

РИТУАЛ ТЕНЕЙ

Столкновение 1

Барон Грейгори ворвался в двери гостиной, на ходу срывая с плеч отороченную горностаевым мехом накидку. Не замечая собравшихся, он с грохотом отодвинул кресло, сел за стол и охватил голову руками. Никто не смел нарушить молчание. Только через несколько минут барон поднял взгляд на героев.

«Извините, господа, негоже себя так вести на людях. Но только что пришли вести — и я не знаю, считать ли их хорошими или дурными. Начнём с плохого: лорд Мерик приспособил посох, отнятый у покойного кардинала Коса, к какому-то ритуалу — наверняка злусному и подлому. Ни вас, ни меня это, безусловно, порадовать не может. — Он вздохнул и решительно распрямился в кресле. — Теперь о хорошем: мои разведчики вышли на след душегуба и один из них даже выжил. В общем, есть в Картриджке Древний Круг, а под ним — скрытый ход в подземелье. Стоит сказать заветное слово — и ход откроется. Вот так... Обо всём узнаю последним... Отправляйтесь туда и вбейте в этого подонка хоть немного уважения к моему баронству!»

П действительно, стоило героям произнести секретное слово в круге замшелых стоячих камней, как один из них со скрежетом отъехал в сторону, открыв зияющий провал. Из него слабым эхом несётся неразборчивое бормотание: видимо, лорд Мерик уже начал ритуал.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы.



ПОДГОТОВКА

Лорд Мерик ставится на указанную клетку в библиотеке и получает реликвию «Посох теней». Творцы плоти расходятся по библиотеке. Одна открытая группа занимает тронный зал, другая — ступени.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Примечание: оба столкновения приключения можно разыграть за одну сессию, так как конфигурация поля не меняется. Прочитайте раздел подготовки второго столкновения сразу после первого, не сдвигая жетоны и фигурки.


ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В ход Властелина лорд Мерик может выполнить только одно действие — продолжить ритуал. Для этого он проверяет . За каждого творца плоти на клетке рядом его  для броска увеличивается на 1. При успехе положите жетон усталости на карту альянтанта. Они сыграют свою роль во втором столкновении.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода, в котором лорд Мерик не смог продолжить ритуал, Властелин может поместить на выход 1 творца плоти с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если герои наносят лорду Мерiku хотя бы 1  или если он побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Да когда ж вы отстанете, паразиты?! — кричит лорд Мерик. — Куда ни пойдешь — везде вы! Всё, с меня хватит, слышите?!» Он взмахивает руками, и мир внезапно погружается в тень. Мир вокруг героев лишается красок и искажается — чёрное становится белым, а белое — чёрным. Вы заперты в кошмарном теневом отражении реальности — а чародей же тем временем возобновляет ритуал!

Герои победили в столкновении!

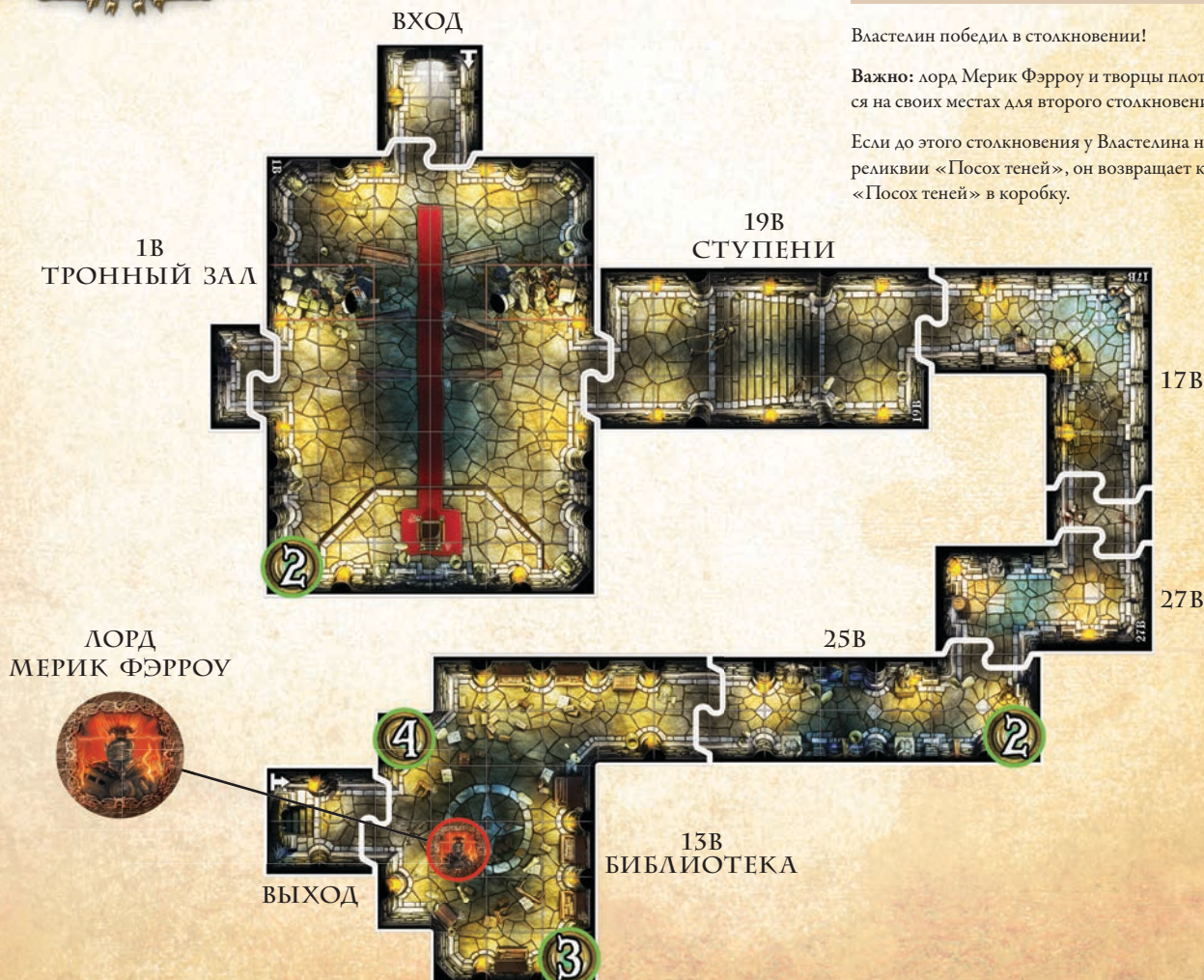
Если лорд Мерик набирает 6 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

По стенам подземелья навстречу героям проносится чернильная волна теней! В этом приливе мир лишается красок и искажается — чёрное становится белым, белое — чёрным. Лорд Мерик выходит навстречу отряду, покручивая в руках жезл, напитанный злобной чернотой. «А ещё медленнее вы копошиться не умеете?» — хохочет он.

Властелин победил в столкновении!

Важно: лорд Мерик Фэрроу и творцы плоти остаются на своих местах для второго столкновения.

Если до этого столкновения у Властелина не было реликвии «Посох теней», он возвращает карту «Посох теней» в коробку.





Заклинание лорда Мерика не просто изменило мир вокруг героев. Каким-то образом они оказались в самом дальнем и тёмном углу пещеры. Чародей с преображённым Посохом света в злодейских руках куда ближе к выходу на поверхность. Время раздумий прошло — герои бросаются в погоню.

МОНСТРЫ

Лорд Мерик Фэрроу. Творцы плоти. 2 открытые группы (обязательно те же самые, что и в первом столкновении).

ПОДГОТОВКА

Конфигурация поля во втором столкновении та же, что и в первом.

После первого столкновения лорд Мерик и выжившие в первом столкновении творцы плоти остаются на своих местах. При подготовке Властелин может продвинуть лорда Мерика на одну клетку за каждый жетон усталости, полученный в первом столкновении. Лорд Мерик и творцы плоти полностью восстанавливают ♥.

Все прочие фигурки по завершении первого столкновения снимаются с поля. Затем одна открытая группа занимает тронный зал, другая — коридор.

Герои встают на выход.

Все снятые с поля в первом столкновении жетоны поиска необходимо заменить.

На указанные места поставьте двери. Первая дверь (ближайшая к выходу) открыта, две другие закрыты. Закрытые двери на схеме помечены как запертые, но все двери подчиняются особому правилу (см. ниже).

Кто бы ни победил в первом столкновении, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Любая фигурка должна проверить 🗖, чтобы открыть или закрыть дверь. При успехе дверь ведёт себя как обычная дверь. При провале никаких эффектов нет. Никто из монстров, кроме лорда Мерика, не может открывать и закрывать двери.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если лорд Мерик побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Красная кровь лорда Мерика раскалывает чёрно-белый мир... в следующее мгновение герои оказываются в центре Круга Древних. Заходящее солнце окрашивает облака багрянцем. На желтеющей траве лежит Посох света в своём первоначальном облике. Ни следа лорда Мерика или его помощников нет и в помине.

Герои победили!

Если лорд Мерик покидает поле через вход, прочтите вслух следующий текст:

«Я бы остался — так приятно наслаждаться чужим ничтожеством! — но это уже не пойдёт впрок ни вам, ни мне. Прощайте!» Лорд Мерик исчезает, и цвета возвращаются в мир. Арсенал Властелина пополнился ещё одной реликвией.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Посох света» и по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО. Кроме того, он может вернуть сколько угодно приобретённых карт Властелина в пул доступных карт, чтобы получить ОО по сумме цен этих карт.

