

ИДОЛЫ-БЛИЗНЕЦЫ

Столкновение 1

«Я бы никогда вас не побеспокоила», — извинялась библиотекариша, — но барон в отъезде, а я нашла сведения чрезвычайной, на мой взгляд, важности в бумагах Тео... лорда Теодира. Довольно пугающие сведения, по правде сказать. Это касается Идолов-Близнецов и их значения в пленении Тени. Тень, как я думаю, это драконий лорд Гриворн. Это не было бы таким спешным делом, да только те же сведения находились и в усыпальнице предков лорда Теодира. В усыпальнице, которую разграбила леди Элиза. Понимаете?»

Дрожащими пальцами нацепив очки, она рассказала о загадочных идолах. Оказалось, в Картских горах есть пещера, где стоят друг напротив друга два древних идола — Солнца и Черепов. Судя по найденным текстам, Солнце подавляет силу Тени, а Череп ослабляют сдерживающие чары. Влияние Солнца медленно идёт на убыль, так что героям предстоит отправиться на поиски идолов. На месте найти решение новой проблемы должно быть проще. И, как всегда, силы Властелина пришли в действие раньше.

МОНСТРЫ

Эттины. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Эттины занимают логово эттинов. Властелин назначает одного из них Заком-Яком — у него ключ (см. «Запертая дверь»).

Открытая группа ставится на ступени как можно ближе к выходу. Один из этих монстров по выбору Властелина понесёт Идол Черепов (положите красный жетон задачи на подставку монстра).

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — ключ. Он идентичен тому, который несёт Зак-Як: запертая дверь открывается любым из них.

Синий жетон задачи положите на указанное место лицевой стороной вверх. Это Идол Солнца.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ИДОЛЫ

Идол Черепов очень тяжёлый. В свой ход монстр с ним может совершить только одно действие — движение или действием поставить Идол Черепов на пустую клетку рядом с собой. Другие действия ему недоступны. Действием монстр может поднять Идол Черепов с клетки рядом; если он делает это за счёт своего первого действия в ход, вторым может быть только движение или установка идола. Если монстр, несущий Идол Черепов, побеждён, идол остаётся на его клетке (если монстр крупный, конкретную клетку выбирает Властелин).

Идол Солнца невозможно сдвинуть с места. Стоя на клетке рядом, герой может действием пробудить его. В этом случае читайте раздел «Победа».

ЗАПЕРТАЯ ДВЕРЬ

Запертая дверь в логово эттинов может быть открыта только после того, как герои найдут ключ в подземелье или на теле поверженного Зака-Яка. Как только одно из двух произойдёт, любой герой сможет открыть запертую дверь в логове эттинов как обычную.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход или выход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если герои пробуждают Идол Солнца, прочтите вслух следующий текст:

Луч ослепительного света пронзает каменный свод и отражается от поверхности золотого идола. Величественный голос гремит: «Принеси мне Тотем Солнца, чтобы свет мог сиять бесконечно!» Образ солнечного тотема возникает перед мысленным взором каждого героя — вы точно знаете, где его искать!

Герои победили в столкновении!

Если монстры ставят Идол Черепов на одну из двух уникальных клеток за стоками, прочтите вслух следующий текст:

Мрачный смех разносится эхом по пещерам, и два голоса переплетаются в один. «Трепещите, смертные, наше могущество восстановлено! Скоро, скоро голос Гриворна прогремит над землёй! Принесите нам Тотем Черепов!» Вся свора Властелина послушно кидается прочь — пора выдвигаться и героям!

Властелин победил в столкновении!

ВЫХОД

КЛЮЧ

19В
СТУПЕНИ

ИДОЛ ЧЕРЕПОВ

11В

ВХОД

16В

21В
СТОКИ

17В

28В

4В

ЛОГОВО ЭТТИНОВ



Где-то в затерянной в Картских горах долине, где между камнями и в шуме ветра постоянно слышится таинственный шёпот, — так вот, в той долине стоят два тотема: Тотем Солнца и Тотем Черепов. Однако судьбе было угодно, чтобы после дикой гонки по скалам герои первыми добрались до Тотема Черепов, а Тотем Солнца оказался в жёлтых руках леди Элизы Фэрроу. Тёплый ветер доносит до героев её мелодичный смех. «Эй, герои, как насчёт обмена? Я отдам вам Тотем Солнца... в обмен на ваши бесполезные жизни!»

Итак, у каждой стороны есть то, что нужно другой. Но только одному идолу будет принесён нужный тотем.

МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Леди Элиза занимает указанную клетку на берегу реки. Зомби садятся в засаду. Открытая группа встаёт на кладбище.

Герои могут становиться на входе или на пруду.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Красный жетон задачи положите на указанное место кладбища лицевой стороной вверх — это Тотем Солнца. Синий жетон задачи положите на указанную клетку пруда лицевой стороной вверх — это Тотем Черепов.

Если Властелин выиграл первое столкновение, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием фигурка может поднять тотем, который никто не несёт. Действием фигурка может поставить тотем на клетку рядом с собой.

Герои могут поднять только Тотем Солнца.

Монстры — только Тотем Черепов.

ШЕПЧУЩИЕ ДУХИ

Странная долина наполнена добродетельными духами, которые оживляют мёртвых и восстанавливают силы в умирающих. Любая побеждённая фигурка снимается с поля и тут же полностью восстанавливается ♥ и ♠. Затем фигурка возвращается на поле по следующим правилам (в этом столкновении вы не кладёте жетон героя на поле вместо фигурки побеждённого героя).

Побеждённый герой выходит на поле в пустой клетке грязной тропы (или в ближайшей пустой клетке другого участка) в начале своего следующего хода.

Властелин выставляет побеждённых монстров на поле по правилам ввода подкреплений.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на поле по 1 монстру из каждой группы монстров (включая леди Элизу) с учётом пределов групп. Леди Элиза и монстры открытой группы могут выставляться на скалистой тропе (в любой пустой клетке). Зомби могут размещаться на пустых клетках кладбища.

ПОБЕДА

Если герой выносит Тотем Солнца с поля через вход, прочтите вслух следующий текст:

Герои выбрались из долины, унося с собой Тотем Солнца. Золотой луч заходящего светила приветствовал их успех. Но греться в лучах славы было некогда — надо было ещё донести тотем до идола.

Когда отряд добирался до цели и водружает тотем перед идолом, яркий и тёплый свет заливал всё пространство вокруг и героев наполняет чувство спокойствия и мира. Слов нет — просто нечто древнее и благодетельное заверяет людей самим своим существованием, что в мире есть надежда и добро.

Герои победили!

Если монстры выносят Тотем Черепов с поля через выход, прочтите вслух следующий текст:

С горных склонов подобно лавине на героев обрушивается раскатыстый хохот леди Элизы. Её силуэт, темнеющий на фоне вечернего неба, поднимает над головой зловещий тотем. И тут воздух словно раскалывается: «БЛИЗКО ЧАС МОЕГО ВОЗРОЖДЕНИЯ! НИКОМУ НЕ УСТОЯТЬ ПРОТИВ МЕНЯ. СВЕТОБРЕЧЁН! БУДЕТ ЛИШЬ ТЕНЬ И ПЛАМЯ».

Громовой голос повергает героев на колени, из ушей и носов идёт кровь. Элиза же растворяется во тьме...

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.

