

Вот уж не ждали герои, что среди боёв и подвигов получат приглашение в высший свет — на бал-маскарад у лорда Теодира! «Он, конечно, тот ещё чудак, — усмехнулся барон Грейгори, вручая вам приглашения, — но, знаете, в своё время Тео был славным героем! Одним из Тенегнётов, между прочим!»

«Нашёл время праздновать! — нахмурился барон Закарет. — А впрочем, навестите старика — раз Властелин взялся за Тенегнётов, значит, и к нему рано или поздно нагрянут незваные гости. Я надеюсь, у вас в гардеробе есть что-нибудь понаряднее кольчуги?»

Едва вы выходите в особняк Теодира, как музыка умолкает. Гости в недоумении смотрят на вас. И впрямь, откуда у странствующих героев взяться парадным костюмам? Среди гостей пробегает шепоток: «Кто пустил сюда этих попрошайек?»

«Они со мной» — произносит златовласая гостья, снимая маску. За её спиной маячит несколько фигур, никак не похожих на высшее общество. Отивырнув маску, женщина притягивает к себе одного из оторопевших гостей и грациозно покружит в его горло клыки. Вампириша! Утерев кровь с губ, она указывает приспешникам на гостей. «Найдите мне лорда Теодира и отволоките его в погреб!»

Старика нужно спасти — вот только на всех вокруг маски, а вы даже не знаете, как он выглядит! Значит, надо постараться спасти как можно больше гостей. Главное, сначала убедиться, что среди них не затесались прислужники Властелина...

## МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы.

## ПОДГОТОВКА

Леди Элиза с одной открытой группой занимает библиотеку, вторая открытая группа — часовню. Творцы плоти на поле при подготовке не выставляются (см. «Срыв масок»).

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Возьмите красные жетоны задач по числу героев и синие жетоны задач по числу героев. Перемешайте их и выложите на указанные места поля лицевой стороной вниз. Если героев меньше четырёх, Властелин выбирает, какие позиции занимают

жетоны, но старается распределить их максимально равномерно. Никто не должен знать, какой жетон красный, какой синий. Это гости под масками.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Если леди Элиза побеждена, прочтите вслух следующий текст:

*Пздав пронзительный визг, кровопийца растворяется в облаке красного тумана, которое плывёт вниз по лестнице к дверям погребов поместья.*

## ГОСТИ

Половина жетонов задач красная — это культисты. Вторая половина синяя — важные вельможи, и Теодир в их числе. Каждый гость занимает клетку, перекрывает поле зрения, мешает движению, как фигурка. Герой или монстр, стоя на клетке рядом с гостем, может действием сорвать с него маску.


## СРЫВ МАСОК

Если герой или монстр срывает маску с гостя, его жетон надо тут же перевернуть. Если раскрыт синий жетон, то герой или монстр, сорвавший маску, берёт его под конвой (об этом ниже).

Если раскрыт красный жетон, он заменяется фигуркой творца плоти. Первый найденный культист станет вожаком, все следующие — миньонами. Если культиста раскрыл Властелин, он может активировать его уже в этот ход. Если культиста раскрыл герой, творец плоти может тут же атаковать этого героя, после чего герой продолжит ход.

## КОНВОЙ

Взятый под конвой гость помещается под фигурку раскрывшего его героя или монстра. В конвое всегда одна фигурка и один гость; фигурка с подопечным не может срывать маски.

Чтобы спасти гостя, герой должен отконвоировать его ко входу и выйти с поля. Герой, покинувший поле таким образом, может вернуться в свой следующий ход (без гостя), потратив действие-движение (или получив 1 ) , чтобы пройти одну клетку.


Монстр может вывести гостя с поля через выход. Вернуться он не может, но Властелин тянет карту Властелина за каждого похищенного гостя.

Спасённые гости лежат перед героями, похищенных надо убрать в коробку. Если конвоирующий гостя герой побеждён, гость считается убитым и сбрасывается. Если побеждён монстр, ведущий гостя, гость остаётся на его клетке. Позже герой или монстр действием сможет взять гостя под конвой.

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

## ПОБЕДА

Если все монстры побеждены (или последний гость покинул поле по любой причине), столкновение завершено. В таком случае считается, что оставшиеся на поле гости спасены героями. Пока на поле есть и гости, и монстры, столкновение продолжится: даже если вы уверены, что все синие жетоны раскрыты и под масками остались только культисты, героям придётся сорвать с них маски и убедиться в этом. Если герои спасли хотя бы одного гостя, они бросают кубик (зависящий от количества героев), чтобы определить, спасен ли Теодир. В игре с 2 героями нужен коричневый кубик защиты, если героев 3 — серый, если 4 — чёрный. Теодир будет среди спасённых, если количество выпавших на кубике  не больше количества спасённых гостей.

В этом случае прочтите вслух следующий текст:

*— Спасибо, храбрецы, — Теодир склоняет голову. — Как можно было испортить такое веселье! Фэрроу рискуют не получить от меня приглашений на следующий бал... Если я правильно понимаю, зачем она пришла, то она уже на полпути к моему фамильному склепу. Поспешите — успеете перехватить Кубики удачи. Коли хотите повторить мой подвиг тридцатилетней давности — они вам пригодятся!*

*Удивительно, но голос Теодира звучит почти безразлично. Уже не свистнула ли он на старости лет? Но старик прав — надо спешить!*

Герои победили в столкновении!

Разумеется, если герои не спасли ни одного гостя, Теодир не спасён. Если лорд Теодир не спасён, леди Элиза скрывается с ним на нижних этажах поместья. Прочтите вслух следующий текст:

*Неожиданно бой стихает. Из-за портьеры к героям бросается женщина в серебряной маске. «Пожалуйста, спасите Тео! Она потащила его вниз! Не дайте ей открыть склеп!»*

*Ни сна, ни отдыха — тяжела геройская доля...*

Властелин победил в столкновении!







В семейном склепе предков Теодира царит непроглядная тьма, и населяют её, судя по звукам, крайне мерзкие обитатели. Ладно, если это приспешники Властелина, но вдруг Теодир действительно сошёл с ума? В любом случае сначала надо открыть запертую дверь. Есть три способа: взломать замок, выбить дверь или ответить на загадку, слова которой светятся на косяке.

## МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Пещерные пауки. 2 открытые группы.

## ПОДГОТОВКА

Леди Элиза Фэрроу начинает в пещере гоблинов, как показано на схеме, группа пауков — в паучьем гнезде, две открытые группы не размещаются на поле при подготовке.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Открытая группа появляется в пещере гоблинов, когда дверь в неё открывается впервые или когда на клетку этого участка встаёт фигурка. Когда то же происходит в гробнице, Властелин размещает на этом участке вторую открытую группу.

## ДВЕРИ

Каждая дверь в склеп Теодира заперта и запечатана магией. Просто так их не открыть. Когда фигурка тратит действие на открытие одной двери, игрок выбирает, что именно будет делать.

**Ломать дверь.** Фигурка проходит проверку . При успехе снимите дверь с поля: она открыта и больше не закроется. При провале последствий нет.

**Отгадывать загадку.** Фигурка проходит проверку . При успехе переставьте фигурку на ближайшую пустую клетку за дверью. Дверь остаётся закрыта. При провале последствий нет.

**Вскрывать замок.** Фигурка проходит проверку . При успехе дверь открыта. При провале последствий нет.

Фигурка может попытаться открыть дверь лишь раз в ход.

Леди Элиза всегда пытается разгадать загадку. Если в первом столкновении победил Властелин, она уже знает ответ — пленный Теодир сказал ей все пароли, и Элиза автоматически успешно проходит проверки на , когда открывает двери с загадками. Ответа она не знает только для последней двери, и ей придётся делать проверку как обычно.

Фигурки без атрибутов (помощники и все монстры, кроме адъютантов) не могут даже пытаться открыть двери. Открытую дверь можно закрыть по обычным правилам.

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

## ПОБЕДА

Если герои покинут поле через выход либо леди Элиза будет побеждена, прочтите вслух следующий текст:

*«Не трожь! Моё!» Не обращая внимания на протестующие вопли злодейки, герой протягивает руку к единственному ценному предмету в опустевшем склепе — мешочку из лилового бархата. Леди Элиза вихрем бросается к нему, но его пальцы уже коснулись запялённого бархата, и безупречная в своей нечеловеческой грациозности вампириша спотыкается и растягивается во весь рост на каменном полу, подняв облако пыли. Она едва успевает бросить взгляд на соперника и распасться частицами красного тумана, прежде чем тяжёлый подсвечник обрушивается на место, где была её голова. «Удача на вашей стороне... Но это пока. До встречи, герои!» — шелестит во мраке её голос.*

Герои победили!

Если леди Элиза покинет поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

*— Вот и всё! Удача на моей стороне, — вампириша обнажает клыки в злобещей ухмылке и вытряхивает из бархатного мешочка на бледную ладонь костяные кубики. Грубые, зловещие руны на их гранях вспыхивают чёрным огнём. — Муж может многу гордиться. Да и хозяин будет доволен нашим семейным успехом!*

Властелин победил!

## НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Кубики удачи».

Властелин за победу получает реликвию «Кости скорби».

### ЛЕДИ ЭЛИЗА ФЭРРОУ

