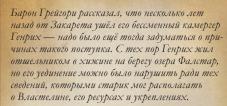
КРОВЬ ГЕРОЕВ

Столкновение 1



Но, к сожалению, приспешники Властелина опередили героев. Хижина отшельника разорена, о хозяине напоминает только пропитанный кровью земляной пол. А вокруг осквернённого жилища стягивается кольцо монстров. Интересно, к чему им столько пустых пробирок?

МОНСТРЫ

Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Герои занимают клетки, помеченные символом Х.

Властелин распределяет монстров своих групп между хижиной, кладбищем и потоком. Властелин не обязан выставлять монстров одной группы вместе.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Монстры пытаются взять у героев кровь и выйти с ней с поля. Когда в атаке монстр наносит хотя бы 1 ♥ герою, стоя на клетке рядом с ним, он собирает кровь этого героя. Поместите жетон этого героя под или на подставку монстра. Когда это происходит впервые, прочтите вслух следующий текст:

Злорадно хихикая, монстр прижимает склянку к свежей ране. Зачем Властелину кровь героев? Уж наверное, ни для чего хорошего! Ни капли крови врагу!

Каждый монстр может нести кровь только одного героя. Если у монстра уже есть кровь и он ранит другого героя, он должен выбрать, оставить старый образец или взять новый. Если монстр с кровью побеждён, жетон героя возвращается герою.

Действием монстр может собрать кровь у сбитого с ног героя на клетке рядом. Броски не нужны — сбор автоматический. Это не считается атакой этого монстра в текущем ходу.

Когда монстр выносит кровь с поля через выход или вход, Властелин берёт себе жетон героя с подставки монстра. Он оставляет себе только один жетон каждого героя — у него либо есть кровь героя, либо нет. Эти жетоны будут важны во втором столкновении.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет



Если на поле не осталось монстров, а у Властелина нет крови всех героев, прочтите вслух следующий текст:

Герои отразили атаку Властелина, но многие вопросы остались без ответа. К счастью, отступившие монстры оставили явный след. Можно попытать счастья в этом направлении...

Герои победили!

Если монстры собрали кровь всех героев и скрылись с ней, прочтите вслух следующий текст:

Услышав громовой оклик, монстры один за другим вышли из боя и скрылись в прибрежном лесу. Аа уж, попили они геройской кровушки. Надо идти за ними — может, и судьба несчастного Генриха прояснится.

Властелин победил!





КРОВЬ ГЕРОЕВ

Столкновение 2

Алинный извилистый тоннель выводит героев в неожиданно роскошное помещение с искусной резьбой на каменных стенах и ярко-алыми драпировками. Посреди всей этой красоты стоит обворожительная женщина с тяжёлым золотым кубком в изящных руках. «Заходите, путники, рада вас видеть, — мурлычет она и приникает губами к кубку. По её подбородку течёт густая красная жидкость. — К старому Генриху вы уже опоздали, он уже почти стал новым существом. Вам же уготована более скромная участь».



МОНСТРЫ

Леди Элиза Фэрроу. Творцы плоти.

ПОДГОТОВКА

Леди Элиза занимает указанное место в гробнице, творцы плоти расходятся по лаборатории.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Положите на указанное место жетон селянина. Это Генрих.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Генрих не может двигаться по своей воле, и атаковать его нельзя. Стоя на клетке рядом с Генрихом, герой действием может подхватить его (положите жетон селянина на лист героя) и нести с собой. Если Властелин собрал кровь всех героев (то есть у него есть жетон каждого героя), леди Элиза может превратить Генриха в вампира. Для этого раз за ход в качестве действия леди Элиза может проверить ♣, стоя на клетке рядом с Генрихом, если его не несёт герой. При успехе она кладёт 1 ✔ на Генриха. При провале эффекта нет. Как только у Генриха будет 3 ✔, он станет вампиром и приключение завершится.

ВКУС КРОВИ

Атакой леди Элиза наносит +2 ♥ герою, кровь которого пробовала (то есть чей жетон есть в коллекции Властелина).

Действием леди Элиза может получить 1 ♥, чтобы перейти с любого места поля на клетку рядом с героем, кровь которого знает на вкус.

Если леди Элиза знает вкус крови хотя бы троих героев, она может совершать три действия в ход вместо двух, из которых не одно, а два действия могут быть атаками.

БОЛЬШЕ КРОВИ

Леди Элиза может попробовать кровь героя, если его кровь не принесли монстры из первого столкновения. Для этого она должна потратить действие, стоя на клетке рядом со сбитым с ног героем. Властелин тут же берёт жетон этого героя и бросает 1 красный кубик силы. Леди Элиза восстанавливает ♥ по числу выпавших ♥.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 творца плоти на выход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если леди Элиза побеждена, прочтите вслух следую-

На месте, где только что билась разьярённая женщина, повисает облако красного тумана, заполняя ноздри героев затхлым смрадом крови. Если герои выносят Генриха с поля через вход, прочтите вслух следующий текст:

Под солнечным светом измождённый старик заходится в визгливом крике непрекращающейся агонии. Даже завёрнутый в тяжёлый плащ, Генрих содрогается от каждого прикосновения. К счастью, то же солнце не позволяет леди Элизе преследовать героев...

Когда наступает ночь, Генрих успокаивается, но всё ещё ведёт себя странно. Он говорит только шёпотом, называет леди Элизу госпожой, периодически взрывается в припадке прости — после очередного выступления героям приходится связать ему руки. Остаётся лишь надеяться, что после экспериментов Закарета старик окажется хоть сколько-нибудь полезным барону Грейгори.

Герои победили!

Если Генрих становится вампиром, прочтите вслух следующий текст:

Элиза обнажает внушительные клыки в соблазнительной улыбке и склоняется над старым слугой Закарета. Клыки пронзают бледную кожу на шее бедолаги, и в несколько секунд старик бледнеет ещё сильнее.

Леди Элиза поднимается и вспарывает себе клыками запястье. Её глаза лучатся ощущением власти. Она протягивает сочащуюся кровью руку Генриху, и тот жадно припадает к ней губами. Элиза торжествующе улыбается: «Не хотите присоединиться?»

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.

