DESCENT:
Journeys in the Dark
Second Edition



Логово Змея
Книга Правил и Приключений

Вступление

Коварная Королева Змеев Валиндра пробудилась ото сна, позволив своим отвратительным прихвостням полудраконам совершать набеги и сжигать окрестные деревни, как им заблагорассудится. Жажда золота выманила её из своего логова, и теперь это дело горстки храбрых героев – загнать Валиндру обратно в укрытие и уничтожить её жестоких слуг!

Логово Змея – это расширение для настольной игры ***Descent: Journeys in the Dark Second Edition***, основанное на базовой игре и добавляющее новых героев, монстров, классы, приключения и многое другое наряду с правилами для тайных комнат и слухов.

Список компонентов

В состав расширения входят:

- Эта Книга Правил/Книга Приключений
- 2 фигурки героев
- 8 фигурок монстров, в том числе:
  - 5 Огненных бесов; 3 бежевых и 2 красных
  - 3 Полудракона-Стража; 2 бежевых и 1 красный
- 2 Листа героев
- 38 маленьких карт, в том числе:
  - 22 Карты классов
  - 4 Карты вещей магазина Акта I
  - 5 Карт вещей магазина Акта II
  - 4 Карты состояния
  - 1 Карта поиска
  - 2 Карты артефактов
- 31 большая карта, в том числе:
  - 8 Карт Властелина
  - 4 Карты монстров
  - 2 Карты лейтенантов
  - 3 Карты путешествия
  - 6 Карт тайных комнат
  - 6 Карт слухов
  - 2 Карты дополнительных приключений
- 60 жетонов, в том числе:
  - 12 фрагментов карты
  - 1 тайная комната
  - 1 Жетон лейтенанта
  - 12 Жетонов отваги
  - 3 Жетона компаньонов
  - 1 Жетон входа в тайную комнату
  - 5 Жетонов состояния
  - 8 Жетонов испытания
  - 5 Жетонов неактивных монстров
  - 7 Жетонов повреждений
  - 5 Жетонов усталости

Обзор компонентов

В этом разделе подробно описаны различные компоненты игры.

Пластиковые фигурки

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



Листы героев

Каждый герой из этого расширения имеет соответствующий Лист героя, который содержит всю необходимую для игры этим героем информацию.



Карты классов

Эти карты разделены на две колоды, которые представляют два различных класса героев, включённых в это расширение: Чемпион и Геомант. Каждая колода содержит все навыки и стартовую экипировку для этого класса.



Карты вещей магазина

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



Карты состояний

Эти карты описывают правила для нового состояния «Подожжён».



Карта поиска

Эта карта представляет собой вход в тайную комнату, которую во время своих приключений могут отыскать герои.



Карты артефактов

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



Карты Властелина

Эти карты представляют собой новый класс, доступный игроку Властелину в режиме кампании: Каратель. Кроме этого имеется одна карта, которая может быть получена только как награда за победу в специальном приключении.



Карты монстров

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



КАРТЫ ЛЕЙТЕНАНТОВ
Эти карты содержат всю информацию о новом сильном противнике, Валиндре. Имеется по одной карте для Акта I и Акта II.



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



КАРТЫ ТАЙНЫХ КОМНАТ
Эти карты представляют собой случайные тайные комнаты, которые во время приключения могут обнаружить и исследовать герои. Для каждой тайной комнаты на этих картах описаны особые правила и найденные награды.



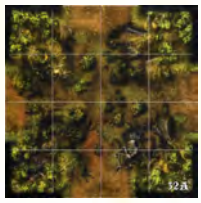
КАРТЫ СЛУХОВ
Эти карты предлагают игроку Властелину новые способы бросить вызов героям в режиме кампании. Некоторые из них соответствуют приключениям из Книги приключений и могут быть разыграны между основными приключениями.



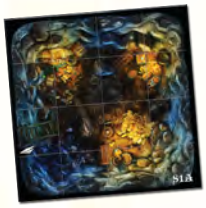
КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
Эти карты используются для того, чтобы указать игрокам, какие приключения они могут выбрать во время кампании. Эти карты вводятся в игру как награды за победу в определённых приключениях и остаются в центральной игровой зоне до своего завершения.



ФРАГМЕНТЫ КАРТЫ
Эти фрагменты представляют различные локации, исследуемые героями во время игры. Каждое приключение имеет уникальную раскладку, которая использует различные их комбинации. Все фрагменты двусторонние, одна сторона изображает локации в помещении, а другая – снаружи.



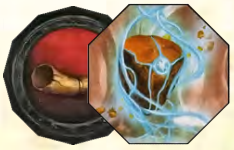
ТАЙНАЯ КОМНАТА
Этот специальный фрагмент карты представляет собой скрытую комнату, которую можно найти в любом приключении. От обычных фрагментов он отличается отсутствием защёлок.



ЖЕТОН ЛЕЙТЕНАНТА
Этот жетон представляет лейтенанта на игровом поле. В этом расширении это – Валиндра. Изображение на жетоне совпадает с изображением на карте соответствующего лейтенанта.



ЖЕТОНЫ КЛАССА
Эти жетоны используются с представленными в этом расширении новыми классами и состоят из жетонов компаньонов для Геоманта и жетонов отваги для Чемпиона.



ЖЕТОН ВХОДА В ТАЙНУЮ КОМНАТУ
Этот жетон представляет скрытый проход, который ведёт в тайную комнату. Если вытягивается соответствующая Карта поиска, игроки кладут этот жетон на карту, чтобы отметить место, откуда герои могут попасть в тайную комнату.



ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ
Эти жетоны соответствуют Карте состояния «Подожжён» и используются, чтобы обозначить подверженных этому состоянию монстров.



ЖЕТОНЫ ИСПЫТАНИЯ
Эти жетоны используются совместно с тайными комнатами и представляют различные проверки характеристик и монстров, которых должны преодолеть герои, чтобы получить свою награду.



ЖЕТОНЫ НЕАКТИВНЫХ МОНСТРОВ
Эти жетоны кладутся на Карты монстров во время определённых приключений, чтобы обозначить, какая группа монстров не может быть активирована.



ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ И УСТАЛОСТИ
Отображают количество повреждений и усталости, которые получили герои во время приключения. Жетоны повреждений также используются для отображения повреждений, которые получили монстры и лейтенанты.



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



Подготовка расширения
Правила расширения **Логово Змея** предполагают, что игроки играют его как часть кампании (см. стр. 4). Перед игрой с этим расширением аккуратно выдавите все жетоны и фрагменты карты из картонных листов. Затем выполните следующие действия:

1. **Добавьте новые карты:** добавьте все Карты вещей магазина и Карты путешествий расширения в соответствующие колоды. Перед перемешиванием колоды поиска удалите из неё карту «Пусто» и замените её картой «Тайный проход». Удостоверьтесь, что это единственная копия этой карты в колоде (если вы играете с другими расширениями). Затем перемешайте Карты тайных комнат и разместите их лицом вниз рядом с колодой поиска. Возьмите Карты новых классов, состояния, артефактов, Властелина, монстров и лейтенанта и добавьте их в колоды доступных карт. Эти карты разыгрываются также как и их аналоги из базовой игры.

2. **Подготовьте Карты дополнительных приключений и Карты слухов:** Пока они не понадобятся, храните Карты дополнительных приключений в коробке с игрой. Перемешайте Карты слухов и разместите их лицом вниз рядом с колодой Властелина. В начале новой кампании игрок Властелин берёт три карты из этой колоды (см. стр. 6).

3. **Добавьте другие компоненты:** Добавьте Листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и фрагменты карты из этого расширения к соответствующим компонентам базовой игры.

Примечание: При первой игре игроки должны добавить компоненты и правила Логова Змея до начала новой кампании.

Правила расширения Логово Змея

В этом разделе описывается, как добавить правила и компоненты расширения в базовую игру. После подготовки компонентов расширения (см. «Подготовка расширения» на стр. 3), обратитесь к этому разделу, чтобы узнать о правилах использования этих компонентов в игре.
Если игроки играют с ***Логовом Змея***, то они должны задействовать **все** новые компоненты, описанные в этом разделе. Эта Книга Правил написана с условием того, что игроки используют это расширение как часть кампании. Эти правила совместимы и с кампанией «Руна Тени» из базовой игры, и с другими кампаниями, которые будут выпущены в будущих расширениях.

Приключения

В состав расширения входят пять приключений, которые вы найдёт в Книге Приключений в конце этой Книги Правил. Каждое из них содержит одно или два столкновения, и они добавляются в кампанию с помощью Карт слухов и Карт дополнительных приключений (см. «Слухи» на стр. 7)

Неактивные монстры



Некоторые приключения из этого расширения определяют некоторые группы монстров как Неактивные. Если группа монстров неактивна, то игрок Властелин кладёт на соответствующую Карту монстра жетон неактивных монстров. Игрок Властелин не может активировать такую группу монстров или сделать её целью действия Карт Властелина, если не указано иначе в правилах приключения.

Если группа монстров неактивна, то и **все** фигурки, соответствующие этой группе, тоже неактивны. Если фигурки неактивных монстров находятся на карте, то они блокируют линию видимости и движение, и всё ещё могут быть целью атаки других персонажей и её эффектов – игрок Властелин делает бросок на защиту по обычным правилам. Если в приключении не сказано иначе, то, если неактивный монстр получает любое количество ♥ (по любой причине), Властелин немедленно сбрасывает жетон неактивных монстров с Карты монстра, соответствующей этой группе монстров, и эта группа больше не считается неактивной – игрок Властелин в свой ход может активировать её по обычным правилам.

Новые классы героев

Это расширение добавляет 2 класса для героев, которых нет в базовой игре: Чемпион и Геомант. Эти классы принадлежат к архетипам Воин и Маг соответственно. Игроки герои могут выбрать эти классы в шаге 2 «Выберите героев» во время Подготовки героев.





Жетоны отваги



У Чемпиона есть несколько навыков, которые связаны с Жетонами отваги. Эти жетоны не имеют какого-либо обязательного свойства и используются только с классом Чемпион. Если игрок выбирает этот класс во время фазы Подготовки героев, то он кладёт Жетоны отваги в запас рядом со своей игровой зоной. Всякий раз, когда игроку предписывается получить один Жетон отваги, он берёт один жетон из запаса и кладёт его на свой Лист героя. Всякий раз, когда игрок тратит Жетон отваги (обычно для того, чтобы применить эффект одного из навыков Чемпиона), он убирает его со своего Листа героя и кладёт обратно в запас. **Жетоны отваги остаются лежать на Листах героев в перерывах между столкновениями, но сбрасываются в конце приключения.** Если у игрока заканчиваются Жетоны отваги, то он не может заменить их другими жетонами. Количество Жетонов отваги ограничено запасом.

Компаньоны Призванные камни



Геомант имеет доступ к навыкам, позволяющим ему призвать и контролировать в качестве компаньонов Призванные Камни. Они подчиняются обычным правилам для компаньонов (см. «Компаньоны» на стр. 17 базовой Книги Правил) с учётом описанных на их Карте компаньона исключений.
Геомант может иметь на карте нескольких компаньонов. Каждый Призванный Камень имеет параметры и умения, как напечатано на Карте компаньона Призванного Камня и активируется по отдельности.
Игрок герой, который играет Геомантом, в любой момент своего хода может убрать один или несколько Жетонов Призванных Камней с карты. Если Геомант использует умение вызова Призванного Камня, когда их количество на карте достигло своего предела (первоначально только один), то перед применением этого умения он должен убрать одного компаньона. Если Призванный Камень будет побеждён, то он убирается с карты.

Карты Властелина

Карты Властелина включают в себя семь новых карт, соответствующих классу Властелина «Каратель», который действует подобно другим классам Властелина из базовой игры. Одна Карта Властелина «Награда за слух» не имеет стоимости в очках опыта и не может быть приобретена по обычным правилам. Властелин может получить эту карту только как награду в приключении. Когда он получает эту карту, то замешивает её в колоду Властелина по обычным правилам.

Состояние Подожжён



Это расширение добавляет карты и жетоны для состояния «Подожжён», которые добавляются к существующим Картам состояния и жетонам. Некоторые умения монстров, предметы или особые правила приключений накладывают на персонажей это состояние. Правила для состояния «Подожжён» описаны на соответствующей Карте состояния.

Тайная комната

Тайные комнаты расширяют приключения, предоставляя героям возможность обнаружить скрытый проход, который приведёт их в неизведанные комнаты с ценными наградами. Эти тайные комнаты вводятся в игру в любом приключении с помощью новой Карты поиска. От героев не требуется исследовать тайную комнату, чтобы завершить приключение.

Обнаружение тайной комнаты

Когда тянется Карта поиска «Тайный проход», то она предписывает игроку положить в эту клетку Жетон входа в тайную комнату. Герои в этой клетке могут ИССЛЕДОВАТЬ тайную комнату, потратив одно очко движения или следуя тексту Карты поиска «Тайный проход» (см. «Исследование Тайной комнаты» ниже).

Важное замечание: Если Карта поиска «Тайный проход» вытянута, когда героев нет на карте (например, во время шага путешествия), то игроки тянут ещё одну карту, а «Тайный проход» замешивают обратно в колоду поиска.

Исследование тайной комнаты

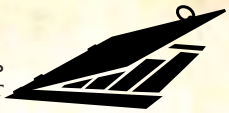
Герой, который находится в одной клетке с Жетоном входа в тайную комнату, может потратить одно очко движения и **ИССЛЕДОВАТЬ** её. Затем он **тянет одну Карту тайной комнаты и разыгрывает её особые правила**. Большинство Карт тайных комнат предписывает игроку выложить фрагмент карты «Тайная комната», в случае чего он выполняет следующие действия (шаги):

1. **Выложите тайную комнату:** Игрок кладёт рядом с картой в центральной игровой зоне соответствующий фрагмент (не присоединяя его). Игрок должен удостовериться, что код фрагмента карты «Тайная комната» соответствует коду, изображённому на Карте тайной комнаты.

2. **Передвинуть героя:** Затем игрок убирает фигурку героя с карты и ставит на клетку входа в тайной комнате (отмеченную символом входа в тайную комнату).

3. Разместите Жетоны испытания: Игрок Властелин случайным образом тянет количество Жетонов испытания равное количеству героев и, не смотря на них, размещает эти жетоны лицом вниз в углах Тайной комнаты. В одну клетку можно класть только один Жетон испытания и они должны размещаться так, как показано на рисунке «Подготовка тайной комнаты» на стр. 5.

ВХОД В ТАЙНУЮ КОМНАТУ



Жетон входа в тайную комнату используется для того, чтобы обозначить клетку, с которой герои могут исследовать и войти в тайную комнату.
Символ на этом жетоне соответствует символу на одной из клеток фрагмента «Тайная комната». Любые клетки с этим символом это клетки входа в тайную комнату.
Во время хода игрока, если фигурка его героя находится в клетке входа в тайную комнату, он может потратить одно очко движения, чтобы поставить фигурку в любую другую такую же клетку. Эти клетки не считаются соседними, но герои могут передвигаться между ними, как если бы они были соседними. Монстры не могут воспользоваться входами в тайные комнаты.
Если игрок передвигает своего героя в уже занятую клетку входа в тайную комнату, то он ставит его в любую ближайшую доступную пустую клетку по своему выбору.

ЖЕТОНЫ ИСПЫТАНИЯ

Если фигурка героя находится в клетке с лежащим лицом вниз Жетоном испытания или в соседней с ней, то герой может выполнить действие поиска, чтобы перевернуть этот жетон (Карта поиска при этом не тянется). На лицевой стороне каждого Жетона испытания нарисован символ монстра или характеристики.

Если на перевёрнутом жетоне изображён символ монстра, то этот жетон кладётся в ближайшую доступную пустую клетку от той, в которой он был перевёрнут, и рассматривается как фигурка монстра-прислужника изображённого на нём типа. Этот монстр не учитывается при определении лимита группы монстров. Для этого монстра используется соответствующая Карта монстра текущего Акта. **Если вскрытый монстр принадлежит к неактивной в данный момент группе монстров, то Жетон испытания немедленно сбрасывается.**

Если на перевёрнутом жетоне изображён символ характеристики (, , или), то герой должен сразу же выполнить проверку этой характеристики. В случае успеха он немедленно тянет Карту поиска и сбрасывает Жетон испытания. В случае провала игрок герой сбрасывает жетон, но не тянет Карту поиска.

Если в тайной комнате находится герой, то в начале каждого своего хода игрок Властелин может удалить из этой комнаты один Жетон испытания или монстра. Этот выбор Властелин должен сделать до того, как вытянет Карты Властелина. Удалённые жетоны не переворачиваются. Это может привести к завершению розыгрыша тайной комнаты (см. далее) и позволяет Властелину контролировать, сколько времени герои потратят на её исследование и сколько Карт поиска они получат.

НАГРАДЫ В ТАЙНЫХ КОМНАТАХ

Как только в тайной комнате не остаётся ни Жетонов испытаний, ни монстров, ход героя приостанавливается, и разыгрываются действия, описанные в секции «Награда» Карты тайной комнаты. Если в тайной комнате находится несколько героев, то из них выбирается один герой, который и выполняет эти действия.
Затем игроки убирают из тайной комнаты все фигурки героев и ставят их в ближайшие пустые клетки рядом с Жетоном входа в тайную комнату (если есть несколько равноудалённых от этого жетона клеток, то игрок сам выбирает в какую из них поставить героя). Затем тайная комната и жетон входа в неё убираются.
В завершение, игрок, чей ход был приостановлен, продолжает его.

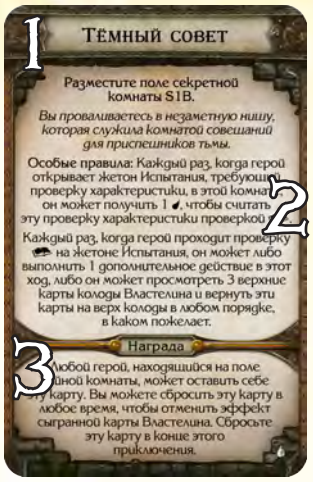
ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ В ТАЙНОЙ КОМНАТЕ

Если герой теряет сознание, пока находится в тайной комнате, он следует обычным для этого состояния правилам с одним исключением: игрок герой кладёт жетон героя в клетку входа в тайную комнату, даже, если эта клетка занята.

ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОДЫ ТАЙНЫХ КОМНАТ

В конце каждого Столкновения сбросьте все находящиеся в игре Карты тайных комнат, которые не были получены в качестве награды. В конце каждого приключения замешайте все сброшенные Карты тайных комнат обратно в колоду тайных комнат.

РАЗБОР КАРТЫ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



РУБАШКА

1. Название: Здесь указано название тайной комнаты.

2. Особые правила: В этой секции описываются все особые правила, связанные с тайной комнатой. Действие вверху, выделенное жирным шрифтом, выполняется сразу. Выделенным курсивом текстом описывается предыстория и особенности карты. Остальной текст описывает особые эффекты карты.

3. Награда: В этой секции описывается, какую награду получают герои, если в тайной комнате не останется ни одного Жетона испытания

ПОДГОТОВКА ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Возьмите количество Жетонов испытания равное количеству героев (выбираются случайным образом) и разместите их в тайной комнате как показано ниже белыми цифрами.
Например, если играет два героя, то разместите два Жетона испытания – в точности как показано ниже (по одному в каждый противоположный угол).



ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

При выполнении действия поиска Томбл тянет Карту поиска «Тайный проход». Следуя тексту карты, он кладёт Жетон входа в тайную комнату в свою клетку. Как написано на карте, Томбл имеет возможность сразу же исследовать её. Но он не хочет этого делать и продолжает игру по обычным правилам.

Позже в свой ход Томбл решает исследовать тайную комнату. Когда он стоит на Жетоне входа в тайную комнату, он тратит одно очко движения на исследование. Его ход приостанавливается, и он тянет случайную Карту тайной комнаты (в данном случае «Тёмный Совет»). Эта карта предписывает игроку разместить фрагмент тайной комнаты S1B.

Игрок находит в коробке этот фрагмент, кладёт его рядом с картой приключения и ставит фигурку Томбла в клетку входа в тайную комнату этого фрагмента. В игре участвуют три героя, поэтому Властелин случайным образом выбирает три Жетона испытания и размещает их по одному лицом вниз в соответствующих клетках.

Затем ход Томбла возобновляется. Он выполняет действие поиска и переворачивает соседний с ним в данный момент времени Жетон испытания. На жетоне изображён символ . Томбл немедленно выполняет проверку и проходит её, что позволяет ему удалить этот Жетон испытания и взять одну Карту поиска. В завершение, Томбл использует одно очко движения, чтобы перейти в соседнюю с другим Жетоном испытания клетку до окончания своего хода.

В свой следующий ход Томбл выполняет действие поиска и переворачивает соседний с ним Жетон испытания, на лицевой стороне которого изображен символ . Он выполняет проверку и проваливает её, Томбл удаляет Жетон испытания, но Карту поиска не тянет. Затем он получает 2 , чтобы передвинуться к оставшемуся Жетону испытания. Томбл выполняет второе действие поиска и вскрывает Зомби.

Грисбан решил войти в тайную комнату и помочь Томблу победить Зомби. Во время своей активации Грисбан передвигается в тайную комнату, выполняет действие атаки и побеждает Зомби. Теперь в этой комнате нет ни одного Жетона испытания и монстра, поэтому ход Грисбана приостанавливается до тех пор, пока герой не разыграет награду Карты тайной комнаты «Тёмный совет».

После розыгрыша награды Грисбан и Томбл возвращаются на карту приключения, и игроки убирают тайную комнату и жетон входа в неё. Затем Грисбан продолжает свой ход.

СЛУХИ

Карты слухов предоставляют игроку Властелину способ взаимодействия с героями в Фазу кампании. Эти карты имеют различные эффекты и в большинстве случаев добавляют приключения ***Логова Змея*** в основную кампанию.


КАРТА СЛУХА

Важное замечание: Перед началом кампании Властелин перемешивает колоду слухов и берёт три карты себе в руку. Как правило, Властелин не берёт новые Карты слухов, и поэтому должен хорошенько подумать, в какой момент разыграть эти карты.

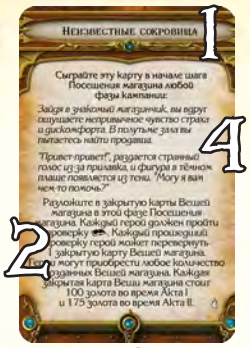
РОЗЫГРЫШ КАРТ СЛУХОВ

Игрок Властелин может разыграть Карты слухов из своей руки в различные моменты Фазы кампании. На каждой Карте слуха указано, когда она может быть разыграна. При розыгрыше Карты слухов, игроки должны немедленно выполнить действия согласно тексту карты перед продолжением Фазы кампании. Игрок Властелин может сыграть максимум **одну** Карту слуха во время каждой Фазы кампании.

Некоторые Карты слухов могут быть сыграны только во время Акта I кампании. В начале Акта II игрок Властелин **должен сбросить все Карты слухов, которые могут быть сыграны только в Акте I**. Он **не тянет** дополнительные Карты слухов взамен сброшенных.

Сброшенные Карты слухов не замешиваются назад в колоду слухов. Если в колоде слухов заканчиваются карты, она не перемешивается заново. Если игроку Властелину предписывается взять Карту слуха, но в колоде уже нет доступных карт, то он просто не берёт её.

РАЗБОР КАРТЫ СЛУХА



КАРТА СЛУХА



КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ-СЛУХА

1. Название: Здесь указывается название Карты слуха. Если эта карта может быть сыграна во время определённого Акта, то в качестве напоминания здесь изображается символ соответствующего акта.

2. Правила: Здесь описываются все правила розыгрыша Карты слуха, в том числе, когда именно эта карта может быть сыграна.

3. Иконки путешествия: Здесь изображены иконки путешествия, используемые в шаге «Путешествие» Фазы кампании.

4. Предыстория: Здесь описывается предыстория слуха.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Термин Карты приключений в совокупности относится к двум особенным типам карт: Картам дополнительных приключений и Картам слухов, которые играют роль приключений (также известных как Карты приключений-слухов). Все эти карты представляют собой приключения, которые могут выбрать для себя герои во время шага «Выбор следующего приключения» Фазы кампании (см. далее). Единственная разница между Картами приключений-слухов и дополнительными приключениями это то, каким образом это приключение становится доступным для выполнения:

- Карты приключений-слухов играются Властелином так как того требует текст на самих картах. После розыгрыша эта карта кладётся лицом вверх в центр стола, и приключение становится доступным (см. далее).
- Карты дополнительных приключений вводятся в игру только как следствие какого-либо игрового эффекта, обычно об этом говорится в разделе «Награда» Книги Приключений. После ввода в игру эта карта кладётся лицом вверх в центр стола, и приключение становится доступным (см. далее).

Всякий раз, когда игрок (Властелин или герой) захочет выбрать приключение во время шага «Выбор следующего приключения» Фазы кампании, он может выбрать любое **ДОСТУПНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ**: или по Листу кампании, или согласно Карте приключения. Если игрок выбирает второй вариант, то он сразу же начинает подготовку приключения по обычным правилам, сверяясь с соответствующим приключением в Книге Приключений.

Перед прохождением этих приключений по обычным правилам выполняется шаг «Путешествие» Фазы кампании. Однако вместо иконок путешествий на карте кампании во внимание берутся иконки путешествия в верхней части соответствующей Карты приключения. Эти иконки разыгрываются слева направо, как будто это дорога, ведущая к местоположению приключения.

Карты приключений остаются в игре до тех пор, пока приключение не будет завершено, или карта не будет сброшена вследствие игровых эффектов. Они не сбрасываются автоматически в начале Фазы кампании и могут сохраняться от сессии к сессии до завершения приключения.

Между игровыми сессиями игроки должны хранить любые доступные Карты приключений в нейтральной зоне как напоминание о том, что эти приключения ещё не начинались.

После победы героев или Властелина в приключении, победитель может хранить соответствующую карту вместе с остальными своими компонентами в качестве напоминания, что он и есть победитель.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ОТДЕЛЬНЫХ АКТОВ

На некоторых Картах приключений в левом верхнем углу изображены символы Акта I и Акта II. Эти приключения могут быть пройдены только во время соответствующего акта. Если одна или более Карт приключений Акта I находятся в игре, то немедленно перед началом Интерлюдии, герои должны выбрать одну из них для прохождения (прежде чем перейти к Интерлюдии). После завершения этого приключения все другие доступные Карты приключений Акта I сбрасываются без каких-либо эффектов.

ЗАВЕРШЕНИЕ РОЗЫГРЫША КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В Книге Приключений перечисляются все награды, которые игроки получают за победу в каждом приключении. После завершения розыгрыша Карты приключения Фаза кампании выполняется по обычным правилам.

Никакие приключения, произошедшие в результате розыгрыша Карты приключений, не учитываются при подсчёте количества приключений, необходимого для завершения текущего Акта. Карты приключений всегда разыгрываются **в дополнение** к требуемому кампанией количеству приключений в определённом Акте. Кроме того игрокам необязательно проходить эти приключения, чтобы завершить кампанию. Игроки игнорируют все приключения этих Карт приключений, когда определяют, сколько приключений выиграли герои, а сколько Властелин в течение данного Акта.

Пример: Игроки герои выиграли приключение «Жирный гоблин» во время Акта I кампании «Руна Тени». В начале следующей Фазы кампании игрок Властелин разыгрывает Карту слухов «Золотоискатель». Во время шага «Выбор следующего приключения» герои решают пройти это приключение и немедленно начинают подготовку к нему.

В конечном счете, в этом приключении побеждает игрок Властелин, поэтому игроки обращаются к его части раздела «Награда» Книги приключений. В нём сказано, что игроки должны добавить в игру Карту дополнительного приключения «Вооружённые до зубов». Властелин находит эту карту и кладёт её лицом вверх в игровую зону. Теперь это приключение доступно для выбора в шаге «Выбор следующего приключения» в Фазу кампании Акта II.

Так как в соответствии с Листом кампании игроки закончили только одно приключение, то для перехода к Интерлюдии им нужно выполнить ещё два.

КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Карты дополнительных приключений представляют собой особые приключения, которые добавляются в игру только как следствие некоторых эффектов (таких как награда в определённом приключении).



КАРТА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На рубашке этих карт перечислены особые награды, которые могут получить герои или Властелин за победу в этом приключении. Награду получают только тогда, когда это будет указано в разделе «Награда» Книги Приключений. На карте написано, когда и как используется эта награда.

Карты дополнительных приключений двухсторонние и обе стороны доступны для изучения. Любой игрок в любое время может посмотреть любую сторону этих карт.

РАЗБОР КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



РУБАШКА

1. Название: Здесь указывается название Карты дополнительного приключения. Кроме того в качестве напоминания здесь изображается символ Акта, в котором можно пройти это приключение.

2. Иконки путешествия: Здесь изображены иконки путешествия, используемые в шаге «Путешествие» Фазы кампании.

3. Предыстория: Здесь описывается предыстория приключения.

4. Награда героя: Здесь описывается особая награда для героев за победу в этом приключении.

5. Награда Властелина: Здесь описывается особая награда для Властелина за победу в этом приключении.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В это расширение входят пять новых приключений для ***Descent: Journeys in the Dark Second Edition***. Игроки могут добавить их в кампанию с помощью Карт слухов (см. «Слухи» на стр. 6).

Эта Книга Приключений построена по тому же типу, что и Книга Приключений базовой игры. Игроки должны следовать обычным правилам подготовки приключения с учётом исключений, указанных в новой Книге правил.

ПРОСТАЯ И ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Каждое из пяти приключений включённых в эту Книгу Приключений можно играть отдельно, как самостоятельное приключение, следуя обычным правилам для простой и эпической игры, описанным в базовой Книге Правил. Когда вы играете отдельно от кампании приключение-слух, то просто следуйте всем правилам, описанным в базовой Книге Правил. Если вы не играете кампанию, то раздел «Награда» в каждом приключении игнорируется.

Если вы используете это расширение когда играете простую или эпическую игру, то применяются все описанные в этой Книге Правил правила, **за исключением правил для Карт слухов**. Новые герои, монстры, тайные комнаты, классы, предметы (вещи) и состояния – все они используются согласно правилам этой Книги Правил.



Следы колес повозки на дороге резко уходят в сторону, уводя ваш отряд от цели путешествия. Но такова судьба героя - жить ради других. Вы осторожно следуете по извивающимся колеям, как вдруг слышите панические крики о помощи. Выходя на свет из тени деревьев, вы едва успеваете пригнуться, чтобы избежать мощной струи пламени. Подняв голову, вы видите огромного красного дракона….
В небесах раздается звериный рык: «Глупые герои! Советую не лезть в чужие дела. Мои слуги готовы доказать мне свою преданность, если вмешаетесь…» С этими словами, дракон расправляет крылья и исчезает за деревьями.
Вдали снова слышны крики: «Прячьте доспех! Нельзя отдать ей находку Йорема!», и вы невольно задаетесь вопросом, что же так привлекло внимание дракона.

Монстры
Валиндра. 2 открытые группы.

Расстановка
Поставьте 1 открытую группу в локацию «Перекрёсток». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Караван» или «Главная дорога». Валиндра в эту фазу на карту не ставится.
Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.
Разложите 4 жетона жителей в локации «Караван» и «Лагерь» как показано на рисунке. Они обозначают шахтёров. Положите красный жетон объекта лицом вверх как показано на рисунке. Он представляет собой Тень Валиндры. Отложите в сторону белый жетон объекта (он понадобится в игре позднее). Он обозначает находку Йорема. Положите на карту лицом вниз 2 жетона объектов. Это будут валуны.

Специальные правила
Если персонаж начинает свой ход в локации «Выжженные поля», он получает состояние «Подожжён».
Во время этого приключения монстры могут связать потерявших сознание героев, чтобы помешать им подняться или быть оживлёнными (см. далее).
В первый раз, когда герой перемещается в локацию «Ручей», сбросьте Тень Валиндры и Властелин кладёт в эту локацию жетон лейтенанта Валиндры. Затем громко прочитайте следующее:
«Ага, достойный противник! Подходи, глупец, узри мощь Валиндры! Королева Змеев никогда не отказывается от боя».
Осознав тот факт, что вы сейчас стоите лицом к лицу с легендарной Королевой Змеев, вы также замечаете, как ее прислужники отчаянно разыскивают нечто в дымящихся останках торгового каравана…

ТЕНЬ ВАЛИНДРЫ
Красный жетон объекта представляет собой Тень Валиндры. Она не считается фигуркой монстра. Когда Властелин активирует Валиндру (пока на карте нет её жетона лейтенанта), он может передвинуть Тень Валиндры на расстояние до 5 клеток, игнорируя фигурки и эффекты местности (включая валуны). Тень Валиндры не должна заканчивать своё движение в пустой клетке. До или после движения Тень Валиндры может выполнить 1 атаку против соседней фигурки (как если бы в этой клетке находилась сама Валиндра), используя Карту лейтенанта Валиндры для разрешения этой атаки.
ШАХТЁРЫ
Шахтёры рассматриваются как персонажи, которые могут быть только атакованы или пострадать от атак Валиндры или её Тени. Если шахтёр будет побеждён, то он убирается с карты. Когда будет побеждён последний шахтёр, замените его жетон находкой Йорема (белым жетоном объекта).

Шахтер
Здоровье: 5 Скорость: 0
Защита:

НАХОДКА ЙОРЕМА
Если в клетке с находкой Йорема или соседней с ней находится монстр, то он может выполнить особое действие – поднять её (положите этот жетон на подставку монстра). Если монстр с находкой Йорема будет побеждён, то она кладётся в клетку с монстром. Монстр с находкой Йорема может покинуть карту через локацию «Вход».
СВЯЗАННЫЙ ГЕРОЙ
Если в клетке с потерявшим сознание героем или соседней с ней находится монстр, то он может выполнить особое действие – положить жетон усталости на жетон героя. Теперь этот герой считается связанным. Если связанный герой хочет подняться, то сначала он должен выполнить проверку . В случае провала его ход немедленно заканчивается. В случае успеха он поднимается по обычным правилам и сбрасывает жетон усталости. Когда другой герой пытается оживить связанного героя, он должен выполнить проверку или по своему выбору. В случае успеха сбросьте жетон усталости и оживите героя по обычным правилам. В случае провала – действие потрачено впустую и герой остаётся связанным. Связанный герой не может исцелять ♥ никоим образом.
ВАЛУНЫ
Валуны блокируют линию видимости и движение. Герой, находящийся рядом с валуном может выполнить особое действие – попытаться убрать валун с карты, выполнив проверку . В случае успеха валун навсегда убирается с карты. В случае провала – действие потрачено впустую, и валун остаётся лежать там, где и был.

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

Победа
Если Валиндра побеждена, громко прочитайте следующее:
Из тлеющих обломков каравана появляется юный шахтер, с тяжелым по виду кожаным мешком в руках.
«Он чуть было ей не достался!»- говорит юноша, сжимая мешок будто ребенка.
«Йорем Толк послал меня отнести это к баронам»- нервно добавляет он,- «Но я на такие дела не гожусь. Лучше я вернусь обратно в шахту. А ещё я слышал, как слуги драконихи обсуждали дальнейшие действия. В общем, вот возьмите». Он протягивает вам тяжелый мешок. «Йорем остановился в Брикуотерском трактире. Отнесите это ему и скажите, пусть теперь соблюдает осторожность».
С этими словами, молодой шахтер убегает и вам теперь остается лишь гадать, в какой стороне находится Брикуотер…
Герои побеждают в столкновении!

Если все герои связаны или монстр с находкой Йорема покинул карту через локацию «Вход», громко прочитайте следующее:
С диким хохотом Валиндра взмывает в воздух. «Какая жалость. А я-то надеялась на достойный бой. За мной, слуги. Мы должны найти этого неуловимого Йорема Толка и узнать, что за вещицу, достойную армии Королевы, он может сделать из этого металла».
Властелин побеждает в столкновении!

Награда
Если победили герои, то они получают артефакт «Броня из Ориума». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «В Кузнице».
Если победил Властелин, то он получает артефакт «Подарок Валиндры». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Вооружённые до зубов».

Находка Йорема

Шахтер

Валун

Тень Валиндры



На пути к Брикуотеру, вы встречаете пафосно разодетого гонца, который взволнованно сообщает вам последние новости.
«Вы слышали?»- нетерпеливо спрашивает он вас, даже не представившись,- «Валиндра, самозваная Королева Змеев, идет войной! Ее отродья полудраконы уже и так разоряют окрестные деревни, а теперь она ещё и разыскивает Йорема Толка. Вы его знаете, он основатель шахт Виджил. Как, не знаете? Ну-у-у, он самый искусный мастер в наше время. Очевидно, до Валиндры дошли слухи о недавнем открытии нового металла, орицума. Она желает заполучить Йорема и этот таинственный материал». Гонец делает глубокий вдох, очевидно гордясь своим знанием местных слухов. «Что-что? Брикуотерский трактир? О, конечно! Идите по этой дороге, пока не увидите вдалеке горы, это будут шахты Виджил. Ну, а трактир вы не пропустите, если только гоблин не забрал ваши глаза».
На подходе к цели вы замечаете клубы дыма над деревьями и слышите крики испуганных постояльцев. Обогнув небольшой лесок, вы видите объятый пламенем трактир. «Помогите»,- кричит трактирщик,- «Они забрали Йорема, пока тот спал, но внутри еще есть люди!»

Монстры
Огненные бесы. Полудраконы-Стражи.
1 открытая группа.

Расстановка
Поставьте огненных бесов в локацию «Море огня». Поставьте Полудраконов-Стражей в локацию «Кухня». Поставьте 1 открытую группу монстров в локацию «Дом», эта группа начинает приключение неактивной.
Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.
Разместите жетоны жителей с 1 жетоном усталости на каждом в локации «Трактир» как показано на рисунке. Они обозначают Выживших. Положите 1 синий жетон объекта на карту как показано на рисунке. Это будет Колодец. Положите 1 белый жетон целей в локацию «Дом» как показано на рисунке. Это будет Трактирщик.

Специальные правила
Если персонаж начинает свой ход в локации «Трактир», он получает состояние «Подожжён».
Выжившие – это персонажи, которые могут быть атакованы и пострадать от атак монстров, но иммунны ко всем состояниям. Пока на жетоне Выжившего находится жетон усталости, он считается РАНЕНЫМ и не может быть активирован.
Выживший без жетона усталости может быть активирован в каждом раунде в конце хода последнего героя. Им управляет игрок-герой, ходивший последним. Будучи активированным, Выживший может выполнить только действие движения. Если Выживший получает любое количество ♥, то отмените ♥ и положите на него 1 жетон усталости. На каждом Выжившем может лежать только 1 жетон усталости.

Выживший
Здоровье: НЕТ Скорость: 5
Защита:

ПЕРЕНОСКА ВЫЖИВШИХ
В качестве одного из действий находящийся рядом с Выжившим герой может выполнить особое действие – выполнить проверку, чтобы перенести Выжившего. В случае успеха положите жетон жителя (оставив на нём жетон усталости) на Лист героя. Теперь считается, что Выжившего переносят, и он подчиняется всем правилам переноски жетонов объектов. Герой может переносить только 1 Выжившего за раз. Переносящий Выжившего герой может выполнить особое действие – положить его в соседнюю пустую клетку.
ЛЕЧЕНИЕ ВЫЖИВШИХ
Находящийся рядом с Выжившим герой может выполнить особое действие – выполнить проверку, чтобы вылечить Выжившего. В случае успеха удалите с Выжившего жетон усталости.

СПАСЕНИЕ ВЫЖИВШИХ
Если переносящий Выжившего герой когда-либо окажется в локации «Выход», то Выживший считается спасённым и его жетон жителя убирается в коробку. Если Выживший покидает карту через локацию «Выход», то он считается спасённым и его жетон жителя убирается в коробку.
СГОРЕВШИЙ ДОТЛА ТРАКТИР
Один раз за ход при активации своих огненных бесов Властелин может выполнить особое действие своим огненным бесом, который находится в локации «Трактир». Этот Огненный бес немедленно считается побеждённым, а Властелин кладёт в свою игровую зону 1 жетон усталости.
ТРАКТИРЩИК
Белый жетон объекта считается Трактирщиком. Это персонаж, который может быть атакован и пострадать от атак монстров, но иммунен ко всем состояниям.
После того как одна из дверей в локацию «Дом» будет открыта, сбросьте жетон неактивных монстров с открытой группы монстров. Затем в каждом раунде в конце хода последнего героя игроки герои могут активировать Трактирщика. Им управляет игрок-герой, ходивший последним.
Будучи активированным, Трактирщик может выполнить одно действие движения и может активировать колодец (см. далее). Если Трактирщик будет побеждён, то уберите с карты его жетон и запертую дверь (если она есть).

Трактирщик
Здоровье: 16 Скорость: 6
Защита:

ЗАКРЫТАЯ ДВЕРЬ
Открыть закрытую дверь в локацию «Дом» может только Трактирщик. Во время своей активации, он может потратить 1 очко движения, если находится рядом с закрытой дверью, чтобы открыть её. Если он делает это, то уберите дверь с карты (она не может быть снова закрыта). Если Трактирщик будет побеждён, то уберите запертую дверь с карты (если она есть).
КОЛОДЕЦ
Колодец блокирует линию видимости и движение. Герой, который находится рядом с колодцем, может потратить 1 очко движения и положить свой жетон героя на колодец. Всякий раз, когда герой оказывается в локации « Трактир», он может сбросить свой жетон героя с Колодца, чтобы заставить Властелина удалить 1 жетон усталости из его игровой зоны.
Если Трактирщик активирует колодец, то вместо жетона героя положите на него 1 жетон повреждения. Трактирщик может сбросить жетон повреждения с колодца всякий раз, когда оказывается в локации «Трактир», чтобы заставить Властелина удалить 1 жетон усталости из его игровой зоны. На колодце никогда не может находиться более 1 жетона каждого героя и 1 жетона повреждения.

Подкрепление
В конце каждого своего хода Властелин может поставить 2 Огненных бесов в локацию «Море огня» и 1 Полудракона-Стража в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

Победа
Если все Выжившие были спасены, громко прочитайте следующее:
Вы вытащили последнего постояльца из обгоревших стен Брикуотерского трактира, а прихвостни Властелина убегают в леса.
«Мой трактир!»,- рыдает хозяин, зарывшись лицом в пепел своего бывшего дома. Вы пытаетесь утешить старика, и он рассказывает вам историю о злобных полудраконах, что напали и уволокли Йорема прямо из его постели. «Подозреваю, они потащили его в шахты, чтобы он там работал на них до смерти… бедняга… Ой! А это что? Кажется, Йорем что-то оставил…»
Герои побеждают в столкновении!

Как только в игровой зоне Властелина будет 6 жетонов усталости, громко прочитайте следующее:
Брикуотерский трактир рушится у вас на глазах, а прихвостни Властелина злорадно хохочут, исчезая в зарослях. Только сейчас вы понимаете, что попали в их ловушку. Похитители Йорема, вероятно, уже замели следы, и теперь вы не знаете, куда они унесли его.
Властелин побеждает в столкновении!

Награда
Если победили герои, то они получают артефакт «Гибель Валиндры». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «В Кузнице».
Если победил Властелин, то он получает артефакт «Гнев Её Величества». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Вооружённые до зубов».



Выживший


Колодец
3БА
Море Огня
Трактирщик
1ЗА Дом
Выход
3IA
Трактир
7A
Кухня
Вход

Было ваше, стало наше

Столкновение I

Узнав о похищении Йорема Толка из Брикуотерского трактира, вы поспешили к шахтам Виджил, куда, по вашему мнению, он был унесен. Пересекая последнее ущелье, вы замечаете огромные следы, ведущие к поселку горняков. Каких же размеров чудовище прошло тут?

Вы бежите по изгибающейся тропинке и вдруг замечаете шахтера, который прячется в кустах.

«Тише! Они захватили шахту! Мейсон и Грэнни хотели ее отбить назад, но погибли, так что даже не лезьте! Надо ждать тут, пока Йорем не сделает, что им нужно…»

Вы говорите шахтеру все, что думаете насчет «ждать тут» и спешите на помощь Йорему.

«Ну и ладно!»,- шепчет он,- «Только не говорите, что я вас не предупреждал! А про дверь вообще забудьте! Пока там сидит этот громила, вы не войдете!»

Монстры

Эттины. Полудраконы-Стражи.
1 открытая группа.

Расстановка

Поставьте Эттинов в локацию «Винтовая лестница». Поставьте Полудраконов-Стражей в локацию «Караванная тропа». Поставьте открытую группу монстров в локацию «Склад».

Властелин выбирает 1 Эттина, который будет Ду'леком. Ду'лек имеет 2 дополнительные единицы здоровья за каждую переносимую им руду (см. «Подобрать руду»).

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Особый жетон поиска представляет собой ключ. Этот ключ открывает дверь в локацию «Склад» (см. «Закрытая дверь»).

Возьмите количество жетонов объектов равное удвоенному количеству героев. Убедитесь что половина этих жетонов красного цвета, а другая половина – синего. Перемешайте их и разложите лицом вниз на карте так, как показано на рисунке (не смотрите, что на них изображено). Если в игре принимает участие менее 4 героев, то распределите эти жетоны как можно более равномерно между 4 фрагментами карты; как их разместить выбирает Властелин. Эти жетоны представляют собой рудные жилы. Положите жетон жителя в локацию «Винтовая лестница» как показано на рисунке. Это будет Йорем Толк.

Специальные правила

ЙОРЕМ ТОЛК

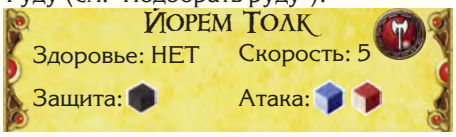
Йорем Толк – это персонаж, который может быть атакован и пострадать от атак монстров. Если Йорем Толк получает любое количество ♥, то отмените ♥ и положите на него 1 жетон усталости. На нём может лежать только 1 жетон усталости.

Если на Йореме Толке лежит жетон усталости, то это означает, что он находится под контролем Властелина и может быть активирован также, как и любая группа монстров. Если на Йореме Толке нет жетона усталости, он может быть активирован героями в каждом раунде после хода последнего героя. Если Йорем Толк получает или теряет жетон усталости во время своей активации, то его активация сразу же заканчивается.

Независимо от того, кто его контролирует, Йорем Толк может быть активирован только два раза за раунд максимум (один раз героями и один раз Властелином).

Во время активации Йорем Толк может выполнить до 2 следующих действий: одно действие «Движение», одно особое действие «Разрабатывать месторождение» или провести одну атаку. Во время одной и той же активации он не может выполнить какое-либо действие дважды.

Чтобы выполнить действие «Разрабатывать месторождение», Властелин должен сбросить жетон усталости с Йорема Толка, после чего выбрать одну из соседних с Йоремом рудных жил и перевернуть её жетон лицом вверх. Синий жетон объекта означает выработанную рудную жилу. Он сразу же убирается в коробку без какого-либо эффекта. Красный жетон объекта означает Руду и он остаётся лежать на карте в той же клетке, где был перевёрнут. Ду'лек может подобрать Руду (см. «Подобрать руду»).



ВЛИЯНИЕ НА ЙОРЕМА ТОЛКА

Пока на Йореме Толке находится жетон усталости, герой в пределах 3 клеток от него может выполнить особое действие – выполнить проверку . В случае успеха герой может сбросить с Йорема жетон усталости.

ПОДОБРАТЬ РУДУ

Если Ду'лек находится в клетке с рудой или соседней с ней, он может выполнить особое действие, чтобы подобрать его. Если он делает это, то Властелин убирает жетон руды с карты и кладёт его рядом с Картой монстра Эттина, обозначая тем самым, что Ду'лек несёт этот жетон. Нет никакого ограничения по количеству переносимых Ду'леком жетонов руды и после того, как он подобрал жетон, тот не может быть брошен ни по какой причине. Ду'лек получает 2 дополнительные единицы здоровья за каждую переносимую им руду. Если когда-либо Ду'лек будет нести количество руды равное количеству героев, он может покинуть карту через локацию «Выход».

БЛОКИРОВАНИЕ ДВЕРИ

Пока фигурка Эттина находится в соседней с незакрытой дверью клетке, эта дверь считается ЗАБЛОКИРОВАННОЙ и не может быть открыта по обычным правилам. Соседняя с заблокированной дверью фигурка может выполнить особое действие – выбить дверь, выполнив проверку . В случае успеха положите 1 жетон усталости рядом с дверью. Если когда-либо количество жетонов усталости рядом с дверью станет равным количеству героев, дверь навсегда убирается с карты. Если дверь, возле которой лежат жетоны усталости, будет открыта, то эти жетоны остаются на карте (на случай, если дверь будет позже снова заблокирована).

ЗАКРЫТАЯ ДВЕРЬ

Закрытая дверь, ведущая в локацию «Склад», это СКРЫТЫЙ ВХОД. Фигурки монстров могут проходить через эту дверь, как будто её нет на карте, но они не могут провести через неё линию видимости. Однако для героев во всех случаях этот скрытый вход считается закрытой дверью. Как только герои находят ключ (уникальный жетон поиска), для всех героев этот скрытый вход считается обычной дверью.

Подкрепление

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из открытой группы или 1 Полудракона-Стража в локацию «Выход».

Победа

Если Ду'лек побеждён, громко прочитайте следующее:

Огромный эттин по имени Ду'лек падает на одно колено, издавая громогласный рев поражения. Рухнув лицом в землю, он роняет мешок, из которого с металлическим звоном высыпаются куски орихума.

Победный миг омрачается тем, что как раз в этот момент один из мерзких слуг Валиндры подбегает и снова утаскивает Йорема с собой. И снова прихвостни зла исчезают, а вы опять преследуете их.

Наверное, прежде чем отправиться в логово Валиндры, вам следует обыскать здешнюю кузницу на предмет чего-нибудь полезного…

Герои побеждают в столкновении!

Если Ду'лек с рудой покинул карту через локацию «Выход», громко прочитайте следующее:

Эттин несется по каньону неуклюже, но стремительно, подобно неудержимой природной стихии. «Ду'лек победитель!»- кричит одна голова эттина». Нет!»-вопит другая,- «Кул'ад победитель! А ты проспал всю драку!» Обе головы непрерывно ругаются, но остановить чудовище вы уже не можете. Отродья Валиндры окружили вас, и вы лишь беспомощно наблюдаете, как эттин убегает с мешком орихума. После боя вы видите, как откуда-то из шахты появляется один из рабочих. «Они схватили Йорема! Я слышал, что Королева Змеев… или как там она себя называет, приказала своим полудраконам привести его в логово. Гарантирую, она хочет заставить ковать орихум для своих мерзких целей». Он глубоко вздыхает. «Я, конечно, жив и это хорошо. Но плохо то, что эта проклятая драконица получила столько металла, что может теперь снарядить целую армию. Ее надо остановить. Особенно, если то, что я слышал - правда… ну, о темных силах, которые хотят с ней объединиться. Эти силы сейчас точно идут к ее логову».

Властелин побеждает в столкновении!

Награда

Если победили герои, то они получают артефакт «Броня из Ориума». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «В Кузнице».

Если победил Властелин, то он получает артефакт «Дар Валиндры». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Вооружённые до зубов».


Выработанная рудная жила


Ключ


Руда


Рудная жила (лицом вниз)



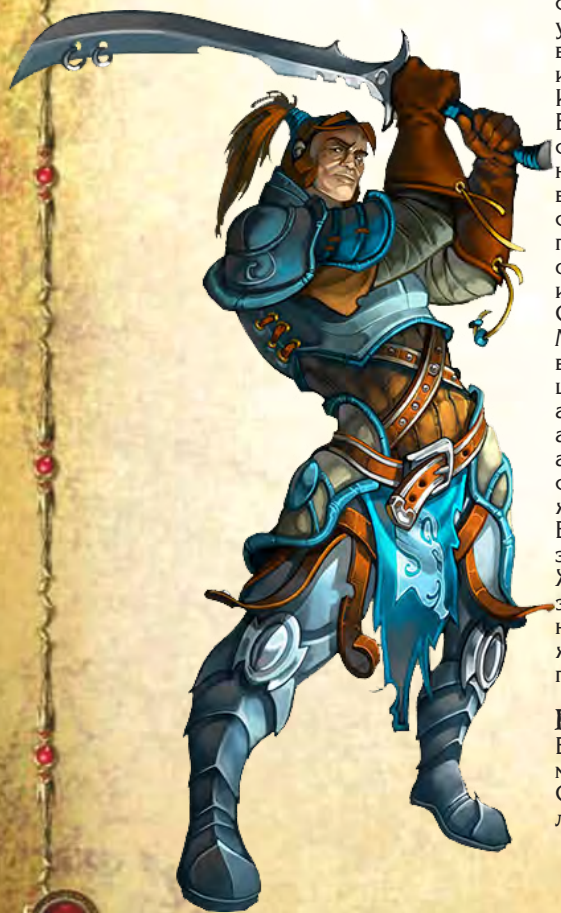
В Кузнице

Столкновение I

Преследуя похитителей Йорема Толка, вы несколько раз шли по ложному следу, но все же сумели догнать слуг Валиндры. Каждый раз после очередного столкновения (или проходя мимо обгоревших обломков, что они оставляют за собой), вы понимаете, что они снова ушли от вас, оставив только след, по которому вы опять идете за ними.
Но теперь слуги Валиндры сами сбились с пути, что дает вам прекрасную возможность напасть на них и вызнать расположение драконьего логова.
Неподалеку от крохотной гномьей деревушки, где вы пополняли запасы, были замечены два молодых дракона. Никто не знает, что им тут нужно, однако их, без сомнения, послала Валиндра, поскольку они находятся в сопровождении отряда мерзких полудраконов.
Над лесом драконов встретил залп гномьих гарпунов, и они, раненые, рухнули в чащу.
Вы тотчас же поспешили туда, надеясь, что эти глупые звери приведут вас к своей хозяйке…

Монстры

Полудраконы-Стражи. Драконы Тени. 1 открытая группа.



Расстановка

Поставьте Драконов Тени на карту как показано на рисунке (Властелин ставит 1 вожака и 1 прислужника независимо от лимита группы монстров). Поставьте Полудраконов-Стражей в локацию «Извилистая тропа». Поставьте открытую группу монстров в локацию «Тёмная поляна».
Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Возьмите количество жетонов объектов равное удвоенному количеству героев, не обращая внимания на их цвет. Эти жетоны объектов в эту фазу не кладутся на карту, а будучи размещёнными лицом вниз представляют собой следы, оставленные Драконами Тени.

Специальные Правила

В свой ход Властелин может активировать своих Драконов Тени только после того, как все другие группы монстров уже были активированы. Во время своей активации Драконы Тени не могут выполнить более 1 действия движения и не могут быть целью Карт Властелина или игровых эффектов, которые позволили бы им пройти дополнительные клетки или выполнить дополнительное действие движения.
Драконы Тени могут покинуть карту через локацию «Выход». Когда Дракон Тени покидает карту, Властелин ставит его фигурку в свою игровую зону и кладёт на её подставку жетон усталости (он понадобится в следующем Столкновении).

СЛЕДЫ

Перед активацией Дракона Тени, Властелин должен положить в занимаемую им клетку 1 жетон следов. Если в запасе таких жетонов больше нет, то новые следы не добавляются.
Герои могут собирать эти жетоны следов, в то время как монстры могут уничтожать их. Драконы Тени не могут выбирать в качестве цели, атаковать или уничтожать жетоны следов.

ИДТИ ПО СЛЕДУ

Если герой находится в клетке с жетоном следов или соседней с ней (даже, если в ней стоит другой персонаж), он может выполнить особое действие – идти по следу, выполнив по своему выбору проверку или . В случае успеха он может убрать жетон следов с карты и положить его в свою игровую зону.

СПРЯТАТЬ СЛЕДЫ

Монстры (кроме Драконов Тени) могут выбрать жетоны следов в качестве цели для атаки (это не считается как атака персонажа). Если жетон следов атакован, то герой, который был активирован последним, бросает 1 серый кубик защиты. Если при атаке жетон следов получает хотя бы 1 ♥, Властелин забирает его с карты к себе запас.
Жетоны следов не подвергаются эффектам атак, которые не направлены непосредственно против них. Эти жетоны также не могут быть атакованы, пока в клетке с ними находится монстр.

Подкрепление

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 Полудракона-Стража в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

Победа

Если герои победили обоих Драконов Тени **или** собрали количество жетонов следов, равное количеству героев, громко прочитайте следующее:
Ослабшего дракона перехитрить легко и вы сумели избежать битвы, собрав достаточно информации о местонахождении логова Валиндры.
«Она будет ждать вас!»- грозит вам один из полудраконов, взмывая в воздух. «Приходите, если посмеете».
Герои побеждают в столкновении! Герои записывают сколько жетонов следов находится в их игровой зоне; это будет важно в следующем Столкновении.

Если после того, как хотя бы 1 Дракон Тени покинул карту через локацию «Выход», на ней не осталось ни одного жетона следов (и герои не собрали количество жетонов следов, равное количеству героев), громко прочитайте следующее:
Снова неудача! Превосходящие силы Валиндры оттеснили вас назад, и теперь вы тщетно пытаетесь найти хоть какие-то оставшиеся следы.
Властелин побеждает в столкновении! Властелин обращает внимание какой Дракон Тени покинул карту (и убирает жетон усталости с его подставки); это будет важно в следующем Столкновении.

Следы

Выход


35A
Выжженые поля
32A
Темная поляна
34A
Извилистая тропа
Вход

В Кузнице

Столкновение II

Вопреки легендам, логово Валиндры выглядит довольно обыденным и невзрачным местом. Небольшая пещерка в Картовых горах служит единственным указанием на то, что внутри одной из этих скал может оказаться нечто заслуживающее внимания.

Вы осторожно ступаете в проход, ведущий во владения Королевы Змеев, с каждым шагом ожидая скрытой ловушки. Но лишь гробовая тишина стоит в этих древних пещерах.

Вы идете дальше и слышите где-то вдалеке ритмичные удары молота о наковальню, что эхом разносятся по всей пещере. Это Йорем!

Вы и ваши спутники бегом преодолеваете оставшееся расстояние и попадаете в комнату, залитую светом факелов, которая отделяет безопасную тьму позади вас и смертельные опасности логова Змея. Как только вы пересекаете эту границу света, раздается грохочущий голос, взрывающий темноту впереди вас. «Добро пожаловать в мое логово, жалкие смертные. Вы, наверное, пришли, чтобы присоединиться к моей армии? Если так, то обратитесь, пожалуйста, к моим подручным. Они с радостью примут вас в свои ряды…» Речь сменяется жутким хохотом. Надо поскорее спасти Йорема и убираться отсюда. Никто ещё не вернулся живым из логова Валиндры…

Монстры

Полудраконы-Стражи. 2 открытые группы. Валиндра. Дракон Тени, который покинул карту в Столкновении 1 (только, если Властелин выиграл Столкновение 1).

Расстановка

Поставьте Полудраконов-Стражей в локацию «Сокровищница». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Оружейная». Поставьте 1 открытую группу в локацию «Пропасть». Не ставьте Валиндру на карту.

Если Властелин выиграл Столкновение I, то он ставит своих Драконов Тени (полностью излеченных) в локацию «Кузница».

Если герои выиграли Столкновение I, то каждый игрок-герой может поставить фигурку своего героя на столько клеток дальше от его стартовой клетки, сколько жетонов следов находится в игровой зоне героев.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Положите жетон жителя в локацию «Кузница», положите на него жетон усталости. Это будет Йорем Толк. Возьмите 7 жетонов объектов, игнорируя цвет, и разместите их лицом вниз на карте как показано на рисунке. Это будут связки оружия

Специальные Правила

Пока на Йореме Толке лежит жетон усталости, этот персонаж находится под контролем Властелина. Пока Йорем Толк находится под контролем Властелина он блокирует движение и линию видимости, но не может двигаться, атаковать или быть целью и страдать от атак.

Йорем Толк

Здоровье: 16 Скорость: 4

Защита:

4 2 3 4

ОСВОБОЖДЕНИЕ ЙОРЕМА ТОЛКА

Герой, который находится в соседней с Йоремом Толком клетке, может выполнить действие, чтобы попытаться освободить его. Для этого герой должен выполнить проверку . В случае успеха герой освобождает Йорема и убирает с него жетон усталости. Кроме того, если хотя бы 1 герой будет находиться в локации «Кузница» в то время, когда в ней нет ни одного, «родного» для этой локации, монстра (наверное речь идёт о Драконах Тени – прим. Переводчика), Йорем Толк также становится свободным и с него убирается жетон усталости.

Когда с Йорема Толка убирается жетон усталости, этот персонаж переходит под контроль героев. Он считается обычным героем, который может быть целью атаки и страдать от атак монстров, умений и Карт Властелина.

Когда герои получают контроль над Йоремом Толком, Властелин ставит в локацию «Логово Валиндры» саму Валиндру и громко читает следующее:

«Неужели мне все придется делать самой?»- рычит Валиндра, появляясь из темноты откуда-то сверху.

Во время своей активации, находясь под контролем героев, Йорем Толк может выполнить только 1 действие движения. Он активируется в каждом раунде в конце хода последнего героя. Им управляет игрок-герой, ходивший последним.

СВЯЗКИ ОРУЖИЯ

Связки оружия блокируют линию видимости и движение. Герой или Валиндра, находясь в соседней со связкой оружия клетке, могут выполнить особое действие – перенести 1 соседнюю связку оружия. Не существует ограничений на количество переносимых персонажем связок оружия. Если персонаж побеждён, то положите все переносимые им связки оружия в ближайшую доступную пустую клетку (в одной клетке может лежать несколько связок оружия). Когда связку оружия поднимает Валиндра, удалите жетон и положите один жетон усталости в игровую зону Властелина – если Валиндра побеждена, она не роняет связку оружия.

КОВКА СВЯЗОК ОРУЖИЯ

Активируя Йорема Толка, пока тот находится под его контролем, один раз за ход Властелин может выполнить особое действие – ковка оружия. Для этого Властелин выполняет проверку Йорема Толка. Он может перебросить кубик, если рядом с Йоремом находится хотя бы 1 монстр. В случае успеха Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону.

Подкрепление

Нет.

Победа

Если Йорем Толк покинул карту через локацию «Выход» в то время как герои совместно переносят количество связок оружия, равное количеству героев, **или**, если Валиндра была побеждена, громко прочитайте следующее:

Йорем уже хрипит от изнеможения, когда вы, наконец, покидаете логово змея. «Будьте осторожны с этими вещами»,- говорит он,- «Я рад, что мы вырвали их из лап Королевы Змеев, но не стоит их терять, иначе наши преследователи их подберут».

Вы возвращаетесь в безопасное место вместе с Йоремом и грузом оружия. Груз тяжелый, но вы знаете, что сослужили баронствам Ринна большую службу, освободив Йорема. Хорошо бы, его подмастерья помогли все это нести!

Герои побеждают в столкновении!

Если Властелин собрал на 3 жетона усталости больше, чем количество героев, **или**, если Йорем Толк был побеждён, громко прочитайте следующее:

Хохот Валиндры сотрясает гору до основания, сверху падают камни. Все вокруг вас рушится, и вы отступаете. Остается лишь надеяться, что в результате ваша неудача не приблизит порабощение Валиндрой всего Терринота…

Властелин побеждает в столкновении!

Награда

Если победили герои, то они получают всё из нижеперечисленного:

- награду героев, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «В Кузнице».
- Каждый герой получает 1 очко опыта.

Если победил Властелин, то он получает всё из нижеперечисленного:

- награду Властелина, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «В Кузнице».
- Карту Властелина «Помощь Королевы Змеев»

Связка оружия



Вооруженные до зубов

Поиски Йорема Толка постоянно заходят в тупик, и вы уже теряете надежду остановить Валиндру. Но все же, вы решаете начать заново и возвращаетесь к руинам Брикуотерской таверны. Там вы встречаете хозяина, который упорно восстанавливает свое здание. «Ого!» - восклицает он, завидев вас. «Вы как раз вовремя, герои! Я только что отремонтировал несколько комнат, а Берта приготовила суп. Заходите!»

В тот вечер, когда вы собираетесь с силами после вашего последнего провала, дверь в общую залу таверны распахивается, и на пороге вы видите темный силуэт. Это Толк!

«Я погубил нас всех!» - кричит он, оседая в ваших руках. «Она заставила меня! Весь этот ауриум… Теперь у нее арсенал, которым можно вооружить целую армию! И все из-за меня!»

Вслушиваясь в рыданиях Йорема, вы сумели разобрать, что его заставили работать в кузнице логова Валиндры, превращая ауриум в доспехи, оружие и прочие вещи, которые были нужны Королеве Змеев. «Когда я закончил, ее слуги хотели бросить меня в яму. Я с трудом спасся… Но после всего, что я сделал…, я не достоин жизни».

На следующее утро вы немедленно выступаете в поход, следуя указаниям на карте, которую нарисовал для вас Йорем. Приближаясь к горам, вы замечаете густой дым на горизонте. Вы подходите ближе, и вашим глазам открывается небольшая деревушка, сожженная дотла. Среди криков убегающих крестьян вы вдруг слышите знакомый хохот.

«Ничто не остановит Короля всех гоблинов! А теперь, пора доставить послание темного властелина! Где там находится это логово Королевы Змеев?»

Монстры

Огненные бесы. Сплиг. 3 открытые группы.

Расстановка

Поставьте Сплига в локацию «Следы» как показано на рисунке. Поставьте Огненных бесов в локацию «Выжженные поля». Поставьте по 1 открытой группе монстров в локации «Хижина», «Лагерь» и «Скалистое ущелье». Все монстры (включая Сплига) начинают это приключение неактивными.

Разложите 4 красных жетона объектов лицом вниз в локации «Хижина», «Выжженные поля», «Лагерь» и «Скалистое ущелье» как показано на рисунке. Они обозначают Знаки Огня.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

Специальные Правила

Все монстры начинают это приключение неактивными и не могут активироваться в ход Властелина. Однако Сплиг может быть активирован, даже когда он неактивен (см. «Активация Сплига»).

В дополнение к обычным правилам для неактивных монстров Властелин может сбросить жетон неактивных монстров с Карты монстра, если выполняется одно из следующих условий:

- Герой входит в клетку, соседнюю с фигуркой, принадлежащей к этой группе монстров.
- Если эта группа монстров успешно выполнила проверку 🌪 после того как был зажжён хотя бы 1 знак огня (см. «Вставай-Вставай»).
- Если наступило одно из следующих событий:

-Если дверь в локацию «Хижина» была открыта в первый раз, то сбросьте жетон неактивных монстров с группы монстров в локации «Хижина».

-Если дверь между локациями «Хижина» и «Выжженные поля» была открыта в первый раз, то сбросьте жетон неактивных монстров с Огненных бесов.

-Если герой входит в локацию «Лагерь», то сбросьте жетон неактивных монстров с группы монстров в локации «Лагерь».

-Если герой входит в локацию «Скалистое ущелье», то сбросьте жетон неактивных монстров с группы монстров в локации «Скалистое ущелье».

ВСТАВАЙ-ВСТАВАЙ

После того как был зажжён хотя бы 1 Знак Огня (см. «Знаки Огня») в начале каждого своего хода Властелин может выполнить проверку 🌪 для каждой своей группы монстров. Если группа монстров успешно проходит проверку, Властелин сбрасывает жетон неактивных монстров с Карты монстра этой группы и эта группа монстров может быть активирована по обычным правилам во время хода Властелина.

За исключением Сплига, каждая группа монстров начинает приключение с 🌪 равной 0 – и она автоматически проваливает проверку. Однако каждый зажжённый Знак Огня добавляет каждой группе монстров +1 к 🌪 (см. «Знаки Огня»).

АКТИВАЦИЯ СПЛИГА

После того как был зажжён хотя бы 1 Знак Огня в начале каждого хода Властелина Сплиг также выполняет проверку 🌪 подобно другим группам монстров (см. «Вставай-Вставай» выше). Дополнительно Сплиг получает +1 к 🌪 за каждый зажжённый Знак Огня.

Если Сплиг неактивен, то в ход Властелина он может выполнить только единственное действие движения. Это единственное доступное ему действие в этом состоянии .

Один раз в ход героя, когда тот входит в клетку, находящуюся на линии видимости Сплига, Властелин может выполнить для него проверку 🌪 (прервав ход активного игрока). Если Сплиг успешно проходит проверку, то немедленно сбросьте его жетон неактивных монстров. Дополнительно, если герой когда-либо оказывается в пределах 3 клеток от Сплига, то немедленно сбросьте его жетон неактивных монстров. Если Сплиг сбросил жетон неактивных монстров во время своей активации, то в эту активацию он может выполнить 2-е действие.

ЗНАКИ ОГНЯ

Пока монстр находится рядом с незажжённым Знаком огня, он может выполнить особое действие – зажечь Знак Огня. Если он делает это, то Властелин переворачивает его лицом вверх, отмечая этим, что Знак Огня зажжён. Каждый зажжённый знак Огня добавляет каждой группе монстров на карте +1 к 🌪.

Кроме этого, после того как был зажжён первый Знак Огня, Властелин может начать выполнять проверку 🌪 для своих групп монстров в начале каждого своего хода (см. «Вставай-Вставай»).

Подкрепление

Нет.

Победа

Если Сплиг побеждён, громко прочитайте следующее:

«У-ф-ф!»- Сплиг фыркает, падая на землю всей своей тушей. «Вы, противные герои! Постоянно суете свой нос в мои королевские дела!»

Привязав Сплига к ближайшему дереву, на что вам понадобились все запасы веревки, вы вырываете из его жирных лап запечатанное письмо. Оно адресовано Королеве Змеев и в нем Темный Властелин предлагает ей союз! Вам нужно спешить, пока Валиндра не объединила свои силы с ещё более крупной армией!

«Дайте мне хотя бы поесть!», умоляет Сплиг, глядя как вы уходите прочь.

Герои побеждают в столкновении!

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

Вам не удалось подкрасться незамеченными и Сплиг, чье удивительное проворство для вас уже привычно, уже пылит по дороге, удаляясь от вас. Перед тем, как исчезнуть из вида, он поворачивается к вам и злорадно кричит: «Короля всех гоблинов не остановить!». Он демонстрирует вам свой особенно мерзкий танец, а затем исчезает из виду.

Властелин побеждает в столкновении!



Знак Огня (зажженный)



Знак Огня (незажженный)



В логове Валиндры пусто. Похоже, Королева Змеев нашла себе иное пристанище и это не сулит ничего хорошего, если помнить о ее амбициях.

Обыскав пустое логово, вы нашли несколько свитков в зале совещаний. На них нанесены карты местности. Большой знак X на карте определенно означает нечто важное, так что вы отправляетесь к замку Мэбери….

К счастью, старый замок находится всего в нескольких лигах от логова Валиндры. На походе к замку вы видите нескольких полудраконов, что патрулируют дорогу. Они сразу же замечают вас.

«Закрыть ворота!»- раздается громкий рев. «К оружию! К оружию!»

Монстры

Валиндра. Полудраконы-Стражи. Огненные бесы. 1 открытая группа. Сплиг (только, если Властелин выиграл Столкновение 1).

Расстановка

Поставьте Валиндру в локацию «Стая Драконов» как показано на рисунке. Поставьте Сплига (если присутствует) в локацию «Стая Драконов». Поставьте Полудраконов-Стражей в локацию «Пещера с лавой». Поставьте открытую группу в локацию «Развалины». В эту фазу Огненные бесы на карту не ставятся (см. «Подкрепление»).

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Уникальный жетон поиска представляет собой ключ (см. «Специальные правила»).

Властелин берёт количество жетонов объектов равное удвоенному количеству героев, не обращая внимания на их цвет. Это будет ауримное военное снаряжение. Он располагает их рядом со своей игровой зоной.

Специальные Правила

Закрытые двери – это ворота в замок. Эти двери не могут быть открыты до тех пор, пока героине найдут ключ (уникальный жетон поиска). Как только герой найдёт ключ, любой герой или Валиндра может открыть ворота в замок, как если бы они были обычной дверью. Как только закрытая дверь будет открыта, Властелин может получать подкрепления (см. «Подкрепление»).

ОРИУМНОЕ ВОЕННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Слуги Валиндры могут экипировать сами себя ауримным военным снаряжением из драконьей оружейной. Один раз за активацию находящийся в локации «Литейная» Полудракон-Страж может выполнить особое действие – экипировать своих воинов ауримным военным снаряжением. Если он делает это, то положите ауримное военное снаряжение (жетон объекта) лицом вверх из запаса на Карту монстра Полудракона-Стража. Всякий раз, когда монстр бросает кубик (атакуя или защищаясь), он может использовать ауримное военное снаряжение.

Чтобы сделать это он должен перевернуть лицом вниз находящийся на Карте монстра Полудракона-Стража жетон объекта и добавить или +1 ♥, или +1 ⛊ к своему результату. Это может быть сделано до или после броска кубиков, но использовать можно только 1 жетон за бросок. Воспользоваться этим эффектом могут любые монстры (а не только Полудраконы-Стражи).

После того, как количество жетонов объектов на Карте монстра Полудракона-Стража станет равным удвоенному количеству героев, армия Валиндры считается полностью экипированной и Полудраконы-Стражи могут больше не собирать никаких жетонов объектов. Если армия Валиндры полностью экипировалась, Властелин может начать сбор войск (см. «Сбор войск»).

СБОР ВОЙСК

После того, как они будут полностью экипированы Полудраконы-Стражи могут покидать карту через локацию «Выход». Всякий раз, когда Полудракон-Страж покидает карту, положите 1 жетон усталости в игровую зону Властелина.

Подкрепление

После того как закрытая дверь была открыта положите рядом с колодой Властелина жетон повреждения, чтобы отметить, что теперь Властелин может получать подкрепление. В начале каждого своего хода (пока рядом с колодой Властелина лежит жетон повреждения) Властелин может поставить 1 огненного беса в локацию «Выход» и 1 Полудракона-Стража в локацию «Развалины», соблюдая лимит группы.

Победа

Если Валиндра побеждена, громко прочитайте следующее:

«Ты обманул меня, Толк!»- ревет Валиндра, падая на землю. «Ты не мастер-кузнец. Эти поганые герои не смогли бы победить меня и моих детей, сделай ты все, как надо!»

Вы подходите ближе, чтобы добить ее, но Валиндра расправляет свои огромные крылья и неуклюже взлетает. Очевидно, что она тяжело ранена. «Не в этот раз, герои! Передайте привет господину Сплига, но это не моя война…»

Победа героев!

Если количество находящихся в игровой зоне Властелина жетонов усталости равно количеству героев, громко прочитайте следующее:

«Ну ладно, мне пора, ничтожные авантюристы», - объявляет Валиндра и внезапно поднимается в воздух. Ветром от мощных взмахов ее крыла, вас сбивает с ног. «Моя армия ждет, и мир вскоре склонится перед нами!»

Ее слуги тоже взлетают, и вам остается лишь наблюдать, как их силуэты растворяются в небе вместе с вашей надеждой предотвратить этот ужасный союз…

Победа Властелина!

Награда

Если победили герои, то они получают всё из нижеперечисленного:

- награду героев, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «Вооружённые до зубов».
- Каждый герой получает 1 очко опыта.

Если победил Властелин, то он получает всё из нижеперечисленного:

- награду Властелина, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «Вооружённые до зубов».
- Карту Властелина «Помощь Королевы Змеев»




Вход
4A
Развалины
Оуримное
военное
снаряжение
Ключ
12B
Пещера с лавой
35B
Литейная
31B
Стая Драконов
Выход



ПОЛУДРАКОНЫ-СТРАЖИ
Никто не знает, откуда взялись эти чудовища, но они представляют несомненную угрозу! Они ходят как люди, летают как драконы и опустошают все на своем пути. Их чувство чести и долга непостижимо для большинства людей, но и то, и другое они имеют в избытке, так что любой из них с готовностью умрет, защищая своих сородичей.



ОГНЕННЫЕ БЕСЫ.
Эти маленькие мерзкие разрушители есть порождения огня и серы. Более всего они стремятся превратить весь мир в пылающий ад.

Герои

РЕЙНХАРТ ДОСТОЙНЫЙ

Рейнхарта, потомка древнего рода даканских рыцарей, ждала славная карьера в рядах воинов Цитадели. Уже в девять лет он стал оруженосцем сэра Нессли, а в одиннадцать одерживал победы в поединках. Но судьба сыграла злую шутку с юным Рейнхартом. Однажды, подготавливая доспехи сэра Нессли к конному турниру на ежегодном турнире при дворе барона Захарета, он заметил, как в шатер проник странный человек в плаще. В руках этот незнакомец держал долото и Рейнхарт сразу понял, что тот решил испортить доспех перед конной сшибкой, так как подобный прием часто применялся бесчестными рыцарями. Рейнхарт достал меч и смертельно ранил незнакомца, который оказался кузеном барона Захарета, а кроме того, ещё и казначеем. Рейнхарту пришлось спасаться бегством. С тех пор он стал наемником и, завидя стражников, прячет взгляд, выжидая момента, когда сумеет расквитаться с Захаретом.

ВЕРХОВНЫЙ МАГ КВЕЛЛЕН

Как подсказывает странный титул Квеллена, он эльф, который больше не живет в Аймелине. У латари нет подобных званий для волшебников и, конечно же, такой молодой эльф, как Квеллен не смог бы достичь столь высокого ранга, не прослужив хотя бы сотню лет лорду Аноэту. Мистическая связь с миром природы увлекла Квеллена, который стал интересоваться миром, лежащим далеко за пределами того, что, как он потом узнает, называется Зелеными Вратами. В отличие от многих других латари, Квеллен находит общий язык со всеми расами Терринота. Ему нравится простота людей, мастерство гномов, традиционный уклад орков и даже эксцентричность карликов. По этой причине Квеллен посвятил свои умения защите тех, кто дал ему такой высокий титул.

Лейтенант

ВАЛИНДРА

Люди Ринна всегда помнят об этом древнем драконе. Страсть Валиндры к золоту, огню и разрушениям вошли в легенды. Она уничтожает любые поселения или постройки, возникающие внутри границ ее владений, которые меняются примерно каждые сто лет.

Говорят, что именно Валиндра породила первых полудраконов, за что и называет себя Королевой Змеев. Правда это или нет, но она определенно питает материнские чувства к этим отвратительным гибридам, давая им пристанище в своем тайном дворце. Именно эти ее слуги постоянно наполняют сокровищницу Королевы Змеев золотом. Но зачем ей такие богатства, не знает никто из смертных.

Логово Валиндры это легендарное место, куда, рано или поздно, попадут все сокровища Ринна. Многие искатели приключений посвятили свою жизнь поиску сокровищницы Королевы Змеев. Увы, те, кто смог вернуться оттуда, не слишком любят говорить о нем…