

МОРОЗНЫЙ ШПИЛЬ

Столкновение 1

«Помните того фермера, которого у вас гоблины увели? — барон Грейгори по-солдатски не церемонился с чувствами собеседников. — В общем, мои разведчики его нашли. На Морозный шпиль его уволокли. Не знаю, что с ним там творят и как пытаются, но нам он может пригодиться. Он же Тенегнёт. Даже если сам воевать не сможет, глядишь, посоветует что».

Так отряд оказался в горах, над которыми в осеннем свете сиял тот самый Морозный шпиль. Герои шли к мосту через огромную расщелину, когда что-то похожее на гигантскую тучу поглотило солнце. На мост взгромоздилось огромное существо, создание тени и огня, а навстречу героям стали выползать чудовища — помельче дракона, конечно, но не менее опасные для миссии отряда.

«Задержите их!», — рычит дракон. Мост трещит под его когтями. Медлить нельзя: ещё чуть-чуть — и прямого пути к Морозному шпилю не будет!

МОНСТРЫ

Теневые драконы. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА


Одна открытая группа размещается на берегу реки, вторая занимает поток. Теневые драконы садятся на каменный мост. Властелин назначает одного дракона Разгромом, который получает +2 к здоровью за каждого героя. Разгром занимает на поле указанное место и, в отличие от остальных теневых драконов, активируется и движется по особым правилам.

Выложите жетоны поиска по числу героев.


Зелёный жетон задачи положите на указанное место лицевой стороной вверх — это Сердце Дракона.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Скорость Разгрома равна 1. Будучи активирован, он движется строго прямо по мосту, разрушая его по мере движения. Он всегда стоит, полностью перегородивая мост. Из двух действий Разгрома в ход только одно может быть действием-движением. Карта «Устремление» и другие подобные ей на него не воздействуют. Его можно двигать только на 1 клетку по мосту (или он отводится назад после уничтожения Сердца Дракона).

Если герой перекрывает движение Разгрома, этот герой может пройти проверку , когда дракон попытается шагнуть вперёд. При успехе Разгром остаётся на месте, потратив действие впустую. При провале Разгром идёт вперёд, сдвигая героя на 1 клетку назад (или на ближайшую пустую клетку по выбору Властелина). Если несколько героев мешают дракону, проверку проходит только один, по решению героев.

СЕРДЦЕ ДРАКОНА

Сердце Дракона (жетон задачи) герои могут атаковать так же, как фигурку монстра (кубиков защиты у Сердца нет). Если атака не промахиывается, Разгром получает 2  за каждого героя и отступает на 1 клетку. Затем Сердце Дракона уничтожается. Удалите его с поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на вход монстра из любой открытой группы с учётом предслов групп.

ПОБЕДА

Если герои убивают Разгрома, прочтите вслух следующий текст:

«Невозможно!» — реёт раненый дракон, падая с моста. Он пытается расправить крылья, но стены каньона слишком узки. Он разбивается о каменное дно расщелины. Выжившие слуги Властелина бросаются враспылку. Путь свободен.

Герои победили в столкновении!

Если Разгром заходит на три крайние уникальные клетки моста, прочтите вслух следующий текст:

«Посторонись, мелюзга!» — рычит дракон, и обломки моста летят в расщелину. Дракон взмывает над горами. «Нет вам пути на Морозный шпиль и Тенегнёта вам не получить!» В обход до Шпиля идти много часов — когда вы доберётесь до места, уже наступит ночь.

Властелин победил в столкновении!





МОРОЗНЫЙ ШПИЛЬ

Столкновение 2

Отряд наконец добрался до Морозного шпиля. Осталось отыскать Фредерика и уйти с ним. Всё просто, не так ли?

Но как только герои входят в ворота замка, порыв ледяного ветра едва не сбивает их с ног, захлопывая тяжёлые каменные створки за спинами.

Возможно, всё не так уж и просто...

МОНСТРЫ

3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Группа монстров занимает ледяную пещеру, другая — ритуальный зал или ближайшие пустые клетки. Третья группа пока не размещается на поле.

Герои встают в коридоре на клетки с Х.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Жетон селянина положите на указанное место — это Фредерик.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертые двери — тяжёлые двери. Герой, который открывает или закрывает тяжёлую дверь, должен проверить $\frac{1}{2}$. При успехе дверь открывается или закрывается. При провале эффекта нет.

Монстры могут открыть или закрыть тяжёлую дверь, только если обе клетки рядом с дверью на одной стороне заняты монстрами. Монстры не могут открыть или закрыть дверь в темницу.

Когда герой открывает дверь в темницу, прочтите вслух следующий текст:

В углу камеры корчится человек, в котором не узнать прежнего Фредерика. Оглянувшись на звук собственного имени, Фредерик вскакивает и с нечленораздельными воплями кидается на героев. Чтобы спасти обезумевшего фермера, придётся его оглушить.

Когда дверь в темницу открывается, замените жетон селянина фигуркой зомби — теперь это Фредерик. Он совершает одно действие-движение и одно действие-атаку, после чего ход героя возобновляется. Фредерик действует как фигурка монстра, пока не будет побеждён. Властелин активирует Фредерика как отдельную группу монстров. До открытия темницы активировать Фредерика нельзя.

ФРЕДЕРИК

Здоровье: 10

Защита: $\frac{1}{2}$

⚡: +1 ♥

Скорость: 4

Атака: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

⚡: Восстановите 1 ♥

Когда Фредерик побеждён, замените фигурку зомби жетоном селянина. Действием герой на клетке рядом может поднять Фредерика. Действием герой может передать Фредерика герою на клетке рядом.

НОЧЬ

Если Властелин победил в первом столкновении, отряд пришёл к замку ночью. Тут жутко холодно. В начале своего хода каждый герой проверяет на свой выбор $\frac{1}{2}$ или $\frac{1}{2}$. При успехе эффекта нет. При провале он получает 1 ♥.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Когда дверь в темницу открыта или побеждён последний монстр, Властелин начинает получать подкрепления. В начале первого хода Властелина после любого из двух событий он может разместить 3-ю открытую группу на входе в полном составе. После этого в начале каждого своего хода Властелин может ставить на вход 1 монстра из этой группы с учётом предела.

ПОБЕДА

Если герой выносит Фредерика через выход, прочтите вслух следующий текст:

Под холодным ветром горной ночи Фредерик пришёл в себя. Наконец, он разлепил глаза и слабо улыбнулся: «Спасибо, ребята. Надо бы мне к Грейгори — есть кое-что, чего вы все не знаете о Гриворне».

Герои победили!

Если в начале хода Властелина монстры занимают обе уникальные клетки выхода, прочтите вслух следующий текст:

По всему замку разносится гул от захлопнувшихся ворот. Все помещения погружаются в непроницаемую тьму и зловещую тишину, мгновения кажутся вечностью. Но вскоре тьму рассеивает призрачный образ барона Закарета. «Не волнуйтесь, герои, у меня и в мыслях не было убивать вас. У вас так много секретов, которых я ещё не знаю!»

Отряд выбрался из застенков Властелина к свету лишь через много дней.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.

