

Как использовать Книгу Приключений

The Dungeons & Dragons® Castle Ravenloft™ Board Game - кооперативная приключенческая игра. Вы и ваши товарищи-Герои должны действовать как слаженная команда, чтобы преуспеть в приключении, разворачивающемся в Замке. Вы либо вместе выиграете, либо вместе проиграете.

Эта книга содержит описания приключений, в которые бросаются ваши Герои. Сыграйте в одиночку «Приключение 1: Побег из гробницы», чтобы почувствовать механику игры, затем попробуйте «Приключение 2: Найти реликвии Равенлофта» с группой игроков.

После этого вы можете играть Приключения в любом порядке и проверить сайт www.DungeonsandDragons.com, где вы сможете найти дополнительные Приключения для этой и других настольных игр Dungeons & Dragons.

Как работают Приключения

Каждое Приключение содержит следующие разделы:

Цель: То, что должны выполнить Герои, чтобы выиграть в Приключении

Число Героев: Сколько Героев участвует в Приключении. Это число обычно соответствует числу игроков (один Герой для каждого игрока). Вы можете играть любым количеством Героев в одиночку, если не можете найти других игроков.

Подготовка к Приключению: Этот раздел содержит сведения о любых специальных деталях, необходимых для Приключения, включая примечания, связанные с плитками подземелья, монстрами, жетонами и другими игровыми элементами. Рекомендуется в начале Приключения ознакомиться с Картами Способностей, которые выбирает каждый Герой.

Специальные Правила Приключения: этот раздел содержит новые правила или изменения в правилах, которые будут использоваться в данном Приключении. Здесь также описываются специальные условия победы или поражения для Героев.

Начало Приключения: Этот текст читается вслух и описывает антураж Приключения для игроков. Некоторые приключения содержат разделы для чтения вслух, когда в приключении появляется значимая сцена.

Регулирование сложности Приключения

Чтобы сделать Приключение более сложным, сократите число жетонов Исцеления с двух до одного.

Чтобы сделать приключение легче, увеличьте число жетонов Исцеления с двух до трех.

При первой игре, используйте следующие Карты Способностей Героев:

Fighter /Боец: Дыхание Дракона (Dragon's Breath), Размах (Cleave), Натиск (Tide of Iron), Точный удар (Precise Strike), Прилив сил (Unstoppable)

Cleric/Клерик: Лечащее слово (Healing Word), Лечащий удар (Healing Strike), Небесный свет (Lance of Faith), Луч надежды (Beacon of Hope), Щит веры (Shield of Faith)

Wizard/Mag: Волшебный шаг (Fey Step), Волшебный удар (Magic Missile), Ударная волна (Thunderwave), Огненный взрыв (Fireball), Щит (Shield)

Ranger/Рейнджер: Тщательная подготовка (Careful Attack), Охотничий выстрел (Hunter's Shot), Быстрая атака (Bounding Attack), Уклонение от удара (Unbalancing Parry)

Rogue/Вор: Внезапный удар (Sneak Attack), Проворство (Deft Strike), Точно в цель (Snipe Shot), Ножевой заслон (Dagger Barrage), Скрытность (Stealth)

Приключение 1

Побег из Гробницы

Герой оказывается в полном одиночестве в подземном склепе. Он должен выбраться до того как Солнце зайдёт и вернётся Страд...

Цель: Найти Потайную Лестницу, которая выведет вас из подземелья до того, как Страд уничтожит вас.

Число Героев: 1 Герой (одиночное приключение)

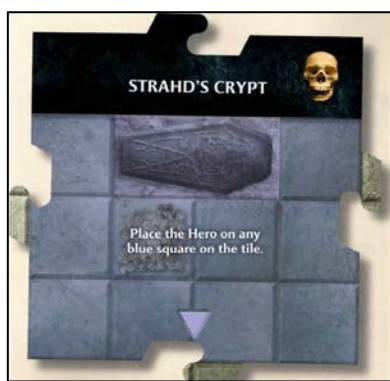
Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого Приключения:

Склеп Страда (Strahd's Crypt), Потайная лестница (Secret Stairway), жетон Солнца, карта Злодея «Граф Страд», фигурка Графа Страда.

Положите плитку Склепа Страда на стол.

Поместите Героя на любой клетке этой плитки.



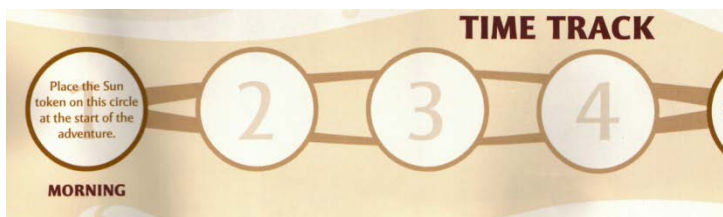
Возьмите плитку Потайной Лестницы из колоды плиток подземелья и отложите её в сторону.

Перемешайте стопку плиток подземелья и, не глядя на плитки, положите плитку Потайной Лестницы в

стопку после десятой плитки.

Разметите жетон Солнца на первом (утреннем) кружке Трека Времени.

ТРЕК ВРЕМЕНИ



Специальные правила приключения

Всякий раз, когда Герой исследует и вытягивает новые плитки подземелья с белой стрелкой, передвиньте жетон Солнца на один кружок вправо по Треку Времени.

Когда жетон Солнца достигнет последнего кружка Трека Времени, солнце зайдет и Страд проснется!

Найдите карту Злодея Страда и поместите фигурку Страда на груде костей плитки Склепа.

Страд активируется в начале каждой фазы Злодеев игрока.

Победа: Вы выигрываете, если Герой начинает свой ход на плитке Потайной Лестницы.

Поражение: Герой проигрывает, если у него 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

В начале приключения прочтите

Вы очнулись в одиночестве в глубине замка Равенлофт. Последнее, что вы помните, это то, как мужчина с пронзительным взглядом и в длинном плаще подошел к вам на темной улице за гостиницей. Это, видимо, был граф Страд, вампир! Вы знаете, что за пределами замка, солнце сейчас высоко в небе. Итак, вам нужно выбраться отсюда, пока солнце не зашло, и Страд не вернулся, чтобы закончить то, что начал прошлой ночью.

Когда Солнце село прочтите:

Где-то в темноте за спиной вы слышите скрежет камня о камень. Должно быть, это отъезжает крышка гроба. Лорд вампир пробуждается...

Приключение 2

Найти Реликвию Равенлофта

Герои должны спуститься в подземелья замка Равенлофт и найти единственное нетронутое Злом место – Часовню. Реликвия Равенлофта ждет вас там, способная помочь положить конец власти зла Графа Страда.

Цель: Найти скрытую Часовню и восстановить утраченную реликвию Равенлофта.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка подземелья (Start), два коридора (Hallway), Часовня (Chapel), карта Сокровищ «Реликвия Равенлофта» (Icon of Ravenloft), жетон Реликвии Равенлофта.



Положите Стартовую плитку на стол. Разместите две плитки Коридоров рядом со стартовой плиткой. Поместите каждого Героя на клетках рядом с лестницей на стартовой плитке. Возьмите плитку Часовни из стопки плиток подземелья и отложите в сторону. Перемешайте стопку плиток подземелья, возьмите из неё три плитки и перемешайте их с плиткой Часовни. Затем, не глядя на плитки, положите перемешанные с Часовней плитки подземелья в стопку плиток подземелья после восьмой плитки (таким образом, плитка Часовни окажется между 9-ой и 12-ой плитками). Найдите карту Сокровищ и жетон Реликвии Равенлофта и отложите их в сторону. Перемешайте оставшуюся колоду карт Сокровищ.

Специальные правила приключения

Плитка Часовни: когда Герой находит Часовню, выполните следующее:

- ◆ Каждый игрок тянет карту Монстра и размещает монстра на плитке Часовни
- ◆ Положите жетон Реликвии Равенлофта на Алтарь Часовни
- ◆ Во время оставшейся части Приключения каждый игрок тянет карту Встреч в начале своей фазы Злодеев
- ◆ Герой, завершающий свою фазу Героя рядом с жетоном Реликвии Равенлофта, может забрать его. Отдайте жетон и карту «Реликвия Равенлофта» этому Герою.

Победа: Герои побеждают в этом приключении, если уничтожат всех Монстров, размещенных в Часовне, и найдут Реликвию Равенлофта.

Поражение Герои проигрывают в Приключении, если любой Герой в начале своего хода имеет 0 очков Здоровья и не имеет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Клерик Баровии рассказал вам легенду о Реликвии Равенлофта. Он верит, что утерянный артефакт все еще существует и покоится в глубине замка, в скрытой часовне. «Часовня продолжает оставаться убежищем, местом добра и света во всей этой ужасной мгле», - объяснил клерик. - «Если вы доставите Реликвию мне, то я смогу использовать её, чтобы защитить город от Страда и его приспешников, и, возможно, найду способ уничтожить лорда вампиров раз и навсегда!» Итак, вы стоите внизу лестницы, ведущей в склепы подземелья. Единственное, что стоит между вами и вашей целью – коридоры тьмы и армии монстров.

Когда Герои открывают Часовню, прочтите:

Комната перед вами пылает светом Веры и Добра. На нетронутом алтаре покоится древний платиновый медальон в форме солнца с большим кристаллом в центре. К сожалению, вы здесь не одни. Несколько монстров стоят на страже, они словно ждали вашего прибытия.

Приключение 3

Дьявольский артефакт Клака

Герои должны войти в склепы подземелья и обнаружить источник магии Хаоса, который вдруг начал тревожить окрестности.

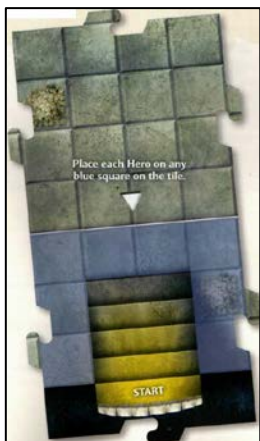
Цель: Победите Клака и уничтожьте дьявольский артефакт

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения: Стартовая плитка подземелья (Start), Лаборатория (Laboratory), карта злодея «Кобольд Клак», фигурка Клака, жетон Артефакта Клака.

Каждый игрок тасует карты Способностей, которые он не использует, и кладет их лицом вниз на стол, формируя колоду карт Способностей для последующего использования.



Положите стартовую плитку на стол. Поместите каждого Героя на клетках стартовой плитки рядом с Лестницей.

Возьмите плитку Лаборатории из стопки плиток подземелья и отложите в сторону. Перетасуйте оставшуюся стопку плиток подземелья. Возьмите 4 плитки из неё и перемешайте их с плиткой Лаборатории. Затем, не глядя на

плитки, положите перемешанные плитки подземелья с плиткой Лаборатории в основную стопку после восьмой плитки (таким образом, плитка Лаборатории окажется между 9-ой и 13-ой плитками).

Специальные правила приключения

Всякий раз, когда Герои отменяют карту Встреч, активный Герой получает 1 повреждение.

Всякий раз, когда Герой исследует и вытягивает новую плитку подземелья с белой стрелкой, он может сбросить карту Сокровища, чтобы получить новую Способность. Такой Герой тянет верхнюю карту из своей колоды карт Способностей и на оставшееся время Приключения получает в дополнение к своим способностям новую способность. Это следствие эффекта магии Хаоса, производимой дьявольскими экспериментами Клака.

Плитка Лаборатории: Когда Герой находит Лабораторию, выполните следующее:

♦ Вместо вытягивания карты Монстра для плитки, найдите карту Злодея «Клак» и разместите Клака на гряде костей плитки Лаборатория. Клак активируется в начале фазы Злодеев каждого игрока.

♦ Положите жетон Артефакта Клака на плитку Лаборатории.

♦ Атакую Артефакт Клака, вы можете уничтожить его. При атаке Артефакта, он ведет себя так же как Монстр. Артефакт имеет степень защиты 15 и 5 очков здоровья.

Победа: Герои побеждают в Приключении, убив Клака и уничтожив его Артефакт.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если любой герой имеет 0 очков здоровья в начале своего хода и не имеет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

В последние дни бури Магии Хаоса вырвалась из Замка Равенлофт и сеет Хаос по всей Баровии. Совет Старейшин города попросил вас войти в замок, найти источник этой смертоносной магии и положить конец возни- кающим бурям до того, как Баровия будет уничтожена.

Когда Герои найдут Лабораторию, прочтите:

Комната перед вами, по всей видимости, используется как магическая лаборатория, и представляется, что практикующий здесь волшебник не брезгует темной магией. Вы видите Кобольда в мантии мага. Похоже, он проводит какой-то ритуал над странным артефактом. «Клак занят!», - кричит колдун, когда замечает вас. - «Я должен закончить свою работу до того, как мастер Страд разозлится. Убирайтесь!». Вы видите, как из артефакта волнами исходит Энергия Хаоса, образуя вихрь, обращённый вверх, в сторону Баровии. «Скоро», - говорит Клак, - «мой дьявольский артефакт будет готов сотворить заклинание и уничтожить Баровию! Ахаха!».

Приключение 4

Нападение при свете дня

Герои должны войти в склепы Подземелья рано утром, чтобы украсть сокровища Страда, пока он спит.

Цель: Соберите 12 карт Сокровищ и выберите с ними из подземелья.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка подземелья (Start), жетон Солнца.

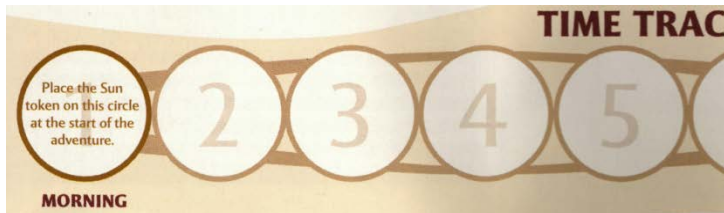


Положите стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке стартовой плитки рядом с лестни-

цей. Перетасуйте колоду плиток подземелья.

В этом Приключении не задействованы специальные плитки подземелья.

Положите жетон Солнца на первый (утренний) кружок Трека Времени.



Специальные правила приключения

Когда Герой исследует и вытягивает новую плитку подземелья с белой стрелкой, передвигайте жетон Солнца на один кружок вправо по треку времени.

Когда вы переместите жетон Солнца на последний кружок, солнце зайдёт, и Замок Равенлофт станет очень опасен:

♦ Во время оставшейся части Приключения каждый игрок в начале своей фазы Злодеев тянет карту Встреч.

♦ Если Герой использует карту Сокровища, которая сбрасывается после использования, то она не идет в зачет необходимого для победы количества карт Сокровищ.

♦ Герой, завершивший свой ход на стартовой плитке, может выбраться из подземелья. Удалите этого Героя из игры, включая его фигурку, карты Способностей и карты Сокровищ. Этот Герой не может снова зайти в подземелье и больше не участвует в фазе Героя или фазе Разведки. Этот Герой не активирует Монстров и Ловушки во время своей фазы Злодеев.

Победа: Герои побеждают в Приключении, когда любое количество Героев выберется из подземелья с 12 картами Сокровищ. (Например, один Герой может вынести 12 карт Сокровищ или 3 Героя по 4 карты Сокровищ каждый).

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо оказывается 0 очков здоровья на начало хода и нет карт Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Вы придумали смелый план: войти в Замок Равенлофт днем, пока лорд вампиров Граф Страд спит, и вынести столько магических предметов, сколько сможете. Конечно, не все монстры охраняют замок в течение дня...

Когда солнце сядет, прочтите:

Кажется, что Замок вдруг пробудился, и вы слышите, что множество мерзких существ начинает своё шевеление в темноте вокруг вас.

Приключение 5

Окончательное превращение

Герои должны помочь молодому крестьянину по имени Каван. Страд начал процесс обращения его в вампиры, и единственное, что может помочь его спасти – войти в Замок Равенлофт.

Цель: Исследуйте Замок Равенлофт, чтобы найти Волшебный Источник, чьи темные воды могут повернуть вспять магическое превращение молодого Кавана в вампира.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения: Стартовая плитка подземелья (Start), Темный Источник (Dark Fountain), жетон Кавана, карта Злодея «Молодой Вампир», фигурка Страда, 5 жетонов Здоровья.

Положите стартовую плитку подземелья на стол. Поме-



стите каждого Героя на любой клетке стартовой плитки рядом с лестницей.

Поместите жетон Кавана на клетке рядом с лестницей на стартовой плитке.

Возьмите плитку подземелья «Темный Источник» из стопки плиток подземелья и отложите его в сторону. Перемешайте стопку плиток подземелья. Возьмите из неё 4 плитки и перемешайте их с плиткой «Темный Источник».

Затем, не глядя на плитки, вложите перемешанные с Темным Источником 4 плитки подземелья в стопку после восьмой плитки (таким образом, Темный Источник окажется между 9-ой и 13-ой плитками подземелья).

Специальные правила приключения

Поскольку Замок Равенлофт и его обитатели уже считают Кавана одним из них, они не нападают на него, Каван не зависит от карт Встреч и может свободно перемещаться по подземелью.

Когда Герой находится рядом с жетоном Кавана в начале своей фазы Героя, он может провести Кавана по подземелью и в конце фазы Героя, положить жетон Кавана на клетку рядом с Героем.

Каван:

В начале любой фазы Злодеев, если на плитке с Каваном есть Монстр или отсутствует Герой, Каван временно пре-

вращается в Вампира. Замените жетон Кавана фигуркой Графа Страда (представляющей превратившегося Кавана) и переверните карту Злодея «Молодой Вампир». Молодой вампир немедленно активируется. В начале каждой последующей фазы Злодеев проверьте, не превратился ли Молодой Вампир обратно в Кавана (см. ниже). Если нет, Молодой Вампир снова активируется.

Молодой Вампир:

В начале любой фазы Злодеев, если на плитке с Молодым Вампиром нет Монстра, и присутствует хотя бы один Герой, Молодой Вампир превращается обратно в Кавана (и не активируется). Замените фигурку Вампира на жетон Кавана.

Плитка Темного Источника:

Когда Герои находят Темный Источник, обитатели Замка Равенлофт понимают, что именно Герои пытаются предпринять, и атакуют!

♦ Положите 5 жетонов Здоровья на плитку Темного Источника

♦ Во время оставшейся части Приключения в конце каждой фазы Героя, активный Герой тянет карту Монстра и выставляет Монстра на расстоянии двух клеток от клетки Героя

Всякий раз, когда Герой и Каван находятся на плитке Темного Источника в конце Фазы Героя, часть вампирской сущности внутри Кавана уничтожается. Снимите 1 жетон Здоровья с плитки Темного Источника.

Победа: Герои побеждают в Приключении, когда на плитке Темного Источника не останется жетонов Здоровья. Вампирская сущность Кавана исчезнет, и молодой крестьянин будет спасен.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо оказывается 0 очков здоровья на начало хода и нет карт Исцеления. Герои также проигрывают, если они уничтожат Молодого Вампира (т.к. не смогут спасти Кавана).

В начале Приключения прочтите:

Клерик Баровии возлагает на вас заботу о Каване, молодом крестьянине, укушенном лордом вампиров, графом Страдом. «Чтобы спасти этого молодого человека», - объяснил вам клерик, вам нужно войти в замок и найти Темный Источник. Вода из этого Источника может уничтожить проклятие в венах Кавана. Но один из вас всегда должен быть рядом с Каваном, и будьте осторожны, не позволяйте монстрам Страда приближаться к Кавану. Он близок к тому, чтобы поддаться вампирскому проклятию, и зло может заставить его... потерять себя. Будьте осторожны!»

Приключение 6

Уничтожить Драколича

Герои входят в склепы подземелья, чтобы бросить вызов наиболее мощному союзнику Страда – драколичу Грейвсторму

Цель: Уничтожить Грейвсторма, злобного драколича, который служит графу Страду.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), Лаборатория (Laboratory), Ритуальный Круг (Arcane Circle), жетон «Талисман Грейвсторма» (Gravestorm's Phylactery), фигурка драколича Грейвсторма.



Положите стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке стартовой плитки рядом с лестницей.

Найдите плитку Лаборатории и жетон Талисмана Грейвсторма и отложите в сторону. Возьмите плитку Ритуального Круга из стопки плиток подземелья и отложите в сторону. Перетасуйте оставшиеся плитки подземелья, возьмите из них три плитки и перемешайте Ритуальный Круг с этими плитками. Затем, не глядя на плитки, вложите перемешанные с Ритуальным Кругом 3 плитки подземелья в колоду после восьмой плитки (таким образом, Ритуальный Круг окажется между 9-ой и 12-ой плитками).

Специальные правила приключения

Плитка «Ритуальный Круг»: Когда Герой откроет Ритуальный Круг, сделайте следующее:

- ◆ Вместо вытягивания карты Монстра для плитки, найдите карту Злодея «Грейвсторм» и разместите фигурку Грейвсторма на груде костей плитки «Ритуального Круга». Грейвсторм активируется в начале фазы Злодеев каждого игрока.
- ◆ Разместите плитку Лаборатории так, чтобы она прилегла к неразведанному краю плитки, отстоящей минимум на 4 плитки от Ритуального Круга (если на расстоянии 4-ых плиток нет такой плитки, разместите Лабораторию так далеко, как это возможно).
- ◆ Разместите жетон «Талисман Грейвсторма» на столе, на плитке Лаборатории. Герой, который находится рядом с Талисманом, может уничтожить его Атакой в течение своей фазы Героя.

- ◆ Когда Талисман уничтожен, Грейвсторм получает 10 повреждений.

Победа: Герои выигрывают в приключении, уничтожив Грейвсторма

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо оказывается 0 очков здоровья на начало хода и нет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Дракон-нежить, прозванный Драколичем, ответил на зов Страда. Теперь он буйствует в деревнях каждую ночь, уничтожая все на своем пути. Вы решили спуститься в склепы Подземелья, дабы найти логово Драколича. А затем, если удача будет с вами, вы планируете уничтожить его до того, как он снова нападет на Баровию. Клерик Баровии дал вам совет «Найдите Талисман существа. В нем злобная сущность Драколича. Уничтожьте Талисман, и тогда справиться с вашей задачей станет намного легче».

Когда Герои откроют Ритуальный Круг, прочтите:

В зале перед вами возвышается Драколич. «Грейвсторм чует запах искателей приключений в своем логове!» - ревет Драколич. – «Что ж, людишки, посмотрим, хватит ли у вас сил, чтобы бросить вызов Грейвсторму!»

Приключение 7

Невозможное

В то время как самые могущественные союзники Страда готовятся к вторжению в город Баровию, Герои были магическим образом разлучены. Чтобы остановить вторжение, каждый Герой должен штурмовать замок в одиночку и расчистить путь для следующего за ним Героя.

Цель: Уничтожьте трех могущественных союзников Страда.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

стартовая плитка Подземелья (Start), Ритуальный Круг (Arcane Circle), Темный Источник (Dark Fountain), Зловонное Логово (Fetid Den), Лаборатория (Laboratory), Приют Гниющих (Rotting Nook), Мастерская (Workshop), Угол склепа: 1-5 (Crypt Corner 1 -5), Угол склепа: 6-10 (Crypt Corner 6-10), Угол склепа: 11-15 (Crypt Corner 11-15), Угол склепа: 16-20 (Crypt Corner 16-20), две Открытые плитки подземелья, Карта Злодея «Молодой вампир» (Young Vampire), фигурка Страда, карта Злодея «Воющая Ведьма» (Howling Hag), фигурка Воющей Ведьмы, карта Злодея «Оборотень» (Werewolf), фигурка Оборотеня, карта Злодея «Кобольд-Колдун» (Kobold Sorcerer), фигурка Кобольда-колдуна, карта Злодея «Зомби-дракон» (Zombie Dragon), фигурка Зомби-дракона, карта Злодея «Голем из плоти» (Flesh Golem), фигурка Голема из плоти.

Положите стартовую плитку подземелья на стол.

Разместите плитки Углов Склепа так, как показано на рисунке. Положите две Открытые плитки так, как показано, заполняя промежутки. Это Начальный Склеп Подземелья.



Найдите следующие 6 плиток: Ритуальный Круг, Темный Источник, Зловонное Логово, Лаборатория, Приют Гниющих, Мастерская.

Перемешайте их между собой и положите на стол лицом вниз, создав стопку Логова.

Перемешайте стопку плиток подземелья.

Возьмите 7 плиток из стопки подземелья и затем, не глядя на них, перемешайте их с верхней плиткой стопки Логова

Повторите этот процесс еще два раза, используя каждый раз новые плитки из стопки Логова, и положите второй замес под первые 8 плиток, а третий замес под первые 16 плиток.

Затем положите оставшуюся стопку плиток подземелья под эти 24 плитки.

Бросьте кубик, чтобы определить порядок, в котором Герои будут штурмовать Замок Равенлофт.

1-4: Боец, 5-8: Маг, 9-12: Вор, 13-16: Клерик, 17-20: Рейнджер.

Начните Приключение, используя первого Героя, которого вы определили броском кубика.

Поместите этого Героя на клетке около лестницы на Стартовой клетке.

Сложите оставшиеся карты Героев в порядке, определенном броском кубика, и отложите их в сторону.

Вы сможете играть другими Героями по мере развития Приключения.

Специальные правила приключения

Каждая плитка в стопке Логова соответствует одному Злодею, союзнику Страда.

Когда вы выкладываете нижеперечисленные плитки, вместо размещения Монстров, добавьте Злодея, связанного с этой плиткой:

Ритуальный Круг: Воющая Ведьма

Темный Источник: Молодой Вампир

Зловонное Логово: Оборотень

Лаборатория: Клак, Кобольд-колдун

Приют Гниющих: Зомби-дракон

Мастерская: Голем из плоти

В этом приключении нет Жетонов Исцеления

Вместо этого, когда у Героя оказывается 0 очков Здоровья, выполните фазу Злодеев.

Затем начните вашу новую фазу Героя, вводя в игру нового Героя, соответствующего оставшимся картам Героя.

Каждый раз, когда выставляете нового Героя, поместите его рядом с лестницей на Стартовой плитке.

Победа: Герои побеждают в Приключении, если уничтожат трех Великих союзников Страда. Чем меньше Героев вы использовали для этого, тем грандиознее ваша победа.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у последнего Героя осталось 0 очков Здоровья и любой из трех Злодеев не уничтожен.

В начале Приключения прочтите:

Страд замышляет ужасную атаку на Баровию. С помощью магии он разделит героев. Каждый Герой находится от замка дальше, чем предыдущий, и из-за дьявольской магии они не могут собраться вместе. Единственный шанс для Баровии — если каждый в одиночку по очереди войдет в Замок. Очистите от врагов столько, сколько возможно, а если вы падете, то один из ваших товарищей сможет закончить миссию. Вы верите, что если сможете уничтожить трех союзников Страда, то сможете предотвратить вторжение и спасти Баровию. Вы находитесь ближе всего к замку, так что вы должны войти первым.

Приключение 8

Ужас Воющей ведьмы

Герои оказались запертыми в склепе Воющей Ведьмы. Теперь они должны найти друг друга и выход из склепа.

Цель: Найдите ваших товарищей, уничтожьте Воющую Ведьму и остановите её ужасный ритуал.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Угол склепа: 1-5 (Crypt Corner 1 -5), Угол склепа: 6-10 (Crypt Corner 6-10), Угол склепа: 11-15 (Crypt Corner 11-15), Угол склепа: 16-20 (Crypt Corner 16-20), Ритуальный Круг (Arcane Circle), 20 плиток Склепа (Crypt), карта Злодея «Воющая Ведьма» (Howling Hag), фигурка Воющей Ведьмы, 20 жетонов Монстров: 5 жетонов Воющей Ведьмы, 5 двухмонстровых жетонов, 5 одномонстровых жетонов, 5 безмонстровых жетонов, 5 жетонов Времени.

Найдите следующие 20 жетонов Монстров:

- ♦ Пять жетонов Воющей Ведьмы
- ♦ Пять 2-монстровых жетонов
- ♦ Пять 1-монстровых жетонов
- ♦ Пять 0-монстровых жетонов

Перемешайте 20 жетонов Монстров и положите их в крышку коробки или чашку, чтобы вы могли наугад вытягивать жетон, когда выставляете новую плитку подземелья.

Найдите 20 плиток Склепа (плитки подземелья, помеченные черепами, но не плитки Углов Склепа) и перемешайте их. Это стопка плиток подземелья для этого Приключения. Найдите четыре плитки Углов Склепа и плитку Ритуального Круга и разместите их так, как показано ниже. Вы можете использовать плитки подземелья, неиспользуемые в этом приключении, чтобы определить, как правильно размещать плитки Углов Склепа.



Поместите каждого Героя на плитке Угла Склепа. Вы можете поставить не более двух Героев на плитку Угла Склепа, если играете впартером.

Специальные правила приключения

В этом Приключении нет Стартовой плитки. Сбрасывайте любые карты Встреч, ссылающиеся на Стартовую плитку, и тяните новые вместо них.

Когда вы должны выставить нового Монстра, вместо этого вытяните жетон Монстра и определите количество новых Монстров на плитке.

Если жетон Монстра – Воющая Ведьма, найдите карту Злодея «Воющая Ведьма» и выставьте фигурку Воющей Ведьмы на груду костей этой плитки.

Воющая Ведьма активируется в начале фазы Злодеев каждого Героя.

После того, как Воющая Ведьма появилась в игре, новые вытянутые жетоны Воющей ведьмы указывают на то, что она переместилась на новое место.

Поместите фигурку Воющей ведьмы на груду костей на новой плитке.

Если Воющая Ведьма уже побеждена, но еще остались жетоны Времени, то в следующий раз, когда игроки вытягивают жетон Воющей Ведьмы, Воющая Ведьма возвращается с полными силами, чтобы вновь преследовать Героев.

Вы не можете исследовать области за пределами указанной на рисунке области 5X5 плиток.

Если вы вытягиваете карту Встреч, вынуждающую вас тянуть дополнительную плитку из стопки 20-ти плиток, вы размещаете её в области 5X5.

Когда Герой добирается до Ритуального Круга, он находит место, где совершается Ритуал Воющей Ведьмы.

Выполните следующее:

- ♦ Положите 5 жетонов Времени на плитку Ритуального Круга.
- ♦ Если Герой начинает или заканчивает свою фазу Героя на плитке Ритуального Круга, снимите 1 жетон Времени с этой плитки.

Победа: Герои побеждают в Приключении, когда побеждают Воющую Ведьму и останавливают Ритуал (убедившись, что на плитке Ритуального Круга не осталось жетонов Времени).

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо оказывается 0 очков здоровья на начало хода и нет жетонов Исцеления. Герои также проигрывают, если не существует доступного пути к плитке Ритуального Круга.

В начале Приключения прочтите:

Воющая Ведьма – союзник Страда – использовала свою магию, чтобы заманить вас в ловушки в разных частях склепа Подземелья. «Это займет вас, пока я закончу ритуал, как приказал Страд», - пробормотала она, когда телепортировала вас подальше. Теперь вы должны сориентироваться в коридорах Подземелья, чтобы найти друг друга, и, кроме того, обнаружить Воющую Ведьму и остановить её до того, как она закончит ритуал.

Приключение 9

Gauntlet of Terror / Вызов Ужаса

Армии Страда в Бездне пришли в движение. Герои должны уничтожить монстров прежде, чем те вырвутся из склепов и уничтожат беспомощные деревни близ Замка Равенлофт.

Цель: Предотвратить исход Монстров из Подземелий и их атаку на деревню.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), 20 жетонов Монстров: 2 трехмонстровых жетона, 5 двухмонстровых жетонов, 8 одномонстровых жетонов, 5 безмонстровых жетонов, 5 жетонов Здоровья.

Найдите 20 жетонов Монстров:

- ♦ Два 3-монстровых жетона
- ♦ Пять 2-монстровых жетона
- ♦ Восемь 1-монстровых жетонов
- ♦ Пять 0-монстровых жетона

Перемешайте 20 жетонов Монстров и положите их в крышку коробки или чашку, чтобы вы могли наугад вытягивать жетоны.

Положите стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на клетке рядом с лестницей на Стартовой плитке.

Перемешайте стопку плиток подземелья и извлеките 15 плиток.

Каждый игрок в свою очередь размещает по одной из этих плиток рядом с неразведанным краем, находящимся ближе всего к стартовой плитке, пока все 15 плиток не будут размещены.

Наугад разместите лицевой стороной вниз по одному жетону Монстров на каждой плитке.

Не выкладывайте жетон Монстров на Стартовую плитку и прилегающие к ней плитки.

Когда вы закончите, у вас на плитках должно быть 10 жетонов Монстров, размещенных лицом вниз.

Положите 5 жетонов Здоровья на стартовую плитку.



Специальные правила приключения

Когда активный Герой перемещается в пределах одной плитки, на которой лицом вниз лежит жетон Монстра или

на другую плитку, где лицом вниз лежит жетон Монстра, переверните этот жетон.

Если вскрытый жетон показывает 0, монстры на плитке не появляются. Если это числа 1, 2 или 3, вытяните указанное количество карт Монстров и выставьте фигурки Монстров на эту плитку. Сбросьте жетоны.

Затем выложите лицом вниз новые жетоны Монстров из коробки на те плитки, кроме Стартовой, на которых нет жетонов Монстров.

Во время фазы Разведки активный игрок выбирает один жетон Монстра, находящийся в игре, и передвигает его на одну плитку в направлении стрелки, нарисованной на плитке с этим жетоном.

Когда Монстр активируется, если вы достигли тактики «Иначе» на карте, Монстр вместо этого действия движется на одну плитку в направлении стрелки.

Когда в конце фазы Злодеев Монстр оказывается на Стартовой плитке, он покидает подземелье и отправляется бесчинствовать в город.

Когда он вырывается в город, снимите 1 жетон Здоровья со Стартовой плитки и уберите этого Монстра из игры.

Герои не получают очков Опыта за Монстра, вырвавшегося из подземелья.

Победа: Герои побеждают в Приключении, убив 20 Монстров. Используйте карты Монстров, для подсчета побежденных.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо оказывается 0 очков здоровья на начало хода и нет жетонов Исцеления. Герои также проигрывают, если на Стартовой плитке не осталось жетонов Здоровья.

В начале Приключения прочтите:

Ходят слухи, что этой ночью Страд планирует наступление на город! Вы должны войти в подземелье и разгромить орду монстров, прежде чем те вырвутся и нападут на окрестности.

Когда Монстр вырывается из Подземелья, прочтите:

Крики людей доносятся из города, где на улицах буйствует вырвавшийся монстр. Вы слышите эхо голоса Страда: «Хорошо, хорошо. Уничтожьте Баровию, мои подданные! Уничтожьте их всех!»

Приключение 10

Кровь и Туман

Герои должны найти другой выход из подземелий Замка Равенлофт.

Цель: Найдите Потайную Лестницу и выберитесь из подземелья.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

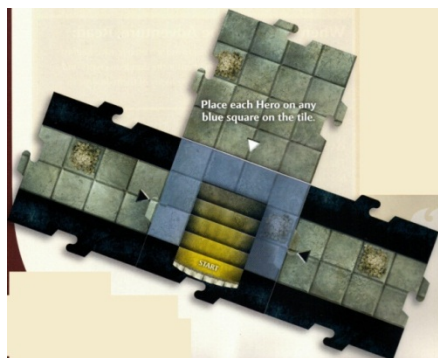
Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка подземелья (Start), 2 Прихожие (Hallway), Потайная Лестница (Secret Stairway), Приют Гниющих (Rotting Nook), 10 карт Встреч: Кровавый туман (Blood Fog), Удушающий туман (Choking Fog), Круг смерти (Circle of Death), Вредные испарения (Crippling Miasma), Неистовство (Frenzy), Туманные призраки (Haunted Mists), Ледяной коридор (Icy Corridor), Туман Ужаса (Mists of Terror), Перебор (Overrun), Подкрепление (Reinforcements), карта Злодея «Дракон-зомби» (Zombie Dragon), фигурка Дракона-зомби.

Положите Стартовую плитку подземелья на стол.

Положите 2 плитки Прихожей рядом со Стартовой плиткой.

Поместите Героев на клетках рядом с лестницей на Стартовой плитке.



Возьмите плитки «Приют Гниющих» и «Потайная лестница» из стопки плиток подземелья и отложите в сторону.

Перемешайте оставшуюся стопку плиток подземелья.

Возьмите 4 плитки из стопки и перемешайте с ними «Приют Гниющих».

Возьмите 3 плитки из стопки подземелий и перемешайте с ними «Потайную лестницу»

Затем, не глядя на плитки, положите плитки с замешанной Лестницей под плитки с замешанным Приютом.

Затем положите эти 9 плиток обратно в стопку после пятой плитки.

Найдите и отложите в сторону 10 карт Встреч: Кровавый туман, Удушающий туман, Круг смерти, Вредные Испарения, Неистовство, Туманные призраки, Ледяной коридор, Туман Ужаса, Перебор и Подкрепление.

Перетасуйте колоду карт Встреч, возьмите из неё 10 карт и перемешайте их с отложенными ранее десятью картами.

Затем положите эти 20 карт обратно наверх колоды карт Встреч.

Специальные правила приключения

Уничтоженная нежить (Undead Monsters) не может быть использована в качестве очков Опыта для отмены карты Встреч.

Они могут быть использованы для поднятия уровня Героя. Когда Герой открывает «Приют Гниющих», появляется Дракон-Зомби.

Вместо вытягивания карты Монстра для этой плитки, найдите карту Злодея «Зомби-дракон» и поставьте фигурку Зомби-дракона на плитку «Приют Гниющих»

Зомби-дракон активируется в начале фазы Злодеев каждого игрока.

Если Герой в конце своей фазы Героя оказывается на изображении ступеней на плитке Потайной Лестницы, он покидает подземелье.

Удалите Героя из игры.

Этот Герой не может снова зайти в подземелье и более не участвует в фазе Героя или фазе Разведки.

Этот Герой не активирует Монстров и Ловушки в своей фазе Злодеев.

Победа: Герои побеждают в Приключении, если все они достигнут ступеней на плитке Потайной Лестницы.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Храбрейшие герои, оказавшись вновь в опасном Замке Равенлофт, надеются, что в этот раз найдут и уничтожат ужасного Страда. Но как только вы ступаете на лестницу, огромный камень скользит к проходу, перекрывая все надежды на возвращение. Эхо раздается вокруг вас: «В последний раз вы помешали моим планам, глупцы. Теперь это подземелье станет вашей могилой!». Когда исчезает голос, появляется туман. Вы должны найти другой выход!

Когда Герои открывают «Приют Гниющих», прочтите:

Ниша впереди пахнет гниющим мясом и смертью. Из темноты появляется Дракон. Его плоть висит клочьями. Это Зомби-дракон!

Приключение 11

Неистовствующий Гolem

Герои должны усмирить или уничтожить нового слугу Страда, мощного Голема из плоти

Цель: Уничтожьте или усмирите Голема из плоти

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), две Прихожие (Hallway), Мастерская (Workshop), карта Злодея «Гolem из плоти» (Flesh Golem), фигурка «Голема из плоти», 6 жетонов вещей: Животные (Animal), Еда (Food), Зеркало (Mirror), Портрет (Portrait), Череп (Skull), Факел (Torch), 6 жетонов Реакции (Reaction).

Положите стартовую плитку подземелья на стол. Положите 2 плитки Прихожей рядом со Стартовой плиткой, как показано на рисунке.



Поместите каждого Героя на клетку рядом с лестницей на Стартовой плитке.

Достаньте плитку Мастерская из стопки подземелий и отложите в сторону.

Перетасуйте оставшуюся стопку плиток подземелья, достаньте из неё 3 плитки и перемешайте их вместе с плиткой Мастерской.

Затем, не глядя, положите замешанные с Мастерской три плитки подземелья обратно в стопку после 8-ой плитки (таким образом, плитка Мастерской окажется между 9-ой и 12-ой плитками).

Найдите следующие жетоны Предметов: Животные, Еда, Зеркало, Портрет, Череп, Факел. Перемешайте их и положите в коробку или чашку, чтобы вы могли наугад вытягивать их.

Найдите 6 жетонов Реакции, перемешайте их и положите лицом вниз на каждый круг на Треке Вещей, нарисованном ниже.



Специальные правила приключения

Плитка Мастерской: Когда Герой откроет Мастерскую, делайте следующее:

♦ Вместо вытягивания карты Монстра для этой плитки, найдите карту Злодея «Гolem из плоти» и выставьте фигурку Голема на груду костей на плитке Мастерской. Гolem активируется в начале каждой фазы Злодеев.

В этом Приключении каждый Герой также может предпринять следующие действия в течение своей фазы Героя:

♦ Когда Герой должен вытянуть карту Сокровищ, вместо этого он может взять один из жетонов Вещей из коробки.

♦ Герой может потратить 5 очков Опыта, чтобы перевернуть один из закрытых жетонов Реакции на Треке Вещей

♦ Вместо Атаки, Герой на плитке Голема может попытаться успокоить Голема, показав ему Предмет. Когда это происходит, возьмите жетон Реакции с соответствующего круга на треке и положите его лицом вверх на карту Голема, затем удалите этот жетон из игры.

Жетоны Реакции:

Жетоны реакции показывают, как Гolem реагирует на данный предмет.

Если жетон показывает «Успокоение», то предмет успокаивающе действует на Голема.

Когда вы разместите 3 жетона «Успокоение» на Големе, он становится умиротворенным.

Если жетон показывает «Ярость», Гolem приходит в бешенство и все Герои на плитке получают по 1 повреждению. Сбросьте жетон «Ярости».

Победа: Герои побеждают в Приключении, если они разместят 3 жетона «Успокоения» на Големе и успокоят его, или когда у Голема останется 0 очков Здоровья.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Вы узнали, что Страд в тайне создал Голема из плоти в своей Мастерской под Замком. Гадалка, мадам Ева объяснила, что обычные предметы, найденные в Подземелье, например, Зеркало или Портрет, могут действовать на Голема успокаивающе. «Вы можете успокоить создание или уничтожить его», - сообщила мадам Ева. «Будьте осторожны, поскольку некоторые предметы могут произвести противоположный эффект». Итак, вы спустились в подземелье, чтобы еще раз разрушить коварные планы Страда.

Приключение 12

Охота на Страда, Часть 1.

Герои пытаются найти секретный ход, ведущий к тайному месту отдыха Страда.

Цель: Уничтожьте телохранителей Страда и найдите секретный проход, что приведет к финальному столкновению с лордом вампиром.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), Ритуальный Круг (Arcane Circle), Потайная лестница (Secret Stairway), 6 жетонов предметов: Серебряный кинжал (Silver Dagger), Осиновый кол (Wooden Stake), Амулет ходячего мертвеца (Feywalk Amulet), Факел (Torch), Святая вода (Holy Water), Пространственные путы (Dimensional Shackles), 5 жетонов монстров и соответствующих им карт Злодея и фигурок: Кобольд-Колдун (Kobold Sorcerer), Воющая Ведьма (Howling Hag), Оборотень (Werewolf), Гolem из плоти (Flesh Golem), Зомби-дракон (Zombie Dragon), карта Злодея Граф Страд, фигурка Графа Страда.

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой плитки рядом с лестницей.

Достаньте плитку Склепа Страда из стопки и отложите в сторону. Она не используется в этом Приключении.

Возьмите плитки Ритуального Круга и Потайной Лестницы из стопки и отложите в сторону.

Перетасуйте оставшиеся плитки подземелья. Возьмите 3 из них, перемешайте с Ритуальным Кругом и отложите в сторону.

Возьмите еще три плитки из стопки и перемешайте с плиткой Потайной Лестницы.

Затем, не глядя на плитки, положите 3 плитки, замешанные с Потайной лестницей, под 4 плитки, содержащие Ритуальный Круг.

Затем положите эти 8 плиток обратно в стопку после 4-ой плитки.

Найдите следующие 6 жетонов Предметов: Серебряный кинжал, Осиновый кол, Амулет ходячего мертвеца, Факел, Святая вода и Пространственные путы.

Перемешайте эти жетоны и положите их в коробку или чашку, чтобы вы могли наугад доставать их оттуда.

Найдите соответствующую каждому предмету карту Сокровищ и отложите их в сторону. Затем перемешайте оставшуюся колоду карт Сокровищ.

Найдите следующие 5 жетонов Монстров: Кобольд-Колдун, Воющая Ведьма, Оборотень, Гolem из плоти и Зомби-дракон.

Перемешайте эти жетоны и положите на стол, лицевой стороной вниз, создав стек Злодеев.

Специальные правила приключения

Когда Герои исследуют и вытягивают новую плитку подземелья с черной стрелкой, они кладут на неё жетон Предмета из коробки, выбранный наугад.

Герои, заканчивающие свою фазу Героя рядом с этим жетоном, могут подобрать его и взять соответствующую карту Сокровищ.

Ритуальный Круг: Когда герои открывают Ритуальный Круг, сделайте следующее:

♦ Вместо вытягивания карты Монстра для этой плитки, вытяните жетон Монстра из Стека Злодеев, найдите соответствующую карту Злодея и поместите фигурку Злодея на груду костей плитки Ритуального Круга.

Это телохранитель Страда. Телохранитель активируется в начале каждой фазы Злодеев.

Потайная Лестница: Когда Герои открывают Потайную Лестницу, сделайте следующее:

♦ Вместо вытягивания карты Монстра для этой плитки, найдите карту Злодея «Граф Страд» и поместите фигурку Графа Страда на груду костей плитки Потайной Лестницы. Страд активируется в начале Фазы Злодеев каждого Героя.

Победа: Герои побеждают в приключении, когда уничтожат Страда и его Телохранителей

Поражение: Герои проигрывают в приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Наконец-то вы готовы к охоте на логово лорда Вампиров – Страда. Итак, вы должны войти в Подземелье и найти секретный проход, который приведет в покои Страда. Но будьте осторожны, путь, вне всякого сомнения, охраняется от вашего вторжения...

Когда Герои уничтожат Страда, прочтите:

Лорд Вампиров кричит в ярости: «Вы не можете уничтожить меня таким примитивным способом». Страд со стоном превращается в туман, который обретает форму летучей мыши и уносится вниз по Потайной лестнице во мрак...

Приключение 13

Охота на Страда, Часть 2.

Герои должны преследовать ослабленного Страда в его секретном склепе, чтобы уничтожить лорда вампиров раз и навсегда.

Цель: Найти гроб Страда и уничтожить лорда вампиров.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), Склеп Страда (Strahd's Crypt), 10 жетонов гробов (Coffin), карта Злодея Графа Страда, фигурка Графа Страда.

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой плитки рядом с лестницей.



Найдите 10 жетонов Гробов. Перемешайте их и положите в коробку или чашку, откуда сможете наугад вытягивать их.

Достаньте из стопки плиток Склеп Страда и отложите в сторону

Перетасуйте оставшуюся стопку плиток, возьмите оттуда 3 плитки и перемешайте их с плиткой Склепа Страда.

Затем, не глядя, положите 3 плитки с замешанным в них Склепом обратно в колоду после 8-ой плитки (таким образом, Склеп окажется между 9-ой и 12-ой плитками).

Специальные правила приключения

Когда Герои исследуют и вытягивают новую плитку подземелья, они размещают жетон Гроба лицом вниз на этой плитке.

Герой, который заканчивает свою фазу Героя рядом с Гробом, может исследовать его.

Герой переворачивает жетон и следует инструкции на нем. Если текст на перевернутом жетоне гласит «Страд здесь» (Strahd Appears), поместите фигурку Графа Страда на груды костей на этой плитке.

Герои нашли одно из мест отдыха Страда. Страд активируется в начале каждой фазы Злодеев.

Герой может уничтожить Гроб после его исследования.

Если Страд движется по плитке с неуничтоженным Гробом, он восстанавливает 2 очка здоровья в начале каждой фазы Злодеев, пока Гроб не будет уничтожен.

Склеп Страда: Когда Герои открывают Склеп Страда, делайте следующее:

- ♦ Если Страд не в игре, то вместо вытягивания Монстра для этой плитки, найдите карту Злодея «Граф Страд» и поместите фигурку Страда на груды костей на этой плитке. Страд активируется в начале каждой фазы Злодеев.

- ♦ Если Страд в игре, поместите фигурку Страда на груды костей на этой плитке. Он возвращается с полным Здоровьем и выходит на последний бой в своем склепе.

- ♦ Положите жетон Гроба (если такие остались) лицом вниз на плитку

Победа: Герои побеждают в Приключении, если уничтожат Страда и все его Гробы.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Вы следуете за туманом в недра замка, скрывающего ряд залов и множество гробов. Страд может оказаться в любом из них. Пришла пора покончить с ним раз и навсегда.

Когда Герои уничтожат Страда, прочтите:

Наконец-то Страд пал, поверженный вашими неумолимыми атаками. Тело лорда вампиров обращается в прах, и спокойствие неожиданно наполняет замок. Густой туман начинает рассеиваться, и Баровия наконец-то может вздохнуть свободно. Долгая ночь закончилась...

Дополнительные сценарии. Приключение 1.

Зомби – охранники Замка Равенлофт.

Герои оказались заперты в Подземелье ордами зомби. Они должны найти выход, чтобы спасти свои жизни.

Цель: Найти Потайную Лестницу и выбраться из подземелья.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка подземелья (Start), Потайная Лестница (Secret Stairway), 3 карты Монстров «Зомби».

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой плитки рядом с лестницей.

Возьмите плитку Потайной Лестницы из стопки плиток подземелья и отложите её в сторону. Перемешайте стопку плиток подземелья. Возьмите из неё 3 плитки и перемешайте с плиткой Потайной Лестницы. Затем, не глядя на плитки, положите четыре перемешанные плитки с Потайной Лестницей в стопку после 8-ой плитки (таким образом, Потайная Лестница окажется между 9-ой и 12-ой плитками).

Положите 3 карты Монстров «Зомби» рядом с колодой Монстров.

Специальные правила приключения

Каждый раз, когда Герой вытаскивает плитку с черепом, поместите Зомби на новую плитку, если хотя бы одна карта Монстров «Зомби» ещё доступна. Вы также должны поместить верхнего Монстра из колоды Монстров, как это требуется по обычным правилам.

Вы не получаете опыт за уничтожение Зомби.

Вместо этого, когда Зомби уничтожен, верните карту Монстра «Зомби» в стопку отложенных карт Монстров «Зомби».

Вы берёте карту Сокровища за уничтожение Зомби.

Потайная Лестница: Когда Герои открывают Потайную Лестницу, они находят выход из Подземелья:

♦ Если Герой заканчивает Фазу Героя на плитке Потайной Лестницы, он может покинуть Подземелье.

Уберите фигурку Героя с поля. Пропускайте фазы Героя и Разведки во время хода игрока, чей Герой покинул Подземелье. Во время фазы Злодеев этого игрока карта Встреч больше не вытягивается, однако игрок продолжает играть теми Монстрами, которые находятся под его контролем.

Победа: Герои побеждают в Приключении, если все выберутся из подземелья по Потайной Лестнице.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Как только вы входите в Подземелье, гигантская решетка падает с потолка позади вас. Это ловушка! Орды зомби в потрепанных мундирах охранников приближаются к вам. Вы должны пробиться через толпы врагов и найти другой выход!

Когда Герои открывают «Потайную Лестницу» прочтите:

Когда вы уже начинаете терять надежду когда-либо вырваться из бесконечных склепов, вы заворачиваете за угол и обнаруживаете винтовую лестницу. Слабый свет солнца пробивается откуда-то сверху. Вы нашли выход! Сможете ли вы и ваши друзья спастись раньше, чем волна зомби захлестнёт вас?

Дополнительные сценарии. Приключение 2.

Поиски Меча Солнца.

Герои занимаются поисками недостающей части волшебного меча. Будучи полностью собранным, легендарный Меч Солнца станет мощным оружием в борьбе со Злом, угрожающим Баровии.

Цель: Найти последнюю недостающую часть Меча Солнца.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), Склеп Сергея фон Заровича (Crypt of Sergei Von Zarovich), карта Злодея «Молодой Вампир» (Young Vampire), фигурка Графа Страда, карта Сокровищ «Меч Солнца» (Sunsword).

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой плитки рядом с лестницей.

Возьмите плитку Склепа Сергея фон Заровича из стопки плиток подземелья и отложите её в сторону. Перемешайте стопку плиток подземелья. Возьмите из неё 3 плитки и перемешайте с плиткой Склепа Сергея фон Заровича. Затем, не глядя на плитки, положите четыре перемешанные плитки со Склепом Сергея фон Заровича в стопку после 8-ой плитки (таким образом, Склеп Сергея фон Заровича окажется между 9-ой и 12-ой плитками).

Когда Герой использует жетон Исцеления, появляется Злодей. Поместите фигурку Графа Страда поверх жетонов Исцеления Героев в качестве напоминания об этом.

Специальные правила приключения

Когда Герой впервые использует жетон Исцеления в начале своего хода, появляется охраняющий Склеп Молодой Вампир. В начале хода этого Героя, поместите фигурку Графа Страда на любую клетку плитки, на которой находится Герой.

Склеп Сергея фон Заровича: Когда Герой открывает Склеп Сергея фон Заровича, группа приключенцев находит Меч Солнца. Активный Герой получает карту Сокровища «Меч Солнца».

Победа: Герои побеждают в Приключении, если Герой, обладающий «Мечом Солнца» начинает свою Фазу Героя на стартовой плитке. После этого можно начать Приключение 12 «Охота на Страда» с «Мечом Солнца» у одного из Героев.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Давным-давно, попытка Графа Страда уничтожить мощное оружие привела к тому, что оно было повре-

ждено, но не сломано. Магия осталась дремлющей в нём. Несмотря на то, что рукоять меча затерялась в подземельях Замка Равенлофт, молодой слуга смог сбежать, прихватив клинок волшебного меча. Затем он передавался из поколения в поколение, пока один из вас не стал обладателем клинка этого древнего меча. Если вы сможете воссоединить клинок с оригинальной рукоятью, власть Меча Солнца вернется, и вы получите мощное оружие против Графа Страда и его злобных приспешников.

Когда Молодой Вампир появляется, прочтите:

Воздух вокруг вас становится все холоднее. Ближайшее к вам облако тумана сгущается, принимая форму одного из вампиров - слуг Страда! «Прошло слишком много времени, с тех пор, как я пробовал кровь кого-либо такого же сильного, как вы», - говорит он.

Когда Герои открывают «Склеп Сергея фон Заровича», прочтите:

По мере приближения к склепу убитого Страдом брата, вы замечаете рукоять, лежащую на крышке гроба. Внезапно клинок вашего оружия вылетает и соединяется с рукоятью. Парящее в воздухе перед вами воссоединенное оружие начинает светиться солнечным светом. Меч Солнца восстановлен!

Дополнительные сценарии. Приключение 3.

Проклятие!

Герои, жаждущие мести, во главе с Торгримом возвращаются в Замок Равенлофт. Они должны уничтожить Оборотня, убившего брата Торгрима.

Цель: Уничтожить Оборотня.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), Зловонное Логово (Fetid Den), Часовня (Chapel), карта Злодея «Оборотень» (Werewolf), фигурка Оборотня, от 2-х до 5-ти (в зависимости от количества Героев) одномонстровых жетонов, карта Сокровищ Серебряный кинжал (Silver Dagger), жетон Серебряный кинжал.

Одним из Героев должен быть Торгрим.

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой плитки рядом с лестницей.

Возьмите плитки Зловонное Логово и Часовня из стопки плиток подземелья и отложите их в сторону. Перемешайте стопку плиток подземелья. Возьмите из неё 5 плиток и перемешайте с плитками Зловонное Логово и Часовня. Затем, не глядя на плитки, положите эти семь перемешанных плиток в стопку после 8-ой плитки (таким образом, Зловонное Логово и Часовня окажутся между 9-ой и 15-ой плитками).

Специальные правила приключения

Каждый раз, когда Герой вытаскивает плитку с черепом, Торгрим теряет одно очко Здоровья, что символизирует уменьшение его сопротивления ликантропии.

В первый раз, потеряв очко Здоровья, Торгрим может восстановить его в начале своего следующего хода без использования жетона Исцеления (эффект этого «восстановления» тот же, что и у жетона Исцеления). Однажды применив «восстановление», нужно поместить один жетон Монстра на карту Торгрима, который символизирует текущий уровень звериной природы Торгрима, а также положить карту Злодея «Оборотень» рядом с картой Торгрима. С этого момента, каждый раз, когда открывается плитка с черепом, Торгрим превращается в Оборотня, и во время предстоящей фазы Злодеев текущего Игрока проводит Атаку с характеристиками, указанными на карте Злодея «Оборотень». Во время следующей фазы Героя Торгрима, он управляется обычным образом. Его звери-

ная сущность перестаёт себя проявлять в начале фазы Героя следующего Игрока.

Ликантропия передается с помощью укуса, и единственный способ избавиться от неё - убить Оборотня в Замке Равенлофт. Каждый раз, когда Герой оказывается укушенным Оборотнем и получает урон, который снижает количество очков Здоровья ниже половины максимального уровня Здоровья этого Героя, Герой становится зараженным.

Такой Герой действует так же, как Торгрим в зверином состоянии (см. выше).

Зловонное Логово: Когда Герой открывает Зловонное Логово, сделайте следующее:

♦ Вместо вытягивания карты Монстра для этой плитки, поместите фигурку Оборотня на груде костей. Как все Злодеи, Оборотень действует в начале каждой фазы Злодеев.

Часовня: Когда Герой открывает Часовню, сделайте следующее:

♦ Поместите жетон Серебряного Кинжала на груде костей вместе с Монстром, представленным на вытащенной карте Монстра. Герой, заканчивающий свою фазу Героя рядом с Серебряным Кинжалом, может забрать его. Отдайте жетон и карту Сокровищ «Серебряный Кинжал» этому Герою.

Победа: Герои побеждают в Приключении, когда убивают Оборотня. Все Герои, зараженные ликантропией, исцеляются.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления. Также Герои проигрывают, если все Герои в группе заражены ликантропией.

В начале Приключения прочтите:

Прошло много времени с тех пор, как вы со своим братом Харгринном в последний раз были в этом подземелье. Вы и Харгринн намеревались остановить Оборотня, терроризировавшего местных жителей. Чтобы убить его, Харгринн вооружился Серебряным кинжалом, но недооценил силу врага и погиб от его зубов. Видя это, вы отступили. Теперь вы вернулись с группой приключенцев, чтобы убить Оборотня и отомстить за брата.

Когда Герои открывают «Зловонное Логово», прочтите:

Вы входите в комнату, ощущая зловонный запах смерти и разложения. Груды костей разбросаны по всей комнате, и большое, покрытое мехом существо, сидя на корточках, совершает свою трапезу. Вы узнаете скелет Харгринна, находящийся здесь же. Но где его серебряный кинжал?

Дополнительные сценарии. Приключение 4.

Пропавший Герой.

Герои должны найти зараженного Героя на нижних уровнях подземелья и обнаружить Темный Источник. Смешав воду Источника со Святой Водой, попытайтесь исцелить пропавшего Героя.

Цель: Исцелить зараженного Героя.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка подземелья (Start), Темный Источник (Dark Fountain), Приют Гниющих (Rotting Nook), Потайная Лестница (Secret Stairway), карта Злодея «Молодой Вампир», фигурка Страда, карта Сокровищ «Святая вода», жетон Святой воды, жетон Тревоги, карта Встреч (Ловушка) «Тревога».

Один из Героев должен стать зараженным Героем. Он начинает игру с 2-м Уровнем, одним дополнительным Искусством и одним дополнительным Приёмом.

Отдайте жетон Святой Воды любому незараженному Герою.

Положите плитку Приюта Гниющих на стол и поместите зараженного Героя на эту плитку.

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Не соединяйте Стартовую плитку с плиткой Приюта Гниющих. Поместите оставшихся Героев на клетках Стартовой плитки рядом с лестницей.

Найдите плитки подземелья Темный Источник и Потайная Лестница и отложите их в сторону. Перемешайте стопку плиток подземелья и возьмите из неё 7 плиток. Эти плитки образуют Путь к зараженному Герою. Возьмите 3 плитки Пути к зараженному Герою и затем, не глядя на плитки, перемешайте их с Потайной Лестницей. Положите перемешанную стопку под низ стопки Пути к зараженному Герою (таким образом, Потайная Лестница окажется между 4-ой и 8-ой плитками Пути).

Возьмите 3 плитки из стопки плиток подземелья и затем, не глядя на плитки, перемешайте их с Темным Источником. Положите перемешанную стопку после 6-ой плитки стопки плиток подземелья (таким образом, Темный Источник окажется между 7-ой и 11-ой плитками подземелья).

Специальные правила приключения

Во время фазы Разведки игрок может вытащить плитку либо из стопки плиток подземелья, либо из стопки Пути к зараженному Герою.

Герой может передать пузырек со Святой Водой только находящемуся рядом Герою во время своей фазы Героя.

Каждый раз, когда игрок, контролирующий зараженного Героя, вытягивает карту Встреч, он должен вместо этого перевернуть одну из карт Способностей (включая карту Талантов). Если играющий за зараженного Героя начинает свою фазу Злодеев со всеми перевернутыми картами Способностей, инфекция прогрессирует, причиняя урон,

равный величине Здоровья при Лечении для данного Героя (Surge Value).

Потайная Лестница: Когда Герой открывает Потайную Лестницу, сделайте следующее:

♦ Разместите плитку, а затем соедините плитку, на которой находится зараженный Герой с плитками, на которых находятся остальные Герои. Соедините при этом, насколько это возможно, наиболее недавно размещенные плитки каждой из этих двух групп плиток.

♦ Ловушка «Тревога» вводится в игру и активируется в каждой фазе Злодеев. Когда будет вытащена и размещена следующая плитка, поместите на неё Ловушку. До тех пор, пока плитка с Ловушкой не открыта, помещайте Монстров, появляющихся при её действии, на ближайшем к активному Герою неразведанном краю плитки.

Темный Источник: Когда Герой находит Темный Источник, сделайте следующее:

♦ Вместо вытягивания карты Монстра для плитки, поместите фигурку Графа Страда на груде костей. Найдите карту Злодея «Молодой Вампир». Молодой Вампир активируется в начале каждой фазы Злодеев.

Победа: Герои побеждают в Приключении, когда зараженный Герой начинает свою фазу Героя на плитке Темного Источника, обладая жетоном Святой Воды.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления.

В начале Приключения прочтите:

Один из ваших товарищей был захвачен и заражен слугами Страда. Зараженный Герой находится где-то в глубинах подземелья. Эликсир, состоящий из Святой воды и воды из Темного Источника, способен исцелить Героя. Сможете ли вы сделать это, прежде чем инфекция полностью поразит потерянного Героя?

Дополнительные сценарии. Приключение 5.

Череп Некромантии.

Герои должны войти в подземелья Замка Равенлофт, чтобы заполучить мощный артефакт и вынести его из подземелья для последующего уничтожения.

Цель: Обнаружить Череп Некромантии и выбраться из подземелья.

Количество Героев: 2-5 Героев (групповое приключение)

Подготовка к Приключению

Специальные компоненты для этого приключения:

Стартовая плитка Подземелья (Start), Ритуальный круг (Arcane Circle), Часовня (Chapel), Склеп Страда (Strahd's Crypt), карта Злодея «Граф Страд», фигурка Страда, карта Монстра «Призрак» (Wraith), фигурка Призрака, 5 жетонов Предметов: Реликвия Равенлофта (Icon of Ravenloft), Святая вода (Holy Water), Череп (Skull), Факел (Torch), Осиновый кол (Wooden Stake), 4 карты Сокровищ: Святая вода (Holy Water), Реликвия Равенлофта (Icon of Ravenloft), Факел (Torch), Осиновый кол (Wooden Stake).

Положите Стартовую плитку подземелья на стол. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой плитки рядом с лестницей.

Возьмите плитку Склеп Страда, жетон Черепа, карту Монстра «Призрак» и фигурку Призрака и отложите их.

Удалите плитку Потайная Лестница из стопки плиток, она не используется в данном Приключении.

Найдите плитки Часовня и Ритуальный круг и отложите их. Перемешайте стопку плиток подземелья. Возьмите из неё 3 плитки, перемешайте их с плиткой Часовни и отложите. Возьмите ещё 3 плитки из стопки плиток подземелья и перемешайте их с Ритуальным кругом.

Затем, не глядя на плитки, положите 4 перемешанные плитки с Ритуальным кругом под 4 перемешанные плитки с Часовней.

Наконец, поместите эти 8 плиток в стопку плиток подземелья после 8-ой плитки.

Найдите следующие 4 жетона Предметов: Реликвия Равенлофта, Святая вода, Факел, Осиновый кол.

Перемешайте их и положите туда, откуда вам будет удобно случайным образом их вытягивать

Найдите для каждого Предмета соответствующую карту Сокровищ и отложите эти карты в сторону.

Специальные правила приключения

Всякий раз, когда Герой вытягивает плитку подземелья с черной стрелкой, поместите один из 5-ти жетонов Предметов на эту плитку. Герой, завершивший свою Фазу Героя на соседней с жетоном Предмета клетке, может подобрать его и взять соответствующую карту Сокровищ.

Игрок, начинающий ход с 0 очков Здоровья, превращается в Призрака. Замените фигурку Героя на фигурку Призрака и обратитесь за дальнейшими указаниями к карте Монстра «Призрак». Пропустите Фазы Героя и Разведки для этого игрока. Во время Фазы Злодеев этого игрока больше не вытягиваются карты Встреч, но продолжают активироваться Монстры и Ловушки, включая самого Призрака. Чтобы превратить его обратно в Героя, другие Герои

должны уничтожить Призрака (Герои не получают очков Опыта и карт Сокровищ за это). Затем любой Герой должен закончить свою Фазу Героя рядом с Алтарем на плитке Часовни. В следующий ход игрока, превращённого в Призрака, Герой у Алтаря использует жетон Лечения, и спасённый Герой возвращается на клетку рядом с Алтарем.

Ритуальный круг: Когда Герой открывает Ритуальный круг, сделайте следующее:

♦ Разместите плитку Ритуальный круг. Разместите также Склеп Страда, присоединив его к неразведанному краю плитки, наиболее удалённому от Ритуального круга. Вместо того чтобы поместить один из пяти Предметов, поместите жетон Черепа на груды костей. Вместо вытягивания карты Монстра для данной плитки, найдите карту Злодея «Граф Страд» и поместите фигурку Страда на жетон Черепа. Граф Страд активируется в начале каждой фазы Злодеев. Герой, закончивший свою фазу Героя на клетке рядом с Черепом, может взять его, если на этой плитке нет Графа Страда.

Победа: Герои побеждают в Приключении, если завладевают Черепом и выбираются из подземелья по лестнице на Стартовой плитке.

Поражение: Герои проигрывают в Приключении, если у кого-либо окажется 0 очков здоровья на начало хода и не будет жетонов Исцеления. Герои также проигрывают, если одновременно двое из них становятся Призраками.

В начале Приключения прочтите:

С помощью предсказания вы узнали, что Череп Некромантии, злой артефакт страшной силы, находится в подземелье Страда. Вы добровольно вызвались исследовать подземелье, чтобы найти Череп, вынести его оттуда, а затем уничтожить.

Когда Герои открывают «Ритуальный круг», прочтите:

Вы видите перед собой синий светящийся круг с таинственными символами и Черепом Некромантии в середине. Неожиданно появляется Граф Страд и встаёт над Черепом. Страд указывает на вас и произносит: “Вы станете отличными слугами. Приготовьтесь к смерти!”