

БУЙСТВО СТИХИЙ

Столкновение 1

После нескольких дней непростого пути герои добираются до Храма Четырёх Штормов, припоминая слова старого кардинала.

«Чародеи Гриворна на пике его могущества создали четыре мощных артефакта. Четыре Шторма. Так драконий лорд подчинил себе стихии этого мира, и это не облегчило нам задачу, — вспоминал кардинал Кос. — Но Гриворна мы всё же одолели. Тогда же стоило разрушить и Четыре Шторма... Но мы решили, что будет достаточно спрятать их в тайном храме и защитить сторожевыми рунами. Уверен, что Закарет знает о храме и лорд Мерик сможет преодолеть рунную защиту. Если дать ему время, он высвободит могущество Штормов и на сторону Властелина встанут такие силы, с которыми вы ещё не встречались. Элементали — не чета гоблинам. Боюсь, вам предстоит это узнать на своих шкурах, если не разрушите артефакты раньше, чем Мерик разберётся в принципах их работы...»

МОНСТРЫ





Лорд Мерик Фэрроу (только карта; жетон лорда Мерика на поле не присутствует). 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Одна группа монстров занимает ритуальный зал, вторая не размещается при подготовке, а лорд Мерик во время этого столкновения вообще на поле не явится.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Разложите на указанные места жетоны задач, которые будут камнями Штормов. Каждый связан с особой стихией и атрибутом.

- На берег реки ставится камень Воды (синий жетон, связан с .
- В каньоне ставится камень Земли (зелёный жетон, связан с .
- В лавовой пещере — камень Огня (красный жетон, связан с .
- В ледяной пещере — камень Воздуха (белый жетон, связан с .

Каждый жетон кладётся лицевой стороной вниз — магические замки удерживают артефакты на местах.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герои могут атаковать камни так же, как монстров. Здоровье камня 8, защиты нет. Каждый разбитый камень герои кладут перед собой.

В начале каждого хода Властелина лорд Мерик делает проверку на любой свой атрибут, чтобы раскрыть тайну соответствующего камня. Лорд Мерик на поле отсутствует: он проводит тайные ритуалы в подземелье храма, снимая магические замки с артефактов. При успехе испытания переверните соответствующий жетон лицевой стороной вверх. Теперь монстры могут забрать этот артефакт. При провале испытания на карту адъютанта кладётся жетон усталости. Каждый жетон на карте адъютанта увеличивает на 1 все его атрибуты. Успех снимает с карты всю усталость.

Когда с артефакта снят замок, любой монстр может действием взять его, стоя на клетке рядом. Пока артефакт у монстра, герои не могут атаковать артефакт.

Если монстр выносит Шторм через вход или выход, Властелин кладёт вынесенный жетон задачи перед собой. Монстр может нести только один артефакт.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

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

ПОБЕДА

Если герои уничтожают 3 Шторма, прочтите вслух следующий текст:

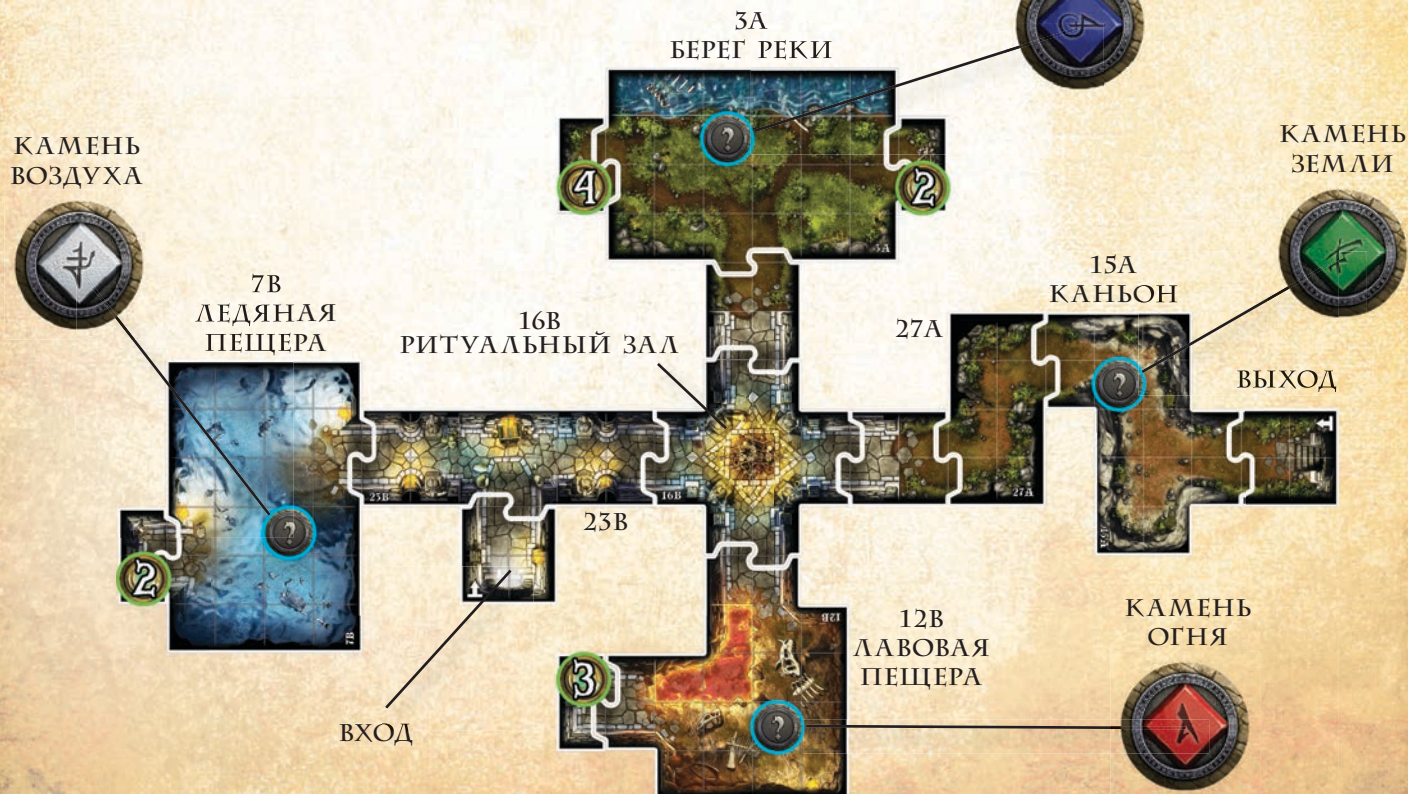
Оглушающий грохот разносится по храму, словно в него ударила молния. В его раскатах едва слышался голос, наполненный испугом и злостью: «Пидиоты! Вы освободили предвечного!»

Герои победили в столкновении! Оставшийся на поле жетон задачи отдайте Властелину — это нужно для второго столкновения.

Если на карте не осталось камней, но герои не уничтожили 3 из них, прочтите вслух следующий текст:

Храм сотрясается до самого основания, с потолка сыплются камни. Внизу творится что-то грозное...

Властелин победил в столкновении! Обратите внимание на лежащие перед Властелином жетоны задач — это важно для второго столкновения.





Храм гибнет в вихрях разбуженных штормов, а лорд Мерик размеренно читает заклинание, не обращая внимания на падающие камни и всплески лавы. Маг не теряет надежды подчинить вырвавшегося на волю лорда-элементаля, а тот бьётся в эйфории долгожданной свободы и первоначального гнева, разрушая ненавистное узилище.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. 1 элементаль-вожак. 1 открытая группа (не элементали).

ПОДГОТОВКА

Элементаль-вожак размещается на водопаде, как показано на схеме. Это лорд-элементаль.

Открытая группа занимает библиотеку, лорд Мерик встаёт на указанную клетку в лаборатории.

Запертая дверь, указанная на схеме, при подготовке на поле не устанавливается (она появится позже).

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый камень Шторма, захваченный Властелином в первом столкновении, приобретает большое значение. Каждый камень (то есть жетон задачи, лежащий перед Властелином) наделяет особыми свойствами всех монстров в приключении, пока лорд-элементаль остаётся на карте.

КАМЕНЬ ОГНЯ

Искра: если атака фигурки с этим свойством наносит герою любое количество ♥ после броска кубиков защиты, герой дополнительно получает 1 ♥.

КАМЕНЬ ЗЕМЛИ

Скала: добавляйте 1 ♣ к результатам бросков кубиков защиты за этого монстра.

КАМЕНЬ ВОДЫ

Лужа: все герои на клетках рядом с этой фигуркой должны получить 1 ♣, чтобы совершить любое действие. Если из-за этого количество усталости у героя превышает значение его выносливости, он получает 1 ♥, совершая действие. Если из-за совершения действия герой будет побеждён, он не может совершить это действие.

КАМЕНЬ ВОЗДУХА

Туча: когда фигурка атакует монстра с этим свойством, Властелин может передвинуть атакующую фигурку на 1 клетку.

ЛОРД-ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Подчиняется обычным правилам вожака-элементаля, но у него +1 к здоровью за каждого героя, и он не обладает свойствами с карты элементаля (вместо них работают доступные камни Штормов).

ЛАБОРАТОРИЯ

Когда один из героев впервые оказывается побеждённым, прочтите вслух следующий текст:

Голос сэра Мерики словно раздаивается: где-то вдали он меланхолично выговаривает заковыранные слова ритуала, а в голове оглушённого героя звучит чётко и ясно, с различимой насмешкой: «Нет-нет-нет, не вздумай у меня умирать! Мне нужна твоя энергия для завершения ритуала». Стук захлопнувшейся двери возвращает героя к реальности...

Побеждённые герои переносятся в лабораторию и тут же приводятся в чувство. Если герой был побеждён в лаборатории, это правило не работает — ему придётся восстанавливаться по обычным правилам.

ДВЕРЬ

Как только первый герой побеждён, поставьте на поле запертую дверь, как показано на схеме. Когда побеждают следующего героя, Властелин может сбросить карту, чтобы запереть дверь, если она открыта. Чтобы открыть дверь, фигурка проверяет 2. При успехе дверь открывается, при провале — нет.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

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

В конце каждого своего хода, если лорд-элементаль на поле, а лорд Мерик нет, Властелин может поставить лорда Мерики в лабораторию.

ПОБЕДА

Если с поля выведены и лорд-элементаль, и лорд Мерик, прочтите вслух следующий текст:

«Ну что ж, ещё одна мелкая неудача», — произносит разочарованный голос. В воздухе мерцает призрак лорда Мерики. «Смерть — не конец. Уж точно не для меня...» Может, он собирался сказать что-то ещё, но его слова тонут в завываниях ветра и скрежете камня. Храм рушится. Пора выбираться!

Герои победили!

Как только все герои (или жетоны сбитых с ног героев) одновременно оказываются в лаборатории, прочтите вслух следующий текст:

«...ингли мглунафх Гривори вгахнагл!» — голос мага поднимается до визга и вдруг обрывается. Храм, мгновением раньше разрывавшийся от свирепых штормов, охватывает мёртвая тишина. В этом безмолвии раздаётся раскат грома. За ним следует всплеск воды. С треском горящего дерева взрывается пламя. Наконец, под ногами героев содрогается земля. «Они покорились, Властелин!» — кричит восторженный чародей, растворяясь в тениях. Как только он исчезает, стихии берутся за разрушение храма с удвоенной энергией.

Властелин победил!

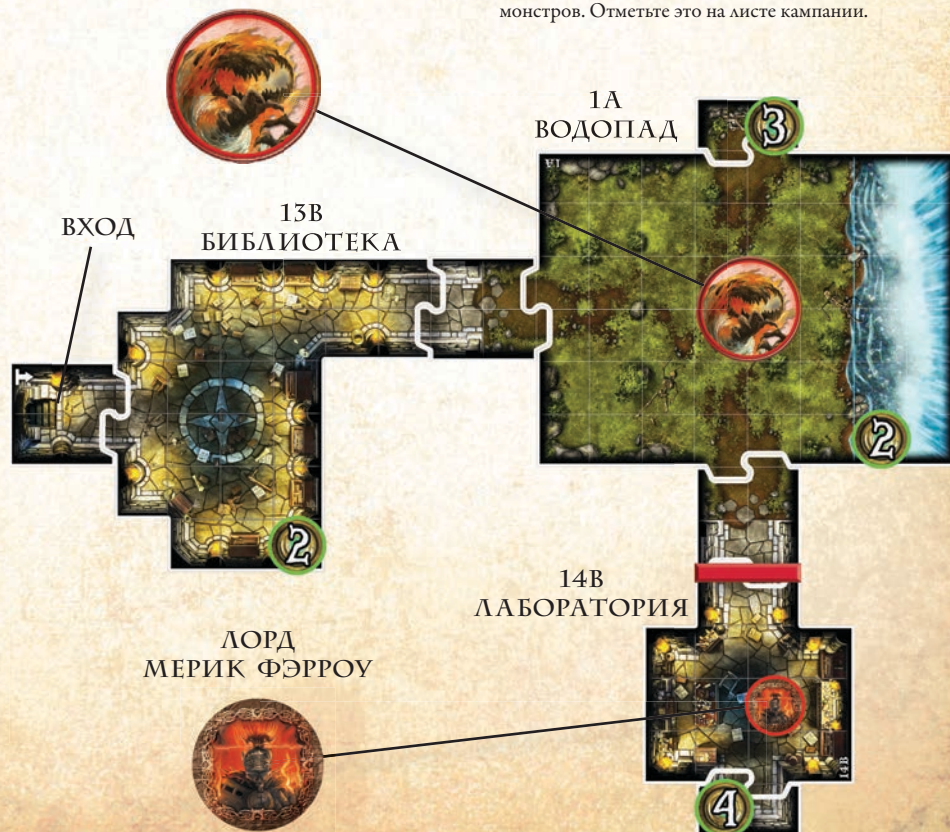
НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО. Кроме того, до конца кампании он сможет выбирать элементалей открытой группой, независимо от указанных черт монстров. Отметьте это на листе кампании.

ЛОРД-ЭЛЕМЕНТАЛЬ



ЛОРД МЕРИК ФЭРРОУ