

КЛАД МОНСТРА

Столкновение 1

«Это я сейчас пахари, — рассказывал Фредерик. — А было дело, меня считали лучшим лучником Терринота. Фредерик Дальнобой, слышали? Я, конечно, и сам не промах, но какой у меня был лук! Атарианской работы, изящная и мощная вещь». Старый фермер вздохнул, вспоминая былое, пальцы его изогнулись, словно захватывая тетиву любимого оружия. «Хотите — проведу вас к месту, где Властелин держит этот лук? Негоже его в таких руках оставлять...»

Герои отправляются на юг, через реку Ринн в Картридж. При переправе через реку их атакуют соратники Властелина. Видимо, они снова вышли на след Фредерика. «Дожил-таки, стал обузой на старости лет, — сокрушался старик. — Придётся вам меня защищать, молодцы — иначе знаки телепортации не работают».

МОНСТРЫ

Мерриоды. 1 открытая группа. Заметьте, что из-за правил подкрепления Властелин не может выбрать группу, в которой есть монстры с подставкой на шесть клеток (например, теневых драконов).

ПОДГОТОВКА

Мерриоды размещаются на берегу реки. Открытая группа ставится на участок с караваном.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — Рунный ключ, которым открывается запертая дверь.

Жетон селянина (Фредерик) поместите на указанную клетку поля.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертая дверь закрыта магией, без Рунного ключа не отпирается. Как только герой находит Рунный ключ, любой герой может открыть дверь, как обычно. До обнаружения Ключа никто не может открыть дверь.

ФРЕДЕРИК

Он считается фигуркой героя со следующими исключениями: он активируется в каждом раунде после ходов всех героев по команде игрока, чей герой ходил последним. Он совершает только одно действие-движение, другие действия ему недоступны. Ему невозможно восстановить ❤️.

ФРЕДЕРИК

Здоровье: 20	Выносливость: 0
Защита:	Скорость: 5
👤: 3	👤: 3

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин ставит монстра из одной своей группы на вход с учётом пределов групп. Монстр должен уместиться на участке входа.

ПОБЕДА

Если Фредерик покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

Разочарованный рёв присных Закамета стихает вдали. Фредерик переводит дух: — «Славная была гонка. Доберёмся до места — я для вас знаки телепортации запущу. С ними и лук быстрее найдёте, и драться меньше придётся».

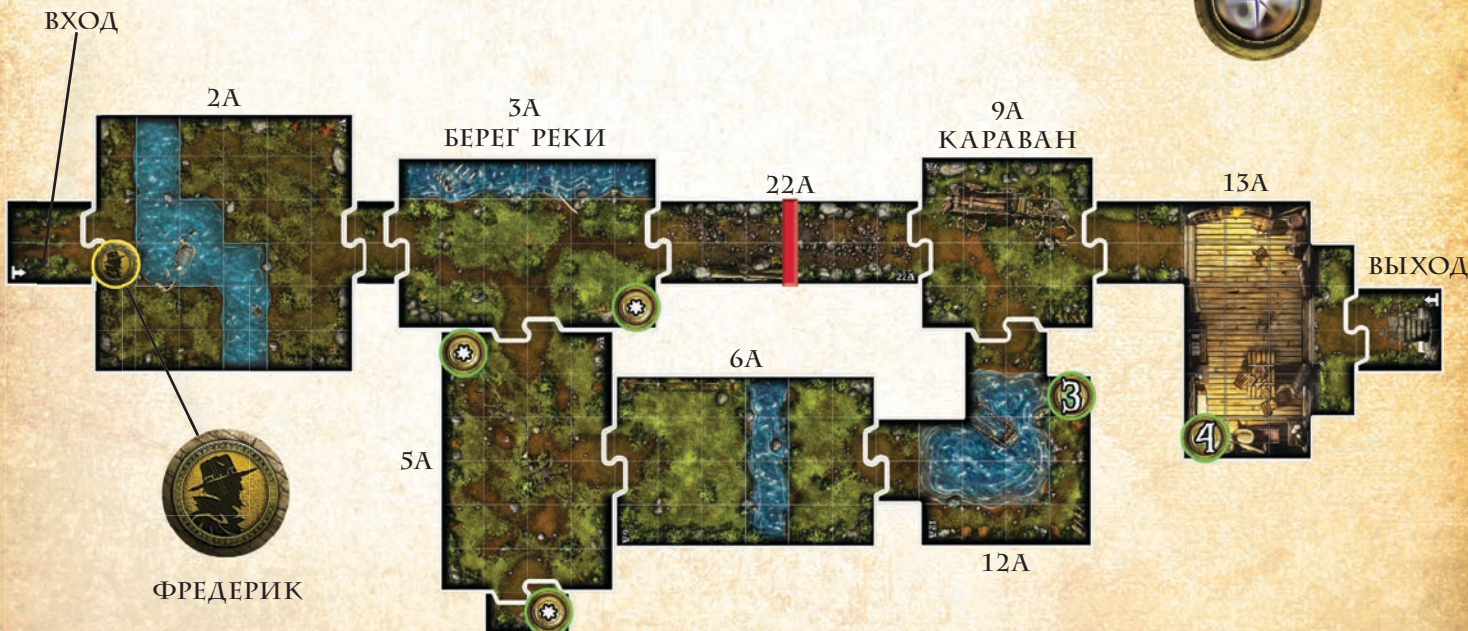
Герои победили в столкновении!

Если Фредерик побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Фредерик спотыкается и валится навзничь, зажимая рану в бок. Почуввав кровь, монстры Властелина восторженно реют и усиливают натиск. «Бросьте меня, — выдохнул Фредерик, — мне уж не выбраться. Вы справитесь и без меня. Закамета надо остановить, Гриворна выпускать нельзя. И пусть мой лук вам поможет». Героям приходится оставить Фредерика на растерзание орде монстров.

Властелин победил в столкновении!

РУННЫЙ КЛЮЧ





КЛАД МОНСТРА

Столкновение 2

Каменный вход в пещеру похож на зубастую пасть свирепо ощерившегося монстра, но в суровой местности он не выделяется ничем, кроме слабо светящегося руинного знака на камне. Где-то в глубине ждёт новых хозяев легендарный лук Вернойбой. Время поджигает: лук надо найти раньше, чем округу заполнят ручные чудища Властелина.

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

По одной открытой группе разместите в арсенале и лавовой пещере. Гоблины-лучники пока на поле не выходят.

Вложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — Вернойбой.

На указанные места поля выложите 6 жетонов задач лицевой стороной вниз. Это знаки телепортации.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт перед собой жетон усталости. Приключение завершится, когда у него будет 8 жетонов.

Уникальный жетон поиска — лук Вернойбой. Когда герой находит его, прочтите вслух следующий текст:

Лук просто великолепен. Такой изящной, гениальной работы никто из героев не видел на своём веку. Да и футляр под стать оружию. Даже без тетивы Вернойбой кажется воплощением мощи и точности. Пустить бы его в дело — и Властелину не поздоровится. Скорей в Арини!

Положите уникальный жетон поиска на лист героя — он понесёт Вернойбой. Действием герой сможет положить лук на клетку рядом или передать герою на клетке рядом. Действием герой может подобрать лук с клетки рядом (если он уже найден).

ЗНАКИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Знаки телепортации обозначены жетонами задач. Фигурка на знаке может перейти на другой знак в своём поле зрения как на клетку рядом. При телепортации фигурки не перекрывают поле зрения (как и сами знаки). Если герои победили в первом столкновении, знаками могут пользоваться и герои, и монстры, иначе — только монстры.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить гоблина-лучника на любой знак телепортации, не занятый другой фигуркой, с учетом предела группы.

ПОБЕДА

Если герой выносит Вернойбой с поля через выход, прочтите вслух следующий текст:

Герои вырвались на открытое пространство, но это не остановило погоню. Пробежать всю дорогу до барона Грейгори с такой облавой на хвосте было нелегко. Но тут усталой походкой навстречу отряду вышел Фредерик.

Старый фермер выхватывает лук из руки героя и в мгновение ока натягивает тетиву, сплетённую будто из солнечных лучей. Сорвавшись с тетивы стрела разбивает руинный знак над устьем пещеры, и монстры, рвавшиеся к заветному луку, поглощаются разверзшаяся пасть горы. Стоя у самого края образовавшейся пропасти, Фредерик протягивает лук героям: «Приятно снова с тобой поработать, дружище. Послужи теперь им, их время настало».

Герои победили!

Как только у Властелина накопится 8 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

Знаки телепортации вспыхивают всё ярче, и вы наконец понимаете, что силы Властелина неисчерпаемы. Новые гоблины заменяют павших за считанные секунды, и под этим напором отряду приходится отступить, оставив бесценный лук в руках Властелина.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Вернойбой».

Властелин за победу получает реликвию «Поцелуй скорпиона».

