

КАРДИНАЛ В БЕДЕ

Столкновение 1



«Кем бы ни был этот Властелин, делишки его говорят сами за себя — проговорил барон Грейгори, крутя седой ус. — Помните того молодца из охраны карavana, земля ему пухом? Пеллин его звали. В молодости был как вы, искателем приключений. Не каким-нибудь там авантюристом, а героем высшей пробы! Они с друзьями называли себя Тенегнеты. Что, знакомое имя? То-то и оно. Похоже, этот Властелин открыл на них охоту. А если так, то я, кажется, знаю, кто может стать следующей целью. Отправляйтесь-ка вы в Картские горы, в храм Келлоса, навестите кардинала Коса. Его Посох Света в своё время разогнал немало теней!»

Когда вы добираетесь до собора, на горы уже опустились сумерки. Готовясь к битве, герои едва не закалывают бросившегося к ним из-за каменной послушника. «Помогите! На храм напали! Кардинал окружил храм огненной завесой, но нечестивый лорд Мерик уже внутри. Он знает, что кардиналу не может нанести рану никто, кроме духовенства... Этот богохульник догадался поднять мертвецов с нашего кладбища! Ради всего святого, найдите Реликвию рассвета, чтобы пройти через завесу, и спасите кардинала!»

РЕЛИКВИЯ РАССВЕТА



НАДГРОБИЕ



МОНСТРЫ

Лорд Мерик Ферроу. Творцы плоти. Зомби.
1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Мерика Ферроу на выход, как показано на схеме. Поместите творцов плоти у карavana, а открытую группу — в руины. Зомби при подготовке на поле не выходят.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — это Реликвия рассвета.

Положите на кладбище 4 красных жетона задач, как показано на схеме. Это надгробья.

Закрытая дверь — это мистический портал.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Мистический портал не перекрывает поле зрения лорду Мерику, но ходить через него он не может. Всем остальным фигуркам мистический портал перекрывает поле зрения и мешает передвижению. Когда любой из героев находит Реликвию рассвета, тут же уберите портал с поля.

Раз в ход, стоя на клетке рядом с надгробьем, лорд Мерик может действием попытаться поднять зомби. Для этого он проверяет . При успехе уберите с поля надгробье и поставьте вместо него одного зомби-миньона. Властелин не может активировать зомби в тот же ход, когда поднял его (мертвяку нужно время, чтобы выбраться из земли). Если предел группы зомби достигнут, поднимать новых нельзя.

См. также «Подкрепления».

Зомби могут покидать карту через выход. Каждый раз, когда это происходит, Властелин кладёт перед собой жетон усталости — это важно для второго столкновения.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Пока мистический портал закрыт, Властелин может ставить на вход одного монстра из открытой группы в конце каждого хода, на котором Мерик безуспешно попытался поднять зомби. Если портал уже открыт, Властелин может ставить на вход одного монстра из открытой группы в конце каждого хода вне зависимости от того, поднимал ли Мерик зомби. В любом случае обязателен учёт предела группы.

ПОБЕДА

Если герои побеждают лорда Мерика, прочтите вслух следующий текст:

Лорд Мерик исчезает в облаке дыма, из которого доносится голос: «Будьте вы прокляты! Так просто меня не победить — особенно вам, жалкие насекомые!»

Из храма доносится звон битого стекла. Рано праздновать победу — бой ещё не закончен!

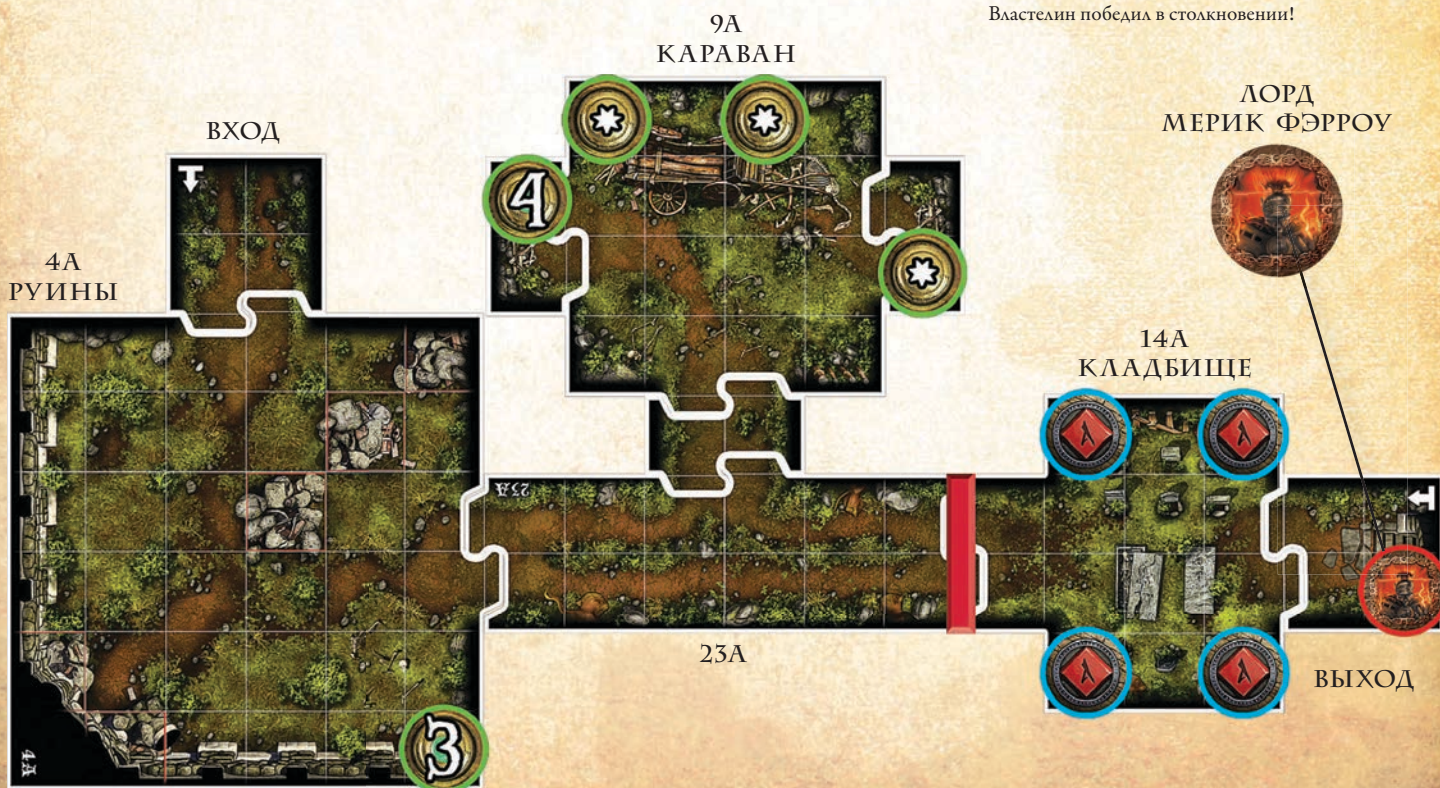
Герои победили в столкновении!

Если на поле не осталось ни зомби, ни надгробий, прочтите вслух следующий текст:

«Этого старику хватит — лорд Мерик похлопывает по плечу последнего мертвеца, ковыляющего сквозь ворота. — Пророчества, проклятья... Ха! Их всегда можно обойти!»

Чернокнижник исчезает в облаке дыма, а из храма доносится звон битого стекла. Скорее на помощь кардиналу!

Властелин победил в столкновении!





КАРДИНАЛ В БЕДЕ

Столкновение 2

В храме темно и до странного тихо. Над дверью выбит девиз: «Благочестивый да не убоится безбожника». Вот о чём говорил послушник: кардиналу не угрожает никто, кроме прошедших рукоположение... Даже если они давно мертвы и превратились в марионеток чернокожника!

А вот, кстати, и они. До вас доносится грохот и жуткие стоны — это лорд Мерик поднимает зомби в подземных усыпальницах храма. Кардинал Кос в библиотеке из последних сил отбивается от мёртвых единоверцев — если вы поспешите, то успеете спасти его!

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Зомби. 3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поставьте одну открытую группу в часовню. Одного зомби-вожака поместите в библиотеку, как показано на схеме. За каждый жетон усталости, оставшийся у Властелина после первого столкновения, поставьте в библиотеку по одному зомби-миньону без учёта пределов группы. Лорд Мерик Фэрроу и две открытые группы на поле пока не выходят.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — это Рунный ключ.

Положите на поле белый жетон задачи, как указано на схеме. Это алтарь. Жетон сеянина — это кардинал Кос.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда впервые открывается дверь в гробницу или на ступени, Властелин выставляет на соответствующий участок поля одну из незадействованных открытых групп. Когда открывается дверь на второй участок, Властелин выставляет на него оставшуюся группу. Впервые эта дверь может быть открыта только героем. В дальнейшем она считается обычной дверью и подчиняется общим правилам.

Запертая дверь в библиотеку может быть открыта, только если герои найдут Рунный ключ.

Считайте кардинала Коса фигуркой героя со следующими исключениями: ему нельзя обычными средствами восстановить (см. ниже «Алтарь»), он может получать урон только от атак зомби. Кардинал не может совершать никаких действий, пока герои не придут к нему на помощь. Когда герой впервые открывает дверь в библиотеку, кардинал спасён (см. «Вторая волна»). С этого момента в каждом раунде, после того как сходили все герои, кардинал может совершить одно действие-движение (им управляет игрок, который ходил последним). Другие действия кардиналу недоступны.

РУННЫЙ КЛЮЧ



КАРДИНАЛ КОС

Здоровье: 16

Выносливость: 0

Защита:

Скорость: 4

: 2

: 4

: 2

: 4

АЛТАРЬ

Стоя на клетке рядом с алтарём, герой может действием воззвать к богам. Для этого он проверяет . В случае успеха герой кидает красный кубик силы и восстанавливает кардиналу по числу выпавших на кубике (неважно, где на поле при этом стоит кардинал). При неудаче ничего не происходит. Успешно восстановить здоровье кардиналу таким образом можно только один раз за раунд.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет (см. ниже «Вторая волна»).

ВТОРАЯ ВОЛНА

Когда герой впервые открывает дверь в библиотеку, прочтите вслух следующий текст:

Кардинал поднимает над головой сияющий посох. «Слава Келлосу, это вы! Скорее, бежим отсюда!»

Герои пришли на выручку кардиналу. Властелин должен во что бы то ни стало остановить его. Поставьте лорда Мерика Фэрроу на вход. С этого момента в начале каждого своего хода Властелин может ставить одного зомби в библиотеку или на вход с учётом предела группы. Кроме того, если Властелин ещё не ставил открытые группы в гробницу или на ступени, он делает это сейчас. Эта группа подчиняется общим правилам и может открывать ведущую на этот участок дверь.

Если лорд Мерик Фэрроу побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Прежде чем удар героя достигает лорда Мерика, он превращается в бесплотную тень. Вы слышите его приглушённый голос: «Герои... Вы начинаете меня раздражать!» Теперь тёмному лорду остаётся лишь наблюдать за происходящим.

ПОБЕДА

Если кардинал Кос покидает поле через вход, прочтите вслух следующий текст:

Выйдя наружу, кардинал поднимает над головой Посох света. Он вспыхивает, словно солнце, изгоняя прочь всех прислужников Властелина. «Тридцать лет назад этот посох помог нам заточить Гриворна Тёмного. Теперь он ваш». Кардинал протягивает посох и складывает руки в священном жесте. На его ладони загорается огонёк. «Идите, и да поможет вам Келлос принести Свет туда, где правит тьма!»

Герои победили!

Если кардинал Кос побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Это я, с вашего позволения, заберу». Лорд Мерик протягивает руку, и посох, выскользнув из пальцев бездыханного кардинала, влетает ему в ладонь. Сияние посоха тут же гаснет, превращаясь в клубящуюся тень. «Спасибо за помощь!» Ужмыкнувшись, тёмный лорд ударяет посохом об пол и исчезает в облаке дыма.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Посох света».

Властелин за победу получает реликвию «Посох теней».

