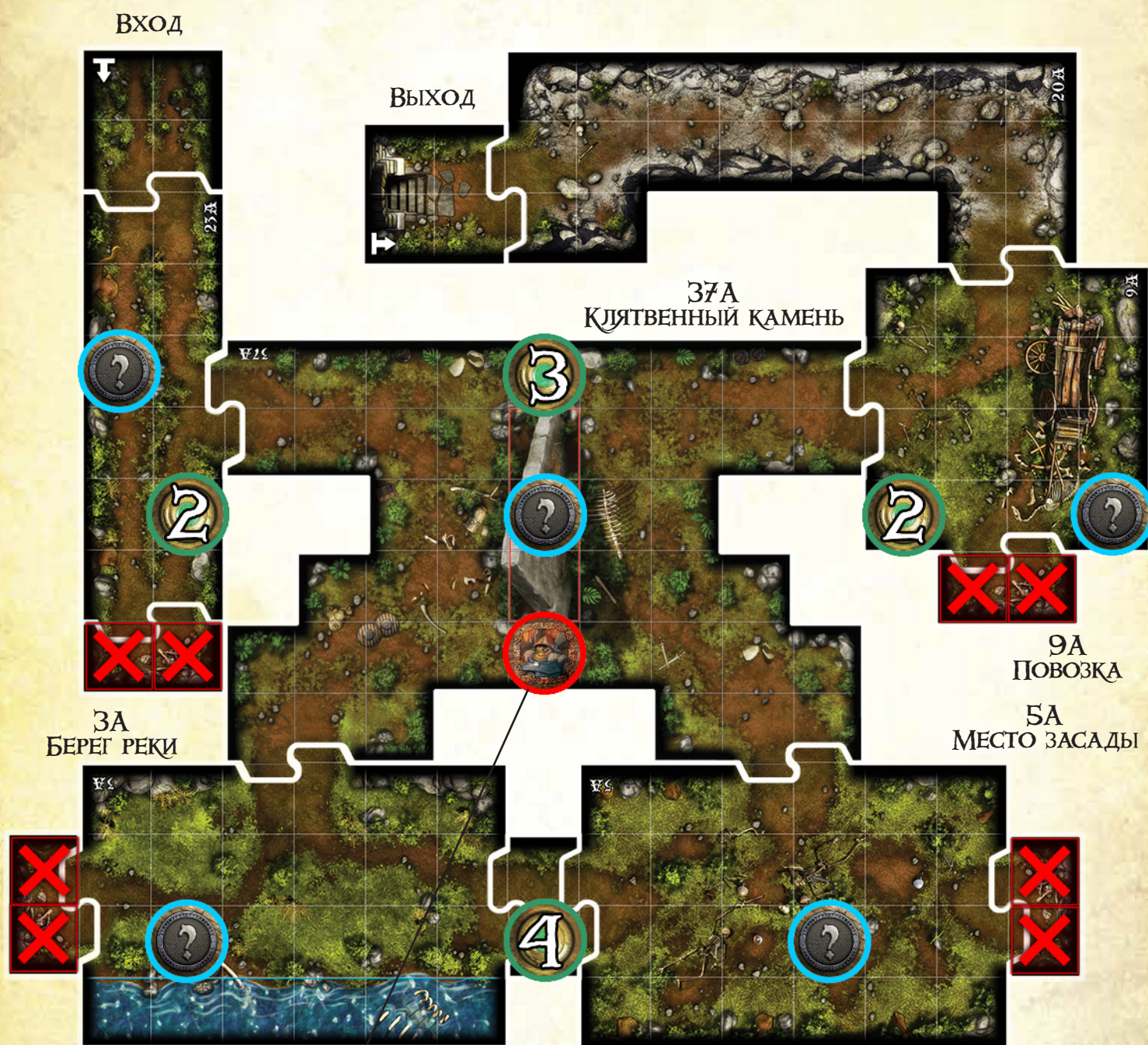
Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то Серена получает Карту навыка союзника «Аура силы»

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



СПЛИГ



ИСТОЧНИК СИЛЫ



Рейсен рассказал вам, как однажды подслушал слова лорда Мерики Фэрроу о какой-то древней гробнице в горах и что она как-то связана с Сиданией. Хотя вы и не до конца поверили ему, подозревая, что он опять преследует какой-то личный интерес, но всё же решили отправиться туда. После многих дней похода по взгорьям, кишащим голодными комарами, выслушивая безостановочную болтовню вашего союзника, вы уже несколько раз успели пожалеть, что вообще взяли его с собой.

«Ну, вот, мы и прибыли!» Рейсен указывает на какое-то полуразвалившееся строение на вершине отдалённого холма. «Не так уж и трудно было, а?»

Внезапно, где-то наверху слышится шорох камней и голоса гоблинов, после чего огромный валун, подняв тучу пыли, с грохотом врывается в землю прямо перед вами. Вы сердито смотрите на гнома, который в ответ улыбается вам, пожимая плечами. «Ну да, поспешил с выводом»

Наверху снова слышится шум, и вы насторожились, не желая стать легкой целью.

МОНСТРЫ

Эттины. Гоблины-Ведьмаки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Эттинов в «Каменоломне». Расставьте Гоблинов-Ведьмаков в «Поселении гоблинов». Расставьте открытую группу на «Винтовой лестнице».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Герои управляют союзником Рейсеном.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Один раз за активацию, потратив 1 действие, Эттин в «Каменоломне» может швырнуть камень в присутствующего на карте героя или союзника (если в игре участвует 3 героя, Эттин может швырнуть камень дважды за активацию). Герой или союзник в «Хижине» или в «Поселении гоблинов» не могут быть целью этого действия. Герой или союзник, в которого швырнули камень, должен пройти проверку . При провале он получает 2 и считается придавленным к земле. Эттин не может швырять камни в уже придавленного героя или союзника.

Если герой придавлен к земле, то в качестве напоминания об этом положите набок его фигурку. Если союзник придавлен к земле, то в качестве напоминания об этом положите на его жетон союзника жетон усталости. Придавленные герои или союзники блокируют ЛВ и движение. Единственное доступное придавленным персонажам действие это Освободить самих себя. Кроме того потратив 1 действие герой или союзник, соседний с придавленным героем или союзником, может также освободить их. После освобождения поднимите и поставьте фигурку героя или уберите жетон усталости с жетона союзника. Освобождённый герой или союзник могут выполнять действия по обычным правилам. Освободив самих себя, герой или союзник могут продолжить свой ход по обычным правилам.

МАГИЯ ВУДУ ГОБЛИНОВ

Потратив 1 действие, соседний с придавленным героем или героем без сознания Гоблин-Ведьмак может срезать с него прядь волос. В этом случае положите жетон этого героя на подставку фигурки этого монстра.

Если Гоблин-Ведьмак с прядью волос героя будет побеждён, то оставьте жетон героя в клетке, где это произошло, и положите на него жетон усталости, чтобы обозначить, что это прядь волос героя. Потратив 1 действие, Гоблин-Ведьмак, находящийся в клетке с прядью волос или рядом с ней может поднять её. Находясь в клетке с прядью волос или соседней с ней и потратив 1 действие, Гоблин-Ведьмак может поднять её. Находясь в клетке с прядью волос или соседней с ней и потратив 1 действие, герой может убрать её с поля.

Находясь в «Поселении гоблинов» и потратив 1 действие, Гоблин-Ведьмак с прядью волос героя может бросить её в котёл.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гоблина-Ведьмака в «Поселение гоблинов», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если все герои покинули поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

«Прямо за большой грудой тяжёлых камней располагается то, что Рейсен называет «Гробницей Барриса». Ветер поёт свои песни среди колонн, покрытых мхом, и вы невольно задаётесь вопросом, для какой цели использовалось это место?»

Вы остановились, чтобы перевести дух, но Рейсен недовольно хмурится. «Не время прохлаждаться, парни» Что ж, вы продолжаете путь.

Герои выигрывают столкновение!

Если Гоблин-Ведьмак бросит в котёл прядь волос героя, прочитайте вслух следующее:

Гоблины скачут вокруг котла, пронзительно визжа заклинания, которые эхом разносятся над холмами. Вождь бросает украденную прядь волос в кипящее варево и резкий зловонный запах поднимается в воздух. Закончив ритуал, безумно хохоча, гоблины разбегаются. Вы изранены, избиты и на пути к гробнице вас преследует ощущение ужаса.

Властелин выигрывает столкновение!

Запишите прядь волос какого героя была брошена в котёл. Положите жетон этого героя в игровую зону Властелина. Это будет играть важную роль во время Столкновения 2.



У входа в гробницу вы слышите низкий гул, а при вашем приближении из тени появляется фигура. «Что, во имя Инfernэля, тут...», увидев вас, лорд Мерик обрывает фразу. Его тело обвивает тёмная пульсирующая энергия, вы немедленно бросаетесь в атаку, но...

Ничего не происходит. Мечи отскакивают от него, а стрелы и заклинания пролетают мимо. Ваше оружие не способно совладать с магией, окружающей колдуна. Лорд Мерик невозмутимо вздыхает и, пробормотав «Идиоты», поворачивается и уходит обратно внутрь. Вы бросаетесь за ним, но он взмахивает рукой и дверь захлопывается прямо перед вами.

Вы взламываете дверь и пытаетесь догнать врага, но Рейсен кричит вам «Он сорвал печать! Нам нужно срочно её найти, иначе мы не сможем даже дотронуться до него!»

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Волукриксы-Разорители. Эттины. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте лорда Мерика Фэрроу в локацию «Гнилые воды» как изображено на рисунке. Расставьте Волукриков-Разорителей в локации «Выход». Расставьте Эттинов в локации «Яма с лавой». Расставьте открытую группу в «Гнилых водах».

Возьмите жетоны поиска в количестве равном количеству героев. Замените 1 из этих жетонов особым жетоном поиска. Перемешайте их и разложите на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска. Особый жетон поиска это Великая печать.

Разложите «лицом» вниз жетоны объектов, основываясь на количестве героев в игре. Это будут Священные реликвии. Если Властелин выиграл Столкновение 1, то он может убрать 1 из жетонов объектов, соседних с «Гнилыми водами». Эта реликвия уже уничтожена (см. раздел «Пять артефактов»).

Герои управляют союзником Рейсеном.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

До тех пор, пока герои не найдут Великую печать (см. раздел «Великая печать») лорд Мерик Фэрроу не может получать ♥ или быть атакованным героями или союзниками.

ПЯТЬ РЕЛИКВИЙ

Лорд Мерик пытается уничтожить священные реликвии гробницы Барриса. Находясь рядом с жетоном объекта и потратив 1 действие, лорд Мерик Фэрроу может пройти проверку . В случае успеха он убирает этот жетон объекта с поля. Это означает, что реликвия уничтожена.

ВЕЛИКАЯ ПЕЧАТЬ

Если герой или союзник переворачивают особый жетон поиска, то считается, что они нашли Великую печать. Герой тянет Карту поиска по обычным правилам и кладёт этот жетон в игровую зону героев. Теперь герои могут атаковать лорда Мерика Фэрроу.

КУКЛОВОД

Один раз за ход, потратив 1 действие, лорд Мерик Фэрроу может заставить героя, жетон которого находится в игровой зоне Властелина, пройти проверку . В случае провала Властелин может выполнить этим героем действие Движения или Атаки, как будто это один из его монстров. Он не может заставить героя получать ♥ или использовать **Эликсир**, но он может заставить его атаковать самого себя.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Волукрикса-Разорителя в локацию «Выход», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои побеждают лорда Мерика Фэрроу, прочитайте вслух следующее:

Мерик заметно удивлён. Пошатываясь от ран, он отходит назад и, скривившись, произносит «Вам не остановить меня. Она дала мне шанс, и я воспользуюсь им». С этими словами, колдун исчезает в яркой вспышке.

Вы выходите наружу, а за вами следует Рейсен с Великой Печатью в руках. Его поведение совсем не похоже на то, что вы видели раньше. Он предельно серьёзен, спокоен и, кажется, даже наполнен благоговейным трепетом. Не говоря ни слова, он закрывает дверь в гробницу и всё вокруг озаряет мягкий янтарный свет, когда гном возвращает Великую печать на место.

Всю обратную дорогу по холмам он хранит молчание. Когда вы спрашиваете его, почему эта гробница для него так священна, он улыбается и, помотав головой, отвечает «Как-нибудь потом скажу».

Победа героев!

Если лорд Мерик Фэрроу уничтожит все Священные реликвии, прочитайте вслух следующее:

Земля слегка содрогается, когда лорд Мерик разбивает последнюю реликвию. Рейсен, испустив отчаянный крик, бросается на колдуна с кинжалами в руках. Мерик, с сожалением взглянув на него, произносит «Ничего личного» и исчезает в облаке дыма.

Несмотря на то, что на обратном пути Рейсен не произнес ни слова, вы чувствуете, как он зол. Через несколько дней, впрочем, его обычное поведение возвращается, но горечь утраты все же видна в нём. Вы не можете вытянуть из него ни слова о том, что значит для него фамильная гробница Барриса, и вам остаются лишь догадки.

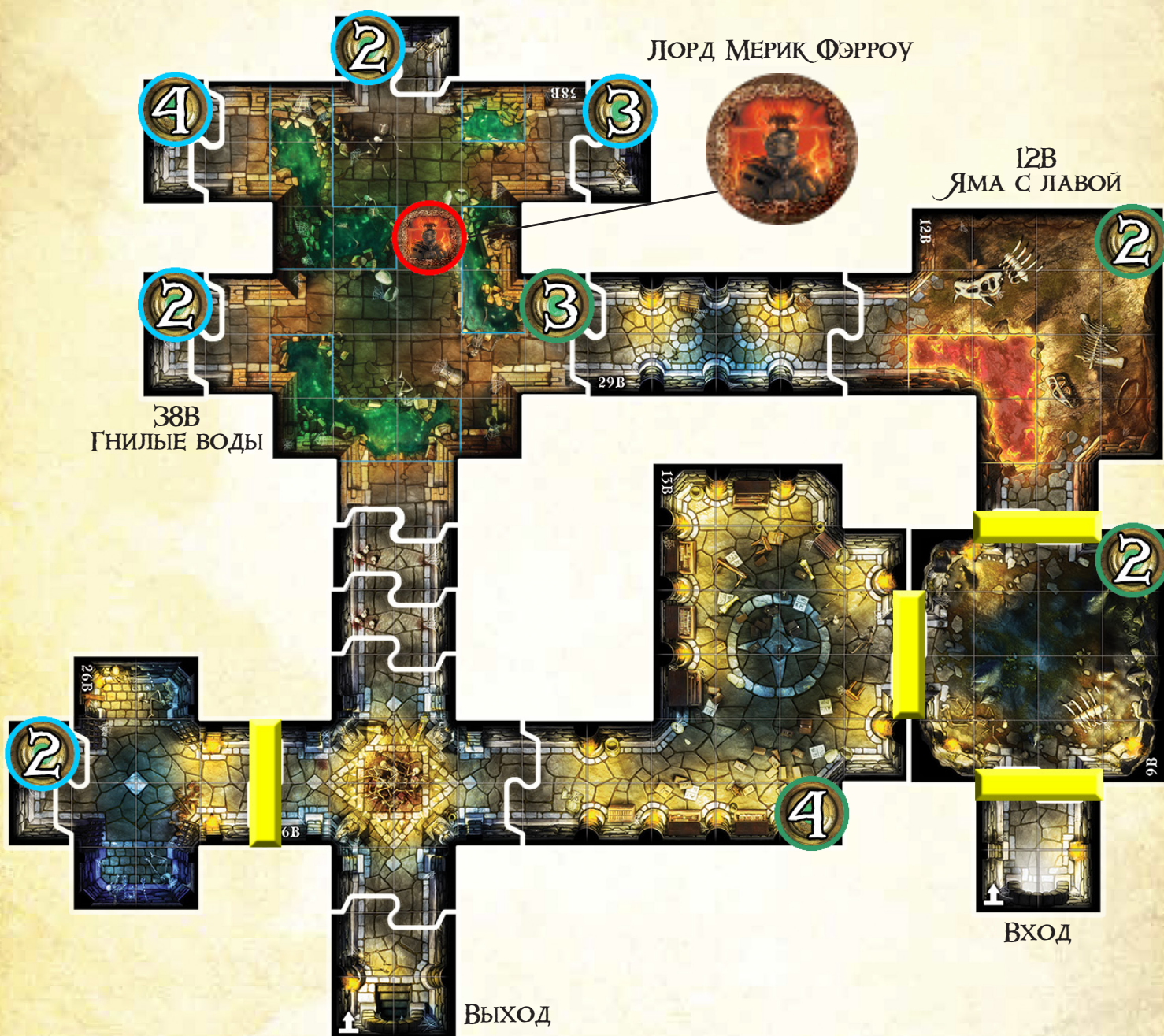
Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Герои в случае победы они получают 50 золотых, а Рейсен получает Карту навыка союзника «Остроглазый».

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



ВЕЛИКАЯ ПЕЧАТЬ



РЕЛИКВИЯ

«То, что я задумал, это, по своей сути никак не разграбление могилы. Так что, не волнуйтесь», - говорит вам Рейсен. Он почему-то очень часто начинает с этих слов.

Как всегда, гном быстро убеждает вас последовать своему плану, и вот вы уже идёте по пустошам в поисках склепа, в котором, как утверждает Рейсен, лежит очень важная карта сиданийских руин. «Они поставили другой замок в этот раз», говорит он, почесав макушку. «Тут кругом мерцающие огоньки... надо помолиться в нужных местах в нужное время. Всё не так сложно».

Подойдя поближе, вы слышите шуршание осыпающихся камней и видите, как тяжёлая плита сдвигается, закрывая вам вход. «Кто-то уже проник туда. Мы должны...», кричит Рейсен, но обрывает фразу, увидев, как ближайшее дерево с шумом падает, а в его листве раздаётся шуршание десятков лап. Вы немедленно обнажаете оружие, готовясь к битве.

МОНСТРЫ

Арахир. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Герои ставят свои фигурки в локации «Клятвенный камень» на особые клетки, отмеченные символом «X».

Расставьте Арахир в локации «Развилка». Расставьте одну открытую группу на «Берегу реки», а другую в «Развалинах».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Разложите по 1 красному, зелёному, синему и белому жетону объекта «лицом» вверх как изображено на рисунке. Это будут алтари.

Властелин складывает в стопку красный, зелёный, синий и белый жетоны объектов «лицом» вниз и размещает её в своей игровой зоне. Властелин может расположить жетоны в любом порядке, но впоследствии он не может изменить порядок следования жетонов. Эта стопка считается стопкой подношений.

Герои управляют союзником Рейсеном. Поставьте Рейсена рядом с одной из фигурок героя (по общему согласию героев).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, соседний с алтарём герой или союзник может совершить подношение. В этом случае переворачивается верхний жетон стопки подношений. Если цвет жетона подношения совпадает с цветом алтаря, подношение считается принятым. Если цвет жетона подношения не совпадает с цветом алтаря, подношение считается отвергнутым.

ПРИНЯТЫЕ ПОДНОШЕНИЯ

Если подношение принято, то перевёрнутый жетон подношения кладётся «лицом» вверх рядом со стопкой подношений, создавая таким образом стопку принятых подношений. Жетоны подношений добавленные в эту стопку считаются принятыми и порядок их следования никогда не меняется. Кроме того, если подношение принято, то герой или союзник, совершивший его, исцеляет 2 ♥ герой также восстанавливает 2 ♠).

ОТВЕРГНУТЫЕ ПОДНОШЕНИЯ

Если подношение отвергнуто, то перевёрнутый жетон подношения возвращается на верх стопки подношений. Затем вся стопка принятых подношений ставится «лицом» вниз на верх стопки подношений. Порядок следования жетонов не изменяется.

РАЗРУШИТЬ АЛТАРЬ

Алтари могут быть целью атаки и пострадать от атак монстров. Бросок на защиту, если алтарь был атакован, всегда автоматически равен 6 ■ (4 ■ при игре 2 героями); при этом алтарь не может подвергнуться никаким состояниям. Если атака монстра наносит алтарю хотя бы 1 ♥, он разрушается, а атаковавший его монстр убирается с карты. Положите на разрушенный алтарь жетон усталости. К разрушенному алтарю всё ещё можно совершить подношение, но совершившие его герой или союзник не исцеляют ♥ и не восстанавливают ♠.

Потратив 1 действие, Арахира может сразу же разрушить соседний с ней алтарь без броска кубиков (это не считается атакой).

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Арахира в пустую клетку, соседнюю с клетками препятствия, в локации «Клятвенный камень», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если все жетоны подношений оказываются в стопке принятых подношений, прочитайте вслух следующее:

Из последнего алтаря поднимается облако разноцветного дыма, земля содрогается у вас под ногами и огромная каменная плита с грохотом отодвигается в сторону. Рейсен, ухмыляясь, подходит к вам: «Всегда приятно, когда заходишь в гости к старинным друзьям, да?»

Не обращая на него внимания, вы с оружием наперевес входите в темноту.

Герои выигрывают столкновение!

Если все 4 алтаря будут разрушены, прочитайте вслух следующее:

Последний алтарь разваливается на куски, и яростные лучи света выбиваются из-под земли повсюду вокруг. Вы слышите громкий треск, это огромная плита, заслоняющая проход, только что рассыпалась в прах.

Насторожившись, вы подходите к тёмному проему входа в гробницу. Удивительно, что все усилия злобных существ не смогли помешать вам войти. Однако, что-то здесь всё равно явно не так. Пронизывающий ледяной ветер дует из могилы, и на его крыльях несётся чей-то жуткий голос «Уходите...или умрёте...»

Властелин выигрывает столкновение!

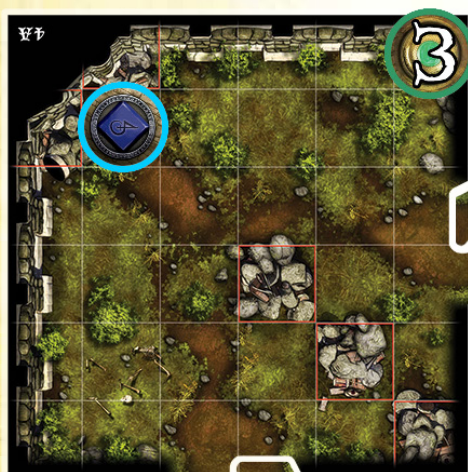
За каждый разрушенный алтарь положите 1 жетон усталости в игровую зону Властелина. Это будет играть важную роль во время Столкновения 2.



АЛТАРИ И ПОДНОШЕНИЯ



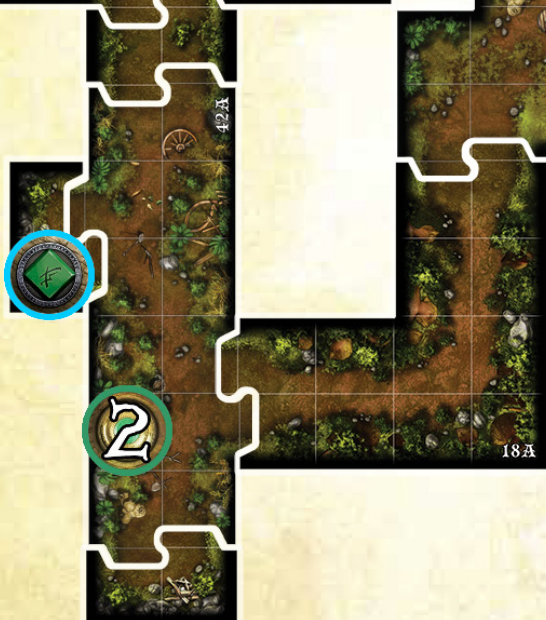
4А
РАЗВАЛИНЫ



37А
КЛЯТВЕННЫЙ КАМЕНЬ



3А
БЕРЕГ РЕКИ





Пока вы осторожно пробираетесь по коридорам гробницы, Рейсен рассказывает вам о том артефакте, что так важен для поисков карты. «Ну, это просто безделушка, в общем-то. Чуток магии, чуток хитрой конструкции. С ней можешь видеть прямо все насквозь. И потом всё запоминаешь». Рейсен прочищает горло. «Точняк, он должен быть тут». Остолбев, вы уставились на него. «Что такого? Я сказал, точняк. Последний раз, когда я сюда заходил, их здесь было полно. Найдём парочку, нет проблем». Гном ухмыляется. «Доверьтесь мне».

Минуту спустя вы видите, как темный коридор заканчивается большой усыпальницей. На её стенах висят факелы, говорящие о том, что здесь уже то-то есть. «Просто, будьте аккуратней», шепчет Рейсен. «Готов поспорить, что в этом месте ещё полно всяких пакостей».

МОНСТРЫ

Ариада. Гоблины-Ведьмаки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гоблинов-Ведьмаков в «Камере пыток». Расставьте открытую группу в «Склепе». В эту фазу Ариада на поле не ставится.

Возьмите жетоны поиска в количестве равном количеству героев. Замените 1 из этих жетонов особым жетоном поиска. Перемешайте их и разложите на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска. Особый жетон поиска это магический шар.

Разложите жетоны объектов «лицом» вниз в «Комнате с картой» как изображено на рисунке, основываясь на количестве героев в игре. Это будут части карты.

Количество жетонов усталости в игровой зоне Властелина обозначает силу проклятия. Если Властелин выиграл Столкновение 1, он добавляет ещё 1 жетон усталости в свою игровую зону.

Герои управляют союзником Рейсеном.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Запертая дверь не может быть открыта до тех пор, пока герои не отыщут магический шар (см. раздел «Магический шар»). Если в какой-то момент на поле не осталось ни одного монстра из открытой группы, уберите запертую дверь.

Когда запертая дверь будет открыта или убрана с поля, прочитайте вслух следующее:

Молодая незнакомая вам женщина выходит из двери. Наблюдая за битвой, она улыбается, берет в руки магический шар, делает рукой простое движение и артефакт со звоном разрывается на тысячу осколков. «Вы пришли раньше, чем я думала», говорит она. «Но это неважно».

Поставьте Ариаду в «Комнату с картой». Потратив 1 действие, Ариада может перевернуть соседний жетон поиска. Если это обычный жетон поиска, положите его назад. Если это особый жетон поиска, Ариада сразу же поднимает этот магический шар (см. раздел «Магический шар»).

В этом приключении все Гоблины-Ведьмаки прислужники получают умение Приворожить.

ПОСТОЯННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

В начале своего хода каждый герой должен бросить 1 серый и 1 чёрный кубики защиты. Если суммарное количество выброшенных равно или меньше силы проклятия (количеству жетонов усталости в игровой зоне Властелина), герой становится Проклятым до конца своего хода.

Проклятый герой, выполнивший действие Поиска, сразу же получает 1 ♥ и 1 ♠, а затем отыгрывает действие по обычным правилам.

МАГИЧЕСКИЙ ШАР

Если герой или союзник переворачивают особый жетон поиска, то считается, что он нашёл магический шар. Герой тянет Карту поиска по обычным правилам и кладёт особый жетон поиска в игровую зону героев.

Потратив 1 действие, герой с магическим шаром, может поднять соседнюю с ним часть карты. Если герой с магическим шаром будет побеждён, положите магический шар в клетку, где это произошло. Потратив 1 действие, Ариада может поднять соседний с ней магический шар.

Если магический шар находится у Ариады, то потратив 1 действие, она может уничтожить его.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 2 Гоблинов-Ведьмаков в локацию «Вход» или «Выход», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои соберут все части карты или Ариада будет побеждена, прочитайте вслух следующее:

С магическим шаром в руках вы исследуете карту. Странная женщина пожимает плечами и взмахивает рукой. «Жаль, но ничего страшного», говорит она. «Наслаждайтесь этой маленькой победой, пока можете. Обещаю, у вас их теперь будет немного».

Она уходит, но вам это уже неважно. Карта впечаталась в ваш разум. Каждую тропинку, гору и долину вы помните так же отчетливо, как своё имя. Теперь вы знаете, куда идти. И вам известно, что вы ищете.

Победа героев!

Если Ариада уничтожит магический шар, прочитайте вслух следующее:

Засмеявшись, женщина выпускает из рук разряд энергии. Ваш магический шар раскалывается на части, и теперь вы не сможете исследовать карту. «Не переживайте над неудачей», говорит она, направляясь к выходу. «Вы пытаетесь противостоять тому, что намного сильнее вас и недоступно простым людям. Я советую вам оставить попытки, но Вы, конечно же, не слушаете меня. Впрочем, я люблю соперничество. Даже если противник слаб».

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, то Рейсен получает Карту навыка союзника «Удар в спину»

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



ВХОД



Исследуя предания о городе Сидании, вы наткнулись на информацию об артефакте великой силы, который, по слухам, дарует своему обладателю способность сотрясать небесный свод и проливать ливень ярости на беспомощных врагов. С этой вещью связано много легенд, однако её возможное местонахождение так и остается тайной, которую вы решаете расследовать.

Многое из того, что вы прочитали, подтвердилось во время путешествия по грозовым пустошам. Яростные ветры и проливные дожди затрудняют дорогу, но вы, наконец, прибываете в означенное место. «Испей священной воды», гласит писание, «Лишь достойный пересечёт Поля Грома, чтобы воцариться над небесами».

Впереди расположен источник, окружённый со всех сторон выжженной землёй. К своей досаде, вы видите также и жирный силуэт Сплига, Короля-Всех-Гоблинов. Он вас пока не заметил, но в его руках бочонок, наполненный какой-то мерзкой булькающей жидкостью. Очевидно, он собирается вылить его в источник, так что вам лучше поторопиться.

МОНСТРЫ

Сплиг. Эттины. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Сплига в локацию «Костровище» как изображено на рисунке. Расставьте Эттинов в «Открытом поле». Расставьте открытую группу в локацию «Костровище».

Возьмите жетоны поиска в количестве равном количеству героев. Замените 1 из этих жетонов особым жетоном поиска. Перемешайте их и разложите на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска. Особый жетон поиска это Алтарь бури.

Возьмите синие жетоны объектов в количестве равном количеству героев и положите их возле игрового поля. Положите 1 зелёный жетон объекта под жетон Сплига. Это будет бочонок с отравой (см. раздел «Отрава Сплига»).

Герои управляют своими союзниками.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом столкновении Сплиг подчиняется правилам для побеждённых героев (он теряет сознание, если будет побеждён и будучи активированным, потратив 1 действие, может выполнить действие Очнуться). Если Сплиг будет побеждён, положите жетон усталости на его жетон в качестве напоминания, что он потерял сознание.

ОТМЕЧЕННЫЙ БУРЕЙ

Находясь в клетке с водой или соседней с ней и потратив 1 действие, герой может испытать её и стать отмеченным бурей. Положите синий жетон объекта на Лист этого героя в качестве напоминания об этом. Каждый раз, когда отмеченный бурей герой получает 1 ♠, он также получает 1 ♥. Если такой герой будет побеждён, то синий жетон объекта убирается и герой перестаёт быть отмеченным бурей.

В конце каждого хода Властелина в каждого отмеченного бурей героя, который находится в «Открытом поле», бьёт молния. Отмеченный бурей герой получает 2 ♥, а Властелин выбирает пустую клетку в пределах 3 клеток от этого героя и переставляет в неё его фигурку. Считается, что герой вошёл в эту клетку.

Герои могут покинуть поле через «Выход». Если отмеченный бурей герой покидает поле, то положите его синий жетон объекта возле «Выхода».

ОТРАВА СПЛИГА

Сплиг начинает приключение, удерживая в руках бочонок с отравой. С бочонком в руках Сплиг может выполнить только 1 действие Движения за активацию (если только Карта Властелина не позволит ему выполнить дополнительное перемещение). Находясь в клетке с водой или соседней с ней и потратив 1 действие, Сплиг может отравить воду. В этом случае в качестве напоминания положите в клетку с водой «лицом» вверх зелёный жетон объекта. Кроме этого случая Сплиг не может ронять или сбрасывать бочонок с отравой, даже если будет побеждён.

После того как вода была отравлена, герои не могут стать отмеченными бурей, а Сплиг может покинуть поле через «Вход».

АЛТАРЬ БУРИ

Если герой или союзник переворачивает особый жетон поиска, значит он нашёл Алтарь бури. Герой тянет Карту поиска по обычным правилам, а перевёрнутый особый жетон поиска остаётся лежать на месте. К Алтарю бури не применяются никакие дополнительные правила, он просто остаётся лежать на поле.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстров из открытой группы в локацию «Костровище, соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если, после того как последний герой покидает поле через «Выход», количество синих жетонов объектов возле «Выхода» будет равным или превышать количество жетонов поиска на поле, прочитайте вслух следующее:

Уворачиваясь от ударов молний, вы, наконец, пересекаете Поля Грома, чувствуя, как ваши волосы уже стоят дыбом. Мощные электрические разряды преграждают ваш путь, но вы идёте вперед, чувствуя очистительную силу священной воды, и пересекаете их без вреда.

Герои выигрывают столкновение!

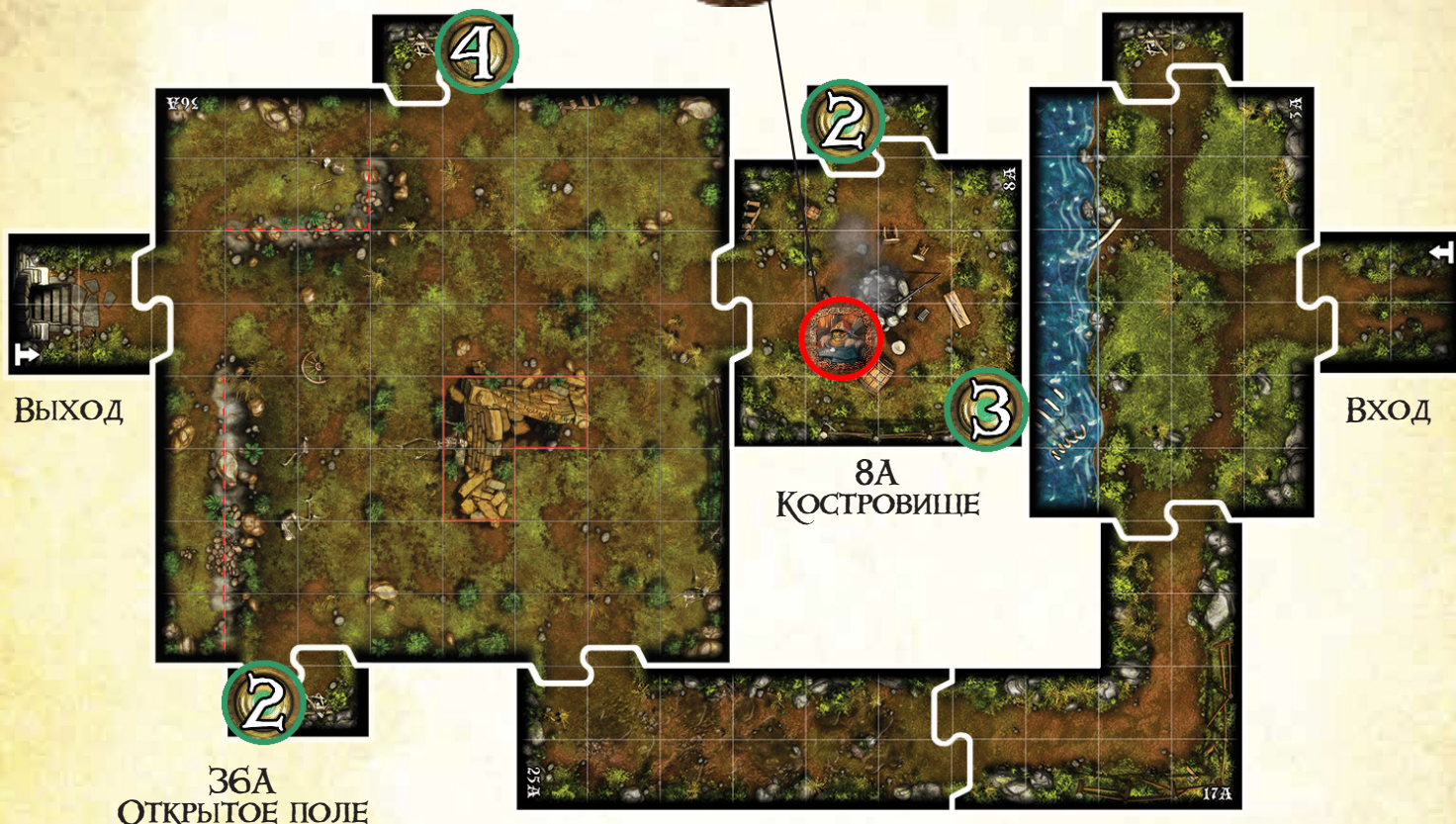
Если Сплиг покидает поле через «Вход» после того как отравит воду или если последний герой покидает поле через «Выход» и количество жетонов поиска на поле будет больше количества синих жетонов объектов возле «Выхода», прочитайте вслух следующее:

Бочонок погружается в источник, и вы слышите хохот Короля-Всех-Гоблинов. Через мгновение священные воды оказываются осквернены и вас пронизывает дикая боль. Жуткие спазмы буквально выворачивают ваши тела наизнанку, и вы можете только беспомощно наблюдать, как Сплиг, все еще посмеиваясь, уходит восвояси.

Властелин выигрывает столкновение!



Сплиг



ОТМЕЧЕННЫЙ БУРЕЙ
ГЕРОЙ



БОЧОНОК С ОТРАВОЙ



АЛТАРЬ БУРИ



Капли дождя просачиваются сквозь трещины и дыры в потолке, и вы кожей чувствуете энергию, которой напитан воздух. В нескольких шагах перед собой вы видите Сплига и его гоблинов. «Она сказала, их будет две!», орёт он, стараясь перекрыть раскаты грома. «Найдите их и принесите мне!» Гоблины убегают на поиски.

Вы очень удачно подслушали этот разговор, так как предания и легенды ничего не говорят о том, что именно вы должны искать. Но Сплиг, очевидно, знает, что артефакт состоит из двух частей, которые спрятаны где-то здесь в ожидании воссоединения. Вы сразу же начинаете действовать, чтобы вас не опередили.

МОНСТРЫ

Сплиг. Гоблины-Лучники. Элементали. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Сплига в «Священной пещере» как изображено на рисунке. Расставьте Гоблинов-Лучников в любые пустые клетки «Священной пещеры», не отмеченные символом «Х». Поставьте Элементалей в любые особые клетки, отмеченные символом «Х» (все занимаемые монстром клетки должны быть отмечены этим символом). Расставьте открытую группу в «Пещере».

Возьмите красные жетоны объектов в количестве равном количеству героев. Перемешайте их с 2 синими жетонами объектов и разложите «лицом» вниз на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать цвет этих жетонов.

Если Властелин выиграл Столкновение 1, он может выбрать 2 любые жетона объектов и втайне от героев посмотреть какого они цвета.

Если герои выиграли Столкновение 1, они могут выбрать 2 любые жетона объектов и втайне от Властелина посмотреть какого они цвета.

Герои управляют своими союзниками.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом столкновении Сплиг подчиняется правилам для побеждённых героев (он теряет сознание, если будет побеждён и будучи активированным, потратив 1 действие, может выполнить действие Очнуться). Если Сплиг будет побеждён, положите жетон усталости на его жетон в качестве напоминания, что он побеждён.

Жетоны объектов в этом приключении считаются жетонами поиска. Перевернув красный жетон объекта, герой тянет Карту поиска по обычным правилам. Перевернув синий жетон объекта, герой не тянет Карту поиска, а жетон кладёт на свой Лист героя.

Находясь в клетке с жетоном объекта или соседней с ней и потратив 1 действие, Сплиг или Гоблин-Лучник могут перевернуть его. Если это красный жетон объекта, то он убирается с поля. Если это синий жетон объекта, то положите его на подставку персонажа, чтобы показать, что персонаж переносит его.

Находясь в соседней со Сплигом клетке и потратив 1 действие, Гоблин-Лучник с синим жетоном объекта может передать жетон ему. Находясь в соседней с Гоблином-Лучником с синим жетоном объекта клетке и потратив 1 действие, Сплиг может забрать этот жетон. В обоих случаях переложите жетон объекта на жетон Сплига.

ПРЕВОСХОДСТВО

Герои могут обмениваться жетонами объектов по обычным для этого правилам. Если на Листе героя оказывается 2 синих жетона объектов, то они сбрасываются, а герой получает Карту артефакта «Перчатки мощи». С этим артефактом герой может покинуть поле через «Выход».

Если на жетоне Сплига будет лежать 2 синих жетона объектов, то они сбрасываются, а Сплиг получает Карту артефакта «Перчатки злобы». С этим артефактом Сплиг может покинуть поле через «Выход».

Если происходит одно из этих событий, прочитайте вслух следующее:

Ослепительная молния падает с небес, ударяя прямо в перчатки. В воздухе пахнет озоном, а сталь перчаток начинает сиять и потрескивать от наполнившей их силы.

Если персонаж с артефактом или с синим жетоном объекта будет побеждён, положите жетон объекта в клетку, где это произошло. Находясь в клетке с жетоном объекта или соседней с ней и потратив 1 действие, персонаж может поднять его.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 2 Гоблинов-Лучников в локацию «Выход» и 1 Элементалей в любые особые клетки, отмеченные символом «Х» (все занимаемые монстром клетки должны быть отмечены этим символом), соблюдая лимиты групп.

ПОБЕДА

Если герой с «Перчатками мощи» покидает поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

Гоблинские прихвостни в ужасе бегут, и вы посылаете в них электрические разряды. Воистину, слухи оказались правдивы и теперь вам подвластна мощь небес!

Победа героев!

Если Сплиг с «Перчатками злобы» покидает поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

С невероятной силой Сплиг ударяет в землю кулаками, одетыми в перчатки. Раздается оглушительный грохот и земля раскалывается перед ним. Ударной волной вас отбрасывает назад, а жирный гоблин, засмеявшись, грозит вам металлическим пальцем и уходит.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают артефакт «Перчатки мощи».

Если победил Властелин, он получает артефакт «Перчатки злобы».



Как-то раз, придя в свой лагерь, вы обнаружили смятую бумажку со следами крови. На ней стоит подпись начальника уничтоженной данворрской экспедиции. Вспомнив, что вы видели на месте их лагеря, вы задаётесь вопросом, кто это мог написать. В записке неровным почерком говорится о необходимости срочной встречи в заброшенной хижине неподалеку от пилийского лагеря.

Если герои управляют Рейсеном:

Гном качает головой. «Я не видел, что случилось со стариной Халлдином, но я готов сожрать свои сапоги, если кто-то ещё оттуда выбрался, кроме меня. Похоже на ловушку».

Если герои управляют Сереной:

От Серены исходит волна предостережения. Её видения предсказывают серьёзную опасность.

Конечно, риск большой, но и возможность получить новую информацию здесь тоже есть. Несколько часов пути под легким дождём и вы в условленном месте. Сквозь окно видно, как внутри хижины горит очаг, и вы уже начали думать, что в записке написана правда.

Однако через минуту вы услышали приглушенные голоса гоблинов, резкую вонь ходячих мертвецов и поняли, что были правы насчет ловушки. Вы со всех ног устремляетесь к хижине, чтобы занять оборону, пока вас не окружили.

МОНСТРЫ

Зомби. Гоблины-Ведьмаки.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Зомби на «Кладбище». Расставьте Гоблинов-Ведьмаков на «Каменном мосту».

Разложите жетоны поиска как изображено на рисунке, независимо от количества героев в игре.

Возьмите жетоны повреждений в количестве равном количеству героев и положите их рядом с дверью между «Каменным мостом» и «Хижинкой». Эта дверь забаррикадирована.

Герои управляют своими союзниками.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, соседний с дверью герой может попытаться забаррикадировать дверь. Для этого герой бросает коричневый кубик. За каждый выпавший 1 он кладёт 1 жетон повреждения возле этой двери. Монстр не может открыть дверь, если возле неё лежит хотя бы 1 жетон повреждения.

Если герой открывает эту дверь, то уберите все жетоны повреждений, которые лежат возле неё.

Потратив 1 действие, соседний с дверью монстр может убрать 1 жетон повреждений.

Каждый раз, когда будет побеждён Гоблин-Ведьмак, положите 1 жетон усталости в игровую зону героев.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить Зомби (одного или нескольких) на «Кладбище» до значения лимита группы. Кроме того Властелин **должен** поставить на «Каменном мосту» Гоблинов-Ведьмаков (одного или нескольких) до значения лимита группы.

ПОБЕДА

Если количество жетонов усталости в игровой зоне героев станет равным количеству героев, прочитайте вслух следующее:

Волны тварей разбиваются о стены обороняемой вами хижины. Монстры карабкаются по телам своих мертвых товарищей, но вы раз за разом отбиваете их атаки. Вот наступила полночь и никого из врагов не осталось.

Ловушка на вас не сработала. Вы не нашли следов того самого выжившего, но вероятно то, что произошло есть нечто большее, чем простая попытка засады. Близится рассвет и у вас есть возможность немного отдохнуть перед очередными поисками.

Герои выигрывают столкновение!

Если в начале хода Властелина количество монстров в «Хижине» превысит количество героев в этой же локации, прочитайте вслух следующее:

Дверь хижины с треском слетает с петель и новая толпа умертвий и гоблинов вламывается внутрь. Наспех заколоченные окна разломаны, и вы слышите, как сквозь проёмы внутрь забираются новые враги.

Дольше здесь оставаться нельзя. Вам приходится прорубать себе дорогу сквозь орды монстров и бежать в спасительную темноту ночи.

Властелин выигрывает столкновение!

Запишите, какое количество жетонов усталости находится в игровой зоне героев; это будет играть важную роль во время Столкновения 2.



19А
КАМЕННЫЙ МОСТ



7А
ХИЖИНА



14А
КЛАДБИЩЕ



ВХОД



Вам удалось проследить, куда убежали некоторые из нападавших гоблинов и, когда вы идёте за ними по дремучему лесу, вас охватывает сильное чувство тревоги. Приблизившись к тенистой полянке, вы замечаете, что обвившие это место ветви сплелись слишком неестественно, и ощущаете присутствие магии, которое становится все сильнее.

На дальнем краю поляны вы видите гнома, которого ваш союзник безошибочно опознает как Халлдира, того самого выжившего начальника экспедиции. Вы очень удивлены тем, что всё же сумели найти его, но понимаете, что здесь что-то не так. Его кожа пепельно-серого цвета, а глаза бледны. В общем, всем своим видом он говорит, что вполне себе... мёртв.

«Подойди ко мне...», раздаётся леденящий душу женский голос. Гном поднимает голову и встаёт на ноги. «Отведи меня к городу...», звучат слова и, под действием тёмного заклинания, бедный гном делает шаг...

МОНСТРЫ

Ариада. Сплиг. Гоблины-Ведьмаки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Ариаду и Сплига на «Болоте» как изображено на рисунке. Расставьте Гоблинов-Ведьмаков на «Поле боя». Расставьте открытую группу на «Болоте».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите на поле 1 жетон жителя как изображено на рисунке. Это Халлдир.

Властелин берёт по 1 красному, синему, зелёному и белому жетону объекта. Выбирает 1 из них и кладёт «лицом» вниз в свою игровую зону. Оставшиеся 3 жетона он раскладывает «лицом» вниз на поле, по одному возле каждого зарослей.

Если к окончанию Столкновения 1 в игровой зоне героев есть хотя бы 1 жетон усталости, они могут перевернуть «лицом» вверх любой жетон объекта на поле. Если герои выиграли Столкновение 1, они могут перевернуть 1 дополнительный жетон объекта.

Герои управляют своими союзниками.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, соседний с зарослями герой может убрать их с поля, но только, если рядом с ними есть ещё один герой. Убрав заросли, положите соседний с ними жетон объекта «лицом» вниз в игровую зону Властелина.

Если герой пытается пройти через заросли, он должен перевернуть соседний жетон объекта, разыграв его эффект и положить «лицом» вниз в ту же клетку. Жетоны объектов имеют следующие эффекты:

- **Белый:** Герой может пройти через заросли
- **Зелёный:** Герой должен пройти проверку . В случае успеха он может пройти через заросли. В случае провала он получает 2 ♥ и Отравлен. Ход героя продолжается.
- **Синий:** Герой должен пройти проверку . В случае успеха он может пройти через заросли. В случае провала он получает 2 ♥ и Властелин может переставить его фигурку в пустую клетку в пределах 3 клеток от первоначальной. Затем герой может продолжить свой ход, но в этот ход он больше не может снова попытаться пройти через эти заросли.
- **Красный:** Герой получает 2 и затем проходит проверку. В случае успеха он может пройти через заросли. В случае провала он Проклят. Затем герой может продолжить свой ход, но в этот ход он больше не может снова попытаться пройти через эти заросли.

АКТИВАЦИЯ ХАЛЛДИРА

В начале своего хода Властелин переворачивает жетон объекта в своей игровой зоне и активирует Халлдира в соответствии с цветом жетона. Жетоны объектов имеют следующие эффекты:

- **Белый:** Халлдир получает 1 ОД. Властелин бросает 1 красный кубик силы. Ариада исцеляет выпавшее количество ♥.
- **Зелёный:** Халлдир получает 2 ОД. Властелин бросает 1 красный кубик силы. Сплиг исцеляет выпавшее количество ♥.
- **Синий:** Халлдир получает 1 ОД. Если хотя бы 1 герой Проклят, Халлдир получает 1 дополнительное ОД. Властелин может поставить любое количество монстров из открытой группы на «Болоте», соблюдая лимит группы.
- **Красный:** Халлдир получает 2 ОД. Если хотя бы 1 герой Проклят, Халлдир получает 1 дополнительное ОД. Властелин может поставить любое количество Гоблинов-Ведьмаков в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

Будучи активированным Халлдир может выполнить только 1 действие - действие Движения. Халлдир может двигаться через фигурки героев, но не может двигаться через фигурки монстров. Он не может быть перемещён никаким другим способом, кроме описанного выше. Халлдир может покинуть поле через «Выход».

Если в конце хода Властелина на карте остаются хотя бы 1 заросли, Властелин может выбрать 1 соседний с зарослями жетон объекта и заменить им жетон объекта из своей игровой зоны.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет (см. Раздел «Активация Халлдира»).

ПОБЕДА

Если герои побеждают Ариаду, прочитайте вслух следующее:

Нахмурившись, странная женщина пятится назад, зажимая рану рукой. Её воля слабеет, заклинание рассеивается, и околдованное тело мёртвого гнома падает на землю. Колдунья начинает наводить чары снова, но вдруг, остановившись, улыбается. «Ничего, у меня будет другая кукла. Эту можете забрать себе». В воздухе трещит разряд энергии, и она исчезает с ваших глаз.

Если герои управляют Сереной, прочитайте вслух следующее:

Вы стоите над павшим гномом, слушая беззвучную песню Серены. Тело начальника экспедиции дрожит от проходящей сквозь него энергии, а слепые глаза мерцают мягким светом. Закончив ритуал, Серена поворачивается к вам. Перед вашими глазами проносятся образы. Вы видите картины из воспоминаний гнома, в которых есть то, что вам нужно - местонахождение Сидании. Всё-таки, эта тяжёлая ночь прошла не зря.

Если герои управляют Рейсеном, прочитайте вслух следующее:

«Прости, Халли, дружнице», говорит Рейсен, роясь в карманах своего бывшего начальника. Сперва, вы рассердились, думая, что он просто хочет его ограбить, однако, вскоре понимаете, что Рейсен ищет нечто конкретное. Наконец, взрезав двойную подошву на сапоге мертвеца, а также вскрыв парочку потайных карманов, он достаёт клочки материи. Ваш компаньон раскладывает их в нужном порядке и вот, перед вами предстаёт грязная, но вполне читабельная карта Сидании. «Хитрый, собака», с усмешкой произносит Рейсен.

Победа героев!

Если Халлдир покинул поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

Положив руку на плечо мёртвого гнома, странная женщина выводит его за пределы поляны. Вспышка света ослепляет вас и, придя в себя, вы не находите и следа той парочки.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 75 золотых.

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



СТОЛКНОВЕНИЕ 2

ВЫХОД



СПЛИГ

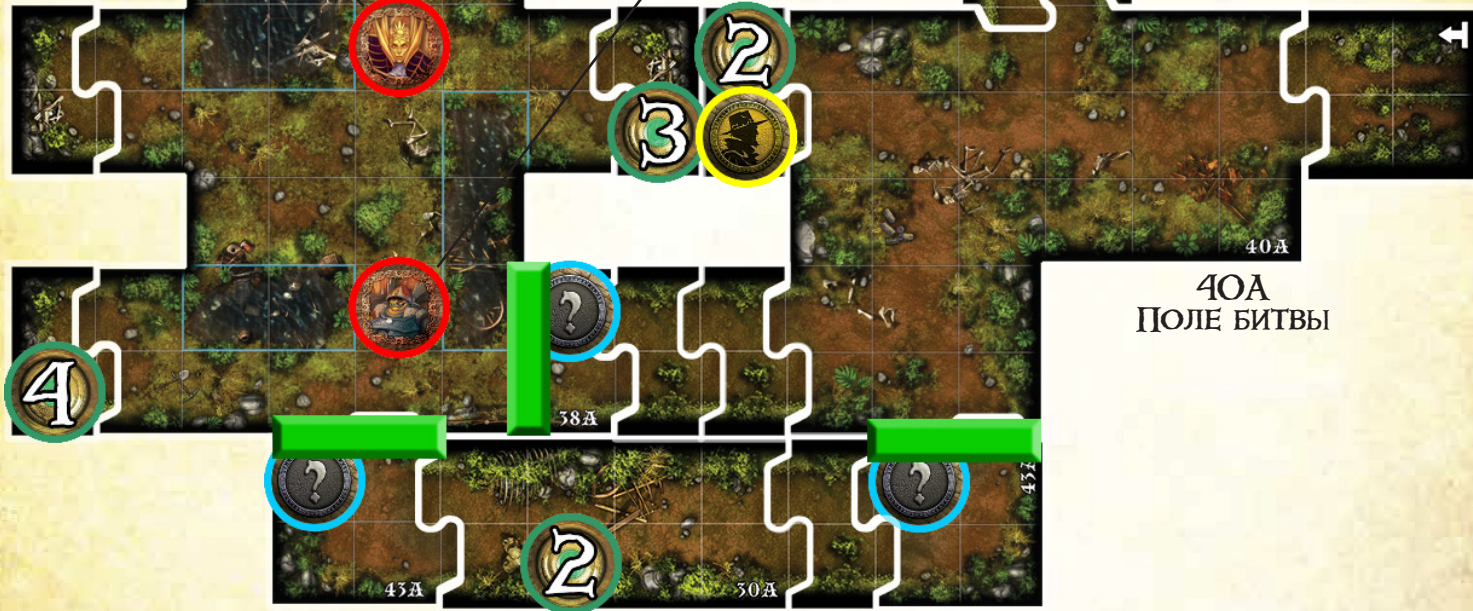


38А БОЛОТО



ХАЛЛДИР

ВХОД



И вот, вы отправились исследовать развалины Сидании. А что может быть лучшей целью, если не главный храм, который, как говорят, исчез во время падения великого города. Представляя себе, какие поразительные тайны сокрыты в его стенах, вы невольно ускоряете шаг.

Вскарабкаться по крошащейся наружной стене города оказывается достаточно легко, но вы видите лишь то, что время не пощадило внутренние здания и постройки. Большая их часть уже давно дотиста разграблена мародёрами, но вас не интересуют дешёвые безделушки.

Вы добрались до места, где прежде находился храм, но только разрозненные статуи-стражи остались на том месте, где некогда стояло великое сооружение. Эти обветшалые от времени статуи под полуденным солнцем кажутся почти живыми. Вероятно, когда-то они таковыми и были, ибо вы знаете, что они играют какую-то роль в ритуале, что открывает тайный вход в храм.

МОНСТРЫ

Ариада. Арахир. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Ариаду в «Альков» как изображено на рисунке. Расставьте Арахир в локации «Пруд». Расставьте открытую группу на «Каменистой тропе».

Герои ставят свои фигурки на «Кладбище» на особые клетки, отмеченные символом «Х».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Возьмите по одному синему, красному, зелёному и белому жетону объекта. Перемешайте их и разложите на поле «лицом» вниз как изображено на рисунке. Возле каждого жетона объекта положите по 5 жетонов повреждений. Это будут Стражи.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале приключения локация «Альков» не имеет соединения с остальными фрагментами поля. Чтобы войти в эту локацию, герои должны сначала обнаружить «Вход» в неё. Кроме того, чтобы покинуть поле, герои должны отыскать «Выход» (см. раздел «Восстановление Стражей»).

ДРЕВНИЕ СТРАЖИ

Жетоны объектов в этом приключении представляют собой статуи Стражей. Стражи могут быть атакованы и пострадать от атак монстров, но не могут получать ♥ от атак, умений и навыков героев. Каждый Страж начинает приключение с 5 ♥ (статуи полуразрушены от времени).

Если Страж получит количество ♥, равное его Здоровью, то соответствующий жетон объекта переворачивается. Если этот жетон синего или красного цвета, то Страж разрушен, а жетон убирается. Если этот жетон белого цвета, замените соответствующий соседний с «Альковым» фрагмент поля «Входом». Если этот жетон зелёного цвета, замените соответствующий соседний с «Альковым» фрагмент поля «Выходом».

Если 2 Стража имеют 0 единиц Здоровья, но Властелин ещё не выиграл приключение (см. раздел «Победа»), он ставит Ариаду в пустую клетку, соседнюю с одним из этих Стражей.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СТРАЖЕЙ

Потратив 1 действие, соседний с Стражем герой может выполнить действие Отдыха и получить любое количество ♠. За каждые 2 ♠, полученные таким образом, Страж восстанавливает 1 ♥. Кроме того, если герои управляют Сереной, то на Стража может оказывать воздействие её умение «Облегчить страдание». Также для восстановления Стражей герои могут использовать исцеляющие воды «Пруда» (см. раздел «Благословенные воды»).

Переверните жетон объекта, если возле него будет лежать меньше 5 жетонов повреждений. Если этот жетон синего или красного цвета, он остаётся лежать в своей клетке. Если этот жетон белого цвета, то замените соответствующий соседний с «Альковым» фрагмент поля «Входом». Если этот жетон зелёного цвета, замените соответствующий соседний с «Альковым» фрагмент поля «Выходом». Перевернутые жетоны-Стражи также получают особые умения (см. раздел «Силы Стражей»).

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ ВОДЫ

Находясь в клетке с водой или соседней с ней и потратив 1 действие, герой может наполнить водой 1 склянку. Герой, чей показатель ♣ равен 3 и более, может во время этого же действия наполнить водой ещё 1 склянку. Положите на подставку фигурки этого героя соответствующее количество жетонов героя, в качестве напоминания о том, сколько склянок воды у него есть.

Любой монстр, атакующий героя с склянками воды, может потратить 1 ♣, чтобы разбить герою 1 склянку, но только если при атаке герой получил хотя бы 1 ♥.

Потратив 1 действие, соседний со Стражами герой с склянками воды, может убрать с подставки жетоны героя и бросить за каждый убранный жетон 1 красный кубик силы. Страж исцеляет выпавшее количество ♥.

СИЛЫ СТРАЖЕЙ

Неразрушенный Страж, чей жетон объекта уже перевернут, считается активированным и в зависимости от цвета жетона получает особое умение. Страж-мудрец и Страж-следопыт перестаёт считаться активированным, если получает количество ♥, равное его Здоровью.

- **Белый:** Страж-мудрец позволяет герою один раз за раунд выполнить особое действие. Потратив 1 действие, герой может посмотреть 3 верхние карты колоды Властелина. Затем он может положить все 3 карты в любом порядке или на верх или под низ колоды. Кроме того, пока этот Страж активирован, соседний с ним герой может потратить 2 ОД, чтобы переставить свою фигурку в локацию «Вход».
- **Зелёный:** Страж-следопыт один раз за раунд после хода любого героя может переместиться на расстояние до 3 клеток по прямой линии. Кроме того, пока этот Страж активирован, игроки могут покидать поле через «Выход».
- **Синий:** Все герои и союзник в пределах 3 клеток от этого Стража-мироворца (включая его самого) добавляют 1 серый кубик к своему броску на защиту.
- **Красный:** В конце хода Властелина Страж-воин выполняет Дальнюю атаку против монстра по выбору героев. При броске на атаку используется 1 синий кубик атаки, 1 красный и 1 зелёный кубики силы.

ПОЖЕРТВОВАТЬ СОЛНЕЧНЫМ КАМНЕМ

Потратив 1 действие, соседний со Стражем герой с «Солнечным камнем» может вернуть карту этого артефакта в коробку с игрой и положить жетон Солнечного камня на жетон Стража. Герой бросает 3 красных кубика силы. Страж восстанавливает выпавшее количество ♥. Кроме того Страж добавляет 1 чёрный кубик к своему броску на защиту до конца приключения.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Арахир в локацию «Пруд», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои покидают поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

Вы проходите через мерцающий барьер, оказываясь внутри самого грандиозного строения, которое вы когда-либо видели. Статуи, роспись, скульптуры, предметы быта...бесчисленные образцы Сиданийской культуры и искусства лежат перед вами, почти касаясь высокого сводчатого потолка, покрытого фресками и гравюрами. Везде лежат стопки книг, и, кажется, что все тайны погибшего города теперь в ваших руках.

«Хм. Вы всё-таки пробрались сюда», – женский голос, доносящийся откуда-то сзади, эхом разносится по комнате. Вы не успеваете даже оглянуться, как внезапная сила швыряет вас назад, по направлению к входу. Пролетев сквозь барьер, вы падаете в мягкую траву.

Победа героев!

СТРАЖ

Здоровье: 20

Скорость: 0

Защита:  



Если Страж-миротворец и Страж-воин разрушены, прочитайте вслух следующее:

Как только последняя статуя рассыпается на части, ваш разум заполняют пронзительные вопли. Эти крики ужасней всего, что вы могли себе вообразить, и вы падаете на землю. В этот момент великое заклятие рассеивается, пространство перед вами начинает мерцать и в нём появляется огромный прекрасный храм.

Потоки энергии, вырываясь из разбитых статуй, кружатся вихрями вокруг вас, направляясь к женщине, стоящей возле собора. Она закрывает глаза, поглощая эту энергию.

Победа Властелина!

Независимо от того кто победит, прочитайте вслух следующее:

Женщина поднимает руки, выкрикивая тёмные заклинания. С оглушительным грохотом храм взрывается. Вы еле успеваете найти укрытие, как на вас обрушивается каменный дождь. Солнце над вами тускнеет, и сначала вы думаете, что это из-за густого облака клубящейся пыли, но, присмотревшись, вы видите тонкие, почти невидимые нити, меняющие свет солнца на грязно-оранжевый.

«Так гораздо лучше...» говорит женщина, которую, кажется, совсем не касается грохочущий камнепад. Она поворачивается к вам, улыбается и несколько раз меняет свой облик. К своему удивлению и ужасу вы видите множество людей, встретившихся вам в этом путешествии: женщину, которую вы спасли после вашего прибытия в эти земли, торговца и девушку-служанку из лагеря и любезного учёного, предоставившего вам множество книг с полезной информацией. Вы понимаете, что она не только шпионила за вами, но и, возможно, направляла все ваши действия.

«Меня называют Ариадой», – говорит она, приняв облик тёмной, внушающей страх, красавицы, – «и я благодарна вам за помощь». От неё исходит ощущение глубокого холодного зла; нахмурившись, она смотрит в небо. «Ужасно, не правда ли? Даже побледнев, оно всё ещё... тёплое...» Она вздрагивает. «Наверное, жизнь станет лучше, если оно исчезнет?» Вы выражаете своё несогласие, обнажая оружие, и она вздыхает. «Ясно. Жаль». Она делает короткий жест и исчезает в яркой вспышке.

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых.

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.

СТРАЖ-МИРОТВОРЕЦ



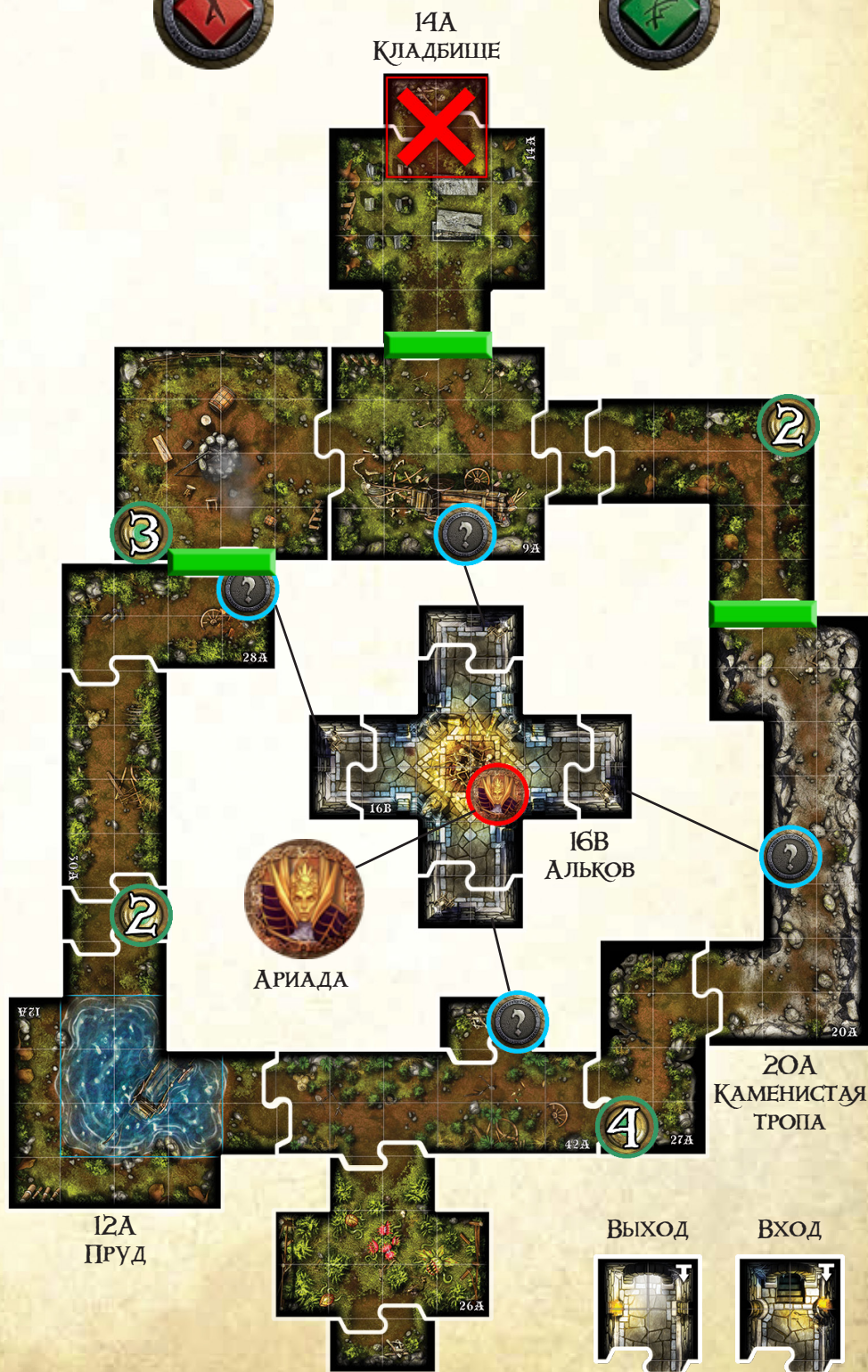
СТРАЖ-ВОИН



СТРАЖ-МУДРЕЦ



СТРАЖ-СЛЕДОПЫТ



Добытая вами информация указывает, что от подземной сокровищницы, полной сиданийских тайн и драгоценностей, вас отделяет лабиринт узких извилистых проходов, созданный, чтобы затруднить вам путь.

«Пленница укажет вам путь» нацарапано над входом светящимися буквами. Вам кажется это странным, особенно учитывая, что на протяжении всех ваших исследований и открытий абсолютно ничего не указывало на то, что бы это могло значить. Возможно, это какая-то часть забытого способа войти туда, но вы не можете быть в этом уверены.

Ничто в этом тусклом подземелье не говорит, кем может быть эта пленница, но вы помните, что старая магия всё ещё живёт в этих стенах. Было сказано, что сиданийцы имели власть и над ночью, и над днём, поэтому было разумным подчиниться их законам и ритуалам.

МОНСТРЫ

Эттины. 1 открытая группа (кроме больших монстров).

ПОДГОТОВКА

Расставьте Эттинов в «Логове пауков». Открытая группа в эту фазу на поле не ставится.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Властелин берёт по 1 синему, красному, зелёному и белому жетону объекта и раскладывает их «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Жетон зелёного цвета будет пленницей.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Находясь рядом с жетоном объекта и потратив 1 действие, герой может перевернуть его (оставив жетон в той же клетке) и в зависимости от цвета жетона разыграть описанный далее эффект:

- **Белый:** Властелин может сразу же поставить 1 монстра-прислужника из открытой группы в пустую соседнюю, с этим жетоном клетку.
- **Зелёный:** Герой, который перевернул этот жетон, кладёт его на свой Лист героя: он нашёл пленницу (и пытается вынести её в безопасное место). После этого переверните и разыграйте все оставшиеся жетоны объектов.
- **Синий:** Звучит сигнал тревоги. Властелин может сразу же поставить 1 Эттина в пустую, соседнюю с этим жетоном клетку.
- **Красный:** Властелин может сразу же поставить 1 монстра из открытой группы в пустую, соседнюю с этим жетоном клетку.

После того, как будет перевернут зелёный жетон объекта, прочитайте вслух следующее:

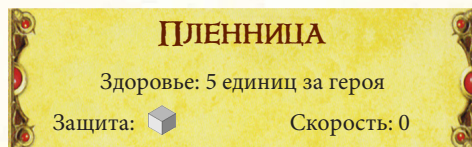
В углу, свернувшись калачиком, лежит прикованная к стене старуха. Её глаза слепы, но она слышит, как вы приближаетесь. «Кто здесь?» спрашивает она тихим слабым голосом.

Вы понятия не имеете, как кто-то смог выжить в этом месте, но думаете, что она должно быть призрак, часть самого ритуала. Тем не менее, освобождая её от цепей и помогая встать, вы чувствуете, что она вполне реальна и даже немного тяжелее, чем вы думали.

ПЛЕННИЦА

Скорость героя с пленницей уменьшается на 1. Если пленница была найдена во время действия Движения, герой, если это возможно, сразу же теряет 1 ОД. Герой может передать пленницу другому герою, следуя обычным правилам обмена. Кроме того герой может потратить 1 ОД, чтобы положить пленницу в свою клетку.

Находясь в клетке с зелёным жетоном объекта или соседней с ней и потратив 1 действие, герой может взвалить пленницу на себя. Если герой не несёт на себе пленницу, она может быть атакована и пострадать от атак монстров. Пленница не может никоим образом исцелять ♥ и она невосприимчива ко всем состояниям.



Отыскав пленницу, герои могут покинуть поле через «Выход».

ТРЕВОГА

Властелин может поставить 1 Эттина в пустую, соседнюю с перевернутым «лицом» вверх синим жетоном объекта клетку, соблюдая лимит группы, если в начале хода Властелина рядом с этим жетоном будет находиться герой или монстр.

После того как прозвучит сигнал тревоги, в начале каждого своего хода, Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону.

Если в игровой зоне Властелина накопится 3 жетона усталости, все жетоны объектов сразу же переворачиваются и разыгрываются. Если переворачивается зелёный жетон объекта, он остаётся лежать в той же клетке.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода, Властелин может поставить 1 монстра из открытой группы в локацию «Вход», 1 монстра-прислужника из открытой группы рядом с белым жетоном объекта и 1 монстра из открытой группы рядом с красным жетоном объекта, соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если все герои покидают поле через «Выход», и одним из них будет герой с пленницей, прочитайте вслух следующее:

«Ох...большое Вам спасибо» говорит старуха, пока вы бережно несёте её по коридорам. Похоже, вы идёте по кругу, и всё это время она повторяет. «Мы уже почти пришли. Ты чувствуешь? Это впереди. Три...три, чтобы открыть». Вы не уверены, что она имеет в виду, но всё же продолжаете идти.

Герои выигрывают столкновение!

Если пленница будет побеждена, прочитайте вслух следующее:

Кровь сочится через рваную одежду слепой женщины. «О боже...» говорит она, упав на землю. Вы прорубаетесь сквозь обступивших её мерзких созданий, но слишком поздно. Её раны смертельны.

Она жестом просит вас приблизиться. «Н-найдите дверь...» шепчет старуха. «Т-три замка. Первый ключ...похоронен. Ищите зна...знаки». Окровавленными руками она хватается за амулет, имеющий знак в виде паука. «Знаки...» повторяет она до последнего вдоха, а затем падает на каменный пол и исчезает.

Пройти этот путь без проводника не составит труда, как может показаться. Но холод и мрак этих туннелей давят на вас, и вы невольно задаётесь вопросом о целях этого ритуала, а также, что плохого может произойти, если он не сорвётся.

Властелин выигрывает столкновение!



ВХОД



ПЛЕННИЦА



ТРЕВОГА

Здесь огромное количество комнат и не меньшее количество дверей, но вы не имеете никакого понятия, которая из них ведёт в сокровищницу. Все они похожи друг на друга, вплоть до гравировки. «Берегись», – вырезано в каменной табличке над каждой из них.

Если верить путаной речи слепой женщины, та дверь, которую вы ищете, должна иметь три печати. Вы уже начинаете уставать от этого странного ритуала-входа, но, вероятнее всего, вы уже почти у цели.

МОНСТРЫ

Эттины. 1 открытая группа. 1 «маленькая» открытая группа (без больших монстров).

ПОДГОТОВКА

Расставьте открытую группу в «Коридоре». Расставьте «маленькую» группу на «Лестнице».

Возьмите 4 жетона поиска (независимо от количества героев в игре). Замените 1 из этих жетонов особым жетоном поиска. Перемешайте их и разложите на поле, как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска.

Возьмите 3 красных и 1 синий жетоны объектов и перемешайте их «лицом» вниз. Если в Столкновении 1 победил Властелин, он раскладывает их «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать, где лежит красный, а где синий жетоны объектов.

Если в Столкновении 1 победили герои, положите жетоны объектов «лицом» вниз в игровую зону Властелина (см. раздел «Разыскивается: живой или мёртвой»). Герой, который вынес пленницу с поля в Столкновении 1, продолжает нести её. Замените зелёный жетон объекта (пленницу) жетоном жителя.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон усталости. Если в Столкновении 1 победил Властелин, ему нужно накопить 7 жетонов усталости. Если же в Столкновении 1 победили герои, Властелину нужно накопить 8 жетонов усталости (см. раздел «Победа»).

РАЗЫСКИВАЕТСЯ: ЖИВОЙ ИЛИ МЁРТВОЙ

Пленница подчиняется тем же правилам, что и в Столкновении 1. Если пленница побеждена, переложите жетоны объектов из игровой зоны Властелина на поле как изображено на рисунке.

Потратив 1 действие, соседний с жетоном объекта герой может перевернуть его. Если этот жетон красного цвета, просто уберите его споля. Если этот жетон синего цвета, положите его рядом с листом соответствующего героя в качестве напоминания, кто его переносит.

СКРЫТЫЙ ПРОХОД

Перевернув особый жетон поиска, герой или союзник тянет Карту поиска по обычным правилам. Кроме того дверь, соседняя с особым жетоном поиска, теперь считается скрытым проходом и все остальные двери сразу же открываются. Положите 1 зелёный, 1 красный и 1 белый жетоны объектов рядом со скрытым проходом. Это будут 3 замка (см. раздел «Три замка»).

ТРИ ЗАМКА

Скрытый проход закрыт на три замка.

Потратив 1 действие, соседний со скрытым проходом герой с пленницей или синим жетоном объекта, может убрать зелёный жетон объекта.

Красный замок должен быть разрушен. Соседний со скрытым проходом герой может атаковать дверь, как если бы она была монстром. У замка 5 единиц Здоровья за каждого героя и при его броске на защиту используется 1 чёрный кубик защиты. Уберите красный жетон объекта, когда количество полученных ♥ станет равным Здоровью замка.

Для белого замка требуется выполнить серию проверок характеристик. Потратив 1 действие, соседний со скрытым проходом герой может пройти проверку ☼. В случае успеха положите жетон этого героя возле двери. Повторите то же самое для ☼, а затем для ☼, каждый раз добавляя жетон героя при успешной проверке. Положив третий жетон героя, уберите белый жетон объекта.

УНИЧТОЖИТЬ СОЛНЕЧНЫЙ КАМЕНЬ

Соседний со скрытым проходом герой с «Солнечным камнем», может вернуть карту этого артефакта в коробку с игрой и, либо уничтожить первый замок, либо нанести 10 ♥ второму, либо автоматически пройти проверку одной из характеристик для третьего. Всё вышесказанное не считается действием.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из «маленькой» группы в локацию «Вход», соблюдая лимит группы. Если все двери кроме скрытого прохода открыты, он может также поставить 1 Эттина на одну из особых клеток, отмеченных символом «X».

ПОБЕДА

Если все 3 замка будут открыты, прочитайте вслух следующее:

Последний замок открыт и дверь распаивается от порыва ветра, сбивающего вас с ног. «Хм. Не идеально, но неплохо», – звучит голос позади вас. Обернувшись, вы видите слепую старуху. Она стоит прямо и нисколько не ранена.

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится 7 жетонов усталости (8 жетонов усталости, если герои выиграли Столкновение 1), прочитайте вслух следующее:

Массивная дверь, сорванная с петель, разлетается во все стороны мелкими осколками металла и обломками дерева. «Ммм...прекрасно». Слепая старуха, избавившаяся от ран и своей скрюченной осанки, идёт мимо вас к входу. Обернувшись, она улыбается.

Победа Властелина!

Независимо от того кто победит, прочитайте вслух следующее:

Старуха несколько раз меняет свой облик. «Мы с вами знакомы, верно?» – спрашивает она, и к вашему удивлению это так. Впервые вы увидели её в облике женщины, похищенной гоблинами, а потом в облике многих других людей. «Тупые болваны... Ариада», – она указывает сначала на вас, а потом на себя, – «Ариада... тупые болваны». Она хохочет и снова меняет облик, представая девушкой. Молодой и красивой, но источающей злобу.

«Вы чувствуете?» – спрашивает она. «Сила дня и ночи покоится здесь. Большое Вам спасибо, что помогли найти её». Она поворачивается к открытой двери, а за ней вы видите не накопленные веками сокровища, а огромную комнату, в которой ровными рядами стоят погребальные урны. Прежде чем вы успеете заметить что-то ещё, Ариада хлопает в ладоши, и громкий грохот наполняет воздух.

Вся усыпальница начинает трястись, и вы по осыпавшимся коридорам бежите к выходу. Задыхаясь, вы едва успеваете выбраться наружу, как тяжёлые камни заваливают за вами вход. Снова обретая способность слышать и отдышавшись, вы замечаете, что что-то не так с дневным светом. Посмотрев вверх, вы видите, что солнце еще больше потускнело, как будто какая-то ужасная сила затуманила его мощь.

И вам точно известно, кто в этом виноват.

НАГРАДА

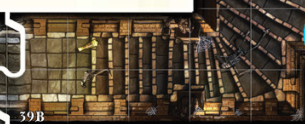
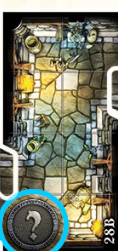
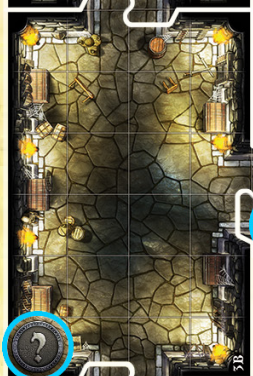
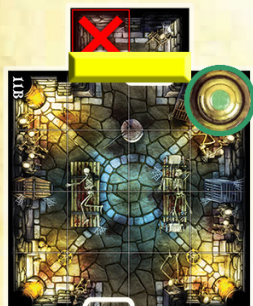
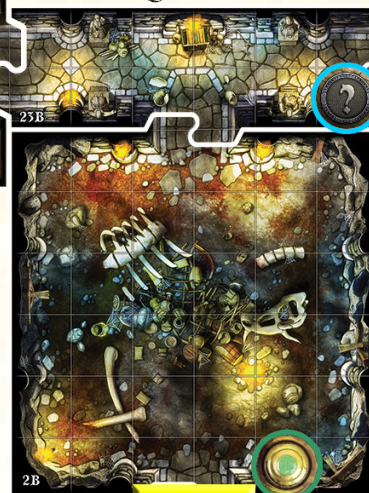
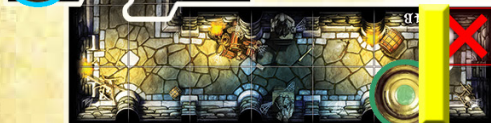
Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых.

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



ВХОД

23В
КОРИДОР39В
ЛЕСТНИЦА

СКРЫТЫЙ ПРОХОД



Чтобы остановить ритуал тьмы Ариады, придётся соответствующим образом подготовиться. До вас дошли слухи о предмете, наделённом могучим волшебством; говорили, что он находится в той части города, где властвует дикая природа. Путешественники рассказывают страшные истории о тех местах, а искатели приключений, отважившиеся на поиски артефакта, либо в ужасе бежали, либо исчезли навсегда.

Растения здесь полны жизненной силы, а самые активные её экземпляры пытаются укунить вас. Многие путешественники с ужасом рассказывали о свирепых плотоядных цветах и чем дальше вы углубляетесь в заросли, тем больше верите им.

Один учёный-теоретик предложил метод акклиматизации исследователей к наиболее агрессивной растительности. Те уцелевшие страницы его записей, что не изорваны и не залиты кровью, описывают наполненные особой эссенцией лианы, которые можно встретить в некоторых подземных туннелях.

Вы входите в один из этих туннелей, всё ещё окружённые густыми зарослями. Лианы, цветы и другие растения сплетаются в единое целое, сквозь которое едва просматривается земля и потрескавшиеся камни. Возможно, вам и посчастливится отыскать в этом месте описанную эссенцию. Учитывая особенности местной флоры, она вам определено понадобится.

МОНСТРЫ

Зомби. Арахир. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте в локацию «Выход» Зомби прислужников количестве равном количеству героев. Расставьте Арахир в «Канализации». Расставьте открытую группу в «Разрушенном коридоре».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Разложите жетоны объектов «лицом» вниз, основываясь на количестве героев в игре. Это будут лианы.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, соседний с жетоном объекта Зомби может подняться по лиане. В этом случае положите рядом с его фигуркой 1 жетон усталости, отмечая тем самым его прогресс. Если возле Зомби будет лежать 3 жетона усталости, уберите его с поля и положите 2 жетона усталости в игровую зону Властелина.

Только 1 Зомби может подниматься по каждой лиане одновременно. Если Зомби на лиане будет побеждён или убран с поля (накопив 3 жетона усталости), то по этой же лиане может начать подниматься ещё один Зомби. Поднимаясь по лиане, Зомби не может выполнять действие Движения и игнорирует любые игровые эффекты, связанные с движением.

Герои могут атаковать забравшихся на лианы Зомби, определяя Дальность и ЛВ к ним по обычным правилам. Герои не могут выбирать целью Ближней атаки Зомби, возле которого лежит больше одного жетона усталости, если только это оружие не имеет свойства Выпад.

СРЕЗАТЬ ЛИАНУ

Потратив 1 действие, соседний с жетоном объекта герой или союзник может убрать его с поля и положить на свой Лист героя или на Карту союзника. Зомби с минимум 1 жетоном усталости возле своей фигурки может продолжить свой подъём, пока не накопит 3 жетона усталости или не будет побеждён.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Зомби прислужника в локацию «Выход». На поле не может находиться больше 4 Зомби прислужников одновременно. Также он может поставить в «Разрушенном коридоре» 1 Арахир, соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если на поле не останется жетонов объектов, прочитайте вслух следующее:

Окружённые навшей нежитью, вы взрезаете собранные пульсирующие лианы, из которых течёт зловонная жидкость. Скривившись от отвращения, вы щедро поливаете себя этим соком, надеясь, что это уберёжит вас от агрессивных растений наверху.

Герои выигрывают столкновение!

Если в игровой зоне Властелина накопится по 2 жетона усталости за каждого героя, прочитайте вслух следующее:

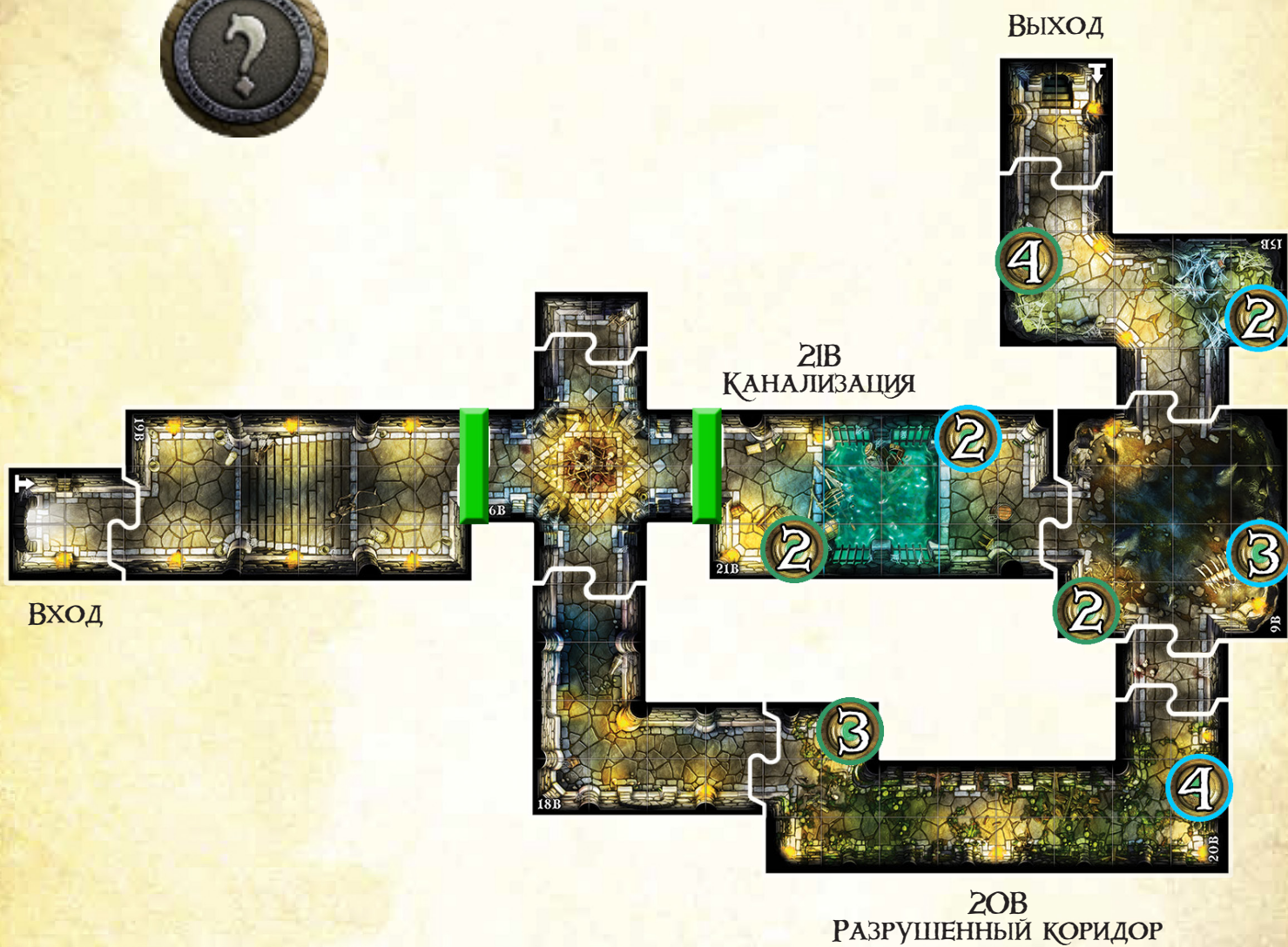
Последнее из умертвий, с трудом вскарабкавшись по спутанным лианам, исчезает из виду. Пропитанные эссенцией лианы увядают и гниют, а через несколько минут вся эта зелёная масса вокруг вас содрогается. Пространство вокруг вас оглашает низкий пронизывающий вопль, и вы торопитесь к выходу.

Властелин выигрывает столкновение!

Герой может убрать жетон объекта, который находится на Листе любого героя или Карте союзника и за каждый сброшенный жетон положить на свой Лист героя жетон героя, в качестве напоминания, что у него есть срезанная лиана. Властелин сохраняет жетоны усталости, которые находятся в его игровой зоне. Всё это будет играть важную роль во время Столкновения 2.



ЛИАНА





Выходя из подземных залов, вы проскальзываете мимо огромного стебля, пока он не распознал в вас угрозу. Где-то впереди сквозь густые заросли зелени, заполнившей лестницу и коридор, пробивается разноцветное сияние. Вы не успеваете даже мельком заметить его источник, как через небольшие просветы, словно плети, взвиваются в воздух колючие стебли, переплетаясь между собой и образуя мощную преграду.

Ваше внимание отвлекает пронзительный визг. Спустившись по другому пути, вы видите висящего высоко над землёй гоблина; его схватил и во все стороны трясёт один из этих стеблей. Несколько гоблинов суетятся вокруг, рубят ствол и подпрыгивают, тщетно пытаясь помочь своему несчастному товарищу.

МОНСТРЫ

Гоблины-Лучники. Творцы плоти. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гоблинов-Лучников в локации «Пруд». Расставьте Творцов плоти на «Кладбище». Открытая группа в эту фазу на поле не ставится.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите белый жетон объекта «лицом» вверх на поле как изображено на рисунке. Это будет Сердце диких земель.

Разложите 10 жетонов объектов «лицом» вниз как изображено на рисунке. Это будут подвижные стебли.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Через заросли, соседние с белым жетоном объекта, нельзя пройти и они не могут быть убраны с поля по обычным правилам. Для того чтобы добраться до Сердца диких земель, герои должны сначала уничтожить эти заросли.

Соседние с ними герои или союзники могут атаковать их так, как если бы это был монстр. Заросли имеют 8 единиц Здоровья за каждого героя, но бросок на защиту для них не делается. В конце каждого хода Властелина, заросли исцеляют все ♥. Как только заросли получают количество ♥ равное их Здоровью, уберите их с поля.

После того как заросли были убраны с поля, соседний с белым жетоном объекта герой, потратив 1 действие, может взять его.

ПОДВИЖНЫЕ СТЕБЛИ

В конце каждого хода Властелина все подвижные стебли в пределах 2 клеток от героя, монстра или союзника считаются раздражёнными. Раздражённый стебель может выполнить 1 атаку против героя, монстра или союзника в пределах 2 клеток от себя. При броске на атаку используется 1 синий кубик атаки и 1 красный кубик силы. Персонаж, получивший при этой атаке хотя бы 1 ♥, Отравлен.

Потратив 1 действие, соседний с подвижным стеблем герой, монстр или союзник может убрать его с поля. Подвижные стебли считаются препятствием при проведении ЛВ и движении.

Герой со срезанной лианой (на его Листе героя после Столкновения 1 лежит жетон героя) не может раздражить подвижный стебель. Но в то же время этот герой может подвергнуться атаке подвижного стебля, если тот был раздражён другим героем. В этом приключении срезанными лианами обмениваться нельзя.

ОСКВЕРНЁННАЯ ЗЕМЛЯ

Находясь в «Диком саду» и потратив 1 действие, монстр с особенностью «Проклятие» может принести себя в жертву. Когда такой монстр жертвует собой, он убивается с поля, а Властелин кладёт в свою игровую зону 2 жетона усталости. Если собой жертвует большой монстр, то Властелин получает 4 жетона усталости.

Все пожертвовавшие собой монстры больше не участвуют в приключении, а их фигурки отставляются в сторону. Их больше нельзя использовать в качестве подкрепления.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 2 Гоблинов-Лучников в локацию «Пруд», соблюдая лимит группы. В конце каждого своего хода Властелин может поставить 2 Творцов плоти или 1 монстра из открытой группы на «Кладбище», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои поднимут Сердце диких земель, прочитайте вслух следующее:

Прекрасная сияющая сфера лежит прямо перед вами, и в мыслях вы можете слышать мягкую, восстанавливающую силы мелодию. Вы хватаете её, легко отделяя от куста, и опускаете в сумку, но песня все не умолкает. Прислужники Ариады, разбегаются, и, как вам кажется, в предчувствии скорой победы тусклое солнце стало светить немного ярче.

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится по 4 жетона усталости за каждого героя, прочитайте вслух следующее:

Тяжёлая гнилостная вонь заполняет все вокруг, вызывая удушье и рвоту. Через несколько мгновений окружающая вас пыльная зелень становится пепельно-серой и увядает. Чуть ли не ползком пытаетесь спастись из этого ужасного поля смерти и разложения, сквозь высохшую растительность вы успеваете заметить, что осталось от артефакта. Маленькая сфера на пьедестале светится тёмной энергией.

Множество гниющих рук появляются из земли вблизи вас и каждое убитое вами создание возрождается к новой жизни с десятками себе подобных. Их слишком много чтобы с ними сражаться, учитывая, что вы изранены и ослаблены. Поэтому у вас нет другого выбора, кроме как бежать прочь.

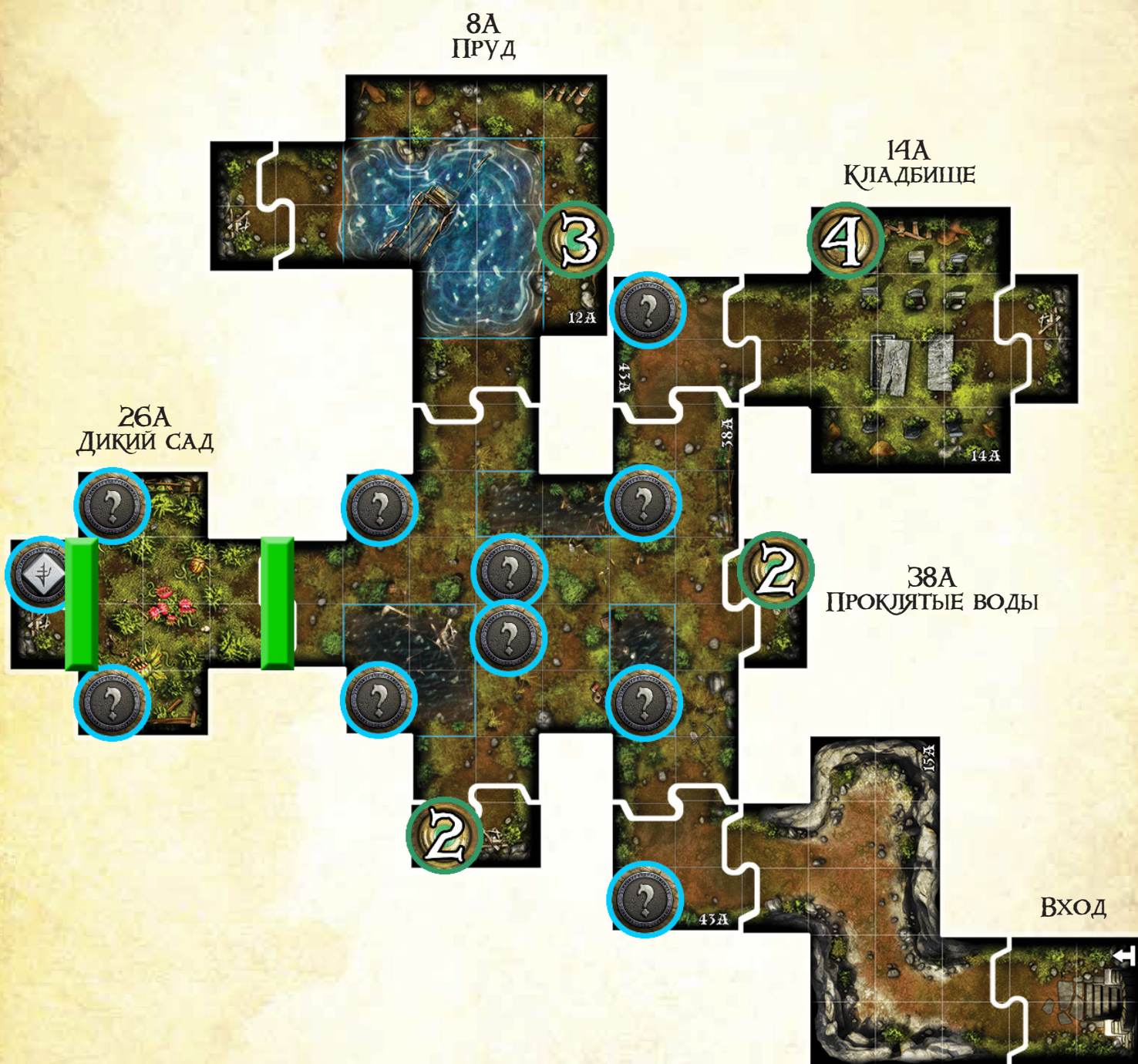
Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают артефакт «Живое сердце».

Если победил Властелин, он получает артефакт «Падшее сердце».



Этот идиот, Король-всех-Гоблинов, понятия не имеет во что вляпался, и всё же, в процессе исследования Сидании, вы снова сталкиваетесь с ним. Он выполняет какое-то задание, несомненно помогая безумным стремлениям Ариады.

Вам отвратительна даже мысль о помощи этому мерзкому бугаю, но даже такой тупоголовый кретин как Сплиг, должен понимать, что какую бы награду он ни получил, какими бы кусочками мирового богатства ни завладел, всё это не будет стоить и выведенного яйца, если все, включая его самого, погибнут.

Вы обнаружили его за тяжёлой работой – он тащит к широкой расщелине на противоположной стороне комнаты массивную чёрную цепь. Тёмная энергия переливается по её звеньям. И хотя неясно, к каким последствиям могут привести действия Сплига, у вас нет сомнений в том, что нельзя позволить ему закончить работу.

МОНСТРЫ

Сплиг. Гоблины-Лучники. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Сплига в локацию «Коридор» как изображено на рисунке. Расставьте Гоблинов-Лучников в «Коридоре». Расставьте Зомби и открытую группу в «Разрушенной комнате».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите 1 зелёный жетон объекта «лицом» вверх как изображено на рисунке. Это будет начало цепи.

Положите 1 белый жетон объекта «лицом» вверх как изображено на рисунке. Это будет конец цепи.

Положите 3 жетона объектов «лицом» вниз как изображено на рисунке. Каждый из них будет одним звеном цепи.

Оставшиеся жетоны объектов сложите стопкой «лицом» вниз в игровой зоне Властелина.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом столкновении Сплиг подчиняется правилам для побеждённых героев (он теряет сознание, если будет побеждён и будучи активированным, потратив 1 действие, может выполнить действие Очнуться).

После того как Сплиг выполнил действие Очнуться, прочитайте вслух следующее:

Трескучий разряд тёмной энергии, вылетевший из стены, поражает упавшего Короля Гоблинов. «Вставай, тупой переросток!», – разносится по комнате раздражённый голос Ариады. Огромное тело Сплига сотрясается, когда тёмная сила поднимает его и ставит на ноги. Всё ещё неуверенно стоя на своих ногах, Сплиг несколько раз моргает, после чего снова поднимает цепь.

ЦЕПЬ

Находясь в соседней с белым жетоном объекта клетке и потратив 1 действие, Сплиг может потянуть цепь. Когда цепь растягивается, Властелин сдвигает белый жетон объекта в соседнюю пустую клетку (даже через возвышение). Затем он кладёт «лицом» вниз в клетку, в которой до этого находился конец цепи, 1 жетон объекта.

Клетка, в которой находится звено цепи, блокирует движение всех персонажей, кроме Сплига, но не блокирует ЛВ. Клетки, в которых находится начало или конец цепи, не блокируют движение или ЛВ.

Сплиг может передвинуть каждое звено цепи в любую клетку, если в конце каждого хода Властелина находится рядом с концом цепи и не потерял сознание. Однако, после того как все звенья будут передвинуты, цепь должна оставаться единым целым, т. е. не иметь разрывов.

Если Властелин передвигает звено цепи в клетку с героем, герой должен пройти проверку . В случае успеха он может передвинуться в соседнюю пустую клетку. В случае провала он получает 2 ♥ и Властелин может передвинуть его в соседнюю пустую клетку. Если Властелин передвигает звено цепи в клетку с монстром, он должен передвинуть монстра в соседнюю пустую клетку.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить в «Коридоре» или 1 вожжа Гоблинов-Лучников или до 2 Гоблинов-Лучников прислужников, соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если все монстры из открытой группы будут побеждены и в начале любого хода Властелина Сплиг будет без сознания, прочитайте вслух следующее:

Разряд тёмной магии снова и снова поражает оцепеневшего и потерявшего сознание Сплига, но на этот раз ничего не происходит. «Печально», – раздаётся тихое эхо голоса Ариады. Комната на мгновение погружается во мрак, после чего яркий сгусток энергии толкает огромное тело Сплига к провалу. Бедный гоблин, не приходя в сознание, падает в расщелину и исчезает из вида.

Герои выигрывают столкновение!

Если в начале хода Властелина Сплиг вместе с концом цепи будет находиться на особой клетке, отмеченной символом «Х», прочитайте вслух следующее.

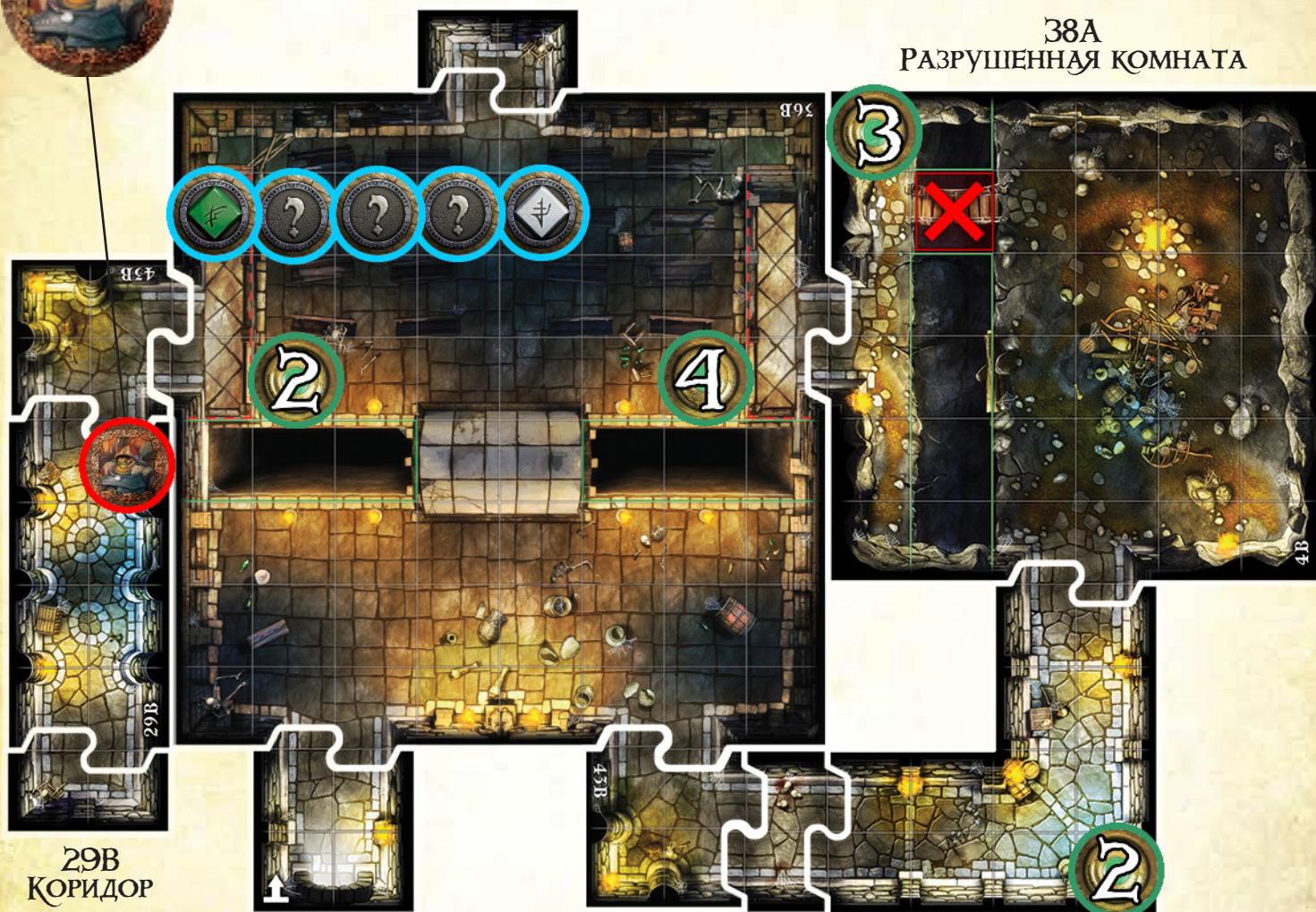
Схватив цепь, Сплиг подходит к краю тёмной расщелины. Он бросает взгляд через плечо, наблюдая, как вы сражаетесь с прислужниками Ариады. На его лице мелькает тень сомнения, но хоть вы и кричите, чтобы он остановился, Сплиг возвращается к пропасти.

Король-всех-Гоблинов трясёт головой, собираясь с силами, и сползает во тьму.

Властелин выигрывает столкновение!



СПЛИГ



29B
КОРИДОР

ВХОД

НАЧАЛО ЦЕПИ



КОНЕЦ ЦЕПИ



ЗВЕНО ЦЕПИ



Вам непонятно, как Сплиг может не осознавать в полной мере ужасных намерений Ариады, но, кажется, он сосредоточен только на ложном обещании огромного богатства. Избиение его до потери сознания не сработало, поэтому, может быть удастся его убедить. Сама идея кажется глупой, но, похоже, Ариада не имеет прямой власти над ним. Если бы он понял её истинные цели, то возможно отказался бы от своих намерений.

Вы следуете за ним в провал. Короткий спуск, потом крутой склон, и теперь только тусклый свет освещает туннели вниз. Каменистая почва покрыта сыростью и один неверный шаг означает весьма долгое падение. Осторожно сползая вниз, вы слышите где-то там впереди Короля-всех-Гоблинов, который бормочет что-то об огромном богатстве, проклиная тяжёлый подъём.

МОНСТРЫ

Сплиг. Пещерные пауки. Арахиды. Змеи-Падальщики.

ПОДГОТОВКА

Если в Столкновении 1 победили герои, то поставьте Сплига в «Логово пауков» как изображено на рисунке. Если в Столкновении 1 победил Властелин, то поставьте Сплига в «Тронный зал» как изображено на рисунке. Расставьте Пещерных пауков в локации «Выход» или в любых клетках, отмеченных символом «Х». Расставьте Арахиды в «Логове пауков». Расставьте Змеев-Падальщиков в «Тронном зале».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите на поле 3 жетона объектов «лицом» вниз, как изображено на рисунке. Это будут ключи от сокровищницы.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом приключении земля имеет очень крутой уклон. Если герой выполняет действие Движение, он получает только 1 ОД, независимо от его Скорости, умений или навыков. Союзники и компаньоны при выполнении действия Движения, получают количество ОД по обычным правилам, то есть равное их Скорости. Однако союзники и компаньоны могут выполнить только 1 действие Движения за ход.

Все монстры перемещаются по обычным правилам.

Находясь в соседней с жетоном объекта клетке и потратив 1 действие, Сплиг может положить этот жетон на свою Карту пособника. Сплиг может в любое время покинуть поле через «Выход».

Находясь под управлением Властелина, Сплиг не может получать ♥ и его нельзя победить.

УБЕДИТЬ СПЛИГА

Потратив 1 действие, соседний со Сплигом герой может попытаться убедить его отказаться от своих намерений. В этом случае Сплиг проходит проверку ✨. Если ✨ героя больше ✨ Сплига, то к результату броска добавьте столько 🍀, насколько ✨ героя больше ✨ Сплига. Если ✨ героя меньше ✨ Сплига, то от результата броска отнимите столько 🍀, насколько ✨ героя меньше ✨ Сплига.

Кроме того, при прохождении проверки ✨, Сплиг отнимает от результата броска 1 🍀 за каждого соседнего с ним Пещерного паука.

В случае провала Сплиг считается персонажем-героем до конца столкновения. С этого момента в каждом раунде Сплиг активируется после хода последнего героя и им управляет игрок, ходивший последним. Находясь под управлением героев, Сплиг не может использовать своё умение «Не меня». Сплиг не может быть активирован во время хода Властелина и тот не может им управлять (если только не использует «Тёмное очарование» или подобные умения).

Если герои убедят Сплига, прочитайте вслух следующее:

«Она хочет убить солнце?» - спрашивает Сплиг, почёсывая голову. «Так это что же, выходит, мне не заплатят?» Используя более грубые слова, вам удастся вбить в его толстый череп то, что он не только не получит денег, но и то, что всё в этом мире в буквальном смысле погрузится во тьму.

Реальность ситуации наконец-то доходит до его сознания, но у вас нет времени обсудить это, так как подкрававшийся паук спускается на спину Кроля Гоблинов и впивается жвалами ему в шею. Пронзительно взвизгнув, Сплиг отбрасывает существо подальше от себя и его глаза расширяются при виде очередной волны его собратьев, выползающих из трещин в стенах.

ПАДЕНИЕ

В этом приключении герои постоянно рискуют упасть и скатиться вниз, вследствие крутого уклона. Падение может произойти в следующих случаях:

- **По желанию:** Герой может выбрать падение во время своего хода. После того как герой сыграет падение, его ход сразу же заканчивается.
- **Будучи побеждёнными:** Если герой побеждён, он заменяет свою фигурку жетоном героя и затем перемещает его в соответствии с правилами падения (см. далее).
- **В случае ранения:** Получив хотя бы 1 ♥, герой должен пройти проверку ✨. В случае провала он сразу же падает. Союзники и компаньоны после получения ♥ такую проверку не проходят.

Упав, герой сразу же перемещает свою фигурку по прямой линии в направлении, указанном стрелкой на карте (смотрит вниз).

Его падение прекращается, если на этой прямой линии больше нет пустых клеток, или следующая на его пути клетка заблокирована. При падении герой не может двигаться через других героев, союзников или Сплига. Падающий герой может двигаться сквозь монстров.

Закончив падение, герой получает 1 ♥ за каждую пройденную при этом клетку. Он может сделать бросок на защиту как если бы был атакован.

Если падение было остановлено другим персонажем, этот персонаж также получает 1 ♥ за каждую пройденную упавшим героем клетку. Он может сделать бросок на защиту как если бы был атакован.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 2 Пещерных пауков в локацию «Выход» и/или на любую клетку, отмеченную символом «Х», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если Сплиг, находясь под управлением игрока-героя, покидает поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

Сплиг сметает с пути последнего паука, преграждающего выход. Его лицо мрачно, и на протяжении всего подъёма по подземному туннелю он что-то сердито бормочет себе под нос. Когда вы выбираетесь на свежий вечерний воздух, он бросает на вас пристальный взгляд. «Это не значит, что я теперь перед Вами в долгу!», - кричит он, отталкивает вас в сторону и убегает.

Победа героев!

Если Сплиг, имея 3 жетона объектов на своей Карте пособника, покидает поле через «Выход» или если он будет побеждён, прочитайте вслух следующее:

Тёмное осознание осеняет лицо Короля Гоблинов, когда его окружают многочисленные пауки. Сплиг смотрит в вашу сторону. В ужасе он вопит: «Спасите меня!», но арахиды облепили его с ног до головы. Вы прорубаетесь к нему, всё ещё пытаетесь спасти глупого гоблина, но не можете одолеть орды монстров Ариады.

Во время битвы вам удастся мельком заметить огромный извивающийся кокон, который монстры медленно утапливают в глубины узкого туннеля. Всё больше и больше пауков выползают из своих щелей в стенах, и вы вынуждены бежать, чтобы не разделить судьбу Сплига.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 150 золота.

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



ВХОД

КЛЮЧ ОТ СОКРОВИЩНИЦЫ



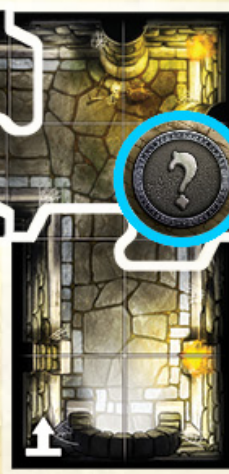
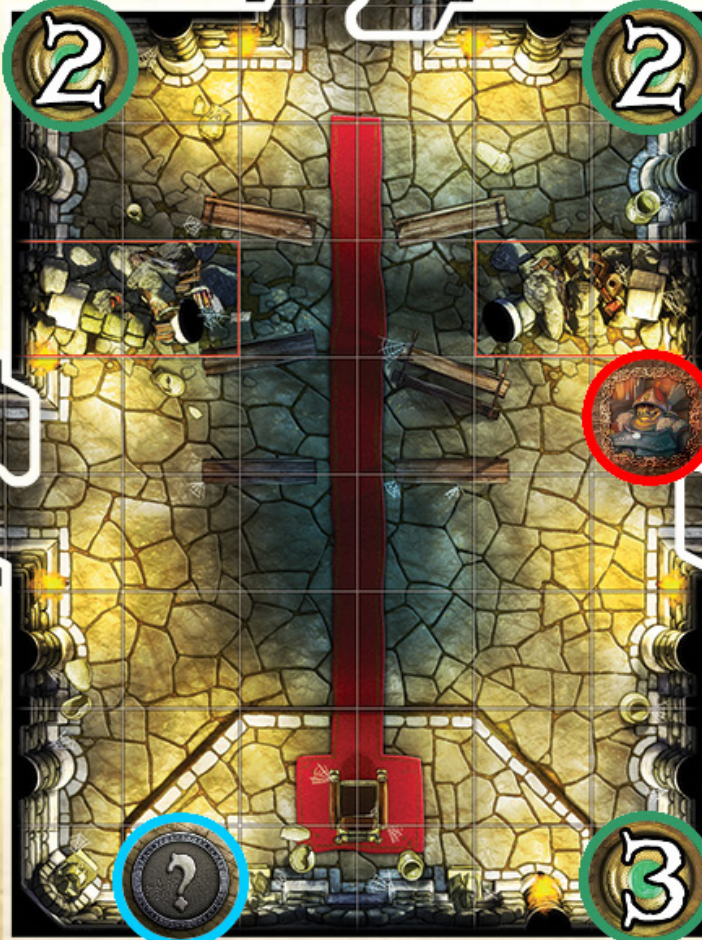
15В
ЛОГОВО ПАУКОВ



1В
ТРОННЫЙ ЗАЛ



СПЛИГ



ВЫХОД



Древние, покрытые плесенью книги, найденные вами среди руин города, говорят о каких-то «водах знания». Некоторые источники полагают, что это собрание книг, пергаментов, свитков и другой информации, а другие считают, что это что-то более осязаемое и магическое по своей природе. Но все они сходятся в одном: это хранилище скрытых сиданийских знаний, и их нахождение может быть очень важным и позволит больше узнать об этом городе и, если вам повезёт, о конечных целях Ариады.

Однажды, во время исследования очередных подземных туннелей, ваш факел гаснет, и вы остаётесь в кромешной тьме. Повсюду слышны звуки быстрых шагов проносающихся мимо вас фигур, после чего раздаётся приглушённый крик.

Когда вам заново удаётся зажечь факел, вы замечаете, что ваш союзник исчез, и вы ускоряете шаг, рассчитывая спасти его. Миновав несколько залов, вы подходите к тяжёлой деревянной запертой двери с криво вырезанной на ней надписью: «Выбирай».

МОНСТРЫ

Волукриксы-Разорители. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Волукриков-Разорителей в «Яме с монстрами». Расставьте открытую группу в локации «Выход».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Особый жетон поиска это лекарство.

Положите на поле 1 красный жетон объекта «лицом» вверх как изображено на рисунке. Это будет красный рычаг.

Положите на поле по 1 жетону объекта белого и синего цветов «лицом» вверх как изображено на рисунке. Это будут Камни одержимости.

Положите оба жетона союзников на поле как изображено на рисунке.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Союзники в этом столкновении не считаются союзниками до тех пор, пока не будут очищены от скверны. До того момента как герои перевернут особый жетон поиска, союзники не могут быть активированы и они не могут получать никаких ♥.

Обнаружив лекарство и потратив 1 действие, соседний с жетоном союзника герой может пройти проверку . В случае успеха союзник очищается от скверны и далее подчиняется обычным правилам для союзников.

Только 1 союзник может быть очищен от скверны и до окончания кампании герои получают его под своё руководство. Союзники сохраняют все свои навыки, полученные к этому моменту на протяжении кампании.

ОДЕРЖИМЫЕ СОЮЗНИКИ

Если рядом с белым или синим жетонами объектов находится монстр, то в начале своего хода Властелин может сделать союзников одержимыми.

Если этот жетон белого цвета, то одержимой становится Серена. Если этот жетон синего цвета, то одержимым становится Рейсен. Властелин может сделать одержимым только 1 союзника.

В случае одержимости союзника, Властелин меняет жетон союзника на соответствующий жетон пособника, и берёт соответствующую Карту пособника. Одержимый союзник не считается пособником под управлением Властелина. Уберите оба Камня одержимости с поля. Пособник может покинуть поле через «Выход».

ОБВАЛ

Потратив 1 действие, соседний с красным рычагом союзник может пройти проверку или (по выбору героя). В случае успеха, герои выигрывают столкновение (см. раздел «Победа»).

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Волукрикса-Разорителя в локацию «Выход». Если союзник будет очищен от скверны, то вместо этого Властелин может поставить Волукрикса-Разорителя в локацию «Вход».

ПОБЕДА

Если пособник будет побеждён или в пещере произойдёт обвал, прочитайте вслух следующее:

По залу разносится грохот падающих камней, засыпающих проход за вами. Бросив беглый взгляд назад, вы замечаете, как осквернённые пленники, царапая камень, всё ещё пытаются пройти вперёд, а их зловеющие глаза пристально смотрят на вас. Возможно, победа на Ариадой вернёт души этим беднягам, но сейчас вы должны сосредоточиться на основной задаче.

Герои выигрывают столкновение!

Если пособник покидает поле через «Выход» или союзник будет побеждён, прочитайте вслух следующее:

Новая марионетка Ариады поворачивает голову, внимательно наблюдая за вашей борьбой с жестокими монстрами. В его взгляде вы замечаете искорку сострадания, осколок возвращающейся воли, но она быстро гаснет. Пленник исчезает, и, не смотря на то, что вам нужно не так много времени, чтобы закончить битву, эта задержка дала большое преимущество вашим врагам.

Властелин выигрывает столкновение!

Если никто из союзников не будет очищен от скверны, герои получают под своё руководство того союзника, который не был одержим во время этого столкновения.

Властелин оставляет себе Карту пособника для оставшегося одержимым союзника. Если ни один из союзников не одержим, то Властелин берёт себе Карту пособника для того союзника, который не был очищен от скверны во время этого столкновения. Властелин может использовать его как в Столкновении 2, так и в оставшихся приключениях кампании.



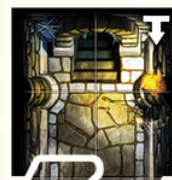
ЛЕКАРСТВО



СЕРЕНА



ВЫХОД



4



4B

2

4B
ЯМА С МОНСТРАМИ

РЕЙСЕН



КРАСНЫЙ РЫЧАГ



КАМЕНЬ ОДЕРЖИМОСТИ



КАМЕНЬ ОДЕРЖИМОСТИ





Слухи подтвердились, но вы не нашли никакого хранилища исторических хроник и документов. Вместо этого перед вами находится украшенный орнаментом фонтан, наполненный чистой, мерцающей водой. Его наполняют четыре ручья, но ваши глаза останавливаются на большой выгравированной надписи: «Если ты сиданийской крови, то испей и познай силу народа своего. Прочие же берегитесь, ибо испив, вы познаете смерть».

Если герои управляют Сереной:

Молчаливая жрица закрывает глаза, опускаясь на колени перед прекрасным фонтаном, и опускает руку в прохладную воду. Вы слышите обрывки благоговейных песен в своей голове, возможно старые молитвы, и видите, как Серена, совершая размеренные телодвижения, приступает к медитации.

Если герои управляют Рейсеном:

Вы готовы впасть в отчаянье, так как не желаете ничем рисковать, чтобы проверить предупреждение, как вдруг Рейсен выходит вперёд. Достав из рюкзака помятую оловянную кружку, он зачерпывает немного воды. «Что, разве я не говорил?» - подмигивая вам, он делает глоток. «Мой двоюродный брат сестры прабабушки, мы как бы родственники. Надеюсь, этого будет достаточно, а?»

В этот момент, вы слышите рядом лязг металла, и одна струя иссякает. Понимая, что новый прислужник Ариады должно быть где-то поблизости, вы обнажаете оружие и идёте выяснить, в чём же дело.

МОНСТРЫ

Серена или Рейсен. Гоблины-Ведьмаки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Серену или Рейсена и Гоблинов-Ведьмаков в «Коридоре». Расставьте открытую группу в локации «Выход».

Если герои победили в Столкновении 1, то бросьте 2 красных кубика силы. Новый пособник получает выпавшее количество ♥. Если в Столкновении 1 победил Властелин, поставьте нового пособника вместо «Коридора» рядом с локацией «Выход».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Возьмите 4 красных жетона объектов. Положите 2 из них «лицом» вверх и 2 «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Это будут наполняющие фонтан ручьи.

Положите 1 белый жетон объекта «лицом» вверх в «Святилище» как изображено на рисунке. Это будет Фонтан озарения.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, соседний с ручьём герой или монстр могут расчистить или перекрыть его. Персонаж переворачивает красный жетон объекта «лицом» вверх, если ручей расчищен или «лицом» вниз, если перекрыт.

1 раз за раунд, потратив 1 действие, соседний с Фонтаном озарения союзник может испить из него. Положите на карту этого союзника 1 жетон усталости каждый раз, когда это происходит.

ЖАЖДА КРОВИ

Если монстр будет побеждён, то соседний с ним монстр может сразу же выполнить 1 действие Атаки или Движения.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гоблина-Ведьмака в локацию «Выход», соблюдая лимит группы. Если на Карте союзника лежит 4 и более жетона усталости, то вместо локации «Выход» Властелин может поставить этого монстра в локацию «Вход».

ПОБЕДА

Если на Карте союзника Серены накопится 6 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Все тело Серены светится от протекающей сквозь него магии. Она открывает глаза и улыбается. Ещё один прислужник Ариады бросается на вас со спины, но Серена, преграждает ему путь. Сияющий поток энергии срывается с её рук, и тело монстра, окутанное сетью искр, отлетает назад и врывается в дальнюю стену. Вы с восхищением наблюдаете, как она снова бросается в атаку и сокрушает своей новоприобретённой мощью оставшихся монстров.

Победа героев!

Если на Карте союзника Рейсена накопится 6 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Гном громко отпрыгивает, вытирая рот рукавом. Его глаза светятся мягким светом, он моргает, пошатываясь от новой силы, растекающейся по его телу. «Уф!» - говорит он. «А эта штука неслабо сносит крышу! Нужно набрать пару бутылок, да и продать...», - он замолкает, заметив ваш недовольный взгляд. «Ну ладно», - говорит он, пытаясь избавиться от побочных эффектов напитка. «Пойдёмте отсюда».

Победа героев!

Если все 4 ручья окажутся одновременно перекрытыми или союзник будет побеждён, прочитайте вслух следующее:

Последний поток иссякает и в помещении раздался резкий металлический звук. Мерцающие воды фонтана быстро высыхают, не оставляя ни капли вашему союзнику. Вы слышите вопли новой толпы монстров, и вам ничего не остаётся, как быстро ретироваться.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают Карту навыка союзника «Священный молот» или «Ночной грабитель», в зависимости от того, кем из союзников они управляют.

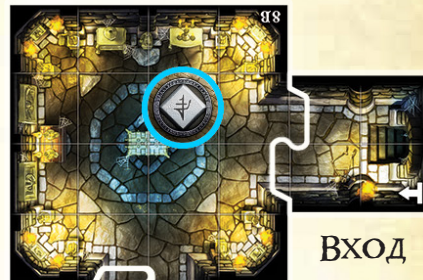
Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.



ФОНТАН ОЗАРЕНИЯ



8В
СВЯТИЛИЩЕ



ВХОД



ВЫХОД

4В
КОРИДОР

РАСЧИЩЕННЫЙ РУЧЕЙ



ПЕРЕКРЫТЫЙ РУЧЕЙ



Несмотря на то, что изучение религии сиданийцев не было вашей приоритетной задачей, тускнеющее солнце вынудило вас проявить к ней интерес, особенно когда вы обнаружили, что основные верования этого древнего народа касались циклов смены дня и ночи. Вам удалось найти подробные сведения об одном важном храме, который, как говорят, скрыт глубоко под землёй и предназначен для совершения обрядов тьмы. И не смотря на то, что он уже столетия как потерян, кажется, это наиболее вероятное место для последнего ритуала Ариады.

Вы проникаете в старый склеп, в котором, как говорят, похоронен один из первосвященников храма, обладающий ключом к тайному проходу внутрь. Вверху на арке вы видите выгравированную надпись: «Как день уравнивает ночь, ищите равновесие во всех вещах». Видимо, это означает что-то важное, и скорее всего, связано с множеством светящихся разными цветами камней, лежащих на пьедесталах перед вами.

«Ищите короткий путь, да?» - на фоне низкого уторбного рычания пока ещё невидимых чудовищ где-то рядом раздаётся голос Ариады. «Умное решение...почти...»

МОНСТРЫ

Ариада. 2 открытых группы (первая из монстров с особенностями Вода/Холод, а вторая – Жара/Проклятие).

ПОДГОТОВКА

Поставьте Ариаду в локацию «Выход» как изображено на рисунке. В «Оружейной» расставьте открытую группу монстров с особенностями «Вода/Холод». В «Пещере» расставьте открытую группу монстров с особенностями «Жара/Проклятие».

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Разложите на поле по 2 красных, синих, зелёных и белых жетонов объектов «лицом» вверх как изображено на рисунке. Положите оставшиеся жетоны объектов рядом с игровой зоной Властелина. Это будут гири.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Находясь в соседней с жетоном объекта клетке и потратив 1 действие, герой может поднять его. Потратив 1 действие, герой с гирей может положить её в соседнюю особую клетку, отмеченную символом «Х». В одну особую клетку можно положить только 1 жетон объекта. Герои могут передавать гири друг другу, следуя обычным правилам обмена вещей.

Монстры не могут поднимать жетоны объектов. Если герой с гирей будет побеждён, жетон объекта остаётся лежать в клетке, где это произошло.

Вес гирь рассчитывается следующим образом:

- Синяя: 1
- Красная: 2
- Зелёная: 3
- Белая: 4

ВЕСЫ ИСТИНЫ

Особые клетки, отмеченные символом «Х», это чаши Весов равновесия. Герои могут уравновесить эти чаши с помощью гирь с общим весом 6 и более в каждой чаше. В обеих чашах, отмеченных символом «Х», должен быть одинаковый вес.

Как только чаши весов будут уравновешены, приключение сразу же завершается (см. раздел «Победа»).

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОДЫ

Если находясь в локации «Таинственные воды», герой выполняет действие Очнуться или его Приводят в чувство, к его броску добавляется 2 красных кубика силы. Кроме того, находясь в этой локации, Ариада не может тратить  на свои умения.

ТЯЖЁЛАЯ РУКА

В этом столкновении каждая атака Ариады получает:

  : Замените гирю, которую несёт персонаж, другой, чей вес на 1 единицу больше или меньше (если возможно). Если вес переносимой гири уже равен «1», она разрушается. Разрушенная гиря удаляется из игры.

Количество гирь ограничено запасом жетонов объектов. Если в игре уже находится 5 синих жетонов объектов, Ариада не может заменить гирю с весом «2» на гирю с весом «1», так как доступных синих жетонов объектов больше не имеется.

Каждый раз, когда Ариада разрушает гирю, Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону. В конце каждого своего хода, если нет героя с гирей, или если такой герой находится в локации «Таинственные воды», Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин кладёт 1 жетон повреждения в свою игровую зону. Кроме этого он бросает 1 серый кубик защиты и за каждый выпавший  также кладёт в свою игровую зону 1 жетон повреждения. Затем Властелин может потратить жетоны повреждений, чтобы увеличить количество монстров в подкреплении.

Чтобы определить, какой из монстров может быть добавлен, Властелин бросает 1 коричневый кубик защиты. Если выпала пустая грань, то в «Оружейную» можно поставить монстра с особенностями «Вода/Холод». При выпадении любого результата в «Пещеру» добавляется монстр с особенностями «Жара/Проклятые».

За добавление монстра Властелин должен заплатить столько жетонов повреждений, сколько клеток занимает добавляемый монстр. Например, Арахира занимает 4 клетки, и её добавление будет стоить 4 жетона повреждения. Властелин может добавить до 2 монстров.

Ариада может быть поставлена в локацию «Выход» и это будет стоить 3 Жетона повреждений.

ПОБЕДА

Если чаши весов уравновешены, прочитайте вслух следующее:

Весы были уравновешены и каменная стена, преграждающая выход, мерцает и исчезает, открывая боковой проход. Вы торопитесь вниз по винтовой лестнице и попадаете в усыпальницу, в центре которой стоит тяжёлый каменный гроб. Создания Ариады сидят у вас на хвосте, и у вас нет времени на соблюдение приличий. Вы сдвигаете в сторону крышку гроба и, падая на землю, она разбивается на множество осколков. Внутри лежит высохшая мумия в изъеденных временем одеждах, в своих руках этот мёртвый священник держит блестящий металлический диск. Схватив его и приготовившись бежать, вы чувствуете, как невидимая сила куда-то тянет вас и комната исчезает.

Вы выбрались из катакомб, оказавшись в полуразрушенном здании где-то в городе, и вас обдувает приятный прохладный ветерок. Диск с силой вибрирует в ваших руках, и, кажется, он снова куда-то вас тянет. Вы быстро отбрасываете его прочь, поняв, что сначала надо больше узнать об этом предмете, пока он не забросил вас туда, где вам не хотелось бы оказаться.

Победа героев!

Если игровой зоне Властелина накопится 4 жетона усталости или чаши весов нельзя будет уравновесить оставшимися гирями, прочитайте вслух следующее:

Скаждым уничтоженным камнем-балансиrom магия этих странных весов уменьшается, и все здание содрогается вокруг вас. Камни и почва сыплется с потолка, и вскоре всё вокруг начинает оседать. Не желая быть похороненными заживо, вы бежите вверх по лестнице и уходите в ночь.

Победа Властелина!

НАГРАДА

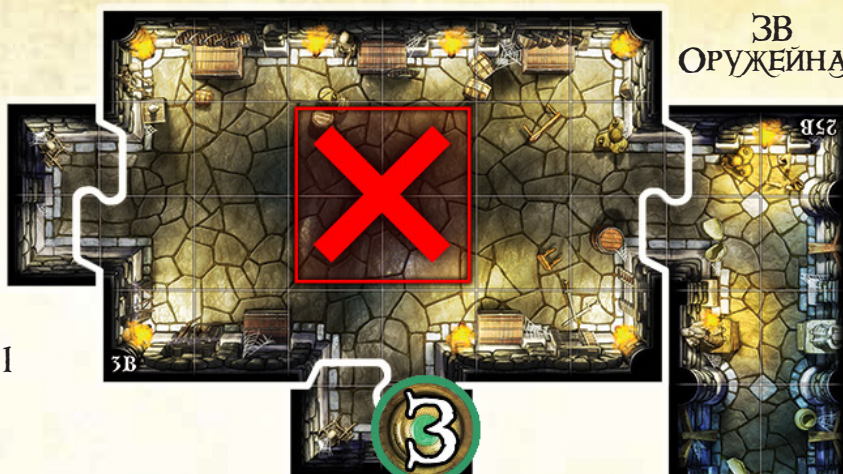
Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых. Кроме этого игроки должны выбрать в качестве Развязки приключение «Проблеск надежды».

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта. Кроме этого игроки должны выбрать в качестве Развязки приключение «Бесконечная ночь».



3В
ОРУЖЕЙНАЯ



Гиря весом 1



Гиря весом 2



Гиря весом 3

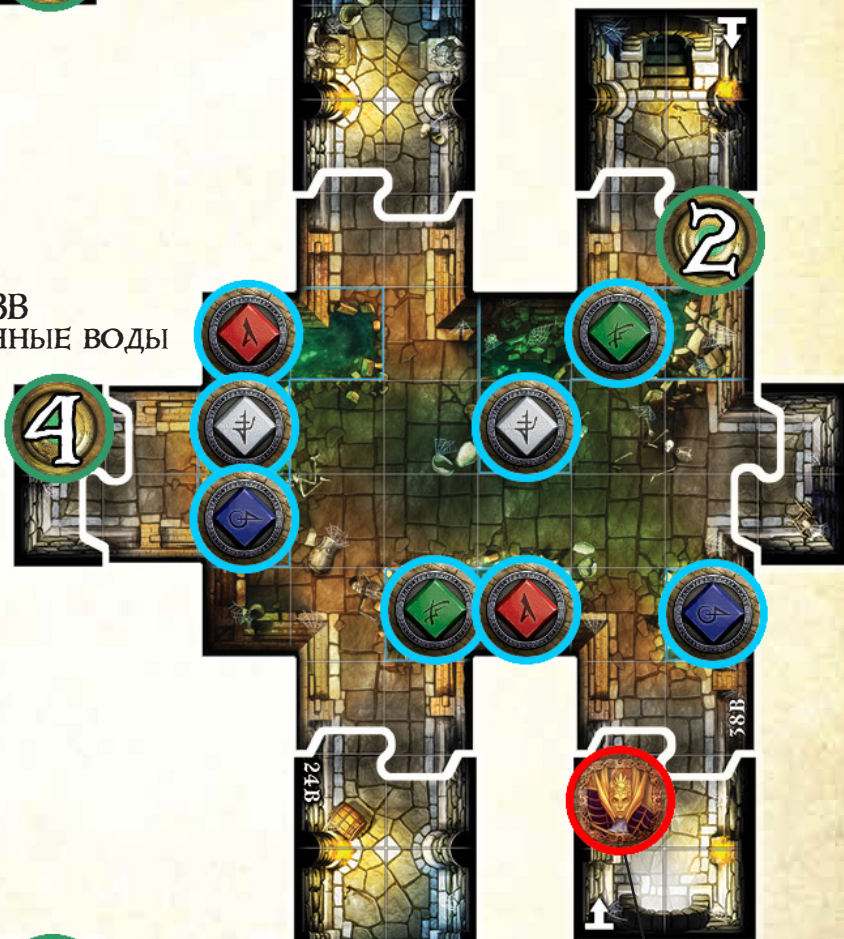


Гиря весом 4



ВХОД

38В
ТАИНСТВЕННЫЕ ВОДЫ



ВЫХОД

5В
ПЕЩЕРА



АРИАДА

Вы уже несколько дней рыцете по городу в поисках Ариады и её мерзких последователей. Солнце в небе всё также светит тусклым светом, и вы чувствуете, что его гибель это только вопрос времени.

Мельком вы замечаете нескольких ползающих в развалинах пауков и следуете за ними под землю. Пройдя тесными коридорами и через освещённые факелами залы, вы попадаете туда, куда стремились эти твари. Тут звучат песнопения и воздух вокруг, кажется, пропитан черной магией.

Обнажив оружие, вы бросаетесь вперёд, чтобы остановить мерзкий ритуал, но что-то отвлекает ваше внимание. Посмотрев над собой, вы замечаете, что высокий сводчатый потолок пришёл в движение. Сотни, а может, тысячи пауков, ползают по протянувшейся во всех направлениях паутине, которая опускается на землю прямо перед вами. Никто из них, похоже, до сих пор не заметил вашего присутствия, и нужно соблюдать осторожность, чтобы так было и дальше.

МОНСТРЫ

Ариада. Арахир. Пещерные пауки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Ариаду рядом с «Тюрьмой» как изображено на рисунке. Расставьте Арахир в «Канализации». Расставьте открытую группу в локации «Яма с лавой». Пещерные пауки в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Падающие пауки»).

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Разложите на поле по 2 красных, синих, зелёных и белых жетонов объектов «лицом» вверх как изображено на рисунке. Это будет паутина.

Возьмите по 1 красному, синему, зелёному и белому жетону объектов, перемешайте их и сложите «лицом вниз» в стопку в игровой зоне Властелина. Никто из игроков не должен знать порядок их следования.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ариада пытается пройти ритуал преобразования. Чтобы начать ритуал, она должна находиться в особой клетке, отмеченной символом «Х».

Пока Ариада находится в этой особой клетке, Пещерные пауки и Арахира могут помочь ей в проведении ритуала. Для этого они могут выбрать Ариадку в качестве цели своего действия Атаки. За выпавший при броске на атаку монстры могут положить 1 жетон усталости на Карту пособника Ариады.

Кроме этого Ариада исцеляет выпавшее количество. Если при броске на атаку не выпало ни одного, считается, что атака закончилась промахом и все остальные результаты игнорируются. Таким образом можно потратить только 1. Ариада не делает броска на защиту, если её атакуют Пещерные пауки или Арахира.

Ариада нельзя активировать, если на её Карте пособника находится хотя бы 1 жетон усталости. Однако она всё ещё может быть целью и пострадать от атак героев и союзника. Количество кубиков при её броске на защиту определяется количеством жетонов на её Карте пособника:

- 1 жетон усталости: 2 коричневых кубика защиты
- 2 жетона усталости: 2 серых кубика защиты
- 3 жетона усталости: 2 чёрных кубика защиты

Кроме того, если на Карте пособника Ариады находится хотя бы 1 жетон усталости, она невосприимчива ко всем состояниям.

ПАДАЮЩИЕ ПАУКИ

В начале каждого раунда Властелин тайне от всех смотрит цвет верхнего жетона в стопке жетонов объектов в своей игровой зоне. Если герой входит в пустую клетку, соседнюю с жетоном объекта, цвет которого совпадает с цветом верхнего жетона в стопке, Властелин переворачивает верхний жетон. Затем он ставит 1 Пещерного паука в клетку с жетоном объекта соответствующего цвета.

До конца раунда перевёрнутый жетон объекта остаётся лежать «лицом» вверх в игровой зоне Властелина. Описанное выше происходит каждый раз, когда герой входит в пустую клетку, соседнюю с жетоном объекта соответствующего цвета. Если в клетке с жетоном объекта уже находится Пещерный паук, то новый не добавляется. Когда все жетоны из стопки будут перевёрнуты, перемешайте их и создайте новую стопку.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ

Если на Карте пособника Ариады накопится 3 жетона усталости, ритуал преобразования близится к завершению и монстры больше не могут помогать ей.

С этого момента в начале каждого хода Властелина уберите 1 жетон усталости с её Карты пособника. Как только на карте не останется ни одного жетона усталости, уберите все жетоны повреждений, которые получила Ариада, и замените её карту и жетон Карты пособника на Карту пособника и жетон Королевы Ариады. Если для размещения жетона нет необходимого количества пустых клеток, Королева Ариада должна сразу же выполнить действие Движения. Прочитайте вслух следующее:

Огромнейший паук, большего вы ещё не видели в своей жизни, вырывается из кокона. Цвет его щетинистого тела напоминает расцветку наряда Ариады, и вы в ужасе понимаете, что это чудовищное существо и есть преобразившаяся волшебница.

Монстр издаёт жуткий скрипучий звук, и вы понимаете, что оно смеётся. «Что случилось?» - спрашивает она, - «Разве я не прекрасна?»

Королева Ариада может покинуть поле через «Выход».

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 Арахир в локацию «Выход», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если Ариада побеждена, прочитайте вслух следующее:

Вы разрезаете толстый кокон и наносите сокрушительный удар пока ещё уязвимой и ещё человекоподобной волшебнице. Издав пронзительный крик и бросив на вас гневный взгляд, Ариада вытягивает освобождённые от паутины руки. «Ничего, в другой раз!», - говорит она, и произнеся заклинание, исчезает во вспышке света.

Если Королева Ариада побеждена, прочитайте вслух следующее:

Огромный паук визжит от боли, быстро отползая назад, а из его ран хлещет тёмно-зелёная жидкость. Существо бьётся в конвульсиях, извивается и снова принимает облик волшебницы. Но как только вы подходите, чтобы нанести последний удар, толпа её прислужников нападает на вас со спины.

Несколько коротких жестоких боев и вы расправились с пауками, но сама Ариада уже сбежала.

Победа героев!

Если Ариада покинула поле через «Выход», прочитайте вслух следующее:

Пинком своей гигантской ноги Ариада с лёгкостью отбрасывает вас в сторону и направляется к выходу из комнаты. Обернувшись и жадно уставившись на вас всеми своими восемью огромными глазами, она шипит: «Не сейчас, моя закусочка, но скоро...» С её жвал стекает тёмный яд. «Очень скоро...»

Победа Властелина!

НАГРАДА

Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых.

Если победил Властелин, он возвращает Карту пособника Ариады назад в коробку с игрой. До конца кампании во всех приключениях, которые позволяют ему играть Ариадой, он играет Королевой Ариадой.





АРИАДА



ВЫХОД



ПАУТИНА





Над руинами Сидании дует холодный ветер, потемневшее солнце пульсирует в небе: верный признак ещё одного ужасного ритуала. Кто бы ни был замешан в этом черном деле, он даже не пытается скрыться. Черный туман сгущается над этим местом и плывет к вам, так что найти его источник несложно.

Вы стоите на небольшой прогалине и сквозь толпу собравшихся монстров и виднеющийся впереди широкий дверной проём, замечаете закутанную в плащ фигуру лорда Мерика Фэрроу. Напротив, закованный в блестящую стальную броню стоит его воскрешённый брат – сэр Альрик. Братьев связывает друг с другом красный пульсирующий поток энергии.

Вы входите, и Мерик замечает вас. «Нет, не в этот раз!», - кричит он и его лицо искажается злобой. «Сегодня всё получится, и ничто не помешает мне!» Он резким жестом указывает на вас. «Убейте их всех!» Тяжёлые двери закрываются с громким стуком, и толстый замок из кованого железа встаёт на своё место.

Пройти через дверь и остановить ритуал – это самая малая из ваших проблем потому, что орда монстров уже бежит к вам.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Сэр Альрик Фэрроу. Гоблины-Лучники. Зомби. Элементали. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте лорда Мерика Фэрроу и сэра Альрика Фэрроу в «Ритуальной комнате» как изображено на рисунке. Расставьте Зомби на «Поле древней битвы». Расставьте открытую группу в локации «Пруд». Гоблины-Лучники в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Подкрепление»). Элементали в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Призванная помощь»).

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Во время этого приключения лорд Мерик Фэрроу и сэр Альрик Фэрроу не могут перемещаться или быть перемещены.

Будучи активированным и потратив 1 действие, лорд Мерик Фэрроу может продолжить свой ритуал. В этом случае Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону.

В конце каждого своего хода Властелин может поменять местами любое количество жетонов повреждений на Картах пособников этих персонажей.

ПРИЗВАННАЯ ПОМОЩЬ

Потратив 1 действие, лорд Мерик Фэрроу может призвать себе в помощь Зомби или Элементалей. Если он призывает Зомби, то поставьте по 1 Зомби за каждого героя в соседнюю с лордом Мериком Фэрроу или сэром Альриком Фэрроу клетку. Если он призывает Элементалей, то поставьте 1 Элементалей в локацию «Пруд». И в том, и в другом случае Властелин должен соблюдать лимит групп.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДВЕРЬ

Запертая дверь представляет собой покрытую рунами железную дверь, которая не может быть открыта по обычным правилам. Потратив 1 действие, соседний с запертой дверью герой или союзник может пройти проверку или . В случае успеха положите 1 жетон повреждений рядом с запертой дверью.

Как только количество этих жетонов повреждений станет равным изначальное количество героев, замок ломается, и дверь может быть открыта по обычным правилам.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гоблина-Лучника на «Поле», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если лорд Мерик Фэрроу или сэр Альрик Фэрроу будет побеждён, прочитайте вслух следующее:

Поток энергии, соединяющий двух мужчин, вернулся к Мерiku вспышкой ослепительного красного света. На мгновение становится тихо, и броня с заключённой в неё душой сэра Альрика валится на пол. «Нет!», раздаётся крик Мерика. Окутанный алым светом, пошатываясь, он идёт вперёд.

От неподвижных доспехов исходит мягкое белое свечение, которое поднимаясь, приобретает облик облачённого в свои дворянские одежды сэра Альрика. Мерик в ужасе глядит на бледный призрак своего брата, печально качающего головой. «Что мне было делать?» - спрашивает Мерик. «Прошу тебя, скажи мне! Что мне было делать?!» Призрак не отвечает, на его лице выражение жалости. Он поднимается вверх и исчезает из вида. «Нет! Нет, вернись, Альрик!», вопит волшебник, пытаясь бежать за ним. Энергия вокруг него продолжает пульсировать, он быстро останавливается и в замешательстве смотрит на себя.

Пылая красным светом, поток энергии, связывая вместе его руки и ноги, перекрывает дыхание. Он кричит от боли, его лицо охвачено ужасом, он поворачивается к вам. Похоже, что он пытается что-то сказать, позвать на помощь, но вы слышите только голос Ариадны, шепчущий в вашей голове: «Значит, будет один, а не два». Тело лорда Мерика беззвучно вспыхивает тёмно-красным огнем и исчезает.

Победа героев!

Когда в игровой зоне Властелина накопится 13 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

«Да...да!» - кричит лорд Мерик, видя, как сила перетекает сквозь него к брату. На его лице читается нетерпение, и пока вы пытаетесь пробиться к ним, ритуал завершается вспышкой света. Мерик тяжело дышит от напряжения, но его радость быстро сменяется замешательством, когда он замечает, что поток энергии изменяется. «Что...» - только и успевает сказать он, как некая сила утягивает его.

«Что? Нет! Что происходит?» - кричит Мерик, пытаясь побороть поток энергии, который продолжает тянуть его в сторону неподвижного брата. В панике, он выпускает во все стороны магические заряды. Упав на пол, он царапает ногтями гладкий мраморный пол.

Лорд Мерик издаёт вопль, ударяясь о доспехи своего воскрешённого брата, и его тело сияет красным светом, пока ужасное колдовство тягивает его внутрь. Облики двух братьев мерцают на лежащем теле, сменяясь то холодной броней Альрика, то корчащимся от ужаса лордом Мериком, что ещё пытается бороться с ритуалом, который его обманом заставили провести.

«Хорошо. Просто прекрасно», - эхом разносится по комнате голос Ариадны. «Эти двое очень пригодятся», - говорит она, смеясь, когда души близнецов мерцают и исчезают в разрядах красной энергии.

Победа Властелина!

НАГРАДА

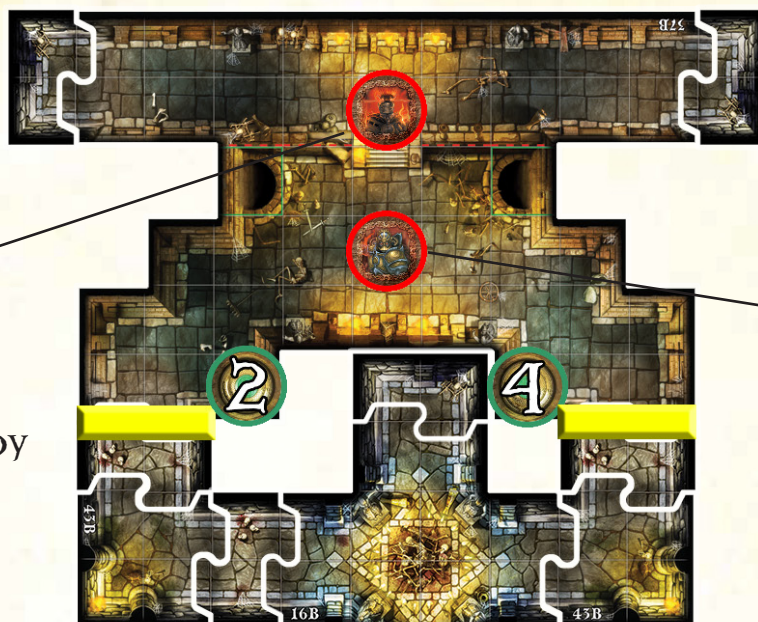
Независимо от результата каждый игрок получает 1 очко опыта.

Если победили герои, они получают 100 золотых.

Если победил Властелин, он получает Карту Властелина «Души близнецов».



37В
РИТУАЛЬНАЯ КОМНАТА



ЛОРД МЕРИК ФЭРРОУ



СЭР АЛРИК ФЭРРОУ

36А
ПОЛЕ ДРЕВНЕЙ БИТВЫ



10А
ПОЛЕ

12А
ПРУД

ВХОД

За долгие дни поисков Ариады в бесконечном лабиринте извилистых подземных туннелей, почерневшее небо поглотило бледное красное солнце, погрузив весь мир в крошечную тьму. Кошмарный ритуал завершен, но, возможно, ещё не всё потеряно. Может быть, ещё не поздно вернуть свет солнца.

Много раз, когда обвалившиеся подземные туннели преграждали вам путь, вы теряли надежду и хотели повернуть назад. После нескольких дней слепого блуждания по переплетению тропинок, вы вышли к старой лестнице, вырубленной в скале и ведущей куда-то в глубину. Присмотревшись, вы видите, что внизу расположен огромный храм.

В воздухе стоит гул энергии, а в главном зале вы замечаете мерзкую волшебницу, Ариаду. Её тело содрогается, когда по нему пробегают быстро гаснущие поглощаемые тёмной магией золотистые вспышки света. Кажется, что она впитала в себя всю силу солнца. Как же победить её и освободить солнечный свет?

Подняв голову, она замечает вас и улыбается: «Ну что же Вы так поздно? Я уже начала беспокоиться...»

МОНСТРЫ

Ариада. Лорд Мерик Ферроу. Сплиг. Серена или Рейсен. Эттины. Змеи-Падалышники. Пещерные пауки. Арахиды. 1 открытая группа.

Если Властелин одержал победу в приключении «Паутина силы», то Ариада отсутствует. Замените её Королевой Ариадой.

Если герои одержали победу в приключении «Пусть истина будет похоронена», то Сплиг отсутствует.

ПОДГОТОВКА

В особых клетках, отмеченными символом «X» или рядом с ними «Тронного зала» расставьте Ариаду, лорда Мерика Ферроу, Сплига, Серену или Рейсена. Расставьте открытую группу на «Лестнице».

Эттины, Змеи-падалышники, Пещерные пауки и Арахиды в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Подкрепление»).

Положите 1 красный жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра Эттина. Положите 1 синий жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра Арахиды. Положите 1 белый жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра Змея-Падалышника. Положите 1 зелёный жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра Пещерного паука. Эти жетоны отображают доступные этим монстрам дополнительные умения.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Возьмите по 1 красному, белому, синему и зелёному жетону объектов, перемешайте их и разложите «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать, где какой жетон лежит. Это будут Камни стихий.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом приключении Ариада получает 10 дополнительных единиц жизни за каждого героя. Также Ариада получает следующие умения:

- **Земляной щит (Зелёный):** Добавьте к броску на защиту монстра 1 чёрный кубик защиты.
- **Сжигающая сила (Красный):** Каждая атака монстра получает 1 к результату.
- **Водная стрела (Синий):** Каждая атака монстра получает «»: Обездвижить (если эта атака нанесла хотя бы 1  после броска на защиту, цель Обездвижена)».
- **Форма воздуха (Белый):** Монстр может пострадать только от атак соседних с ним персонажей.

Все монстры, кроме Пещерных пауков прислужников, также получают умение, соответствующее цвету жетона объекта на его Карте монстра.

Потратив 1 действие, соседний с жетоном объекта герой может перевернуть его «лицом» вверх и поднять.

Потратив 1 действие, соседний с Ариадой или соответствующим монстром герой с Камнем стихий (цвет Камня стихий должен совпадать с цветом жетона на Карте этого монстра), может убрать жетон с Карты монстра. Соседний монстр получает 10  и Властелин убирает с его Карты монстра соответствующий жетон. Ариада и все монстры больше не могут использовать умение, связанное с этим жетоном.

ПАУТИНА ОБМАНА

Потратив 1 действие, соседний с героем без сознания пособник может положить 1 жетон усталости на жетон соседнего героя. Теперь герой без сознания опутан паутиной. В таком состоянии он не может выполнить действие. Очнуться и его нельзя Привести в чувство.

Потратив 1 действие, любой соседний с таким героем монстр может поднять его, следуя обычным правилам для жетонов объектов.

Находясь в соседней с опутанным героем клетке и потратив 1 действие, герой может убрать жетон усталости с жетона опутанного героя, но только, если того не несёт монстр. Этот герой без сознания больше не считается опутанным паутиной.

ГЛУБОКАЯ ЯМА

Потратив 1 действие, соседний с клеткой ямы монстр с опутанным паутиной героем, может бросить его в эту яму. Опутанный паутиной герой погибает и убирается из игры.

Кроме этого, если герой без сознания, который находится в клетке ямы, будет опутан паутиной, он погибает и убирается из игры. Это последняя битва!

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 вожака монстров, который ещё не выставлялся на поле во время этого приключения. Он может поставить 1 вожака Эттинов в «Круг призыва», 1 вожака Арахид в «Тронный зал», 1 вожака Змеев-Падалышников в «Галерею» или 1 вожака Пещерных пауков (с 3 прислужниками) в «Камеру пыток».

Если эти монстры будут побеждены, то они больше не участвуют в приключении и отставляются в сторону. Их нельзя больше использовать в качестве подкрепления.

При игрес 2 героями, вместо соответствующих вожаков монстров, поставьте 1 прислужника Эттина, 1 прислужника Змея-Падалышника или 1 прислужника Арахиды. Кроме того с вожаком Пещерных пауков ставится только 1 прислужник.

ПОБЕДА

Если Ариада или Королева Ариада будет побеждена, прочитайте вслух следующее:

Вы наносите мощный последний удар. Ариада, закричав от боли, пошатываясь, отступает назад и падает на гладкий мраморный пол. Лучи солнечного света, словно копы, вырываются наружу, пронизывая её плоть, и окружающая тело тёмная энергия не в силах сдержать их.

«Нет...» - шепчет Ариада, и её начинает светиться, а цвет свечения постепенно становится ярко-жёлтым. «Нет!» - её пронзительный вопль тонет в оглушительном гудении, и вы закрываете глаза, потому что она всхликает жгучим ослепительно белым светом. Когда он ослабевает, на месте где стояла Ариада, не остаётся ничего кроме чёрных подпалов.

Вам предстоит долгий обратный путь через подземные туннели, и, хотя победа достигнута, вы не знаете, что вас ждёт на поверхности.

Все ваши опасения оказались напрасны. Выбравшись из сырых подземелий в утреннюю прохладу, вы увидели над собой безоблачное голубое небо, в котором, как и прежде, ярко сияет солнечный диск.

Победа героев!

Если все герои погибли, прочитайте вслух следующее:

На дне глубокой черной ямы вы всё ещё продолжаете изо всех сил бороться с мерзкой, опутывающей вас, паутиной, но все тщетно. Вы чувствуете, как отвратительная магия Ариады пропитывает всё вокруг, в том числе и вас.

Где-то рядом вы слышите постукивание множества хитиновых лап, и понимаете, что это конец. Пока эти обаянные голодом существа приближаются, жадно пощелкивая жвалами, вас посещает последняя утешающая мысль, что вы никогда не увидите вечной тьмы наверху, и никто не узнает о постигшей вас неудаче.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Это последнее приключение. Его победитель является абсолютным победителем всей кампании.



Ритуал Ариады продолжается и всё больше нитей опутывает поверхность солнца. Мутное красное свечение говорит о том, что до его гибели остались лишь считанные часы.

Добытый вами металлический диск без сомнения позволяет переместиться в храм. Тем не менее, вам потребовалось много времени и усилий, чтобы понять его главную функцию – с его помощью можно перемещаться между двумя областями: бывшим домом священника и расположенным далее храмом. Опасаясь понапрасну растратить оставшуюся в нём энергию, вы спешите обратно в разрушенную лачугу, где когда-то жил первосвященник.

Вы активируете диск, испытывая знакомое затягивающее ощущение. Всё вокруг мерцает, и вы оказываетесь в тёмной зловонной комнате. Вы зажигаете факел, и видите перед собой толпу страшной нежити, преграждающую вам путь к двери, причём эта дверь имеет ещё и довольно сложный замок.

МОНСТРЫ

Ариада. Лорд Мерик Ферроу. Сплиг. Серена или Рейсен. Зомби. 4 открытые группы.

Если Властелин одержал победу в приключении «Паутина силы», то Ариада отсутствует. Замените её Королевой Ариадой.

Если герои одержали победу в приключении «Пусть истина будет похоронена», то Сплиг отсутствует.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Ариаду и 1 пособника по выбору Властелина в локацию «Выход». Расставьте Зомби в особых клетках, отмеченных символом «Х», «Круга призыва».

Зомби-вожака зовут Голигет. Голигет получает 5 дополнительных единиц жизни за каждого героя. Кроме того, при использовании умения «Захват» он может выбрать в качестве цели 2 героев.

Оставшиеся пособия в эту фазу на поле не ставятся (см. раздел «Подкрепление»).

Положите 1 красный жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра группы монстров с особенностью «Жара». Положите 1 синий жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра группы монстров с особенностью «Вода». Положите 1 белый жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра группы монстров с особенностью «Холод». Положите 1 зелёный жетон объекта «лицом» вверх на Карту монстра группы монстров с особенностью «Горы».

Возьмите по 1 красному, белому, синему и зелёному жетону объектов, перемешайте их и разложите «лицом» вверх в указанные клетки как изображено на рисунке. Это будут магические барьеры.

Расставьте каждую открытую группу на фрагменте поля с жетоном объекта того же цвета, что и на Карте монстра этой группы.

Герои управляют своим союзником.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Запертые двери в этом приключении запечатаны рунами и их нельзя открыть по обычным правилам. Потратив 1 действие, соседний с запертой дверью герой может по своему выбору пройти проверку  или . В случае успеха, положите 1 жетон повреждения рядом с дверью. Как только количество этих жетонов повреждений станет равно изначальному количеству героев в игре, дверь может быть открыта по обычным правилам.

Как только первая запертая дверь будет открыта, прочитайте вслух следующее:

Прямо перед вами находится большой подземный храм. Сквозь многочисленные разломы вы можете видеть снующих туда-сюда монстров Ариады, но они, кажется, не могут выйти из энергетического барьера. Из маленькой комнаты через весь главный зал льётся яркий сверкающий свет, ослепляющий и милый сердцу как само солнце.

Ариада стоит в соседней комнате. Заметив вас, она улыбается. «Вы справились с моими сюрпризами, мои юные таланты, но Вы пришли рановато. Ммм...чем же нам заняться?»

МАГИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ

Жетоны объектов в этом приключении представляют собой магические барьеры, которые ограничивают места, где двигаться монстры. Монстры не могут двигаться на фрагмент поля с жетоном объекта. Кроме того монстр, который уже находится на фрагменте поля с жетоном объекта не может покинуть этот фрагмент.

Потратив 1 действие, соседний с магическим барьером пособник может положить 1 жетон усталости на жетон объекта. Когда будет добавлен второй жетон усталости, уберите с поля жетон объекта.

Если на поле не осталось ни одного жетона объекта, то в конце каждого своего хода Властелин кладёт 1 жетон героя в свою игровую зону.

МАРОДЁРСТВО

Каждый раз, когда будет побеждён вожак монстров, ближайший к нему герой (по выбору игроков) может взять 1 Карту поиска.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

В конце каждого своего хода Властелин добавляет в свою игровую зону 1 жетон усталости за каждого героя без сознания. Если в игровой зоне Властелина накопится 5 жетонов усталости, приключение сразу же заканчивается (см. раздел «Победа»).

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 2 Зомби прислужников в особые клетки «Круга призыва», отмеченных символом «Х», соблюдая лимит группы.

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 оставшегося пособия по своему выбору в локацию «Вход». Если

пособник будет побеждён, Властелин возвращает соответствующую Карту пособия назад в коробку с игрой.

ПОБЕДА

Если все герои будут находиться в особых клетках «Тронного зала», отмеченных символом «Х», прочитайте вслух следующее:

Вместе вы разбиваете вдребезги сосуд, наполненный солнечной энергией. Комната начинает рушиться и ослепительный свет иссушает всё рядом с собой. Вы закрываете глаза, не прекращая попыток активировать металлический диск.

Мгновением позже вы снова оказываетесь в доме священника в разрушенном городе. Сильные толчки, разрушающие подземные туннели, сотрясают всё вокруг, но вам до этого нет никакого дела.

Ясный, прекрасный рассвет золотит горизонт.

Если герои управляют Сереной, прочитайте вслух следующее:

Из груди Серены льется песня, когда она смотрит на возвращённое солнце и вы почти что ощущаете эту мелодию. Обернувшись, она улыбается вам. «Благодарю Вас...» - вы в первый раз слышите, как она что-то сказала вслух. «Спасибо».

Если герои управляют Рейсеном, прочитайте вслух следующее:

Нахмурившись, гном искоса смотрит на яркий дневной свет. «На хлеб это точно не намажешь, как по мне...» - бормочет он, поправляя измятую одежду. «Может, скинетесь по паре монеток за услуги?» Но заметив вашу реакцию, он замолкает. «Ладно-ладно» - он примиряюще поднимает руки. «Спросить что-ли, нельзя?»

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится 5 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Когда первый из ваших друзей пал, вы спешно бросились в дальнюю комнату, пытаясь разбить артефакт с заключённой в нём солнечной энергией. Но сил на это уже не осталось и вас быстро хватают прислужники Ариады.

Избитые и израненные, вы можете лишь наблюдать за продолжением тёмной церемонии. Злая волшебница впивается в себя силу солнца, и хотя порой кажется, что она вот-вот лопнет от переполнившей её дикой энергии, ритуал завершается.

Всё закончилось, и Ариада идёт к вам, окружённая ореолом ужасной темной магии. «Не волнуйтесь», - шепчет она, наклоняясь поближе, - «я не забыла о Вас».

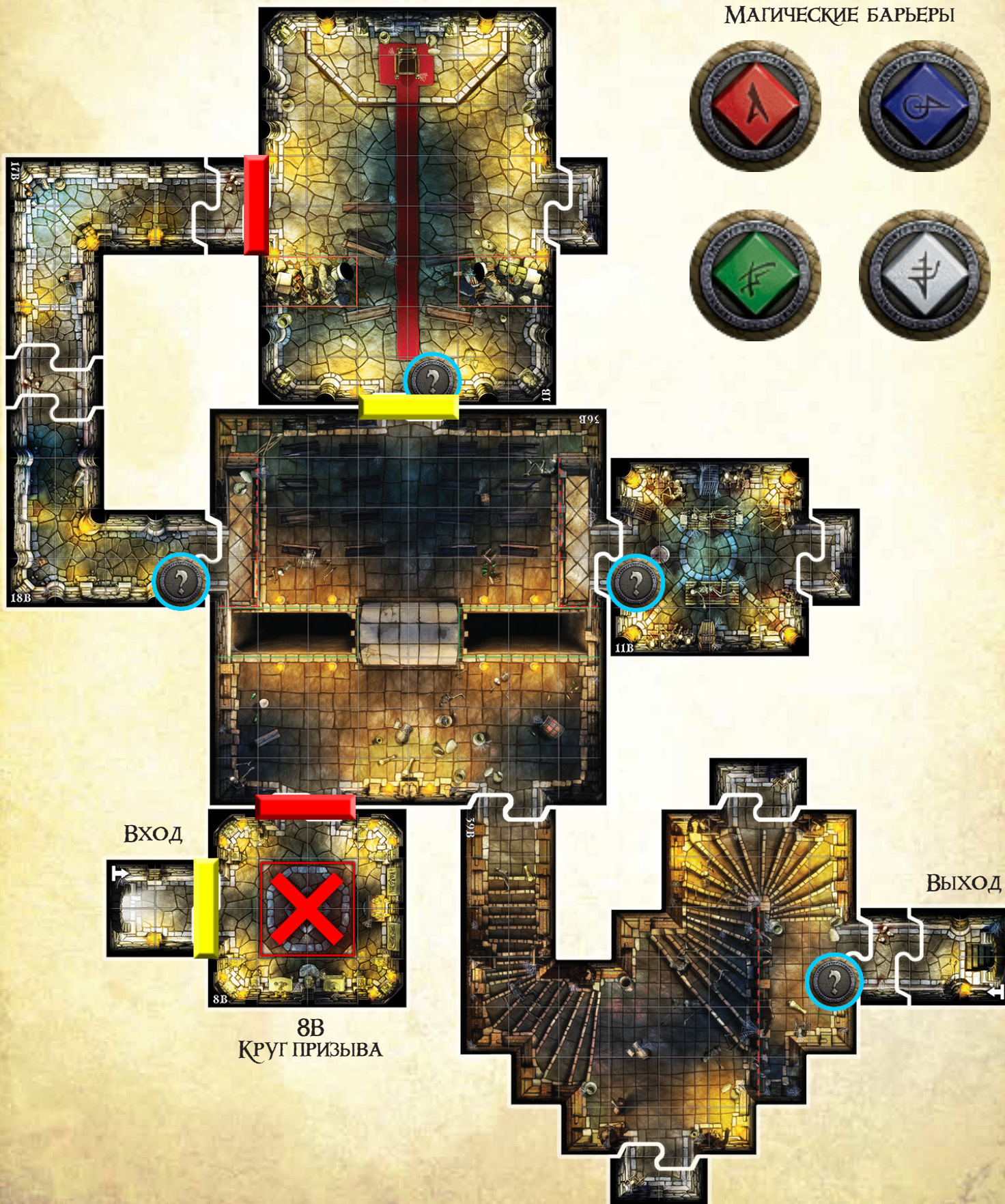
Победа Властелина!

НАГРАДА

Это последнее приключение. Его победитель является абсолютным победителем всей кампании.

IV ТРОННЫЙ ЗАЛ

МАГИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ



ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



Волукрикс-Разоритель

Происхождение этих ужасных созданий является тайной. И ни один учёный в здравом уме не рискнёт исследовать её, чтобы на своей шкуре не испытать, на что способны эти твари. У них на уме лишь бессмысленные убийства и их сложно остановить, особенно, когда они нападают в большом количестве.



Гоблин-Ведьмак

До сих пор неясно, как глуповатая раса гоблинов сумела открыть и подчинить себе магические силы, однако это несомненная реальность. Грубые, жестокие и бесспорно злые гоблинские колдуны насылают мощные чары, обладая, как считают многие, неподвластными им силами.



Арахира

Долгие годы в глубочайших подземных пещерах понадобились обычному пауку, чтобы мутировать до таких огромных размеров, но до недавнего времени они редко встречались, благодаря своему отшельническому образу жизни. Неизвестно почему эти ужасные создания выбрались из своих тёмных убежищ, но это не сулит ничего хорошего обитающим на поверхности людям.



Змей-Падальщик

Как и все падальщики, эти змеи кормятся гниющими и болезненными телами. Эти создания, живущие у водоёмов и имеющие склонность к ночному образу жизни, могут изменить своим привычкам, если рядом окажется нечто съедобное, пусть даже и живое...



ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

ГЕРОИ

Ульма Гримстоун: опытный гном-алхимик, десятки лет проводшая в экспериментах, так что для нее ожоги и сгоревшие брови – привычное дело. Однако в последнее время она все чаще выходит за пределы своей лаборатории, в поисках новых, доселе невиданных, компонентов для своих исследований. Её навыки и мастерство растут с каждым днём. Но лучшее во всем этом, по ее мнению, это то, что некоторые бывшие подопытные наконец-то восстановили свой кожно-волосной покров, ногти на пальцах и зубы.

Логан Лэшли: Логан Лэшли никогда не был в числе тех, кто помогает по доброте душевной. Он работает только за самую высокую плату и выгоду чувствует за версту. Имея за плечами достаточно опыта чтобы обеспечить себе безбедную старость, он, тем не менее, продолжает заниматься своим ремеслом – уже для собственного удовольствия. И хотя преданность никогда не стояла у него на первом месте, Логан знает цену верному союзнику: это или живой щит, или козёл отпущения...

Дезра Жуткая: Одержимость тёмной магией и способности к ней сделали Дезру изгнанницей до конца жизни, что, впрочем, не сильно её и беспокоит. За свои манеры и привычку пристально смотреть на людей, словно пронзая их взглядом, она получила прозвище «Жуткая», а странное поведение подталкивало горожан побыстрее выставить Дезру за ворота города. Но и эти мелочи также никогда не беспокоили её. Погружение в тайны плоти и магии – вот что было для нее действительно важно, а не какой-то там светский этикет. Дезру гонит вперёд внутренняя одержимость и никакая сила в мире не способна остановить её на этом пути.

Дьюрик Следопыт: С ранних лет Дьюрик чувствовал себя куда уютнее в лесной чаще, нежели в любом посёлке или городе. Для него нет ничего лучше мягкой травы под ногами да прохладного ветерка под звёздным небом. Со временем, он стал отличным следопытом и проводником, с лёгкостью находя кров и пропитание в самых негостеприимных местах, равно, как и безопасный путь в глухой ночи. Он всегда может защитить себя и своих спутников от смертельных опасностей дикой природы.

ПОСОБНИК

Ариада: Столь же злобная сколь и талантливая, волшебница Ариада не остановится ни перед чем, чтобы погрузить этот мир во тьму. И хотя мотивы её до конца не ясны, Ариада остаётся противником, которого не стоит недооценивать.

СОЮЗНИКИ

Рейсен: Этот ловкий плут знает одну простую истину – чем выше ставки – тем больше куш. Избегав неминуемой гибели, когда данворрская экспедиция была полностью вырезана, Рэйсен догадался, что раз такое произошло, значит в Сидании должно находиться что-то ценное. Теперь он ищет новых членов для «экспедиции» - и желательно не каких-то простаков, а тех, кто с головы до пят закован в латы.

Серена: Эта мирная с виду сиданийская жрица долгое время жила одна в глуши, и дни её были заполнены удовлетворением необходимого и бесконечными медитациями. Прекрасная и могущественная, она знает, что скоро придёт время вновь служить древнему городу, и она готова ответить на зов долга.



LABYRINTH OF RUIN

CAMPAIGN LOG

ВСТУПЛЕНИЕ

Губительный шёпот

Предсказанная встреча

Воровская честь

Вернуть былую славу

Ярость бури

Гробница Барриса

Ярость бури

Сквозь туман

Возвращение из мёртвых

Секреты в камне

Возвращение из мёртвых

ИНТЕРЛЮДИЯ 1

Паломничество

ИНТЕРЛЮДИЯ 2

Богатство и слава

Сердце диких земель

Фонтан озарения

Паутина силы

Пусть истина будет похоронена

Огонь и сера

Склонить чашу весов

РАЗВЯЗКА 1

Бесконечная ночь

РАЗВЯЗКА 2

Проблеск надежды

Опыт героев

XP

Золото героев

Опыт Властелина

XP

В ЛАБИРИНТЕ РУИН

ВОЗВРАЩЕНИЕ
ИЗ МЁРТВЫХ

ПРЕДСКАЗАННАЯ
ВСТРЕЧА

ЯРОСТЬ БУРИ

СКВОЗЬ
ТУМАН

СЕКРЕТЫ В КАМНЕ

ГРОБНИЦА
БАРИСА

ЛАГЕРЬ
КАРАВАНА

ВЕРНУТЬ
БЫЛЮЮ
СЛАВУ

ИНТЕРЛЮДИЯ

СЕРДЦЕ
ДИКИХ
ЗЕМЕЛЬ

ОГОНЬ И
СЕРА

ВОРОВСКАЯ
ЧЕСТЬ

ФОНТАН
ОЗАРЕНИЯ

СКЛОНИТЬ
ЧАШУ
ВЕСОВ

ПАУТИНА
СИЛЫ

РАЗВЯЗКА

ПУСТЬ ИСТИНА
БУДЕТ ПОХОРОНЕНА



DESCENT[™]

JOURNEYS IN THE DARK
SECOND EDITION

LABYRINTH OF RUIN[™]

EXPANSION

