

«В своё время Тенегнёты сокрушили некое существо по имени Гриворн, — библиотекариша барона поправила очки на носу и продолжила: — Сами Тенегнёты говорили, что это драконий лорд, но на слово даже им верить нельзя. Так или иначе, Гриворн был ими пленён — или возвращён в заточение — в рунном камне, а после Тенегнёты разделили камень надвое».

«Вот Закарет говорит, что Властелин, похоже, одну часть камня нашёл, — включился в беседу Грейгори, — и теперь ищет ту, которую Пеллин и его парни заточили в Темнице теней. До недавних пор никто не знал, что это, где это, как туда попасть, но мы разобрались! Дело за малым: отправляйтесь туда и принесите этот камень!»

Карта и заметки архивариусов Грейгори уверенно привели героев в Темницу теней, и вскоре в их руках оказался свинцовый сундук. Казалось, его никто не вскрывал, значит, половина Теневой руны должна быть внутри.

Но вернуть сундук мешает неожиданное препятствие. В дверях Темницы появляется барон Закарет. «Всё, друзья, ваша работа на благо наших баронств завершена. Покойтесь с миром, а мне надо собрать Руны, благо обе половины, наконец, в одном месте». Властелин! Нельзя дать ему наложить лапу на сундук!

МОНСТРЫ

Барон Закарет. 3 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Фигурки героев расставляются в Темнице теней на клетках, помеченных символом X.

Игроки выбирают героя, который понесёт сундук. На его лист положите зелёный жетон задачи.

Барон Закарет с одной группой монстров занимает пещеру. Вторая группа встаёт на берег реки, третья на поле не выходит.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — ключ к запертой рунной двери.

Два красных жетона задач положите лицевой стороной вверх на указанные места — это лестницы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Монстров на берегу реки нельзя активировать, пока первый герой не выйдет к каравану. После этого монстры доступны для активации по обычным правилам.

ДВЕРИ, КЛЮЧИ И КАРТА

Уникальный жетон поиска в Темнице теней — Рунный ключ. Как только его находит герой, любой герой может открыть дверь в пещеру.

Жетоны задач — лестницы. Фигурка может потратить 1 очко движения для перехода с одной лестницы на другую так, словно они расположены на клетках рядом.

Дверь между караваном и берегом реки заклинило. При попытке её открыть фигурка должна пройти проверку . При успехе дверь открыта, при провале эффекта нет.

ПЛАВАНИЕ

Действием фигурка может переплыть с любой водной клетки берега реки на ближнюю крайнюю клетку потока. Для этого фигурка тратит действие и проверяет . При успехе она перемещается на водную клетку потока, ближайшую к берегу реки. При провале эффекта нет.

Действием фигурка на клетке у края потока, выходящего к водопаду, может спрыгнуть с водопада. Для этого необходимо переместить фигурку на любую ближайшую к потоку крайнюю клетку водопада. Бросьте красный кубик силы: фигурка несёт урон по количеству выпавших ♥.

ЗАКАРЕТ

Барон Закарет проходит через любые двери так, словно их нет. При плавании он не проходит проверки и не несёт урона — просто движется, как описано выше. Если Закарет побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Этим меня не остановить, — реветь тёмный барон, исчезая во взрыве чёрного огня. — Я вернусь!»

Затем поставьте Закарета на вход, полностью восстановив ему здоровье.

СУНДУК

Герои начинают приключение с сундуком (зелёный жетон задачи). Они выбирают, кто первым несёт сундук, или отдают его герою с наибольшим .

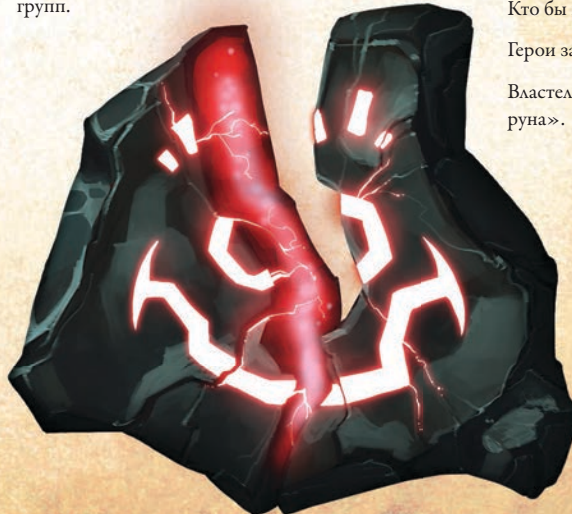
Действием герой может отдать сундук герою на клетке рядом.

Побеждённая фигурка с сундуком роняет его на пустой клетке рядом с собой (или так близко, как возможно).

Действием герои или Закарет могут подобрать сундук с клетки рядом.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале своего хода Властелин может поставить монстра из любой группы на вход с учётом пределов групп.



ПОБЕДА

Если герой с сундуком покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

С воем и рычанием приспешники Властелина гнались за героями. Пот заливал глаза, сердца бились в бешеном ритме, и не хотелось даже думать, как долго ещё смогут ноги выдерживать темп этой смертельной гонки. К счастью, вырвавшись из леса на тропку, отряд встретил колонну солдат под началом самого барона Грейгори, ожесточённо кусавшего длинный ус.

«Простите старого дурака, подвёл я вас. Как он меня одурачил — аж стыдно. Но вы же не отдали руну Закарету!»

Старый барон принимает из рук запыхавшегося героя сундук, выуживает из-за пазухи ключ на серебряной цепочке и открывает замок. Внутри лежит, источая ошущимую силу, зловещий чёрный камень.

«Так, ладно, с этим потом разберёмся. Назад, в Арини! Закарет не должен нас сцапать с этим!»

Герои победили!

Если Закарет выносит сундук через выход, прочтите вслух следующий текст:

Закарет быстро шагает прочь от Темницы, его плащ развеивается победным знаменем. Герои реутся к нему, но на месте навших под их ударами монстров встают новые. Неожиданно дорогу им заступает могучая фигура в тяжёлых воронёных латах. Сэр Алрик Фэрроу. Оглушительно хлопая крыльями, на камень невдалеке опускается Белтир, готовый в любой момент броситься в бой. Обернувшись на кровожадное урчание, герои видят ужасляющегося Слига во главе целой армии гоблинов. Закарет останавливается и протягивает сундук лорду Мериду. Леди Элиза снимает с барона походный плащ и помогает ему облачиться в чёрное одеяние с капюшоном.

«Птак, герои, этот раунд за мной. Знаете, я сохранил вам жизнь. Мне понадобятся такие могучие и надёжные подданные в моём новом королевстве».

С хохотом Властелин и его свита растворяются в наступающей ночи.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Теневая руна».

Властелин за победу получает реликвию «Теневая руна».

ТЕМНИЦА ТЕНЕЙ

ИНТЕРЛЮДИЯ 1

4В
ТЕМНИЦА
ТЕНЕЙ

ЛЕСТНИЦЫ

РУННЫЙ КЛЮЧ

СУНДУК



БАРОН
ЗАКАРЕТ