

ЗАМОК ДЭРИОН

Столкновение 1

По совету барона Грейгори герои отправились на поиски ещё одного славного Тенезёта — сэра Паламона. Поздним вечером на подходе к Дэринтауну герои услышали крик о помощи, который, впрочем, оборвался резко и быстро. Приспешники Властелина не теряли времени даром и в сумерках напали на город, следующей их целью наверняка будет замок!

Проводник рассказал героям, что в городе есть четыре сигнальные башни, на которых нужно развести огонь, чтобы предупредить замок Дэрион об опасности. Если героям удастся зажечь все четыре сигнальных костра, ночной набег Властелина будет сорван. Если же разбойники раньше перебьют оставшихся горожан, то рванут к замку, и героям придётся туго...

МОНСТРЫ

2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поставьте одну открытую группу на берег реки, а вторую в хижину.

Выложите на поле жетоны поиска по числу героев.

Выложите на поле 4 жетона селян, как показано на схеме. Выложите на поле 4 красных жетона задач, как показано на схеме. Это сигнальные башни.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Красные жетоны задач — сигнальные башни, герои для победы должны зажечь огни на всех четырёх. Стоя на клетке рядом с башней, герой может действием зажечь огонь. Когда огонь зажжён, жетон башни снимается с поля. Также, стоя на клетке рядом с башней, герой может попытаться зажечь огонь быстро, то есть не расходуя действие. Для ускоренного поджога башни ему нужно успешно проверить или . Это можно делать только раз за ход.

Селяне мешают движению и перекрывают поле зрения. Считайте их фигурками героев со следующими исключениями: селянам никак нельзя восстановить ; у них невосприимчивость ко всем состояниям; если селянин должен пройти проверку, то всегда проходит её успешно. Когда селянин побеждён, Властелин забирает его жетон себе. Количество побеждённых селян важно для второго столкновения.

СЕЛЯНИН

Здоровье: 8

Скорость: 3

Защита:

Селяне действуют в каждом раунде после всех героев. Ими управляет игрок, чей герой ходил последним. При активации каждый селянин может совершить действие-движение и открыть или закрыть одну дверь на клетке рядом с собой. Другие действия селянам недоступны.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из одной любой открытой группы на выход или на вход с учётом пределов групп.

ПОБЕДА

Если на всех башнях зажжён огонь, прочтите вслух следующий текст:

Как только языки пламени взвились к ночному небу над четвёртой башней, тёмные стены замка Дэрион осветились вспышкой ответного сигнала и с высокой башни над окрестностями раздалось гудение тревожного рога. Миньоны Властелина оторвались от разорения города и со всех ног рванули к замку, надеясь воспользоваться остатками внезапности. Героям предстоит помочь защитникам замка и не допустить гибель сэра Паламона.

Герои победили в столкновении! Отложите выживших селян для второго столкновения.

Если Властелин убивает всех селян, прочтите вслух следующий текст:

Последний защитник города падает под ударами слуг Властелина. «Где сэр Паламон? Почему он нас не защитил?» — шепчет он, умирая. Удовлетворённые злодеянием, разорители мчатся к новой цели, сливаясь с тенями. Нет времени поднимать тревогу — героям предстоит оборонять замок Дэрион самим!

Властелин победил в столкновении!

ВЫХОД



13А
ХИЖИНА

ВХОД



7А
КАРАУЛКА



4А
РУИНЫ



3А
БЕРЕГ РЕКИ

СЕЛЯНИН



СИГНАЛЬНАЯ БАШНЯ





ЗАМОК ДЭРИОН

Столкновение 2

Когда герои добираются до замка Дэрион, ворота уже разбиты в щепки. Гарнизон отважно бился, но против полчищ Властелина продержался недолго. Заметив среди тел ещё живого солдата, вы бросаетесь перевязывать его раны, но они слишком страшны. «Чёрный рыцарь, — шепчет он на последнем дыхании. — Здесь сэр Алрик...»

Горстка последних защитников замка сплотилась вокруг сэра Паламона. Если вы поторопитесь на помощь старому рыцарю, то, быть может, у него ещё останется шанс увидеть рассвет.

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Эттины. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте сэра Алрика в лабораторию, как указано на схеме. Эттины стоят в коридоре, открытая группа — на ступенях. Поставьте в тронный зал по одному зомби-миньону за каждый жетон селянина, лежащий перед Властелином, без учёта пределов группы.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Положите белый жетон задачи в тронный зал, как указано на схеме. Это сэр Паламон.

После того как последний герой завершит свой первый ход, поставьте всех селян, выживших в первом столкновении, на вход или как можно ближе к нему. Теперь это ополченцы.

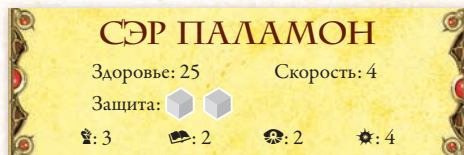
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Ополченцы мешают движению и перекрывают поле зрения. Считайте их фигурками героев со следующими исключениями: ополченцам никак нельзя восстановить ♥; у них невосприимчивость ко всем состояниям; они всегда проваливают проверки.



Ополченцы действуют в каждом раунде после всех героев. Ими управляет игрок, чей герой ходил последним. Каждый ополченец может совершить одно действие-движение и одну атаку. Другие действия ополченцам недоступны.

Сэр Паламон также мешает движению и перекрывает поле зрения. Считайте его фигуркой героя со следующими исключениями: ему никак нельзя восстановить ♥, он не может совершать никаких действий.



В конце каждого раунда, после активации всех ополченцев, сэр Паламон проверяет ✨, пытаясь призвать подкрепления. При успехе положите на него жетон усталости и поставьте на вход ополченца. При неудаче ничего не происходит. После этого сэр Паламон может совершить одно действие-движение.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра одной из своих групп или сэра Алрика Фэрроу в лабораторию, соблюдая пределы групп.

ПОБЕДА

Если на сэре Паламоне накопилось 5 жетонов усталости или все монстры-вожаки, включая Алрика, побеждены, прочтите вслух следующий текст:

В замок с победным кличем врывается целый отряд тяжеловооружённых рыцарей. Дрогнув под их напором, головорезы Властелина бросаются наутёк. Тяжело дыша, опираясь на меч, старый рыцарь благодарит вас. «Боюсь, что зло, которое мы когда-то одолели, вновь поднимает голову. Владыка драконов Гривори! Нельзя позволить ему вернуться!» Седовусый Тенегнёт со вздохом смотрит на свой треснувший меч. «Против великого зла и оружие нужно великое. Скорее в Аринн, я должен кое-что рассказать баронам!»

Герои победили!

Если сэр Паламон побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Седой рыцарь оседает на пол, из последних сил сжимая окровавленными пальцами бесполезный обломок меча. «Дело сделано!» — хохочут прислужники Властелина, исчезая в ночи.

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.

