

ТОЛСТЫЙ ГОБЛИН

Столкновение 1

Из северных предместий Аринна пришли тревожные вести: на окрестных фермах лютуют прожорливые гоблины. Отряд героев отправился дать мелким поганцам окорот, пока не поздно, иначе Аринну предстоит голодная зима.

Едва учув в воздухе запах дыма, герои прибавили шаг, на ходу готовясь к сражению. И не зря: за очередным поворотом тропы они сталкиваются с перепуганным мужичком в замызганной одежде, покрытой пятнами крови.

«Гоблины, растуды их, поля разоряют, дома жгут! Братку мово забрали, гадёныши! Спасите Фреда, век вас помнить буду!»

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Гоблинов-лучников поставьте на выходы, открытую группу — на дуга.

Выложите на поле жетоны поиска по числу героев.

Выложите 4 красных жетона задач лицевой стороной вверх на участок фермы, как показано на схеме. Это снопы пшеницы, которые надо спасти от гоблинов.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый жетон задачи — сноп пшеницы. Гоблины должны утащить в свою пещеру как можно больше снопов.

СБОР СНОПОВ

Действием на клетке рядом со снопом любой герой или гоблин-лучник может его поднять. Фигурка может нести только один сноп.

ХИЩЕНИЕ СНОПА

Если гоблин-лучник со снопом покидает поле через выход, Властелин забирает жетон задачи — они показывают, сколько снопов похищено за столкновение. Это будет иметь значение во втором столкновении.

ХРАНЕНИЕ СНОПОВ

Действием, стоя на одной из уникальных клеток рядом с фермой, герой со снопом может забросить сноп в амбар и сохранить его от гоблинов. Сохранённый жетон снимается с поля. Властелин его не сможет получить.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 гоблина-лучника на выход и 1 монстра из открытой группы на вход с учётом пределов групп. Этих монстров можно активировать в этот же ход.

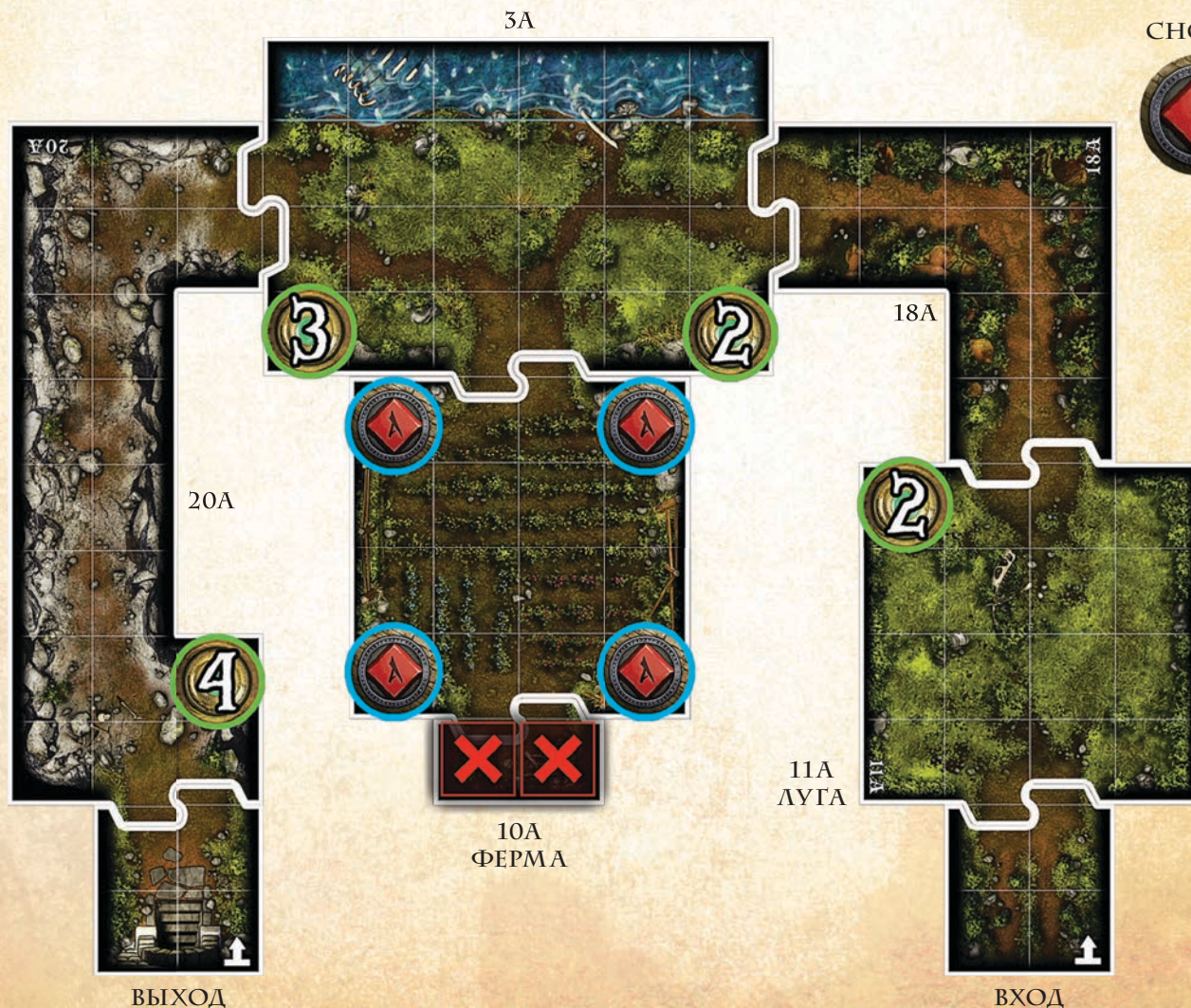
ПОБЕДА

После того как все снопы похищены и/или сохранены (на поле больше нет жетонов задач), прочтите вслух следующий текст:

Уже знакомый фермер снова появляется рядом с вами. «Братку-то нашли? Горе горькое, куда ж они его умыкнули?! Вы б освободили его, милсудари, вам это с руки. Вы моему Фреду под стать, только он уже не геройствует, а раньше-то Тенегётом был. Вишь-ка, что выходит! Аккурат на прошлой неделе его дружка по отряду вместе с караваном прибили до смерти, да внаглую, прям под аринскими стенами, а теперь вот и его умыкнули. Выручайте Фредерика, вам зачтётся».

Похоже, Властелина серьёзно интересует этот человек. Надо бы помешать злодейским планам и выручить бедолагу.

Первое столкновение завершено. Запишите для второго столкновения, сколько снопов похитил Властелин.





ТОЛСТЫЙ ГОБЛИН

Столкновение 2

Пройти по следу гоблинов до их пещеры под пологом леса Кэйдвин не составило труда. Из глубин логова до героев доносятся крики и смех раззадоренных успехов гоблинов, но всё прекращается скрипящий голос: «Молчать, гоблины! Ваш король Сплиг будет говорить! Ведите ко мне людей! Кто-то из них Тенегнёт!»

Героям надо поспешить, чтобы Сплиг, кем бы он ни был, не успел отыскать Фредерика среди пленников.

МОНСТРЫ

Сплиг. Гоблины-лучники. Пещерные пауки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Разместите Сплига и гоблинов-лучников в пыточной, пещерных пауков в паучьем гнезде, открытую группу в пещере.

Выложите на поле жетоны поиска по числу героев.

Возьмите 3 красных жетона задач и 1 синий. Перемешайте их лицевой стороной вниз и выложите, как показано, в темницу. Это пленники, которых гоблины будут пытаться. Синий жетон — Фредерик. Никто не должен знать, какой жетон синий, а какие красные.

Сплиг получает дополнительное здоровье по количеству героев, умноженному на количество украденных снопов пшеницы в первом столкновении.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием гоблин-лучник или сам Сплиг может взять с клетки рядом жетон пленника, не раскрывая его. Действием гоблин-лучник или Сплиг с пленником может положить его на клетку рядом, находясь в пыточной.

Раз в ход действием Сплиг может допросить пленника, если оба находятся в пыточной. Для этого Сплиг должен пройти проверку, стоя на клетке рядом с пленником.

При успехе пленник выдаёт всю нужную информацию, и Властелин переворачивает жетон задачи.

Если раскрыт красный жетон, это не Фредерик — жетон сбрасывается. Если раскрыт синий жетон, Сплиг обнаруживает Фредерика. Положите синий жетон задачи под жетон Сплига — теперь адъютант Властелина волочит бывшего Тенегнёта за собой ко входу.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если Сплиг побеждён, прочитайте вслух следующий текст:

Самозванный король швыряет пленника наземь. «Да подавись! А меня вам не победить — я Сплиг, я король всех гоблинов!» С этими словами Сплиг бросается наутёк с неожиданной для столь тучного гоблина прытью.

Крепкий мужчина с иссечёнными шрамами лицом и с проседью в волосах поднимается навстречу героям. «Примите мою благодарность, друзья. Я был таким же отчаянным в ваши годы... Помогите мне добраться до баронов — похоже, я не дошёл до конца одно старое дело».

Герои победили!

Если Сплиг выходит с поля с Фредериком, прочитайте вслух следующий текст:

«И снова жалкие прихвостни даканских баронов сокрушены королём всех гоблинов!» Толстый гоблин исполняет победный танец, завидев приближающихся героев, нахлобучивает на голову краденый шлем и скрывается во тьме.

Властелин победил!

НАГРАДА

При любом исходе каждый игрок получает 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО.

