



GLOOMHAVEN

МРАЧНАЯ ГАВАНЬ

без еды никому не обойтись.

Что бы ни привело вас в Мрачную гавань, даже здесь, на краю света, наёмник не может сражаться с пустым брюхом.

Именно поэтому вы с большим интересом выслушиваете подошедшую к вам в «Спящем льве» валратку. На ней красный плащ и столько золотых побрякушек, что вам хватило бы на десять лет сытой и довольной жизни. Женщина представляется Джексерой и просит за десяток золотых выследить обокравшего её мерзавца. Что ж, у вас наконец-то появился повод пропретвить и расплатиться за выпивку.

— Вор забрал кое-какие важные бумаги, — объясняет краснокожая торговка. Её хвост беспокойно дёргается. — Мне дела нет до того, что вы с ним сотворите. Просто верните украденное.

Вам не составило труда выследить и отмечатить парочку местных головорезов, чтобы выведать, где засел описанный Джексерой вор. Ну а что такого: не будь вы мастаки крошить черепа всякой швали, не стали бы наёмниками в Мрачной гавани.

Итак, вам нужен Чёрный курган. Милое местечко, судя по названию.

Новая локация

Чёрный курган ① (Ж-10)

Общее достижение

Городское правление: военные

Прежде чем вы начнёте свою карьеру наёмников, вам предстоит несколько важных дел. Возьмите из колоды дорожных событий карты с номерами с 01 по 30 и перемешайте их. То же самое проделайте с картами городских событий с номерами с 01 по 30. Это ваши начальные колоды событий «Дорога» и «Город». Создав персонажей, вы сможете разыграть одну карту городского события, а перед началом первого сценария должны будете разыграть одну карту дорожного события.

Не забудьте составить из всех копий карт предметов с номерами с 001 по 014 колоду предметов, которые можно будет купить в городе. Перед тем как отправиться в путь, каждый персонаж может потратить свой стартовый капитал в 30 золотых на покупку некоторых полезных предметов. Ниже приведены персональные рекомендации.

- ◆ Дикарь: сапоги большого шага (предмет 001), малое лечебное зелье (предмет 012)
- ◆ Изобретатель: очки орлиного взора (предмет 006)
- ◆ Плетущая чары: плащ-невидимка (предмет 005), малое зелье силы (предмет 014)
- ◆ Плутовка: кожаная броня (предмет 004), малое зелье выносливости (предмет 013)
- ◆ Крадущая разум: отравленный кинжал (предмет 011), малое зелье выносливости (предмет 013)
- ◆ Пустотелый: сапоги большого шага (предмет 001), малое зелье силы (предмет 014)

№1 Ж-10 Чёрный курган

Связи: 2. Подземное логово

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Найти холм оказалось нетрудно. Небольшая прогулка от ворот Нового рынка — и вот она, похожая на забившуюся под ковёр крысу возвышенность на опушке Мертволесья. Вблизи вы опознаёте в ней насыпь из чернозёма. В проёме крохотного, да ещё безнадёжно заросшего входа видны ветхие каменные ступени, уводящие в темноту.

Лишь благодаря исходящему откуда-то снизу свету вы что-то различаете в этой кромешной тьме. Увы, оттуда ещё и отчётливо несёт смертью. Любопытно, какие воры решились устроить логово в столь отвратительном месте? Будто в ответ на свой вопрос вы замечаете сбоку гнусного вида головорезов, недовольных вашим вторжением. Один из них, судя по описанию Джексеры, как раз тот, кто вам нужен.

— Разберитесь с ними! — велит он, проворно ретируясь из комнаты. Вы едва различаете его силуэт, когда вор скрывается за дверью слева по коридору.

— Да уж, не каждый день добыча сама идёт к тебе в руки! — ухмыляется какой-то здоровяк, обнажая ржавый клинок. — Ну всё, остолопы, вам крышка.

Да как бы не так. Будь у вас при себе что-то ценное, вы сюда и не сунулись бы.



Выбив пинком дверь, вы наконец понимаете, почему разбойники выбрали именно эту дыру. Вашим глазам предстают ожившие кости, гнусное порождение магии смерти. Что ж, придётся упокоить их вместе со здешним отребьем...

Заключение

Когда последний из разбойников падает замертво, вы наконец позволяете себе перевести дух и выкинуть из головы отвратительные картины оживших мертвецов, рвущих вас на части. Досадно только, что вашей цели среди трупов нет. Вы содрогаетесь при мысли об ужасах, поджидающих в катакомбах... ②

Новая локация

Подземное логово ② (Ж-11)

Достижение отряда

Первые шаги



Фрагменты

Lla
Gib
Iib



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Ожившие кости



Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка (x2)



Стол (x2)

№ 2 Ж-II Подземное логово

Связи: 1. Чёрный курган

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Первые шаги»

Задача: убить главаря разбойников и всех врагов в открытых комнатах

Вступление

Чем глубже вы спускаетесь в могильник, перешагивая через свежие трупы, тем невыносимее делается запах смерти и гниения. Вы долго петляете по лабиринту склепов, пока приглушённые звуки разговоров не приводят вас в небольшую залу. Вас встречают сумрачные разбойницы с луками наизготовку. Явно что-то охраняют. Должно быть, ваша цель близка.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Вы открываете дверь в большой склеп, заставленный гробами. К дальней стене прислонился «виновник торжества». Описание Джексеры на редкость точное, однако в этот раз вы замечаете ещё одну деталь: отражение тёмной потусторонней силы в его глазах.

— Думаете, вам позволят безнаказанно вмешиваться в дела Мрака? Да кем вы себя возомнили! — С этими словами руки отщепенца окутываются тёмной энергией. — Узрите же истинную силу, койбросили вызов!

Особые правила

Двери **а**, **б**, **в** и **г** заперты. Их может открывать только главарь разбойников.

Особая способность босса 1

Главарь разбойников немедленно передвигается на клетку с жетоном двери и, если дверь закрыта, переворачивает его на «открытую» сторону. Это движение обладает свойством «Прыжок » и происходит независимо от того, насколько далеко от двери главарь разбойников. Он передвигается на клетки с жетонами дверей в следующем порядке (начиная с **а**): **а**, **б**, **в**, **г**, затем снова на **а** и т. д. После переворота каждого жетона двери открываются комната, куда ведёт эта дверь. Если главарь разбойников должен передвинуться на клетку с уже открытой дверью и на этой клетке находится другая фигура, он вместо этого передвигается на ближайшую к ней незанятую клетку.

Особая способность босса 2

Главарь разбойников призывает 1 обычные ожившие кости (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощные ожившие кости (если участвуют 3 или 4 персонажа).



№ 2. Подземное логово

Заключение

Обшарив место бойни, вы находите в дальней части помещения тайник. Там лежат свитки, которые вы должны вернуть Джексере. Снедаемые любопытством, вы решаете их проглядеть, но, увы, не знаете древнего языка, на котором они написаны. Однако в глаза вам бросается карта некоей дикой местности на севере. Похоже, кого-то весьма заинтересовало отмеченное на ней место в излучине Тихой реки. Глядишь, хоть это прольёт свет на сущность так называемого «Мрака», что бы это ни значило. Вы пока не уверены, что хотите разгадать эту тайну, но местечко изрядно заинтриговало и вас тоже. (4)

Пока, однако, есть и другие дела. Запихав свитки в сумку, вы возвращаетесь в Мрачную гавань за причитающейся вам наградой.

Вновь встретившись с Джексерой в «Спящем льве», вы протягиваете ей свитки и получаете оговорённую сумму.

— Кстати, — вы едва разбираете её слова в неумолчном гаме таверны, — если интересно, у меня есть ещё одно поручение. Племя иноксов из Кинжалного леса ограбило парочку моих караванов по дороге в Столицу.

Джексера тяжело вздыхает.

— К патрульным я обращалась, но они и пальцем не желают пошевелить. — Она зло сплющивает. — Где лагерь, я покажу. Сумеете разделаться с этими отбросами и преподать урок прочим — заплачу ещё больше.

Она кладёт на стол небрежно начерченную карту и поднимается, позывая крашениями.

— Как покончите с этим, найдите меня. (3)

Новые локации

Лагерь иноксов (3) (Ж-3)
Склеп проклятых (4) (Д-11)

Награда

Все получают по 10 золотых
+1 к процветанию

№ 3 Ж-3 Лагерь иноксов

Связи: нет

Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Сбежавшая торговка»

Задача: убить количество врагов, в 5 раз превышающее количество персонажей

Вступление

Значит, дама желает преподать грабителям караванов урок? Что ж, мера вполне оправдана. Хотя если цена достаточно хороша, можно оправдать всё что угодно.

Добравшись до Кинжалного леса, вы ищете лагерь, сверяясь с картой Джексеры. Он хорошо спрятан, но вам удаётся высмотреть в зарослях сплошь установленную хижинами полянку. Дело за малым — пойти и разобраться с иноксами.

Особые правила

Пока вы не откроете дверь (1), на клетке (2) в конце каждого нечётного раунда (если участвуют 2 персонажа) или в начале каждого раунда (если участвуют 3 или 4 персонажа) появляется 1 обычная инокс-стражница.



Вы пробиваете себе путь в пещеру на окраине лагеря, но натыкаетесь там лишь на полдюжины плачущих детишек. Однако времени на раздумья нет — на вас нацелены стрелы взрослых иноксов-лучников. К бою!

Заключение

Вы проридаетесь через лес, спеша убраться прочь от запаха горящей плоти. Вот теперь можно и поразмыслять над тем, что вы натворили...

Видать, терзающие вас сомнения явственно читаются на ваших физиономиях при встрече с Джексерой в её поместье. Нахмурив брови, торговка передаёт вам позывакивающий мешок.

— Они были ворами и убийцами, — бесстрастно говорит она, — и получили по заслугам. Больше я ничего не скажу об этом

деле. Но у меня имеется ещё одно задание. Моему клиенту нужен крупный алмаз, а в городе такой не найти.

В южных горах есть заброшенная алмазная шахта. Говорят, её заполонили вермлиngи, но я уверена: за ними стоит иная, более разумная, сила. Сумеете прорваться туда и забрать самый большой алмаз, какой там сырьется, — щедро заплачу. (9) Теперь оставьте меня.

Двое рослых иноксов, телохранители Джексеры, делают шаг вперёд, намекая, что вам пора и честь знать.

Очутившись на улице, вы начинаете размышлять над новой задачей и в этот момент слышите тоненький голосок за спиной:

— Между прочим, её интересует отнюдь не нажива.

Обернувшись, вы видите кватрилку, появившуюся из переулка позади поместья. На ней тёмная кожаная броня, а в руках хитроумное устройство с кучей кружящих шестерёнок, увенчанное металлическим конусом с трубкой.

№ 3. Лагерь иноксов

— Я Аргиз из городской стражи, — представляется она. — Знаю, по моему виду этого не скажешь, но если кто тут и выдаёт себя за кого-то другого, то скорее та валрата, с которой вы так мило болтали. Ну да, она и правда торговка, но явно замышляет что-то донельзя скверное. Она стремится вытурить военных из Мрачной гавани с тех самых пор, как я вступила в стражу, и нам всем страшно любопытно, что она замыслила на сей раз.

Аргиз подходит поближе.

— Слушайте, вы можете, конечно, и дальше прибегать к ней по первому свисту, словно послушные щеночки. Но если вы и впрямь хотите сохранить мир, покой и вообще весь город, у меня тоже есть предложение. Мы разнюхаем, что там за планы вынашивает Джексера, и выведем её на чистую воду! ⑧

Фрагменты

L1b
L3a
B1a
B2a
B3a
B4a
E1b

Новые локации

Склад Мрачной гавани ⑧ (В-18)
Алмазная шахта ⑨ (М-2)

Достижение отряда

Планы Джексеры

Награда

Все получают по 15 золотых
+1 к процветанию



Инокс-стражница



Инокс-лучник



Инокс-шаман



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×3)



Колючки (×3)



Тотем (×3)



Бочка (×2)



Ящик (×2)



№ 4 д-11 Склеп проклятых

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Упомянутый главарём «Мрак» не идёт у вас из головы, пока вы обшариваете ту самую излучину Тихой реки. Что здесь потеряли эти головорезы с мозгами набекрень?

К своему удивлению, вы обнаруживаете руины древнего склепа, полузаросшие мхом и плющом. Местечко явно древнее и весьма сомнительного пошиба. Ничего толком не понимая, вы тем не менее решительно спускаетесь в склеп. Что бы там ни задумали эти разбойники и кем бы они ни были, вы твёрдо намерены в этом разобраться. Внизу вы натыкаетесь на ораву бандитов в «тёплой» компании оживших мертвецов и смекаете, что разбираться придётся без отлагательств.

— Зря вы сюда заявились! — шипит один из разбойников. Ага, как же — зря! Всё указывает на то, что вы пришли как раз по адресу.



Вы вышибаете дверь с мыслью, что готовы уже ко всему. И тут, словно в пику вашей самонадеянности, вашим глазам предстаёт разъярённое сверхъестественное существо из чистой стихийной энергии. На миг вы каменеете, но тут же берёте себя в руки. Неужели оживших трупов этим чокнутым было мало?!



Ожившие кости



Разбойник-лучница



Культист



Земляной демон



Воздушный демон



1

Заключение

Вы явно прервали некий ритуал. Стихийные демоны обитают в ином измерении, но проклятым культистам, по всей видимости, удалось перетащить их в наш мир.

На алтаре в дальней комнате валяется множество заметок по их ритуалам. Не во всех вы улавливаете смысл, но по всему выходит, что склеп — это место силы древней цивилизации, использовавшей мощь стихий попросту в быту. А раз судьба этого народа вам неведома, ничего хорошего из этого, сдается, не вышло.

Вам попадаются заметки о ещё двух местах силы неподалёку. Одно из них культисты тоже «обжили», а напротив второго стоит примечание, что окрест него шатается орда отвратительной нежити. Что ж, остаётся либо и дальше понемногу портить ритуалы культа (5) либо постараться втереться к культистам в доверие, очистив склеп от нежити. (6)

Новые локации

Зловещий склеп (5) (Г-6)
Обветшалый склеп (6) (Е-10)

Фрагменты

Ela
Glb
C1a
M1a



Жетон сокровища (x2)



Повреждающая ловушка (x5)



Каменная колонна (x3)

№ 5 Г-6 Зловещий склеп

Связи: 10. Измерение силы стихий

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Что ж, задача ясна. Пытаясь укротить силы стихий, культисты искажают саму ткань мироздания. Их надо остановить! Руководствуясь письменами, вы находите древний склеп, где, судя по всему, и обосновались эти фанатичные безумцы. Обнажив оружие, вы вышибаете гнилую дверь и вбегаете внутрь.

...Это поражает и ужасает одновременно. Группа культистов взвывает к зияющей перед ними чёрной дыре в пространстве. Обернувшись, они с гневным рыком выхватывают жертвенные кинжалы. За их спинами из дыры выползает и вздыхает ввысь непроглядная тьма, принимающая очертания неописуемо кошмарного создания, ощетинившегося когтями и клыками. Вы просто обязаны вернуть эту тварь туда, откуда она явилась, но страх сковывает вас по рукам и ногам...

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «РАЗОРУЖЕНИЕ» .

Заключение

Когда культисты и их приспешники испустили дух, тёмный портал, кажется, успокоился, но вам всё равно не по себе. Вы в растерянности швыряете в него камень, и тот растворяется в пустоте. Любопытно, а сможете ли вы сами войти в портал и благополучно очутиться там, где приземлился этот камень? 

С другой стороны, гораздо разумнее надёжно запечатать портал. В Мрачной гавани живёт эстерка-заклинательница, и она может подробно рассказать вам о путешествиях в другие измерения. Правда, поговаривают, что за свою помощь она просит невозможного.  

Новые локации

Измерение силы стихий  (B-7)
Ледяная пещера  (B-10)
Забытый склеп  (H-7)



№ 6 Е-10 Обветшалый склеп

Связи: нет

Требования: нет

Задача: открыть фрагмент поля M1a и убить всех врагов в открытых комнатах

Вступление

Опасности и интриги — ваш хлеб насущный. Судя по метке, этот склеп — большая головная боль для культистов. Не исключено, что, очистив его, вы завоюете их расположение. А может, внутри същется не тронутый мародёрами лакомый тайник с сокровищами?

Добравшись до склепа, вы чуть с ног не валитесь от резкой вони, пуще прочего заставляющей пожалеть о своём решении. Ни то, что вы по горло сыты обыском древних развалин, ни даже мертвяки, что шаркают и стенают в ночи, не угнетают так, как этот смрад. Смрад смерти, бездущия и гниющей плоти.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Заключение

После рвущих душу воплей и стенаний неупокоенных мертвецов звук аплодисментов кажется чуждым и тревожным. Обернувшись, вы видите на границе области, освещаемой вашим факелом, фигуру в капюшоне. Вы в панике хватаетесь за оружие, но ухмылка на лице незнакомца пугает не угрозой нападения. Такого рода опасности вы вообще никогда раньше не ощущали!

Фрагменты

L1a
K1a
K2b
M1a



Ожившие кости



Оживший труп



Оживший дух



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ » (×4)



Каменная колонна (×2)



Груда камней (×6)

№ 6. Обветшалый склеп

— Мастерская работа, господа, — медленно, с оттяжкой говорит незнакомец. — Вы тут знаете своё дело, верно? Нечего и удивляться тому, что, очистив этот злосчастный склеп от полчищ неуправляемой нежити, вы немедля привлекли наше внимание. Вся нежить должна быть под жёстким контролем, не так ли?

Незнакомец выдерживает театральную паузу, не переставая улыбаться.

— А не окажете ли вы нам ещё одну маленькую услугу? Тогда мы с готовностью позабудем о том, что вы погубили нескользких наших собратьев. — Ухмылка сползает с его лица, будто стёртая тряпкой. — Одна некромантка из Мрачной гавани изрядно отравляет нам жизнь, посылая наёмников выполнять за неё грязную работу. Не исключено, что и вы её повстречали.

Вы переглядываетесь, вспоминая ваш прошлый разговор с ней.

— Принесите нам голову Джексеры. И тогда мы, быть может, оставим вас в живых. ⑧

Новая локация

Склад Мрачной гавани ⑧ (B-18)

Достижения отряда

Планы Джексеры
Тёмная награда

Награда

Все получают по 5 золотых

№ 7 в-12 Цветущий гром

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНЫ общие достижения «Возможность улучшений» и «Сбежавшая торговка»
Задача: добыть все жетоны сокровищ

Вступление

Вы с оглядкой делаете шаг внутрь «Кривой кости», остерегаясь разбитого стекла, гвоздей и всяких прочих неприятностей. Однако, оглядев комнату, вы не замечаете ничего, кроме обычного хлама. Но не успеваете вы кликнуть Вьюгу, как убогое строеньице сотрясает взрыв.

— Пропади всё пропадом! — раздаётся сверху разъярённый возглас. — Я нарочно укрылась в самой ветхой и дальней лачугке, какую сумела отыскать, но какие-то болваны всё равно ломятся в дверь и мешают спокойно работать!

Рядом с вами материализуется полупрозрачная женская фигура.

— Вы знаете, что само ваше присутствие здесь катастрофически искажает потоки эфира?! Точнее, как вы вообще можете не знать таких простых вещей?!

Закрыв глаза, Вьюга глубоко и размеренно дышит, и с каждым вздохом её фигура понемногу тает.

— Да, я согласилась вам помочь. Правда, надеялась, что мне это в кошмарном сне привиделось. Но теперь уж деваться некуда. Хотя вы могли бы, по крайней мере, заранее предупредить о своём приходе.

Она окидывает вас ледяным взглядом.

— Так что вам надо? Только быстро.

Вы объясняете ей ситуацию и добавляете, что вам нужно отыскать Джексеру, где бы та ни пряталась.

— В хрустальный шар для вас глянуть, что ли? — фыркает Вьюга. — Ну, тогда нам повезло. Хотя, скорее, это мне повезло. Тут по-надобится кус-корень, а он у меня кончился буквально на прошлой неделе. Как раз подумывала пойти набрать ещё, но с куда большей готовностью пошли за ним вас.

Вьюга со значением разводит руками.

— Вот так, и все в выигрыше! Кроме разве что клятых лесных бесов, обсевших мою любимую делянку. Очень надеюсь, что после вас их станет там поменьше.

К вам на ладонь падает небольшая карта, и по мановению руки Вьюги вас выносит за дверь.

— Когда вернётесь, не забудьте позвонить в колокольчик и подождать ровно сорок семь секунд, прежде чем войти.

С помощью карты вы добираетесь до неглубоких пещер к северу от Кинжалного леса. Место буквально пышет жизнью: повсюду густые заросли разномастной зелени, а вдобавок — куча злющих зверей и бесов. К бою!

Особые правила

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча». Их нельзя добывать по обычным правилам добычи в конце хода.

Заключение

Выдернув последний куст, вы одним махом отрубаете его корень. В гроте всё ещё полно разъярённого зверья, но вы спешно ретируетесь — вам ещё тяжёлые мешки с кус-корнем назад волочь. Добравшись до Каменистого тракта, вы сворачиваете к Мрачной гавани и возвращаетесь в «Кривую кость».

№ 7. Цветущий гром

Вы звоните в колокольчик и терпеливо ждёте целую минуту, прежде чем пересечь порог. Вьюги поблизости не видно, так что вы её окликаете, вот только хозяйка не спешит встречать гостей.

Когда же Вьюга наконец появляется по ту сторону расколотой барной стойки, она кажется искренне изумлённой вашим приходом.

— Никак, у вас при себе кус-корень? Подумать только, я как раз хотела набрать ешё, а то мои запасы иссякли на прошлой неделе.

Вы в замешательстве смотрите друг на друга.

— Ой, это я вас за ним послала, что ли? — Вьюга чешет в затылке. — Точно, вспомнила, хрустальный шар. Давайте сюда корешки.

Вы передаёте ей тяжёлые мешки.

— Так, напомните-ка чуток, в чём там дело? Джексера? Валратка? Такого примерно роста? Торговка, пробавляющаяся некроманткой? В красном плаще и в золоте с головы до кончика хвоста? Не должно вызвать затруднений.

Вьюга исчезает вместе с корнем, и вы слышите с верхнего этажа слабое постукивание. Наконец она появляется снова, держа в руках вымазанный толчёным клейким кус-корнем пергамент.

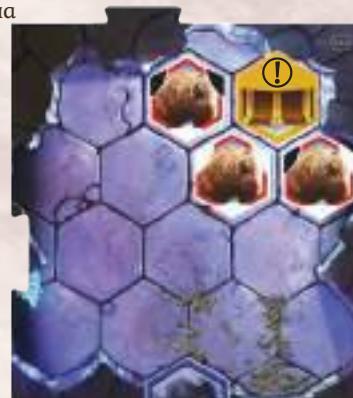
— Шара у меня нет, так что держите карту. Она покажет, где прячется Джексера.

Вы неохотно берёте из её рук грязный пергамент.

— Можно было бы, конечно, и счистить кус-корень, но я решила, что так волшебнее. (20)

Новая локация

Прибежище некромантки (20) (3-13)



Фрагменты

M1b
D2b
C2a
G2a
F1b
B4b



Лесной бес



Пещерный медведь



Инокс-шаман



Земляной демон



Жетон сокровища (x5)

Ловушка с эффектами «ОТРАВЛЕНИЕ» (x2) и «ОГЛУШЕНИЕ» (x4)

Колючки (x4)

Куст (x5)

№ 8 В-18 Склад Мрачной гавани

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Планы Джексера» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Вторжение мертвецов»

Задача: убить обоих иноксов-телохранителей

Вступление

С наступлением сумерек вы, следуя указаниям своей загадочной знакомой, подкрадываетесь к складу, где прячется Джексер. Если повезёт, вам удастся раскрыть её замысел и помешать ему.

Вы надеялись, что склад давным-давно заброшен, но с удивлением обнаруживаете, что там полно нежити. Что ж, это проясняет планы Джексера: она явно пустила в ход отобранный вами у грабителей свиток, чтобы поднять мёртвых и наводнить ими город. Пора уложить их обратно в могилы.



Продравшись через ряды складских стеллажей, горы ловушек и толпы неупокоенных, вы добираетесь до задней комнаты склада и сталкиваетесь с Джексерой и двумя её телохранителями-иноксами.

— Вздумали мне помешать? Вы пожалеете об этом, когда я вернусь в Мрачную гавань с легионами мертвецов!

Джексера разворачивается, с поразительной скоростью бросается к окну и выпрыгивает на улицу. Вы кидаетесь следом, но два огромных инокса преграждают вам путь.

Заключение

Бой окончен. Вы выглядываете в окно, но вальярки и след проплыли. Хоть вам и удалось ей помешать, после её слов вы отчётливо понимаете, что двуличную торговку нужно выследить до того, как она успеет претворить в жизнь свои угрозы. (13)

— Она улизнула от нас, — передёрнув плечами, признаётся стражница Аргиз. — Как бы нам ни хотелось, чтобы она перестала сеять тут смуту, мы больше ничего не можем сделать. Я не намерена гоняться за ней по лесам и топям.

Аргиз на мгновение задумалась.

— Попытайте-ка удачи с эстеркой-заклинательницей, — предлагает она. — Если сумеете её уговорить, то с помощью своей магии она наверняка выведет, где скрывается эта трусивая крыса. (14) (7)

Новые локации

Цветущий грот (7) (B-12)
Храм прорицателя (13) (O-3)
Ледяная пещера (14) (B-10)

Общее достижение

Сбежавшая торговка

Награда

+2 к репутации



Фрагменты

I1a
I2b
G2b



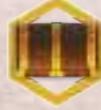
Ожившие кости



Повреждающая ловушка (x3)



Оживший труп



Жетон сокровища (x1)



Инокс-телохранитель (босс)



Комод (x2)



Книжные полки (x4)



Стеллаж (x2)

№ 9 л-2 Алмазная шахта

Связи: нет

Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Сбежавшая торговка»

Задача: убить жестокого надзирателя и добыть жетон сокровища

Вступление

Плюнув на предостережение Аргиз, вы отправляетесь к алмазной шахте. Хотя упоминание о «более разумной силе» вас и встrevожило, та часть фразы, где говорилось о «щедром вознаграждении», заставляла сердце биться чаще от предвкушения, а не от страха.

В сырой подземной пещере вы ожидали встретить разве что шайку встрёпанных вермлингов, с которыми можно разобраться в два счёта. Чего вы уж точно не ждали, так это стаи разъярённых гончих у входа. Ну-да, поиски алмаза могут оказаться не такой уж и рядовой задачей.



С некоторым трудом пробравшись через тоннели, явно больше подобающие крысоподобным вермлингам, вы оказываетесь в большой пещере. Тут кучи камней и насторожившихся вермлингов-шахтёров. В дальней части шахты какой-то человек в тёмной мантии щёлкает кнутом и что-то рявкает, после чего горняки, бросив работу, с кирками кидаются на вас.

Особая способность босса 1

Все вермлинги-разведчики немедленно совершают дополнительный ход, используя карту способности, вытянутую для них в этом раунде.

Особая способность босса 2

Жестокий надзиратель призывает 2 обычных вермлигов-разведчиков (если участвуют 2 персонажа), 1 обычного и 1 мощного вермлинга-разведчика (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных вермлингов-разведчиков (если участвуют 4 персонажа).



Гончая



Вемлинг-разведчик



Жестокий надзиратель
(босс)



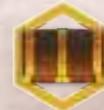
Ловушка с эффектом
«ОГЛУШЕНИЕ»
(×3)



Большие
валуны (×4)



Валун (×5)



Жетон
сокровища (×1)

Заключение

Прикончив надзирателя, вы забираете алмаз и спешите к Джексере за наградой. Её верные псы провожают вас внутрь особняка. Хозяйка дома, куда более сумрачная и взъерошенная, чем обычно, уже ждёт не дождётся.

— Великолепно! — Взамен алмаза вы получаете увесистый кошелёк с монетами. — Он прекрасно подойдёт для усиления заклинаний. Любопытно, сами культисты-то знали, какое сокровище было у них под самым носом? Благодаря ему я смогу призвать целую армию нежити!

Она поворачивается к со странным блеском в глазах.

— Ну что? Готовы положить конец бесчинствам военных в Мрачной гавани и передать власть над городом гильдии торговцев? (11) Или кишка тонка для серьёзных перемен? (12)

Новые локации

Площадь Мрачной гавани А (11)
(Б-16)

Площадь Мрачной гавани Б (12)
(Б-16)

Общее достижение

Вторжение мертвецов

Награда

Все получают по 20 золотых
+1 к процветанию

Фрагменты

I2a
N1a



Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

Задача: убить всех врагов

Вступление

Перед глазами всё плывёт. Кошмарный волль проинзывает ваши уши. Вы ощущаете, что ваши конечности растягиваются, словно вселенная пытается разорвать вас.

А затем всё прекращается. Открыв глаза, вы видите, что стоите на твёрдой почве, но вокруг витают странные вихри стихийной энергии: огонь в перемешку со льдом. Переведя дух, вы оглядываетесь и с облегчением видите позади себя пустоту сродни той, что привела вас в это место.



Ваша радость, однако, длится недолго: потрескивающий воздух вскоре наполняет гулкий глас:

— Кто посмел уничтожить моих подданных и вторгнуться в моё царство? Всех вас постигнет ужасная кара!

Парящие торнадо на ваших глазах обретают неясные демонические очертания.

В этом потустороннем месте вам явно придётся пробиваться вперёд силой.

Заключение

Когда последний из демонов с воплем развеивается по ветру, вы падаете на колени, радуясь, что битве конец.

— Как любопытно... — Голос звучит внутри ваших голов, словно «царапая» словами мозг. — Не ожидал, что вы так могущественны. Пожалуй, я мог бы извлечь из ваших способностей пользу. Мне нужно кое-что найти в вашем мире.

Красная скала под вами с грохотом трескается, и под вашими ногами разверзается пылающий пролом.

— Я открою для вас врата в свой мир. Поговорим с глазу на глаз.

Один решительный шаг вы сегодня уже сделали, так почему бы не сделать и второй? Пока вы летите вниз, жар усиливается, а обжигающе горячий воздух, поднимаясь, замедляет падение. Вы успешно приземляетесь в месте, похожем на подземный храм. Перед вами высится страшохудожественное рогатое чудище о четырёхкопытых и с трезубцем в руках. Голос его отдаётся внутри ваших голов:

— Глупцы, но глупцы отважные. Вы славно послужите мне. В одном давно позабытом храме, в долине реки Змеиной поцелуй, покойся могущественный артефакт. Можете принести его мне **(21)** или пасть замертью на месте. **(21)** Выбор за вами.

Новые локации

Дьявольский трон **(21)** (В-7)
Храм стихий **(22)** (Л-8)

Достижение отряда

Задание демона



Огненный демон



Земляной демон



Солнечный демон



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×3)



Алтарь (×1)



Горячие угли (×17)

□ № 11 б-16 Площадь Мрачной гавани А

Связи:
Мрачная гавань

Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Конец вторжения»

Задача: убить начальника стражи

Вступление

План Джексеры ужасен, но в некоем извращённом смысле не лишён рациональности. Видели вы этих «стражей мира и покоя» на стенах: им и вермлинги-то — могучие

противники, а уж жадность, с которой они сдирают с вас три шкуры налогами, не знает границ.

С ужасающей армией нежити торговцы оберегут Мрачную гавань от внешних угроз и добываются её процветания.

— Так как? Готовы взять судьбу города в свои руки?

Вы торжественно киваете.

— Что ж, моя армия готова. Вперёд, к Призрачной крепости!

Внезапный шум в вестибюле прерывает беседу. Вбежав внутрь, вы видите отряд солдат и трупы иноксов-телохранителей Джексера.



Фрагменты

D1a
H1b
L1a
L2b
E1a



Ожившие
кости



Оживший
труп



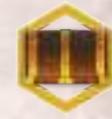
Городской
страж



Городской
лучник



Начальник
стражи (босс)



Жетон
сокровища (×1)



Ловушка
с эффектом
«**ОГЛУШЕНИЕ**»
×2



Фонтан (×1)



Участок
стены (×6)



№ 11. Площадь Мрачной гавани А

— Баста! — Аргиз нацеливает на вас арбалет. — Я вас предупреждала. Вы хоть представляете, что сейчас начнётся в городе из-за вас?

— Поздно! — фыркает Джексера из-за ваших спин. — Нас не остановить! Моя армия уже в городе, и с каждым погибшим стражником она будет расти.

Джексера оборачивается к вам.

— Отправляйтесь в Призрачную крепость. Если умрёт начальник стражи, всякое сопротивление новому порядку увиляет в зародыше.

Особые правила

Все ожившие кости и ожившие трупы считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов.

1

Вы прорываетесь в двери крепости, а за вашими спинами восстают искалеченные тела стражников.

— Сегодня мы встанем против силы тьмы! — кричит окружённый солдатами начальник стражи. — Ко мне! Я не отдаю город этим мерзавцам!

Заключение

Последний из стражей падает замертво, и вы вновь наблюдаете, как то, что было людьми, превращается в бездушные ходячие трупы.

Джексера входит в дверь позади вас.

— Превосходно. Вы блестяще показали себя в схватке с этими жадными свиньями и теперь, когда я лишилась своих стражей, станете моей правой рукой. Вместе мы будем править городом как подобает. Гордитесь, благодаря вам последний оплот старой империи наконец-то пал.

Джексера одаривает вас негромкими аплодисментами.

— Но впереди ещё много дел. Гильдия торговцев встревожена: вода в городе становится всё хуже. В канализации, похоже, завелась некая тёмная сила, сею-

щая яд и тлен. (16) А кое-кто с опаской поговаривает о драконе, угнездившемся в Медных хребтах. Некоторые торговцы не лучше детей малых, но слухи всё равно надо проверить. Что бы там ни было, это может угрожать городу. (16)

Новые локации

Горный перевал (16) (Б-6)
Заброшенная канализация (18) (В-14)

Общие достижения

Городское правление: торговцы
Конец вторжения

Награда

Все получают по 15 золотых
-2 к репутации
+2 к процветанию
Чертёж «Топора порчи черепов»
(предмет 113)

□ № 12 б-16 Площадь Мрачной гавани Б

Связи:

Мрачная гавань

Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Конец вторжения»

Задача: убить Джексеру

Вступление

Пока Джексера излагает свой план, вы медленно пятитесь к выходу. Защищать этот город с армией нежити — глупость, и притом безумная! Нельзя отдавать город во власть беспринципной некромантки!

Неожиданно Джексера умолкает на середине фразы.

— В чём дело? — хмуро вопрошает она. — Вы никак надумали поджать хвосты? Сейчас, когда цель так близка?! И так уже многие пали, сражённые вами во имя моих целей. Разве ещё несколько трупов что-то изменят?

Вы бросаетесь к дверям. Её кошмарная армия слишком велика, чтобы справиться с ней безо всякой помощи.

— Несчастные остолопы! — смеётся она. — Я-то думала, что вы хотите рука об руку со мной создавать новое будущее, но, если предпочитаете сдохнуть вместе с прочей военной шварлью, это можно устроить!

Вы мчитесь во весь опор через площадь Мрачной гавани к Призрачной крепости. У ворот вас останавливает стража, и вы сбивчиво рассказываете о нависшей надо всеми угрозе. Отчаявшись добиться от них проку, вы проворно расталкиваете стражников локтями, ища глазами главного над ними.

— Тыфу ты, проваль! — ругается он, выслушав суть плана Джексеры. — Нужно немедля выступить против некромантки!

Комната наполняет звон стали о сталь, а мгновение спустя раздаются крики.

— Проклятье, они уже здесь! — Двери распахиваются, и в комнату вваливается толпа живых мертвцев. — К бою! Смерть им!

Особые правила

Все городские стражи и городские лучники считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов.

1

Когда вы добираетесь до поместья Джексеры, толпы нежити, через которые вам приходится прорываться, наконец отступают. Выломав дверь, вы видите в вестибюле трясущуюся от ярости Джексеру.

— Вам не победить! Моя армия уменьшилась, но с каждым новым трупом пламя в горниле разгорается всё жарче! Мои войска бесконечны!

Особая способность босса 1

Джексера призывает 2 обычных оживших костей (если участвуют 2 персонажа), 1 обычные и 1 мощные ожившие кости (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных оживших костей (если участвуют 4 персонажа).

Особая способность босса 2

Такая же, как особая способность босса 1, но вместо оживших костей Джексера призывает ожившие трупы.

Ч12. Площадь Мрачной гавани Б

Заключение

Джексера падает наземь, и её пронизывающий взгляд меркнет.

— Глупцы... — шепчет она с последним вздохом. — Вы и представления не имеете, что вас ждёт... **(28)**

— Просто зло берёт. — Начальник стражи, шагнув, встаёт подле вас и отирает меч о тунику. — Столько бессмысленных смертей... грызёmsя промеж себя, как крысы. Ну, хоть этой дряни конец.

Он устало смотрит на безжизненное тело Джексеры.

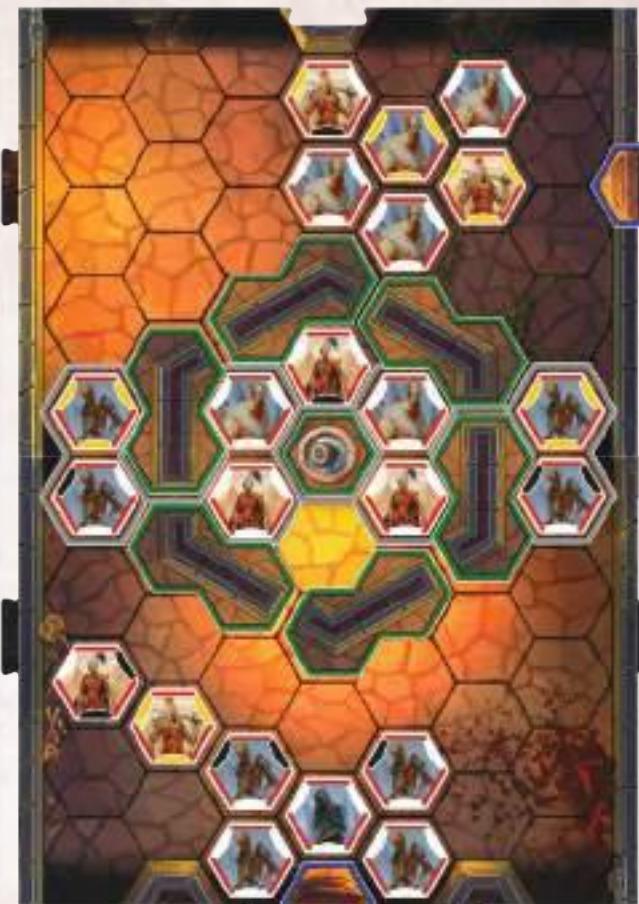
— Сегодня вы прекрасно проявили себя. Если бы не ваше предупреждение и помощь, нежить разорвала бы нас на куски. Кстати, не хотите ли продолжить начатое?

Заметив блеск в ваших глазах, он продолжает:

— Ну, перво-наперво, с севера потоком летят донесения об огромных летающих тварях. Люди боятся драконов. — Он раз-

дражённо встряхивает головой. — Доберитесь до северного перевала и выясните, что там творится. **(16)**

В самой Мрачной гавани, а точнее в канализации под Тонущим рынком тоже не всё ладно: колодцы в той части города отравлены, а катакомбы кишат змеями и живой слизью, и из-за этого мои люди не могут ничего толком сделать. Найдите источник яда! **(18)**



Фрагменты

E1a
L2b
L1a
H1b
D1a



Жетон сокровища (x1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x2)



Фонтан (x1)



Новые локации

Горный перевал **(16)** (Б-6)
Заброшенная канализация **(18)** (В-14)
Внешнее капище **(28)** (Д-4)

Общее достижение

Конец вторжения

Награда

+4 к репутации
Чертёж «Топора порчи черепов»
(предмет 113)

№ 13 0-3 Храм прорицателя

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Расспрашивая знакомых о том, где может прятаться Джексера, вы узнаёте от служителей святилища Великого дуба кое-что занятное. Поговаривают, что в Сторожевых горах есть храм некоей незримой силы, способной дать ответ на любой вопрос. Только сперва просители должны добраться до этого храма, что не так-то просто, и пройти в нём все испытания.

Последователи ордена Великого дуба по обыкновению совершают паломничество к этому храму, где у них есть возможность обрести любое знание. Но задавать вопрос они отказываются, поскольку уверяют свою судьбу Великому дубу.

Служители святилища дают вам последние указания, и вы отправляетесь в путь.

Хоть по дороге вам никто дурной не встретился, путь ваш лёгким не назовёшь. Несколько раз вы чуть не срываетесь со скалы, в прыжках по шатким валунам едва не ломаете себе все кости, а резкие порывы шкварального ветра постоянно сшибают вас с ног. Но вот вы достигаете вершины и наконец оказываетесь на пороге огромного зала.

— Боюсь, сейчас я никого не принимаю, — раздаётся бесстелесный голос. — Возвратитесь через дюжину лет, тогда я вас выслушаю.

Не успеваете вы что-либо возразить, как перед вами материализуется несколько огромных каменных фигур.

— Знаю-знаю, — продолжает голос, — у вас есть вопросы, а у меня — ответы на них. Но, увы, если вы немедленно не покинете храм, потом уже не сможете ни о чём спросить. Голов не будет.

Ваши клинки вылетают из ножен. Не для того вы преодолели весь этот путь, чтобы уйти ни с чем!



Вы открываете дверь в главный зал и видите целую прорву врагов: красные летающие ящеры, стенающие духи, огромные, жуткого вида медведи, не слишком-то довольные тем, что неведомая сила сорвала их с места и закинула сюда.

Заключение

Когда последняя тварь испускает дух, в храме воцаряется леденящая кровь тишина. Вы окликаете голос, но тщетно. Вы колошматите оружием по стенам и громко вопите, давая понять, что не уйдёте, пока не добьёtesь своего.

— ДОВОЛЬНО! — Сила неведомого голоса сотрясает землю. — Я легко мог бы уничтожить вас, хотя обычно одной угрозы достаточно, чтобы низшие существа вроде вас в панике бросились наутёк. Но так уж вышло, что убивать без необходимости я не люблю. Поэтому сделаем так: я отвечу на один ваш вопрос, после чего вы живо улетучитесь и больше никогда

сюда не вернётесь. Ну? Так чего вы жаждете больше всего? Великой силы? (15) Несметного богатства? (17) Или вам и впрямь так важно знать, в какую дыру забилась эта некромантка? (20)

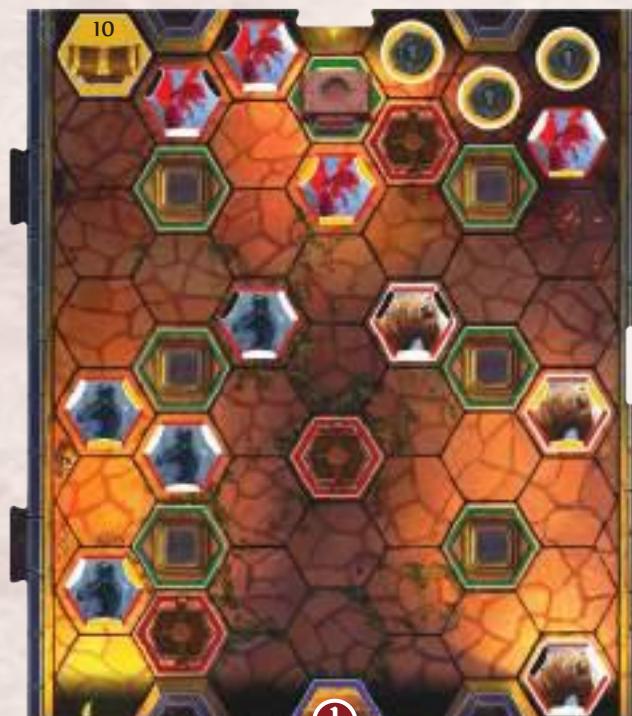
Новая локация

Выберите одну из следующих локаций, которая становится доступной.

- Святилище силы (15) (Б-11)
Затерянный остров (17) (Л-17)
Прибежище некромантки (20) (З-13)

Фрагменты

M1a
N1b



- Каменный голем
Пещерный медведь
Оживший дух
Шипящий дрейк
Повреждающая ловушка с эффектом «СМЯТИЕ ?» (x3)
Жетон сокровища (x1)
Каменная колонна (x6)
Алтарь (x1)



№14 в-10 Ледяная пещера

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Раз вам нужна заклинательница — вперед, на поиски!

Послушав, что говорят об эстерке в Котельном квартале, вы в конце концов оказываетесь перед ветхой таверной «Кривая кость». Открыв дверь, вы видите, что внутри здание выглядит таким же заброшенным, как и снаружи: паутина, сломанные табуретки, пыль, грязь, осколки разбитой посуды...

Перешагнув порог, вы застываете как вкопанные при виде внезапно появившейся перед вами полупрозрачной женщины.

— Зачем вы явились сюда, наёмники? Я не звала вас, к тому же вы мешаете моим исследованиям.

Вы коротко объясняете, зачем пришли, и женщина нахмуривается ещё больше:

— О-о, взгляните только на эту чудо-эстерку! Она исполнит все наши желания! Один взмах её изящной ручки, и все наши самые дерзкие мечты сбудутся! — Она разочарованно вздыхает и в самом деле взмахивает рукой. — Уходите и не тревожьте меня.

Вы не двигаетесь с места. Она пристально смотрит на вас.

— Ладно, может, тогда поможете, вместо того чтобы мешать? Услуга за услугу, рука руку моет и всё в таком духе. Эти поговорки ещё не вышли из обихода?

Женщина оборачивается и идёт к разрушенной лестнице, но через пару шагов растворяется в воздухе.

— Мне нужна сфера из Ледяной пещеры в Медных хребтах. — Голос раздаётся из пустоты перед вами, словно хозяйка дома никуда и не уходила. — Принесите её мне, тогда и поговорим.

К вашим ногам падает карта.

— Кстати, меня зовут Вьюга. Ступайте и без сферы не возвращайтесь.

Карта оказывается очень точной. Глубоко в заснеженных Медных хребтах вы находите проход, ведущий в узкую тёмную пещеру. Вас слегка беспокоят волчьи следы у входа, но, собравшись с духом, вы заходите внутрь.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Фрагменты

K1b
K2a
I2a



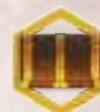
Гончая



Оживший дух



Морозный демон



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×2)



Сталагмиты (×2)



Сталагнат (×6)



Большие валуны (×2)

№ 14. Ледяная пещера

Заключение

Когда последний враг падает замертво, вы идёте в дальнюю часть пещеры, где над полом парит небольшая голубая сфера. Вы медленно тянете к ней руки и ещё издали чувствуете исходящий от неё холод. Держать её в руках совершенно невозможно, поэтому вы спешно суете её в сумку и возвращаетесь в «Кривую кость».

Переступив порог заброшенной таверны, вы зовёте Вьюгу. Но дом безмолвствует, и вы до поры до времени блуждаете по залу, рассматривая разбросанный по полу разномастный хлам, и в толк не можете взять, как ей удаётся работать в подобных условиях. Вы подходите к барной стойке, и тут перед вами возникает Вьюга со сферой в руках.

— Любопытно... — Похоже, вас она даже не заметила. — Портал в наш мир, окружённый сферическим барьёром. Хорошо, что вы его по пути не разбили, иначе вас могло затянуть в царство истинного холода. Превратились бы в ледышки, не успев вдохнуть. Ну, или ещё что похуже.

Вьюга продолжает кружить подле сферы.

— Уму непостижимо! Кому хватило силы создать такую штуку? — Эстерка делает шаг влево и вновь растворяется в воздухе.

Ожидание тянется мучительно медленно, но плюхаться задами на последние уцелевшие табуретки всё равно не тянет. Время от времени вы зовёте хозяйку, но тщетно.

— Ой, вы ещё тут. — Обернувшись, вы обнаруживаете Вьюгу посреди комнаты. — Отлично, я как раз хотела провести над вами парочку опытов, если вы не против.

Она делает шаг вам навстречу. Вы отшатываетесь, отступаетесь и падаете на стол, который рассыпается под вами в труху.

— Как дети, право! Всё будет хорошо, я уверена. Ну, почти.

Выuga объясняет, что хочет извлекать из другого измерения чистую энергию и удерживать её в небольшой сфере, способной увеличить силу любого, кто ею владеет. Правда, на удержание потребуется прорва золота.

— Что ж, вы мне помогли, и теперь, вестимо, я должна вернуть должок, — вздыхает Вьюга. — Так чего вы там хотели?

Общее достижение

Возможность улучшений

□ № 15 б-и Святоище силь

Связи: нет

Требования: нет

Задача: добыть жетон сокровища

Вступление

Святынице, скрытое в высокогорной долине глубоко в Медных хребтах, не так-то просто найти, а уж добраться до него и подавно нелегко, но вам, к счастью, путь известен.

Оно стоит на берегу огромного замёрзшего озера, окружённого высокими древними деревьями. Фасад каменного строения украшают бесчисленные символы силы и могущества, но вы не можете определить, посвящено ли это место определённому божеству или просто силе как таковой.

Вы входите через массивные каменные двери, надеясь отыскать внутри то, что увеличит вашу собственную мощь. По пути вы видите на стенах рунические надписи. Разобрать их сложно, но, кажется, они превозносят постулат «Сила порождает силу» — или, иными словами, чтобы увеличить силу, сперва надо её показать.

Вы открываете очередные двери и сталкиваетесь с живым подтверждением этого постулата. Возникший перед вами могучий савваас, не говоря ни слова, обращает свою разрушительную мощь против вас. Если хотите получить то, что спрятано в храме, придётся показать себя.

Особые правила

Двери **а** заперты. Они открываются, когда любой из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой **в**.

Двери **⑥** заперты. Они открываются, когда в конце чьего-либо хода все персонажи находятся на клетках с нажимными плитами на фрагментах поля H1b и H3b. Если в сценарии участвуют 2 персонажа, им необходимо находиться на плитах **②**. Если участвуют 3 персонажа, им необходимо находиться на плитах **②** и **③**. Если участвуют 4 персонажа, им необходимо находиться на плитах **②**, **③** и **④**.

Заключение

Ринувшись вперёд, вы хватаете символ силы с постамента во внутренних покоях и тотчас ощущаете прилив могущества, а все ваши враги исчезают так же быстро, как появились.

Вас переполняет огромная мощь. На миг в глазах темнеет, и вы видите незнакомые руны. Затем неведомая сила рассеивается, и зрение проясняется. Вы поспешно записываете увиденные руны, хоть их значение вам неведомо.

ՍՊԸՆՎՏԵՐՆ ՀՅ ԱՆ-ՀՑԽՎՄՎԳԻ. .
ՀՏԻԿՍՎԵՐ ՀՑԽՎԱՇՎՀԱԴ ԳՎՄՀ. .
ՀՑ ՎՏՅ ԱԿ ՎԱՎԱՎԱՏ. .
Հ-ՀԱՀ ՄՐՄՎԵՐ և Հ-ՀԵԲԵՐ
ԳՎԱՎԵՐ ։

Награда

Все получают по 20 очков опыта

№ 15. Святилище силы

Фрагменты

Lla
Dla
Hib
H3b
Cla



Каменный
голем



Савvas
«Ледяной
шторм»



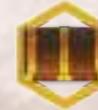
Морозный
демон



Воздушный
демон



Жнец-
заразитель



Жетон
сокровища (×1)



Нажимная
плита (×5)



Повреждающая
ловушка с эффектом
«ОТРАВЛЕНИЕ



Повреждающая
ловушка с эффектом
«РАНА» (×4)



Каменная
колонна (×5)



Участок стены (×2)

№ 16 б-б Горный перевал

Связи: 24. Шепчущая галерея

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Заводя речь о драконах, рассказчики обычно первые с сомнением качают головами, словно сами не верят своим словам. Драконов вроде бы как не существует, но какого-то гигантского крылатого зверя заметили на севере, вот вы и отправляйтесь туда. А вдруг они все-таки есть?!

Чтобы попасть к Ледяному утёсу, высочайшей вершине Медных хребтов, нужно преодолеть северный перевал — узкий проход между отвесными скалами, славящийся частыми лавинами и прочими «приятностями».

Вы сторожко продвигаетесь вперёд, тщательно высматривая малейшие признаки западни. Только поэтому вы вовремя ныряете в укрытие, когда с обрыва на вас обваливается груда валунов. После вы замечаете наверху группку иноксов, появившихся из потайной пещеры в горе. Раз уж вам удалось выжить после неудачной попытки задавить вас камнями, они твёрдо намерены перейти к более традиционным способам!

1

Поскольку проход впереди завален, вы поднимаетесь к пещере — встретить противника лицом к лицу. Там обнаруживается сеть проходов, ведущих в глубь горы. Как покончите с врагами, надо бы по ним пошарить...

Фрагменты

B4b
A2b
K2a
l2a



Земляной демон



Воздушный демон



Инок-стражница



Инок-лучник



Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка (x4)



Валун (x4)



Большие валуны (x3)

Заключение

Что иноксы и демоны делали вместе, да ещё так далеко на севере?! Желая разобраться, вы копаетесь в их вещах, но находите лишь неописуемые каракули, в которых упоминается «голос». Ваш взгляд устремляется в глубь пещеры. Может, в тоннелях найдутся подсказки?..

Далеко на севере высится сумрачный Ледяной пик. **25** Меж тем некто или нечто беззвучно, но настойчиво словно поднавливает вас исследовать пещеру. **24**

Вы вновь смотрите на каракули иноксов. Голос, да? Где-то вы уже это слышали! Или... сами слышите его?

Новые локации

Шепчущая галерея **24** (B-6)
Восхождение на Ледяной утёс **25** (A-5)



№17 л-17 Затерянный остров

Связи: Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

В Туманном море куча неизведанных островов, и большая их часть не стоит внимания, если только вы не знаете наверняка, что именно там спрятано сокровище.

Морское путешествие довольно однобразно. Вы следите по отмеченным на карте вехам, пока на горизонте не возникает крошечная полоска земли.

По мере приближения, однако, она не становится больше: это просто выступающий из воды клочок суши, поросший деревьями и усеянный камнями. По другую его сторону вы видите обломки покинутого корабля. Бросив якорь, вы доплыvаете до земли на ялике.

Стоит вам ступить на песок, как одна стрела со свистом проносится мимо вас, а вторая впивается в ногу. Выхватив оружие, вы замечаете толпу снуящих по подлеску вермлингов, готовых напасть в любую минуту. И тут раздаётся грозный медвежий рёв...



Кто ж знал, что на этом крохотном островке прорва этих проклятых тварей! Они обустроили себе жилище на борту покинутого корабля. Внутри него вы видите, как всё больше и больше вермлингов выбирается из тени. Однако одновременно перед вашими глазами мерцает и блеск золота. Должно быть, племя собрало тут несметные богатства.

Заключение

Когда сверкание мечей и скрежет когтей перестают отвлекать от главного, вы продолжаете исследовать корабль и находите под палубой массу тайников с золотом. Для чего бы там вермлинги ни собирали всё это добро, вы-то уж точно лучше знаете, как им с пользой распорядиться!

Награда

Все получают по 25 золотых



Фрагменты

L1b
L3a
B3a
B4a
C1b



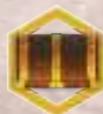
Вермлинг-разведчик



Вермлинг-шаман



Пещерный медведь



Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка (x3)



Куст (x3)



Дерево (x3)

№ 18 в-14 Заброшенная канализация

Связи:
Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Остановившись на середине моста Безмолвия, стражник тычет пальцем вниз, в решётку под западной стороной моста.

— Вот вам наилучший способ попасть в эту проклятую дыру. Удачи, что ли... Она вам понадобится.

Спуск не отнимает много времени, и вот вы уже стоите перед давным-давно сломанной, погнутой решёткой. Зажёгши факел, вы идёте внутрь по узкому, с небольшим уклоном проходу, стараясь не наступать в стремительный поток бурой жидкости. Вскоре проход разветвляется на несколько петляющих тоннелей.

Вы озираетесь, размышая, куда дальше идти, и тут до вас доносится эхо шипения, отражённое от каменной кладки. Сжав пальцы на оружии, вы стараетесь разглядеть приближающиеся к вам в темноте силуэты.



Вы оказываетесь в большом открытом помещении с резервуаром посередине, который окружает стайка вермлингов. Завидев вас, они тут же ощериваются. Ага, вот, кажется, и источник отравы.

Заключение

Что ж, вермлинги мертвые, и их тёмная кровь стекает в лужицы воды на полу. Осмотрев трупы, вы, однако, никаких ядов не находите. А вдруг твари просто жили здесь, вдали от презрительных взглядов городских стражей? В дальней части помещения вы замечаете трещины, через которые виден проход в расположенные ещё глубже катакомбы. **(23)**

Если найти способ дышать под водой, **(14) (43)** вы могли бы нырнуть в резервуар и попытаться обнаружить там источник отравы. **(26)**

Новые локации

Ледяная пещера **(14)** (В-10)

Глубокие руины **(23)** (В-15)

Древний резервуар **(26)** (Г-15)

Гнездо дрейков **(43)** (Г-4)



Фрагменты

Н1в

Н3в

М1а



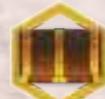
Гигантская
гадюка



Слизь



Вермлинг-
разведчик



Жетон
сокровища (×1)



Ловушка
с эффектом
«ОГЛУШЕНИЕ»
(×1)



Вода (×24)

№ 19 Н-7 Забытый склеп

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Возможность улучшений»

Задача: защищать Вьюгу (а), пока она не доберётся до алтаря (б)

Вступление

— Что-что вы хотите сделать? — Вьюга вздёргивает брови и окидывает вас недоумённым взглядом. — Значит, вы нашли портал в Измерение силы стихий и хотите его закрыть?..

Вьюга подбрасывает в руках найденную сферу.

— Так и быть, — вздыхает она. — Помогу. Судя по вашему описанию, портал такой силы будет непросто закрыть. Я могу и сама, конечно, но это займёт изрядно времени, а вдобавок кто-то может напасть с той стороны, пока я готовлю заклинание. Будь у меня кадило стихий... И для работы оно бы мне пригодилось! Итак, решено!

Её глаза засверкали.

— Знавала я одного могущественного элементалиста, владевшего такой вещицей. Он уже умер, но я отведу вас к его склепу. Только не вздумайте использовать кадило самостоятельно, это вам не детская игрушка!

Спустя день пути вы находите на берегу реки Змеиный поцелуй заросший древний мавзолей.

— Камнелом вправду был душкой. А что погиб под завалом камней, так это издержки профессии.

Разметав сети разросшейся лозы, вы заходите в склеп.

— Вот здорово-то! — бросает в сердцах Вьюга. — Клятые культисты и сюда добрались! Тоже на кадило зубы точат. Ну или просто не хотят отдавать его вам.

Вы удивлённо смотрите на Вьюгу, а она тычет пальцем в сторону теней, из которых появляются мрачные силуэты в чёрных одеяниях.

— Не стоило тебе приходить, призрачно-ликая... — шипит один из них.

— Тыфу, — фыркает Вьюга. — Расправьтесь с этими простаками побыстрее. А то они мне уже прискучили.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ♦» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Фрагменты

D2a
D1a
C2b
C1a
B1b

№ 19. Забытый склеп

Выгу **①** представляет жетон с номером, а количество её ОЗ равно $4 + (2 \times УС)$. Она считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Каждый раунд Выгу совершают свой ход с инициативой 99, выполняя действие «Движение **2**» по направлению к алтарю **⑥** (по правилам движения монстров к выбранной цели). При необходимости она открывает двери и передвигается на клетки с ловушками. Когда она заканчивает свой ход на клетке, соседней с алтарём, вы успешно завершаете сценарий. Если Выгу погибает, вы проигрываете сценарий.

К алтарю могут применяться способности, которые применяются к препятствиям, но если вы уничтожите его, то не сможете завершить сценарий.



Треклятая нежить ни секунды продыху не даёт. Выбив дверь в следующую комнату, вы слышите шум у входа.

— Они всё прибывают! — восклицает Выгу.

Особые правила

На клетке **②** появляется 1 обычный культист (если участвуют 2 персонажа) или 2 обычных культиста (если участвуют 3 или 4 персонажа).



Особые правила

На клетке **③** появляется 1 обычный оживший дух (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 2 обычных оживших духа (если участвуют 4 персонажа).



Особые правила

На клетке **④** появляются 1 обычные ожившие кости (если участвуют 2 персонажа) или 2 обычных оживших костей (если участвуют 3 или 4 персонажа).

Заключение

Выгу бросается вперёд, хватает кадило, вздымает его над головой и роняет несколько слов на неведомом языке. Вспыхнувший огонь мигом испепеляет оставшуюся нежить. На лице заклинательницы мелькает лёгкая улыбка:

— Ну вот, с этой докукой покончили, теперь можно и повеселиться. Показывайте мне свой портал. **⑦**

Новая локация

Зловещий портал **⑦** (Д-6)

Достижение отряда

Кадило Камнелома

Награда

+1 к процветанию

№ 20 №-13 Прибывающие некромантки

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Сбежавшая торговка»

Задача: убить Джексера

Вступление

Без посторонней помощи вы не то что в жизни не нашли бы Джексера, вы вообще давным-давно заплутали бы в чащне Кинжалного леса!

Намотав по лесу немало кругов, вы оказываетесь у древнего мавзолея в его глубине. Вход преграждает ствол большого дерева. Похоже, здание построено много веков назад и давным-давно позабыто.

Протиснувшись мимо дерева, вы входите в тёмные залы, зажигаете факел и молча ждёте, вслушиваясь в тишину. Слева раздаётся слабый шаркающий звук. Вы подходите ближе и распахиваете каменные двери. Свет факела выхватывает из темноты уродливые фигуры оживших мертвецов. Похоже, Джексера всеми правдами и неправдами старается восстановить свою армию.



Увы, времени Джексере хватило, и теперь у неё новая армия ходячих трупов, хоть по боевым качествам им до вас и далеко. Вы вышибаете последнюю дверь, чтобы наконец сразиться с самой некроманткой.

— В толк не возьму, как вы меня нашли, но пусть его. Думали, я сбежала из страха перед вами? Да я просто надеялась, что вы одумаетесь. Жаль, но вы, похоже, не разумнее собственных мечей. Ваши собственные трупы заменят те, что вы уничтожили.

Особая способность босса 2

Такая же, как особая способность босса 1, но вместо оживших костей Джексера призывает ожившие трупы.

Заключение

Джексера падает наземь, и её пронизывающий взгляд меркнет.

— Глупцы... — шепчет она с последним вздохом. — Вы и представления не имеете, что вас ждёт... **⑧**

Взмахом меча вы отсекаете ей голову и спешно покидаете это милое местечко, полное искалеченных трупов. Получив голову Джексеры, начальник стражи выдаёт вам щедрую награду.

— Если интересно, могу и ещё работёнки подкинуть, — мрачно сообщает он.

Заметив блеск в ваших глазах, он продолжает:

№ 20. Прибежище некромантии

— Ну, перво-наперво, с севера потоком летят донесения об огромных летающих тварях. Люди боятся драконов. — Он раздражённо встряхивает головой. — Доберитесь до северного перевала и выясните, что там творится. **16**

— Есть и одно дело в Мрачной гавани — какая-то беда приключилась в канализации под Тонущим рынком. Похоже, что колодцы в той части города отравлены, а сами катаkomбы кишат змеями и живой слизью, что затрудняет дальнейшие исследования. Мне нужно, чтобы вы нашли источник отравления. **18**

Новые локации

- Горный перевал **16** (Б-6)
- Заброшенная канализация **18** (В-14)
- Внешнее капище **28** (Д-4)

Награда

Все получают по 20 золотых
+2 к репутации
+1 к процветанию

Фрагменты

Jla
Kla
Cla
Dla



Ожившие
кости



Культист



Ночной
демон



Оживший
труп



Джекслера
(босс)



Жетон
сокровища (×1)



Ловушка
с эффектом
«ОГЛУШЕНИЕ»
(×1)



Саркофаг (×3)

№ 21 в-7 Дьявольский трон

Связи: 10. Измерение силы стихий

Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»
Задача: убить Архидемона

Вступление

Вы ещё даже за оружие не успеваете схватиться, а демон уже прознаёт о вашем намерении.

— Безумцы! — От его голоса ваши головы чуть не разрываются от боли. — Бросать мне вызов в моём собственном дворце?! Что ж, это была ваша последняя и самая крупная ошибка!

Огромная фигура, полыхнув, растворяется во тьме.

— Ко мне, мои верные слуги! Сотрите их в порошок! Развесьте гирлянды их внутренностей по стенам дворца!

чёрного стекла. В воздухе взвихриваеться и пульсирует портал переливчато-разноцветной энергии, окутывая демона защитной аурой.

Фрагменты

E1a
J1a
J2a
D1a
D2a

Особые правила

Архидемон и алтарь **(e)** имеют общие очки здоровья и инициативу. Вы не можете никаким способом нанести урон Архидемону. Вместо этого вы должны наносить урон алтарю.



Развеяв тёмную пелену, вы обнаруживаете, что очутились в главной зале. В центре её заливается хохотом здоровенный демон.

— Надо было бежать, пока могли, черви! Здесь вы уже не в силах навредить мне.

Гигантская когтистая лапа опускается на стоящий перед демоном алтарь из



№ 21. Дьявольский трон

Особая способность босса 1

Алтарь передвигается на одну из отмеченных клеток в следующем порядке: **а**, **б**, **в**, **г**, **д**, **е**, затем снова на **а** и т. д. Это движение обладает свойством «Прыжок» и может осуществляться через закрытые двери. Если на следующей по порядку клетке находится персонаж или накладной жетон, передвиньте этого персонажа или этот накладной жетон на ближайшую незанятую клетку. Если алтарь передвигается в закрытую комнату, эта комната немедленно открывается: переверните жетоны дверей, ведущих в соседние открытые комнаты, на «открытые» стороны.

После этого алтарь призывает 1 обычного демона (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощного демона (если участвуют 3 или 4 персонажа). Тип демона зависит от местоположения алтаря: **а** — воздушный демон, **б** — ночной демон, **в** — земляной демон, **г** — огненный демон, **д** — солнечный демон, **е** — морозный демон.

Затем Архидемон применяет способность «Движение **в** +2, атака **в** -1».

Особая способность босса 2

Такая же, как особая способность босса 1, только алтарь призывает 1 обычного демона (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощного демона (если участвуют 4 персонажа).

Заключение

После очередного удара портал теряет устойчивость, а вихрь закручивается ещё пуще, с сумасшедшей скоростью набирая обороты и выплёвывая во все стороны энергетические дуги. Раздающийся при этом резкий и неприятный вой усиливается до тех пор, пока не заполняет собой весь дворец. Затем пустота превращается в яркую вспышку и взрывается, выкатывая ударную волну, уничтожающую всех демонов на своём пути.

Когда волна доходит до Архидемона, его защитная аура рассеивается и адский вопль пронзает ваш разум. Ноги твари подкашиваются, и он падает, рассыпаясь на мириады каменных осколков.

Будто по мановению руки заклинателя, во дворце становится пугающе тихо. С угрозой покончено. Остаётся собрать добычу и вернуться в родной мир.

Общее достижение

Портал обезврежен

Если получено достижение «Артефакт: потерян»:
Артефакт: найден

Награда

Все получают по 50 золотых
+1 к процветанию
Добавьте в колоду «Город» карту события 78

№ 22 л-в Храм стихий

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Задание демона» или «По следам»

Задача: уничтожить все алтари **а**

Вступление

В поисках древнего артефакта вы пришли сюда, к Храму стихий. По всей видимости, здесь скрыта невиданная сила, но это, в общем-то, всё, что вам пока известно. Вы входите в ветхое каменное строение, чтобы своими глазами увидеть, из-за чего вся шумиха.

Внутри вы замечаете сломанные ветки и следы в пыли. Кто-то явно был здесь не так давно. Вооружившись, вы приближаетесь к главному залу, и тут из тени выходят несколько фигур в плащах с капюшонами.

— Слишком поздно! Сила этого храма принадлежит нам!



В конце концов вы обнаруживаете огромный зал со множеством выходов. В центре его собралась ещё одна группа культистов, окруживших красноватый глиняный сосуд размером с череп и готовящихся сотворить заклинание.

— Артефакт наш! Он сделал наших слуг сильнее, чем когда-либо! Даже не надейтесь воспрепятствовать тому, чему суждено произойти! Убьёте нас — наше место придут другие, а вас настигнет Мрак!

Культисты вздывают руки, и артефакт окружается барьером.

Особые правила

Количество ОЗ каждого алтаря **а** равно $4 + (\text{КП} \times \text{УС})$. За каждый ещё не уничтоженный алтарь (неважно, в открытой он комнате или нет) максимальное количество ОЗ и показатели атаки всех демонов увеличиваются на 1, а показатели движения и дальности — на 0,5 (с округлением вверх). Дальность ближних атак не меняется.

Заключение

С разрушением всех алтарей демоны растворяются в воздухе, а барьер вокруг артефакта тает. Вы тянетесь за сосудом, но тут же замираете. Артефакт считается исполненной силы тьмой и... глубокой скорбью. Он явно был осквернён и, похоже, посыпает вам все эти вспышки видений как предупреждение. С его помощью некто злонамеренный способен свершить великое зло. Что предпочтёте вы: сразиться с этим злом **36** или встать на его сторону **35**?

С некоторым трудом вы заворачиваете сосуд в плотную ткань и прячете в мешок. Пожалуй, лучше не трогать артефакт, а сразу показать заклинательнице. **14** **31**

№ 22. Храм стихий

Фрагменты

B2b
M1a
D1a
D2a
C1a
C2b

Новые локации

Ночное измерение 31 (A-16)
Бойницы Мрачной гавани А 35
(A-14)
Бойницы Мрачной гавани Б 36
(B-14)

Общее достижение

Артефакт: найден



Ожившие
кости



Культист



Земляной
демон



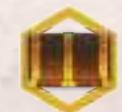
Огненный
демон



Морозный
демон



Воздушный
демон



Жетон
сокровища (x1)



Алтарь (x4)

№ 23 в-15 Глубокие руины

Связи: Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: одновременно находиться на всех клетках с нажимными плитами

Вступление

Решив исследовать лабиринты под канализацией города, вы зажигаете факел и храбро спускаетесь в зловещие недра.

Разрушенная кирпичная кладка стен понемногу уступает место ветхому причудливому камню с записями на неизвестном вам руническом языке. Но, даже зная эти записи, едва ли смогли бы их прочесть — кладка в ужасном состоянии, местами не хватает целых кусков.

В конце концов вы оказываетесь в большой комнате, полной покорёженных механизмов, назначение которых вам ни за что не угадать, хоть трижды голову сломайте. Напротив виднеется дверь, но едва вы делаете шаг в её направлении, как комната наполняет тревожный звон. Механизмы вмиг начинают оживать. По всей видимости, они настроены так, чтобы избавляться от нарушителей. То есть в данном случае — от вас!



Фрагменты

lib
K2b
Dia
M1a



Каменный
голем



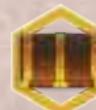
Древняя
пушка



Ожившие
кости



Оживший
дух



Жетон
сокровища
(×2)



Повреждающая
ловушка (×3)



Валун (×6)



Нажимная
плита (×4)

№ 23. Глубокие руины

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты ① в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Вы пробиваете себе путь через комнату с механизмами и обнаруживаете, что далее коридор разветвляется надвое и с обеих сторон истошно орут сигналы тревоги. Чтобы отключить их, придётся, видимо, разделиться.

Особые правила

Количество нажимных плит равно количеству персонажей. Если участвуют 2 персонажа, в игре присутствуют только плиты ①. Если участвуют 3 персонажа, в игре присутствуют плиты ① и ⑥. Если участвуют 4 персонажа, в игре присутствуют плиты ①, ⑥ и ⑧.

Заключение

Когда вы жмёте на последний выключатель, сигнал тревоги, к счастью, затихает. Огоньки орудий гаснут, дула опускаются к полу. Через пару оборотов шестерёнки замирают, и несколько секунд спустя в комнате воцаряется прежняя вековая тишина. Теперь можно изучать это место дальше.

В дальней части комнаты слева отыскивается узкий проход. Через него вы попадаете в коридор, ведущий в водоём, заполненный мутной солоноватой жидкостью. Под водой вы замечаете слабое сияние. Там явно что-то есть. Что ж, придётся замочить ноги... ②⁶

Общее достижение

Древняя технология

Достижение отряда

Путь через руины

№ 24 в·б ШепчуЩая галерея

Связи: 16. Горный перевал

Требования: нет

Задача: открыть все двери (жетоны тумана)

Вступление

Вы заходите в пещеру, прислушиваясь к голосу в голове. Он продолжает маниТЬ вас, хотя предчувствие опасности по-прежнему неотвязно. Не агнцы ли вы, идущие на заклание? Голос чувствует ваш страх и умиrottворяюще заверяет: всё хорошо, просто идите дальше. Во тьму.

И вы идёте, сами не зная почему...

С помощью мыслей и образов Голос рассказывает вам, что неведомая сила заключила его глубоко под землёй и, чтобы освободиться, ему нужна ваша помощь. Гм, а кто, интересно, и почему его пленил?

Ощущая тень недоверия в вашей любознательности, Голос смолкает. В непроглядной тьме полное безмолвие оглушает вас и лишает силы духа. Вы чувствуете себя безвозвратно потерянными, но тут Голос возвращается с дальнейшими указаниями. Неудобные вопросы, однако, остаются без ответов.

Голос показывает вам охраняющих его чудищ. У вас вмиг рождается план: соединить все залы в единую галерею, чтобы, отражаясь эхом от её стен, бесстесненный узник снова обрёл физическую форму и изгнал тех, кто его заточил...

Голос говорит, что вы совсем близко и следует быть начеку.

Заключение

Последние клочья тумана рассеиваются, и по галерее проносится ветер, за доли секунды из лёгкого бриза превращаясь в ураган. А затем вы снова слышите Голос, ужасающий и мощный, рвущий на части оставшихся монстров...

— Благодарю вас, друзья. Наконец-то этой заразы больше нет! — Мощь Голоса пребирает до костей. — Но теперь я снова вынужден молить о помощи. Я по-прежнему узник в оковах ветра. Чтобы я мог принять телесную форму, нужно вернуть сосуды силы...

Когда голос стихает, вы падаете на колени, в головах у вас немilosердно звенит. Голос смёл своих тюремщиков, словно их и не бывало! На что же он будет способен, дай вы ему больше власти?!

— Не беспокойтесь, я не желаю нести бедствия в ваши земли. Всё, чего я хочу, — свободы воли. Воли идти своей дорогой, а не прозябать заложником в этом мире. Я покажу вам, где первый сосуд. Его пытались скрыть от меня, но я вижу его так чётко, словно он в этой галерее.

Голос ненадолго умолк.

— Прошу, принесите его.

В качестве жеста доброй воли Голос провожает вас к выходу. Теперь, вдали от его давящего влияния, вы должны решить: выполнить его просьбу ③⁷ или попробовать выяснить, что это за Голос, а не связываться вследую с силами, коих вы не понимаете. ⑩

№ 24. Шепчущая галерея

Новые локации

Святилище глубин (30) (O-15)
Ветхая пуша (32) (M-11)

Достижение отряда

Веление Голоса

Фрагменты

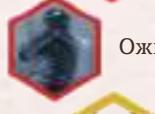
L2a
A2b
G2a
J1b
D2b
B4b



Когтистый дрейк



Слизь



Оживший дух



Жетон сокровища (x1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x4)



Сталагнат (x4)



Гнездо (x2)



№ 25 я-5 Восхождение на Ледяной утёс

Связи: 34. Выжженная вершина

Требования: нет

Задача: все персонажи должны сбежать через выход **(a)**

Вступление

Медные хребты — неприветливое место. За перевалом погода портится, и чем дальше на север вы забираетесь, тем она хуже. Ваша поклажа невыносимо тяжела, холода пробирают до костей, а вы только начали восхождение на Ледяной утёс...

Так и не встретив никаких следов огромного крылатого зверя, вы в сердцах спрашиваете себя, на кой вы сюда потащились, и уже подумываете повернуть обратно, к теплу очага «Спящего льва», но тут краем уха улавливаете негромкий скрип на ветру.. Может, это просто ветер со свистом проносится сквозь расщелины. Но это уже хоть что-то. Вы идёте вперёд и натыкаетесь на волков. Их белый мех почти сливаются со снежной завесой.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 2 карты **①** в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **(a)**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **(a)**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **(a)**, вы проигрываете сценарий.



Вы отбиваетесь от волков, радуясь, что снег не слишком вам мешает, и уже решаете, что бой кончен, когда снова слышите скрежет — на этот раз гораздо ближе. В белой пелене вы замечаете мчащиеся вам навстречу красные фигуры!



Фрагменты

K2a
N1a
G2a



Гончая Когтистый дрейк Шипящий дрейк Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x4)



Валун (x6)



Большие валуны (x4)

№ 25. Восхождение на Ледяной утёс

Заключение

Всем сердцем вы жаждете одного — упасть в снег и отдохнуть, но твёрдо знаете: стоит уступить, и шансов встать уже не будет, кошмарные кроваво-красные когти разорвут вас на части. Поэтому вы из последних сил тащитесь дальше, пока дрейки не отстают. А впереди уже маячит вершина...

По мере приближения к ней жалящие порывы ветра слабеют. Воздух разрежен, но сейчас вы над облаками, и небо ясное. На его фоне вам отлично виден исполинский крылатый ящер на остроконечном камне.

— Добро пожаловать на мою гору, отважные искатели приключений! — обращается к вам существо гулким скрипучим голосом, удивляя вас своим красноречием. — Не хотелось бы вас принуждать, но раз уж вы явились ко мне сами, выбора у вас нет. Сейчас я не особенно голоден и оставлю вас в живых, если согласитесь помочь. Шайка саввасов связала меня, пока я спал, и вырезала одну из моих огненных желёз — видимо, из любопытства. Никак невозможно спустить подобное

унижение! Буду исключительно признателен, если вы отправитесь в их город и вернёте её мне, попутно уничтожив побольше этих проходимцев.

Дрейк гневно скрежещет когтями по камню, на котором сидит. **(33)**

— Впрочем, вы можете действовать и по старинке, — вздыхает существо. — Напасть на меня, убить дракона, спасти принцессу и всё такое... Правда, у меня нет принцессы, и я не дракон, а простой дрейк, который прожил долгую жизнь и не хочет, чтобы она завершилась сегодня. Словом, не сомневайтесь — я буду яростно сопротивляться, и вы, весьма вероятно, погибнете. **(34)**

Новые локации

Оружейная саввасов **(33)** (A-7)
Выжженная вершина **(34)** (A-4)

Достижение отряда

Предложение дрейка

№ 26 Г-15 Древний резервуар

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Подводное дыхание» или достижение отряда «Путь через руины»

Задача: очистить водяные насосы

Вступление

Сперва вода темнеет. Потом чернеет, словно ночное небо, которое затягивают тучи. Вы упорно гребёте, не видя даже собственных рук, и вскоре замечаете вдали свет. Выбиваясь из сил, вы плывёте к нему и выбираетесь из зловонной воды, радуясь, что снова можете дышать.

Увы, радость длится недолго. Вокруг вас кишит нежить и вскипают сгустки зелёной слизи. Вы рывком выбираетесь на сушу и переводите дух, готовясь к очередному бою.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



По следам отравы вы доходите до последней комнаты, где надеетесь прикончить оставшихся тварей, но цепенеете от увиденного.

В дальней части помещения видны четырёх прозрачные вертикальные трубы для снабжения города водой. К ним прилипли извивающиеся ядовитые чёрные сгустки. Когда вы входите, часть сгустков стекает с труб и превращается в шарообразных бесов, скалящих зубастые пасти. Не самое воодушевляющее зрелище...

Особые правила

Для успешного завершения сценария необходимо очистить столько водяных насосов, сколько персонажей участвует в сценарии. Любой персонаж, находящийся на клетке, соседней с водяным насосом, может отказаться от применения своей нижней способности (вместо этого он сбрасывает 1 карту), чтобы очистить насос. Если участвуют 2 персонажа, насосы расположены на клетках с жетонами воды **(a)**. Если участвуют 3 персонажа, насосы расположены на клетках с жетонами воды **(a)** и **(b)**. Если участвуют 4 персонажа, насосы расположены на клетках с жетонами воды **(a)**, **(b)** и **(c)**. В конце каждого раунда все ещё не очищенные насосы призывают по 1 обычному чёрному бесу.

Заключение

К концу боя стены и пол покрывают слой чёрной жижи. Однако она больше не подаёт признаков жизни, а значит, вы всё сделали правильно. Ну а с простой грязью справится и швабра. Вы подходите к дальней стене и проводите по ней пальцем. По большей части грязь легко отходит, но чёрная известковая полоса остаётся. Снедаемые любопытством, вы усердно трёте стену рукавом, и вскоре на ней проявляются рунические символы. Очистив большой кусок, вы обнаруживаете, что исписана вся стена. Буквы вам незнакомы, но вы копируете их и по возвращении показываете лингвисту в Университете.

— Это часть ритуала, — говорит куатрил в очках, глядя на ваши каракули. — Тонкости мне неведомы, но, кажется, это «вельспар», то есть порча. Помнится, для такой процедуры нужен проводник. — Куатрил продолжает всматриваться в записи. — Да, вот оно! Нужен некий артефакт из Храма стихий.

№ 26. Древний резервуар

Куатрил бросается к переполненному книжному шкафу:

— Где-то я о нём читал... — Он исчезает за большой стопкой книг. — Да! Храм стихий! — Его голова показывается над томами. — Тут сказано, что в нём хранится некий Сосуд стихий, способный придать мощь и форму остаточным следам стихий вокруг нас. Храм совсем недалеко отсюда: там, где река Змеиный поцелуй распадается на два потока. Желай я избавиться от порчи, я начал бы оттуда. (22)

Новая локация

Храм Стихий (22) (Л-8)

Достижение отряда

По следам

Награда

Все получают по 10 золотых
+1 к репутации
+2 к процветанию

Фрагменты

Mia
Jla
Cla
Lla



№ 27 д-б Зловещий портал

Связи: нет

Требования: НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Артефакт: потерян» и ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Кадило Камнелома»

Задача: защищать Вьюгу **(a)** в течение 10 раундов

Вступление

По пути к Зловещему склепу Вьюга кажется почти счастливой, меся дорожную грязь вместе с вами и сгорая от желания прогнать нежить и демонов.

— Как же давно я не покидала стены Мрачной гавани, — говорит она, на ходу размахивая кадилом. — Городу очень нужны мои исследования, но как же приятно сменить обстановку и вновь побродить по миру! К тому же и путь на сей раз куда безопаснее.

Вы озадаченно смотрите на эстерку.

— Ну да, ну да, культисты и демоны — не самая приятная компания, но в прошлый раз... Впрочем, я поклялась молчать об этом.

Вьюга умоляет, и до склепа вы добираетесь в тишине. Отворяя древние двери, вы ожидаете вновь увидеть культистов и демонов, но в чертогах пусто и тихо, как в могиле. В главном зале вы находите исполинский портал, зависший над демоническим алтарём.

— Вижу, вы не шутили, — впечатлённо бросает Вьюга. — Красота какая! А уж стабильность поражает!

Вьюга кружит подле алтаря, подкидывая в воздух песок и наблюдая за тем, как он оседает. — Да, с помощью старого кадила Камнелома я его закрою. Правда, едва ли это обрадует тех, кто его открыл.

Одной рукой подняв кадило над головой, другую Вьюга по локоть погружает в портал:

— Что ж, дамы и господа! Представление начинается!

Особые правила

Вьюгу **(a)** представляет жетон с номером, а количество её ОЗ равно $4 + (2 \times УС)$. Она считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. При выборе врагами цели её инициатива считается равной 99. Если Вьюга погибает, вы проигрываете сценарий.

В конце первого раунда 1 демон появляется на клетке **(b)**. В конце второго раунда 1 демон появляется на клетке **(c)**. Далее 2 разных демона появляются на клетках **(d)** и **(e)** в конце каждого нечётного раунда и на клетках **(f)** и **(g)** в конце каждого чётного.

Демоны появляются по очереди в следующем порядке: ночной демон, воздушный демон, морозный демон, солнечный демон, земляной демон, огненный демон, затем снова ночной демон и т. д. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные демоны. Если участвуют 3 персонажа, появляются мощные воздушный, солнечный, и огненный демоны, а остальные — обычные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные демоны.

Заключение

Вьюга вскрикивает, так что волосы встают дыбом. В страхе, что демоны прорвались и напали на заклинательницу, вы устремляете на неё пристальный взгляд, но Вьюга просто выдергивает руку из портала. Её предплечье иссохло и дымится.

Скрученными пальцами она успокаивает хаотические энергии портала, и тот, пульсируя, съёживается. В зале поднимается сильный ветер, и сражающихся с вами демонов впервые охватывает страх. Их когти, что яро стремились разорвать вас на части, впиваются в камни пола, тщась противостоять притяжению портала.

Однако всё напрасно. Всех до единого демонов засасывает в их родное измерение, портал уменьшается до светящейся точки и исчезает. Вьюга оседает на пол, и вы бросаетесь к ней.

— Бросьте! — кашляя, выдавливает она. — Моё бренное тело знавало времена и похуже.

Заклинательница вновь заходится кашлем, вскоре превратившимся в смех:

— Это было нечто! Всегда могу на вас положиться, если мне захочется погородствовать!

Помолчав, Вьюга снова обращается к вам:

— Помогите-ка подняться. Хочу поскорей вернуться в Мрачную гавань, у меня теперь масса свежих идей! Не стесняйтесь, забегайте в любое время. А я пока подумаю, как вас отблагодарить.

Общее достижение

Портал обезврежен

Награда

+1 к процветанию

Все получают по 100 золотых (эти деньги нужно немедленно потратить на улучшения, добавив при желании деньги из личного запаса)

Фрагмент

Mia



№ 28 д-4 Внешнее капище

Связи: 29. Обитель Мрака

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Тёмная награда»
Задача: убить всех врагов

Вступление

Едва вы входите в склеп, как вас встречает старый знакомый, расплывшийся в широченной улыбке.

— О, вы всё же пришли! Ещё раз благодарим за то, что убрали с дороги эту докучливую некромантку. Пойдёмте, я вас представлю.

Человек в капюшоне открывает каменную дверь, вводит вас в большой зал и указывает на пылающий чёрным пламенем портал в воздухе.

— Это Мрак, наш повелитель, — торжественно изрекает он, пытаясь скрыть злорадство. — Он жаждет осенить вас своей милостью за то, что вы прикончили несметное число наших братьев и разрушили наши планы!

Из портала появляется группа отвратительных опухших трупов и движется к вам.

— Ничтожества! — внезапно выкрикивает культист. — Думали, наше расположение так легко вернуть?! Вы умрёте здесь! Умрёте и примкнете к нашей армии мертвецов, как и прочие недостойные!

Особые правила

Уровень всех оживших трупов на 2 выше, чем уровень сценария, но не больше 7.

Заключение

Выбившись из сил, вы выпускаете из рук оружие. К счастью, нежить перестала лететь на вас из портала, но и он, и присутствие Мрака вас по-прежнему тревожат.

— Недурная работа, — прорезает тишину холодный тихий голос, исходящий из колеблющейся перед вами тьмы. — Мои слуги не могут вас простить. Но я могу.

На мгновение Голос смолкает.

— Идите. Придите же ко мне. Придите в моё царство. Отдайте себя неизбежному...

Портал зависает перед вами. Вы можете довести дело до конца 29 или развернуться и покинуть это место, проигнорировав зов Мрака.

Новая локация

Обитель Мрака 29 (Д-3)

Достижение отряда

Приглашение

Фрагменты

M1a
C1a
C2b



Оживший труп



Культист



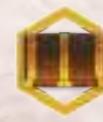
Ожившие кости



Ночной демон



Солнечный демон



Жетон сокровища (x1)



Алтарь (x1)

№ 29 д-з Обитель Мрака

Связи: 28. Внешнее капище

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Приглашение»

Задача: убить всех врагов

Вступление

Вы ступаете в чёрный портал в прибежище культистов. После вспышки ослепляющей боли и череды видений о когтистых демонах и разодраных трупах вы оказываетесь в месте, очень похожем на то, которое только что покинули. Перед вами большая каменная зала.

— И снова попались, — вновь звучит тихий голос. — И как только столь глупым созданиям удалось доставить мне столько хлопот? Впрочем, это мелочи. Здесь, за пределами своего мира, вы и сгинёте.

Вас мгновенно пронизывает ужас. Вы оборачиваетесь к порталу и видите, что он стремительно уменьшается и в конце концов пропадает.

— Не будет никакой последней славной битвы. Вы просто заахнете и позорно погибнете в чужом мире. И помо-щи вам ждать неоткуда. А теперь я оставляю вас. Прощайте...

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Двери заперты. Они открываются, только когда вы их уничтожите. Количество ОЗ каждой из них равно 4+УС.

Заключение

Вы колошматите по стенам, отчаянно на-деясь, что появится ещё хоть кто-нибудь, с кем можно сразиться в этой клетке. Вы с каждым мгновением теряете силы, перед глазами всё темнеет...

В следующий миг вы понимаете, что лежи-те на траве у входа вубежище культистов.

— Я пощадил вас, — вновь слышите вы всё тот же тихий голос. — Ваше упорство забавляет меня. Предлагаю вам испытать себя в сражении со мной. Пожалуй, будет куда интереснее, чем в прошлый раз. В тот самый раз, когда я погрузил этот мир во мрак...

Вы вскакиваете и мчитесь обратно в склеп. Пол усеян мёртвыми телами культистов.

— Эта шелуха сослужила свою службу, и здесь меня больше нет. Но мои корни проникли так глубоко, что вскоре вас ждёт новая встреча с моей неизбывной силой. С нетерпением жду этого дня...

Общее достижение

На грани тьмы

Награда

Все получают по 15 очков опыта

Фрагменты

E1a
D1a
D2a
J1a



№ 30 o-is Святилище глубин

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса»

Задача: добыть жетон сокровища

Вступление

— Итак, где-то в глубине Медных хребтов вы услышали бестелесный голос, попросивший вас раздобыть сосуды, которые помогут ему выбраться из заключения? — Учёный-куатрил из Университета поправляет очки. — И вы хотите узнать, что это за голос?

Он нервно смеётся.

— Будь по-вашему, сделаю что смогу. А для начала изучу ритуалы, с помощью которых можно отделить голос от его обладателя...

Куатрил замолкает посреди фразы и уходит бродить меж книжных полок, листая страницы фолиантов. Вы решаете пока сходить на рынок, а когда возвращаетесь, куатрил взволнованно бросается к вам.

— Есть! — восклицает он, размахивая книгой. — Я прозябал в тупике, пока не понял: голос не отделялся от тела, просто лишь он один мог миновать охранный барьер. А значит, это барьер между изменениями. Скорее всего, его создали эстеры сотни лет назад.

Куатрил глубоко вздохнул.

— Я покопался в имеющихся у нас текстах по ритуалам эстеров. Их не так уж много — эстеры ужасно скрыты в таких вещах. Но, к счастью, отыскалась одна книга, где рассказывается о заключении демона как раз в том районе Медных хребтов, о котором вы говорили. По всей видимости, демон был настолько могущественным, что эстеры обратились за помощью к саввасам и даже к жнецам. Здесь написано, что он запросто мог опустошить весь континент. Если он просит вас помочь ему обрести свободу, я настоятельно советую этого не делать. Правда, в достоверности текста есть сомнения, но для пленения уж точно были причины.

Куатрил перестаёт размахивать книгой и начинает листать страницы:

— Кроме того, ежели вы слышите голос за пределами пещеры и он может на вас влиять — скорее всего, барьер слабеет, как и предупреждал автор книги.



- Слизь
- Скрытень
- Невыносимый ужас
- Жетон сокровища (×1)
- Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ» (×2)
- Вода (×24)
- Лестница (×2)
- Валун (×3)
- Участок стены (×2)

Фрагменты

Ela
Lla
Nib

№ 30. Святилище глубин

Пролистав до нужной страницы, учёный продолжает:

— Есть некий скрипетр, который можно использовать для усиления оков, но в книге говорится, что для сохранности он был спрятан на острове у южного берега материка. В тексте приводится заклинание, открывающее проход в святилище.

Два дня спустя вы уже стоите перед разрушенным сооружением, наполовину ушедшем в заболоченную почву. Вы произносите несколько непонятных слов, и дверь со скрипом открывается. Но вам кажется, что это отнюдь не единственная преграда на пути к скрипетру...

Особые правила

Добыть жетон сокровища можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете его добывать по обычным правилам добычи в конце хода.

Заключение

Стоит вам коснуться скрипетра, как здание сотрясает дрожь. Тёмная энергия вырывается наружу и пронзает атакующих вас монстров. Они падают замертво, и дрожь стихает. Когда вам удаётся вновь встать на ноги, ваши головы взрываются от боли.

— Вас обманули! — ярится знакомый голос. — Не смейте приходить ко мне с этим скрипетром! Если вы меня освободите, клянусь, я вас не трону. А вот если вы притащите скрипет... Словом, что бы вы ни думали, сейчас вы совершаете большую ошибку.

Боль рассеивается так же быстро, как возникла. Вы покрепче сжимаете скрипетр и спешите прочь из святилища. К Шепчущей галерее. Чтобы заставить голос умолкнуть навсегда. (42)

Новая локация

Царство Голоса (42) (B-5)

Достижение отряда

Голос и скрипетр

Награда

Все получают по 10 золотых

№ 31 а-16 Ночное измерение

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНЫ общие достижения «Возможность улучшений» и «Артефакт: найден»
Задача: уничтожить чёрный столб ①

Вступление

Выюга взволновано потирает ладони.

— Говоря по чести, я впервые не жалею, что так настойчиво расспрашивала вас, когда мы впервые встретились, — как бы невзначай роняет она. — Сосуд стихий! И вы говорите, что он всё это время был у меня под носом? Просто удивительно, как легко забываются некоторые вещи.

Она протягивает руку к сосуду, но тут же отдергивает её:

— Так вот почему вы принесли его мне! А я уж было решила, что это подарок. Скверный это был бы дар, — нахмурившись, указывает она на артефакт. — Сперва следует очистить эту штуку. Она настроена на Ночное измерение и способна только искашать и разрушать всё, с чем соприкоснётся. Очевидно, этот артефакт и стал причиной упадка окрестных земель. С его помощью вы и сами смогли бы многое разрушить, но связь настолько сильна, что управлять этой силой не удается. Надо разорвать связь, чтобы привести артефакт в равновесие.

Вы недоумённо смотрите на Выюгу.

— А что сразу я-то? — фыркает она. — Ладно. Сама я не буду этим заниматься, но зато могу перенести туда вас. Сами и разорвёте связь.

Выюга делает несколько пассов. Время от времени то одна, то другая её рука по запястью исчезает и появляется вновь, сжимая пучок многоцветной магической энергии, которой Выюга начинает вас опутывать.

— Всё очень просто. Очутившись в Ночном измерении, найдите огромный чёрный столб и уничтожьте его. А потом я верну вас обратно.

Прежде чем вы успеваете возразить, перед глазами темнеет. Сперва вы как будто падаете, но вскоре оказываетесь на твёрдой земле и через некоторое время уже начинаете различать окружающую действительность. Вы в покрытой чёрной слизью пещере. И повсюду демоны. Прорва демонов.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ⚡» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

В начале каждого раунда переместите жетон стихии тьмы на планшете заряда стихии в столбец «Сильный», а жетон стихии света — в столбец «Слабый».



Уже подумывая, не дала ли Выюга маху, вы наконец с облегчением замечаете вдали столб. Эта громадина из толстых переплетающихся нитей тёмной материи тянется ввысь и выходит через отверстие в потолке пещеры.

№ 3]. Ночное измерение

Особые правила

Сталагнат **a** — это чёрный столб. Количество его ОЗ равно $(8+УС)\times КП$.

В конце каждого раунда, начиная с текущего, на клетке **b** или **v** появляется 1 ночной демон. В конце каждого нечётного раунда на клетке **b** появляется 1 обычный ночной демон (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный ночной демон (если участвуют 4 персонажа). В конце каждого чётного раунда на клетке **v** появляется 1 обычный ночной демон (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный ночной демон (если участвуют 3 или 4 персонажа).

Заключение

После очередного удара колонна рвётся. Нити чёрной материи извиваются и, словно плети, хлещут во все стороны, вырываясь из пещеры наружу, будто само небо притягивает их. Земля содрогается. Под вашими ногами разверзаются трещины, и вся пещера начинает с грохотом обваливаться.

Вас охватывает настоящая паника, но тут вы внезапно оказываетесь в «Кривой кости». Перед вами стоит Вьюга:

— Ничего себе! Связь пропала куда быстрее, чем я ожидала. Радуйтесь, что мне удалось вытащить вас оттуда до того, как всё обрушилось.

Глаза Вьюги светятся от восторга.

— Однако связь разорвана, и теперь артефакт идеально сбалансирован. — Вьюга берёт сосуд и внимательно изучает его. — Настоящее чудо.

Не отрывая взгляда от сосуда, она продолжает:

— Кроме шуток, если вы ищете того, кто мог бы настроить сосуд, вы обратились по адресу. — Отставив сосуд, она достаёт из воздуха карту и кладёт на шаткий стол. — Когда связь с Ночным измерением разорвалась, я ненадолго ощутила, что неведомые силы притягивают артефакт из трёх разных мест. Он служил источником питания, а когда истощился, притяжение почти сразу сошло на нет... Но я всё ещё могу точно определить эти места.

Вьюга делает пометки на карте.

— Первое — здесь, в Туманном море, глубоко под водой **43** **37**. Второе — в тёмной чащме Кинжалного леса **38**. И третье — на одном из пиков Медных хребтов **39**.

Вьюга выпрямляется и берёт артефакт.

— Это пусть пока побудет здесь.

Вы смотрите на неё с неодобрением.

— Ладно-ладно, можете его забрать. Наверное, так даже безопасней. Только обещайте, что потом позволите мне изучить его получше.



Новые локации

- Гиблая впадина **37** (Ж-18)
- Невольничий клетки **38** (Ж-2)
- Коварная пропасть **39** (Б-11)
- Гнездо дрейков **43** (Г-4)

Общее достижение

Артефакт: очищен



Фрагменты

G2a
J1b
L2a

№ 32 л-11 Ветхая пуща

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса»

Задача: открыть фрагмент поля G2b, убить всех врагов в открытых комнатах и добыть жетон сокровища

Вступление

Лесные дебри расступаются, и вы приближаетесь к месту, где спрятан первый сосуд Голоса. За деревьями вы видите ветхое деревянное строение с разрушенными стенами. Вокруг него всё как будто прогнило, а деревья и растения пожухли.

Голос утверждал, что здесь обосновалась секта воинствующих жнецов, яро охраняющих границы своих владений. По своей воле сюда никто не сунется, разве что жить надоело. Вам остаётся лишь выбить дверь и найти сосуд среди сундуков с пожитками сектантов.

Есть и другой путь: обойти здание с запада и проникнуть через чёрный ход, но по дороге вас вполне могут ждать и другие опасности...

Новые локации

Оружейная саввасов 33 (A-7)

Древние защитные механизмы 40 (E-12)

Фрагменты

H2b
I1a
L1b
A4a
G2b



Жнец-заразитель



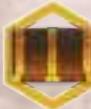
Гигантская гадюка



Невыносимый ужас



Чёрный бес



Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка с эффектом «РАНА» (x6)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (x3)



Гнездо (x3)



Огромные валуны (x1)



Большие валуны (x4)



Стол (x2)

№ 33 а-г Оружейная саввасов

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса» или «Предложение дрейка»
Задача: добыть все жетоны сокровищ, затем все персонажи должны сбежать через выход **а**

Вступление

Выполняя поручение могущественного существа, вы пытаетесь вернуть сокровище. Придётся проникнуть в город саввасов и вломиться в их оружейную, скрытую в недрах горы.

— Лезть на саввасов в лоб — верная смерть, — прозвучало последнее напутствие. — Но к северу от города есть проход, ведущий прямо в хранилище.

Огибать гору — дело долгое и изматывающее, но в конце концов вы находите тайный проход.

— Действовать придётся быстро, — вспоминаете вы ещё одно наставление. — Стойте вам войти, и саввасы забьют тревогу. Нужно забрать то, за чем вы пришли, до того, как подоспеет подмога.

Вы добираетесь до простой деревянной двери в конце тоннеля и осторожно толкаете её, но тщетно. Выглядит дверь хлипко, выбить её несложно, но тогда о скрытности придётся позабыть.

Особые правила

Дверь **б** заперта. Она открывается, только когда вы её уничтожите. Количество её ОЗ равно 4+УС.

Дверь **1** заперта. Она открывается, когда в конце чьего-либо хода все персонажи находятся на клетках с нажимными плитами **в**.



Раздаётся отчётливый сигнал тревоги. Вы разворочили гнездо шершней, и рано или поздно они доберутся до вас. Вы врываешься во внутренние покои и осматриваетесь. Вокруг полным-полно сокровищ. Чем разбираться, проще взять всё.

становится ясно, что саввасы вас не преследуют, и вы продолжаете путь с сокровищем в котомках.

Достижения отряда

Сокровище Голоса
Сокровище дрейка



Особые правила

В конце текущего раунда на клетке **2** появляется 1 обычный Саввас «Поток лавы» (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный Саввас «Поток лавы» (если участвуют 3 или 4 персонажа). В конце того раунда, в котором вы добудете последний жетон сокровища, на клетке **2** появляется 1 обычный Саввас «Ледяной шторм» (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный Саввас «Ледяной шторм» (если участвуют 4 персонажа).

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **а**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **а**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **а**, вы проигрываете сценарий.



Заключение

Вы сворачиваете за угол ровно в тот момент, когда летящий следом огненный шар врезается в стену и разрушает тоннель позади вас. Вы мчитесь изо всех сил, в считанные минуты выбираетесь наружу из пещер и, не останавливаясь, мчитесь аккурат до окрестностей предгорья. Очнувшись наконец на безопасном расстоянии от преследователей, вы падаете наземь и переводите дух. Через некоторое время



A3b
A4b
C2b
11b
M1a

Фрагменты



№ 34а-4 Выхожденная вершина

Связи: 25. Восхождение
на Ледяной утес

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Предложение дрейка» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Помощь дрейку»
Задача: убить дрейка-патриарха

Вступление

Глядя на огромного гордого дрейка, вы понимаете, что раздумывать тут нечего. Если ему нужна ваша помощь, это наверняка неспроста. Кто вообще видел дружелюбных дрейков? Уж точно не вы! Преисполнившись решимости, вы хватаетесь за оружие.

— Значит, так, да? — вздыхает дрейк. — Что ж, если вы настаиваете, могу и перекусить.

С этими словами дрейк делает глубокий вдох.

Особые правила

Дрейк-патриарх занимает все 3 клетки препятствия, на котором находится. Если любая из этих 3 клеток может стать целью способности фигурки, то и дрейк-патриарх может стать её целью. В свою очередь, дрейк-патриарх может использовать любую из занимаемых им клеток, чтобы определять, кто может стать его целью.

Дрейка-патриарха никаким образом нельзя заставить передвинуться или поменяться местами. Препятствия «Огромные валуны» не могут быть уничтожены.

Особая способность босса 2

Дрейк-патриарх призывает 2 зефира, представленных жетонами с номерами, после чего перелетает и садится на другое препятствие «Огромные валуны» в следующем порядке: **(а)**, **(б)**, **(в)**, затем снова **(а)** и т. д.

Зефиры никаким образом не могут получать урон. К ним не применяются никакие способности, и призванные создания не выбирают их своей целью. Каждый раунд они применяют способность «Движение **2**, атака **2 КП**» непосредственно перед ходом самого дрейка-патриарха.

— Кровожадные глупцы... — шепчет он. — И почему я ждал иного? Поздравляю с оглушительным успехом. Уверен, ваше триумфальное возвращение произведёт фурор и вас встретят как героев. Увенчивают лаврами и окутают порфирой. Вы озолотитесь, и пять тысяч...

Шёпот и дыхание дрейка затихают. Впрочем, его саркастичные посылы не сбываются. Вы сообщаете о своём подвиге властям и получаете скромный кошелёк. Вот и вся ваша награда... если не считать столь же скромных сокровищ, найденных на выжженной вершине.

Общее достижение

Убийство дрейка

Потеряно достижение отряда

Предложение дрейка

Награда

Все получают по 20 золотых
+2 к репутации
+1 к процветанию



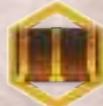
Когтистый дрейк



Шипящий дрейк



Дрейк-патриарх (босс)



Жетон сокровища (×1)



Гнездо (×4)



Огромные валуны (×3)

Фрагменты

L2a
L3b

№ 35 а-14 Бойницы Мрачной гавани А

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Задание демона» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

Задача: уничтожить дверь ① и убить начальника стражи

Вступление

— Восхитительно! Артефакт у вас! — Страшные когти алчно бряцают о металл сосуда. Тот кажется совсем крохотным в лапах демона, но почему-то и сам демон при этом словно уменьшается. — Теперь мы легко низвергнем этот мир. Вперед! Помогите мне побороть человечество! Тогда вы встанете одесную меня и обретёте богатства и славу, коих достойны. Что скажете?

Вы улыбаитесь и киваете. Наконец-то! Вот оно, признание, которого заслуживаете. Спустившись сверху крылатые твари хватают вас и сжимают в когтях, после чего демоническое войско устремляется к порталу в ваш родной мир. Миг спустя оно оказывается у самых стен Мрачной гавани. Во главе армии высится нагоняющая жуть фигура Архидемона.

— Внемлите мне, обитатели сего жалкого мира! Вновь настала эпоха владычества демонов! Сдайте мне свой город, и я сохранию вам жизни! Смерти подлежат лишь те, кто выступит против меня.

— Держи карман шире! — Наверху, на вратах Старой реки, виден низенький силует начальника стражи. — Твоё бахвальство станет твоей погибелью!

Он даёт отмашку. Громадная стрела вырывается из баллисти и пронзает грудь Архидемона.

— Ар-р-р-ргх! — отшатывается тот, тяжело дыша. — Вдали от своего престола я, увы, уязвим. Ведите мою армию вместо меня! Сокрушите городские стены и принесите мне голову этого человека!

Особые правила

Дверь ① заперта. Она открывается, только когда вы её уничтожите. Количество её ОЗ равно $(7+УС)\times\text{КП}$.

Все демоны считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Они совершают ходы по обычным

правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутой для них карты способности монстра. Если во время своего хода демон может передвинуться так, чтобы дверь оказалась в пределах дальности его атаки, он выбирает её своей целью и далее совершает ход по обычным правилам. В противном случае он выбирает цель по обычным правилам.

В начале сценария поставьте на поле группы городских лучников ③ и ⑥. Не ставьте никаких других врагов на фрагменты поля B2b и I1b до тех пор, пока либо дверь ① не будет уничтожена, либо один из персонажей или союзник персонажей не передвигается на фрагмент поля B2b или I1b. В любом из этих случаев используйте обычные правила открытия комнаты.

Препятствия «Участок стены» не могут быть уничтожены.



Фрагменты

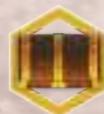
I1b
L3a
I1b
B2b



Огненный демон
Морозный демон
Земляной демон
Воздушный демон



Городской страж
Городской лучник
Начальник стражи (босс)



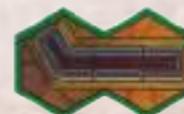
Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×5)



Каменная колонна (×2)



Участок стены (×6)



Лестница (×2)

№ 35. Бойницы Мрачной гавани А

1

Вы пытаетесь вышибить деревянную дверь, но тут с обратной её стороны раздаётся взрыв. Языки пламени танцуют над обломками дерева и осколками камня. Ударная волна сбивает вас с ног, а когда вы приходите в себя, на месте двери оказываются лишь клубы дыма.

Путь свободен. Пришло время покончить с начальником стражи.

Заключение

— Вероломные болваны! — харкает кровью тот. — Вы обрекли всех нас на вечные муки! Зачем вам это, боги?!

Над его поверженным телом возвышается тень. Подняв голову, вы видите высокую фигуру истекающего кровью Архидемона.

— Богатство, власть — вот и всё, ради чего вы, люди, грызитесь каждый день своих никчёмных жизней... Однако этим наёмникам повезло найти того, кто вправду даст им всё это, вместо того чтобы кор-

мить пустыми обещаниями. Я сдержу своё слово: умрут лишь те, кто выступил против меня. Остальные волны останутся и жить в этом городе как мои подданные. Я же пока вернусь в своё царство и подумаю, что делать дальше.

В последующие недели город возвращается к обычной жизни. Мало что изменилось. Просто демоны в городе стали обычным делом, а налоги Мрачной гавани уходят демоническим, а не человеческим правителям.

Как-то раз, проснувшись, вы видите перед собой искалеченного демона. В руках у него пергамент, судя по всему, сделанный из чьей-то кожи.

«Мне снова требуется ваша помощь, смертные, — говорится в нём. — Похоже, многим повстанцам удалось улизнуть. Они обосновались в южных предгорьях и планируют вернуть город. Напрасные мечты, но всё же лучше раздавать их без отлагательств». ④⁵

Новая локация

Привал болотных повстанцев
④ (H-9)

Общие достижения

Городское правление: демоны
Артефакт: потерян

Потеряно достижение отряда

Задание демона

Награда

Все получают по 30 золотых
-5 к репутации
-2 к процветанию
Добавьте в колоду «Город»
карту события 79

№ 36 б-14 Бойницы Мрачной гавани Б

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Задание демона» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

Задача: убить Архидемона

Вступление

— Восхитительно! Артефакт у вас! — Страшные когти алчно бряцают о металл сосуда. Тот кажется совсем крохотным в лапах демона, но почему-то и сам демон при этом словно уменьшается. — Теперь мы легко низвергнем этот мир. Вперёд! Помогите мне побороть человечество! Тогда вы станете одесную меня и обретёте богатства и славу, коих достойны. Что скажете?

Постепенно вы осознаёте, сколько ошибок совершили. Вы не должны были принести артефакт! Теперь же монстр хочет уничтожить Мрачную гавань, и вы просто обязаны его остановить!

Вы срываешьесь с места и мчитесь прочь, на ходу выдёргивая из сумки самодельную бомбу и бросая её в преследующих вас демонов. Раздаётся жуткий рёв, а затем грохот взрыва, разрушающего коридор позади вас. Авось вы выиграли достаточно времени, чтобы вернуться в город и рассказать о готовящемся нападении.

Вы карабкаетесь по отвесным скалам этого измерения, чтобы добраться до портала. Запрыгнув в него, вы мчитесь на юг с редки-

ми остановками, чтобы перевести дыхание. Наконец на горизонте вырисовываются врата Старой реки, расположенные на северной стороне города. Вы торопливо приближаетесь и зовёте начальника стражи.

— Тревожные вести! — гневно бросает он, выслушав ваш рассказ. — Своими действиями вы почти обрекли этот город на погибель! Но вы ещё можете помочь спасти его.

— Войска приближаются! — Лучник в панцире машет рукой, указывая на север. Вы мчитесь на крепостную стену и, стоя возле бойниц, смотрите на армию демонов, лавиной катящуюся к воротам. Архидемон выступает вперёд, и его голос гулко раскатывается по окрестностям:

— Внемлите мне, обитатели сего жалкого мира! Вновь настала эпоха владычества демонов! Сдайте мне свой город, и я сохранию вам жизни! Смерти подлежат лишь те, кто выступит против меня.

— Держи карман шире! — Наверху, на вратах Старой реки, виден низенький силуэт начальника стражи. — Твоё бахвальство станет твоей погибелью!

Он даёт отмашку. Громадная стрела вырывается из баллисти и пронзает грудь Архидемона.

— Знай наших! — кричит вам начальник стражи. — Задержите их! Я должен добраться до других ворот и подготовиться к нападению! — Он крепко хватает вас за плечи. — Не дайте им прорваться!

Особые правила

В начале сценария не ставьте на поле фигурку Архидемона. Он появится на клетке ⑤ только после того, как дверь ① будет уничтожена. Архидемон начинает сценарий с удвоенным количеством ОЗ, указанным на его карте характеристики. В конце каждого раунда, в котором дверь ① осталась неуничтоженной, Архидемон получает урон, равный $(2 \times КП) + УС - 2$.

Дверь ① заперта. Она открывается, только когда её уничтожат демоны. Количество её ОЗ равно $10 + (2 \times УС)$. Её нельзя лечить, и она не считается вашим союзником. Если во время хода любого демона он может передвинуться так, чтобы дверь оказалась в пределах дальности его атаки, он выбирает её своей

№ 36. Бойницы Мрачной гавани Б

целью и далее совершает ход по обычным правилам. В противном случае он выбирает цель по обычным правилам.

Все городские лучники считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Они совершают ходы по обычным правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутой для них карты способности монстра. В начале сценария поставьте их фигурки на поле.

В конце каждого раунда появляется 1 демон на одной из клеток в следующем порядке (начиная с **(а)**): **(а), (б), (в), (г),** затем снова **(а)** и т. д. На клетке **(а)** появляются огненные демоны, на клетке **(б)** — земляные, на клетке **(в)** — морозные, а на клетке **(г)** — воздушные. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные демоны. Если участвуют 3 персонажа, земляные и воздушные демоны — обычные, а огненные и морозные — мощные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные демоны.

Если в конце 8-го раунда, после того как Архидемон получит урон, дверь ещё не будет уничтожена, она уничтожается автоматически.



Из задних рядов с диким рёвом выпрыгивает великий повелитель демонов, наносит сокрушительный удар по старым воротам, и те сдаются под его написком. Однако сам демон измотан и тяжело ранен. Если вам удастся покончить с ним, прочие враги рассредоточатся и атака захлебнётся.

Особые способности босса

Игнорируйте особые способности Архидемона, указанные на его карте характеристик. Вместо каждой особой способности он применяет способность «Движение **↙ + 0**, атака **↗ + 0**».



Огненный демон Морозный демон Земляной демон Воздушный демон



Городской лучник Архидемон (Босс) Жетон сокровища (x1)

Заключение

С оглушительным воплем демон падает, сотрясая землю. Когтистая лапища разжимается, явивая свету артефакт.

— Думал, с ним у меня будет довольно сил. Думал, он защитит меня в этом мире. Проклятый самонадеянный глупец. Разбит и сломлен у ног смертных. Как унизительно...

Демон затихает. Начальник стражи спешит к вам.

— Прочие поджали хвосты и отступают, — сообщает он. — Та ещё выдалась заварушка, но мы победили. Благодаря вам.

Общее достижение

Портал обезврежен

Потеряно достижение отряда

Задание демона

Награда

Все получают по 10 золотых
+4 к репутации

Добавьте в колоду «Город»
карту события 78



Фрагменты

L1b
L3a
l1b
B2b

Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ **◆**» (x5)

Каменная колонна (x2)

Участок стены (x6)

Лестница (x2)

№ 37 Ж-18 Гиблая впадина

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Подводное дыхание»

Задача: все персонажи должны сбежать через выход **(a)**

Вступление

Вы разглядываете первую отметку на карте Вьюги. Прямо посередине океана, глубоко под водой, — а вы чего хотели?.. Вы долго плывёте по мглистым волнам бесконечного Туманного моря, но наконец, если верить карте, оказываетесь на месте. Остаётся затолкать в глотки сферы для подводного дыхания и нырнуть.

С помощью небольших светящихся камней вы погружаетесь всё глубже и несколько минут спустя уже привыкаете дышать через сферы. Теперь вам просто слегка неуютно. Вы продолжаете погружаться.

Достигнув дна, вы видите в мутных водах неясные тёмные силуэты. Должно быть, стражи. Сражаться в таких условиях — последнее дело, но выхода нет.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **(a)**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **(a)**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **(a)**, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Вы плывёте дальше, прочь из этой злосчастной впадины. Позади собирается всё больше скрытней, но они вас не преследуют. Возможно, боятся того, что впереди. Вы погружаетесь в трещину на дне и плывёте вдоль неё, пока путь внезапно не уводит вас наверх. Вынырнув из холодной безжалостной воды в воздушную полость, затерянную в морской пучине, вы с облегчением выплёвываете сферы, радуясь тому, что снова можете дышать и даже немнogo передохнуть.

Впереди во тьме вы видите обширную пещеру с массивным каменным сооружением внутри. Всё это выглядит так неестественно, что вас переполняет животный ужас. **(47)**

Новая локация

Логово Невидящего ока **(47)** (3-18)

Достижение отряда

Путь через впадину

Фрагменты

J1b
H2a
K2a



Скрытень



Невыносимый
ужас



Жнец-
заразитель



Сталагмиты
(x5)



Повреждающая
ловушка с эффектом
«ПАРАЛИЧ» (x5)



Жетон
сокровища (x1)

№ 38 №-2 Невольничьи клетки

Связи: 44. Нападение племени

Требования: нет

Задача: убить всех врагов и защитить орхиду (a)

Вступление

— Эта часть леса смахивает на лабиринт из колючек и злых духов, — говорит Вьюга, тыча пальцем во вторую точку на карте. — Сами вы никогда не найдёте это местечко, нужен проводник — тот, кто знает Кинжалный лес получше, чем свои пять пальцев. Может, одно из местных племён орхидов поспособствует.

Но в лагере орхидов вашим глазам предстаёт неожиданная картина. Похоже, здесь была настоящая бойня: всё разрушено, полно сожжённых дотла зданий и изуродованных трупов. Видать, налётчики-иноксы постарались.

К счастью, заметать следы они не обучены. Вы без труда находите в чащце невольничий лагерь, где под надзором иноксов группа потрёпанных орхидов и людей строит катапульты и другие орудия.

Охрана лагеря оставляет желать много лучшего: устранив пару дозорных на ключевых постах, вам удается пробраться к невольничим клеткам и освободить одного из орхидов.

— Да, я проведу вас сквозь чащу, — обещает тот. — Но прежде заставлю иноксов заплатить за содеянное.

Он подходит к мёртвому охраннику и прикидывает к руке его клинок.

Фрагменты

C2a
A4a
M1b
H2b
D1b



- Инокс-стражница
- Инокс-лучник
- Инокс-шаман
- Каменный голем
- Жетон сокровища (x1)
- Повреждающая ловушка (x5)
- Пень (x4)

№ 38. Невольничий клетки

— Можете помочь, если хотите, но кровь прольётся в любом случае.

Орхид с диким боевым кличем устремляется к своим тюремщикам, и в лагере захватывается кровавая потасовка. Вы решаете, что, раз уж вам нужен проводник, он всё-таки нужен вам живым...

Особые правила

Орхида **a** представляет жетон с номером, а его количество ОЗ равно $6+(3\times\text{УС})$. Он считается союзником для вас и врачом для всех типов монстров. Каждый раунд он совершает свой ход с инициативой 99, выполняя действие «Движение **3**» по направлению к шаману на фрагменте поля D1b. При необходимости он открывает двери и передвигается на клетки с ловушками. Если орхид погибает, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Наконец все иноксы, а заодно и их големы уничтожены. Орхид падает на колени, роняя клинок.

— Благодарю, — с трудом выговаривает он. — Они убили всю мою семью, заявив, что из моих детей всё равно паршивые работники. — Окунув пальцы в кровь, орхид начинает что-то рисовать на своём лице. — Я думал, что, убив их всех, почувствую облегчение, но нет... Пустота — вот всё, что мне осталось.

Орхид ненадолго замолкает.

— Я в долгу перед вами и в знак благодарности проведу вас в западный лес **40**. Однако по пути я хотел бы заглянуть в ещё одну деревеньку орхидов. Боюсь, это было не последнее племя иноксоворовладельцев **44**.

Орхид тяжело поднимается и поворачивается к вам. Его лицо — алая маска свирепой ненависти:

— Меня зовут Красношип. За мной!

Новые локации

Нападение племени **44** (Е-3)

Тенистая чаща **48** (Д-1)

Достижение отряда

Помощь Красношипа

Награда

+1 к репутации

□ № 39 б-11 Коварная пропасть

Связи: 46. Пик кошмара

Требования: нет

Задача: уничтожить алтарь **a**

Вступление

Вы взбираетесь на промёрзшие вершины Медных хребтов, беспрерывно сетяя, что Вьюга, придумывая, куда вас послать, всякий раз выбирает самое суровое и неприветливое место. Очнувшись у подножия нужной горы, одной из самых высоких в округе, вы обращаете свой взгляд на большую из её двух вершин.

От огромного пика веет безнадёжностью и тоской. Взобраться на него не представляется возможным. К счастью, склоны второго достаточно покаты. Вы начинаете восхождение, надеясь, что где-нибудь выше вам удастся перелезть на главную вершину.

Пробираясь по снежным заносам, вы приближаетесь ко второй вершине, а обогнув её, замечаете узкий мостик, соединяющий оба пика. Его вид не внушает доверия: стоит оступиться, и вы рухнете в объятия ледяной смерти. Всё же это лучше, чем ничего!

Уже у самого мостика вы, однако, замечаете, что это не единственная ваша проблема. Фигуры в тёмных мантиях и погрдённые льдом демоны ждут вас по ту сторону пропасти. Вы слышите перекрывающийвой ветра голос:

— Вы найдёте здесь лишь свою смерть!

Метель застилает вам глаза, но вы обнажаете оружие, твёрдо намеренные помочь кому-нибудь найти свою смерть раньше вас.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ **44**» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

В начале каждого раунда переместите жетон стихии льда на планшете заряда стихии в столбец «Сильный», а жетон стихии огня — в столбец «Слабый».

Препятствия «Провал в бездну» не могут быть уничтожены.



Вы убегаете от усиливающегося урагана, надеясь отыскать в пещере подобие укрытия. С каждым шагом порывы ветра жалят всё злее. В пещере (кто бы сомневался!) уйма врагов, но больше всего вас беспокоит светящаяся белая сфера позади кристаллических демонов... Ага, теперь всё встаёт на свои места. По всей видимости, демоны управляют погодой, не позволяя вам подобраться к вершине. Если уничтожить сферу, непогода, скорее всего, сойдёт на нет.

Особые правила

Количество ОЗ алтаря **a** равно $6+(\text{КП}\times\text{УС})$.

№ 39. Коварная пропасть

Заключение

Осколки разбитой сферы осыпаются на снег рядом с трупами врагов, препятствующими вам путь. Вой ветра за пределами пещеры стихает. Выходя наружу, вы видите чистое небо и свободный путь к вершине. **(46)**

Стоя на краю мира, вы будто бы купаетесь в безоблачном небе и наслаждаетесь простирающимися перед вами дивными просторами гор, лесов и равнин. Вдали виднеются знакомые очертания Мрачной гавани. Глянув на запад, вы замечаете высокогорное озеро и небольшое каменное строение на его берегу. Возможно, стоит его попозже исследовать. **(15)**

Новые локации

Святилище силы **(15)** (Б-11)
Пик кошмара **(46)** (А-11)

Достижение отряда

Путь через пропасть

Награда

Все получают по 10 очков опыта



Пещерный
медведь



Морозный
демон



Шипящий
дрейк



Культист



Ожившие
кости



Жетон
сокровища **(x1)**
Повреждающая
ловушка с эффектом
«ПАРАЛИЧ » **(x3)**



Алтарь **(x1)**



Валун **(x3)**



Провал
в бездну **(x6)**



Фрагменты

L2a
N1a
D2b

№ 40 Е-12 Древние защитные механизмы

Связи:
41. Вековая
гробница

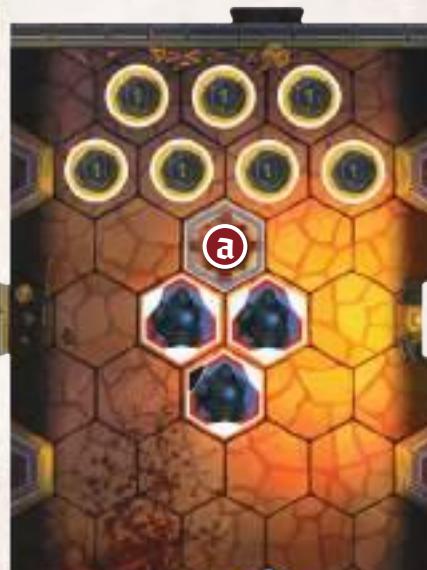
Требования: ПОЛУЧЕНЫ достижения отряда «Веление Голоса» и «Сокровище Голоса»
Задача: одновременно находиться на обеих клетках с нажимными плитами **а**

Вступление

— Остался всего один сосуд, — говорит вам Голос. — И цель совсем близко. Последние, кто пытался меня заточить, — гильдия людей, давно покинувших этот мир. Прошло столько времени, что даже могилы их затерялись. Но я знаю. Я всё знаю...

Видение гробницы, полной смертоносных ловушек, заполняет ваш разум. Каким-то неведомым образом вы уже знаете, что она спрятана глубоко в восточной части Медных хребтов.

— Сосуд был похоронен вместе с главой гильдии в гробнице, выстроенной так, чтобы погубить любого, кто рискнёт проникнуть в неё, — продолжает Голос. — Это самое трудное ваше задание. Прежде чем войти в гробницу, вам придётся отключить охранные механизмы вокруг неё.



Фрагменты

M1a
K2b
C1a
L1a
D2a
D1a
A4b

№ 40. Древние защитные механизмы

Голос ненадолго смолкает.

— Я покажу вам путь. Внутри вам придётся разделиться и одновременно привести в действие несколько механизмов на противоположных сторонах этой «полосы препятствий». Они думали, что сумеют скрыть от меня свои секреты... Самонадеянные глупцы.

Вы довольно быстро отыскиваете вход в гробницу, ведущий через сокрытую в горах пещеру. Стоит вам шагнуть в развалины, как в тот же миг всё пространство заполняют алое сияние и тревожный рёв. Мумифицированные трупы у ваших ног беспокойно шевелятся.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты **1** в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Заключение

Вы приводите в действие механизмы на противоположных концах сети в том порядке, в каком велел Голос. Рёв стихает, а стены расступаются, открывая путь ко входу. Поднимается крышка потайного люка в полу, под которым прячется узкий лестничный проход во тьму.

— Путь к гробнице открыт, — говорит Голос. — Идите и заберите то, что принадлежит мне. **41**

Новая локация

Вековая гробница **41** (E-13)

Общее достижение

Древняя технология

№ 41 Е-13 Вековая гробница

Связи: 40. Древние защитные механизмы

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса»

Задача: все персонажи должны сбежать через выход **a**

Вступление

Спустившись по лестнице, вы идёте через затхлую гробницу. Когда защитные механизмы были отключены, всё вокруг словно погрузилось в вековой сон. Дело за малым — взять сосуд и покинуть это зловещее место.

Приблизившись к саркофагу в центральной зале, вы осознаёте, что с тех пор, как вы вошли, Голос молчит. Не придав этому значения, вы хватаете сосуд, покоящийся у основания каменного гроба. Тишину вновь прорезает леденящий кровь рёв. Отражаясь от стен тесной гробницы, он сильно бьёт по ушам. В затенённых углах вы замечаете автоматические пушки, готовящиеся уничтожить непрошеных гостей. Изрядно обозлившись, что Голос вас об этом не предупредил, вы направляете свою ярость на то, чтобы выбраться на белый свет живыми...



Вы прорываетесь из центральной залы в переднюю. Раньше здесь было спокойно, зато теперь полно давно погребённых оживших трупов. Что ещё неприятнее, путь наружу закрыт. Вы отчаянно озираетесь в поисках способа остановить это безумие...

Толкнув незапертую дверь, вы видите вход в гробницу. Но узкая лесенка, ведущая к свободе, заставляет сердце болезненно сжаться: вам придётся покидать это средоточие смертельных ловушек по одному...

Особые правила

Не ставьте фигурки каменных големов и древних пушек в эту комнату, пока один из персонажей в конце своего хода не окажется на клетке с нажимной плитой **6**. Как только это произойдёт, используйте обычные правила появления новых монстров. Помимо этого, дверь **2** заперта, и её можно открыть только после того, как один из персонажей в конце своего хода окажется на клетке с нажимной плитой **6**.

Особые правила

В конце каждого ранда уберите с поля любого персонажа, находящегося на клетке **a**. Он больше не участвует в сценарии. Также уберите с поля всех призванных созданий этого персонажа. Если один из персонажей становится изнурённым, вы проигрываете сценарий.

№ 4]. Вековая гробница

Заключение

Вы слышите доносящийся снизу грохот преследующих вас големов и торопитесь скорее выбраться наружу. Только за пределами гробницы Голос возвращается к вам.

— Боюсь, мои пленители оказались умнее, чем я считал. Что-то не позволяло мне проникнуть в гробницу. К счастью, вы справились и без моей помощи. Рад, что вы нашли мою темницу и решили помочь. Спустя столько времени я наконец буду свободен.

Со всеми тремя сосудами вы добираетесь до горной пещеры, а оттуда и до Шепчущей галереи. Вы ставите маленькие глиняные горшки в центре пещеры и ждёте. Поначалу изменения почти незаметны, но вскоре пол и стены начинают дрожать с такой силой, что вам едва удается увернуться от большого каменного обломка, рухнувшего с потолка. Пещеру озаряет вспышка света, и перед вами вихрями всплывает множество длинных переплетающихся завитков зелёного тумана.

— Я почти забыл, каково это — быть свободным. — На этот раз голос не возникает в голове, он исходит от существа перед вами. — Это прекрасно! Уверен, вскоре я забуду это ужасное чувство бессилия. Ну а теперь пришло время покинуть этот мир. Предстоит исправить многое из того, что произошло во время моего отсутствия. Но сперва я выполню свою часть сделки и дарю вам великую силу и богатство.

Зелёный свет усиливается и озаряет вас, согревая удивительным теплом. А потом исчезает. Остаётся лишь покрытая таинственными письменами каменная табличка в центре комнаты.

ԱՐՎԱԴ Ե-ՑԱԽ ՀՏ ԿԲԴ.

ՀԵՎԱԾԱ ԿՅ-ԱՏ

ԱՐՄ ԿԲՎԱՀԲ

ԳԵՎԱԴԱՀՀԲ ՍՏԿՎԱԿ-ՀԲ.

Общее достижение

Голос освобождён

Награда

Все получают по 50 золотых

Все получают по 25 очков опыта

Все получают по 2 ✓

+2 к процветанию



Фрагменты

Mia
Lia
Ela

- | |
|---|
| Древняя пушка |
| Оживший труп |
| Оживший дух |
| Каменный голем |
| Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (x1) |
| Жетон сокровища (x1) |
| Нажимная плита (x1) |
| Саркофаг (x1) |

№ 42 в-с Царство Голоса

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Голос и скипетр» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Голос освобождён»

Задача: уничтожить все голосовые связи

Вступление

Вы стоите перед входом в пещеру, держа в руках скипетр, и тут Голос в очередной раз обращается к вам:

— Ваше желание понятно и благородно: вы страшитесь меня и опасаетесь освободить. Я понимаю вас, но это приведёт только к бедствиям и разрушению. — Голос на время умолкает. — Этот скипетр создан, чтобы укрепить мою тюрьму. Я сам создал его! И использовал, чтобы заключить в тюрьму одного из своих злейших врагов — порождение смерти и ненависти. Не знаю, что произойдёт, когда вы принесёте его в мою тюрьму, но уж точно ничего хорошего...

Вы отмахиваетесь от лжи, которую Голос изливает в ваш разум, и отправляетесь прямиком в пещеру. Проходы разветвляются и петляют, но скипетр тянет вас вперёд, указывая направление. В Шепчущей галерее, прежде чем Голос успевает произнести хоть слово, вы поднимаете скипетр вверх и направляете его силу. Чёрный туман сочится из него и окутывает вас. Голос нечленораздельно кричит от боли.

Туман рассеивается, и на мгновение вы чувствуете облегчение... пока не замечаете, что вы уже не в Шепчущей галерее, а в некоем тёмном безрадостном месте. Вы вновь слышите голос, но звучит он иначе: «Сила Голоса отныне принадлежит мне! И вы будете первыми, кого я с её помощью уничтожу!»

Особые правила

Голосовые связки представляют жетоны с номерами 1–6, а количество ОЗ каждой из них равно $2 + (\text{УС} \times \text{КП}/2)$ с округлением вниз. Каждая связка, пока не уничтожена, негативно влияет на игроков в соответствии со своим номером из списка.

- ①: все монстры добавляют +1 ⚡ ко всем своим атакам.
- ②: все монстры получают преимущество во всех своих атаках.
- ③: каждый монстр лечит 1 ОЗ в начале каждого своего хода.
- ④: каждый персонаж или призванное создание персонажа получает 1 урон в начале каждого своего хода.

⑤: все персонажи и их призванные создания проводят все свои атаки с затруднением.

⑥: все персонажи и их призванные создания вычитают 1 ⚡ из всех своих атак.

Заключение

Вместе с треском, вызванным разрывом последней связки, пространство наполняет мощнейший диссонанс, после чего воцаряется тишина. Перед глазами темнеет, и вы вновь оказываетесь в Шепчущей галерее. Теперь там пусто и тихо. Вы ищете в пещере признаки присутствия Голоса, но находите лишь каменную табличку с письменами.

УКУУЧ > УЛК КС УК7.
У79УЛА КХУ-ИС
Д24 КУУ-УДР
У7А7ИЛКСЕ УСКУУЧ-ДР.

Потеряно достижение отряда

Веление Голоса

Общее достижение

Голос умолк



№ 43 Г-Ч Гнездо дрейков

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Возможность улучшений»

Задача: убить количество дрейков, в 4 раза превышающее количество персонажей

Вступление

— Так вы считаете, что я могу научить вас дышать под водой? Какая прелесть... — Вьюга окидывает вас донельзя раздраженным взглядом. — За кого вы вообще меня принимаете?! С чего вы предлагаете мне начать? — Она принимается мерить шагами помещение. — Ладно, тут, определенно, понадобится чешуя дрейков, чтобы отфильтровать из воды воздух. А если учесть отдельные свойства стихии воды...

Голос Вьюги затихает, и она постепенно исчезает.



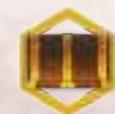
Огненный демон



Когтистый дрейк



Шипящий дрейк



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ ⚡» (×6)



Гнездо (×2)



(×6)

Фрагменты

I2a

N1a

G2a

A2b

A3a

E1b

№ 43. Гнездо дрейков

Вы уже привыкли к поведению Вьюги и терпеливо ждёте её возвращения. Ждать приходится целый час.

— Что ж, ладно, вы меня заинтриговали. Принимаю ваше предложение. Притащите мне чешую дрейков, и я посмотрю, что можно сделать. Помнится, одно гнездо дрейков есть у северной границы Кинжалного леса. Как туда добраться, я вам нарисую.

Карта получилась не особенно подробной, но всё же привела вас к разъявлённой пещере, откуда слышалось отчёлтиное шипение. Чешуя Вьюга просила принести побольше... Ну, берегитесь, дрейки!

Заключение

Кажется, на вас накатила бесконечная лавина красных ящеров, но вы уже собрали достаточно тушек и готовы, гм, тактически отступить. Выскочив из пещеры, вы кидаетесь бежать сломя голову, но дрейки, похоже, и не думают вас преследовать. Остался последний рывок: дотащить шкуры до «Кривой кости».

Когда вы возвращаетесь, Вьюга молча берёт у вас окровавленные чешуйки, а затем пропадает на пару часов. Вернувшись, она протягивает вам несколько маленьких голубых сфер.

— Просто затолкайте одну себе в горло, как соберётесь поплавать, и сферы позволят вам дышать под водой. — Вьюга показывает, как вы должны вдыхать и выдыхать. — Будет адски больно, а потом, когда вы выберетесь на сушу, придётся долго их доставать. Совершенно вам не завидую, но... должно сработать. **(26) (37)**

Вьюга широко усмехается:

— Хотя вообще-то я жутко довольна результатом. Спасибо за интересную задачку. А теперь кыш из моего дома.

Общее достижение

Подводное дыхание

№ 44 Е3 Нападение племени

Связи: 38. Невольничьи клетки

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Помощь Красношипа»

Задача: убить всех врагов и защитить всех пленных орхидов **(a)**

Вступление

Красношип выводит вас из разрушенного лагеря рабовладельцев и направляется на северо-восток, в чащу леса.

— Вторая деревня недалеко. Найти её несложно, но я всё равно опасаюсь худшего.
— Даже в непроходимых, казалось бы, зарослях он передвигается быстро и без особых усилий, да ещё очищает вам путь.
— Раньше иноксы и орхиды жили почти мирно. Домами не дружили, но, во всяком случае, друг друга не трогали.

Преодолев очередные заросли, Красношип продолжает:

— Но в последние годы иноксы стали заметно злее, начали посягать на наши земли и поселения. Уничтожение моей деревни — лишь очередной шаг на их пути. Не знаю уж, что на них накатило, но после того, как на моих глазах зверски убили мою семью, считаю, что единственный возможный вариант действий — уничтожить этих изуветов до того, как они сохнут дотла все лесные поселения орхидов!

Внезапно речь Красношипа обрывается, и он молча указывает на деревья впереди. Сперва вы не видите ничего, но затем различаете в листве очертания притаившихся среди деревьев хижин. Ну а разглядев их, замечаете и кружящие по поляне фигуры. Фигуры с огромными рогами.

— Иноксы! Надеюсь, мы не слишком поздно! — Красношип достаёт лук и подползает ближе. — Вперёд, наёмники. Помогите мне спасти мой народ!

Шмыгнув между деревьев, вы выбегаете на поляну, обнажив оружие. Как раз в этот момент крупный инокс в центре поляны нацеливается убить одного из пленных орхидов. Красношип натягивает тетиву:

— Сегодня не прольётся кровь ни одного орхида!

применяя способность «Движение № 3, атака № 3, дальность № 3» (используйте для него любую колоду модификаторов атаки на ваш выбор).

Пленных орхидов **(a)** представляют жетоны с номерами, а количество ОЗ каждого из них равно $4 + (2 \times УС)$. Их нельзя лечить, и они не считаются вашими союзниками. Они являются врагами для всех типов монстров, и при выборе монстрами целей их инициатива считается равной 99. Любой персонаж может переложить 1 карту со своей руки в стопку «Потери», чтобы отменить любой урон, который получают пленные орхиды. Если хотя бы один пленный орхид погибает, вы проигрываете сценарий.

Любой персонаж, находящийся на клетке, соседней с пленным орхидом, может отказаться от применения одной способности (вместо этого он сбрасывает 1 карту), чтобы освободить пленника и немедленно убрать его с поля. За каждого освобождённого пленника Красношип добавляет +1 № ко всем своим атакам.

Особые правила

Красношипа **(b)** представляет жетон с номером, а количество его ОЗ равно $6 + (3 \times УС)$. Он считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Каждый раунд он совершают свой ход с инициативой О1,

№ 44. Нападение племени

Заключение

Перебив всех иноксов, вы проходите по лагерю, освобождая пленных орхидов и помогая им подняться. Они благодарят вас, слабо кивая.

— Мы очень сдержаненный народ, — объясняет Красношип, подходя ближе. — Не рассчитывайте, что в вашу честь устроят пир на весь мир, но знайте, что сегодня вы совершили великое дело. Если б мы не подоспели вовремя, большинство моих соплеменников были бы уже мертвые.

Некоторое время он молчит, потупив взор.

— Внутри меня всё ещё зияет пустота. Я думал, что убийство моих мучителей заполнит её. Что спасение другой деревни станет искуплением того, что я не сумел уберечь свою. Но увы... Чувство вины по-прежнему гложет меня изнутри. Оно изменило меня. — Орхид молча глядывается вдаль. — Это не моя деревня, да я все равно не смог бы остаться. Мне здесь больше нет места. Если вам когда-нибудь понадобится моя помощь, найдите меня среди деревьев.

Награда

Откройте коробочки +2 к репутации



Фрагменты

B1b
B3a
B4a
M1b
L1b

- Инокс-стражница
- Инокс-лучник
- Гончая
- Инокс-шаман
- Ловушка с эффектами «ПАРАЛИЧ» и «ОТРАВЛЕНИЕ» (×4)
- Куст (×3)
- Комод (×2)
- Дерево (×1)
- Стол (×1)

№ 45 № 9 Привал болотных повстанцев

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Городское правление: демоны»

Задача: уничтожить все тотемы ①



Вступление

По приказу повелителя демонов вы отправляетесь в Вечнотопкое болото — уничтожить последние очаги сопротивления демоническому правлению.

Болото — ужасное место. Здесь полно грязи и насекомых и вообще на редкость мерзко. Повстанцы явно не планируют всерьёз здесь обосноваться, ведь без магического вмешательства им не построить среди этих трясин ничего путного.

И тут вы замечаете чуть поодаль тотемы. Такие называют «тотемами очищения». Группа стражников возводит лагерь прямо у вас под носом, а эти тотемы очищают и осушают прилегающие земли. Отличная возможность нанести удар по сопротивлению! Если разрушить все их тотемы, им станет гораздо сложнее облагородить это гнусное болото и сделать его пригодным для жизни.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 2 карты ① в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Фрагменты

Gla
Mib
Flb
Dlb

Городской страж

Городской лучник

Гончая

Жетон
сокровища (×1)

Повреждающая
ловушка с эффектом
«ОТРАВЛЕНИЕ ♦♦» (×3)

Новые локации

Лагерь повстанцев ④9 (O-7)
Призрачная крепость ⑤0 (B-17)

Награда

Все получают по 20 золотых
-2 к репутации



№ 46 А-II Пик кошмара

Связи: 39. Коварная пропасть

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Путь через пропасть»

Задача: убить Крылатого ужаса

Вступление

Разнеся ледяной алтарь, вы без приключений добираетесь до вершины. Даже наслаждаетесь путешествием, любуясь живописными окрестными землями, но внезапно всё темнеет... а ведь ещё только полдень! Поскольку вы уже почти у цели, всё дело, возможно, в том, что наверху окопались злые силы...

Заслышиав пронзительный визг, вы приседаете и всматриваетесь во тьму. Возле вершины вам удаётся разглядеть чайку карающихихся и извивающихся тёмных фигур, из-за которых кажется, будто гора внезапно ожила! Сузив глаза, вы замечаете, что существа спускаются именно к вам. Проклятье, вас заметили!

Обнажив оружие, вы готовитесь к яростному бою.



- | | | | | |
|--------------|----------------|-----------------|------------------------|----------------------|
| | | | | |
| Ночной демон | Морозный демон | Воздушный демон | Саввас «Ледяной шторм» | Крылатый ужас (босс) |

- | | | | |
|----------------------|---------------------------------------|------------|-------------------|
| | | | |
| Жетон сокровища (x1) | Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ ♦» (x6) | Валун (x6) | Груды камней (x6) |



Пробравшись сквозь плотный туман, вы натыкаетесь на небольшое плато. Воздух вновь оглашает пронзительный крик, и перед вами пикирует огромный когтистый демон с перепончатыми крыльями.

— Кто посмел приблизиться к моему гнезду?! — Вы едва разбираете слова в его гулком завывании. — Я скормлю ваши останки своим деткам!

Особая способность босса 1

После того как Крылатый ужас проводит атаки, указанные на его карте характеристик, все яйца, находящиеся на поле, уничтожаются и на каждой клетке, которую они занимали, появляется 1 обычный ночной демон.



Заключение

Уродливый исполин издаёт последний в своей жизни крик, и тот чудовищно искается, пока тварь содрогается в агонии. Ни в какую не желая приближаться к судорожно трясущимся когтистым лапам, вы ждёте, пока тварь не издохнет. Ну а потом над вершиной вновь воцаряется тишина. Темнота отступает. (5)

Если забыть про кровь и недавнюю резню, вид отсюда открывается потрясающий. Вы запечатлеваете его в памяти и принимаетесь спускаться. Какое бы зло ни скрывалось здесь, оно больше не беспокоит Мрачную гавань.

Новая локация

Пустота (5) (A-15)

Общее достижение

Конец упадка

Фрагменты

J1b
K2a
I2a



№ 47 З-18 Логово Невидящего ока

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Путь через впадину»
Задача: убить Невидящее око

Вступление

Несколько часов вы бродите по каменному строению, затерянному в морских глубинах. Из-за отсутствия всяких признаков жизни место нагоняет ещё больший ужас. Зловещая тишина пожирает остатки вашей уверенности с каждым мгновением, с каждым шагом, что гулким эхом отражается от стен...

И вот когда вы уже чувствуете, что более не в силах шевелнуться, вы ощущаете присутствие. Нечто древнее и могущественное ждёт вас в конце коридора, зовёт вас — зовёт погрузиться в горнило бесконечности и испить сладость вечной свободы.

Его-то вы и должны уничтожить. Вы ещё не видите противника, но уже охвачены неизбывным чувством безысходности. Как можно победить такое существо?! Да это просто немыслимо! Вы трясёте головой, отгоняя дурные мысли. Уж не для того вы затачивали в горло проклятые дыхательные сферы и опускались на дно океана, чтобы потерпеть неудачу! Нужно собраться! Идти вперёд! Уничтожить эту тварь!

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ⚡» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



В последней зале вы наконец встречаете своего кошмарного врага: гигантский глаз на стебле и с открытой зубастой пастью вместо зрачка. Тут же вы снова ощущаете его гнетущее влияние. Все усилия кажутся вам бесполезными. Уж лучше отдаваться в его тёплые влекущие объятия, чем продолжать бессмысленное сопротивление...

Но вы встряхиваетесь и, пробуждая в себе целительную злость, берёте себя в руки. Раздосадованная тварь нервно шевелит щупальцами. Комната сотрясается всё сильнее, и коридор за вашими спинами начинает рушиться. Гибельный зов вам удалось побороть, но главный бой впереди!

Особые правила

В конце каждого раунда все персонажи и их призванные создания, всё ещё находящиеся на фрагменте поля J1a, получают по 3+УС урона. Невидящее око никаким образом нельзя заставить передвинуться или поменяться местами.

Особая способность босса 2

Перед атакой Невидящее око призывает 1 обычный невыносимый ужас (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный невыносимый ужас (если участвуют 4 персонажа).

Заключение

Когда гигантский глаз перестаёт подавать признаки жизни, все его прихвостни увядают вместе с ним и комната, к вашему облегчению, перестаёт дрожать. Вы не можете вернуться по своим следам, но зато теперь, когда всепроникающий страх отступил, находите в себе силы исследовать строение дальше. (5)

После долгих блужданий вы выбираетесь из впадины, поднимаетесь к лодке и возвращаетесь в Мрачную гавань, отчаянно надеясь, что на вас никогда больше не свалится подобная гнусная напасть!

Новая локация

Пустота (5) (A-15)

Общее достижение

Конец упадка



Фрагменты

J1a
M1a



Скрытень Невыносимый ужас Жнец-заразитель Невидящее око (босс) Вода (x9) Жетон сокровища (x2)

№ 48 д-1 Тенистая чаща

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Помощь Красношипа»

Задача: убить Тёмного всадника

Вступление

Красношип ведёт вас в дебри Кинжалевого леса. Заросли становятся всё гуще, а на извилистых тропах среди густой листвы и вовсё можно потеряться. Все эти колючки, ветки и шипы удручающе похожи друг на друга, и в глазах всё буквально сливается. Порой кажется, что дальше пути нет, но орхид всё же находит тропку.

А потом всё вокруг застилает серый туман, и вы выходите на навевающую уныние мёртвую поляну.

— Когда-то здесь было сердце леса... — шепчет Красношип. — Сюда никак нельзя было добраться обычным способом. Здесь было невероятно красиво и совершенно безопасно... А затем пришёл он. Ныне не осталось ничего, кроме ужасов и кошмаров.

Орхид смотрит на чёрную землю.

— Это место по-настоящему пугает меня. Какие бы существа ни скрывались в тенях, я не могу помочь вам в бою с ними, но, если вы уцелеете, укажу вам обратный путь.

Красношип исчезает в тумане, и тут вы краем глаза замечаете другие силуэты. А затем слышите стук копыт, громом прокатывающийся меж деревьев. Звук постепенно приближается, и вот уже земля под ногами вздрогивает в такт.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «СМЯТЕНИЕ ?».

В начале сценария фигурка Тёмного всадника не ставится на поле. Когда Тёмный всадник на поле, его фигурка вновь убирается сразу после того, как он проводит свою ближнюю атаку.

Если в начале хода Тёмного всадника его нет на поле, поставьте его фигурку на одну из отмеченных клеток (или на ближайшую к ней незанятую клетку), после чего он выполняет все свои действия. Ставьте его на клетки в следующем порядке (начиная с **а**): **а**, **б**, **в**, **г**, **д**, **е**, затем снова на **а** и т. д.

Особая способность босса 2

После своего движения и перед атакой Тёмный всадник призывает 1 обычного лесного беса (если участвуют 2 персонажа) или 2 обычных лесных бесов (если участвуют 3 или 4 персонажа).

Когда вы наносите последний удар, безголовый призрак издаёт тоскликий стон и обращается в чёрную дымку, сощающуюся сквозь трещины в броне. Огромный боевой конь продолжает вышагивать вперёд, высоко выбрасывая ноги, но с каждым мгновением стареет у вас на глазах: седые пряди испещряют косматую гриву, мышцы быстро слабеют, конечности усыхают. Не успевает он дойти даже до края поляны, как хрупкие кости начинают рассыпаться, и конь падает замертво вместе с грудой ржавых доспехов. За несколько секунд всадник вместе с конём обращаются в прах.

В рассеивающемся тумане появляется Красношип.

— Я уже чувствую, как светлеет лес. Легко надежду, что однажды, хотя это явно будет нескоро, сердце леса вернёт себе былую красоту и мощь. **51** Спасибо вам, — орхид улыбается, — идемте, я выведу вас.

Новая локация

Пустота **51** (A-15)

Общее достижение

Конец упадка

Заключение

Когда вы наносите последний удар, безголовый призрак вскрикивает и превращается в чёрную дымку, рассеивающуюся сквозь трещины в броне.

Фрагменты

Л1б
Л3а



- | | | | |
|--|-----------------------|--|----------------------|
| | Лесной бес | | Жетон сокровища (x1) |
| | Земляной демон | | Куст (x3) |
| | Жнец-заразитель | | Дерево (x2) |
| | Тёмный всадник (босс) | | Бревно (x2) |

№ 49 0-7 Лагерь повстанцев

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Городское правление: демоны»
Задача: убить Осадное орудие

Вступление

Руководствуясь полуబессвязными указаниями мертвеца, вы с лёгкостью находите лагерь повстанцев. Вот болван несчастный! Думал, вы с готовностью, по первому свисту, присоединитесь к бунтовщикам, чтобы вместе воевать с демонами. Держи карман шире! Нет уж, вы пришли убивать и разрушать!

Без тени сомнений и колебаний вы громите лагерь на окраине Сторожевых гор, поджигаете палатки и вырезаете всех, кто посмел встать у вас на пути. Последний батальон стражи в нерешительности замирает перед вами. Чуть погодя люди разворачиваются и бегут прочь.

— Готовьте осадное орудие! — орёт один из них, взбегая на холм.

Вы бросаетесь в погоню. Намечается что-то и впрямь интересное...



Прорвавшись сквозь первую волну солдат, вы добираетесь до поляны. Остальные стражники уже собрались вокруг большой механической пушки.

— Эта красотка расколошматит стены Мрачной гавани, и тогда мы отобьём город! — с угрюмой решимостью сообщает один из стражников, пристально глядя на вас. — А уж с отбросами вроде вас она быстро управится!

Орудие жужжит и вибрирует, дуло ствола раскаляется докрасна.

— Готово! — кричит один из канониров. — Прочь с дороги!

Особые правила

Древняя пушка не совершает ходы, а при выборе цели атаки призванными созданиями её инициатива считается равной 99. Количество её ОЗ равно СОЗ×2, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощной древней пушки. Это Осадное орудие. Его нельзя никаким образом заставить передвинуться или поменяться местами.

Каждый раунд, вместо применения своей обычной способности, городской лучник, находящийся ближе всего к древней пушке (а в случае ничьей — тот, кто совершает ход раньше), выполняет действие «Движение № 3» в направлении клетки, соседней с древней пушкой и не отмеченной буквой №. Если после этого лучник оказывается на соседней

с пушкой клетке, он стреляет из неё и наносит равный показателю атаки мощной древней пушки урон всем персонажам и их призванным созданиям на клетках № и на любых клетках, расположенных выше этих клеток (включая весь фрагмент поля №1a). Если в конце раунда на поле нет городских лучников, на клетке № появляется 1 обычный городской лучник.

Заключение

Обломки орудия валяются у ваших ног. Вместе с ним пришёл конец и последним надеждам мятеежников отбить город. Чудом выжившие стражники разбегаются, а вы триумфально возвращаетесь в захваченную демонами Мрачную гавань.

— Вы раздавили этих жалких выскочек? — Вы стоите перед одним из приспешников Архидемона. — Отлично. Вы показали свою полезность, и мой повелитель щедро наградит вас за службу.

Общее достижение

Уничтожение порядка

Награда

Все получают
по 50 золотых
-3 к репутации

- Гигантская гадюка
- Городской лучник
- Городской страж
- Древняя пушка
- Жетон сокровища (×1)
- Колючки (×4)
- Пень (×3)

Фрагменты

Gla
Lib
L3a



№ 50 В-17 Призрачная крепость

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Городское правление: демоны» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Уничтожение порядка»

Задача: добыть все жетоны сокровищ

Вступление

Руководствуясь полубессвязными указаниями мертвца, вы идёте к подножью Сторожевых гор. Но не убивать и уничтожать — нет, вы искренне хотите помочь! И это, по всей видимости, написано у вас на лицах, поскольку повстанцы, сперва отнёсшиеся к вам с опаской, вскоре успокаиваются и даже проявляют дружелюбие.

— Говоря по чести, — признаётся их предводитель, — мы тут отчаянно нуждаемся в помощи! Всё, что у нас было, мы вбухали в создание орудия, способного пробить стену Мрачной гавани. Теперь оно готово, но у нас нет ни сил, ни оружия, чтобы изгнать демонов из своего дома!

Предводитель разворачивает на столе карту города.

— Зато нашим секретным оружием можете стать вы. Сумеете захватить оружейную Призрачной крепости, пока мы прорываемся через северную стену? Тогда мы сможем воссоединиться внутри и организовать оборону. А уж с хорошим оружием, да ещё и с вашей боевой мощью... Словом, демонам крышка! Горожане, поверьте, тоже оккупации не рады и поднимутся на борьбу все как один, едва поймут, что мы берём верх. Идёт?

Три дня спустя, как только повстанцы выкатывают своё орудие на позиции, вы пробираетесь в Призрачную крепость и готовитесь захватить оружейную. Напаст с двух сторон — определённо лучший способ быстро добираться до тайников с оружием!

Услышав далёкий выстрел из пушки, вы переходите к активным действиям.

Особые правила

Не большие половины персонажей (с округлением вверх) могут начать сценарий в одной и той же комнате.

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете их добывать по обычным правилам добычи в конце хода.

Фрагменты

B2b
B3b
N1b
Cla
C2b
llb

Ночной демон
Солнечный демон
Земляной демон
Воздушный демон

Жетон сокровища (x4)
Повреждающая ловушка с эффектом «РАЗОРУЖЕНИЕ» (x4)
Каменная колонна (x6)

№ 50. Призрачная крепость

Заключение

Вы захватываете последние запасы оружейной, как раз когда повстанцы потоком вливаются через брешь в стене. Освобождение остальной части крепости — уже, к счастью, вопрос времени...

Итак, вы заняли сильные позиции в городе и заручились поддержкой его жителей. Ныне преимущество на вашей стороне. Но битва, и без того тяжёлая, затягивается. Из измерения стихий по-прежнему прут свежие подкрепления. Однако борьба с общим врагом лишь сильнее сплачивает жителей Мрачной Гавани и укрепляет их боевую ярость. И теперь, когда вы больше не на стороне демонов, те сдаются и, поджав хвост, бегут обратно в родное измерение...

Следующие несколько недель проходят на редкость хлопотно: горожане восстанавливают стены и всё, что было разрушено в боях. На вас всё ещё глядят с подозрительным прищуром, складывая пальцы в знак, отгоняющий беду. Да, нужно время, чтобы после вашего предательства вновь завоевать доверие людей!

Но Мрачная гавань словно вернулась в прошлое. Здесь полно жизнерадостных людей, а в порту бурлит жизнь и кипит торговля. Правда, едва ли город когда-нибудь станет прежним... Но, по крайней мере, вы вновь чувствуете, что вы дома!

Общее достижение

Городское правление: военные

Награда

+3 к репутации
-2 к процветанию

№ 51 а-15 Пустота

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Конец упадка» 3 раза

Задача: убить Мрака

Вступление

— Отлично, вы вернулись. — Вьюга с мрачным выражением лица встречает вас у входа в «Кривую кость». — Нам надо поговорить.

Вы никогда не видели её особенно уж весёлой в общении с вами, но сегодня у неё настроение совершенно иное — Вьюга серьёзна и хмюра, как туча.

— С тех пор как вы стали путешествовать по окрестностям, выискивая причины упадка, я начала ощущать чьё-то незримое присутствие... Я не чувствовала подобного много лет.

Вьюга устремляет взгляд вдаль.

— Бедный Бастиан. Он всегда хотел как лучше, но...

Голос Вьюги смолкает, как только земля под вашими ногами начинает дрожать. Хоть это и не похоже на землетрясение, вас охватывает тревога...

— Это был самый сильный. Они происходят всё чаще и чаще, и я опасаюсь худшего.

Вьюга берёт щепотку зелёной травы и подбрасывает её в воздух, сделав замысловатый колдовской жест. Травинки падают, увидя задолго до того, как коснуться пола, и складываются в очень странный узор.

— Он в городе, — говорит она холодно. — Где-то в сердце Пустоты. Мы напрасно надеялись...

Подземный толчок в очередной раз перебивает Вьюгу, но в этот раз он гораздо сильнее, и за ним следует ещё один и ёшё... Эстерка выводит вас наружу, и вам в глаза бросается чёрный столп дыма, поднимающийся на северо-востоке.

— У нас нет времени! — Она вручает вам крохотный мешочек, заполненный, судя по всему, песком и мелкими камешками. — Это должно защитить вас от самого страшного воздействия Пустоты. Вы должны найти и остановить его, пока он не превратил этот мир в пепелище.

Вьюга смолкает, решительно указывая вам в направлении дыма. Когда вы приближаетесь к чёрному столпу, становится ясно, что это не дым, а вихрь чёрного песка, простирающийся высоко в небо. Дрожь земли

нарастает, и вы ещё быстрей устремляетесь к вихрю. Лишь достигнув границы Пустоты, вы останавливаетесь и оглядываетесь на других жителей Мрачной гавани, уставившихся на ужасное чёрное облако. В их глазах читается панический ужас. Никто не сможет этого остановить. Никто, кроме вас.

Сжимая мешочек, который вручила вам Вьюга, вы ступаете на чёрный песок. В тот же миг вы ощущаете, как резкая боль пронзает ваши тела, словно челюсти с острыми зубами сомкнулись у вас внутри, терзая плоть. Однако воздействие мешочка притупляет боль, и вы движетесь дальше по направлению к центру Пустоты, пока не заходите в вихрь.

Внутри воронки вместо сметённого бурей песка под ногами оказывается гладкий каменный пол, в центре которого вы видите ведущую вниз лестницу. Вы спускаетесь по ступеням...

И вот вы уже стоите в большой каменной зале, стены которой исписаны диковинными руническими символами. В этих чертогах царит смертный холод, да и тупая боль Пустоты продолжает терзать тело.

№ 51. Пустота

— Храбрецов, что решились войти сюда, я первыми разорву на части. — Вы залипаете от звука поразительного голоса, что эхом проносится по комнате. — Остальных же я выслежу, как добычу, и пожру, но думаю, это будет уже не так интересно.

Когда ваши глаза немного привыкают к тусклому освещению, вы видите тёмный силуэт в центре комнаты. Вскоре вам удаётся рассмотреть эстера с двумя длинными тонкими клинками.

— Много лет я ждал, когда настанет пора жатвы, — говорит он со злой ухмылкой. — В какой-то момент я убедил себя, что мне куда больше нравится наблюдать, как вы медленно сами себя уничтожаете. Но когда вмешались мои собратья и мои стражи погибли, пришлось вернуться к изначальному замыслу. — Его зловещая ухмылка не сходит с лица. — Меня вполне устраивает такой исход событий. Даже терпение бессмертного не безгранично.

Эстер взмахивает своими сверкающими клинками в завораживающем танце.

— Итак, кто из вас, жертвенных агнцев, тут самый смелый? Кого Мрак поглотит первым?

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа. Каждый персонаж или призванное создание персонажа получает 2 урона в конце каждого своего хода.

Препятствия «Провал в бездну» не могут быть уничтожены.

Особая способность босса 2

Перед своей атакой Мрак передвигается на одну из отмеченных клеток в следующем порядке (начиная с **a**): **a**, **b**, **v** затем снова на **a** и т. д. Это движение обладает свойством «Прыжок».

Заключение

С резким лязгом два клинка падают на каменный пол. Эстер едва держится на ногах, его израненное лицо выглядит потрясённым.

— Да как вы посмели? — бормочет он. Голос, что когда-то казался шёлковым и чарующим, звучит тяжело и мрачно. — Я ждал тысячи лет, а вы пытаетесь отобрать плоды моих трудов?

Лицо эстера сковывает маска смерти, но он всё ещё стоит на ногах, словно его удерживают невидимые нити.

— Вы можете уничтожить мой сосуд и изгнать меня из этого мира, но этого будет недостаточно. Я вечен. Я вернусь. И снова буду пирорвать в этом мире!

С этими словами эстер рушится на пол и исчезает.

Тупая боль проходит, и вы поднимаетесь по лестнице к светлому и ясному небу. Толчки прекратились, и вихрь чёрного песка исчез. Все собравшиеся вокруг Пустоты вздыхают с облегчением, видя, как вы поднимаетесь на свет, спеша сообщить, что беда, обрушившаяся на город, миновала. Охваченные радостью, они чествуют вас.

Вы возвращаетесь к Вьюге, и она сердечно благодарит вас, но отказывается обсуждать случившееся.

— Я и так в панике нарушила свою клятву, рассказав о своём поступке. Опасность позади. Прошу вас, не станем больше упоминать об этом.

Общее достижение

Конец эпохи Мрака

Награда

+5 к репутации
+5 к процветанию

Добавьте в колоду «Город» карту события 81

Добавьте в колоду «Дорога» карту события 69



Фрагменты

M1a
D1a
D2a



№ 52 Г-Ч Жуткий погреб

Связи: Мрачная гавань

Требования: личное задание «Последователь Зорна»

Задача: все персонажи должны добыть по одному жетону сокровища

Разработчик:
Марсель Квертчека

Вступление

Обследовав куда больше склепов, чем вам бы того хотелось, вы наконец находите в древнем саркофаге подсказку, где искать прах Зорна, — фолиант с незнакомыми иероглифами, от которых исходит зловещее зелёное свечение.

Потратив некоторое время на их изучение, вы обнаруживаете в тексте неприметный отрывок с указаниями, приводящими вас к старой хижине на Тонущем рынке. Од-

нако, прибыв туда, вы не замечаете ничего необычного. Внимательно пролистав фолиант ещё раз, вы находите фрагмент, где упоминается вход через арку. Вот только в этой хижине нет никаких арок...

И тут кое-что всё же бросается вам в глаза: несколько длинных плоских камней, выложенных в грязи перед домом в форме большого круга. Вы бы не обратили на них внимания, если бы один из камней не скручивался сверху, словно вершина арки. Осмотревшись вокруг, вы замечаете небольшой переключатель и, поддавшись любопытству, нажимаете на него.



Фрагменты

M1a
K1a
K2b
J1a
J2a



Большие валуны (×3)



Огромные валуны (×2)

-  Шипящий дрейк
-  Слизь
-  Вермлинг-разведчик
-  Оживший труп
-  Вермлинг-шаман
-  Жетон сокровища (×4)
-  Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ ◊» (×4)
-  Валун (×6)

№ 52. Жуткий погреб

Камни уходят под землю, каждый последующий глубже предыдущего, образуя винтовую лестницу, ведущую к арочно-му проходу. Вы спускаетесь по ступеням и заходите в круглый погреб, в котором не видно ни одного выхода. Здесь темно и сыро, древние стены словно мрачно взирают на вас. Холодное эхо разносит звуки вашего дыхания и шагов. Пока вы осматриваетесь в поисках новых подсказок, вдруг раздаётся внезапный скрежет камней. Обернувшись, вы с ужасом наблюдаете, как лестница начинает медленно втягиваться обратно.

В панике вы бросаетесь тщательнее обыскивать помещение. Наткнувшись на странный переключатель, покрытый иероглифами, вы в отчаянии нажимаете на него. Земля тут же начинает дрожать, и с потолка, поднимая тучи пыли, рушится несколько крупных камней.

Когда пыль оседает и мрак немного рассеивается, вы оказываетесь в одиночестве. Вдруг каменные стены раздвигаются, и перед вами появляются двери, а в них — толпа врагов, которые явно не рады вас видеть. Но, по крайней мере, иероглифы на переключателе такие же, как и в книге. Вы оказались именно там, где нужно.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 2 карты «ПРОКЛЯТИЕ ♦» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Препятствия в центральной комнате нельзя уничтожить или каким-либо образом передвинуть. Также они перекрывают линию видимости для дальних способностей. Персонажи могут начинать сценарий только в тех частях центральной комнаты, в которых есть монстры.

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча» или по особому правилу сценария: любой персонаж на клетке, соседней с жетоном сокровища, может отказаться от применения своей нижней способности (вместо этого он сбрасывает 1 карту), чтобы добыть жетон сокровища. Вы не можете добывать жетоны сокровищ по обычным правилам добычи в конце хода. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добыл жетон сокровища, вы проигрываете сценарий.

Заключение

В сундуках вы находите останки отвратительного посоха с копошающимися в нём личинками и навершием из истлевшего черепа с ухмыляющимся оскалом. Когда последний фрагмент оказывается у вас в руках, за сундуками открываются ещё одни потайные двери. Решив, что иного выбора всё равно нет, вы шагаете вперёд. Через какое-то время блужданий по коридорам вы оказываетесь на перекрёстке пяти путей, где встречаетесь с остальными членами отряда. Следуя одним из путей, вы наконец выходите на поверхность.

Вы возвращаетесь в гостиницу и складываете вместе обломки посоха. Невзирая на его ужасный вид, вы тщательно рассматриваете его, но так и не понимаете, для чего он нужен. Однако ваше внимание привлекает надпись, вырезанная по всей длине древка. Расшифровав её с помощью книги, вы узнаёте, что это указания, как попасть в тайную комнату в одном из склепов, который кажется вам знакомым. Теперь вы знаете, куда идти дальше. (53)

Новая локация

Подвал склепа (53) (E-11)

Связи: нет

Разработчик:

Марсель Квертчека

№ 53 E-11 Подвал склепа

Требования: личное задание «Последователь Зорна»

Задача: выжить в течение 10 раундов

Вступление

Вы возвращаетесь в Склеп проклятых и приближаетесь кциальному входу в подвал. Вы открываете его с помощью книги и тут же чувствуете омерзительную, жуткую вонь, переворачивающую кишку. Из глубин поднимаются мертвенно-зелёные испарения. Вы прикрываете лица тканью и, преодолевая разъедающее ноздри зловоние, начинаете спускаться.

По лестнице вы попадаете в круглое помещение, в центре которого установлен причудливый кузнецкий горн. Парящий над ним призрак медленно поворачивается, заслушав ваши шаги.

— Подмастерье Зорна! Вижу, вы принесли его посох, чтобы вернуть ему прежнюю силу. Я смотритель этого места, и мне поручено перековать могущественное орудие Зорна. Немедля бросайте в горн сломанный посох.

Приблизившись, вы краем глаза замечаете крадущиеся в тенях фигуры.

— Многие в этом мире отдали бы всё, чтобы Зорн оставался там, где он сейчас, — говорит призрак. — Вы должны задержать их приспешников, пока я работаю. Будьте начеку и скорее отбивайтесь, пока их не стало слишком много.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ♦» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Все двери заперты. Они открываются автоматически в определённое время. Двери **①** открываются в начале 2-го раунда, двери **②** открываются в начале 4-го раунда, дверь **③** открывается в начале 6-го раунда, а дверь **④** открывается в начале 8-го раунда. Вы успешно завершаете сценарий, когда заканчивается 10-й раунд.

Заключение

Наконец бесплотный смотритель заканчивает свою работу и поднимает посох Зорна над своей призрачной головой.

Ослепительная вспышка зелёного света кругами расходится по всему помещению, превращая всех оставшихся врагов в пыль.

Призрак подплывает к вам и протягивает посох:

— Возьмите. Доставьте его в Ледяной дворец, что затерян в горах на севере, и вскройте могилу Зорна. — На призрачном лице проступает одобрительная улыбка. — Вы хорошо поработали. Ваше странствие близится к завершению.

Как только вы принимаете посох, призрак начинает медленно таять. Его последние слова доносятся до вас словно из другого измерения:

— Спасибо, что позволили мне исполнить свой долг и освободили от оков этого мира. Наконец-то я могу уйти на покой.

Что ж, вы сделали то, что должны были сделать, и спешно покидаете склеп. Но, по крайней мере, следующее место назначения обещает смену декораций: наконец-то вы увидите что-то, кроме гнили и ядовитых тварей. (54)

№ 53. Подвал склепа

Стоит вам добраться до выхода, как ваши лёгкие наполняются свежим воздухом — наконец вы снова можете дышать полной грудью. Вы отправляйтесь обратно в Мрачную гавань, на ходу перелистывая фолиант в поисках упоминаний Ледяного дворца. В какой-то момент в вас закрадывается леденящее ощущение, что кто-то неотрывно наблюдает за вами. Вы оглядываетесь — никого. Стремясь как можно быстрее добраться до дома, вы ускоряете шаг.

Это ощущение незримого наблюдателя не покидает вас всю дорогу.

Новая локация

Ледяной дворец №4 (Г-8)

Награда

Последователь Зорна получает «Посох Зорна» (предмет 114).
Он не может продать этот предмет.

Фрагменты

M1a
J1a
J2a
D1a
D2a



Слизь



Оживший труп



Оживший дух



Ожившие кости



Гигантская гадюка



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектами
«ПАРАЛИЧ» и «ОТРАВЛЕНИЕ» (×6)



Валун (×2)



Алтарь (×1)



Каменная колонна (×6)

№ 54 Г-8 Ледяной дворец

Связи: нет

Требования: личное задание «Последователь Зорна», предмет «Посох Зорна» находится в снаряжении

Задача: поместить полностью заряженный «Посох Зорна» на алтарь **a**

Разработчик:
Марсель Квертчека

Вступление

Скитаясь по Медным хребтам, вы жалеете, что не прихватили тёплые вещи. Чем выше вы поднимаетесь, тем сильнее портится погода. Завывающий холодный ветер бросает в лицо струи дождя и крупинки града. До места назначения вы добираетесь совершенно продрогшими. Тем не менее все мучения того стоили. Перед вами открывается поразительное зрелище: здание, словно выточенное из огромного сияющего кристалла и увитое ледяной филигранью, возвышается на вершине бриллиантом в короне гор.

Вы ступаете внутрь. Даже самые смелые фантазии меркнут по сравнению с великолепной архитектурой этого места. Естественные глубокие расселины, прозрачно-голубые замёрзшие озёра и сверкающие наростами кристаллов сталагмиты по соседству с величественными столпами, возведёнными савасами, искусной настенной резьбой и вздымающимися до неба ледяными сводами.

От красоты захватывает дух, но что-то гнилое сразу чудится в этом месте. По полу и стенам стелется зеленоватый туман, а на посохе Зорна вы то и дело замечаете тусклые вспышки энергии. Пульсация усиливается, когда вы заходите в длинный коридор и замечаете, как от ледяной глыбы отделяются несколько крупных зверей. Из-под тусклого меха проступают кости и склизкая гнилая плоть. Почерневшие когти со скрежетом царапают лёд. Что-то с этими медведями не так...

Особые правила

Все пещерные медведи добавляют эффект «ОТРАВЛЕНИЕ » ко всем своим атакам.



У дальней стены главного зала воздвигнут большой алтарь. Похоже, что всё это множество существ собрались здесь, чтобы охранять его. Среди них вы замечаете отряд жнецов-воинов. Чем ближе вы к ним подходите, тем сильнее пульсирует посох. Кажется, он жаждет получить их... Возможно, поглощая энергию жнецов, он забирает их силу себе.



Пещерный
медведь



Оживший
дух



Морозный
демон

Особые правила

Только персонаж с посохом Зорна в снаряжении может наносить урон жнецам-заразителям. За каждую единицу урона, нанесённого жнецам-заразителям, положите жетон урона на карту посоха Зорна (помимо урона, который вы кладёте на конверт монстра). Посох Зорна полностью зарядится, когда на его карте будет $2 \times \text{КП} \times (\text{УС} + 1)$ жетонов.

Вы успешно завершаете сценарий, когда последователь Зорна, полностью зарядив посох, заканчивает свой ход на клетке, соседней с алтарём **a**. Если последователь Зорна становится изнурённым, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Вы кладёте посох на алтарь, и его сила с вихрем зеленоватого света втягивается в камень. Вихрь становится всё больше и в конце концов поглощает всех оставшихся врагов.

Внезапно во дворце раздаётся громогласный голос, от которого содрогаются стены:

— Вы вернули мне силу, но этого недостаточно. Я заберу это тело в качестве своего сосуда!

Вы не успеваете даже глазом моргнуть, как вихрь собирается в сферу, которая стрелой вонзается в грудь последователя Зорна. Он падает замертво.

Вы бросаетесь к нему и видите, как из-под его кожи выплетают полчища жутких насекомых и собираются в единый образ. Вы в ужасе отступаете. Существо, сотканное из мириад жуков и мошек, поднимается и провозглашает:

— Я переродился! Чума вновь идёт по земле!

Фрагменты

G2a

Nla

Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ » ($\times 6$)

Ловушка с эффектами «ПАРАЛИЧ » и «РАЗОРУЖЕНИЕ » ($\times 6$)



Жетон
сокровища ($\times 1$)

Награда

Личное задание «Последователь Зорна» выполнено

Последователь Зорна немедленно отправляется на покой

Добавьте в колоды «Город» и «Дорога» по карте события 59 вместо обычных действий при уходе класса на покой

Откройте коробочки



Сталагмиты
($\times 5$)



Каменная
колонна
($\times 4$)



Алтарь
($\times 1$)



№ 55 ж-с Туманные заросли

Связи: 56. Разбойничья пушка

Требования: личное задание «Возвращение леса»

Задача: добыть жетон сокровища в третьей комнате

Вступление

Во время вашей последней вылазки в Кинжалный лес вам наконец повезло. На ветке дерева вы заметили обрывок фиолетовой ткани, который узнали бы где угодно. Казалось бы, мелочь, но вам этого было достаточно.

Напав на след, вы идёте по нему, пока тягучий густой туман не окутывает вас со всех сторон, залепляя глаза. След потерян, но вы решаете вернуться позже, когда туман рассеется.

Несколько дней спустя вы снова здесь, но густой туман и на этот раз преграждает вам путь. Всё это время вы думали лишь о том, как отомстить разбойникам, которые уничтожили вашу деревню. Однажды туман вас остановил, но на этот раз вы настроены решительно. Больше ему вам не помешать.

Вы собираетесь с силами и делаете шаг в неизвестность.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

В этом сценарии нет готовой схемы поля. Вместо этого возьмите определённый набор карт подземелий и создайте случайное подземелье (см. подробнее в разделе «Колода случайных подземелий» буклета правил).

Не все карты случайных подземелий используются в этом сценарии. Возьмите только карты комнат «Перекрёсток», «Дорога», «Хижина», «Поляна», «Лагерь» и «Тропа», карты монстров «...вермлинов», «...диких зверей», «...головорезов», «...племени», «...дрейков» и «...гигантских гадюк» и составьте из них соответствующие колоды.

Для определения штрафов используйте стандартную сложность подземелья (малый штраф во второй комнате и большой штраф в третьей комнате).

В третьей комнате замените жетоном сокровища то, что согласно карте должно находиться на клетке 12. Добыть жетон сокровища можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете его добывать по обычным правилам добычи в конце хода.

Заключение

Кажется, что туман вытягивает из вас все силы, пока вы, превозмогая боль, шаг за шагом пробираетесь сквозь него. Как раз в тот момент, когда вы начинаете думать, что уже не в состоянии двигаться дальше, вам на глаза попадается тайник с припасами, отмеченный фиолетовой эмблемой преследуемых вами разбойников.

Вы быстро вскрываете тайник и находите там подробную карту местности с указаниями, как добраться до лагеря. Вы хватаете карту и скрываетесь между деревьев, подальше от этого проклятого тумана.

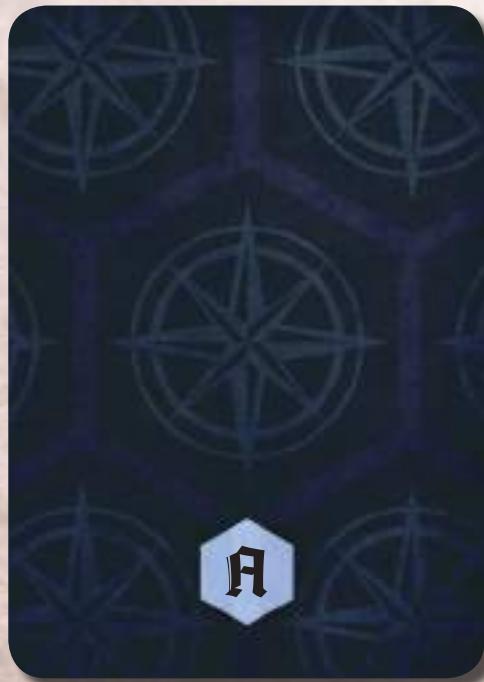
Эта карта вселяет надежду, что ваши поиски наконец подходят к концу. **56**

Новая локация

Разбойничья пушка **56** (Ж-4)

Награда

Суммарно 10 золотых



№ 56 ж-ч Разбойничья пуща

Связи: 55. Туманные заросли

Требования: личное задание «Возвращение леса»

Задача: убить всех врагов и защитить хотя бы одного пленного орхида

Разработчик:
Марсель Квертчека

Вступление

Теперь вы точно знаете, как добраться до лагеря. Вы следуете ориентирам и с лёгкостью пробираетесь через лес. Ступив на дикую тропу, вы натыкаетесь на отряд разбойниц с гончими.

— Глядите-ка, свежее мясо, — ехидно говорит одна из них, спуская собак с привязи. — Ошиблись дорбогой? Не расстраивайтесь: это была ваша последняя ошибка.

Невдалеке раздаются крики. Вы оставляете без внимания угрозы разбойницы — сейчас у вас нет времени на этот сброд.



1

Вы добираетесь до основного лагеря разбойников, расположенного на просторной зелёной поляне. За спинами противников сбились в кучу пленные орхиды в рваных одеждах — очередные жертвы этих чудовищ.

Пленные орхиды замечают вас. Воспользовавшись ситуацией, они освобождаются от пут и нападают на одного из отважившихся захватчиков. Вы улыбаетесь: сегодня ваша семья будет отомщена.

В этой суете разбойники переводят взгляды с вас на убегающих пленников. Один из охранников выхватывает меч и бросается в атаку:

— Убейте всех! Никто не должен сбежать!

Особые правила

Пленных орхидов **a** представляют жетоны с номерами, а количество ОЗ каждого из них равно $4 + (2 \times \text{УС})$. Они считаются союзниками для вас и врагами для всех типов монстров. Каждый раунд они совершают свой ход с инициативой 50, применяя способность «Движение **3**, атака **3**» (используйте для них любую колоду модификаторов атаки на ваш выбор). Если все 3 пленных орхида погибают, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Когда последний из разбойников испускает дух, можно праздновать победу. Один из пленников подходит к вашему отряду и опускается на колени.

— Мы благодарим вас за спасение, — негромко произносит он. — Знайте, что моё племя всегда будет вашим союзником.

Затем он собирает своих собратьев и выводит через леса домой. Вы же принимаетесь исследовать поле боя. Уничтожив шайку разбойников, вы чувствуете облегчение — наконец-то вы сполна отомстили за вашу деревню. Найденных трофеев оказывается достаточно для того, чтобы начать новую жизнь. Пора сделать первый шаг в спокойное и безмятежное будущее.

Награда

Личное задание «Возвращение леса» выполнено

Откройте коробочки

Все получают по 10 золотых

+2 к репутации

Фрагменты

L3a

C2a

A4a

M1b



Гончая
Разбойник-лучница



Когтистый
дрейк



Разбойник-
страж



Жетон
сокровища (x1)



Куст (x6)



Бревно (x3)



№ 57 Г-14 Расследование

Связи: Мрачная гавань

Требования: личное задание «Месть»

Задача: убить Оборотня

Разработчик:
Марсель Квертчека

Вступление

Расспросы о смерти вашего друга давались нелегко, но, стиснув зубы, вы продолжали расследование. Размотав клубок улик, вы вышли на одного нечистого на руку лейтенанта, расквартированного в западных казармах. Говорят, что он закрывает глаза на некоторые

преступления на Тонущем рынке и что именно он был на дежурстве той ночью, когда вашего друга убили. Что ж, настало время выбивать двери и получать ответы, чего бы это ни стоило.

1



Фрагменты

F1b
C1a
I1b
A1a
C2b

Похоже, вы помешали надсмотрщику кормить своих собак. Он не особо рад вашему вторжению.

— Пожалуй, моим питомцам не помешает немного свежего мяса, — ухмыляется он, спуская собак с цепи.

2

Вы находите главную казарму. Едва дверь открывается, как вас сразу же охватывает дурное предчувствие. Вы узнаёте стоящего в углу лейтенанта, раздающего приказы.

— Тревога! Нарушители! Не дайте им уйти! Убейте их!

Вы на верном пути. Совершите над ним правосудие, а затем обыщите труп на предмет улик.

Особые правила

Когда умрёт мощный городской страж, находящийся на соседней со столом клетке в этой комнате, на его клетке появляется мощный жнец-заразитель, уровень которого на 1 выше уровня сценария, но не больше 7. Это Оборотень.

3

— Незаконное вторжение! Стоять! Что вы делаете в продовольственном хранилище городской стражи? — Вы оборачиваетесь и видите двух стражников, заходящих следом за вами в комнату.

Вы здесь не для того, чтобы убивать стражу, но у вас нет времени объяснять. Придётся разобраться с ними по-быстрому.

Особые правила

На клетке ④ появляются 2 обычных городских стража (если участвуют 2 персонажа), 1 обычный и 1 мощный городской страж (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных городских стража (если участвуют 4 персонажа).

Заключение

Обыскивая останки Оборотня, вы находите у него расписание ялок в удалённой хижине за чертой города. Помимо этого, вы обнаруживаете записи о сборе трупов. Вам не терпится сорвать эту встречу и отомстить. ⑤ Тем временем разоблачение шпиона не прошло незамеченным: остальные стражники благодарят вас за проделанную работу.

Новая локация

Кровавая хижина ⑥ (Д-15)

Награда

+1 к репутации



№ 58 д-15 Кровавая хижина

Связи: Мрачная гавань

Требования: личное задание «Месть»

Задача: убить Пожинателя

Разработчик:
Марсель Квертешка

Вступление

Вы окружаете крохотную лачугу в районе Крюкоморья и готовитесь к бою. Но похоже, что застать врасплох её хозяина вам не удалось. Высокие земляные элементали и патруль жнецов в сопровождении уродливых чёрных бесов охраняют оба входа. Вы бросаетесь в бой, надеясь избавиться от охранников, прежде чем они успеют поднять тревогу.

Особые правила

Не больше половины персонажей (с округлением вверх) могут начать сценарий в одной и той же комнате.

Особые правила

Толькоперсонажесличнымзаданием«Месть» может добить жетон сокровища. Этим действием он получает оккультный кинжал. У этого артефакта нет своей карты предмета — вы сможете использовать его только в этом сценарии.

чает свойство «Щит 1» и лечит КП-1 ОЗ в конце каждого раунда. Каждое действие лечения выполняется отдельно и не зависит от того, находится ли Пожинатель в состоянии «ОГЛУШЕНИЕ ». Персонаж с оккультным кинжалом добавляет эффект «ПРОБОЙ » 4 ко всем своим атакам, нацеленным на Пожинателя.



Вы вламываетесь в дверь и замечаете диковинный постамент, залитый кровью. На нём лежит изогнутый зазубренный кинжал, светящийся красным. Вспомнив раны на теле вашего погибшего друга, вы почти уверяетесь в том, что его убили именно этим оружием. Пора вернуть долгок его владельцу.



Войдя в заднюю комнату, вы натыкаетесь на груды гниющих костей с вырезанными на них оккультными символами. В центре, на троне из черепов, восседает зловещий хозяин лачуги. Некромант поднимается, собирая энергию из окружающих его груд костей.

— Я чувствую, что твоё сердце опалено жаждой мщения. Это мне по вкусу!

Заключение

Жажда мести — странная штука. Утолив её, вы ощущаете себя пустой оболочкой. Кинжал падает на пол, а душу заполняет холодная, гнетущая пустота. Дело сделано, и пора двигаться дальше, как бы тяжело ни было.

Награда

Личное задание «Месть»

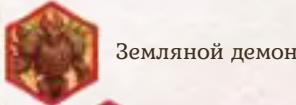
выполнено

Откройте конверт **B**

+2 к репутации

Фрагменты

C2a
D1b
G2b
B1a



Земляной демон



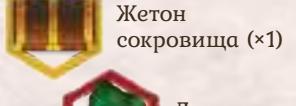
Жнец-заразитель



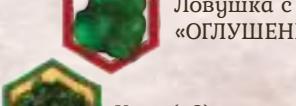
Чёрный бес



Городской страж



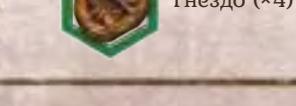
Жетон сокровища (x1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ » (x3)



Куст (x3)



Гнездо (x4)



Стол (x1)



№ 59 Е-1 Забытая роща

Связи: нет

Требования: личное задание «В поисках лекарства»

Задача: убить всех врагов и добыть жетон сокровища

Вступление

Собирать кровь убитых вами лесных бесов — задача не из приятных, но вы должны спасти вашу деревню. Вспоминая, как из глаз старого кузнеца хлынула кровь, вы находите в себе силы продолжать начатое.

Собрав достаточно крови, вы отправляетесь в алхимическое крыло Университета, где одна из местных исследователей обещала помочь вам найти лечебные травы, растущие в дебрях Кинжалового леса.

— Потребуется время, чтобы разделить смесь, — сообщает вам услужливая куатрилка, выливая жидкость в большую мензурку. — Но как только у меня это получится, я смогу создать своего рода компас, который укажет вам ту рощу, которую вы ищете.

Проходит неделя, и наконец исследовательница призывает вас в лабораторию и передаёт небольшое круглое устройство:

— Это должно вам помочь!

Как выяснилось, компас действительно работает. Пробираясь целый день через густой лес, вы оказываетесь в тихой уединённой роще. Во всяком случае, такой вы ожидали её увидеть, но вместо этого вас встречает множество диких злобных зверей, жаждущих вонзить свои клыки и когти в незваных гостей.

лучше его разглядеть, как оказывается, что на нём нет плодов — их собрали совсем недавно.

В полном замешательстве вы осматриваете рощу, пытаясь понять, куда же могли деться плоды. Тогда-то вы и замечаете на всех деревьях вокруг глубокие засечки от топора. Кто-то изуродовал кору деревьев, не намереваясь срубить их.

Кто бы это ни был, он хотел разозлить диких животных, чтобы те растерзали любого, кто придёт в рощу после него. И тут ваш взгляд падает на едва заметные следы ног куатрила. Вот же маленькая прохвостка... **60**

Особые правила

Добыть жетон сокровища можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете его добывать по обычным правилам добычи в конце хода.

Заключение

Преисполненные твёрдой решимости, вы пробиваетесь сквозь стаи диких зверей до нужного вам растения в самом сердце рощи. Но стоит вам наклониться, чтобы

Новая локация

Алхимическая лаборатория **60** (Б-15)



Дерево (x3)



Фрагменты

M1b
D1b
A4a
L3a

№ 60 б-15 Алхимическая лаборатория

Связи: Мрачная гавань

Требования: личное задание «В поисках лекарства»

Задача: добыть все жетоны сокровищ, затем все персонажи должны сбежать через вход

Вступление

Распалённые гневом, вы отправляетесь в Университет, готовясь прикончить двуличную куатрилку и отобрать лекарство, которое вы с таким трудом пытались найти. Но на подходе к лаборатории вы чувствуете запах дыма. Добежав, вы видите, что всё здание объято огнём.



Слизь



Гигантская гадюка



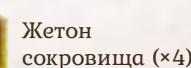
Гончая



Когтистый дрейк



Шипящий дрейк



Жетон сокровища (×4)



Ловушка с эффектами «ПАРАЛИЧ ⚡» и «СМЯТИЕ ?» (×2)



Гнездо (×1)



Книжные полки (×4)

Внимательно всматриваясь в собравшуюся у здания толпу, вы замечаете свою знакомую, в панике выбегающую из дверей. Она смотрит на вас одновременно с удивлением и ужасом.

— Я думала, что хуже быть уже не может, — скрываются она, когда вы хватаете её за воротник. — Да, знаю-знаю, я послала вас на растерзание диким лесным зверям. Конечно же, вы расстроены. Я вас не виню. Но если хотите заполучить лекарство, то у вас мало времени.

Она поднимает руку, указывая на охваченную огнём дверь.

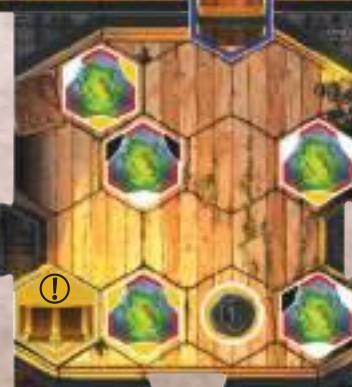
— Я проводила кое-какие эксперименты, скармливая растение своим подопытным, когда один из слизней внезапно взорвался... Теперь вы видите, что получилось. Красиво горит, не правда ли? Если хотите получить растение — оно там, в клетках с подопытными.

Внезапно раздаётся взрыв, сотрясающий всё вокруг, и из дверного проёма вырывается сгусток пламени. Вы без промедления отбрасываете куатрилку и кидаетесь в горящее здание. Все ваши усилия не должны пропасть зря!



Фрагменты

I2b
G2b
B1a
B2a
B3a
B4a



№ 60. Алхимическая лаборатория

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария в начале 7-го и каждого последующего раунда все фигурки получают по 2 урона. Если вы не выполните задачу до конца 12-го раунда, вы проигрываете сценарий.

Добыв все жетоны сокровищ, все персонажи должны вернуться на клетки входа, чтобы успешно завершить сценарий. Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток входа, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток входа. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добыты все жетоны сокровищ, или до того, как добирается до клетки входа, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Вы бежите прочь из здания, уворачиваясь от горящих обломков. Едва успеваете выскочить наружу, как всё здание обрушивается, превращаясь в пылающие руины.

Вы откашливаетесь и, протерев от дыма глаза, снова осматриваете толпу. Вашей знакомой нигде не видно. У вас не было времени её связать, так что она, без сомнений, уже далеко отсюда, вероятнее всего даже за пределами города.

Но это и неважно. Каким бы сложным и изматывающим ни было это путешествие, теперь у вас есть лекарство, необходимое для спасения деревни. Пора покинуть Мрачную гавань и вернуться домой.

Перед отъездом вы всё-таки делитесь лекарством с алхимиками из Университета. Вы надеетесь, что оно поможет и жителям Мрачной гавани.

Награда

Личное задание «В поисках лекарства» выполнено
Откройте конверт **B**
+1 к процветанию

№ 61 0-11 Цепезывающий маяк

Связи: 62. Колодец душ

Требования: личное задание «Грехопадение»

Задача: добыть все жетоны сокровищ

Вступление

Вы как чувствовали, что найдёте что-нибудь в Вечнотопком болоте, — у вас чутьё на такие вещи. Однако вы даже не знали, что именно ищете, пока не увидели далёкий маяк на берегу, словно призывающий вас своим светом.

Вы переглядываетесь друг с другом, а когда через мгновение снова обращаете взор в сторону маяка, его уже нет. Он исчез. Многие списали бы это на усталость, решив, что им это просто привиделось, но вы-то знаете, что это был знак. Вы уверены, что снова найдёте маяк, а вместе с ним и ответы на ваши вопросы.

Совместными усилиями вам удаётся забраться на скалы, и вот вы уже стоите на южном обрыве над Туманным морем. Впереди вы снова видите тот старый маяк, который то появляется, то исчезает. Возможно, он каким-то образом застрял меж двух измерений...

Очевидно, это здание построили те, кто жил здесь до вас. Вы не раздумывая заходите внутрь, зная, что уникальное свойство этого места сыграет важную роль в вашем поиске.

Нужно найти какие-нибудь документальные свидетельства, которые прольют свет на то, что произошло здесь, — дневники, письма, заметки. Должна быть хоть какая-то зацепка.

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете добывать их по обычным правилам добычи в конце хода.

Особые правила

В этом сценарии монстры разделены на две группы. Слизь и гигантские гадюки составляют «группу 1». Огненные и морозные демоны — «группу 2».

Во время всех нечётных раундов, начиная с первого, совершают ходы только монстры группы 1 и только к ним могут применяться любые способности. Во время этих раундов монстры группы 2 не совершают ходы и к ним не применяются никакие способности. Все фигурки могут передвигаться по клеткам, на которых находятся монстры группы 2, но не могут на них заканчивать своё движение.

Во время чётных раундов происходит обратное. Монстры группы 2 совершают ходы по обычным правилам, в то время как монстры группы 1 не совершают ходы и к ним не применяются никакие способности.

Со стопкой старых дневников в руках вы добираетесь до вершины маяка. Осматривая пол, вы замечаете ещё одну книгу в опасной близости от огненного демона. А в центре комнаты ваш взгляд приковывает источник света, медленно врачающийся и пульсирующий необычной энергией. Рассматривая его секунду-другую, вы догадываетесь, что он, по всей видимости, вращается с той же частотой, с какой сам маяк перемещается между измерениями. Может быть, если у вас получится остановить вращение источника света, то вам удастся удержать маяк в вашем мире.



№ 6]. Исчезающий маяк

Заключение

Вы берёте последнюю книгу, а затем подходите к лучу и уничтожаете его. Комнату озаряет яркая вспышка, и всех монстров затягивает в другое измерение. На маяке воцаряется тишина, а его скитания между мирами навсегда прекращаются. Собрав все книги, вы спускаетесь на первый этаж, чтобы их изучить.

По большей части в них нет ничего интересного, но в одной вы находите как раз то, что искали: дневник девушки, которая была на маяке, когда произошли перемены.

Дневник очень старый, его потрёпанные страницы рассыпаются, но вам всё же удается разобрать некоторые записи. Девушку звали Ева, и она в числе многих жителей Восточной гавани бежала из этого города, когда в него вторглась орда демонов.

Она пишет, что жители так и не поняли, откуда именно пришли демоны, зато кошмары, свидетелем которых она являлась, описаны во всех красках. Многих её друзей разорвали на части или сожрали заживо.

Один из главных исследователей академии Восточной гавани собрал всех выживших, которых смог найти, и бежал из города в надежде спрятаться на маяке. Когда стало ясно, что демоны преследуют их и бежать дальше некуда, исследователь отправил всех беженцев в потайной подвал и попытался совершить ритуал перемещения между мирами, чтобы спасти их.

Вы закрываете дневник. Учёный пытается сбежать от демонов, переместив сам маяк в другое измерение, но, очевидно, что-то пошло не так.

Вам остаётся лишь исследовать этот потайной подвал. (62)

Фрагменты

Mia
Ala
Dla
A3b
Cla



Новая локация

Колодец душ (62) (П-11)



Слизь



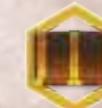
Гигантская гадюка



Морозный демон



Огненный демон



Жетон сокровища (×4)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×2)



Гнездо (×1)
колонна (×5)



Лестница (×4)



(×2)

Требования: личное задание «Грехопадение»
Задача: убить Голодную душу

Вступление

Вы долго обыскиваете комнату и наконец, сдвинув с места огромный опрокинутый шкаф, находите деревянный люк, ведущий во тьму. Когда вы спускаетесь по шаткой лестнице, вас охватывает дурное предчувствие.

Вам не стоит здесь находиться, но любопытство подталкивает вперёд. Вы зажигаете факел и осматриваетесь. Начав обходить комнату, вы слышите слабый шёпот, исходящий из тени. Что-то хрустит под ногами, и, взглянув вниз, вы видите искорёженный череп и изгрызенные кости с отметинами от треугольных острых зубов. Они раскиданы по всему полу, образуя причудливый рисунок.

Внезапно по подвалу проносится пронзительный визг. Здесь полно злых неупокоенных духов. Вы замечаете, как кости начинают бряцать и подниматься.

Какая бы ужасная судьба ни постигла этих несчастных, их души так и не обрели покой. Придётся вам самим упокоить их.

Особые правила

В начале каждого раунда на клетке **(а)** и на клетке **(б)** появляются 1 ожившие кости. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные ожившие кости. Если участвуют 3 персонажа, на клетке **(а)** появляются мощные ожившие кости, а на клетке **(б)** — обычные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные ожившие кости.

Когда вы убьёте 10 оживших костей, прочтайте **①**.

1



Уничтожая всё больше и больше рассыпающихся скелетов, вы видите, как погибшие, слабо мерцая, упłyвают к дальней стене комнаты и вливаются в большую груду костей. Когда уже весь пол усеян раздробленными костями скелетов, светящаяся груда начинает дрожать и шевелиться, словно живая.

— Вам не следовало сюда приходить! Даже после смерти я продолжу лакомиться своими жертвами, но их души стали беззвукоными. Вы пришли побеспокоить нас? Освободить моих узников от призрачных оков? Тогда эти оковы станут вашими!

Из груды костей начинают формироваться очертания фигуры. Это огромное скопление черепов, рёбер, позвонков и других костей превращается в

жуткое шестирукое чудовище.

Особые правила

На клетке **(в)** появляются 1 мощные ожившие кости. Это Голодная душа. Количество её ОЗ равно $(\text{СОЗ} \times \text{КП})/2$ с округлением вверх, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощных оживших костей. Кроме того, Голодная душа добавляет +5 к своему стандартному свойству «Щит **█**» и +2 **↗** ко всем своим атакам.

Ожившие кости продолжают появляться в соответствии с предыдущими особыми правилами. За каждые ожившие кости, находящиеся на поле помимо Голодной души, она вычитает 1 из показателя своего свойства «Щит **█**», но он не может оказаться меньше 0.

Заключение

После очередного удара громадная фигура со страшным треском разваливается на части и яркая вспышка света, озаряющая комнату, превращает оставшихся врагов в мёртвые неподвижные кости.

— Благодарю вас, странники. — В своём сознании вы слышите тихий усталый голос. — Я пытался спасти свой народ, но вместо этого обрёк его на вечные страдания. Вы освободили нас, и мы бесконечно вам благодарны.

Вы возвращаете к голосу, отчаянно пытаясь узнать, что же произошло в Восточной гавани, почему напали демоны и откуда они пришли, и снова слышите этот голос:

— Мы сами навлекли на себя эту напасть. Мы проводили исследования, чтобы начать путешествовать за пределы нашего мира, но в итоге лишь открыли портал в какое-то чудовищное измерение. Из этого ода ринулась толпа демонов, захлестнувших нас, словно волна.

Фрагменты



Ожившие кости



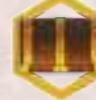
Оживший дух



Повреждающая ловушка (x5)

M1a

B2b



Жетон сокровища (x1)



Груда камней (x6)

Какое-то время вы не слышите голос, но затем он появляется снова:

— Но даже тот безрассудный опыт не заставил меня усвоить урок. Я привёл жителей города сюда и снова воспользовался силами, которые не понимал в полной мере. Мне бесконечно стыдно.

Печальный голос покидает вас. Вызываются к нему, но не слышите ничего, кроме тишины. Остаётся только надеяться, что теперь погибшие обрели покой. И вы наконец получили ответы на ваши вопросы, хотя легче вам от этого не стало.

Награда

Личное задание «Грехопадение» выполнено

Откройте коробочки **●**

Все получают по 10 очков опыта



№ 63 Жерло вулкана

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Действующий вулкан — далеко не первый в списке мест, куда стоит отправиться в поисках кладов, но до вас дошла информация, что высоко в Сторожевых горах, на пике Пепельной горы, спрятан тайник с сокровищами. Гадая о том, что же вам удастся найти в таком непригодном для обитания месте, вы готовитесь к нелёгкому путешествию.



После дня пути по предгорьям вы начинаете восхождение на грозный вулкан, на каждом шагу молясь, чтобы этот огромный котёл кипящей лавы не начал извергаться, когда вы окажетесь у самого кратера.

К счастью, благодаря множеству пологих каменных уступов восхождение не отнимает много сил и времени.

Вы достигаете вершины, надеясь, что без труда найдёте тайник, но вместо этого с удивлением натыкаетесь на примитивное племя иноксов в сопровождении огненных демонов. Они замечают ваше присутствие, когда вы взбираетесь на самый пик. Окутанные облаком жара и пепла, вы готовитесь к бою.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «РАНА ».

Заключение

Последний инок с предсмертным криком обрушивается на землю. В отличие от своих собратьев, эти иноксы не носили тяжёлой брони, зато сражались с почти потусторонней жестокостью. И почему они бились бок о бок с демонами? Эта мысль по-настоящему вас тревожит. Кажется, демоны расширяют зону своего влияния в этом мире, и вы радуетесь, что хотя бы отчасти вам удалось этому помешать.

Но пора вспомнить о цели вашего путешествия. Сокровища действительно того стоили. Набив мешки до отказа, вы отправляйтесь в долгий путь домой.

Награда

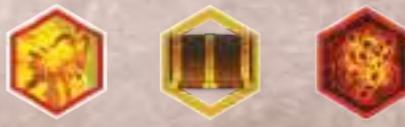
Все получают по 15 золотых

Фрагменты

K1b
l2a
D2b



Вермлинг-разведчик
Инокс-стражница
Инокс-лучник



Огненный демон
Жетон сокровища (x1)
Горячие угли (x11)

№ 64 л-16 Подводная лагуна

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО общее достижение «Подводное дыхание»
Задача: убить всех врагов

Вступление

— Похоже, это где-то рядом с Прикованным островом, — сообщает капитан корабля, изучая найденную вами карту. — Я не буду бросать якорь рядом с этой трёхугольной дырой, но высажу вас достаточно близко, чтобы вы смогли самостоятельно добраться до этой вашей подводной пещеры. Сначала на лодке, а затем под водой придётся поплавать.

Сделка кажется вам справедливой, и, пожав капитану руку, вы на торговом судне отправляетесь в открытое море. Проплыv какое-то время, вы уже видите на горизонте полоску земли. Через час капитан спускает паруса, и корабль останавливает свой ход.

— Кажется, достаточно близко, — говорит капитан. — Экипаж начинает нервничать. Мы подошли с запада, так что у берега вы, скорее всего, найдёте нужные вам ориентиры. Мы будем ждать вас здесь. Но не слишком долго — мало ли что с вами может случиться. Злые духи и всё такое.

Вы запрыгиваете в лодку и начинаете присти к берегу. К счастью, найти возле побережья скалы, образующие указанный на карте треугольник, оказывается несложно. Подведя лодку к центру этого треугольника, вы заталкиваете в горло

отвратительные сферы для подводного дыхания и ныряете в воду.

Сориентировавшись, вы замечаете необычный тоннель и плывёте по нему до тех пор, пока он не начинает подниматься вверх и не выводит вас в красивую пещеру, поросшую яркими, напоминающими разноцветные кристаллы растениями. Вдали сияет гладь пруда с чистой лазурной водой, в которой плещутся серебристые рыбы.

Но, к несчастью, в пещере обитают и более враждебные формы жизни. При вашем приближении хищная слизь закапошилась и с чавканьем устремилась в вашу сторону, желая подкрепиться лёгкой добычей.

Вы пытаетесь запомнить волшебную атмосферу этого места, а затем выходите из пещеры и ныряете в подводный тоннель. К счастью, торговое судно всё ещё ждёт, и вы причаливаете к нему на лодке. Капитан окидывает вас подозрительным взглядом, опасаясь, что вы стали одержимыми злыми духами, но вам всё же удаётся пройти проверку, и корабль отправляется обратно в Мрачную гавань.

Награда

Все получают по 10 очков опыта

Заключение

Наконец, в пещере наступает тишина, и вы ловите момент, чтобы ею насладиться. Как бы вам ни хотелось подольше остаться в этом блаженном покое, вдали от тягот раздражающей повседневности, но капитан предупредил, что не собирается долго вас ждать, а мысль о том, чтобы застрять в открытом море, не представляется самой удачной.

Фрагменты

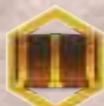
D2b
K1b
M1b



Слизь

Лесной бес

Когтистый дрейк



Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка (x3)



Вода (x17)

№ 65 м-5 Серная шахта

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов и добыть все жетоны сокровищ

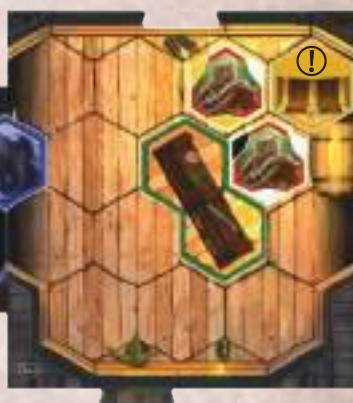
Вступление

Нельзя сказать, что местоположение серной шахты было для кого-то секретом — это зловоние можно почувствовать за версту. Но то, что на найденной вами карте упоминается могущественный артефакт погибшей цивилизации, оказалось весьма неожиданным. Он представляет собой что-то вроде парового бура, которому, пожалуй, будет несложно найти применение, если он попадёт в правильные руки.



Фрагменты

H1a
H2a
B1a
B2a
B3a
B4a
I2b



Повреждающая
ловушка (×2)



Бочка (×2)



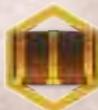
Вермлинг-
разведчик



Гончая



Инокс-
шаман



Жетон
сокровища (×5)



Валун (×6)



Комод (×2)



Стеллаж (×2)

№ 65. Серная шахта

Когда вы подходите ближе, гнилостный запах становится настолько невыносимым, что вам едва удается дышать. Мысль о том, стбит ли поход за каким-то буром всех этих мучений, посещает вас еще до того, как вы замечаете явные следы обосновавшихся здесь вермлингов и слышите протяжный вой из глубины шахты.

Учитывая снующих всюду вермлингов, вы сомневаетесь, что такое замысловатое приспособление могло остаться здесь невредимым, но, несмотря на это, вы задерживаете дыхание и заходите в тоннель. Мысли довольно удручающие, но вы все же надеетесь, что удастся раздобыть хотя бы какие-то сведения об устройстве этого бура.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 4 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Заключение

Убив всех тварей, что становились у вас на пути, вы собираете все попадающиеся вам обрывки бумаги. Даже не пытаясь прочесть написанное, вы запихиваете эти клочки в сумку и в спешке покиадете это место.

Лишь оказавшись на свежем воздухе и вновь дыша полной грудью, вы пытаетесь собрать воедино обрывки документа, похожего на какой-то чертёж. Бумаги исписаны замысловатыми формулами на каком-то древнем языке.

Есть надежда, что при должном изучении чертежа и с помощью подходящих инструментов вам удастся воссоздать легендарный бур.

Общее достижение

Древняя технология

Награда

Чертёж «Древнего бура»
(предмет 112)

№ 66 № 14 Заводное побережье

Связи: Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: находиться на клетке с нажимной плитой

Разработчик: Мэттью Сомерс

Вступление

В найденных вами записях сказано, что где-то на побережье к северу от Мрачной гавани можно отыскать какие-то древние механизмы. Судя по всему, давным-давно их использовали в производстве. Правда, так и не установлено, что именно они производили. Как знать, а вдруг в этих руинах скрыты какие-нибудь ценные технологии?

Вы фрахтуете небольшое судно и выходите в плавание. Идя вдоль берега, вы в конце концов отыскиваете крохотный заливчик, который видели на карте. Бросив якорь, вы направляетесь к скалистому берегу, где в каменной громаде зияет проход. Не зная, чего и ожидать, вы проникаете внутрь скалы.

Особые правила

Дверь заперта. Она открывается, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой .



Пройдя внутрь, вы с помощью древнего механизма отворяете тяжелую металлическую дверь. Через открывшийся проём наружу вырывается какофония звуков: скрипы и лязг крутящихся шестерёнок и монотонный грохот работающих механизмов. Эта древняя пещера является частью какой-то огромной сложной механической системы, которая подобно живому организму до сих пор работает где-то глубоко под землёй.

К сожалению, здесь есть и по-настоящему живые организмы, которые, судя по всему, всё это время охраняли это место. Кажется, чтобы пробраться через весь этот хаос, вам потребуется нечто большее, чем просто грубая сила.

Особые правила

Двери заперты. Они остаются открытыми, только пока один из персонажей находится на клетке с соответствующей нажимной плитой. Если один из персонажей покидает клетку с нажимной плитой, соответствующая дверь закрывается и вновь становится запертой, если только один из персонажей не находится на другой клетке с нажимной плитой, соответствующей той же двери. Если один из персонажей находится на клетке с дверью, когда дверь закрывается, он получает урон повреждающей ловушкой и передвигается на ближайшую незанятую клетку.

Нажимная плита соответствует двери Нажимная плита соответствует дверям Нажимная плита соответствует дверям Нажимная плита соответствует дверям .

Двери также заперты. Они открываются до конца сценария, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой Вы успешно завершаете сценарий, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой .

№ 66. Заводное побережье



Фрагменты

J1b
C1a
D1a
D2a
C2b
A1a
A2a



Слизь



Древняя пушка



Оживший дух



Каменный голем



Жетон сокровища (x2)



Повреждающая ловушка (x4)



Вода (x11)



Нажимная плита (x5)

Заключение

Когда вы приводите в действие последнюю нажимную плиту, по пещере проносится оглушающий звук взрыва. Шестерни замедляют свой ход, а вскоре и вовсе останавливаются. На ваше счастье, кажется, что силы местной охраны также истощаются, и шумную возню сменяет зловещая тишина. Шестерёнки больше не крутятся, и машины перестали гудеть.

Общее достижение

Древняя технология

№ 67 л-2 Мистическая библиотека

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить Мистического голема

Разработчик: Роб Давио

Вступление

Похоже, что найденные вами старые записи безумного мистика Смертомора не врут. В его бессвязной писанине говорится о спрятанном им великим сокровище, которое со временем становится не только более ценным, но и более могущественным. Этот мерзавец давным-давно мёртв, но, следя его записям, вы находитите развалины принадлежавшей ему некогда величественной башни.

Сейчас это без пяти минут груда камней. Какие бы сокровища здесь ни хранились, их либо давно растащили, либо они погребены глубоко под завалами. Но вас и это не останавливает. У подножия холма вы находитите заросшую мхом каменную дверь. К сожалению, её охраняет множество грозных лесных существ.



Дверь почти срывается с проржавевших петель, когда вы толкаете её плечом, и вам открывается путь в полу затопленный тоннель под башней. Оглядев пространство, вы сразу замечаете глубоко процарапанную надпись на каменной стене: «Я чудовище. Я зло. У меня нет души».



Фрагменты

L3a
G1b
A2a
M1a

Особые правила

Дверь ② заперта. Она остаётся открытой, только пока один из персонажей находится на клетке с нажимной плитой ③. Если один из персонажей находится на клетке с дверью, когда дверь закрывается, он получает урон повреждающей ловушки и передвигается на ближайшую незанятую клетку.



Дверь распахивается, и вы оказываетесь в превосходно сохранившейся библиотеке, посреди которой возвышается громадный каменный голем. Внезапно раздаётся его резкий, скрипучий голос:

— Нет! Зачем вы пришли сюда? Я уничтожил всё, что можно было забрать. Зачем вы вынуждаете меня убивать?



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (6)



Особые правила

Уровень мощного каменного голема на 1 выше уровня сценария, но не больше 7. Количество его ОЗ равно СОЗ×КП, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощного каменного голема. Это Мистический голем. Он не может передвигаться на клетку с дверью ② или каким-либо образом перемещаться через неё.

Заключение

Иероглифы на конечностях голема исчезают, и от него начинают отваливаться куски камня. Голем успевает произнести лишь одно слово: «Спасибо».

Обыскивая библиотеку, вы находитите дневник, в котором подробно описано, как голему были даны интеллект и способность к обучению и познанию. Но познал голем лишь одно: он — бездушное чудовище, которое не может ни с кем общаться, поскольку ему было велено никогда не покидать эту комнату и убивать всех, кто посмеет сюда войти. В теле голема вы находитите светящееся энергетическое ядро.

Общее достижение

Древняя технология

Награда

«Энергетическое ядро» (предмет 132)



№ 680-8 Ядовитая трясина

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов и защитить дерево **a**

Разработчик: Мэтью Сомерс

Вступление

Найдя свидетельства того, что в самом сердце Вечнотопкого болота растёт могучее дерево, которое обладает уникальными целебными свойствами, вы решаете отправиться на юг, чтобы увидеть его своими глазами.

Когда же вы находите его, всё выглядит несколько иначе, чем вы себе представляли: огромное дерево полыхает ярким пламенем посреди ядовитых вод, а вокруг него снуют дрейки и прочие неприятные существа.

— Это брачный ритуал, — тревожно сообщает пожилая женщина-инокс, подходя к вам. — Я видела подобное на севере. Дрейки сжигают деревья, чтобы показать свою силу... но это дерево священно! Умоляю, сделайте что-нибудь! Если дерево умрёт, моя деревня погибнет без него.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ ». Каждый раз, когда персонаж или призванное создание персонажа в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ » передвигаются на клетку с водой, они получают урон повреждающей ловушки. Если призванное создание любого персонажа находится в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ », оно считает клетки с водой ловушками.

В начале сценария положите на поле жетон дерева **a**. Количество его ОЗ равно 17, а в конце каждого раунда оно получает 2 урона, даже если комната с ним ещё не открыта. После того как вы откроете комнату с деревом, оно не получает урон, если в конце раунда на фрагменте поля M1b нет когтистых дрейков. После откры-

тия комнаты с деревом вы можете его лечить как любого обычного союзника, но больше на него не действуют никакие способности. Если дерево уничтожено, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Убив последнего противника, вы наконец можете заняться горящим деревом и потушить пожар. Оно сильно обуглилось, но должно выжить.

— Нет таких слов, которыми я могла бы отблагодарить вас за то, что вы сделали для нас, незнакомцы, — со слезами на глазах произносит женщина-инокс. — Я не знаю, зачем вы сюда пришли, но я верю, что вас привели духи. Вы настоящее чудо!

Оправившись от радости, женщина в задумчивости чешет затылок.

— Представить не могу, почему дрейки зашли так далеко на юг. Возможно, что-то или кто-то действует наперекор духам.

Она протягивает вам пару склянок с зельями.

— Как бы то ни было, примите это в знак моей благодарности. Моё племя использует целебные силы дерева, чтобы делать лекарства. Надеюсь, они вам пригодятся.

Награда

2 «Больших зелья лечения»
(предмет 027)

Фрагменты

C2a
Gla
B1b
M1b



- Когтистый дрейк
- Чёрный бес
- Гигантская гадюка
- Оживший труп
- Жетон сокровища (x1)
- Вода (x20)
- Дерево (x1)

№ 69 Е-8 Колодец несчастий

Связи: нет

Требования: нет

Задача: принести куклу к колодцу **a**

Разработчик: Мэттью Сомерс

Вступление

Вы нашли записи, в которых говорится о старом колодце на равнинах к северо-западу от Мрачной гавани. Согласно легенде, если бросить в колодец что-нибудь ценное, он исполнит любое ваше желание. Заинтригованные, вы отправляетесь на его поиски. Недалеко от предполагаемого местонахождения колодца вы натыкаетесь на хорошо одетого мужчину средних лет, сидящего на земле и рыдающего, закрыв лицо ладонями. На ваши расспросы он отвечает с горькими всхлипами:

— У меня не осталось надежды. Моя дочь умирает, и ни один врач не в состоянии ей помочь. Я готов был заплатить любые деньги, но всё тщетно. Тогда я отправился на поиски любых возможных способов спасти её жизнь... И моей последней надеждой было бросить её куклу в колодец и загадать, чтобы свершилось чудо.

Мужчина громко всхлипывает, затем продолжает:

— Но всё святилище наводнили вермлинги. До колодца никак не добраться. Она обречена!

Вздыхая, вы забираете у мужчины куклу. За разумную цену вы отнесёте куклу к колодцу.

персонажа жетон сокровища. Персонажи могут передавать куклу друг другу, но только в том случае, если персонаж без куклы выполнит действие «Добыча», в то время как персонаж с куклой находится в пределах дальности добычи. Если персонаж с куклой становится изнурённым, положите жетон сокровища на клетку, на которой он находился. Вы успешно завершаете сценарий, когда персонаж с куклой оказывается на клетке, соседней с колодцем **a**.

Дверь **1** заперта. Она открывается, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой **b**.

участвуют 4 персонажа). Кроме того, положите 2 повреждающие ловушки на клетки **2**. Если на любой из этих клеток находится какая-либо фигурка без свойства «Полёт », ловушка немедленно срабатывает.

Заключение

Вы бросаете куклу в колодец и возвращаетесь к мужчине, который благодарит вас мешком звонких монет. Несколько дней спустя вы узнаёте, что его дочь скончалась от этой болезни. Хорошо, что вы сами не бросили в колодец ничего ценно-го, — некоторым легендам нельзя верить.

Награда

Все получают по 15 золотых

Фрагменты

L3a
B1b
J1a
D2a

Особые правила

В начале сценария выберите персонажа, который будет нести куклу, и чтобы обозначить это, положите на планшет этого

На клетке **B** появляются 2 обычных вермлинга-разведчика и 1 обычный вермлинг-шаман (если участвуют 2 персонажа), 2 мощных вермлинга-разведчика и 1 обычный вермлинг-шаман (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных вермлинга-разведчика и 1 мощный вермлинг-шаман (если



Вермлинг-разведчик



Каменный голем

Вермлинг-шаман



Оживший дух

Лесной бес



Куст (x3)



Каменная колонна (x4)



Нажимная плита (x1)



Бревно (x2)

№ 70 К-17 Прикованный остров

Связи: Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: убить всех демонов

Вступление

Прикованный остров хорошо известен каждому моряку, и они избегают его как чумы. Поговаривают, что если корабль слишком близко подходит к острову, то на него нападают злые духи и уводят к острым скалам. И тогда больше об этом корабле никто никогда не услышит...

В это сложно поверить, но вы, кажется, нашли историю происхождения этих злых духов в дневнике потерпевшего бедствие представителя давно погибшей цивилизации. Этот народ спасался от преследовавших его демонов. Некоторые решили искать прибежище в море, но демоны и там настигли их. Корабль сел на мель рядом с Прикованным островом, весь экипаж был растерзан, а души погибших стали вечными узниками своих преследователей.

Автор дневника, по всей видимости, спрятался в лодке, а потом бежал с острова на самодельном плоту, но перед этим успел стать свидетелем ужасов, которые довели этих духов до безумия.

В дневнике подробно указано, где на острове находится пещера, в которой собираются демоны. Если вы сможете найти её и уничтожить демонов, то, должно быть, несчастные души обретут наконец покой.

Найти экипаж, который согласится бросить якорь рядом с Прикованным островом, необычайно сложно, но, когда вы

рассказываете о своём намерении избавить остров от злых духов, один капитан всё же соглашается вам помочь. Корабль встаёт на якорь на безопасном расстоянии от берега, а дальше вы отправляетесь на лодке. Без особых проблем высадившись на берег, вы осторожно ступаете к пещере. Подойдя ближе, вы видите, что у входа полным-полно демонов. Остаётся лишь принять бой...

Фрагменты

L3a
L1b
A3a
D2b
A2b
E1b



Ночной демон Воздушный демон Оживший дух Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка (x5) Валун (x5) Дерево (x3)



Колючки (x4) Бревно (x3)



№ 70. Прикованный остров

Особые правила

В конце каждого раунда появляются обычные ожившие духи. Если участвуют 2 персонажа, каждый нечётный раунд оживший дух появляется на клетке **а**, а каждый чётный — на клетке **б**. Если участвуют 3 персонажа, каждый нечётный раунд оживший дух появляется на клетке **а**, а каждый чётный — на обеих клетках **а** и **б**. Если участвуют 4 персонажа, ожившие духи каждый раунд появляются на обеих клетках **а** и **б**.

Ожившие духи никаким образом не могут получать урон, но могут получать состояния. Также на них действуют все прочие эффекты атаки. Каждый раз, когда погибает демон, игроки могут убрать с поля одного любого ожившего духа.



Вы добираетесь до дальней части пещеры, отчаянно пытаясь держаться подальше от преследующих вас духов. А впереди вас ждут более могущественные демоны.

— Оставьте надежду, глупцы! — Сквозь завывание ветра вы различаете слова безобразного демона, сотканного из хаотичных потоков. — Армия наших рабов бесчисленна. Они пожрут вашу плоть, и вы пополните их ряды.

ны, что со временем ваш поступок способствует их благополучию и будущему развитию торговли.

Награда

+2 к процветанию

Заключение

Последний из демонов повержен. Потусторонние завывания проносятся по всей пещере, и духи вокруг вас начинают медленно исчезать. Вы всё ещё начеку, но постепенно и ветер, и ярость стихают, и пещера погружается в тишину. Вы больше не ощущаете всепоглощающего страха, давившего на вас с тех пор, как вы ступили на этот остров.

Вы выходите из пещеры навстречу щебету птиц и яркому солнцу, сияющему сквозь ветви деревьев. Когда вы возвращаетесь на корабль, капитан недоверчиво смотрит на вас — он удивлён, что вы всё ещё живы да ещё утверждаете, что изгнали духов. Потребуется некоторое время, прежде чем жители города признают, что остров теперь безопасен, но вы уверены.

№ 71 л-с Подветренное нагорье

Связи: нет

Требования: нет

Задача: добыть все жетоны сокровищ, затем все персонажи должны сбежать через выход **а**

Разработчик: Мэтью Сомерс

Вступление

Кажется, вы нашли книгу записей одного старого алхимика, которого сейчас вряд ли кто помнит. Почти все страницы книги выцвели, и её невозможно прочесть, но вам удалось разобрать раздел о варке зелий. В нём алхимик утверждает, что сумел добиться высочайшего качества своих зелий, добавляя в них какой-то «жестянной корень».

Вы никогда не слыхали об этом растении, но, найдя в этом же разделе карту, добираетесь до высокогорья, где и растёт этот корень. Если вам удастся собрать хотя бы несколько ценных кореньев вы сможете неплохо заработать на их продаже в Мрачной гавани. Но это будет нелегко — плато со всех сторон продувается порывистыми ветрами, и в этих краях обитает множество опасных существ.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария сильные ветры заставляют персонажей и их призванных созданий пере-

двигаться на 1 клетку в конце каждого раунда. Направление этого вынужденного движения меняется каждый раунд в следующем порядке: влево, вверх, вправо, вниз, затем снова влево и т. д. (в первом раунде фигурки передвигаются влево). Когда фигурка вынуждена передвинуться влево или вправо, игрок может выбрать, на какую из двух возможных клеток она передвинется. Если на одной из таких клеток находится препятствие или стена, игрок всё равно может выбрать эту клетку — в таком случае передвижение блокируется и фигурка остаётся на месте. Вынужденное движение по ветру фигурки выполняют в порядке инициативы.

Шипящие дрейки на поле находятся в спячке и не совершают ходы, пока их не разбудят. Дрейк выходит из спячки, когда персонаж или призванное создание персонажа атакует его, наносит ему урон, накладывает отрицательное состояние или заканчивает любое движение (включая вынужденное движение в конце раунда) на соседней с дрейком клетке. Пока дрейк находится в спячке, призванные создания персонажей не будут атаковать его, если только не выполняют действие под

управлением персонажа. Когда дрейк выходит из спячки, используйте те же правила, как если бы он появился на поле.

Двери **б**, **в** и **г** заперты. Дверь **б** открывается, когда вы добудете первый жетон сокровища. Дверь **в** открывается, когда вы добудете второй жетон сокровища. Дверь **г** открывается, когда вы добудете третий жетон сокровища.

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **а**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **а**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **а**, вы проигрываете сценарий.

Заключение

Вы собираете столько жестянных кореньев, сколько можете унести, а затем осторожно спускаетесь с горы, прежде чем просыпается остальные дрейки. Вы надеетесь лишь на то, что ваши страдания и боль оккупятся ценной находкой.

№ 71. Подветренное нагорье

Вернувшись в Мрачную гавань, вы направляетесь в Пёстрый квартал в поисках того, кто заинтересуется корнем. К счастью, вы находите изобретателя, который готов сварить вам пару крепких зелий в обмен на растения и найденный вами рецепт.



Шипящий дракон



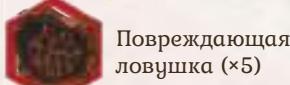
Воздушный демон



Солнечный демон



Жетон сокровища (x3)



Повреждающая ловушка (x5)



Куст (x2)



Дерево (x1)



Награда

2 «Больших зелья силы»
(предмет 041)

Фрагменты

G2a
H2b
A2b
A4a
L3a
A3a
B1b
C2a

№ 72 З-12 Скользкая роща

Связи: нет

Требования: нет

Задача: уничтожить все деревья и убить всю слизь

Разработчик: Мэтью Сомерс

Вступление

— Проходите. — Богатый и влиятельный советник Седогриф провожает вас в свой кабинет и садится за стол. — Доминик рассказывал мне, что он пишет книгу о коррупции среди военных и нуждается в моей поддержке, дабы не оказаться в застенках Призрачной крепости. Непростая просьба, но вам повезло: у меня есть для вас не менее трудная задача, для выполнения которой вы отлично подходите.

Советник едва заметно улыбнулся.

— До недавнего времени у меня было поместье в Мертвом лесу, поля и сады которого приносили богатый урожай овощей и фруктов. Хорошие угодья высоко ценятся в этих местах. Я думал, что если поместье хорошо спрятано и находится под надёжной охраной, то его никто и не тронет. Увы, от управляющих поместьем нет ни весточки уже больше недели. Я отправил своих людей выяснить, что произошло, но они не вернулись...

Седогриф вздыхает.

— Мне нужно, чтобы кто-то отправился туда и разузнал, в чём дело. Будет очень кстати, если у вас получится избавиться от проблемы, чтобы я смог вернуть свои земли. Выполните поручение, и я помогу с вашей книжкой.

Вы соглашаетесь и отправляетесь в сторону поместья Седогрифа в Мертвом лесу. Ожидая повстречать вермлингов или кого-нибудь в этом роде, вы приходите в замешательство от открывшейся перед вами картины: стены здания покрыты толстым слоем зелёной слизистой плесени, а вокруг него навалены груды обглоданных доисторических скелетов. Складывается впечатление, что это место было заброшено на протяжение многих лет, но никак не неделю.

Двигаясь по следам из густой плесени, вы заходите под сень рощи, где растут фруктовые деревья. Здесь слизь ещё гуще, и, когда вы тыкаете в неё оружием, по ней пробегает рябь, как по воде, и она начинает ползти. Внезапно роща оживает, наполняясь враждебным шевелением.

Особые правила

В конце каждого раунда одно из деревьев призывает 1 слизь в таком порядке: дерево **(а)**, дерево **(б)**, дерево **(в)**, затем снова дерево **(а)** и т. д. Если участвуют 2 персонажа, всегда появляется обычная слизь. Если участвуют 3 персонажа, каждый нечётный раунд появляется обычная слизь, а каждый чётный — мощная. Если участвуют 4 персонажа, всегда появляется

мощная слизь. Если вы уничтожаете одно из деревьев, то в тех раундах, когда оно должно призывать слизь, слизь не призывается.

Количество ОЗ каждого дерева равно КП×(3+УС).

Заключение

Когда последнее из деревьев падает на землю, распространившаяся повсюду зелёная плесень дрожит и бьётся в конвульсиях. Может быть, вам это только мерещится, но вы практически слышите, как она испускает дикие крики.

А затем вся слизь становится коричневой и замирает. Вы не уверены, что эта земля ещё хоть раз принесёт плоды, но, по крайней мере, вы устранили угрозу. Остаётся надеяться, что Седогрифа устроит такой расклад и он выполнит свою часть сделки.

Награда

- +1 к репутации
- +1 к процветанию



Слизь



Лесной бес



Гигантская гадюка



Валун (x6)



Куст (x6)



Бревно (x3)



Дерево (x3)

Фрагменты

M1b
L3a
L1b

№ 73 о-с Грядка камнепадов

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов и добыть все жетоны сокровищ

Разработчик: Мэтью Сомерс

Вступление

Взираясь на Сторожевые горы по этому склону, вы постепенно понимаете, почему никто не пытался вернуть «Свод». Будь вы иноком, желающим защитить своё племя, вы бы решили, что это место идеально подошло бы для лагеря.

Постоянные подземные толчки вызывают частые камнепады, усложняя и без того нелёгкий подъём. Наверняка у иноксов есть другой путь наверх, но, не зная местности, вы решаете, что для вас трудный путь — пока что единственный возможный. Заслышиав грохот падающих камней, вы обнажаете оружие.

Особые правила

Валуны **(а)** и **(б)** катятся вниз по склону горы к левому краю поля. В конце каждого раунда оба валуна в каждом ряду передвигаются на 1, 2 или 3 клетки влево. Игроки сами выбирают количество клеток, на которое передвигаются валуны, но оба валуна в каждом ряду должны передвинуться на одинаковое количество клеток, а каждый ряд валунов должен передвинуться на разное количество клеток.



К этим валунам не могут применяться никакие способности, а также на них не влияют накладные жетоны. Валуны уничтожают любые препятствия на своём пути, но не влияют на ловушки. Если валун передвигается на клетку, на которой находится любая фигурка, эта фигурка получает урон повреждающей ловушки. Если валун останавливается на клетке, на которой находится любая фигурка, эта фигурка вынуждена передвинуться на 1 клетку влево.

Когда любой валун достигает самой левой клетки своего ряда, сразу переложите его на клетку **(б)** в его ряду, откуда он продолжает своё движение влево, если оно не закончилось.

Препятствия «Провал в бездну» не могут быть уничтожены.



Вы входите в пещеру и сталкиваетесь лицом к лицу с разъярённым шаманом иноксов. Он набрасывается на вас со злобным вскриком:

— Убирайтесь отсюда, городские крысы! Это наша земля, и вы не посмеете её осквернить! Бегите прочь, или на ваши головы падёт наш гнев!



На ваших лицах всплывает ухмылка. Проделать весь этот путь наверх, чтобы вернуться с пустыми руками?

Особые правила

Иноксы на фрагменте поля E1b не могут передвигаться на клетку с дверью **(1)** или каким-либо образом перемещаться через неё.

Заключение

Расправившись с иноксами, вы изучаете, какие богатства они прятали в своей пещере. В основном это наполненные пражом глиняные горшки да обломки костей, но среди пожитков вы находите и большой фолиант. Он потрёпан, обрублен и разваливается на части, но большинство страниц можно разобрать. Вы осторожно кладёте ветхий том в сумку и возвращаетесь в Мрачную гавань.

— Мои вы герои! — радостно восклицает Доминик, когда вы возвращаетесь к нему вместе со «Сводом». — Вы исполнили мою давнюю мечту. Конечно, он мог бы быть и в лучшем состоянии, но это не так важно. Я немедленно приступлю к его изучению.

Награда

+1 к репутации



Фрагменты

L3a
M1b
E1b

Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x3)



№ 74 ц-14 Торговый корабль

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Морской конвой»

Задача: убить всех врагов и удержать корабль на плаву

Разработчик: Мэттью Сомерс

Вступление

— Они нападали на каждый корабль, что я отправлял, и выносили всё подчистую, — шепчет вам Гавин, склонившись через стол. — В моей команде точно завелась крыса, которая сообщает пиратам, где нас искать.

Он вздыхает.

— Я хочу, чтобы вы спрятались на моём корабле, дождались, когда разбойники ступят на борт, а потом избавились от них раз и навсегда. Справитесь?

Задача и вправду кажется вам довольно простой, но ровно до тех пор, пока вы не оказываетесь в трюме и не валяетесь с ног от удара пушечного ядра, проделывающего зияющую дыру в корпусе корабля. Не успеваете вы и глазом моргнуть, как весь трюм заливает вода, а по палубе как у себя дома разгуливает шайка пиратов.

Особые правила

Если участвуют 3 персонажа, уберите жетоны воды ②. В конце каждого чётного раунда (если участвуют 2 персонажа) или в конце каждого раунда (если участвуют 3 или 4 персонажа) положите 1 жетон воды на фрагмент поля B1a на любую клетку, соседнюю с уже лежащим жетоном воды. Если вы не можете положить жетон воды, потому что фрагмент поля B1a заполнен водой, вы проигрываете сценарий. Персонаж может подобрать любой жетон воды с помощью обычного действия «Добыча», а затем избавиться от него, закончив свой ход на одной из клеток ⑥. Каждый персонаж может одновременно нести только 1 жетон воды.

Двери ① и ② заперты. Дверь ① открывается в конце 3-го раунда, а дверь ② открывается в конце 6-го раунда.

1

Ещё один удар, и вы слышите ужасный треск древесины, разлетающейся на щепки. В противоположной стороне корпуса появляется вторая дыра, а вместе с ней и новая волна пиратов.

Особые правила

Если участвуют 2 персонажа, на клетке ③ появляется 1 обычный невыносимый ужас. Если участвуют 3 персонажа, на клетке ④ появляется 1 мощный невыносимый ужас. Если участвуют 4 персонажа, на клетках ⑤ появляются 2 обычных невыносимых ужаса.

2



Особые правила

Если участвуют 2 или 3 персонажа, на клетках ③ появляются 2 обычных невыносимых ужаса. Если участвуют 4 персонажа, на клетках ④ появляются 2 мощных невыносимых ужаса.

Фрагменты

B1a
G2b
l1a
l2b



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Скрытень



Невыносимый ужас



Жетон сокровища (x1)



Бочка (x3)



Стол (x2)



Вода (x14)

Заключение

Вам удаётся какое-то время поддерживать корабль на плаву, но этого оказывается достаточно для того, чтобы команда вместе с грузом переправилась на пиратский корабль, все члены экипажа которого теперь мертвые.

Вы так и не узнали, кто доносил пиратам, но эта бойня заставит любого дважды подумать, прежде чем нападать на торговые суда.

Когда вы возвращаетесь, Гавин выражает вам свою благодарность, довольный тем, что отныне сможет вновь спокойно вести дела на море.

Награда

Все получают
по 10 золотых
+2 к процветанию

№ 75 №-12 Заросшее кладбище

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Гробокопатели»

Задача: раскопайте все могилы и убейте Зловонного регента

Вступление

— В общем, один мой знакомый рассказал как-то, что это старое кладбище в Мертвовесье под завязку набито золотом и прочими ценностями, — разъясняет вам Ник. — Проблема в том, что и нежити там пруд пруди. Но я уверен, что с вашими-то навыками мы сможем обчистить это место и сбежать, прихватив неплохой куш. Что думаете?

Обсудив долю, вы отправляетесь на место и вскоре оказываетесь на окраине древнего захоронения. Постепенно закрадывается мысль, что, возможно, это была не лучшая ваша идея. На вас накатывает дурное предчувствие, когда вы оглядываете замшелые могилы с покосившимися плитами и шевелящиеся вдали тени.

Особые правила

Любой персонаж на клетке, соседней с любой могилой **a** или **b**, может раскопать её, потратив на это часть действия движения, равную 1+КП. Столько движения

необходимо потратить суммарно — не обязательно делать это за один раз. Чтобы отметить, сколько движения вы уже потратили на раскопки, можете использовать жетоны урона. Как только вы полностью раскопаете любую могилу, на ближайшей к ней пустой клетке появляется 1 оживший труп. Если участвуют 2 персонажа, из всех могил появляются обычные ожившие трупы. Если участвуют 3 персонажа, из могил **a** появляются обычные ожившие трупы, а из могил **b** — мощные ожившие трупы. Если участвуют 4 персонажа, из всех могил появляются мощные ожившие трупы.



В дальнем конце кладбища вы находите большой, богато украшенный саркофаг. Ваши барабанные перепонки едва не разрываются от пронзительных воплей парящих вокруг призраков:

— Не смеите трогать сокровища регента! Не для ваших холопских рук!

Особые правила

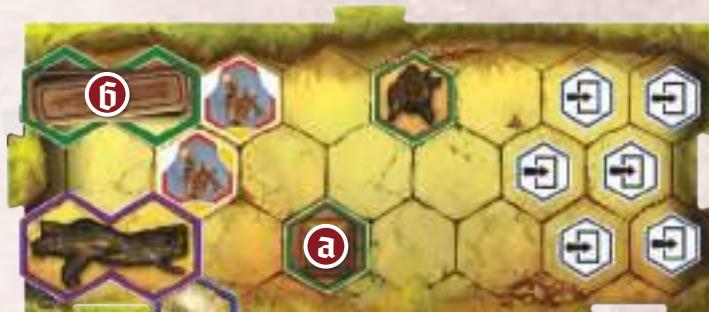
Персонажи могут раскопать могилу **b**, как и любую другую, и из неё появится 1 мощный оживший труп. Это Зловонный регент. Количество его ОЗ равно $(\text{СОЗ} \times \text{КП})/2$ с округлением вверх, где СОЗ — это стандартное количество очков здоровья мощного ожившего трупа.

Заключение

— Отличная работа! — восхищается Ник, когда вы покидаете кладбище с охапкой награбленного. — Потребуется целая вечность, чтобы найти покупателей для всего этого старья, но поверьте, есть уйма народа, который просто с ума сходит от подобных вещей. — Он методично осматривает вашу добычу, а затем протягивает увесистый, приятно звенящий мешок. — Вот ваша доля! С учётом того, сколько я собираюсь выручить за всё, получилось весьма недурно. Приятно иметь с вами дело!

Награда

Все получают по 60 золотых



Фрагменты

Gla
Lib
L3a
Bib



Ожившие
кости Оживший
труп Оживший
дух Жетон
сокровища (x1)



Ловушка с эффектом
«ОГЛУШЕНИЕ ⚡»
(x3) Каменная
колонна (x6) Саркофаг (x3)



Бревно (x3)
Дерево (x2)

№ 76 л-з Улей жнецов

Связи: нет

Требования: храбрость

Задача: открыть все комнаты и убить всех врагов

Разработчик: Мэтью Сомерс

Вступление

— Значит, думаете, что справитесь? Уверены, что достаточно опытны, чтобы прожить долгую счастливую жизнь, не став жертвой клинка какого-нибудь удачливого вермлинга?

Старик с иссечённым шрамами лицом смотрит на вас единственным глазом. Вы никогда не видели его прежде, пока он не подсёл напротив вас в «Спящем льве», и теперь вы, как ни в чём не бывало, спокойно отвечаете на его вопросы.

— Ха-ха, да вы, ребята, наглецы, — смеётся он. — Неплохо, неплохо... но ещё далеко от совершенства.

Старик замолкает на время.

— Слухи доносятся из Столицы. Говорят, на Восточном тракте жнецы убивают людей. Никто не знает зачем, но мы, кажется, обнаружили их улей где-то на юге, у подножия Сторожевых гор. Проблема в том, что мы не можем найти кого-то достаточно смелого или глупого, чтобы отправить туда.



Гигантская гадюка



Ожившие кости



Ночной демон



Жнец-заразитель



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×6)



Сталагмиты (×3)



Сталагнат (×3)

Незнакомец тяжело вздыхает.

— Что скажете? Готовы взяться за дело? Вы можете вернуться героями! Ну, или ваши лица покрутят эти жучары.

Вы не из тех, кто пасует перед трудностями, поэтому пробираетесь в Сторожевые горы, где, по словам старика, жнецы

устроили свой улей. Блуждая часами по предгорью и не находя никаких признаков улья, вы в конце концов всё же слышите слабое жужжание.

Вы подходите к соседней скале, и гул становится громче. Видимо, жнецы решили окопаться среди камней, и вам придётся их выкуриуть.



Фрагменты

B1b
E1b
H2a
G2a
B4b
A2b
A3a



№ 76. Улей жнецов

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария каждый персонаж перед началом первого раунда сбрасывает 3 карты способностей.

Каждый фрагмент стены **(a)** можно уничтожить, нанося ему урон. Стены, так же как и стандартные враги, могут становиться целями атак и других способностей персонажей, но призванные создания персонажей не будут атаковать их, если только не выполняют действие под управлением персонажа. Количество ОЗ каждого фрагмента стены равно КП+(УС/2) с округлением вверх.

Каждый фрагмент поля считается отдельной комнатой. Когда вы уничтожаете фрагмент стены, открывается комната (или комнаты) с её обратной стороны — положите на клетку уничтоженного фрагмента стены накладной жетон коридора. Помимо этого, когда уничтожается фрагмент стены, все враги на соседних с ним клетках получают состояние «**ОГЛУШЕНИЕ** .

Заключение

Ночные демоны и ожившие мертвецы... Эта община жнецов явно затевала что-то недобroе. Вернувшись в Мрачную гавань, вы отправляетесь на встречу со стариком в оговорённом месте, но там его не находите. Вы расспрашиваете о нём в «Спящем льве», но никто не может припомнить, чтобы он вообще когда-либо здесь появлялся.

Спустя несколько часов бесплодных поисков вы и сами начинаете сомневаться в том, существовал ли этот старик на самом деле. Или это всё вам приснилось? Но жнецы были настоящими, без сомнений. Возможно, этот гад просто не захотел платить за выполненную работу и смотал удочки. Столько усилий коту под хвост. На месте этого старика вы бы не стали вновь показываться в этих краях...

№ 77 б-17 Хранилище тайн

Связи: Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: добыть все жетоны сокровищ и убить всех городских стражей до того, как зазвучит сигнал тревоги

Вступление

Вы просматриваете полученную от Доминика бумагу. Карапульные обосновались в поместье какого-то влиятельного дворянина из Столицы по имени Деслин. Его владения находятся под неусыпным надзором вооружённой охраны, но Доминик каким-то образом обнаружил тайный проход, ведущий в хранилище под особняком и расположенный под западной стеной Нового рынка.

Под покровом темноты вы выискиваете секретный вход и спускаетесь в тоннель. Доминик предупреждает, что у Карапульных самая передовая система безопасности в городе. Если зазвучит хоть один сигнал тревоги, все выходы тут же закроются, а вас окружит столько стражников, что вы умрёте задолго до того, как успеете их сосчитать.

Ваша единственная надежда — незаметно проникнуть в хранилище Карапула и следить за тем, чтобы ни один заметивший вас охранник не успел поднять тревогу.

Добравшись до конца тоннеля, вы готовитесь открыть дверь и заставить замолчать любого, кто окажется на вашем пути в секретные библиотеки хранилища.

Особые правила

Городские стражи совершают ходы не по обычным правилам. Вместо этого они выполняют действие «**Движение № 2**» по направлению к ближайшей нажимной плите **(a)**, чтобы поднять тревогу. После этого движения они с максимальной эффективностью выполняют все действия со своей карты способности, кроме указанных на ней действий движения.

Городские стражи могут открыть дверь **(1)**, если передвинутся на её клетку. В этом случае открывается следующая за ней комната. Если любой городской страж оказывается на клетке с нажимной плитой **(a)**, вы проигрываете сценарий. Персонажи, которые умеют создавать препятствия, не могут заблокировать проход к обеим нажимным плитам одновременно.



— Какого чёрта здесь... — Стражник, передвигающий бочки, подскакивает от неожиданности. — Нарушители! Тревога! Спустить собак! Активировать големов! Карапул, полная готовность!

Особые правила

Как только вы добудете жетон сокровища в левой комнате, на клетке **(b)** появляется 1 обычный городской страж (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный городской страж (если участвуют 3 или 4 персонажа).

Как только вы добудете жетон сокровища в правой комнате, на клетке **(b)** появляется 1 обычный городской страж (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный городской страж (если участвуют 4 персонажа).

№ 77. Хранилище тайн

Заключение

Обыскивая библиотеку хранилища, вы без труда находите и «Свод», и книгу Доминика. На полках вам попадаются и другие загадочные фолианты: «Големы и мехаониды», «Алгокс Севера». Столько тайных знаний можно было бы почерпнуть здесь, но времени разбираться во всём этом у вас нет: очередной отряд Карапула в любой момент может спуститься по лестнице и известить весь особняк о вашем присутствии.

Вы хватаете то, зачем так долго шли, и мчитесь к выходу, перепрыгивая через трупы стражников, подвернувшихся вам на пути. Едва вы успеваете покинуть тоннель, как где-то высоко над вами, по ту сторону стены, огораживающей рынок, раздаётся сигнал тревоги. Вы, не останавливаясь, продолжаете бег — теперь нужно оказаться как можно дальше от особняка, а затем вернуть книгу Доминику.

Награда

Все получают по 5 очков опыта



№ 78 б-14 Темница жертвоприношений

Связи:
Мрачная гавань

Требования: нет

Задача: убить всех врагов и остановить жертвоприношение

Разработчик: Тимо Мултамяки

Вступление

Даже не верится, что вы нашли логово Воронов... Мало что известно об их мотивах, но их аферы явно не идут на пользу городу. Их обвиняли в целой серии похищений в Мрачной гавани, а некоторые даже считают, что они стоят за недавними нападениями демонов.

Кто знает, справится ли городская стража с тем, что находится за порогом этого ветхого здания. Уж лучше вам самим разобраться с этими мерзавцами.



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Культист



Ожившие кости



Чёрный бес



Валун (x2)



Алтарь (x2)



Фрагменты

Fla
Mia
lib



Вы врываетесь в дверь в конце коридора и видите обнажённого мужчину в цепях, стоящего на коленях посреди комнаты. Вокруг него собрались фигуры в тёмных мантиях.

— Поднимите и отведите его к алтарю! — кричит один из культистов, двигаясь к узнику. — А остальные пусть займутся



Вы входите в невзрачное здание и примечаете в углу уводящие вниз ступени. Стارаясь спускаться как можно тише, вы пробираетесь в огромный каменный подвал, стены которого забрызганы кровью, а пол завален костями.

нашими гостями. Когда тёмный господин насытится кровью невинного, его сила уничтожит этих несчастных!

Особые правила

Оба культиста (b) совершают ходы не по обычным правилам. Вместо этого они одновременно выполняют действие «Движение $\Delta +0$ », чтобы отвести узника (a), представленного жетоном с номером, к алтарям (2) и принести его в жертву. Сначала эти культисты передвигаются на клетки, соседние с узником, а затем двигаются в сторону клеток (3) или других ближайших клеток, соседних с алтарём. Когда культисты заканчивают движение, узник двигается на такое же количество клеток, чтобы оказаться на соседней с ними клетке, предпочтительно слева от правого культиста и справа от левого. Если культист начинает свой ход на клетке, соседней с одним из алтарей (2), и при этом узник также находится на соседней с одним из алтарей клетке, то узника приносят в жертву и вы проигрываете сценарий.

Оба культиста (b) и узник (a) являются невосприимчивыми к вынужденному движению, состояниям «ПАРАЛИЧ $\downarrow\downarrow$ » и «ОГЛУШЕНИЕ $\diamond\diamond$ », а также могут открывать двери.

Заключение

Расправившись с Воронами, вы разбиваете алтарь на куски и освобождаете неизвестного. В качестве временной одежды вы предлагаете ему одну из чёрных мантий культистов.

— Спасибо вам, огромное спасибо, — всхлипывает он. — Я уж думал, что мне конец. Они называли меня счастливчиком, ведь моя кровь воскресит их «вороньего» бога. Сначала я думал, что речь идёт о птице, но они всё бормотали о каких-то жвалах и панцире.

К счастью, вы так и не узнаете, кого же Вороны пытались освободить. Теперь они могут водить хороводы со своим богом в загробном мире.

Награда

+3 к репутации

№ 79 л-12 Затерянный храм

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Сомнительный помощник»

Задача: убить Предателя

Разработчик: Джаред Гиллеспи

Вступление

Прибывая к тому месту, что появилось на карте Сома, и практически не надеясь хоть что-нибудь найти, вы, к своему изумлению, обнаруживаете руины храма. Он зарос бурьяном и наполовину утоп в грязи, а его каменные барельефы стёрлись почти до гладкости. Вы не имеете ни малейшего представления о назначении этого храма, но, кажется, даже в период своего расцвета, он не был величественным.

— Похоже, здесь сотни лет никто не появлялся, — сообщает Сом, рассматривая бурьян. — Ага! — Он находит пару отверстий странной формы и вставляет в них жезлы.

Когда Сом несколько раз проворачивает их, раздаётся скрежет камня о камень, а перед вами открывается лаз.

— После вас, — говорит Сом, ухмыляясь.

Скользкий каменный жёлоб заканчивается так же резко, как и начинался. Вы оказываетесь посреди тёмной комнаты, и Сом не отстает от вас.

— Хм, затхлый аромат сокровищ! — Он звонко хохочет, отряхиваясь от пыли. Оглядевшись вокруг, вы понимаете, что оказались в узкой пещере с невероятно высоким арочным потолком, в котором эхом отдаётся каждый шаг. У стен возвышается множество безмолвных статуй из тёмного камня.

У своих ног вы замечаете необычную плитку, на которой светятся древние руны. Стоя на руническом камне, вы ощущаете под ногами лёгкую механическую вибрацию.

И тут Сом оживляется:

— Друзья! Вот это да! Нажимные плиты! Каждый из нас должен встать на одну из них! Все вместе! Чур, эта для Сома, а вы давайте к остальным. — Он указывает в темноту и ободряюще подмигивает.

Особые правила

Дверь ① заперта. Она открывается только после того, как будут убиты все каменные големы. В этом сценарии каменные големы не совершают ходы и на них не действуют никакие способности до тех пор, пока в конце чьего-либо хода на всех нажимных плитах не будет находиться по персонажу. Как только это произойдёт, вытяните карту способности каменных големов и действуйте, как будто только что открыли комнату с ними. Если участвуют 2 персонажа, положите на поле только плиты ②. Если участвуют 3 персонажа — плиты ③ и ④. Если участвуют 4 персонажа — плиты ⑤, ⑥ и ⑦.

Сом представлен жетоном с номером, а количество его ОЗ равно $6+(2\times\text{УС})$. Он считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Он начинает сценарий на клетке ⑧ фрагмента поля D2a. Каждый раунд Сом совершает свой ход с инициативой 99: он передвигается на свою начальную клетку (если его смешили с ней), а затем выполняет действие «Атака 3» (цели: все враги на соседних клетках). Если Сом погибает, вы проигрываете сценарий.



Дверь отодвигается в сторону, и вы видите перед собой обычную каменную гробницу с большим саркофагом посередине. Сом бежит вперёд и сдвигает тяжёлую крышки:



Фрагменты

D2a
K1a
K2b
M1a
C2b

№ 79. Затерянный храм

— Наконец-то! Мой господин, вы свободны от своих оков!

Вы в замешательстве смотрите, как каменный саркофаг разрушается и из него поднимается густой чёрный туман, обволакивающий двуличного вора.

— Да-а-а-а! Теперь Предатель поглотит ваши души и плоть, как в старые добрые времена! — Вопли умирающего Сома смолкают, когда туман полностью окутывает его и обретает облик савваса, облачённого в мантию. — Он так легко поддавался влиянию... Впрочем, вы тоже. Душа вора была хороша, но я и ваши хочу!

Особая способность босса 1

Предатель призывает 1 мощную гигантскую гадюку (если участвуют 2 персонажа), 1 обычную и 1 мощную гигантскую гадюку (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных гигантских гадюк (если участвуют 4 персонажа). Все персонажи и призванные создания персонажей вынуждены в порядке инициативы выполнять действие «Движение 4» таким образом, чтобы закончить это передвижение как можно дальше от Предателя.

Особая способность босса 2

Все персонажи и призванные создания персонажей вынуждены двигаться по направлению к ближайшей клетке, соседней с Предателем. Персонаж, который должен последним в порядке инициативы разыграть 2 карты, попадает под контроль разума Предателя: этот персонаж должен совершить свой ход в этом раунде, считая всех его союзников врагами, а всех его врагов — союзниками. В свой ход он будет выполнять действие «Движение 2», а затем применять верхнюю способность своей ведущей карты. После этого он сбрасывает обе разыгранные карты (даже те, которые при обычных условиях должен был бы положить в стопку «Потери»). Все призванные создания этого персонажа также попадают под контроль разума и в свой ход применяют свои обычные способности. Эта особая способность босса применяется только к тем персонажам, которые ещё не совершили свой ход в этом раунде.

Особые правила

Обе особые способности босса применяются только к персонажам, которые находятся на линии видимости Предателя. Обе особые способности применяются даже к персонажам в состоянии «НЕВИДИМОСТЬ ♦».

Заключение

Когда вы разрубаете каменную плоть злобного савваса, раздаётся душераздирающий крик. Чёрный туман вытекает из его ран и рассеивается в воздухе.

— Я слабею, но когда-нибудь силы вернутся. Вам не скрыться от моей порчи!

Предатель рассыпается, превращаясь в кучку пыли на полу. Стремясь как можно скорее покинуть это место, вы собираете всё ценное, что попадается на глаза, и сломя голову мчитесь к выходу.

Награда

Все получают по 15 золотых

Связи: нет

№ 80 л-1 Цитадель Карапула

Требования: нет

Задача: все персонажи должны добыть по одному жетону сокровища, а затем сбежать

Разработчик: Мэтью Сомерс

Вступление

Вы приходите в себя. Ваши лица прижаты к холодному камню подземелья, и вы пытаетесь вспомнить, как здесь оказались.

Вы исследовали крепость в Сторожевых горах, предположительно принадлежавшую группе сторонников военного режима, называющих себя Карапулом. Сейчас уже не вспомнить, приглашали вас сюда или нет, — патруль обнаружил вас, когда вы пытались проникнуть внутрь. Им ничего не стоило окружить вас и бросить за решётку. По крайней мере, вы попали внутрь, как и хотели. Осталось всего-навсего найти выход.

— Так-так, — раздаётся знакомый голос с другой стороны решётки. — Совершенно не ждал увидеть вас сегодня. Охрана! Откройте камеру!

Дверь широко распахивается, и вы видите перед собой крупный силуэт интенданта. Он качает головой.

— О чём вы думали, связавшись с Карапулом?

Войдя в камеру, он наклоняется к вам и тихим шёпотом продолжает:

— Понятия не имею, что вы здесь делаете, но я точно знаю, что обычно из этих клеток не выбираются. По крайней мере, пока Карапульные не захотят немного потренироваться на мишениях, если вы понимаете, о чём я. Вам следует убраться как можно дальше отсюда.

Интендант оглядывается на решётку.

— Я могу вам помочь по мере возможности, но мне нельзя портить деловые отношения с Карапулом. Они покупают у меня много оружия. — Интендант осторожно вручает вам маленький железный ключ. — Возьмите. Подождите четверть часа, чтобы я закончил свои дела и покинул цитадель. Затем отомкните кандалы и бегите отсюда со всех ног. И не пытайтесь всех перебить — их слишком много. Скорее всего, ваше снаряжение они бросили в дальней комнате. Возьмите его, а потом проберитесь в конюшню. Им будет гораздо сложнее поймать вас, если вы поедете верхом.

Интендант выпрямляется и откашливается.

— И вот что. В следующий раз вам стоит дважды подумать, прежде чем приставать к моей сестре. Впрочем, все мы прекрасно понимаем, что второго случая вам и не представится. Надеюсь, что Карапул не станет затягивать с вами! — С этими словами он разворачивается и, громко топая, покидает камеру. Дверь за ним тут же захлопывается.

Пятнадцать минут спустя вы освобождаетесь от оков и спешно открываете дверь камеры, готовясь убить любого, кто по глупости встанет у вас на пути.

№ 80. Цитадель Караула

Особые правила

Пока персонаж не добудет жетон сокровища, он проводит все свои атаки с затруднением и не может использовать никакие предметы. Каждый персонаж может добить только один жетон сокровища.

После того как все персонажи добыли по жетону сокровища, они должны сбежать. Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо находится на фрагменте поля B1a, либо стал изнурённым, находясь на фрагменте поля B1a. Если один из персонажей становится изнурённым, не добравшись до фрагмента поля B1a, вы проигрываете сценарий.



Раздобыв снаряжение и готовясь отправиться дальше, вы распахиваете дверь подземелья. Вас встречают яркий солнечный свет и свежий воздух. Но на этом приятные встречи заканчиваются. Вы слышите вой сирен и топот Караульных, собирающихся на мосту впереди с целью отрезать вам путь к выходу.

— Похоже, самое время для тренировочной стрельбы, — кричит арбалетчик с дальней стороны моста, нацеливая на вас оружие. — Не тратьте попусту последние мгновения на этом свете!



Городской страж



Городской лучник



Древняя пушка



Гончая



Фрагменты

Ala
H1b
L1a
J1a
D1b
B1a

Заключение

Оставляя за собой кровавый след из стонущих раненых и мертвецов, вы упорно продвигаетесь вперед. Уклоняясь от клинков прибывших на подмогу солдат Караула, вы, не теряя времени, вскакиваете на коней. Пришпоренные, они галопом устремляются прочь, снося на своём пути хрупкую деревянную дверь.

Подгоняемые ужасом увиденной бойни, кони скачут по горной тропе ещё быстрее, чем вы могли себе представить. В конце концов животные всё-таки выдыхаются, но горы и преследователи уже далеко позади, а вы на полпути к Мрачной гавани. Пожалуй, впредь лучше держаться подальше от этого Караула.

Награда

Все получают по 10 очков опыта



Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ» (x5)



Жетон сокровища (x4)



Валун (x6)



Куст (x3)



№ 81 Г2 Храм затмения

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить Бесцветного

Разработчик: Марсель Квертчека

Вступление

Пока вы идёте к месту, указанному эстремом, на сером небе сгущаются тёмные тучи. Стойт вам приблизиться к небольшому храму, скрытому в Кинжалном лесу, как начинает моросить мелкий дождь.

Здание кажется заброшенным, но, как только вы заходите внутрь, перед вами открывается невероятное зрелище: бескрайнее сумеречное небо над головой. Пространство, залитое холодным светом, словно застыло между ночью и днём. Бегло осмотревшись, вы понимаете, что вам здесь не рады: со всех сторон к вам приближаются демоны света и тени.

Особые правила

В начале каждого раунда переместите жетоны стихий света и тьмы на планшете заряда стихий в столбец «Сильный», а жетоны стихий огня, льда, воздуха и земли — в столбец «Слабый».

Персонаж, добывший первый жетон сокровища, получает «Кристалл зенита». Персонаж, добывший второй жетон сокровища, получает «Сферу полуночи». У этих артефактов нет своих карт предметов — вы сможете использовать их только в этом сценарии. Чтобы обозначить, что персонаж взял артефакт, положите на его планшет жетон с номером.



Наконец-то добравшись до входа в святилище, вы готовитесь к последнему испытанию. Открыв дверь, вы попадаете в место, застывшее между вечной тьмой и ослепительным светом. Два огромных демона стоят по обе стороны от савваса. Его грудь пульсирует чёрно-золотым светом, и это выглядит очень странно, ведь обычно саввасы не могут подчинить себе эти стихии... Каким-то образом стоящему перед вами саввасу удалось приручить их, но, судя по его лицу, он при этом сошёл с ума.

Особые правила

Если в конце своего хода один из персонажей находится на клетке, соседней с алтарём (а), он может бросить «Кристалл зенита» или «Сферу полуночи», чтобы нанести Бесцветному 2xКП урона.

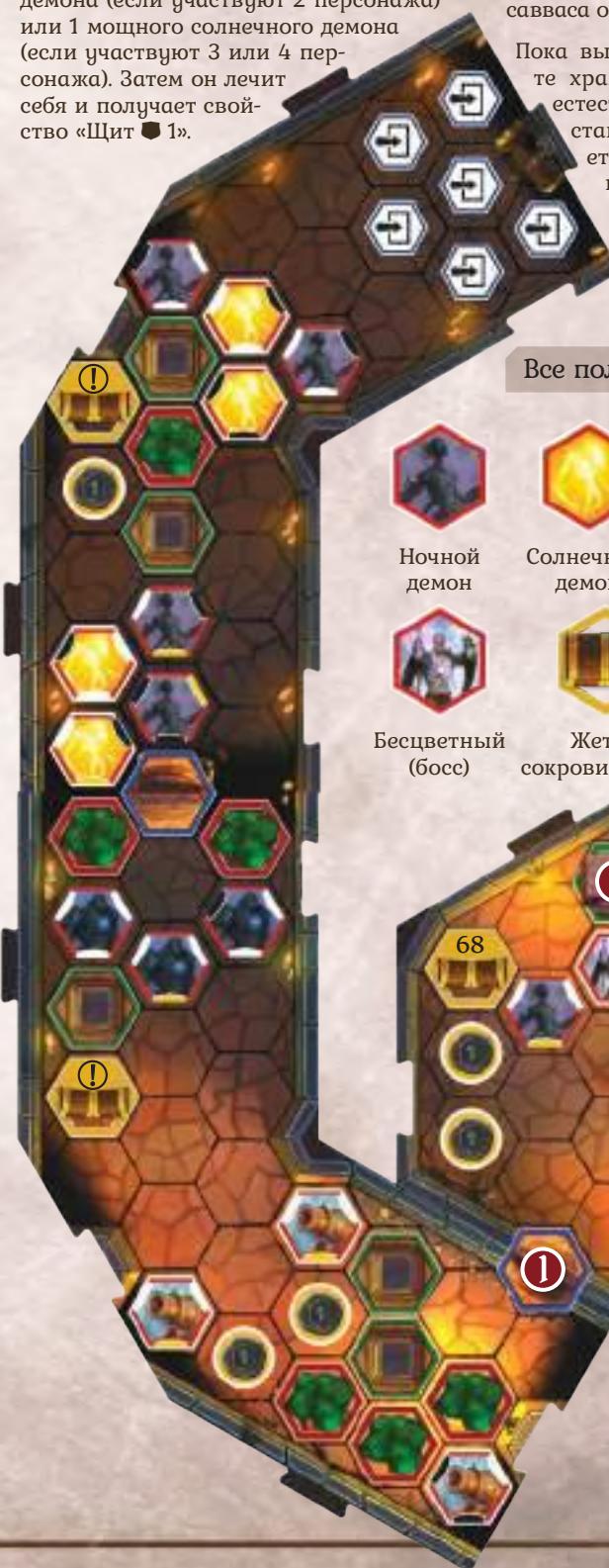
Особая способность босса 1

Бесцветный использует стихию тьмы, чтобы призвать 1 обычного ночного демона (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощного ночного демона (если участвуют 4 персонажа). Затем он получает состояние «НЕВИДИМОСТЬ ♦».

участвуют 4 персонажа). Затем он получает состояние «НЕВИДИМОСТЬ ♦».

Особая способность босса 2

Бесцветный использует стихию света, чтобы призвать 1 обычного солнечного демона (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощного солнечного демона (если участвуют 3 или 4 персонажа). Затем он лечит себя и получает свойство «Щит ♦ 1».



Заключение

С всей силы вы вонзаете оружие глубоко в грудь савваса, разбивая её на осколки. Внезапно в рану начинают втягиваться искусственные потоки света и тьмы, и, собравшись воедино, они взрываются в ослепительной вспышке. Опустошённое тело савваса обрушивается на пол.

Пока вы собираете добычу и покидаете храм, в помещение возвращается естественное освещение и сумерки становятся настоящими. Вы бросаете последний взгляд на потолок, восхищаясь невероятной красотой этого места.

Награда

Все получают по 10 очков опыта



Алтарь (x1)

Каменная колонна (x5)

Фрагменты

J2a
J1a
D1a

№ 82 №-б Пылающая гора

Связи: нет

Требования: нет

Задача: пожертвовать один артефакт или сбежать со всеми артефактами

Разработчик: Джереми Кэммер

Вступление

Идя по следу иноксов, вы натыкаетесь на останки их сгоревшей и провалившейся в расселину деревни. За её развалинами над горой нависло тёмное облако. Вы шагаете по старой и с виду нехоженой каменной дороге, которая вьётся по выжженному ландшафту и обрывается утёса высотой в несколько сотен метров.

Там вы обнаруживаете пару огромных каменных дверей, тёплых на ощупь и причудливо врезанных в горный склон. Войдя внутрь, вы видите озёра из чистого пламени, заливающие всю пещеру зловещим кроваво-красным сиянием. Повсюду валяются обугленные трупы саввасов. Земля неистово сотрясается, и к вам обрачиваются несколько демонов.

Особые правила

Все двери заперты. Каждый раз, когда вы убиваете одного мощного врага, автоматически открывается одна дверь в следующем порядке: **а**, **б**, **в**, **г**, **д** и, наконец, **е**. Когда откроется дверь **б**, прочитайте **1**.



Эта дальняя комната стала последним прибежищем саввасов. Весь пол усыпан их обгоревшими изуродованными телами. Центр комнаты занимает трон, на котором восседает мёртвый правитель саввасов в шлеме и с молотом в руках. Позади него на стене выжжена надпись: «Глупцы. Зверь пробуждается. Вам не обузданть силу горы. Верните их, и он снова уснёт».

Особые правила

После того как один из персонажей добывает жетон сокровища и получает 2 карты предметов, он может закончить свой ход на клетке **ж** и убрать из игры одну из этих карт, тем самым успешно завершив сценарий. В этом случае прочтите «Заключение А». Но есть и другой вариант: после того как один из персонажей добудет жетон сокровища, все персонажи могут вернуться на клетки входа до того, как стать изнурёнными. Если каждый из персонажей находится на клетке входа или стал изнурённым, находясь на клетке входа, вы также успешно завершаете сценарий. В этом случае прочтите «Заключение Б».

Если персонаж, добывший жетон сокровища, становится изнурённым, вы проигрываете сценарий. Если вы проигрываете сценарий, верните карты добытых предме-

тов в колоду, а жетон сокровища сохраняется для следующей попытки.

Заключение А

Вы бросаете артефакт в растекающееся вокруг вас озеро жидкого пламени. С шипением огонь жадно проглатывает добычу. Дрожь и грохот, не прекращавшиеся до этого момента, начинают утихать. Големы замирают, а демоны, кажется, и вовсе исчезли. Когда вы возвращаетесь домой, облако сажи всё ещё висит в воздухе, но гора, похоже, заснула. На какое-то время.

Награда

+1 к репутации

Заключение Б

Вы мчитесь прочь через каменные двери, задыхаясь от кружашего в воздухе пепла. Жар дышит вам в спины. Когда вы спускаетесь по старой каменной дороге, которая теперь испещрена трещинами, дрожь горы достигает своего апогея. Небо покернело, а по склону с грохотом катятся огромные валуны. Вам едва удается добраться до Мрачной гавани, но даже здесь чувствуются последствия извержения.

Награда

-1 к репутации
-2 к процветанию



Фрагменты

Kia
Cia
Dia
lib
B2b

№ 83 в-15 Обитатель теней

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Дурное знамение»

Задача: убить всех врагов

Разработчики: Тим и Ким де Смет

Вступление

Когда вы прибываете на мост Безмолвия, время близится к полуночи. Оглядевшись вокруг, вы замечаете мёртвого ворона, подвешенного к ограде моста. Под ним, у основания опоры, вам в глаза бросается узкая щель, сквозь которую пробивается тусклый свет.

Вы спускаетесь по верёвке и среди грязи и мусора обнаруживаете деревянную дверь, отмеченную тем же символом ворона. Этой ночью что-то должно случиться... и у вас плохое предчувствие.

Вы врываитесь внутрь и слышите жуткие завывания, доносящиеся из дальней части каменного коридора. Вас окружают люди в мантиях и оскаленные сторожевые псы. Здесь готовится что-то ужасное.



Открыв каменную дверь, вы видите воззывающийся посреди комнаты алтарь, пульсирующий странной красноватой энергией. Один из культистов оборачивается к вам и снимает капюшон. Из-под него вырисовывается улыбка на знакомом лице. Это та женщина из «Бурой двери».

— А вы вовремя. Мы как раз собирались принести жертву, — насмешливо приветствует она вас, поворачиваясь к алтарю. — Нам не хватало лишь хорошей сильной крови, чтобы завершить ритуал.

Культисты начинают своё песнопение, а вы обнажаете оружие и бросаетесь в бой.

Особые правила

Каждый персонаж (или каждое призванное создание персонажа) в начале каждого хода получает 1 урон, если находится в пределах 2 клеток от алтаря **a**. Каждый монстр в начале каждого хода лечит 1 урон, если находится в пределах 2 клеток от алтаря. Не ставьте не поле фигурки огненных демонов, пока не убьёте всех культистов. Когда это произойдёт, прочтите **2**.



Наконец, все культисты мертвы, и вы пытаетесь перевести дыхание. Внезапно алтарь начинает дрожать, а из его недр вырываются дым и языки пламени. Вместе с ними появляются огненные демоны, и комната превращается в ад. Кажется, вам не удалось остановить ритуал...



Особые правила

Алтарь не может быть уничтожен. Каждый персонаж (или каждое призванное создание персонажа) в начале каждого хода получает 2 урона. В начале каждого раунда переместите жетон стихии огня на планшете заряда стихий в столбец «Сильный». Эти правила заменяют предыдущие особые правила.

Заключение

Огонь на алтаре гаснет, и на поверхности остаётся лишь небольшой светящийся кусок янтаря. Взяв его в руки, вы удивляйтесь тому, как он холоден. Вам удается продать самоцвет за хорошие деньги, и вы зарекаетесь помогать плачущим женщинам в тавернах.

Награда

Суммарно 40 золотых

Фрагменты

H1b
H1b
M1a



Гончая



Культист



Ожившие кости



Оживший дух



Огненный демон



Алтарь (x1)



Каменная колонна (x2)

№ 84 Г-12 Пещера кристаллов

Связи: нет

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Дрожь земли»

Задача: убить всех врагов и защитить кристалл **а**

Разработчик: Давид Исааков

Вступление

Когда куатрил сказал, что нужно отправиться далеко в горы, вы и представить не могли, что придётся идти *настолько* далеко. Ваш путь через Медные хребты был долгим и выматывающим, но вы продолжали следовать пульсации кристалла, настроенного на источник возмущения. Вы искренне надеетесь, что все тяготы путешествия того стоили.

Взираясь по крутым склонам заснеженной горы, вы внезапно ощущаете резкое усиление вибрации кристалла, а земля начинает дрожать с ним в такт. Вы ищете место поустычнее, но уже слишком поздно — земля разверзается под вашими ногами, и вы скатываетесь в тёмный разлом.

К счастью, снег смягчает падение, а во-круг оказывается не так уж темно. Перед вами из земли торчит огромный кристалл, напоминающий по цвету и структуре тот, что вы принесли с собой. Сиянием большого кристалла освещается вся пещера. Только вы собрались подойти, чтобы рассмотреть его, как позади вас появляются демоны.

— Мой зов услышан. Вы появились во-время, — раздаётся потусторонний голос, заполоняющий всю пещеру. — Прошу, помогите. Они пришли уничтожить меня.

Особые правила

Количество ОЗ кристалла **а** равно $4+KP+(2\times UC)$. Его нельзя лечить, и он не считается вашим союзником. Если во время хода любого монстра он может передвинуться так, чтобы кристалл оказался в пределах дальности его атаки, он выбирает кристалл своей целью и далее совершают ход по обычным правилам. В противном случае он выбирает цель по обычным правилам.



Когда кристалл получает урон, любой персонаж может переложить 1 карту с руки в стопку «Потери», чтобы отменить этот урон. Это можно сделать лишь 2 раза за сценарий. Чтобы отмечать каждый случай отмены урона, кладите на кристалл жетон с номером. Если кристалл будет уничтожен, вы проигрываете сценарий.

В начале 4-го раунда положите накладной жетон коридора на клетки **б** и откройте соседнюю комнату. В начале 6-го раунда положите накладной жетон коридора на клетки **в** и откройте соседнюю комнату. В начале 9-го раунда положите накладной жетон коридора на клетку **г** и откройте соседнюю комнату.

Заключение

Когда последний демон повержен, земля снова начинает дрожать и свет кристалла меркнет. Кошмарные звуки проносятся по пещере, и вы вновь готовитесь оборонояться.

Но вместо этого голос обращается к вам:

— Спасибо, что защитили меня. Моя медитация продлилась гораздо дольше, чем я предполагал. Когда демоны начали охотиться за мной, я отправил этот осколок, чтобы позвать на помощь.

В пещеру возвращается свет, и вы видите перед собой светящегося орхид. Из его головы, спины и плеч вырастают крупные кристаллы.

— Теперь мне открыто всё, что должно произойти. Прошу, возьмите этот кристалл в знак моей благодарности. Теперь вы сможете управлять его силой.

Глаза ослепляет яркая вспышка. Орхид исчез, а вы оказались в снегу у подножия горы, на которую так долго взирались. Почёсывая затылки, вы вздыхаете и возвращаетесь в Мрачную гавань.

Награда

«Резонирующий кристалл»
(предмет 133)

+1 к процветанию



Фрагменты

L2a
A3a
A2b
E1b

№ 85 из Храм солнца

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Следуя указаниям, вы обнаруживаете тоннель у северной границы Сторожевых гор и заходите в него. Он выводит вас в крошечную долину, окружённую со всех сторон крутыми скалами. Здесь открывается ничем не примечательный вид: небольшой пруд, кое-где меж камней проглядывает трава. Но всё меняется, когда солнце оказывается в зените.

Кайма пруда начинает мерцать, и перед вами появляются очертания грандиозного каменного здания. Вы с трепетом наблюдаете, как из воздуха материализуется Храм солнца. Быстрым шагом вы подходите к дверям, зная, что у вас в запасе совсем немного времени, прежде чем солнце продолжит свой путь по небосклону и храм исчезнет.

Но двери не поддаются. Какое бы зло ни скрывалось внутри, оно перегородило вам путь. Вы стучите по дверям всем, что попадается под руку, но лишь сотрясаете само здание до основания.

Но затем перед вами открывается вход. Правда, не тот, что вы ожидали. От ваших ударов каменные ступени под ногами рассыпаются, и вы проваливаетесь в пещеру под храмом. Приземлившись, вы понимаете, что оказались в разных местах, а со всех сторон вас теснят враги.



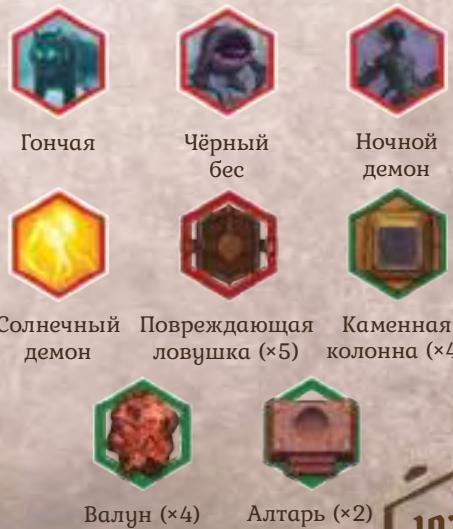
Особые правила

Не большие половины персонажей (с округлением вверх) могут начать сценарий в одной и той же комнате.

Если вы получили достижение отряда «Благословение солнца», в начале каждого раунда переместите жетон стихии света на планшет заряда стихий в столбец «Сильный», а жетон стихии тьмы — в столбец «Слабый».

Фрагменты

C1a
C2b
F1a
I1b
D1a
D2a



№ 85. Храм солнца

1

Войдя внутрь святилища, вы натыкаетесь на группу солнечных демонов. Собравшись вокруг двух алтарей, они защищают их от остатков армии ночных демонов.

— Благодарим вас за то, что отвлекали наших врагов, пока мы захватывали это святилище, — говорит один из солнечных демонов. — Теперь пошли прочь! Мы захватим власть над храмом и уничтожим всех, кому хватит глупости встать у нас на пути!

Ваших знаний о демонах вполне достаточно, чтобы понять одну вещь: отдавать им священный храм — плохая идея. Выходит, что вам просто придётся уничтожить их всех.

Особые правила

Все солнечные демоны считаются врагами и для вас, и для всех монстров других типов.

№ 86 Разграбленная деревня

Требования: нет

Задача: спасти 7 жителей деревни, прежде чем 5 из них будут убиты

Награда

«Сфера зари» (предмет 121)

Заключение

Последний солнечный демон под ударами ваших клинков падает на пол, и свет, исходящий от него, тускнеет.

— Будьте прокляты! — шипит он. — Благодаря силе солнца этого мира мы могли бы стать бессмертными!

Но сейчас им далеко до бессмертия. И тем лучше.

Вы в последний раз оглядываете помещение, зная, что у вас осталось совсем мало времени, прежде чем всё здание исчезнет. И вдруг над одним из алтарей вы замечаете прекрасную сверкающую сферу. Прикоснувшись к её гладкой прохладной поверхности, вы чувствуете, словно всё так и должно быть, словно эта сфера создана для вас и храм передаёт ей вам в знак благодарности за то, что уберегли его от опасности.

Стёбт вам взять сферу в руки, как стены пропадают. Потолок становится прозрачным, и вы наблюдаете за тем, как солнце скрывается за горными вершинами. Не успев и глазом моргнуть, вы оказываетесь на берегу пруда. Храм исчез из вида.

Связи: Мрачная гавань

Разработчики:
Адам и Брэди Сэдлеры

Вступление

Крюкоморье — это горстка обветшалых хижин к югу Мрачной гавани, где живут в основном только бедные рыбаки. Этот опасный район на отшибе, без защиты городских стен, давно уже стал для вермлингов лакомой добычей. Их набеги каждый раз разворачиваются по одному и тому же сценарию: вермлинги нападают, жители деревни спасаются бегством в море на своих рыбакских лодках, городская стража прогоняет вермлингов, а затем жители возвращаются, чтобы восстановить разрушенные хижины.

Хоть вы и не ожидали оказаться здесь в разгар набега, шансы на это были достаточно велики. Правда, сейчас вас куда больше тревожат больные селяне, которые не в состоянии бежать, чтобы скрыться от вермлингов.

Если вы хотите побольше разузнать об этой болезни, вам нужно позаботиться о том, чтобы как можно больше жителей деревни добрались до своих лодок.

Особые правила

Жителей деревни **Ⓐ** представляют жетоны с номерами, а количество ОЗ каждого из них равно 3+УС. Их нельзя лечить, и они не считаются вашими союзниками. Жители деревни считаются врагами для всех типов монстров и каждый раунд совершают свой ход с инициативой 99, выполняя действие «Движение ⚡ З» по направлению к краю пристани **Ⓑ**. Когда житель деревни оказывается на одной из клеток **Ⓑ**, он считается спасённым — уберите его жетон с номером с поля. Если погибают 5 жителей деревни, вы проигрываете сценарий.

В начале каждого нечётного раунда на клетках **Ⓐ** и **Ⓑ** появляется по одному вермлингу-разведчику. Если участвуют 2 персонажа, оба вермлинга-разведчика обычные. Если участвуют 3 персонажа, на клетке **Ⓐ** появляется мощный вермлинг-разведчик, а на клетке **Ⓑ** — обычный. Если участвуют 4 персонажа, оба вермлинга-разведчика мощные. В начале каждого чётного раунда на клетках **Ⓐ** и **Ⓑ** появляется по одному вермлингу-разведчику. Если участвуют 2 персонажа,

оба вермлинга-разведчика обычные. Если участвуют 3 персонажа, на клетке **Ⓐ** появляется обычный вермлинг-разведчик, а на клетке **Ⓑ** — мощный. Если участвуют 4 персонажа, оба вермлинга-разведчика мощные.

Не ставьте на поле фигурки скрытней до конца того раунда, в котором будет спасён первый житель деревни.

Заключение

Вы мчитесь вперёд и прыгаете в большую рыбакскую лодку возле пристани, по пути отвязывая швартовы и сталкивая её в воду. К тому времени, когда на пристани собралась целая армия вермлингов, вы уже в открытом море.

— Спасибо, что задержали этих грязных животных, — задыхаясь, благодарит вас один из больных селян. — Без вас большинство на этой лодке уже были бы убиты. Кстати, зачем вы прибыли в наши края?

Вы объясняете, что стражи города отправили вас исследовать заражённую воду.

№ 86. Разграбленная деревня

Рыбак, ухмыляясь, лишь фыркает вам в ответ:

— Ха, как будто эти бесполезные стражники могут чем-то помочь. Мы неделями жаловались им на плохое водоснабжение, а они и пальцем не пошевелили. Видимо, зараза всё-таки добралась до жителей Мрачной гавани, раз они решили наконец послать кого-то сюда.

Лицо рыбака вновь мрачнеет.

— Впрочем, какой бы ни была причина, я не стану отказываться от помощи наёмников, что пришли с благими намерениями. Могу прямо сейчас отвести вас к источнику всех наших бед. Мы обнаружили, что отрава исходит из небольшого залива на юге. Там какие-то отвратительные твари выбрасывают в океан бесконечный поток заражённой слизи. (87)

Новая локация

Злосчастное побережье (87) (И-9)

Достижение отряда

Источник отравы



Пещерный
медведь



Вермлинг-
шаман



Вермлинг-
разведчик



Скрытень



Ящик (×2)



Фонтан (×1)



Комод (×2)



Бочка (×2)

Награда

+2 к репутации

Фрагменты

B1b

A4a

M1a

B2a

B3a

H3a



№ 87 Ч-9 Злосчастное побережье

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Источник отравы»

Задача: убить Гигантскую слизь

Разработчики: Адам и Брэди Сэдлеры

Вступление

Так как до источника порчи воды по сущему никак не добраться, вы направляетесь на лодке в небольшой залив, с трёх сторон окружённый стенами высоких скал. У подножия одной из них вы замечаете вход в тёмную пещеру, из которой вытекает вода нездорового зелёного цвета.

Вы швартуете лодку возле пещеры и спрыгиваете на каменный пол, покрытый мерзкой липкой слизью. Вы полны решимости найти источник этой гадости, но появившийся перед вами косяк скрытней, кажется, собирается этому помешать.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ⚡» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

1

кажется, управляет ими. Если вы сможете его уничтожить, то есть шанс, что вам удастся положить конец распространению этой мерзости.

Особые правила

Мощная слизь в центре комнаты — это Гигантская слизь. Количество её ОЗ равно СОЗ×КП, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощной слизи. Положите на Гигантскую слизь 4 жетона с номерами. Эта слизь получает свойство «Щит ◉ 2» за каждый жетон с номером на ней. Каждый раз, когда погибает любая слизь, уберите один такой жетон с Гигантской слизи.

Если один из персонажей заканчивает свой ход на одной из клеток с жетоном воды (a), он до конца сценария получает свойство «Щит ◉ 2» для всех атак любой слизи и невосприимчивость к состоянию «ОТРАВЛЕНИЕ ☣», а этот жетон воды убирается с поля. Каждый персонаж может получить такой бонус только один раз.

Прорубаясь через скрытней, вы добираетесь до главной залы пещеры, заполненной густой гнилой слизью. Посередине залы растекается огромная масса разумной слизи, пульсирующая болезнестворной желчью.

Грязь вздувается пузырями, из которых появляются другие неприятные существа, а этот сгусток в центре,

Фрагменты

D2b
L2a
L3b



1

Заключение

Лишённый последних сил, огромный сгусток дрожит и теряет форму, растекаясь студенистой жижей по всему полу, который был и без того скользкий. Остальные существа тоже постепенно превращаются в грязь.

Вы стираете с себя и с оружия остатки слизи, радуясь, что обитавшее здесь зло уничтожено. Часть ядовитой жижи всё же будет просачиваться в океан, и потребуется немало времени, чтобы устраниить все последствия. Но, по крайней мере, хуже точно уже не будет.

Возвращаясь к лодке, вы замечаете, что поток мутно-зелёной жижи потихоньку стал ослабевать. Вы отправляетесь в Мрачную гавань, чтобы сообщить о случившемся.

Награда

+1 к репутации
+1 к процветанию

- Скрытенъ
- Невыносимый ужас
- Слизь
- Чёрный бес
- Жетон сокровища (x1)
- Ловушка с эффектами «ОТРАВЛЕНИЕ ☣» и «ПАРАЛИЧ ⚡» (x4)
- Вода (x6)
- Сталагнат (x6)
- Сталагмиты (x6)

№ 88 Г-16 Водное измерение

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНЫ общее достижение «Подводное дыхание» и достижение отряда «Посох воды»

Задача: принести клешню Короля скрытней к кристаллу **a**

Вступление

Вы держите в руке посох призывающей и концентрируетесь на его колебаниях между измерениями. Из-за непрекращающегося потока воды вы поначалу не чувствуете, что посох будто приглашает вас пересечь порог в другое измерение, но постепенно вы ощущаете это всё яснее.

Вы никак не можете отделаться от мысли, что вся эта цепочка событий не могла быть простым совпадением. Вы неслучайно нашли этот посох на дороге. Это был знак. И так же неслучайно появился портал в Водное измерение. Всё это было предназначено вам судьбой. Вы не можете понять, что происходит, но вас необъяснимо тянет узнать, в чём же дело. Вы глотаете сферы подводного дыхания и позволяете посоху вести вас через портал.

Проходя через барьер между измерениями, вам кажется, будто вас разрывает на части. Хорошо, что путешествие не затянулось надолго. Только вы открываете рты, чтобы закричать от боли, как они наполняются водой, и, открыв глаза, вы понимаете, что оказались на месте. Пока вы размышляете, что делать дальше, вас начинают окружать враждебно настроенные существа.

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи и призванные создания персонажей вычитают 1 **Y** из всех своих действий движения.



Пробравшись в просторное открытое помещение, вы чувствуете мощное течение. Всматриваясь вперёд, вы видите чудовищно огромного скрытня, сражающегося с противником заметно меньшего размера. Когда вы приближаетесь, крабоподобное существо смотрит на вас, и сквозь толщу воды до вас доносится щёлкающий звук острых клешней.

Гигантский скрытень отшвыривает противника к дальней стене и нарочитым движением касается её кончиком клешни. В мгновение ока жертва скрытня оказывается в ледяной тюрьме, и вы, наконец, узнаёте в ней призывающую. Вам было предназначено спасти её! Даже если для этого вам придётся оторвать у этой твари клешню и рассеять с её помощью лёд... что ж, можно именно это и сделать.

Особые правила

В большой комнате персонажи и их призванные создания вынуждены в конце каждого раунда передвигаться на 1 клетку по направлению течения, если только они не находятся на клетке непосредственно перед препятствием или клеткой стены по направлению течения. Если персонаж (или призванное создание персонажа) не может передвинуться из-за другой фигуры, препятствия или стены, то вместо этого он получает 3 урона. Движение по течению фигуры выполняют в порядке их расположения по вертикали: от верхнего края поля к нижнему. Направление течения каждый раунд определяется инициативой скрытней: чётная — по левой стрелке на схеме, нечётная — по правой стрелке.

Мощный скрытень на клетке, соседней с кристаллом **a**, — это Король скрытней. Когда он погибает, положите на его клетку вместо монеты клешню, которая обозначается жетоном сокровища. Персонаж, который несёт клешню, вычитает 2 **Y** из всех своих действий движения. Персонажи могут передавать клешню друг другу, но только в том случае, если персонаж без клешни выполнит действие «Добыча», в то время как персонаж с клешней находится в пределах дальности добычи. Если персонаж с клешней становится изнурённым, положите жетон сокровища на клетку, на которой он находился. Вы успешно завершаете сценарий, когда персонаж с клешней оказывается на клетке, соседней с кристаллом **a**.



Заключение

Вы касаетесь клетки мёртвой клешней, и лёд исчезает. В считанные мгновения вы оказываетесь в вашей комнате, а перед вами стоит призывающая.

— Я была неосторожна во время своих исследований и попала в плен, — объясняет она. — Вы нашли знаки и спасли меня. Пусть этот посох будет моим подарком. — Как только вы принимаете посох из её рук, эстерка исчезает.

Награда

«Посох призыва» (предмет 120)

Фрагменты

D2b
G2a
N1a

№ 89 в-17 Убежище синдиката

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Син-Ра»

Задача: убить всех врагов

Вступление

Вы следите за покровом ночи по тёмным улицам Мрачной гавани, пока он не останавливается в переулке перед захудальным служебным зданием в Старых доках.

— Я надеюсь, вы не ждали ничего грандиозного, — говорит он. — Син-Ра предпочитают держаться в тени, поэтому большинство людей даже не знают об их существовании. Но здесь, друзья, сердце этой организации, и я собираюсь вонзить в него свой кинжал и проворачивать до тех пор, пока оно не перестанет биться.

Покров ночи бегло осматривает здание.

— Я проберусь ну крышу, устранио дозорных и проследжу за тем, чтобы никто не вошёл и не вышел. Как только я дам вам сигнал, врывайтесь и убивайте всё, что шевелится.

Прежде чем вы успеваете спросить, каким будет сигнал, покров ночи исчезает. Пару минут вы ждёте в замешательстве, пока знакомый чёрный кинжал не рассекает со свистом воздух и не пронзает землю у ваших ног. Приняв это за сигнал, вы выхватываете оружие и бросаетесь в бой.

Особые правила

Все культисты призывают мощных гигантских гадюк вместо обычных оживших костей.

Заключение

Вы окидываете взглядом пропитанный кровью пол логова убийц, осознавая, что устроили настоящую резню.

— Отличная работа, — хвалит вас покров ночи, беззвучно появляясь из тени. — Я не был уверен, что вы справитесь, но вы сработали как профессиональные убийцы. Все члены синдиката сегодня встретили свою смерть. Они собирались начать охоту на нас, но мы вернули им любезность.

Он протягивает вам мешок золота.

— Я по-честному разделяю с вами своё вознаграждение. Конкурирующая гильдия из Столицы наняла меня, чтобы уничтожить Син-Ра. Я вовсе не собирался впутывать вас, пока не увидел, как вы переговаривались с тем стражником... Что ж, я не из тех, кто упускает возможности.

В молчаливом потрясении вы забираете свою долю.

— Надеюсь, мы больше не увидимся, — произносит на прощание покров ночи. — Никогда не знаешь, на какой стороне контракта будет вписано твоё имя.

Награда

Суммарно 50 золотых

Фрагменты

Н3а
12б
B1а
B2а
B3а



Разбойник-
лучница Разбойник-
страж Культист Гигантская
гадюка Жетон
сокровища (×3)



Бочка (×3) Стол (×1)

Повреждающая
ловушка (×6) Ловушка с эффектом
«ОТРАВЛЕНИЕ» (×2)



№ 90 К-7 Демонический портал

Связи: нет

Требования: нет

Задача: закрыть портал

Вступление

Посреди ночи вы добираетесь до отмеченного на карте места. Там вы находите плетущую чары. Она стоит посреди поля с кадилом в руке и смотрит на мерцающий свет вдали.

— С каждым днём становится всё опаснее оставаться в Мрачной гавани, — начинает она. — Силы, находящиеся за пределами моих познаний, открывают порталы в Измерение силы стихий, позволяя демонам пробираться в этот мир. Мне удалось закрыть несколько порталов, но этот...

Она указывает в сторону источника света:

— Этот намного старше и стабильнее остальных. Мне нужна ваша помощь.

Она оборачивается и впервые за эту встречу смотрит на вас:

— Нам нужно будет закрыть портал с обеих сторон, а его охраняет орда демонов. Вы готовы?

Особые правила

Персонажи могут перемещаться из левой комнаты в правую и обратно только через алтари (a). Персонаж может потратить 1 движение, чтобы передвинуться с любой клетки, соседней с алтарём, на любую клетку, соседнюю с другим алтарём. Призванные создания персонажей и монстры не могут передвигаться таким образом.

В левой комнате должен постоянно находиться хотя бы один персонаж, иначе вы

проигрываете сценарий. Кроме того, если в конце каждого чётного раунда в правой комнате не находится хотя бы один персонаж, в левой комнате на клетке, соседней с алтарём, появляется 1 ночной демон. Если участвуют 2 персонажа, всегда появляется обычный демон. Если участвуют 3 персонажа, каждый второй появляющийся демон мощный. Если участвуют 4 персонажа, всегда появляется мощный демон

Когда вы убьёте всех демонов и в каждой комнате будет хотя бы по одному персонажу, прочтите (1). Если все персонажи, кроме одного, становятся изнурёнными, вы проигрываете сценарий.



Портал между измерениями колеблется в потоках хаоса, пропуская сильные порывы ветра, которые чуть не сбивают вас с ног. Сквозь вой ветра вы слышите голос плетущей чары:

— Я почти закончила. Сейчас я изгоню духов, что удерживают портал открытым. Уничтожьте их, и мы победим.

Особые правила

И в левой, и в правой комнатах должен постоянно находиться хотя бы один персонаж, иначе вы проигрываете сценарий. На всех клетках (b) и (v) появляется по одному ожившему духу. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные ожившие духи. Если участвуют 3 персонажа, на клетках (b) появляются мощные ожившие духи,

а на клетках (v) — обычные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные ожившие духи. Когда вы убьёте всех оживших духов, портал закрывается.

Заключение

Портал искрится тёмной энергией и с беспорядочной силой пульсирует, словно сопротивляясь уничтожению. Вы делаете шаг к нему, и он взрывается вспышкой ослепительного света.

Когда ваше зрение восстанавливается, вы видите, что находитесь посреди поля, а плетущая чары задумчиво смотрит вдаль. Она протягивает руку и словно пробует ночной воздух на ощупь. Удовлетворившись тем, что портал закрыт, она поворачивается к вам.

— Благодарю вас за помощь, — говорит она. — Я знаю, что обычно вы не работаете без оплаты, но всё, что я могу предложить вам, — это кадило. Кажется, большая часть его силы истощилась, пока я закрывала портал, но кое на что оно ещё способно. Если не мне, то вам уж точно пригодится.

Вы берёте кадило, и она пристально смотрит на вас:

— Будьте осторожны. В этом мире действуют силы куда более мощные и опасные, чем вы можете предположить.

Затем она молча разворачивается и уходит во тьму.

Награда

«Чёрное кадило» (предмет 128)



Фрагменты



Земляной демон



Воздушный демон



Ночной демон



Оживший дух



Жетон сокровища
(x1)



Повреждающая ловушка (x3)



Колючки (x3)



Горячие угли (x5)



Алтарь (x2)

M1b
D1b
C2a

№ 91 д-2 Дикая схватка

Связи: нет

Требования: нет

Задача: убить всех врагов

Вступление

Следуя указаниям пьяного лесоруба, вы бредёте через Кинжалный лес и приходите на поляну, усыпанную мятой листвой. От росших здесь деревьев остались одни пеньки. Вдали слышен шум рабочей бригады.

Позади раздаётся шуршание. Обернувшись, вы видите, что на вас смотрит покрытый шрамами бронированный медведь. На нём восседает повелитель зверей.

— Духи сказали, что вы поможете мне с этим дельцем, — говорит он. — Жаль, что вы не пришли раньше. Это уничтожение деревьев сводит моих предков с ума. Всё, что я слышу сейчас, — это их бесконечные стоны. Прошу, вы должны помочь мне выгнать людей и вернуть покой духам этого леса. Новые раны он не переживёт.

Вы согласно киваете, и повелитель зверей ведёт вас кустами к лесозаготовке.

— Без поддержки духов я бессилен, — жалуется он. — Но я пошлю своих зверей вам в помощь. Единственный способ остановить надвигающуюся чуму — убить всех этих бесшёрстных паразитов!

Особые правила

Все пещерные медведи и гончие считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Они по-прежнему совершают ходы по обычным правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутых для них карт способностей.



Впереди вас ждёт ещё больше людей, но ваше внимание привлекает пронзительный плач.

— Приготовьтесь, парни! — кричит один из лесорубов. — Вон ещё один!

Вы думаете, что он говорит о вас, пока перед вами не возникает прозрачное существо, скованное цепями и окрылённое яростью. Оно вопит и молотит воздух со слепой ненавистью ко всему вокруг. К сожалению, его придётся упокоить вместе с оставшимися разбойниками.

Заключение

Когда вам удаётся покончить со всеми лесорубами и изгнать всех духов, лес погружается в тишину. Ни воплей, ни стука топоров, только покой и безмятежность.

Из кустов появляется повелитель зверей, мрачно оглядываясь.

— Жаль, что духов пришлось изгнать, но тут уж ничего не поделаешь, — говорит он. — Боль леса свела их с ума. Надеюсь, однажды эта роща восстановится и тогда мои предки найдут путь домой. Возможно, пройдёт немало времени, прежде чем я вновь услышу их голоса, но я всё равно останусь здесь и буду защищать это место по мере сил. Благодарю вас за помощь. Боюсь представить, чем бы это закончилось без вас.

Животные собираются вокруг вермлинга, и он вместе с ними ковыляет обратно в лес.

— Знайте, вы всегда можете рассчитывать на меня, если я вам понадоблюсь.

Награда

Все получают по 2 ✓



Фрагменты

H2b
Gla
Mil

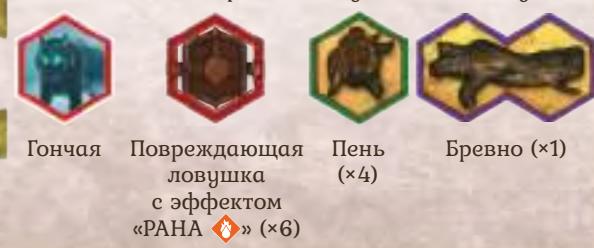


Особые правила

Все ожившие духи считаются врагами и для вас, и для всех монстров других типов.



Пещерный медведь Разбойник-страж Разбойник-лучница Оживший дух



Гончая Повреждающая ловушка с эффектом «РАНА» (x6) Пень (x4) Бревно (x1)

№ 92 в-14 Потасовка в переулке

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Возвращение долга»

Задача: убить всех врагов, кроме городских стражей и городского лучника

Вступление

Беззаботно прогуливаясь, вы сворачиваете в переулок за «Спящим львом» и натыкаетесь на поджидающую вас женщину-инокса с большой бандой головорезов.

— Последний шанс, — говорит она. — Платите или живыми отсюда не уйдёте.

Несмотря на её накачанные мышцы, это звучит так же смешно, как и в первый раз, когда она это сказала. Вы не в силах сдержать смех. Подумать только: эти головорезы пытаются вымогать у вас деньги!

— Ну хорошо. Полагаю, обсуждать больше нечего. — На этих словах разбойники обнажают оружие и набрасываются на вас. Вам не терпится показать, насколько смешны эти угрозы.

Особые правила

Не ставьте на поле фигурки городских стражей и городского лучника, пока не откроете дверь ①.



Вы забегаете за угол, и мимо ваших голов проносится огненное копьё. В конце улицы вас встречает саввас в мантии с вытянутыми вперёд руками, готовясь послать в вашу сторону очередной пылающий заряд.

Вы никак не могли предположить, что какие-то вшивые головорезы найдут савваса для выполнения грязной работы. Наверняка это обошлось им в круглую сумму.

И как если бы этого было мало, теперь вы ещё слышите раздающиеся позади свистки. Похоже, городская стража прибыла, чтобы прекратить беспорядки. Но эти вымогатели уже столько раз оскорбили вас за сегодня, что вы просто не можете их вот так отпустить. Это представление не закончится, пока вы не захотите.

Начальник стражи прищуривается.

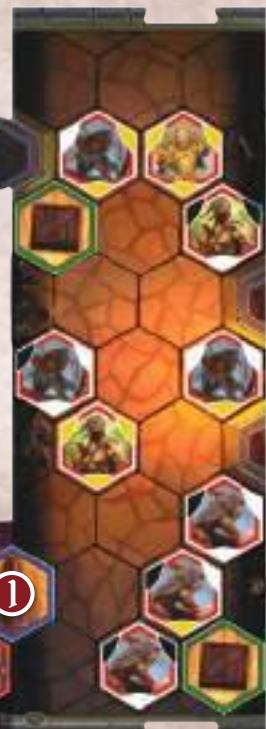
— Слушайте сюда, вы, шайка хулиганов. Я тут из кожи вон лезу, пытаясь сделать из Мрачной гавани безопасное, спокойное место, и не могу допустить, чтобы наёмники вроде вас проливали на улицах кровь!

Он бросает хмурый взгляд на трактирщика, а затем добавляет:

— К счастью, ваш приятель поручился за вас, а ваши жертвы действительно похожи на отъявленных преступников, так что я отпускаю вас, ограничившись предупреждением. Но если ещё хоть раз поймаю вас за подобным делом, да помогут мне...

Начальник стражи замолкает и в бешенстве вылетает из переулка. За ним следует и гремящий оружием отряд. Хозяин «Спящего льва» подходит и утешительно хлопает вас по спинам.

— Честно говоря, я просто рад, что на этот раз вы устроили потасовку на улице, а не в трактире.



Заключение

Когда в переулок прибывает ещё один отряд городской стражи, последний головорез уже валяется на земле, истекая кровью. Вы бросаете оружие и поднимаете руки, всем видом показывая, что не представляете угрозы. Начальник стражи разочарованно смотрит на вас.

— Ну и что у нас здесь? Полагаю, потасовку начали они, а вы просто защищались? — насмешливо осведомляется он.

Собираясь объясняться, вы уже было открыли рот, но тут за вашей спиной слышится голос хозяина «Спящего льва»:

— Именно так всё и было. Я видел заварушку от начала и до конца. На них накинулись эти чужаки — пришло настучать им по черепам.

Фрагменты

Н3в
Fla



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Инокс-стражница



Саввас «Поток лавы»



Огненный демон



Земляной демон



Городской страж



Городской лучник



Повреждающая ловушка (x2)



Бочка (x1)



Ящик (x2)



Награда

Все получают по 10 золотых
-3 к репутации

№ 93 0-17 Затонувшее судно

Связи: Мрачная гавань

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Карта сокровищ»
Задача: убить всех врагов

Вступление

Вы прижимаете к груди выцветшую карту, словно это одеяло, защищающее вас от сильных северных ветров. Кажется, вы уже целую вечность идёте вдоль побережья на маленьком зафрахтованном корабле в поисках затерянного места кораблекрушения. Как знать, может, если вы будете держать карту ближе к себе, координаты станут точней и понятней.

Надежда на удачный исход почти умирает, когда вам удается разглядеть зловещий остров на горизонте. Приблизившись, вы всматриваетесь в контур повидавшего виды корабля, прикованного к прибрежной отмели. Он наполовину затоплен и едва не разваливается на части.

Вы обходите остров с другой стороны, где у тихого уединённого пляжа можно спокойно бросить якорь. Только мысли о том, какие сокровища ждут на борту покинутого судна, согревают вас под порывами пронизывающего ветра. Мгновение спустя, правда, эти мысли сменяются более тревожными: а вдруг корабль кто-нибудь охраняет? Когда ваша лодка подходит к берегу, убегающая волна оставляет за собой стаю скрытней, желающих «поприветствовать» вас. Неизвестно, как долго они наблюдали за вашим кораблём с глубины, ожидая подходящего момента для нападения...

Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «ПАРАЛИЧ ».

Заключение

Похоже, что духи успокоились, а скрытни в панике убежали. Подгоняемые желаниям скорее вернуться в Мрачную гавань, чтобы согреться и просохнуть, вы в спешке забираете с корабля всё, что можете унести.

Бросив прощальный взгляд на таинственный остров и останки забытого корабля, вы отправляетесь в путь.

Награда

Все получают по 10 очков опыта

Фрагменты

Gla
K2a
l1a
B3a



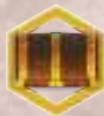
Скрытень
Морозный демон
Оживший дух



Морозный демон



Оживший дух



Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ » (x3)



Колючки (x2)



Сталагнат (x6)



Кристалл (x2)



Бочка (x2)



Вода (x13)

№ 94-II Жилище вермлингов

Связи: 95. Час расплаты

Требования: нет

Задача: убить всех врагов и добыть жетон сокровища

Вступление

Найти жилище было нетрудно. Вермлины, как известно, не самые великие мастера маскировки. Напротив, вы чувствуете запах гнилого мяса и мокрого звериного меха задолго до того, как замечаете кучи веток и наспех вырытые норы — типичное место обитания стаи вермлингов.

Вы осторожно оглядываетесь местность. Как и сказал тот незнакомец, за жилищем есть яма. Однако увидеть то, что находится на дне, не потревожив вермлингов, не получится. Похоже, что и тут незнакомец был прав: чтобы покопаться в сокровищах, придётся расправиться с этими мерзкими созданиями.

Вы обходите жилище с другой стороны и готовитесь к нападению.



Под крики умирающих вермлингов за спиной вы приближаетесь к последней землянке. Перед вами появляется ещё больше скалящих зубы существ.

Справа от жилища вы замечаете сферу из чёрного стекла, лежащую на простом каменном пьедестале. По стеклу идёт глубокая трещина, почти разделяя шар пополам, и вам кажется, что вы где-то видели её раньше.

В этой грязи сфера выглядит неуместно, и это тревожит. Что она вообще здесь делает, когда остальные сокровища должны быть свалены в яму?

Отбросив все лишние вопросы, вы сосредоточиваетесь на более насущной проблеме — убийстве вермлингов.

Заключение

Вермлины и их звериные союзники мертвы — их бездыханные тушки валяются у ваших ног. Вы поднимаете треснувшую сферу. Когда вы впервые её увидели, она практически излучала злобу, но теперь, когда вы рассматриваете её, она кажется вполне безобидной. Боясь разбить артефакт, вы аккуратно прижимаете сферу к груди и направляйтесь к яме, в которой, предположительно, и лежат все сокровища. (95)

Новая локация

Час расплаты (95) (E-12)

Достижение отряда

Путь через жилище

Фрагменты



№ 95 Е-12 Час расплаты

Связи: 94. Жилище вермлинов

Требования: ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Путь через жилище»

Задача: убить Приспешника

Разработчик: Трэвис Ченс

Вступление

Вы идёте по краю ямы и вдруг ощущаете странное беспокойство. Здесь нет никаких сокровищ — только зияющая дыра в земле. Вы пытались отойти от края, но ваши ноги словно оцепенели. Чёрная сфера пульсирует и вылетает из рук, поднимаясь в пространство над бездной. Затем она снова пульсирует, и в вашей голове раздаётся голос:

— Жадность. Отличный стимул для глупцов. Вы думали, что можете убить моего господина, великого Архидемона, и просто так расхаживать по вашему миру, как ни в чём не бывало? Какое высокомерие! Ваше наказание близится. Ступайте в мою темницу испытаний и томитесь там в своих грехах до скончания вечности!

Каждой частицей своего разума вы пытаетесь взять контроль над телом и отойти от края бездны, но вместо этого вы шагаете вперёд и падаете в объятья тьмы. Когда мрак окутывает вас, вы испытываете уже знакомое ощущение перехода между измерениями, от которого тело словно выворачивается наизнанку.

Наконец чудовищная боль стихает, и вы кожей ощущаете шероховатый камень. Затем вы слышите странный звон неземных голосов. Открыв глаза, вы видите, что находитесь на какой-то арене. Высоко над

вами демоны и другие существа смотрят вниз и ликуют. Перед вами крепкие ворота из железных прутьев, а за ними смеётся сумасшедший саввас.

— Да начнётся суд! — кричит он. — Вы убили повелителя демонов, и моя задача — доказать, что вы были этого недостойны. Всё, что от вас требуется, — прорваться через эти ворота и победить меня

в бою. После этого вас возвратят в ваш скучный, обыденный мир.

Но если, как я предполагаю, моя тюрьма окажется вам не по зубам, мне будет предоставлена честь пытать вас до конца ваших коротких жизней!

Особые правила

Перемешайте жетоны с номерами 1–6 и положите их на клетки **a** лицевой стороной вниз. Эти жетоны можно добывать по обычным правилам. Дверь **1** заперта. Вы сможете её открыть, когда добудете все жетоны с номерами 1–4. Кроме того, до тех пор пока вы не добудете все жетоны с номерами 1–4, на клетке фрагмента поля **G1b**, ближайшей к клетке **1**, в конце каждого нечётного раунда будет появляться 1 огненный демон, а в конце каждого чётного раунда — 1 земляной демон. Если участвуют 2 персонажа, оба демона обычные. Если участвуют 3 персонажа, появляются мощный огненный демон и обычный земляной демон. Если участвуют 4 персонажа, оба демона мощные.



Фрагменты

G1b
D1a
K2b
E1a



Невыносимый
ужас



Огненный
демон



Земляной
демон



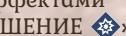
Саввас
«Поток
лавы»



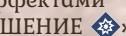
Повреждающая
ловушка (x4)



Ловушка
с эффектами
«ОГЛУШЕНИЕ



и «ОТРАВЛЕНИЕ



(x4)



Каменная
колонна (x3)



Валун
(x5)



Вода
(x19)

№ 95. Час расплаты

Любая фигурка, которая заканчивает свой ход на клетке с водой, получает 1+УС урона.

Количество ОЗ каждого валуна равно 3+УС.

1

Решётка из стальных прутьев поднимается, и перед вами возникает ваш главный противник — саввас, объятый языками пламени. Демоны сверху ликуют, требуя более жестокой бойни.

— Я так рад, что вы решили присоединиться ко мне в самом важном событии, — с усмешкой говорит саввас. — Приготовьтесь к суду!

Особые правила

Саввас «Поток лавы» — это Приспешник.

Заключение

С жутким воплем саввас падает на колени.

— Может быть, вы и достойны, — ухмыляется он.

Быстрым взмахом клинка вы отрубаете ему голову, и безжизненное тело савваса падает наземь. Рёв демонов, когда вы поднимаете его голову вверх, полон возмущения и волнения.

Заметив отблеск летящего в вас предмета, вы уклоняетесь. Чёрный стеклянный шар ударяется о землю рядом с вами и разбивается на тысячи осколков. В этот момент он пульсирует в последний раз. Мгновение спустя вы снова оказываетесь в Мертвом лесу, на краю тёмной ямы у жилища вермлингов. Сначала вам кажется, что это был просто сон, но вместо треснувшей сферы вы держите в руках отрубленную голову савваса.

Награда

«Череп ненависти» (предмет 119)



Список сокровищ

Этот список можно просматривать только в том случае, если вам нужно узнать содержимое добытого жетона сокровища с определённым номером.

- | | |
|--|---|
| 01: <input type="checkbox"/> случайный чертёж предмета | 09: <input type="checkbox"/> получите «Гребень волны»
(предмет 111) |
| 02: <input type="checkbox"/> получите «Осадный щит»
(предмет 032) | 10: <input type="checkbox"/> получите 10 очков опыта |
| 03: <input type="checkbox"/> получите «Бригантину»
(предмет 044) | 11: <input type="checkbox"/> случайный чертёж предмета |
| 04: <input type="checkbox"/> получите 15 золотых | 12: <input type="checkbox"/> получите «Лавовые ботфорты»
(предмет 099) |
| 05: <input type="checkbox"/> получите «Кольчугу»
(предмет 023) | 13: <input type="checkbox"/> получите 5 урона, состояния
«ОТРАВЛЕНИЕ » и «РАНА » |
| 06: <input type="checkbox"/> получите «Цепь с крюком»
(предмет 039) | 14: <input type="checkbox"/> получите 10 очков опыта |
| 07: <input type="checkbox"/> случайный побочный сценарий | 15: <input type="checkbox"/> получите «Подвеску тёмных союзов» (предмет 045) |
| 08: <input type="checkbox"/> получите 1 ✓ | 16: <input type="checkbox"/> получите 10 золотых |

Список сокровищ

- 17: получите 20 золотых
- 18: получите 15 золотых
- 19: случайный чертёж предмета
- 20: случайный чертёж предмета
- 21: получите 5 урона
- 22: случайный чертёж предмета
- 23: получите «Доспех из чешуи дрейка» (предмет 103)
- 24: получите 5 урона
- 25: получите 25 золотых
- 26: получите 20 золотых
- 27: получите «Сферу сумерек» (предмет 122)
- 28: получите 15 золотых
- 29: получите «Портянки выносливости» (предмет 097)
- 30: получите 1 ✓
- 31: случайный чертёж предмета
- 32: случайный чертёж предмета
- 33: получите «Утяжелённую сеть» (предмет 019)
- 34: получите «Амулет жизни» (предмет 024)
- 35: получите «Сапоги из чешуи дрейка» (предмет 098)
- 36: чертёж «Реактивных сапог» (предмет 096)
- 37: получите 1 ✓
- 38: чертёж «Кольца черепов» (предмет 123)
- 39: получите 5 урона
- 40: случайный чертёж предмета
- 41: получите «Чёрный нож» (предмет 053)
- 42: случайный чертёж предмета
- 43: получите 5 урона, состояния «ОТРАВЛЕНИЕ ✎» и «РАНА 🔥»
- 44: случайный побочный сценарий
- 45: случайный чертёж предмета
- 46: получите 3 урона и состояние «ОТРАВЛЕНИЕ ✎»
- 47: получите «Паровой доспех» (предмет 104)
- 48: получите 30 золотых
- 49: новый сценарий «Затерянный остров» ⑯ (Л-17)
- 50: получите «Вторую кожу» (предмет 101)
- 51: случайный побочный сценарий
- 52: получите «Сердце Предателя» (предмет 131)
- 53: случайный чертёж предмета
- 54: получите «Компас обречения» (предмет 124)

Список сокровищ

- 55: получите 1 ✓
- 56: получите «Звёздную серьгу»
(предмет 069)
- 57: получите 15 золотых
- 58: получите «Шлем из чешуи дрейка» (предмет 108)
- 59: случайный чертёж предмета
- 60: получите «Топор порчи черепов» (предмет 113)
- 61: получите «Универсальный кинжал» (предмет 040)
- 62: получите «Шлем гор» и «Горный молот» (предметы 110 и 115)
- 63: случайный чертёж предмета
- 64: получите 30 золотых
- 65: чертёж «Рогатого шлема»
(предмет 107)
- 66: получите «Зажигательную бомбу» (предмет 033)
- 67: получите 10 золотых
- 68: получите «Плетёное кольцо»
(предмет 130)
- 69: получите «Мантию призыва»
(предмет 100)
- 70: случайный побочный сценарий
- 71: случайный побочный сценарий
- 72: чертёж «Воспламеняющегося меча» (предмет 116)
- 73: случайный чертёж предмета
- 74: случайный чертёж предмета

75: 12 87 15671 65111 459274811 7-2-8, 7-2-11-1
45211 112117 65111. 11211111, 12 29151111 11 112111
11211. 11 11211, 11 11211111 11 11211111. 11211111
11211 «11211» 11 11211111 11211111.

