



# GLOOMHAVEN

## МРАЧНАЯ ГАВАНЬ

Без еды никому не обойтись.

Что бы ни привело вас в Мрачную гавань, даже здесь, на краю света, наёмник не может сражаться с пустым брюхом.

Именно поэтому вы с большим интересом выслушиваете подошедшую к вам в «Спящем льве» валратку. На ней красный плащ и столько золотых побрякушек, что вам хватило бы на десять лет сытой и довольной жизни. Женщина представляется Джексерой и просит за десяток золотых выследить обокравшего её мерзавца. Что ж, у вас наконец-то появился повод протрезветь и расплатиться за выпивку.

— Вор забрал кое-какие важные бумаги, — объясняет краснокожая торговка. Её хвост беспокойно дергается. — Мне дела нет до того, что вы с ним сотворите. Просто верните украденное.

Вам не составило труда выследить и отметить парочку местных головорезов, чтобы выведать, где засел описанный Джексерой вор. Ну а что такого: не будь вы мастаки крошить черепа всякой швали, не стали бы наёмниками в Мрачной гавани.

Итак, вам нужен Чёрный курган. Милое местечко, судя по названию.

### Новая локация

Чёрный курган ① (Ж-10)

### Общее достижение

Городское правление: военные

Прежде чем вы начнёте свою карьеру наёмников, вам предстоит несколько важных дел. Возьмите из колоды дорожных событий карты с номерами с 01 по 30 и перемешайте их. То же самое проделайте с картами городских событий с номерами с 01 по 30. Это ваши начальные колоды событий «Дорога» и «Город». Создав персонажей, вы сможете разыграть одну карту городского события, а перед началом первого сценария должны будете разыграть одну карту дорожного события.

Не забудьте составить из всех копий карт предметов с номерами с 001 по 014 колоду предметов, которые можно будет купить в городе. Перед тем как отправиться в путь, каждый персонаж может потратить свой стартовый капитал в 30 золотых на покупку некоторых полезных предметов. Ниже приведены персональные рекомендации.

- 👤 Дикарь: сапоги большого шага (предмет 001), малое лечебное зелье (предмет 012)
- ⚙️ Изобретатель: очки орлиного зрения (предмет 006)
- ✨ Плетущая чары: плащ-невидимка (предмет 005), малое зелье силы (предмет 014)
- 👊 Плутовка: кожаная броня (предмет 004), малое зелье выносливости (предмет 013)
- 🧠 Крадущая разум: отравленный кинжал (предмет 011), малое зелье выносливости (предмет 013)
- 👤 Пустотелый: сапоги большого шага (предмет 001), малое зелье силы (предмет 014)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Найти холм оказалось нетрудно. Небольшая прогулка от ворот Нового рынка — и вот она, похожая на забившуюся под ковёр крысу возвышенность на опушке Мертволесья. Вблизи вы опознаёте в ней насыпь из чернозёма. В проёме крохотного, да ещё безнадежно заросшего входа видны ветхие каменные ступени, уводящие в темноту.

Лишь благодаря исходящему откуда-то снизу свету вы что-то различаете в этой кромешной тьме. Увы, оттуда ещё и отчетливо несёт смертью. Любопытно, какие воры решились устроить логово в столь отвратительном месте? Будто в ответ на свой вопрос вы замечаете сборище гнусного вида головорезов, недовольных вашим вторжением. Один из них, судя по описанию Джексеры, как раз тот, кто вам нужен.

— Разберитесь с ними! — велит он, проворно ретируясь из комнаты. Вы едва различаете его силуэт, когда вор скрывается за дверью слева по коридору.

— Да уж, не каждый день добыча сама идёт к тебе в руки! — ухмыляется какой-то здоровяк, обнажая ржавый клинок. — Ну всё, остолопы, вам крышка.

Да как бы не так. Будь у вас при себе что-то ценное, вы сюда и не сунулись бы.



Выбив пинком дверь, вы наконец понимаете, почему разбойники выбрали именно эту дыру. Вашим глазам предстают ожившие кости, гнусное порождение магии смерти. Что ж, придётся упокоить их вместе со здешним отребьем...

## Заключение

Когда последний из разбойников падает замертво, вы наконец позволяете себе перевести дух и выкинуть из головы отвратительные картины оживших мертвецов, рвущих вас на части. Досадно только, что вашей цели среди трупов нет. Вы содрогаетесь при мысли об ужасах, поджидающих в катакомбах... ②

## Новая локация

Подземное логово ② (Ж-11)

## Достижение отряда

Первые шаги



## Фразменты

L1a  
G1b  
L1b



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Ожившие кости



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×2)



Стол (×2)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Первые шаги»

**Задача:** убить главаря разбойников и всех врагов в открытых комнатах

## Вступление

Чем глубже вы спускаетесь в могильник, перешагивая через свежие трупы, тем невыносимее делается запах смерти и гниения. Вы долго петляете по лабиринту склепов, пока приглушённые звуки разговоров не приводят вас в небольшую залу. Вас встречают сумрачные разбойницы с луками наизготовку. Явно что-то охраняют. Должно быть, ваша цель близка.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ♠» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Вы открываете дверь в большой склеп, заставленный гробами. К дальней стене прислонился «виновник торжества». Описание Джексеры на редкость точное, однако в этот раз вы замечаете ещё одну деталь: отражение тёмной потусторонней силы в его глазах.

— Думаете, вам позволят безнаказанно вмешиваться в дела Мрака? Да кем вы себя возомнили?! — С этими словами руки отщепенца окутываются тёмной энергией. — Узрите же истинную силу, коей бросили вызов!

## Особые правила

Двери **а**, **б**, **в** и **2** заперты. Их может открывать только главарь разбойников.

## Особая способность босса 1

Главарь разбойников немедленно передвигается на клетку с жетоном двери и, если дверь закрыта, переворачивает его на «открытую» сторону. Это движение обладает свойством «Прыжок ⚡» и происходит независимо от того, насколько далеко от двери главарь разбойников. Он передвигается на клетки с жетонами дверей в следующем порядке (начиная с **а**): **а**, **б**, **в**, **2**, затем снова на **а** и т. д. После переворота каждого жетона дверь открывается комната, куда ведёт эта дверь. Если главарь разбойников должен передвинуться на клетку с уже открытой дверью и на этой клетке находится другая фигурка, он вместо этого передвигается на ближайшую к ней незанятую клетку.

## Особая способность босса 2

Главарь разбойников призывает 1 обычные ожившие кости (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощные ожившие кости (если участвуют 3 или 4 персонажа).



- Разбойник-лучница
- Главарь разбойников (босс)
- Ожившие кости
- Оживший труп

- Жетон сокровища (x1)
- Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ ⚡» (x2)
- Саркофаг (x3)

## № 2. Подземное логово

### Заключение

Обшарив место бойни, вы находите в дальней части помещения тайник. Там лежат свитки, которые вы должны вернуть Джексере. Снедаемые любопытством, вы решаете их проглядеть, но, увы, не знаете древнего языка, на котором они написаны. Однако в глаза вам бросается карта некоей дикой местности на севере. Похоже, кого-то весьма заинтересовало отмеченное на ней место в излучине Тихой реки. Глядишь, хоть это прольёт свет на сущность так называемого «Мрака», что бы это ни значило. Вы пока не уверены, что хотите разгадать эту тайну, но местечко изрядно заинтриговало и вас тоже. ④

Пока, однако, есть и другие дела. Запихав свитки в сумку, вы возвращаетесь в Мрачную гавань за причитающейся вам наградой.

Вновь встретившись с Джексерой в «Спящем льве», вы протягиваете ей свитки и получаете оговорённую сумму.

— Кстати, — вы едва разбираете её слова в неумолчном гаме таверны, — если интересно, у меня есть ещё одно поручение. Племя иноков из Кинжального леса ограбило парочку моих караванов по дороге в Столицу.

Джексера тяжело вздыхает.

— К патрульным я обращалась, но они и пальцем не желают пошевелить. — Она зло сплёвывает. — Где лагерь, я покажу. Сумеете разделаться с этими отбросами и преподать урок прочим — заплачу ещё больше.

Она кладёт на стол небрежно начерченную карту и поднимается, позвякивая украшениями.

— Как покончите с этим, найдите меня. ③

### Новые локации

Лагерь иноков ③ (Ж-3)  
Склеп проклятых ④ (Д-11)

### Награда

Все получают по 10 золотых  
+1 к процветанию

## № 3 Ж-3 Лагерь иноков

Связи: нет

**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Сбежавшая торговка»

**Задача:** убить количество врагов, в 5 раз превышающее количество персонажей

### Вступление

Значит, дама желает преподать грабителям караванов урок? Что ж, мера вполне оправдана. Хотя если цена достаточно хороша, можно оправдать всё что угодно.

Добравшись до Кинжального леса, вы ищите лагерь, сверяясь с картой Джексеры. Он хорошо спрятан, но вам удаётся высмотреть в зарослях сплошь уставленную хижинами полянку. Дело за малым — пойти и разобраться с иноками.

### Особые правила

Пока вы не откроете дверь ①, на клетке ② в конце каждого нечётного раунда (если участвуют 2 персонажа) или в начале каждого раунда (если участвуют 3 или 4 персонажа) появляется 1 обычная инокс-стражница.



Вы пробиваете себе путь в пещеру на окраине лагеря, но натываетесь там лишь на полдюжины плачущих детишек. Однако времени на раздумья нет — на вас нацелены стрелы взрослых иноков-лучников. К бою!

### Заключение

Вы продираетесь через лес, спеша убраться прочь от запаха горящей плоти. Вот теперь можно и поразмыслить над тем, что вы натворили...

Видать, терзающие вас сомнения явственно читаются на ваших физиономиях при встрече с Джексерой в её поместье. Нахмурив брови, торговка передаёт вам позвякивающий мешок.

— Они были ворами и убийцами, — бесстрастно говорит она, — и получили по заслугам. Больше я ничего не скажу об этом

деле. Но у меня имеется ещё одно задание. Моему клиенту нужен крупный алмаз, а в городе такой не найти.

В южных горах есть заброшенная алмазная шахта. Говорят, её заполнили вермилинги, но я уверена: за ними стоит иная, более разумная, сила. Сумеете прорваться туда и забрать самый большой алмаз, какой там сыщется, — щедро заплачу. ⑨  
Теперь оставьте меня.

Двое рослых иноков, телохранители Джексеры, делают шаг вперёд, намекая, что вам пора и честь знать.

Очутившись на улице, вы начинаете размышлять над новой задачей и в этот момент слышите тоненький голосок за спиной:

— Между прочим, её интересует отнюдь не нажива.

Обернувшись, вы видите куатрилку, появившуюся из переулка позади поместья. На ней тёмная кожаная броня, а в руках хитроумное устройство с кучей жужжащих шестерёнок, увенчанное металлическим конусом с трубкой.

## № 3. Лагерь иноксов

— Я Аргиз из городской стражи, — представляется она. — Знаю, по моему виду этого не скажешь, но если кто тут и выдаёт себя за кого-то другого, то скорее та валратка, с которой вы так мило болтали. Ну да, она и правда торговка, но явно замышляет что-то донельзя скверное. Она стремится вытурить военных из Мрачной гавани с тех самых пор, как я вступила в стражу, и нам всем страшно любопытно, что она замыслила на сей раз.

Аргиз подходит поближе.

— Слушайте, вы можете, конечно, и дальше прибегать к ней по первому свисту, словно послушные щеночки. Но если вы и впрямь хотите сохранить мир, покой и вообще весь город, у меня тоже есть предложение. Мы разнюхаем, что там за планы вынашивает Джексер, и выведем её на чистую воду! 8

### Фрагменты

L1b  
L3a  
B1a  
B2a  
B3a  
B4a  
E1b

### Новые локации

Склад Мрачной гавани 8 (B-18)  
Алмазная шахта 9 (M-2)

### Достижение отряда

Планы Джексеры

### Награда

Все получают по 15 золотых  
+1 к процветанию



**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Упомянутый главарём «Мрак» не идёт у вас из головы, пока вы обшариваете ту самую излучину Тихой реки. Что здесь потеряли эти головорезы с мозгами набекрень?

К своему удивлению, вы обнаруживаете руины древнего склепа, полузаросшие мхом и плющом. Местечко явно древнее и весьма сомнительного пошиба. Ничего толком не понимая, вы тем не менее решительно спускаетесь в склеп. Что бы там ни задумали эти разбойники и кем бы они ни были, вы твёрдо намерены в этом разобраться. Внизу вы натываетесь на ораву бандитов в «тёплой» компании оживших мертвецов и смекаете, что разобраться придётся без отлагательств.

— Зря вы сюда заявились! — шипит один из разбойников. Ага, как же — зря! Всё указывает на то, что вы пришли как раз по адресу.

## Заключение

Вы явно прервали некий ритуал. Стихийные демоны обитают в ином измерении, но проклятым культистам, по всей видимости, удалось перетащить их в наш мир.

На алтаре в дальней комнате валяется множество записок по их ритуалам. Не во всех вы улавливаете смысл, но по всему выходит, что склеп — это место силы древней цивилизации, использовавшей мощь стихий попросту в быту. А раз судьба этого народа вам неведома, ничего хорошего из этого, сдаётся, не вышло.

Вам попадают заметки о ещё двух местах силы неподалёку. Одно из них культисты тоже «обжили», а напротив второго стоит примечание, что окрест него шатается орда отвратительной нежити. Что ж, остаётся либо и дальше понемногу портить ритуалы культа 5, либо постараться втереться к культистам в доверие, очистив склеп от нежити. 6

## Новые локации

Зловещий склеп 5 (Г-6)  
Обветшалый склеп 6 (Е-10)

## Фразменты

Ela  
Gib  
Cla  
Mla



Вы вышибаете дверь с мыслью, что готовы уже ко всему. И тут, словно в пику вашей самонадеянности, вашим глазам предстаёт разъярённое сверхъестественное существо из чистой стихийной энергии. На миг вы каменеете, но тут же берёте себя в руки. Неужели оживших трупов этим чокнутым было мало?!



Ожившие кости



Разбойник-лучница



Культист



Земляной демон



Воздушный демон



Жетон сокровища (×2)



Повреждающая ловушка (×5)



Каменная колонна (×3)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Что ж, задача ясна. Пытаясь укротить силы стихий, культисты искажают саму ткань мироздания. Их надо остановить! Руководствуясь письменами, вы находите древний склеп, где, судя по всему, и обосновались эти фанатичные безумцы. Обнажив оружие, вы вышибаете гнилую дверь и вбегаете внутрь.

...Это поражает и ужасает одновременно. Группа культистов взывает к зияющей перед ними чёрной дыре в пространстве. Обернувшись, они с гневным рыком выхватывают жертвенные кинжалы. За их спинами из дыры выползает и вздымается ввысь непроглядная тьма, принимающая очертания неописуемо кошмарного создания, оцетинившегося когтями и клыками. Вы просто обязаны вернуть эту тварь туда, откуда она явилась, но страх сковывает вас по рукам и ногам...

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «РАЗОРУЖЕНИЕ».

## Заключение

Когда культисты и их приспешники испустили дух, тёмный портал, кажется, успокоился, но вам всё равно не по себе. Вы в растерянности швыряете в него камень, и тот растворяется в пустоте. Любопытно, а сможете ли вы сами войти в портал и благополучно очутиться там, где приземлился этот камень? 10

С другой стороны, гораздо разумнее надёжно запечатать портал. В Мрачной гавани живёт эстерка-заклинательница, и она может подробно рассказать вам о путешествиях в другие измерения. Правда, поговаривают, что за свою помощь она просит невозможного. 14 19

## Новые локации

Измерение силы стихий 10 (В-7)  
 Ледяная пещера 14 (В-10)  
 Забытый склеп 19 (Н-7)



-  Культист
-  Ожившие кости
-  Ночной демон
-  Огненный демон
-  Морозный демон
-  Жетон сокровища (×2)
-  Алтарь (×1)
-  Повреждающая ловушка (×4)
-  Груда камней (×6)

## Фрагменты

M1a  
 K1a  
 K2b



**Требования:** нет

**Задача:** открыть фрагмент поля M1a и убить всех врагов в открытых комнатах

## Вступление

Опасности и интриги — ваш хлеб насущный. Судя по метке, этот склеп — большая головная боль для культистов. Не исключено, что, очистив его, вы завоюете их расположение. А может, внутри сыщется не тронутый мародёрами лакомый тайник с сокровищами?

Добравшись до склепа, вы чуть с ног не валитесь от резкой вони, пуще прочего заставляющей пожалеть о своём решении. Ни то, что вы по горло сыты обыском древних развалин, ни даже мертвяки, что шаркают и стеноют в ночи, не угнетают так, как этот смрад. Смрад смерти, бездушия и гниющей плоти.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

## Заключение

После рвущих душу воплей и стенаний неупокоенных мертвецов звук аплодисментов кажется чуждым и тревожным. Обернувшись, вы видите на границе области, освещаемой вашим факелом, фигуру в капюшоне. Вы в панике хватаетесь за оружие, но ухмылка на лице незнакомца пугает не угрозой нападения. Такого рода опасности вы вообще никогда раньше не ощущали!

## Фрагменты

L1a  
K1a  
K2b  
M1a



Ожившие кости



Оживший труп



Оживший дух



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (×4)



Каменная колонна (×2)



Груда камней (×6)

## № 6. Обветшалый склеп

— Мастерская работа, господа, — медленно, с отяжкой говорит незнакомец. — Вы туго знаете своё дело, верно? Нечего и удивляться тому, что, очистив этот несчастный склеп от полчищ неуправляемой нежити, вы немедля привлекли наше внимание. Вся нежить должна быть под жёстким контролем, не так ли?

Незнакомец выдерживает театральную паузу, не переставая улыбаться.

— А не окажете ли вы нам ещё одну маленькую услугу? Тогда мы с готовностью забудем о том, что вы погубили нескольких наших собратьев. — Ухмылка сползает с его лица, будто стёртая тряпкой. — Одна некромантка из Мрачной гавани изрядно отравляет нам жизнь, посылая наёмников выполнять за неё грязную работу. Не исключено, что и вы её повстречали.

Вы переглядываетесь, вспоминая ваш прошлый разговор с ней.

— Принесите нам голову Джексеры. И тогда мы, быть может, оставим вас в живых. **В**

### Новая локация

Склад Мрачной гавани **В** (В-18)

### Достижения отряда

Планы Джексеры  
Тёмная награда

### Награда

Все получают по 5 золотых

## № 7 В-12 Цветущий грот

Связи: нет

**Требования:** ПОЛУЧЕНЫ общие достижения «Возможность улучшений» и «Сбежавшая торговка»

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ

### Вступление

Вы с оглядкой делаете шаг внутрь «Кривой кости», остерегаясь разбитого стекла, гвоздей и всяких прочих неприятностей. Однако, оглядев комнату, вы не замечаете ничего, кроме обычного хлама. Но не успеваете вы кликнуть Вьюгу, как убогое строение сотрясает взрыв.

— Пропади всё пропадом! — раздаётся сверху разъярённый возглас. — Я нарочно укрылась в самой ветхой и дальней лачужке, какую сумела отыскать, но какие-то болваны всё равно ломаются в дверь и мешают спокойно работать!

Рядом с вами материализуется полупрозрачная женская фигура.

— Вы знаете, что само ваше присутствие здесь катастрофически искажает потоки эфира?! Точнее, как вы вообще можете не знать таких простых вещей?!

Закрыв глаза, Вьюга глубоко и размеренно дышит, и с каждым вздохом её фигура понемногу тает.

— Да, я согласилась вам помочь. Правда, надеялась, что мне это в кошмарном сне привиделось. Но теперь уж деваться некуда. Хотя вы могли бы, по крайней мере, заранее предупредить о своём приходе.

Она окидывает вас ледяным взглядом.

— Так что вам надо? Только быстро.

Вы объясняете ей ситуацию и добавляете, что вам нужно отыскать Джексеру, где бы та ни пряталась.

— В хрустальный шар для вас глянуть, что ли? — фыркает Вьюга. — Ну, тогда нам повезло. Хотя, скорее, это мне повезло. Тут понадобится кус-корень, а он у меня кончился буквально на прошлой неделе. Как раз подумывала пойти набрать ещё, но с куда большей готовностью пошлю за ним вас.

Вьюга со значением разводит руками.

— Вот так, и все в выигрыше! Кроме разве что клятых лесных бесов, обсевших мою любимую делянку. Очень надеюсь, что после вас их станет там поменьше.

К вам на ладонь падает небольшая карта, и по мановению руки Вьюги вас выносит за дверь.

— Когда вернётесь, не забудьте позвонить в колокольчик и подождать ровно сорок семь секунд, прежде чем войти.

С помощью карты вы добираетесь до неглубоких пещер к северу от Кинжального леса. Место буквально пышет жизнью: повсюду густые заросли разномастной зелени, а вдобавок — куча злющих зверей и бесов. К бою!

### Особые правила

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча». Их нельзя добывать по обычным правилам добычи в конце хода.

### Заключение

Выдернув последний куст, вы одним махом отрубаете его корень. В гроте всё ещё полно разъярённого зверья, но вы спешно ретируетесь — вам ещё тяжёлые мешки с кус-корнем назад волочь. Добравшись до Каменистого тракта, вы сворачиваете к Мрачной гавани и возвращаетесь в «Кривую кость».

## № 7. Цветущий грот

Вы звоните в колокольчик и терпеливо ждёте целую минуту, прежде чем пересечь порог. Вьюги поблизости не видно, так что вы её окликаете, вот только хозяйка не спешит встречать гостей.

Когда же Вьюга наконец появляется по ту сторону расколотой барной стойки, она кажется искренне изумлённой вашим приходом.

— Никак, у вас при себе кус-корень? Подумать только, я как раз хотела набрать ещё, а то мои запасы иссякли на прошлой неделе.

Вы в замешательстве смотрите друг на друга.

— Ой, это я вас за ним послала, что ли? — Вьюга чешет в затылке. — Точно, вспомнила, хрустальный шар. Давайте сюда корешки.

Вы передаёте ей тяжёлые мешки.

— Так, напомните-ка чуток, в чём там дело? Джексера? Валратка? Такого примерно роста? Торговка, пробавливающаяся некромантией? В красном плаще и в золоте с головы до кончика хвоста? Не должно вызвать затруднений.

Вьюга исчезает вместе с корнем, и вы слышите с верхнего этажа слабое постукивание. Наконец она появляется снова, держа в руках вымазанный толчёным клейким кус-корнем пергамент.

— Шара у меня нет, так что держите карту. Она покажет, где прячется Джексера.

Вы неохотно берёте из её рук грязный пергамент.

— Можно было бы, конечно, и счистить кус-корень, но я решила, что так волшебнее. **20**

### Новая локация

Прибежище некромантки **20** (3-13)



### Фразменты

M1b  
D2b  
C2a  
G2a  
F1b  
B4b



Лесной бес



Пещерный медведь



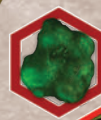
Инокс-шаман



Земляной демон



Жетон сокровища (×5)



Ловушка с эффектами «ОТРАВЛЕНИЕ» и «ОГЛУШЕНИЕ» (×4)



Колючки (×4)



Куст (×5)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Планы Джексеры» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Вторжение мертвецов»

**Задача:** убить обоих иноков-телохранителей

## Вступление

С наступлением сумерек вы, следуя указаниям своей загадочной знакомой, подкрадываетесь к складу, где прячется Джексера. Если повезёт, вам удастся раскрыть её замысел и помешать ему.

Вы надеялись, что склад давным-давно заброшен, но с удивлением обнаруживаете, что там полно нежити. Что ж, это проясняет планы Джексеры: она явно пустила в ход отобранный вами у грабителей свиток, чтобы поднять мёртвых и наводнить ими город. Пора уложить их обратно в могилы.

— Она улизнула от нас, — передёрнув плечами, признаётся стражница Аргиз. — Как бы нам ни хотелось, чтобы она перестала сеять тут смуту, мы больше ничего не можем сделать. Я не намерена гоняться за ней по лесам и топям.

Аргиз на мгновение задумалась.

— Попробуйте-ка удачи с эстеркой-заклинательницей, — предлагает она. — Если сумеете её уговорить, то с помощью своей магии она наверняка выведает, где скрывается эта трусливая крыса. (14) (7)

## Новые локации

Цветущий грот (7) (В-12)  
Храм прорицателя (13) (О-3)  
Ледяная пещера (14) (В-10)

## Общее достижение

Сбежавшая торговка

## Награда

+2 к репутации



Продравшись через ряды складских стеллажей, горы ловушек и толпы неуспокоенных, вы добираетесь до задней комнаты склада и сталкиваетесь с Джексерой и двумя её телохранителями-иноками.

— Вздумали мне помешать? Вы пожалевте об этом, когда я вернусь в Мрачную гавань с легионами мертвецов!

Джексера разворачивается, с поразительной скоростью бросается к окну и выпрыгивает на улицу. Вы кидаетесь следом, но два огромных инока преграждают вам путь.

## Заключение

Бой окончен. Вы выглядываете в окно, но валратки и след простыл. Хоть вам и удалось ей помешать, после её слов вы отчётливо понимаете, что двуличную торговку нужно выследить до того, как она успеет претворить в жизнь свои угрозы. (13)

## Фрагменты

1a  
12b  
G2b



Ожившие кости



Повреждающая ловушка (×3)



Оживший труп



Жетон сокровища (×1)



Инок-телохранитель (босс)



Комод (×2)



Книжные полки (×4)



Стеллаж (×2)



**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Сбежавшая торговка»

**Задача:** убить жестокого надзирателя и добыть жетон сокровища

## Вступление

Плюнув на предостережение Аргиз, вы отправляетесь к алмазной шахте. Хотя упоминание о «более разумной силе» вас и встревожило, та часть фразы, где говорилось о «щедром вознаграждении», заставляла сердце биться чаще от предвкушения, а не от страха.

В сырой подземной пещере вы ожидали встретить разве что шайку встрепанных вермлингов, с которыми можно разобраться в два счёта. Чего вы уж точно не ждали, так это стаи разъярённых гончих у входа. Н-да, поиски алмаза могут оказаться не такой уж и рядовой задачей.



С некоторым трудом пробравшись через тоннели, явно больше подходящие крысоподобным вермлингам, вы оказываетесь в большой пещере. Тут куча камней и насторожившихся вермлингов-шахтёров. В дальней части шахты какой-то человек в тёмной мантии щёлкает кнутом и что-то рывкает, после чего горняки, бросив работу, с кирками кидаются на вас.

## Особая способность босса 1

Все вермлиги-разведчики немедленно совершают дополнительный ход, используя карту способности, вытянутую для них в этом раунде.

## Особая способность босса 2

Жестокий надзиратель призывает 2 обычных вермлигов-разведчиков (если участвуют 2 персонажа), 1 обычного и 1 мощного вермлинга-разведчика (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных вермлигов-разведчиков (если участвуют 4 персонажа).



Гончая



Вермлинг-разведчик



Жестокий надзиратель (босс)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×3)



Большие валуны (×4)



Валун (×5)



Жетон сокровища (×1)

## Заключение

Прикончив надзирателя, вы забираете алмаз и спешите к Джексере за наградой. Её верные псы провожают вас внутрь особняка. Хозяйка дома, куда более сумрачная и взъерошенная, чем обычно, уже ждёт не дожждётся.

— Великолепно! — Взамен алмаза вы получаете увесистый кошелек с монетами. — Он прекрасно подойдёт для усиления заклинаний. Любопытно, сами культисты-то знали, какое сокровище было у них под самым носом? Благодаря ему я смогу призвать целую армию нежити!

Она поворачивается к со странным блеском в глазах.

— Ну что? Готовы положить конец бесчинствам военных в Мрачной гавани и передать власть над городом гильдии торговцев? ⑪ Или кишка тонка для серьёзных перемен? ⑫

## Новые локации

Площадь Мрачной гавани А ⑪ (Б-16)

Площадь Мрачной гавани Б ⑫ (Б-16)

## Общее достижение

Вторжение мертвецов

## Награда

Все получают по 20 золотых +1 к процветанию

## Фрагменты

I2a

NIa



**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Перед глазами всё плывёт. Кошмарный вопль пронзает ваши уши. Вы ощущаете, что ваши конечности растягиваются, словно вселенная пытается разорвать вас.

А затем всё прекращается. Открыв глаза, вы видите, что стоите на твёрдой почве, но вокруг витают странные вихри стихийной энергии: огонь вперемешку со льдом. Переведя дух, вы оглядываетесь и с облегчением видите позади себя пустоту сродни той, что привела вас в это место.

Ваша радость, однако, длится недолго: потрескивающий воздух вскоре наполняет гулкий глас:

— Кто посмел уничтожить моих подданных и вторгнуться в моё царство? Всех вас постигнет ужасная кара!

Парящие торнадо на ваших глазах обретают неясные демонические очертания. В этом потустороннем месте вам явно придётся пробиваться вперёд силой.



## Заключение

Когда последний из демонов с воплем развеивается по ветру, вы падаете на колени, радуясь, что битве конец.

— Как любопытно... — Голос звучит внутри ваших голов, словно «царапая» словами мозг. — Не ожидал, что вы так могущественны. Пожалуй, я мог бы извлечь из ваших способностей пользу. Мне нужно кое-что найти в вашем мире.

Красная скала под вами с грохотом трескается, и под вашими ногами разверзается пылающий пролом.

— Я открою для вас врата в свой мир. Поговорим с глазу на глаз.

Один решительный шаг вы сегодня уже сделали, так почему бы не сделать и второй? Пока вы летите вниз, жар усиливается, а обжигающе горячий воздух, поднимаясь, замедляет падение. Вы успешно приземляетесь в месте, похожем на подземный храм. Перед вами высится страшное рогатое чудовище с четырёх копытах и с трезубцем в руках. Голос его отдаётся внутри ваших голов:

— Глупцы, но глупцы отважные. Вы славно послужите мне. В одном давно позабытом храме, в долине реки Змеиный поцелуй, покоится могущественный артефакт. Можете принести его мне (22) или пасть замертво на месте. (21) Выбор за вами.

## Новые локации

Дьявольский трон (21) (В-7)  
Храм стихий (22) (Л-8)

## Фрагменты

D1b  
G1a  
L1b  
L3a

## Достижение отряда

Задание демона



Огненный демон



Земляной демон



Солнечный демон



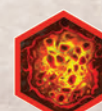
Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×3)



Алтарь (×1)



Горячие угли (×17)

**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Конец вторжения»

**Задача:** убить начальника стражи

## Вступление

План Джексеры ужасен, но в некоем извращённом смысле не лишён рациональности. Видали вы этих «стражей мира и покоя» на стенах: им и вермлиинги-то — могучие

противники, а уж жадность, с которой они сдирают с вас три шкуры налогами, не знает границ.

С ужасающей армией нежити торговцы оберегут Мрачную гавань от внешних угроз и добьются её процветания.

— Так как? Готовы взять судьбу города в свои руки?

Вы торжественно киваете.

— Что ж, моя армия готова. Вперёд, к Призрачной крепости!

Внезапный шум в вестибюле прерывает беседу. Вбежав внутрь, вы видите отряд солдат и трупы иноков-телохранителей Джексеры.



## Фрагменты

- D1a
- H1b
- L1a
- L2b
- E1a



Ожившие кости



Оживший труп



Городской страж



Городской лучник



Начальник стражи (босс)



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×2)



Фонтан (×1)



Участок стены (×6)



## № 11. Площадь Мрачной гавани А

— Баста! — Аргиз нацеливает на вас арбалет. — Я вас предупредила. Вы хоть представляете, что сейчас начнётся в городе из-за вас?

— Поздно! — фыркает Джексера из-за ваших спин. — Нас не остановить! Моя армия уже в городе, и с каждым погибшим стражником она будет расти.

Джексера оборачивается к вам.

— Отправляйтесь в Призрачную крепость. Если умрёт начальник стражи, всякое сопротивление новому порядку увянет в зародыше.

### Особые правила

Все ожившие кости и ожившие трупы считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов.



Вы прорываетесь в двери крепости, а за вашими спинами восстают искалеченные тела стражников.

— Сегодня мы встанем против силы тьмы! — кричит окружённый солдатами начальник стражи. — Ко мне! Я не отдам город этим мерзавцам!

### Заключение

Последний из стражей падает замертво, и вы вновь наблюдаете, как то, что было людьми, превращается в бездушные ходячие трупы.

Джексера входит в дверь позади вас.

— Превосходно. Вы блестяще показали себя в схватке с этими жадными свиньями и теперь, когда я лишилась своих стражей, станете моей правой рукой. Вместе мы будем править городом как подобает. Гордитесь, благодаря вам последний оплот старой империи наконец-то пал.

Джексера одаривает вас негромкими аплодисментами.

— Но впереди ещё много дел. Гильдия торговцев встревожена: вода в городе становится всё хуже. В канализации, похоже, завелась некая тёмная сила, сею-

щая яд и тлен. <sup>18</sup> А кое-кто с опаской поговаривает о драконе, угнездившемся в Медных хребтах. Некоторые торговцы не лучше детей малых, но слухи всё равно надо проверить. Что бы там ни было, это может угрожать городу. <sup>16</sup>

### Новые локации

Горный перевал <sup>16</sup> (Б-6)  
Заброшенная канализация <sup>18</sup>  
(В-14)

### Общие достижения

Городское правление: торговцы  
Конец вторжения

### Награда

Все получают по 15 золотых  
-2 к репутации  
+2 к процветанию  
Чертёж «Топора порчи черепов»  
(предмет 113)

## № 12 Б-16 Площадь Мрачной гавани Б

Связи:  
Мрачная гавань

**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Конец вторжения»

**Задача:** убить Джексеру

### Вступление

Пока Джексера излагает свой план, вы медленно пятитесь к выходу. Защищать этот город с армией нежити — глупость, и притом безумная! Нельзя отдавать город во власть беспринципной некромантки!

Неожиданно Джексера умолкает на середине фразы.

— В чём дело? — хмуро вопрошает она. — Вы никак надумали поджечь хвосты? Сейчас, когда цель так близка?! И так уже многие пали, сражённые вами во имя моих целей. Разве ещё несколько трупов что-то изменят?

Вы бросаетесь к дверям. Её кошмарная армия слишком велика, чтобы справиться с ней безо всякой помощи.

— Несчастные остолопы! — смеётся она. — Я-то думала, что вы хотите рука об руку со мной создавать новое будущее, но, если предпочитаете сдохнуть вместе с прочей военной швалью, это можно устроить!

Вы мчитесь во весь опор через площадь Мрачной гавани к Призрачной крепости. У ворот вас останавливает стража, и вы сбивчиво рассказываете о нависшей над всеми угрозе. Отчаявшись добиться от них проку, вы проворно расталкиваете стражников локтями, ища глазами главного над ними.

— Тьфу ты, проваль! — ругается он, выслушав суть плана Джексеры. — Нужно немедленно выступить против некромантки!

Комнату наполняет звон стали о сталь, а мгновение спустя раздаются крики.

— Проклятье, они уже здесь! — Двери распахиваются, и в комнату вваливается толпа живых мертвецов. — К бою! Смерть им!

### Особые правила

Все городские стражи и городские лучники считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов.



Когда вы добираетесь до поместья Джексеры, толпы нежити, через которые вам приходится прорываться, наконец отступают. Выломав дверь, вы видите в вестибюле трясущуюся от ярости Джексеру.

— Вам не победить! Моя армия уменьшилась, но с каждым новым трупом пламя в горниле разгорается всё жарче! Мои войска бесконечны!

### Особая способность босса 1

Джексера призывает 2 обычных оживших костей (если участвуют 2 персонажа), 1 обычные и 1 мощные ожившие кости (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных оживших костей (если участвуют 4 персонажа).

### Особая способность босса 2

Такая же, как особая способность босса 1, но вместо оживших костей Джексера призывает ожившие трупы.



## Заключение

Джексера падает наземь, и её пронизывающий взгляд меркнет.

— Глупцы... — шепчет она с последним вздохом. — Вы и представления не имеете, что вас ждёт... **28**

— Просто зло берёт. — Начальник стражи, шагнув, встает подле вас и оттирает меч о тунику. — Столько бессмысленных смертей... грызёмся промез себя, как крысы. Ну, хоть этой дряни конец.

Он устало смотрит на безжизненное тело Джексеры.

— Сегодня вы прекрасно проявили себя. Если б не ваше предупреждение и помощь, нежить разорвала бы нас на куски. Кстати, не хотите ли продолжить начатое?

Заметив блеск в ваших глазах, он продолжает:

— Ну, перво-наперво, с севера потоком летят донесения об огромных летающих тварях. Люди боятся драконов. — Он раз-

дражённо встряхивает головой. — Доберитесь до северного перевала и выясните, что там творится. **16**

В самой Мрачной гавани, а точнее в канализации под Тонущим рынком тоже не всё ладно: колодцы в той части города отравлены, а катакомбы кишат змеями и живой слизью, и из-за этого мои люди не могут ничего толком сделать. Найдите источник яда! **18**



### Новые локацияи

- Горный перевал **16** (Б-6)
- Заброшенная канализация **18** (В-14)
- Внешнее капище **28** (Д-4)

### Фрагменты

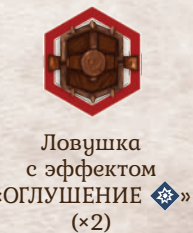
- E1a
- L2b
- L1a
- H1b
- D1a

### Общее достижение

Конец вторжения

### Награда

+4 к репутации  
Чертёж «Топора порчи черепов» (предмет 113)



**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Расспрашивая знакомых о том, где может прятаться Джексера, вы узнаете от служителей святилища Великого дуба кое-что занятное. Поговаривают, что в Сторожевых горах есть храм некоей незримой силы, способной дать ответ на любой вопрос. Только сперва просители должны добраться до этого храма, что не так-то просто, и пройти в нём все испытания.

Последователи ордена Великого дуба по обыкновению совершают паломничество к этому храму, где у них есть возможность обрести любое знание. Но задавать вопрос они отказываются, поскольку вверяют свою судьбу Великому дубу.

Служители святилища дают вам последние указания, и вы отправляетесь в путь.

Хоть по дороге вам никто дурной не встретился, путь ваш лёгким не назовёшь. Несколько раз вы чуть не срываетесь со скалы, в прыжках по шатким валунам едва не ломаете себе все кости, а резкие порывы шквального ветра постоянно сшибают вас с ног. Но вот вы достигаете вершины и наконец оказываетесь на пороге огромного зала.

— Боюсь, сейчас я никого не принимаю, — раздаётся бестелесный голос. — Возвратитесь через дюжину лет, тогда я вас выслушаю.

Не успеваете вы что-либо возразить, как перед вами материализуется несколько огромных каменных фигур.

— Знаю-знаю, — продолжает голос, — у вас есть вопросы, а у меня — ответы на них. Но, увы, если вы немедленно не покинете храм, потом уже не сможете ни о чём спросить. Голов не будет.

Ваши клинки вылетают из ножен. Не для того вы преодолели весь этот путь, чтобы уйти ни с чем!



Вы открываете дверь в главный зал и видите целую прорву врагов: красные летающие ящеры, стенающие духи, огромные, жуткого вида медведи, не слишком-то довольные тем, что неведомая сила сорвала их с места и закинула сюда.

## Заключение

Когда последняя тварь испускает дух, в храме воцаряется леденящая кровь тишина. Вы окликаете голос, но тщетно. Вы колошматите оружием по стенам и громко вопите, давая понять, что не уйдёте, пока не добьётесь своего.

— ДОВОЛЬНО! — Сила неведомого голоса сотрясает землю. — Я легко мог бы уничтожить вас, хотя обычно одной угрозы достаточно, чтобы низшие существа вроде вас в панике бросились наутёк. Но так уж вышло, что убивать без необходимости я не люблю. Поэтому сделаем так: я отвечу на один ваш вопрос, после чего вы живо улетучитесь и больше никогда

сюда не вернётесь. Ну? Так чего вы жаждете больше всего? Великой силы? **15** Несметного богатства? **17** Или вам и впрямь так важно знать, в какую дыру забилась эта некромантка? **20**

## Новая локация

Выберите одну из следующих локаций, которая становится доступной.

- Святилище силы **15** (Б-11)
- Затерянный остров **17** (Л-17)
- Прибежище некромантки **20** (З-13)



## Фразменты

M1a  
N1b

- Каменный голем
- Пещерный медведь
- Оживший дух
- Шипящий дрейк
- Повреждающая ловушка с эффектом «СМЯТЕНИЕ» (3)
- Жетон сокровища (x1)
- Каменная колонна (x6)
- Алтарь (x1)



**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Раз вам нужна заклинательница — вперёд, на поиски!

Послушав, что говорят об эстерке в Котельном квартале, вы в конце концов оказываетесь перед ветхой таверной «Кривая кость». Открыв дверь, вы видите, что внутри здание выглядит таким же заброшенным, как и снаружи: паутина, сломанные табуретки, пыль, грязь, осколки разбитой посуды...

Перешагнув порог, вы застываете как вкопанные при виде внезапно появившейся перед вами полупрозрачной женщины.

— Зачем вы явились сюда, наёмники? Я не звала вас, к тому же вы мешаєте моим исследованиям.

Вы коротко объясняете, зачем пришли, и женщина нахмуривается ещё больше:

— О-о, взгляните только на эту чудоэстерку! Она исполнит все наши желания! Один взмах её изящной ручки, и все наши самые дерзкие мечты сбудутся! — Она разочарованно вздыхает и в самом деле взмахивает рукой. — Уходите и не тревожьте меня.

Вы не двигаетесь с места. Она пристально смотрит на вас.

— Ладно, может, тогда поможете, вместо того чтобы мешать? Услуга за услугу, рука руку моет и всё в таком духе. Эти поговорки ещё не вышли из обихода?

Женщина оборачивается и идёт к разрушенной лестнице, но через пару шагов растворяется в воздухе.

— Мне нужна сфера из Ледяной пещеры в Медных хребтах. — Голос раздаётся из пустоты перед вами, словно хозяйка дома никуда и не уходила. — Принесите её мне, тогда и поговорим.

К вашим ногам падает карта.

— Кстати, меня зовут Вьюга. Ступайте и без сферы не возвращайтесь.

Карта оказывается очень точной. Глубоко в заснеженных Медных хребтах вы находите проход, ведущий в узкую тёмную пещеру. Вас слегка беспокоят волчьи следы у входа, но, собравшись с духом, вы заходите внутрь.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты (1) в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



## Фрагменты

K1b  
K2a  
I2a



Гончая



Оживший дух



Морозный демон



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×2)



Сталагмиты (×2)



Сталагнат (×6)



Большие валуны (×2)

### Заключение

Когда последний враг падает замертво, вы идёте в дальнюю часть пещеры, где над полом парит небольшая голубая сфера. Вы медленно тянете к ней руки и ещё издали чувствуете исходящий от неё холод. Держать её в руках совершенно невозможно, поэтому вы спешно суёте её в сумку и возвращаетесь в «Кривую кость».

Переступив порог заброшенной таверны, вы зовёте Вьюгу. Но дом безмолвствует, и вы до поры до времени блуждаете по залу, рассматривая разбросанный по полу разномастный хлам, и в толк не можете взять, как ей удаётся работать в подобных условиях. Вы подходите к барной стойке, и тут пред вами возникает Вьюга со сферой в руках.

— Любопытно... — Похоже, вас она даже не заметила. — Портал в наш мир, окружённый сферическим барьером. Хорошо, что вы его по пути не разбили, иначе вас могло затянуть в царство истинного холода. Превратились бы в ледышки, не успев вдохнуть. Ну, или ещё что похуже.

Вьюга продолжает кружить подле сферы.

— Уму непостижимо! Кому хватило силы создать такую штуку? — Эстерка делает шаг влево и вновь растворяется в воздухе.

Ожидание тянется мучительно медленно, но плюхаться задами на последние уцелевшие табуретки всё равно не тянет. Время от времени вы зовёте хозяйку, но тщетно.

— Ой, вы ещё тут. — Обернувшись, вы обнаруживаете Вьюгу посреди комнаты. — Отлично, я как раз хотела провести над вами парочку опытов, если вы не против.

Она делает шаг вам навстречу. Вы отшатываетесь, оступаетесь и падаете на стол, который рассыпается под вами в труху.

— Как дети, право! Всё будет хорошо, я уверена. Ну, почти.

Вьюга объясняет, что хочет извлекать из другого измерения чистую энергию и удерживать её в небольшой сфере, способной увеличить силу любого, кто ею владеет. Правда, на удержание потребуется прорва золота.

— Что ж, вы мне помогли, и теперь, вестимо, я должна вернуть должок, — вздыхает Вьюга. — Так чего вы там хотели?

7 19 31 43

### Общее достижение

Возможность улучшений

## № 15 6-11 Святилище силы

Связи: нет

Требования: нет

Задача: добыть жетон сокровища

### Вступление

Святилище, скрытое в высокогорной долине глубоко в Медных хребтах, не так-то просто найти, а уж добраться до него и подавно нелегко, но вам, к счастью, путь известен.

Оно стоит на берегу огромного замёрзшего озера, окружённого высокими древними деревьями. Фасад каменного строения украшают бесчисленные символы силы и могущества, но вы не можете определить, посвящено ли это место определённом божеству или просто силе как таковой.

Вы входите через массивные каменные двери, надеясь отыскать внутри то, что увеличит вашу собственную мощь. По пути вы видите на стенах рунические надписи. Разобрать их сложно, но, кажется, они превозносят постулат «Сила порождает силу» — или, иными словами, чтобы увеличить силу, сперва надо её показать.

Вы открываете очередные двери и сталкиваетесь с живым подтверждением этого постулата. Возникший перед вами могучий савас, не говоря ни слова, обращает свою разрушительную мощь против вас. Если хотите получить то, что спрятано в храме, придётся показать себя.

### Особые правила

Двери **а** закрыты. Они открываются, когда любой из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой **в**.

Двери **б** закрыты. Они открываются, когда в конце чьего-либо хода все персонажи находятся на клетках с нажимными плитами на фрагментах поля Н1б и Н3б. Если в сценарии участвуют 2 персонажа, им необходимо находиться на плитах **2**. Если участвуют 3 персонажа, им необходимо находиться на плитах **2** и **д**. Если участвуют 4 персонажа, им необходимо находиться на плитах **2**, **д** и **е**.

### Заключение

Ринувшись вперёд, вы хватаете символ силы с постамента во внутренних покоях и тотчас ощущаете прилив могущества, а все ваши враги исчезают так же быстро, как появились.

Вас переполняет огромная мощь. На миг в глазах темнеет, и вы видите незнакомые руны. Затем неведомая сила рассеивается, и зрение проясняется. Вы спешно записываете увиденные руны, хоть их значение вам неведомо.

0940256K07 K7 157-2KX0Y29A.

K5640257 K7U7A2A2K2A 90Y2.

2K5 25J. П47 4A0A245.

24AK 0K027 U 2-2K57

9A227-0

### Награда

Все получают по 20 очков опыта

Фрагменты

- Л1а
- Д1а
- Н1б
- Н3б
- С1а



Каменный  
голем



Саввас  
«Ледяной  
шторм»



Морозный  
демон



Воздушный  
демон



Жнец-  
заразитель



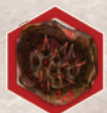
Жетон  
сокровища (×1)



Нажимная  
плита (×5)



Повреждающая  
ловушка с эффектом  
«ОТРАВЛЕНИЕ ☠» (×4)



Повреждающая  
ловушка с эффектом  
«РАНА 🗡» (×4)



Каменная  
колонна (×5)



Участок стены (×2)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Заводя речь о драконах, рассказчики обычно первые с сомнением качают головами, словно сами не верят своим словам. Драконов вроде бы как не существует, но какого-то гигантского крылатого зверя заметили на севере, вот вы и отправляетесь туда. А вдруг они всё-таки есть?!

Чтобы попасть к Ледяному утёсу, высочайшей вершине Медных хребтов, нужно преодолеть северный перевал — узкий проход между отвесными скалами, славящийся частыми лавинами и прочими «приятностями».

Вы осторожно продвигаетесь вперёд, тщательно высматривая малейшие признаки западни. Только поэтому вы вовремя ныряете в укрытие, когда с обрыва на вас обваливается груда валунов. После вы замечаете наверху группку иноксов, появившихся из потайной пещеры в горе. Раз уж вам удалось выжить после неудачной попытки задавить вас камнями, они твёрдо намерены перейти к более традиционным способам!



Поскольку проход впереди завален, вы поднимаетесь к пещере — встретитесь противника лицом к лицу. Там обнаруживается сеть проходов, ведущих в глубь горы. Как покончите с врагами, надо бы по ним пошарить...

## Фрагменты

B4b  
A2b  
K2a  
I2a



Земляной демон



Воздушный демон



Инокс-стражница



Инокс-лучник



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×4)



Валун (×4)



Большие валуны (×3)

## Заключение

Что иноксы и демоны делали вместе, да ещё так далеко на севере?! Желая разобраться, вы копаетесь в их вещах, но находите лишь неопиcуемые каракули, в которых упоминается «голос». Ваш взгляд устремляется в глубь пещеры. Может, в тоннелях найдутся подсказки?..

Далеко на севере высится сумрачный Ледяной пик. 25 Меж тем некто или нечто беззвучно, но настойчиво словно подталкивает вас исследовать пещеру. 24

Вы вновь смотрите на каракули иноксов. Голос, да? Где-то вы уже это слышали! Или... сами слышите его?

## Новые локации

Шепчущая галерея 24 (B-6)

Восхождение на Ледяной

утёс 25 (A-5)



**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

В Туманном море куча неизведанных островов, и большая их часть не стоит внимания, если только вы не знаете наверняка, что именно там спрятано сокровище.

Морское путешествие довольно однообразно. Вы следуете по отмеченным на карте вехам, пока на горизонте не возникает крошечная полоска земли.

По мере приближения, однако, она не становится больше: это просто выступающий из воды клочок суши, поросший деревьями и усеянный камнями. По другую его сторону вы видите обломки покинутого корабля. Бросив якорь, вы доплываете до земли на ялике.

Стоит вам ступить на песок, как одна стрела со свистом проносится мимо вас, а вторая впивается в ногу. Выхватив оружие, вы замечаете толпу спящих по подлеску вермлингов, готовых напасть в любую минуту. И тут раздаётся грозный медвежий рёв...



Кто ж знал, что на этом крохотном островке прорва этих проклятых тварей! Они обустроили себе жилище на борту покинутого корабля. Внутри него вы видите, как всё больше и больше вермлингов выбирается из тени. Однако одновременно перед вашими глазами мерцает и блеск золота. Должно быть, племя собрало тут несметные богатства.

## Заключение

Когда сверкание мечей и скрежет когтей перестают отвлекать от главного, вы продолжаете исследовать корабль и находите под палубой массу тайников с золотом. Для чего бы там вермлинги ни собирали всё это добро, вы-то уж точно лучше знаете, как им с пользой распорядиться!

## Награда

Все получают по 25 золотых



## Фрагменты

Lib  
L3a  
B3a  
B4a  
C1b



Вермлинг-разведчик



Вермлинг-шаман



Пещерный медведь



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×3)



Куст (×3)



Дерево (×3)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Остановившись на середине моста Безмолвия, стражник тычет пальцем вниз, в решётку под западной стороной моста.

— Вот вам наилучший способ попасть в эту проклятую дыру. Удачи, что ли... Она вам понадобится.

Спуск не отнимает много времени, и вот вы уже стоите перед давным-давно сломанной, погнутой решёткой. Зажёгши факел, вы идёте внутрь по узкому, с небольшим уклоном проходу, стараясь не наступать в стремительный поток бурой жидкости. Вскоре проход разветвляется на несколько петляющих тоннелей.

Вы озираетесь, размышляя, куда дальше идти, и тут до вас доносится эхо шипения, отражённое от каменной кладки. Сжав пальцы на оружии, вы стараетесь разглядеть приближающиеся к вам в темноте силуэты.



Вы оказываетесь в большом открытом помещении с резервуаром посередине, который окружает стайка вермлингов. Завидев вас, они тут же ощериваются. Ага, вот, кажется, и источник отравы.

## Заключение

Что ж, вермлинги мертвы, и их тёмная кровь стекает в лужицы воды на полу. Осмотрев трупы, вы, однако, никаких ядов не находите. А вдруг твари просто жили здесь, вдали от презрительных взглядов городских стражей? В дальней части помещения вы замечаете трещины, через которые виден проход в расположенные ещё глубже катакомбы. (23)

Если найти способ дышать под водой, (14) (43) вы могли бы нырнуть в резервуар и попытаться обнаружить там источник отравы. (26)

## Новые локации

- Ледяная пещера (14) (В-10)
- Глубокие руины (23) (В-15)
- Древний резервуар (26) (Г-15)
- Гнездо дрейков (43) (Г-4)



## Фрагменты

- H1b
- H3b
- M1a



Гигантская гадюка



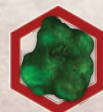
Слизь



Вермлинг-разведчик



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×1)



Вода (×24)



**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Возможность улучшений»

**Задача:** защищать Вьюгу **а**, пока она не доберётся до алтаря **б**

## Вступление

— Что-то вы хотите сделать? — Вьюга вздёргивает брови и окидывает вас недоумённым взглядом. — Значит, вы нашли портал в Измерение силы стихий и хотите его закрыть?..

Вьюга подбрасывает в руках найденную сферу.

— Так и быть, — вздыхает она. — Помогите. Судя по вашему описанию, портал такой силы будет непросто закрыть. Я могу и сама, конечно, но это займёт изрядно времени, а вдобавок кто-то может напасть с той стороны, пока я готовлю заклинание. Будь у меня кадило стихий... И для работы оно бы мне пригодилось! Итак, решено!

Её глаза засверкали.

— Знала я одного могущественного элменталиста, владевшего такой вещичкой. Он уже умер, но я отведу вас к его склепу. Только не вздумайте использовать кадило самостоятельно, это вам не детская игрушка!

Спустя день пути вы находите на берегу реки Змеиный поцелуй заросший древний мавзолей.

— Камнем вправду был душкой. А что погиб под завалом камней, так это издержки профессии.

Разметав сети разросшейся лозы, вы входите в склеп.

— Вот здорово-то! — бросает в сердцах Вьюга. — Клятые культисты и сюда добрались! Тоже на кадило зубы точат. Ну или просто не хотят отдавать его вам.

Вы удивлённо смотрите на Вьюгу, а она тычет пальцем в сторону теней, из которых появляются мрачные силуэты в чёрных одеяниях.

— Не стоило тебе приходить, призрачно-ликая... — шипит один из них.

— Тьфу, — фыркает Вьюга. — Расправьтесь с этими простаками побыстрее. А то они мне уже прискучили.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

-  Культист
-  Ожившие кости
-  Оживший дух
-  Оживший труп
-  Жетон сокровища (×1)
-  Повреждающая ловушка (×3)
-  Каменная колонна (×4)
-  Алтарь (×1)
-  Огромные валуны (×1)



## Фрагменты

- D2a
- D1a
- C2b
- C1a
- 11b

## № 19. Забытый склеп

Вьюгу **а** представляет жетон с номером, а количество её ОЗ равно  $4+(2 \times УС)$ . Она считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Каждый раунд Вьюга совершает свой ход с инициативой 99, выполняя действие «Движение **У** 2» по направлению к алтарю **б** (по правилам движения монстров к выбранной цели). При необходимости она открывает двери и передвигается на клетки с ловушками. Когда она заканчивает свой ход на клетке, соседней с алтарём, вы успешно завершаете сценарий. Если Вьюга погибает, вы проигрываете сценарий.

К алтарю могут применяться способности, которые применяются к препятствиям, но если вы уничтожите его, то не сможете завершить сценарий.



Треклятая нежить ни секунды продоху не даёт. Выбив дверь в следующую комнату, вы слышите шум у входа.

— Они всё прибывают! — восклицает Вьюга.

### Особые правила

На клетке **в** появляется 1 обычный культист (если участвуют 2 персонажа) или 2 обычных культиста (если участвуют 3 или 4 персонажа).



### Особые правила

На клетке **г** появляется 1 обычный оживший дух (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 2 обычных оживших духа (если участвуют 4 персонажа).



### Особые правила

На клетке **д** появляются 1 обычные ожившие кости (если участвуют 2 персонажа) или 2 обычных оживших костей (если участвуют 3 или 4 персонажа).

### Заключение

Вьюга бросается вперёд, хватая кадило, вздымает его над головой и роняет несколько слов на неведомом языке. Вспыхнувший огонь мигом испепеляет оставшуюся нежить. На лице заклинательницы мелькает лёгкая улыбка:

— Ну вот, с этой докукой покончили, теперь можно и повеселиться. Показывайте мне свой портал. **27**

### Новая локация

Зловещий портал **27** (Д-6)

### Достижение отряда

Кадило Камнелома

### Награда

+1 к процветанию

## № 20 <sup>3-13</sup> Прибежище некромантки

Связи: нет

**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Сбежавшая торговка»

**Задача:** убить Джексеру

### Вступление

Без посторонней помощи вы не то что в жизни не нашли бы Джексеру, вы вообще давным-давно заплутали бы в чаще Кинжального леса!

Намотав по лесу немало кругов, вы оказываетесь у древнего мавзолея в его глубине. Вход преграждает ствол большого дерева. Похоже, здание построено много веков назад и давным-давно позабыто.

Протиснувшись мимо дерева, вы входите в тёмные залы, зажигаете факел и молча ждёте, вслушиваясь в тишину. Слева раздаётся слабый шаркающий звук. Вы подходите ближе и распахиваете каменные двери. Свет факела выхватывает из темноты уродливые фигуры оживших мертвецов. Похоже, Джексеру всеми правдами и неправдами старается восстановить свою армию.



Увы, времени Джексере хватило, и теперь у неё новая армия ходячих трупов, хоть по боевым качествам им до вас и далеко. Вы вышибаете последнюю дверь, чтобы наконец сразиться с самой некроманткой.

— В толк не возьму, как вы меня нашли, но пусть его. Думали, я сбежала из страха перед вами? Да я просто надеялась, что вы одумаетесь. Жаль, но вы, похоже, не разумнее собственных мечей. Ваши собственные трупы заменят те, что вы уничтожили.

### Особая способность босса 1

Джексеру призывает 2 обычных оживших костей (если участвуют 2 персонажа), 1 обычные и 1 мощные ожившие кости (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных оживших костей (если участвуют 4 персонажа).

### Особая способность босса 2

Такая же, как особая способность босса 1, но вместо оживших костей Джексеры призывает ожившие трупы.

### Заключение

Джексеру падает наземь, и её пронизывающий взгляд меркнет.

— Глупцы... — шепчет она с последним вздохом. — Вы и представления не имеете, что вас ждёт... **28**

Взмахом меча вы отсекаете ей голову и спешно покидаете это милое местечко, полное искалеченных трупов. Получив голову Джексеры, начальник стражи выдаёт вам щедрую награду.

— Если интересно, могу и ещё работёнки подкинуть, — мрачно сообщает он.

Заметив блеск в ваших глазах, он продолжает:

## № 20. Прибежище некромантки

— Ну, перво-наперво, с севера потоком летят донесения об огромных летающих тварях. Люди боятся драконов. — Он раздражённо встряхивает головой. — Доберитесь до северного перевала и выясните, что там творится. **16**

— Есть и одно дело в Мрачной гавани — какая-то беда приключилась в канализации под Тонущим рынком. Похоже, что колодцы в той части города отравлены, а сами катакомбы кишат змеями и живой слизью, что затрудняет дальнейшие исследования. Мне нужно, чтобы вы нашли источник отравления. **18**

### Новые локации

Горный перевал **16** (Б-6)  
Заброшенная канализация **18**  
(В-14)  
Внешнее капище **28** (Д-4)

### Награда

Все получают по 20 золотых  
+2 к репутации  
+1 к процветанию

### Фрагменты

J1a  
K1a  
C1a  
D1a



Ожившие кости



Культист



Ночной демон



Оживший труп



Джексера (босс)



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×1)



Саркофаг (×3)

**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

**Задача:** убить Архидемона

## Вступление

Вы ещё даже за оружие не успеваете схватиться, а демон уже прознаёт о вашем намерении.

— Безумцы! — От его голоса ваши головы чуть не разрываются от боли. — Бросать мне вызов в моём собственном дворце?! Что ж, это была ваша последняя и самая крупная ошибка!

Огромная фигура, полыхнув, растворяется во тьме.

— Ко мне, мои верные слуги! Сотрите их в порошок! Развесьте гирлянды их внутренностей по стенам дворца!

чёрного стекла. В воздухе взвихривается и пульсирует портал переливчато-разноцветной энергии, окутывая демона защитной аурой.

## Особые правила

Архидемон и алтарь **Е** имеют общие очки здоровья и инициативу. Вы не можете никаким способом нанести урон Архидемону. Вместо этого вы должны наносить урон алтарю.

## Фразменты

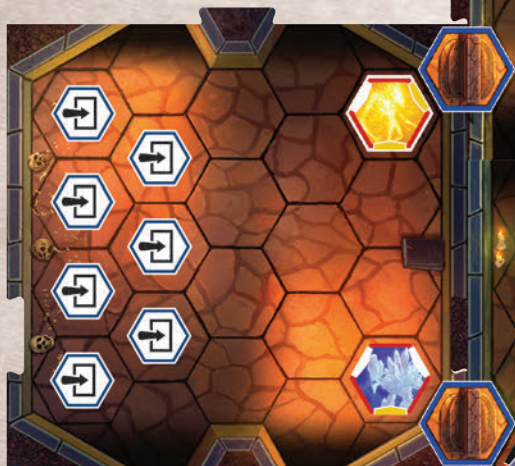
- E1a
- J1a
- J2a
- D1a
- D2a



Развев тёмную пелену, вы обнаруживаете, что очутились в главной зале. В центре её заливается хохотом здоровенный демон.

— Надо было бежать, пока могли, черви! Здесь вы уже не в силах навредить мне.

Гигантская когтистая лапа опускается на стоящий перед демоном алтарь из




Солнечный демон    Морозный демон    Ночной демон    Воздушный демон





Земляной демон    Огненный демон    Архидемон (босс)    Жетон сокровища (×1)    Алтарь (×1)

## № 21. Дьявольский трон

### Особая способность босса 1

Алтарь передвигается на одну из отмеченных клеток в следующем порядке: **(а)**, **(б)**, **(в)**, **(г)**, **(д)**, **(е)**, затем снова на **(а)** и т. д. Это движение обладает свойством «Прыжок » и может осуществляться через закрытые двери. Если на следующей по порядку клетке находится персонаж или накладной жетон, передвиньте этого персонажа или этот накладной жетон на ближайшую незанятую клетку. Если алтарь передвигается в закрытую комнату, эта комната немедленно открывается: переверните жетоны дверей, ведущих в соседние открытые комнаты, на «открытые» стороны.

После этого алтарь призывает 1 обычного демона (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощного демона (если участвуют 3 или 4 персонажа). Тип демона зависит от местоположения алтаря: **(а)** — воздушный демон, **(б)** — ночной демон, **(в)** — земляной демон, **(г)** — огненный демон, **(д)** — солнечный демон, **(е)** — морозный демон.

Затем Архидемон применяет способность «Движение  +2, атака  -1».

### Особая способность босса 2

Такая же, как особая способность босса 1, только алтарь призывает 1 обычного демона (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощного демона (если участвуют 4 персонажа).

### Заключение

После очередного удара портал теряет устойчивость, а вихрь закручивается ещё пуще, с сумасшедшей скоростью набирая обороты и выплёвывая во все стороны энергетические дуги. Раздающийся при этом резкий и неприятный вой усиливается до тех пор, пока не заполняет собой весь дворец. Затем пустота превращается в яркую вспышку и взрывается, выкатывая ударную волну, уничтожающую всех демонов на своём пути.

Когда волна доходит до Архидемона, его защитная аура рассеивается и адский вопль пронзает ваш разум. Ноги твари подкашиваются, и он падает, рассыпаясь на мириады каменных осколков.

Будто по мановению руки заклинателя, во дворце становится пугающе тихо. С угрозой покончено. Остаётся собрать добычу и вернуться в родной мир.

### Общее достижение

Портал обезврежен

Если получено достижение «Артефакт: потерян»:

Артефакт: найден

### Награда

Все получают по 50 золотых +1 к процветанию  
Добавьте в колоду «Город» карту события 78

## № 22 л-в Храм стихий

Связи: нет

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Задание демона» или «По следам»

**Задача:** уничтожить все алтари **(а)**

### Вступление

В поисках древнего артефакта вы пришли сюда, к Храму стихий. По всей видимости, здесь сокрыта невиданная сила, но это, в общем-то, всё, что вам пока известно. Вы входите в ветхое каменное строение, чтобы своими глазами увидеть, из-за чего вся шумиха.

Внутри вы замечаете сломанные ветки и следы в пыли. Кто-то явно был здесь не так давно. Вооружившись, вы приближаетесь к главному залу, и тут из тени выходят несколько фигур в плащах с капюшонами.

— Слишком поздно! Сила этого храма принадлежит нам!

1

В конце концов вы обнаруживаете огромный зал со множеством выходов. В центре его собралась ещё одна группа культивистов, окруживших красноватый глиняный сосуд размером с череп и готовящихся сотворить заклинание.

— Артефакт наш! Он сделал наших слуг сильнее, чем когда-либо! Даже не надейтесь воспрепятствовать тому, чему суждено произойти! Убьёте нас — на наше место придут другие, а вас настигнет Мрак!

Культисты вздымают руки, и артефакт окружается барьером.

### Особые правила

Количество ОЗ каждого алтаря **(а)** равно 4+(КП×УС). За каждый ещё не уничтоженный алтарь (неважно, в открытой он комнате или нет) максимальное количество ОЗ и показатели атаки всех демонов увеличиваются на 1, а показатели движения и дальности — на 0,5 (с округлением вверх). Дальность ближних атак не меняется.

### Заключение

С разрушением всех алтарей демоны растворяются в воздухе, а барьер вокруг артефакта тает. Вы тянетесь за сосудом, но тут же замираете. Артефакт сочится исполненной силы тьмой и... глубокой скорбью. Он явно был осквернён и, похоже, посылает вам все эти вспышки видений как предупреждение. С его помощью некто злонамеренный способен свершить великое зло. Что предпочтёте вы: сразиться с этим злом **(36)** или встать на его сторону **(35)**?

С некоторым трудом вы заворачиваете сосуд в плотную ткань и прячете в мешок. Пожалуй, лучше не трогать артефакт, а сразу показать заклинательнице. **(14)** **(31)**

Фрагменты

B2b  
M1a  
D1a  
D2a  
C1a  
C2b

Новые локации

Ночное измерение 31 (A-16)  
Бойницы Мрачной гавани А 35 (A-14)  
Бойницы Мрачной гавани Б 36 (B-14)

Общее достижение

Артефакт: найден



Ожившие кости



Культист



Земляной демон



Огненный демон



Морозный демон



Воздушный демон



Жетон сокровища (×1)



Алтарь (×4)

**Требования:** нет

**Задача:** одновременно находиться на всех клетках с нажимными плитами

## Вступление

Решив исследовать лабиринты под канализацией города, вы зажигаете факел и храбро спускаетесь в зловещие недра.

Разрушенная кирпичная кладка стен понемногу уступает место ветхому причудливому камню с записями на неизвестном вам руническом языке. Но, даже зная вы этот язык, едва ли смогли бы их прочесть — кладка в ужасном состоянии, местами не хватает целых кусков.

В конце концов вы оказываетесь в большой комнате, полной покорёженных механизмов, назначение которых вам ни за что не угадать, хоть трижды голову сломайте. Напротив виднеется дверь, но едва вы делаете шаг в её направлении, как комнату наполняет тревожный звон. Механизмы вмиг начинают оживать. По всей видимости, они настроены так, чтобы избавляться от нарушителей. То есть в данном случае — от вас!



## Фрагменты

- 1b
- K2b
- D1a
- M1a

- |   |  |   |   |
|---|--|---|---|
|  |  |  |  |
| Каменный голем  | Древняя пушка  | Ожившие кости   | Оживший дух   |
|  |  |  |  |
| Жетон сокровища (×2)  | Повреждающая ловушка (×3)  | Валун (×6)  | Нажимная плита (×4)   |

## № 23. Глубокие руины

### Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты **1** в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



Вы пробиваете себе путь через комнату с механизмами и обнаруживаете, что далее коридор разветвляется надвое и с обеих сторон истошно орут сигналы тревоги. Чтобы отключить их, придётся, видимо, разделиться.

### Особые правила

Количество нажимных плит равно количеству персонажей. Если участвуют 2 персонажа, в игре присутствуют только плиты **а**. Если участвуют 3 персонажа, в игре присутствуют плиты **а** и **б**. Если участвуют 4 персонажа, в игре присутствуют плиты **а**, **б** и **в**.

### Заключение

Когда вы жмёте на последний выключатель, сигнал тревоги, к счастью, затухает. Огоньки орудий гаснут, дула опускаются к полу. Через пару оборотов шестерёнки замирают, и несколько секунд спустя в комнате воцаряется прежняя вековая тишина. Теперь можно изучать это место дальше.

В дальней части комнаты слева отыскивается узкий проход. Через него вы попадаете в коридор, ведущий в водоём, заполненный мутной солоноватой жидкостью. Под водой вы замечаете слабое сияние. Там явно что-то есть. Что ж, придётся замочить ноги... **26**

### Общее достижение

Древняя технология

### Достижение отряда

Путь через руины

## № 24 В-6 Шепчущая галерея

Связи: 16. Горный перевал

**Требования:** нет

**Задача:** открыть все двери (жетоны тумана)

### Вступление

Вы заходите в пещеру, прислушиваясь к голосу в голове. Он продолжает манить вас, хотя предчувствие опасности по-прежнему неотвязно. Не агнцы ли вы, идущие на заклятие? Голос чувствует ваш страх и умиротворяюще заверяет: всё хорошо, просто идите дальше. Во тьму.

И вы идёте, сами не зная почему...

С помощью мыслей и образов Голос рассказывает вам, что неведомая сила заключила его глубоко под землёй и, чтобы освободиться, ему нужна ваша помощь. Гм, а кто, интересно, и почему его пленил?

Ощувив тень недоверия в вашей любознательности, Голос смолкает. В непроглядной тьме полное безмолвие оглушает вас и лишает силы духа. Вы чувствуете себя безвозвратно потерянными, но тут Голос возвращается с дальнейшими указаниями. Неудобные вопросы, однако, остаются без ответов.

Голос показывает вам охраняющих его чудищ. У вас вмиг рождается план: соединить все залы в единую галерею, чтобы, отражаясь эхом от её стен, бестелесный узник снова обрёл физическую форму и изгнал тех, кто его заточил...

Голос говорит, что вы совсем близко и следует быть начеку.

### Заключение

Последние ключья тумана рассеиваются, и по галерее пронесится ветер, за доли секунды из лёгкого бриза превращаясь в ураган. А затем вы снова слышите Голос, ужасающий и мощный, рвущий на части оставшихся монстров...

— Благодарю вас, друзья. Наконец-то этой заразы больше нет! — Мощь Голоса пробирается до костей. — Но теперь я снова вынужден молить о помощи. Я по-прежнему узник в оковах ветра. Чтобы я мог принять телесную форму, нужно вернуть сосуды силы...

Когда голос стихает, вы падаете на колени, в головах у вас немилосердно звенит. Голос смёл своих тюремщиков, словно их и не бывало! На что же он будет способен, дай вы ему больше власти?!

— Не беспокойтесь, я не желаю нести бедствия в ваши земли. Всё, чего я хочу, — свободы воли. Воли идти своей дорогой, а не прозябать заложником в этом мире. Я покажу вам, где первый сосуд. Его пытались скрыть от меня, но я вижу его так чётко, словно он в этой галерее.

Голос ненадолго умолк.

— Прощу, принесите его.

В качестве жеста доброй воли Голос провозжает вас к выходу. Теперь, вдали от его давящего влияния, вы должны решить: выполнить его просьбу **32** или попробовать выяснить, что это за Голос, а не связываться вслепую с силами, коих вы не понимаете. **30**



# № 24. Шепчущая галерея

## Новые локации

Святилище глубин (30) (O-15)

Ветхая пуща (32) (M-11)

## Достижение отряда

Веление Голоса



## Фрагменты

L2a

A2b

G2a

J1b

D2b

B4b



Когтистый дрейк



Слизь



Оживший дух



Жетон сокровища (x1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x4)



Сталагнат (x4)



Гнездо (x2)

**Требования:** нет

**Задача:** все персонажи должны сбежать через выход **а**

## Вступление

Медные хребты — неприветливое место. За перевалом погода портится, и чем дальше на север вы забираетесь, тем она хуже. Ваша поклажа невыносимо тяжела, холод пробирает до костей, а вы только начали восхождение на Ледяной утёс...

Так и не встретив никаких следов огромного крылатого зверя, вы в сердцах спрашиваете себя, на кой вы сюда потащились, и уже подумываете повернуть обратно, к теплу очага «Спящего льва», но тут краем уха улавливаете негромкий скрип на ветру... Может, это просто ветер со свистом пронесётся сквозь расщелины. Но это уже хоть что-то. Вы идёте вперёд и натываетесь на волков. Их белый мех почти сливается со снежной завесой.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 2 карты **1** в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **а**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **а**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **а**, вы проигрываете сценарий.



Вы отбиваетесь от волков, радуясь, что снег не слишком вам мешает, и уже решаете, что бой кончен, когда снова слышите скрежет — на этот раз гораздо ближе. В белой пелене вы замечаете мчащиеся вам навстречу красные фигуры!



## Фрагменты

K2a  
N1a  
G2a



Гончая    Когтистый дрейк    Шипящий дрейк    Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×4)    Валуны (×6)    Большие валуны (×4)

## Заключение

Всем сердцем вы жаждете одного — упасть в снег и отдохнуть, но твёрдо знаете: стоит уступить, и шансов встать уже не будет, кошмарные кроваво-красные когти разорвут вас на части. Поэтому вы из последних сил тащитесь дальше, пока дрейки не отстают. А впереди уже маячит вершина...

По мере приближения к ней жалящие порывы ветра слабеют. Воздух разрежен, но сейчас вы над облаками, и небо ясное. На его фоне вам отлично виден исполинский крылатый ящер на остроконечном камне.

— Добро пожаловать на мою гору, отважные искатели приключений! — обращается к вам существо гулким скрипучим голосом, удивляя вас своим красноречием. — Не хотелось бы вас принуждать, но раз уж вы явились ко мне сами, выбора у вас нет. Сейчас я не особенно голоден и оставляю вас в живых, если согласитесь помочь. Шайка саввасов связала меня, пока я спал, и вырезала одну из моих огненных желёз — видимо, из любопытства. Никак невозможно спустить подобное

унижение! Буду исключительно признателен, если вы отправитесь в их город и вернёте её мне, попутно уничтожив побольше этих проходимцев.

Дрейк гневно скрежещет когтями по камню, на котором сидит. **33**

— Впрочем, вы можете действовать и по старинке, — вздыхает существо. — Напасть на меня, убить дракона, спасти принцессу и всё такое... Правда, у меня нет принцессы, и я не дракон, а простой дрейк, который прожил долгую жизнь и не хочет, чтобы она завершилась сегодня. Словом, не сомневайтесь — я буду яростно сопротивляться, и вы, весьма вероятно, погибнете. **34**

## Новые локации

Оружейная саввасов **33** (A-7)  
Выжженная вершина **34** (A-4)

## Достижение отряда

Предложение дрейка

# № 26 ГИС Древний резервуар

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Подводное дыхание» или достижение отряда «Путь через руины»


**Задача:** очистить водяные насосы

## Вступление

Сперва вода темнеет. Потом чернеет, словно ночное небо, которое затягивают тучи. Вы упорно гребёте, не видя даже собственных рук, и вскоре замечаете вдали свет. Выбываясь из сил, вы плывёте к нему и выбираетесь из зловонной воды, радуясь, что снова можете дышать.

Увы, радость длится недолго. Вокруг вас кишит нежить и вскипают сгустки зелёной слизи. Вы рывком выбираетесь на сушу и переводите дух, готовясь к очередному бою.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ 

В дальней части помещения видны четыре прозрачные вертикальные трубы для снабжения города водой. К ним прилипли извивающиеся ядовитые чёрные сгустки. Когда вы входите, часть сгустков стекает с труб и превращается в шарообразных бесов, скалящих зубастые пасти. Не самое воодушевляющее зрелище...

## Особые правила

Для успешного завершения сценария необходимо очистить столько водяных насосов, сколько персонажей участвует в сценарии. Любой персонаж, находящийся на клетке, соседней с водяным насосом, может отказаться от применения своей нижней способности (вместо этого он сбрасывает 1 карту), чтобы очистить насос. Если участвуют 2 персонажа, насосы расположены на клетках с жетонами воды **а**. Если участвуют 3 персонажа, насосы расположены на клетках с жетонами воды **а** и **б**. Если участвуют 4 персонажа, насосы расположены на клетках с жетонами воды **а**, **б** и **в**. В конце каждого раунда все ещё не очищенные насосы призывают по 1 обычному чёрному бесу.

## Заключение

К концу боя стены и пол покрывает слой чёрной жижи. Однако она больше не подаёт признаков жизни, а значит, вы всё сделали правильно. Ну а с простой грязью справится и швабра. Вы подходите к дальней стене и проводите по ней пальцем. По большей части грязь легко отходит, но чёрная известковая полоса остаётся. Снедаемые любопытством, вы усердно трёте стену рукавом, и вскоре на ней проявляются рунические символы. Очистив большой кусок, вы обнаруживаете, что исписана вся стена. Буквы вам неизвестны, но вы копируете их и по возвращении показываете лингвисту в Университете.

— Это часть ритуала, — говорит куатрил в очках, глядя на ваши каракули. — Тонкости мне неведомы, но, кажется, это «вельспар», то есть порча. Помните, для такой процедуры нужен проводник. — Куатрил продолжает вematриваться в записи. — Да, вот оно! Нужен некий артефакт из Храма стихий.



По следам отравы вы доходите до последней комнаты, где надеетесь прикончить оставшихся тварей, но цепенеете от увиденного.

## № 26. Древний резервуар

Кватрил бросается к переполненному книжному шкафу:

— Где-то я о нём читал... — Он исчезает за большой стопкой книг. — Да! Храм стихий! — Его голова показывается над томами. — Тут сказано, что в нём хранится некий Сосуд стихий, способный придать мощь и форму остаточным следам стихий вокруг нас. Храм совсем недалеко отсюда: там, где река Змеиный поцелуй распадается на два потока. Желай я избавиться от порчи, я начал бы оттуда. (22)

### Новая локация

Храм Стихий (22) (Л-8)

### Достижение отряда

По следам

### Награда

Все получают по 10 золотых  
+1 к репутации  
+2 к процветанию

### Фрагменты

М1а  
J1а  
С1а  
L1а



Оживший труп



Слизь



Ночной демон



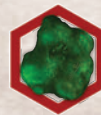
Чёрный бес



Вода (×11)



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×4)



Валун (×2)



Большие валуны (×1)

**Требования:** НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Артефакт: потерян» и ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Кадило Камнелома»

**Задача:** защищать Вьюгу **а** в течение 10 раундов

## Вступление

По пути к Зловещему склепу Вьюга кажется почти счастливой, меся дорожную грязь вместе с вами и горя от желания прогнать нежить и демонов.

— Как же давно я не покидала стены Мрачной гавани, — говорит она, на ходу размахивая кадилом. — Городу очень нужны мои исследования, но как же приятно сменить обстановку и вновь побродить по миру! К тому же и путь на сей раз куда безопаснее.

Вы озадаченно смотрите на эстерку.

— Ну да, ну да, культисты и демоны — не самая приятная компания, но в прошлый раз... Впрочем, я поклялась молчать об этом.

Вьюга умолкает, и до склепа вы добираетесь в тишине. Отворяя древние двери, вы ожидаете вновь увидеть культистов и демонов, но в чертогах пусто и тихо, как в могиле. В главном зале вы находите исполинский портал, зависший над демоническим алтарём.

— Вижу, вы не шутили, — впечатлённо бросает Вьюга. — Красота какая! А уж стабильность поражает!

Вьюга кружит подле алтаря, подкидывая в воздух песок и наблюдая за тем, как он оседает. — Да, с помощью старого кадила Камнелома я его закрою. Правда, едва ли это обрадует тех, кто его открыл.

Одной рукой подняв кадило над головой, другую Вьюга по локоть погружает в портал:

— Что ж, дамы и господа! Представление начинается!

## Особые правила

Вьюгу **а** представляет жетон с номером, а количество её ОЗ равно  $4+(2 \times \text{УС})$ . Она считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. При выборе врагами цели её инициатива считается равной 99. Если Вьюга погибает, вы проигрываете сценарий.

В конце первого раунда 1 демон появляется на клетке **Г**. В конце второго раунда 1 демон появляется на клетке **В**. Далее 2 разных демона появляются на клетках **З** и **И** в конце каждого нечётного раунда и на клетках **Б** и **В** в конце каждого чётного.

Демоны появляются по очереди в следующем порядке: ночной демон, воздушный демон, морозный демон, солнечный демон, земляной демон, огненный демон, затем снова ночной демон и т. д. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные демоны. Если участвуют 3 персонажа, появляются мощные воздушный, солнечный, и огненный демоны, а остальные — обычные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные демоны.

## Заключение

Вьюга вскрикивает, так что волосы встают дыбом. В страхе, что демоны прорвались и напали на заклинательницу, вы устремляете на неё пристальный взгляд, но Вьюга просто выдёргивает руку из портала. Её предплечье иссохло и дымится.

Скрюченными пальцами она успокаивает хаотические энергии портала, и тот, пульсируя, съёживается. В зале поднимается сильный ветер, и сражающихся с вами демонов впервые охватывает страх. Их когти, что яро стремились разорвать вас на части, впиваются в камни пола, тщась противостоять притяжению портала.

Однако всё напрасно. Всех до единого демонов засасывает в их родное измерение, портал уменьшается до светящейся точки и исчезает. Вьюга оседает на пол, и вы бросаетесь к ней.

— Бросьте! — кашляя, выдавливает она. — Моё брэнное тело знавало времена и похуже.

Заклинательница вновь заходится кашлем, вскоре превратившимся в смех:

— Это было нечто! Всегда могу на вас положиться, если мне захочется погеройствовать!

Помолчав, Вьюга снова обращается к вам:

— Помогите-ка подняться. Хочу поскорей вернуться в Мрачную гавань, у меня теперь масса свежих идей! Не стесняйтесь, забегайте в любое время. А я пока подумаю, как вас отблагодарить.

## Общее достижение

Портал обезврежен

## Награда

+1 к процветанию

Все получают по 100 золотых (эти деньги нужно немедленно потратить на улучшения, добавив при желании деньги из личного запаса)

## Фрагмент

М1а



Ночной демон



Воздушный демон



Морозный демон



Солнечный демон



Земляной демон



Огненный демон



Алтарь (×1)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Тёмная награда»

**Задача:** убить всех врагов

### Вступление

Едва вы входите в склеп, как вас встречает старый знакомый, расплывшийся в широкой улыбке.

— О, вы всё же пришли! Ещё раз благодарим за то, что убрали с дороги эту докучливую некромантку. Пойдёмте, я вас представлю.

Человек в капюшоне открывает каменную дверь, вводит вас в большой зал и указывает на пылающий чёрным пламенем портал в воздухе.

— Это Мрак, наш повелитель, — торжественно изрекает он, пытаясь скрыть злорадство. — Он жаждет осенить вас своей милостью за то, что вы прикончили несметное число наших братьев и разрушили наши планы!

Из портала появляется группа отвратительных опухших трупов и движется к вам.

— Ничтожества! — внезапно выкрикивает культист. — Думали, наше расположение так легко вернуть?! Вы умрёте здесь! Умрёте и примкнете к нашей армии мертвецов, как и прочие недостойные!

### Особые правила

Уровень всех оживших трупов на 2 выше, чем уровень сценария, но не больше 7.

### Заключение

Выбившись из сил, вы выпускаете из рук оружие. К счастью, нежить перестала переть на вас из портала, но и он, и присутствие Мрака вас по-прежнему тревожат.

— Недурная работа, — прорезает тишину холодный тихий голос, исходящий из колеблющейся перед вами тьмы. — Мои слуги не могут вас простить. Но я могу.

На мгновение Голос смолкает.

— Идите. Придите же ко мне. Придите в моё царство. Отдайте себя неизбежному...

Портал зависает перед вами. Вы можете довести дело до конца (29) или развернуться и покинуть это место, проигнорировав зов Мрака.

### Новая локация

Обитель Мрака (29) (Д-3)

### Достижение отряда

Приглашение

### Фрагменты

M1a  
C1a  
C2b



Оживший труп



Культист



Ожившие кости



Ночной демон



Солнечный демон



Жетон сокровища (×1)



Алтарь (×1)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Приглашение»

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление


Вы ступаете в чёрный портал в прибежище культивистов. После вспышки ослепляющей боли и череды видений о когтистых демонах и разодранных трупам вы оказываетесь в месте, очень похожем на то, которое только что покинули. Перед вами большая каменная зала.


— И снова попались, — вновь звучит тихий голос. — И как только столь глупым созданиям удалось доставить мне столько хлопот? Впрочем, это мелочи. Здесь, за пределами своего мира, вы и сгниёте.

Вас мгновенно пронизывает ужас. Вы оборачиваетесь к порталу и видите, что он стремительно уменьшается и в конце концов пропадает.

— Не будет никакой последней славной битвы. Вы просто зачехнете и позорно погибнете в чужом мире. И помощи вам ждать неоткуда. А теперь я оставляю вас. Прощайте...

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты  в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Двери  закрыты. Они открываются, только когда вы их уничтожите. Количество ОЗ каждой из них равно 4+УС.

## Заключение

Вы колошматите по стенам, отчаянно надеясь, что появится ещё хоть кто-нибудь, с кем можно сразиться в этой клетке. Вы с каждым мгновением теряете силы, перед глазами всё темнеет...

В следующий миг вы понимаете, что лежите на траве у входа в убежище культивистов.

— Я пощадил вас, — вновь слышите вы всё тот же тихий голос. — Ваше упорство забавляет меня. Предлагаю вам испытать себя в сражении со мной. Пожалуй, будет куда интереснее, чем в прошлый раз. В тот самый раз, когда я погрузил этот мир во мрак...

Вы вскакиваете и мчитесь обратно в склеп. Пол усеян мёртвыми телами культивистов.

— Эта шелуха сослужила свою службу, и здесь меня больше нет. Но мои корни проникли так глубоко, что вскоре вас ждёт новая встреча с моей неизбывной силой. С нетерпением жду этого дня...

## Общее достижение

На грани тьмы

## Награда

Все получают по 15 очков опыта

## Фрагменты

E1a  
D1a  
D2a  
J1a



Ожившие кости



Оживший труп



Оживший дух



Чёрный бес



Жетон сокровища (×1)



Гнездо (×4)



Груда камней (×5)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса»

**Задача:** добыть жетон сокровища

## Вступление

— Итак, где-то в глубине Медных хребтов вы услышали бестелесный голос, попросивший вас раздобыть сосуды, которые помогут ему выбраться из заключения? — Учёный-куатрил из Университета поправляет очки. — И вы хотите узнать, что это за голос?

Он нервно смеётся.

— Будь по-вашему, сделаю что смогу. А для начала изучу ритуалы, с помощью которых можно отделить голос от его обладателя...

Куатрил замолкает посреди фразы и уходит бродить меж книжных полок, листов страницы фолиантов. Вы решаете пока сходить на рынок, а когда возвращаетесь, куатрил взволнованно бросается к вам.

— Есть! — восклицает он, размахивая книгой. — Я прозябал в тупике, пока не понял: голос не отделяли от тела, просто лишь он один мог миновать охраненный барьер. А значит, это барьер между измерениями. Скорее всего, его создали эстеры сотни лет назад.

Куатрил глубоко вздохнул.

— Я покопался в имеющихся у нас текстах по ритуалам эстеров. Их не так уж много — эстеры ужасно скрытны в таких вещах. Но, к счастью, отыскалась одна книга, где рассказывается о заключении демона как раз в том районе Медных хребтов, о котором вы говорили. По всей видимости, демон был настолько могущественным, что эстеры обратились за помощью к савасам и даже к жнецам. Здесь написано, что он запросто мог опустошить весь континент. Если он просит вас помочь ему обрести свободу, я настоятельно советую этого не делать. Правда, в достоверности текста есть сомнения, но для пленения уж точно были причины.

Куатрил перестаёт размахивать книгой и начинает листать страницы:

— Кроме того, ежели вы слышите голос за пределами пещеры и он может на вас влиять — скорее всего, барьер слабеет, как и предупреждал автор книги.



-  Слизь
-  Скритень
-  Невыносимый ужас
-  Жетон сокровища (×1)
-  Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ» (×2)
-  Вода (×24)
-  Лестница (×2)
-  Валун (×3)
-  Участок стены (×2)



## Фрагменты

E1a  
L1a  
N1b



Пролистав до нужной страницы, учёный продолжает:

— Есть некий скипетр, который можно использовать для усиления оков, но в книге говорится, что для сохранности он был спрятан на острове у южного берега материка. В тексте приводится заклинание, открывающее проход в святилище.

Два дня спустя вы уже стоите перед разрушенным сооружением, наполовину ушедшим в заболоченную почву. Вы произносите несколько непонятных слов, и дверь со скрипом открывается. Но вам кажется, что это отнюдь не единственная преграда на пути к скипетру...

### Особые правила

Добыть жетон сокровища можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете его добыть по обычным правилам добычи в конце хода.

### Заключение

Стоит вам коснуться скипетра, как здание сотрясает дрожь. Тёмная энергия вырывается наружу и пронзает атакующих вас монстров. Они падают замертво, и дрожь стихает. Когда вам удаётся вновь встать на ноги, ваши головы взрываются от боли.

— Вас обманули! — ярится знакомый голос. — Не смейте приходить ко мне с этим скипетром! Если вы меня освободите, клянусь, я вас не трону. А вот если вы притащите скипетр... Словом, что бы вы ни думали, сейчас вы совершаете большую ошибку.

Боль рассеивается так же быстро, как возникла. Вы крепче сжимаете скипетр и спешите прочь из святилища. К Шепчущей галерее. Чтобы заставить голос умолкнуть навсегда. **42**

### Новая локация

Царство Голоса **42** (В-5)

### Достижение отряда

Голос и скипетр

### Награда

Все получают по 10 золотых

## № 31 Я-16 Ночное измерение

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** ПОЛУЧЕНЫ общие достижения «Возможность улучшений» и «Артефакт: найден»

**Задача:** уничтожить чёрный столб **а**

### Вступление

Вьюга взволновано потирает ладони.

— Говоря по чести, я впервые не жалею, что так настойчиво расспрашивала вас, когда мы впервые встретились, — как бы невзначай роняет она. — Сосуд стихий! И вы говорите, что он всё это время был у меня под носом? Просто удивительно, как легко забываются некоторые вещи.

Она протягивает руку к сосуду, но тут же отдёргивает её:

— Так вот почему вы принесли его мне! А я уж было решила, что это подарок. Скверный это был бы дар, — нахмурившись, указывает она на артефакт. — Сперва следует очистить эту штуку. Она настроена на Ночное измерение и способна только искажать и разрушать всё, с чем соприкоснётся. Очевидно, этот артефакт и стал причиной упадка окрестных земель. С его помощью вы и сами смогли бы многое разрушить, но связь настолько сильна, что управлять этой силой не удастся. Надо разорвать связь, чтобы привести артефакт в равновесие.

Вы недоумённо смотрите на Вьюгу.


— А что сразу я-то? — фыркает она. — Ладно. Сама я не буду этим заниматься, но зато могу перенести туда вас. Сами и разорвёте связь.

Вьюга делает несколько пассивов. Время от времени то одна, то другая её рука по запястью исчезает и появляется вновь, сжимая пучок многоцветной магической энергии, которой Вьюга начинает вас опутывать.

— Всё очень просто. Очутившись в Ночном измерении, найдите огромный чёрный столб и уничтожьте его. А потом я верну вас обратно.

Прежде чем вы успеваете возразить, перед глазами темнеет. Сперва вы как будто падаете, но вскоре оказываетесь на твёрдой земле и через некоторое время уже начинаете различать окружающую действительность. Вы в покрытой чёрной слизью пещере. И повсюду демоны. *Прорва демонов.*

### Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

В начале каждого раунда переместите жетон стихии тьмы на планшете заряда стихий в столбец «Сильный», а жетон стихии света — в столбец «Слабый».



Уже подумывая, не дала ли Вьюга маху, вы наконец с облегчением замечаете вдали столб. Эта громадина из толстых переплетающихся нитей тёмной материи тянется ввысь и выходит через отверстие в потолке пещеры.

## Особые правила

Сталагнат **а** — это чёрный столб. Количество его ОЗ равно  $(8+УС) \times КП$ .

В конце каждого раунда, начиная с текущего, на клетке **б** или **в** появляется 1 ночной демон. В конце каждого нечётного раунда на клетке **б** появляется 1 обычный ночной демон (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный ночной демон (если участвуют 4 персонажа). В конце каждого чётного раунда на клетке **в** появляется 1 обычный ночной демон (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный ночной демон (если участвуют 3 или 4 персонажа).

## Заключение

После очередного удара колонна рвётся. Нити чёрной материи извиваются и, словно плети, хлещут во все стороны, вырываясь из пещеры наружу, будто само небо притягивает их. Земля содрогается. Под вашими ногами разверзаются трещины, и вся пещера начинает с грохотом обваливаться.

Вас охватывает настоящая паника, но тут вы внезапно оказываетесь в «Кривой кости». Перед вами стоит Вьюга:

— Ничего себе! Связь пропала куда быстрее, чем я ожидала. Радуйтесь, что мне удалось вытащить вас оттуда до того, как всё обрушилось.

Глаза Вьюги светятся от восторга.

— Однако связь разорвана, и теперь артефакт идеально сбалансирован. — Вьюга берёт сосуд и внимательно изучает его. — Настоящее чудо.

Не отрывая взгляда от сосуда, она продолжает:

— Кроме шуток, если вы ищете того, кто мог бы настроить сосуд, вы обратились по адресу. — Отставив сосуд, она достаёт из воздуха карту и кладёт на шаткий стол. — Когда связь с Ночным измерением разорвалась, я ненадолго ощутила, что неведомые силы притягивают артефакт из трёх разных мест. Он служил источником питания, а когда истощился, притяжение почти сразу сошло на нет... Но я всё ещё могу точно определить эти места.

Вьюга делает пометки на карте.

— Первое — здесь, в Туманном море, глубоко под водой **43** **37**. Второе — в тёмной чаще Кинжального леса **38**. И третье — на одном из пиков Медных хребтов **39**.

Вьюга выпрямляется и берёт артефакт.

— Это пусть пока побудет здесь.

Вы смотрите на неё с неодобрением.

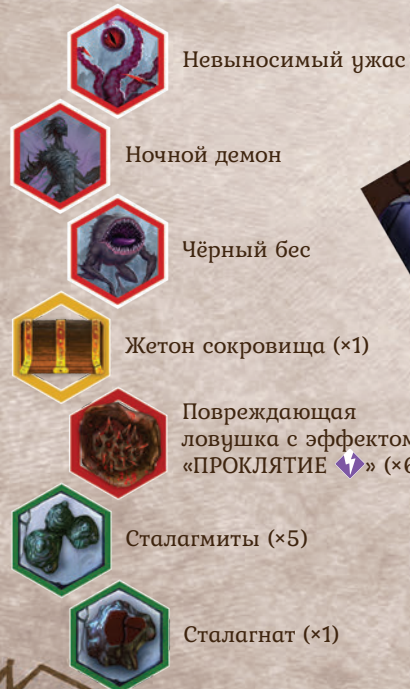
— Ладно-ладно, можете его забрать. Наверное, так даже безопасней. Только обещайте, что потом позволите мне изучить его получше.

## Новые локации

Гиблая впадина **37** (Ж-18)  
 Невольничьи клетки **38** (Ж-2)  
 Коварная пропасть **39** (Б-11)  
 Гнездо дрейков **43** (Г-4)

## Общее достижение

Артефакт: очищен



## Фрагменты

G2a  
 J1b  
 L2a

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса»

**Задача:** открыть фрагмент поля G2b, убить всех врагов в открытых комнатах и добыть жетон сокровища

## Вступление

Лесные дебри расступаются, и вы приближаетесь к месту, где спрятан первый сосуд Голоса. За деревьями вы видите ветхое деревянное строение с разрушенными стенами. Вокруг него всё как будто прогнило, а деревья и растения пожухли.

Голос утверждал, что здесь обосновалась секта воинствующих жнецов, яро охраняющих границы своих владений. По своей воле сюда никто не сунется, разве что жить надоело. Вам остаётся лишь выбить дверь и найти сосуд среди сундуков с пожитками сектантов.

Есть и другой путь: обойти здание с запада и проникнуть через чёрный ход, но по дороге вас вполне могут ждать и другие опасности...

## Заключение

Жнецы — опасные противники, но и их постигает та же участь, что и всех прочих ваших врагов. Чувствуя, что гниль этого места пробирает вас до костей, вы спешно всё обшариваете и находите показанный Голосом глиняный горшочек. Стоит вам взять его в руки, как Голос вновь проникает в ваши головы:

— Хорошо! Просто превосходно! Заразители были лишь одной из сил, охранявших мой путь к свободе. Я покажу вам второе место (33). Пожалуйста, верните мне сосуды. Я щедро вознагражу вас. (40)

## Новые локации

Оружейная савасов (33) (A-7)

Древние защитные механизмы (40) (E-12)

## Фрагменты

H2b  
I1a  
L1b  
A4a  
G2b



Жнец-заразитель



Гигантская гадюка



Невыносимый ужас



Чёрный бес



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка с эффектом «РАНА» (×6)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (×3)



Гнездо (×3)



Огромные валуны (×1)



Большие валуны (×4)



Стол (×2)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса» или «Предложение дрейка»

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ, затем все персонажи должны сбежать через выход **а**

## Вступление

Выполняя поручение могущественного существа, вы пытаетесь вернуть сокровище. Придётся проникнуть в город саввасов и вломиться в их оружейную, скрытую в недрах горы.

— Лезть на саввасов в лоб — верная смерть, — прозвучало последнее напутствие. — Но к северу от города есть проход, ведущий прямо в хранилище.

Огибать гору — дело долгое и изматывающее, но в конце концов вы находите тайный проход.

— Действовать придётся быстро, — вспоминаете вы ещё одно наставление. — Стоит вам войти, и саввасы забьют тревогу. Нужно забрать то, за чем вы пришли, до того, как подоспеет подмога.

Вы добираетесь до простой деревянной двери в конце тоннеля и осторожно толкаете её, но тщетно. Выглядит дверь хлипко, выбить её несложно, но тогда о скрытности придётся позабыть.

## Особые правила

Дверь **б** заперта. Она открывается, только когда вы её уничтожите. Количество её ОЗ равно 4+УС.

Дверь **1** заперта. Она открывается, когда в конце чьего-либо хода все персонажи находятся на клетках с нажимными плитами **в**.



Раздаётся отчётливый сигнал тревоги. Вы разворошили гнездо шершней, и рано или поздно они доберутся до вас. Вы врываетесь во внутренние покои и осматриваетесь. Вокруг полным-полно сокровищ. Чем разбираться, проще взять всё.

## Особые правила

В конце текущего раунда на клетке **2** появляется 1 обычный Саввас «Поток лавы» (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный Саввас «Поток лавы» (если участвуют 3 или 4 персонажа). В конце того раунда, в котором вы добудете последний жетон сокровища, на клетке **2** появляется 1 обычный Саввас «Ледяной шторм» (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный Саввас «Ледяной шторм» (если участвуют 4 персонажа).

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **а**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **а**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **а**, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Вы сворачиваете за угол ровно в тот момент, когда летящий следом огненный шар врывается в стену и разрушает тоннель позади вас. Вы мчитесь изо всех сил, в считанные минуты выбираетесь наружу из пещер и, не останавливаясь, мчитесь аккуратно до окрестностей предгорья. Очутившись наконец на безопасном расстоянии от преследователей, вы падаете наземь и переводите дух. Через некоторое время

становится ясно, что саввасы вас не преследуют, и вы продолжаете путь с сокровищем в котомках.

## Достижения отряда

Сокровище Голоса  
Сокровище дрейка



А3б  
А4б  
С2б  
11б  
М1а

Фрагменты



**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Предложение дрейка» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Помощь дрейку»

**Задача:** убить дрейка-патриарха

## Вступление

Глядя на огромного гордого дрейка, вы понимаете, что раздумывать тут нечего. Если ему нужна ваша помощь, это наверняка неспроста. Кто вообще видал дружелюбных дрейков? Уж точно не вы! Преисполнившись решимости, вы хватаетесь за оружие.

— Значит, так, да? — вздыхает дрейк. — Что ж, если вы настаиваете, могу и перекусить.

С этими словами дрейк делает глубокий вдох.

## Особые правила

Дрейк-патриарх занимает все 3 клетки препятствия, на котором находится. Если любая из этих 3 клеток может стать целью способности фигурки, то и дрейк-патриарх может стать её целью. В свою очередь, дрейк-патриарх может использовать любую из занимаемых им клеток, чтобы определять, кто может стать его целью.

Дрейка-патриарха никаким образом нельзя заставить передвинуться или поменяться местами. Препятствия «Огромные валуны» не могут быть уничтожены.

## Особая способность босса 2

Дрейк-патриарх призывает 2 зефиров, представленных жетонами с номерами, после чего перелетает и садится на другое препятствие «Огромные валуны» в следующем порядке: **а**, **б**, **в**, затем снова **а** и т. д.

Зефиры никаким образом не могут получать урон. К ним не применяются никакие способности, и призванные создания не выбирают их своей целью. Каждый раунд они применяют способность «Движение 2, атака КП» непосредственно перед ходом самого дрейка-патриарха.

## Заключение

С леденящим душу криком огромный дрейк падает со своего каменного гнезда в снег. Кажется, он ещё жив, но дышит слабо и неглубоко.

— Кроважадные глупцы... — шепчет он. — И почему я ждал иного? Поздравляю с оглушительным успехом. Уверен, ваше триумфальное возвращение произведёт фурор и вас встретят как героев. Увенчают лаврами и окутают порфирой. Вы озолотитесь, и пять тысяч...

Шёпот и дыхание дрейка затихают. Впрочем, его саркастичные посулы не сбываются. Вы сообщаете о своём подвиге властям и получаете скромный кошелек. Вот и вся ваша награда... если не считать столь же скромных сокровищ, найденных на выжженной вершине.

## Общее достижение

Убийство дрейка

## Потеряно достижение отряда

Предложение дрейка

## Награда

Все получают по 20 золотых  
+2 к репутации  
+1 к процветанию

## Фрагменты

L2a  
L3b



Когтистый дрейк



Шипящий дрейк



Дрейк-патриарх (босс)



Жетон сокровища (×1)



Гнездо (×4)



Огромные валуны (×3)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Задание демона» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

**Задача:** уничтожить дверь ❶ и убить начальника стражи

## Вступление

— Восхитительно! Артефакт у вас! — Страшные когти алчно бряцают о металл сосуда. Тот кажется совсем крохотным в лапах демона, но почему-то и сам демон при этом словно уменьшается. — Теперь мы легко низвергнем этот мир. Вперёд! Помогите мне побороть человечество! Тогда вы встанете одесную меня и обретёте богатства и славу, коих достойны. Что скажете?

Вы улыбаетесь и киваете. Наконец-то! Вот оно, признание, которого заслуживаете. Спустившиеся сверху крылатые твари хватают вас и сжимают в когтях, после чего демоническое войско устремляется к порталу в ваш родной мир. Миг спустя оно оказывается у самых стен Мрачной гавани. Во главе армии высится нагоняющая жуть фигура Архидемона.

— Внемлите мне, обитатели сего жалкого мира! Вновь настала эпоха владычества демонов! Сдайте мне свой город, и я сохранию вам жизни! Смерти подлежат лишь те, кто выступит против меня.

— Держи карман шире! — Наверху, на воротах Старой реки, виден низенький силуэт начальника стражи. — Твоё бахвальство станет твоей погibelью!

Он даёт отмашку. Громадная стрела вырывается из баллисты и пронзает грудь Архидемона.

— Ар-р-р-ргх! — отшатывается тот, тяжело дыша. — Вдали от своего престола я, увы, уязвим. Ведите мою армию вместо меня! Сокрушите городские стены и принесите мне голову этого человек!

## Особые правила

Дверь ❶ заперта. Она открывается, только когда вы её уничтожите. Количество её ОЗ равно  $(7+УС) \times КП$ .

Все демоны считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Они совершают ходы по обычным

правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутой для них карты способности монстра. Если во время своего хода дверь оказалась в пределах дальности его атаки, он выбирает её своей целью и далее совершает ход по обычным правилам. В противном случае он выбирает цель по обычным правилам.

В начале сценария поставьте на поле группы городских лучников ❸ и ❹. Не ставьте никаких других врагов на фрагменты поля В2b и I1b до тех пор, пока либо дверь ❶ не будет уничтожена, либо один из персонажей или союзник персонажей не передвинется на фрагмент поля В2b или I1b. В любом из этих случаев используйте обычные правила открытия комнаты.

Препятствия «Участок стены» не могут быть уничтожены.



Фрагменты

L1b  
L3a  
I1b  
B2b



Огненный демон    Морозный демон    Земляной демон    Воздушный демон



Городской страж    Городской лучник    Начальник стражи (босс)    Жетон сокровища (x1)    Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x5)    Каменная колонна (x2)    Участок стены (x6)    Лестница (x2)

1

Вы пытаетесь вышибить деревянную дверь, но тут с обратной её стороны раздаётся взрыв. Языки пламени танцуют над обломками дерева и осколками камня. Ударная волна сбивает вас с ног, а когда вы приходите в себя, на месте двери оказываются лишь клубы дыма.

Путь свободен. Пришло время покончить с начальником стражи.

## Заключение

— Вероломные болваны! — харкает кровью тот. — Вы обрекли всех нас на вечные муки! Зачем вам это, боги?!

Над его поверженным телом возвышается тень. Подняв голову, вы видите высокую фигуру истекающего кровью Архидемона.

— Богатство, власть — вот и всё, ради чего вы, люди, грызётесь каждый день своих ничёмных жизней... Однако этим наёмникам повезло найти того, кто вправду даст им всё это, вместо того чтобы кор-

мить пустыми обещаниями. Я сдержу своё слово: умрут лишь те, кто выступил против меня. Остальные вольны остаться и жить в этом городе как мои подданные. Я же пока вернусь в своё царство и подумаю, что делать дальше.

В последующие недели город возвращается к обычной жизни. Мало что изменилось. Просто демоны в городе стали обычным делом, а налоги Мрачной гавани уходят демоническим, а не человеческим правителям.

Как-то раз, проснувшись, вы видите перед собой искалеченного демона. В руках у него пергамент, судя по всему, сделанный из чьей-то кожи.

«Мне снова требуется ваша помощь, смертные, — говорится в нём. — Похоже, многим повстанцам удалось улизнуть. Они обосновались в южных предгорьях и планируют вернуть город. Напрасные мечты, но всё же лучше раздавить их без отлагательств».

45

## Новая локация

Привал болотных повстанцев

45 (Н-9)

## Общие достижения

Городское правление: демоны  
Артефакт: потерян

## Потеряно

## Достижение отряда

Задание демона

## Награда

Все получают по 30 золотых  
-5 к репутации  
-2 к процветанию  
Добавьте в колоду «Город»  
карту события 79

# № 36 Б-14 Бойницы Мрачной гавани Б

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Задание демона» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Портал обезврежен»

**Задача:** убить Архидемона

## Вступление

— Восхитительно! Артефакт у вас! — Страшные когти алчно бряцают о металл сосуда. Тот кажется совсем крохотным в лапах демона, но почему-то и сам демон при этом словно уменьшается. — Теперь мы легко низвергнем этот мир. Вперёд! Помогите мне побороть человечество! Тогда вы встанете одесную меня и обретёте богатства и славу, коих достойны. Что скажете?

Постепенно вы осознаёте, сколько ошибок совершили. Вы не должны были принести артефакт! Теперь же монстр хочет уничтожить Мрачную гавань, и вы просто обязаны его остановить!

Вы срываетесь с места и мчитесь прочь, на ходу выдёргивая из сумки самодельную бомбу и бросая её в преследующих вас демонов. Раздаётся жуткий рёв, а затем грохот взрыва, разрушающего коридор позади вас. Авось вы выиграли достаточно времени, чтобы вернуться в город и рассказать о готовящемся нападении.

Вы карабкаетесь по отвесным скалам этого измерения, чтобы добраться до портала. Запрыгнув в него, вы мчитесь на юг с редки-

ми остановками, чтобы перевести дыхание. Наконец на горизонте вырисовываются врата Старой реки, расположенные на северной стороне города. Вы торопливо приближаетесь и зовёте начальника стражи.

— Тревожные вести! — гневно бросает он, выслушав ваш рассказ. — Своими действиями вы почти обрекли этот город на гибель! Но вы ещё можете помочь спасти его.

— Войска приближаются! — Лучник в панике машет рукой, указывая на север. Вы мчитесь на крепостную стену и, стоя возле бойниц, смотрите на армию демонов, лавиной катящуюся к воротам. Архидемон выступает вперёд, и его голос гулко раскатывается по окрестностям:

— Внемлите мне, обитатели сего жалкого мира! Вновь настала эпоха владычества демонов! Сдайте мне свой город, и я сохранию вам жизни! Смерти подлежат лишь те, кто выступит против меня.

— Держи карман шире! — Наверху, на вратах Старой реки, виден низенький силуэт начальника стражи. — Твоё бахвальство станет твоей гибелью!

Он даёт отмашку. Громадная стрела вырывается из баллисты и пронзает грудь Архидемона.

— Знай наших! — кричит вам начальник стражи. — Задержите их! Я должен добраться до других ворот и подготовиться к нападению. — Он крепко хватает вас за плечи. — Не дайте им прорваться!

## Особые правила

В начале сценария не ставьте на поле фигурку Архидемона. Он появится на клетке ① только после того, как дверь ① будет уничтожена. Архидемон начинает сценарий с удвоенным количеством ОЗ, указанным на его карте характеристик. В конце каждого раунда, в котором дверь ① осталась неуничтоженной, Архидемон получает урон, равный (2×КП)+УС-2.

Дверь ① заперта. Она открывается, только когда её уничтожат демоны. Количество её ОЗ равно 10+(2×УС). Её нельзя лечить, и она не считается вашим союзником. Если во время хода любого демона он может передвинуться так, чтобы дверь оказалась в пределах дальности его атаки, он выбирает её своей

целью и далее совершает ход по обычным правилам. В противном случае он выбирает цель по обычным правилам.

Все городские лучники считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Они совершают ходы по обычным правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутой для них карты способности монстра. В начале сценария поставьте их фигурки на поле.

В конце каждого раунда появляется 1 демон на одной из клеток в следующем порядке (начиная с **а**): **а**, **б**, **в**, **г**, затем снова **а** и т. д. На клетке **а** появляются огненные демоны, на клетке **б** — земляные, на клетке **в** — морозные, а на клетке **г** — воздушные. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные демоны. Если участвуют 3 персонажа, земляные и воздушные демоны — обычные, а огненные и морозные — мощные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные демоны.

Если в конце 8-го раунда, после того как Архидемон получит урон, дверь ещё не будет уничтожена, она уничтожается автоматически.



Из задних рядов с диким рёвом выпрыгивает великий повелитель демонов, наносит сокрушительный удар по старым воротам, и те сдают под его натиском. Однако сам демон измотан и тяжело ранен. Если вам удастся покончить с ним, прочие враги рассредоточатся и атака захлебнётся.

## Особые способности босса

Игнорируйте особые способности Архидемона, указанные на его карте характеристики. Вместо каждой особой способности он применяет способность «Движение  $\blacktriangleleft$  + 0, атака  $\blacktriangleleft$  + 0».



Огненный демон    Морозный демон    Земляной демон    Воздушный демон



Городской лучник    Архидемон (Босс)    Жетон сокровища (x1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (x5)



Каменная колонна (x2)



Участок стены (x6)



Лестница (x2)

## Фрагменты

L1b  
L3a  
I1b  
B2b

## Заключение

С оглушительным воплем демон падает, сотрясая землю. Когтистая лапища разжимается, являя свету артефакт.

— Думал, с ним у меня будет довольно сил. Думал, он защитит меня в этом мире. Проклятый самонадеянный глупец. Разбит и сломлен у ног смертных. Как унижительно...

Демон затихает. Начальник стражи спешит к вам.

— Прочие поджали хвосты и отступают, — сообщает он. — Та ещё выдалась заварушка, но мы победили. Благодаря вам.

## Общее достижение

Портал обезврежен

## Потеряно достижение отряда

Задание демона

## Награда

Все получают по 10 золотых +4 к репутации  
Добавьте в колоду «Город» карту события 78





**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Подводное дыхание»

**Задача:** все персонажи должны сбежать через выход **а**


## Вступление

Вы разглядываете первую отметку на карте Вьюги. Прямо посереде океана, глубоко под водой, — а вы чего хотели?.. Вы долго плывёте по мглистым волнам бесконечного Туманного моря, но наконец, если верить карте, оказываетесь на месте. Остаётся затолкать в глотки сферы для подводного дыхания и нырнуть.

С помощью небольших светящихся камней вы погружаетесь всё глубже и несколько минут спустя уже привыкаете дышать через сферы. Теперь вам просто слегка неудобно. Вы продолжаете погружаться.

Достигнув дна, вы видите в мутных водах неясные тёмные силуэты. Должно быть, стражи. Сражаться в таких условиях — последнее дело, но выхода нет.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **а**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **а**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **а**, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Вы плывёте дальше, прочь из этой злощастной впадины. Позади собирается всё больше скрытней, но они вас не преследуют. Возможно, боятся того, что впереди. Вы погружаетесь в трещину на дне и плывёте вдоль неё, пока путь внезапно не уводит вас наверх. Вынырнув из холодной безжизненной воды в воздушную полость, затерянную в морской пучине, вы с облегчением выплёвываете сферы, радуясь тому, что снова можете дышать и даже немного передохнуть.

Впереди во тьме вы видите обширную пещеру с массивным каменным сооружением внутри. Всё это выглядит так неестественно, что вас переполняет животный ужас. **(47)**

## Новая локация

Логово Невидящего ока **(47)** (3-18)

## Достижение отряда

Путь через впадину

## Фрагменты

J1b  
H2a  
K2a



Скрытень



Невыносимый ужас




Жнец-заразитель



Сталагмиты (×5)



Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ » (×5)



Жетон сокровища (×1)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов и защитить орхида **а**

## Вступление

— Эта часть леса смахивает на лабиринт из колючек и злых духов, — говорит Вьюга, тыча пальцем во вторую точку на карте. — Сами вы никогда не найдёте это местечко, нужен проводник — тот, кто знает Кинжальный лес получше, чем свои пять пальцев. Может, одно из местных племён орхидов поспособствует.

Но в лагере орхидов вашим глазам предстаёт неожиданная картина. Похоже, здесь была настоящая бойня: всё разрушено, полно сожжённых дотла зданий и изуродованных трупов. Видать, налётки-иноксы постарались.

К счастью, заметить следы они не обучены. Вы без труда находите в чаще невольничий лагерь, где под надзором иноксов группа потрёпанных орхидов и людей строит катапульты и другие орудия.

Охрана лагеря оставляет желать много лучшего: устранив пару дозорных на ключевых постах, вам удастся пробраться к невольничьим клеткам и освободить одного из орхидов.

— Да, я проведу вас сквозь чащу, — обещает тот. — Но прежде заставлю иноксов заплатить за содеянное.

Он подходит к мёртвому охраннику и прикидывает к руке его клинок.

## Фрагменты

C2a  
A4a  
M1b  
H2b  
D1b



## № 38. Невольничьи клетки

— Можете помочь, если хотите, но кровь прольётся в любом случае.

Орхид с диким боевым кличем устремляется к своим тюремщикам, и в лагере завязывается кровавая потасовка. Вы решаете, что, раз уж вам нужен проводник, он всё-таки нужен вам живым...

### Особые правила

Орхида **а** представляет жетон с номером, а его количество ОЗ равно 6+(3×УС). Он считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Каждый раунд он совершает свой ход с инициативой 99, выполняя действие «Движение **У** 3» по направлению к шаману на фрагменте поля D1b. При необходимости он открывает двери и передвигается на клетки с ловушками. Если орхид погибает, вы проигрываете сценарий.

### Заключение

Наконец все иноксы, а заодно и их големы уничтожены. Орхид падает на колени, роняя клинок.

— Благодарю, — с трудом выговаривает он. — Они убили всю мою семью, заявив, что из моих детей всё равно паршивые работники. — Окунув пальцы в кровь, орхид начинает что-то рисовать на своём лице. — Я думал, что, убив их всех, почувствую облегчение, но нет... Пустота — вот всё, что мне осталось.

Орхид ненадолго замолкает.

— Я в долгу перед вами и в знак благодарности проведу вас в западный лес **48**. Однако по пути я хотел бы заглянуть в ещё одну деревеньку орхидов. Боюсь, это было не последнее племя иноксорабовладельцев **44**.

Орхид тяжело поднимается и поворачивается к вам. Его лицо — алая маска свирепой ненависти:

— Меня зовут Красношип. За мной!

### Новые локации

Нападение племени **44** (Е-3)  
Тенистая чаща **48** (Д-1)

### Достижение отряда

Помощь Красношипа

### Награда

+1 к репутации

## № 39 б-11 Коварная пропасть

Связи: 46. Пик кошмара

**Требования:** нет

**Задача:** уничтожить алтарь **а**

### Вступление

Вы взбираетесь на промёрзшие вершины Медных хребтов, непрерывно сетуя, что Вьюга, придумывая, куда вас послать, всякий раз выбирает самое суровое и неприветливое место. Очутившись у подножия нужной горы, одной из самых высоких в округе, вы обращаете свой взгляд на большую из её двух вершин.

От огромного пика веет безнадежностью и тоской. Взобраться на него не представляется возможным. К счастью, склоны второго достаточно покаты. Вы начинаете восхождение, надеясь, что где-нибудь выше вам удастся перелезть на главную вершину.

Пробираясь по снежным заносам, вы приближаетесь ко второй вершине, а обогнув её, замечаете узкий мостик, соединяющий оба пика. Его вид не внушает доверия: стоит оступить, и вы рухнете в объятия ледяной смерти. Всё ж это лучше, чем ничего!

Уже у самого мостика вы, однако, замечаете, что это не единственная ваша проблема. Фигуры в тёмных мантиях и рождённые льдом демоны ждут вас по ту сторону пропасти. Вы слышите перекрывающий вой ветра голос:

— Вы найдёте здесь лишь свою смерть!

Метель застилает вам глаза, но вы обнажаете оружие, твёрдо намеренные помочь кому-нибудь найти свою смерть раньше вас.

### Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ **У**» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

В начале каждого раунда переместите жетон стихии льда на планшете заряда стихий в столбец «Сильный», а жетон стихии огня — в столбец «Слабый».

Препятствия «Провал в бездну» не могут быть уничтожены.



Вы убегаете от усиливающегося урагана, надеясь отыскать в пещере подобие укрытия. С каждым шагом порывы ветра жалят всё злее. В пещере (кто бы сомневался!) уйма врагов, но больше всего вас беспокоит светящаяся белая сфера позади кристаллических демонов... Ага, теперь всё встаёт на свои места. По всей видимости, демоны управляют погодой, не позволяя вам подобраться к вершине. Если уничтожить сферу, непогода, скорее всего, сойдёт на нет.

### Особые правила

Количество ОЗ алтаря **а** равно 6+(КП×УС).

## Заключение

Осколки разбитой сферы осыпаются на снег рядом с трупами врагов, преграждавших вам путь. Вой ветра за пределами пещеры стихает. Выйдя наружу, вы видите чистое небо и свободный путь к вершине. (46)

Стоя на краю мира, вы будто бы купаетесь в безоблачном небе и наслаждаетесь простирающимися перед вами дивными просторами гор, лесов и равнин. Вдали виднеются знакомые очертания Мрачной гавани. Глянув на запад, вы замечаете высокогорное озеро и небольшое каменное строение на его берегу. Возможно, стоит его поозже исследовать. (15)

## Новые локации

Святылище силы (15) (Б-11)  
Пик кошмара (46) (А-11)

## Достижение отряда

Путь через пропасть

## Награда

Все получают по 10 очков опыта



## Фрагменты

L2a  
N1a  
D2b



Пещерный медведь



Морозный демон



Шипящий дрейк



Культист



Ожившие кости



Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ» (×3)



Алтарь (×1)



Валун (×3)



Провал в бездну (×6)

**Требования:** ПОЛУЧЕНЫ достижения отряда «Веление Голоса» и «Сокровище Голоса»

**Задача:** одновременно находиться на обеих клетках с нажимными плитами **а**

## Вступление

— Остался всего один сосуд, — говорит вам Голос. — И цель совсем близко. Последние, кто пытался меня заточить, — гильдия людей, давно покинувших этот мир. Прошло столько времени, что даже могилы их затерялись. Но я знаю. Я всё знаю...












Видение гробницы, полной смертоносных ловушек, заполняет ваш разум. Каким-то неведомым образом вы уже знаете, что она спрятана глубоко в восточной части Медных хребтов.

— Сосуд был похоронен вместе с главой гильдии в гробнице, выстроенной так, чтобы погубить любого, кто рискнёт проникнуть в неё, — продолжает Голос. — Это самое трудное ваше задание. Прежде чем войти в гробницу, вам придётся отключить охранные механизмы вокруг неё.

## Фрагменты

M1a  
K2b  
C1a  
L1a  
D2a  
D1a  
A4b



-  Оживший труп
-  Огненный демон
-  Пещерный медведь
-  Каменный голем
-  Лесной бес
-  Жетон сокровища (x1)
-  Нажимная плита (x2)
-  Гнездо (x4)
-  Ловушка с эффектами «ОГЛУШЕНИЕ» и «ОТРАВЛЕНИЕ» (x4)
-  Повреждающая ловушка (x6)
-  Горячие угли (x11)


## № 40. Древние защитные механизмы

Голос ненадолго смолкает.

— Я покажу вам путь. Внутри вам придётся разделить и одновременно привести в действие несколько механизмов на противоположных сторонах этой «полосы препятствий». Они думали, что сумеют скрыть от меня свои секреты... Самонадеянные глупцы.


Вы довольно быстро отыскиваете вход в гробницу, ведущий через сокрытую в горах пещеру. Стоит вам шагнуть в развалины, как в тот же миг всё пространство заполняют алое сияние и тревожный рёв. Мумифицированные трупы у ваших ног беспокойно шевелятся.

### Особые правила


В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты  в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

### Заключение

Вы приводите в действие механизмы на противоположных концах сети в том порядке, в каком велел Голос. Рёв стихает, а стены расступаются, открывая путь ко входу. Поднимается крышка потайного люка в полу, под которым прячется узкий лестничный проход во тьму.

— Путь к гробнице открыт, — говорит Голос. — Идите и заберите то, что принадлежит мне. 

### Новая локация

Вековая гробница  (E-13)

### Общее достижение

Древняя технология

## № 41 E-13 Вековая гробница

Связи: 40. Древние защитные механизмы

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Веление Голоса»

**Задача:** все персонажи должны сбежать через выход 

### Вступление




Спустившись по лестнице, вы идёте через затхлую гробницу. Когда защитные механизмы были отключены, всё вокруг словно погрузилось в вековой сон. Дело за малым — взять сосуд и покинуть это зловещее место.

Приблизившись к саркофагу в центральной зале, вы осознаёте, что с тех пор, как вы вошли, Голос молчит. Не придав этому значения, вы хватаете сосуд, покоящийся у основания каменного гроба. Тишину вновь пререзает леденящий кровь рёв. Отражаясь от стен тесной гробницы, он больно бьёт по ушам. В затенённых углах вы замечаете автоматические пушки, готовые уничтожить непрошенных гостей. Изрядно обозлившись, что Голос вас об этом не предупредил, вы направляете свою ярость на то, чтобы выбраться на белый свет живыми...




Вы прорываетесь из центральной залы в переднюю. Раньше здесь было спокойно, зато теперь полно давно погребённых оживших трупов. Что ещё неприятнее, путь наружу закрыт. Вы отчаянно озираетесь в поисках способа остановить это безумие...

### Особые правила

Не ставьте фигурки каменных големов и древних пушек в эту комнату, пока один из персонажей в конце своего хода не окажется на клетке с нажимной плитой . Как только это произойдёт, используйте обычные правила появления новых монстров. Помимо этого, дверь  заперта, и её можно открыть только после того, как один из персонажей в конце своего хода окажется на клетке с нажимной плитой .

Толкнув незапертую дверь, вы видите вход в гробницу. Но узкая лесенка, ведущая к свободе, заставляет сердца болезненно сжаться: вам придётся покидать это средоточие смертельных ловушек по одному...

### Особые правила

В конце каждого раунда уберите с поля любого персонажа, находящегося на клетке . Он больше не участвует в сценарии. Также уберите с поля всех призванных созданий этого персонажа. Если один из персонажей становится изнурённым, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Вы слышите доносящийся снизу грохот преследующих вас големов и торопитесь скорее выбраться наружу. Только за пределами гробницы Голос возвращается к вам.

— Боюсь, мои пленители оказались умнее, чем я считал. Что-то не позволяло мне проникнуть в гробницу. К счастью, вы справились и без моей помощи. Рад, что вы нашли мою темницу и решили помочь. Спустя столько времени я наконец буду свободен.

Со всеми тремя сосудами вы добираетесь до горной пещеры, а оттуда и до Шепчущей галереи. Вы ставите маленькие глиняные горшки в центре пещеры и ждёте. Поначалу изменения почти незаметны, но вскоре пол и стены начинают дрожать с такой силой, что вам едва удастся увернуться от большого каменного обломка, рухнувшего с потолка. Пещеру озаряет вспышка света, и перед вами вихрями всплывает множество длинных переплетающихся завитков зелёного тумана.

— Я почти забыл, каково это — быть свободным. — На этот раз голос не возникает в голове, он исходит от существа перед вами. — Это прекрасно! Уверен, вскоре я забуду это ужасное чувство бессилия. Ну а теперь пришло время покинуть этот мир. Предстоит исправить многое из того, что произошло во время моего отсутствия. Но сперва я выполню свою часть сделки и дарю вам великую силу и богатство.

Зелёный свет усиливается и озаряет вас, согревая удивительным теплом. А потом исчезает. Остаётся лишь покрытая таинственными письменами каменная табличка в центре комнаты.

УКУУ7 >У-АК К5 УК7.

У79У5А К5>У5

А22 К2У^У2Б

У7А7ИАКК2Б У5КУУК>2Б.

## Общее достижение

Голос освобождён

## Награда

Все получают по 50 золотых  
Все получают по 25 очков опыта  
Все получают по 2 ✓  
+2 к процветанию



## Фрагменты

M1a  
L1a  
E1a

-  Древняя пушка
-  Оживший труп
-  Оживший дух
-  Каменный голем
-  Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (6)
-  Жетон сокровища (x1)
-  Нажимная плита (x1)
-  Саркофаг (x1)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Голос и скипетр» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Голос освобождён»

**Задача:** уничтожить все голосовые связи

### Вступление

Вы стоите перед входом в пещеру, держа в руках скипетр, и тут Голос в очередной раз обращается к вам:

— Ваше желание понятно и благородно: вы боитесь меня и опасаетесь освобождать. Я понимаю вас, но это приведёт только к бедствиям и разрушению. — Голос на время умолкает. — Этот скипетр создан, чтобы укрепить мою тюрьму. Я сам создал его! И использовал, чтобы заключить в тюрьму одного из своих злейших врагов — порождение смерти и ненависти. Не знаю, что произойдёт, когда вы принесёте его в мою тюрьму, но уж точно ничего хорошего...

Вы отмахиваетесь ото лжи, которую Голос изливал в ваш разум, и отправляетесь напрямик в пещеру. Проходы разветвляются и петляют, но скипетр тянет вас вперёд, указывая направление. В Шепчущей галерее, прежде чем Голос успеет произнести хоть слово, вы поднимаете скипетр вверх и направляете его силу. Чёрный туман сочится из него и окутывает вас. Голос нечленораздельно кричит от боли.

Туман рассеивается, и на мгновение вы чувствуете облегчение... пока не заметаете, что вы уже не в Шепчущей галерее, а в некоем тёмном безрадостном месте. Вы вновь слышите голос, но звучит он иначе: «Сила Голоса отныне принадлежит мне! И вы будете первыми, кого я с её помощью уничтожу!»

### Особые правила

Голосовые связи представляют жетоны с номерами 1–6, а количество ОЗ каждой из них равно  $2 + (УС \times КП / 2)$  с округлением вниз. Каждая связка, пока не уничтожена, негативно влияет на игроков в соответствии со своим номером из списка.

- ①: все монстры добавляют +1  $\star$  ко всем своим атакам.
- ②: все монстры получают преимущество во всех своих атаках.
- ③: каждый монстр лечит 1 ОЗ в начале каждого своего хода.
- ④: каждый персонаж или призванное создание персонажа получает 1 урон в начале каждого своего хода.

⑤: все персонажи и их призванные создания проводят все свои атаки с затруднением.

⑥: все персонажи и их призванные создания вычитают 1  $\star$  из всех своих атак.

### Заключение

Вместе с треском, вызванным разрывом последней связки, пространство наполняется мощнейшим диссонансом, после чего воцаряется тишина. Перед глазами темнеет, и вы вновь оказываетесь в Шепчущей галерее. Теперь там пусто и тихо. Вы ищете в пещере признаки присутствия Голоса, но находите лишь каменную табличку с письменами.

УКУУ7 >УАХ К5 УК7.  
У79У5А К5>У5  
<УУ К2У>У2Б  
У717И1КК2Б У5КУУК>2Б.




### Потеряно достижение отряда

Веление Голоса

### Общее достижение

Голос умолк



-  Воздушный демон
-  Ночной демон
-  Оживший дух
-  Алтарь (×2)
-  Жетон сокровища (×2)



**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Возможность улучшений»

**Задача:** убить количество дрейков, в 4 раза превышающее количество персонажей

## Вступление

— Так вы считаете, что я могу научить вас дышать под водой? Какая прелесть... — Вьюга окидывает вас донельзя раздражённым взглядом. — За кого вы вообще меня принимаете?! С чего вы предлагаете мне начать? — Она принимается мерить шагами помещение. — Ладно, тут, определённо, понадобится чешуя дрейков, чтобы отфильтровать из воды воздух. А если учесть отдельные свойства стихии воды...

Голос Вьюги затихает, и она постепенно исчезает.



Огненный демон



Когтистый дрейк



Шипящий дрейк



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×6)



Гнездо (×2)



Валун (×6)

## Фразменты

I2a  
N1a  
G2a  
A2b  
A3a  
E1b

Вы уже привыкли к поведению Вьюги и терпеливо ждёте её возвращения. Ждать приходится целый час.

— Что ж, ладно, вы меня заинтриговали. Принимаю ваше предложение. Притащите мне чешую дрейков, и я посмотрю, что можно сделать. Помните, одно гнездо дрейков есть у северной границы Кинжального леса. Как туда добраться, я вам нарисую.

Карта получилась не особенно подробной, но всё же привела вас к разъявленной пасти пещеры, откуда слышалось отчётливое шипение. Чешуи Вьюга просила принести побольше... Ну, берегитесь, дрейки!

### Заключение

Кажется, на вас накатила бесконечная лавина красных ящеров, но вы уже собрали достаточно тушек и готовы, км, тактически отступить. Выскочив из пещеры, вы кидаетесь бежать сломя голову, но дрейки, похоже, и не думают вас преследовать. Остался последний рывок: дотащить шкуры до «Кривой кости».

Когда вы возвращаетесь, Вьюга молча берёт у вас окровавленные чешуйки, а затем пропадает на пару часов. Вернувшись, она протягивает вам несколько маленьких голубых сфер.

— Просто затолкайте одну себе в горло, как соберётесь поплавать, и сферы позволят вам дышать под водой. — Вьюга показывает, как вы должны вдыхать и выдыхать. — Будет адски больно, а потом, когда вы выберетесь на сушу, придётся долго их доставать. Совершенно вам не завидую, но... должно сработать. (26) (37)

Вьюга широко усмехается:

— Хотя вообще-то я жутко довольна результатом. Спасибо за интересную задачу. А теперь кыш из моего дома.

### Общее достижение

Подводное дыхание

## № 44 E-3 Нападение племени

Связи: 38. Невольничьи клетки

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Помощь Красношипа»

**Задача:** убить всех врагов и защитить всех пленных орхидов (a)

### Вступление

Красношип выводит вас из разрушенного лагеря рабовладельцев и направляется на северо-восток, в чащу леса.

— Вторая деревня недалеко. Найти её нелегко, но я всё равно опасаюсь худшего. — Даже в непроходимых, казалось бы, зарослях он передвигается быстро и без особых усилий, да ещё очищает вам путь. — Раньше иноксы и орхиды жили почти мирно. Домами не дружили, но, во всяком случае, друг друга не трогали.

Преодолев очередные заросли, Красношип продолжает:

— Но в последние годы иноксы стали заметно злее, начали посягать на наши земли и поселения. Уничтожение моей деревни — лишь очередной шаг на их пути. Не знаю уж, что на них накатило, но после того, как на моих глазах зверски убили мою семью, считаю, что единственный возможный вариант действий — уничтожить этих изуверов до того, как они сожгут дотла все лесные поселения орхидов!

Внезапно речь Красношипа обрывается, и он молча указывает на деревья впереди. Сперва вы не видите ничего, но затем различаете в листве очертания притаившихся среди деревьев хижин. Ну а разглядев их, замечаете и кружащие по поляне фигуры. Фигуры с огромными рогами.

— Иноксы! Надеюсь, мы не слишком поздно! — Красношип достаёт лук и подползает ближе. — Вперёд, наёмники. Помогите мне спасти мой народ!

Шмыгнув между деревьев, вы выбегаете на поляну, обнажив оружие. Как раз в этот момент крупный инок в центре поляны нацеливается убить одного из пленных орхидов. Красношип натягивает тетиву:

— Сегодня не прольётся кровь ни одного орхида!

### Особые правила

Красношип (b) представляет жетон с номером, а количество его ОЗ равно 6+(3×УС). Он считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Каждый раунд он совершает свой ход с инициативой 01,

применяя способность «Движение 3, атака 3, дальность 3» (используйте для него любую колоду модификаторов атаки на ваш выбор).

Пленных орхидов (a) представляют жетоны с номерами, а количество ОЗ каждого из них равно 4+(2×УС). Их нельзя лечить, и они не считаются вашими союзниками. Они являются врагами для всех типов монстров, и при выборе монстрами целей их инициатива считается равной 99. Любой персонаж может переложить 1 карту со своей руки в стопку «Потери», чтобы отменить любой урон, который получают пленные орхиды. Если хотя бы один пленный орхид погибает, вы проигрываете сценарий.

Любой персонаж, находящийся на клетке, соседней с пленным орхидом, может отказаться от применения одной способности (вместо этого он сбрасывает 1 карту), чтобы освободить пленника и немедленно убрать его с поля. За каждого освобождённого пленника Красношип добавляет +1 3 ко всем своим атакам.

## Заключение


Перебив всех иноков, вы проходите по лагерю, освобождая пленных орхидов и помогая им подняться. Они благодарят вас, слабо кивая.

— Мы очень сдержанный народ, — объясняет Красношип, подходя ближе. — Не рассчитывайте, что в вашу честь устроят пир на весь мир, но знайте, что сегодня вы совершили великое дело. Если б мы не подспели вовремя, большинство моих соплеменников были бы уже мертвы.

Некоторое время он молчит, потупив взор.

— Внутри меня всё ещё зияет пустота. Я думал, что убийство моих мучителей заполнит её. Что спасение другой деревни станет искуплением того, что я не сумел уберечь свою. Но увы... Чувство вины по-прежнему гложет меня изнутри. Оно изменило меня. — Орхид молча вглядывается вдаль. — Это не моя деревня, да я все равно не смог бы остаться. Мне здесь больше нет места. Если вам когда-нибудь понадобится моя помощь, найдите меня среди деревьев.

## Награда

Откройте коробочки  +2 к репутации



### Фрагменты

B1b  
B3a  
B4a  
M1b  
L1b

-  Инокс-стражница
-  Инокс-лучник
-  Гончая
-  Инокс-шаман
-  Ловушка с эффектами «ПАРАЛИЧ » и «ОТРАВЛЕНИЕ » (×4)
-  Куст (×3)
-  Комод (×2)
-  Дерево (×1)
-  Стол (×1)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Городское правление: демоны»

**Задача:** уничтожить все тотемы (а)



## Вступление

По приказу повелителя демонов вы отправляетесь в Вечнотопкое болото — уничтожить последние очаги сопротивления демоническому правлению.

Болото — ужасное место. Здесь полно грязи и насекомых и вообще на редкость мерзко. Повстанцы явно не планируют всерьёз здесь обосноваться, ведь без магического вмешательства им не построить среди этих трясин ничего путного.

И тут вы замечаете чуть поодаль тотемы. Такие называют «тотемами очищения». Группа стражников возводит лагерь прямо у вас под носом, а эти тотемы очищают и осушают прилегающие земли. Отличная возможность нанести удар по сопротивлению! Если разрушить все их тотемы, им станет гораздо сложнее облагородить это гнусное болото и сделать его пригодным для жизни.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 2 карты (1) в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Количество ОЗ каждого тотема (а) равно 1+КП+УС. В начале своего хода любой монстр, находящийся в пределах 2 клеток от тотема, выполняет действие «Лечение ♠ 2 (на себя)». К тотемам могут применяться любые способности, которые применяются к препятствиям, кроме тех, которые уничтожают их.

## Заключение

И только вы разносите в пыль последний тотем, как ваши ноги с чавканьем погружаются по щиколотки в топкую жижу. Поодаль, в луже грязи и собственной крови, скорчился тяжелораненый стражник. Схватив его за воротник и хлестнув пару раз по щекам, чтобы очухался, вы выпытываете, где остальные повстанцы.





— Я скажу... — задыхаясь, выдавливают он. — Но только потому, что знаю: на самом деле вы не злые. Вместо того чтобы охотиться на нас... (49) встаньте с нами плечом к плечу! (50) Помогите вырвать город из лап демонов! Ступайте на восток... к границе Сторожевых гор... к северу... от ясеновой рощи... поговорите с командиром... помогите... город...

Его глаза стекленеют, и вы почему-то бережно кладёте тело обратно в грязь. Это было слишком просто.

## Фрагменты

G1a  
M1b  
F1b  
D1b



-  Городской страж
-  Городской лучник
-  Гончая
-  Жетон сокровища (×1)
-  Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ ♠» (×3)

## Новые локации

Лагерь повстанцев (49) (O-7)  
Призрачная крепость (50) (B-17)

## Награда

Все получают по 20 золотых  
-2 к репутации

-  Пень (×3)
-  Тотем (×6)
-  Бревно (×3)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Путь через пропасть»

**Задача:** убить Крылатого ужаса

## Вступление

Разнеся ледяной алтарь, вы без приключений добираетесь до вершины. Даже наслаждаетесь путешествием, любя себя живописными окрестными землями, но внезапно всё темнеет... а ведь ещё только полдень! Поскольку вы уже почти у цели, всё дело, возможно, в том, что наверху окопались злые силы...

Заслышав пронзительный визг, вы приседаете и всматриваетесь во тьму. Возле вершины вам удаётся разглядеть уйму карабкающихся и извивающихся тёмных фигур, из-за которых кажется, будто гора внезапно ожила! Сузив глаза, вы замечаете, что существа спускаются именно к вам. Проклятье, вас заметили!

Обнажив оружие, вы готовитесь к яростному бою.



Пробравшись сквозь плотный туман, вы натываетесь на небольшое плато. Воздух вновь оглашает пронзительный крик, и перед вами пикирует огромный когтистый демон с перепончатыми крыльями.

— Кто посмел приблизиться к моему гнезду?! — Вы едва разбираете слова в его гулком завывании. — Я скормлю ваши останки своим деткам!

## Особая способность босса 1

После того как Крылатый ужас проводит атаки, указанные на его карте характеристик, все яйца, находящиеся на поле, уничтожаются и на каждой клетке, которую они занимали, появляется 1 обычный ночной демон.

## Особая способность босса 2

После того как Крылатый ужас проводит атаку, он призывает столько яиц, сколько участвует персонажей. Каждое яйцо представляет жетон с номером, а количество ОЗ каждого из них равно  $2+(УС/2)$  с округлением вверх. При выборе цели призванными созданиями инициатива яиц считается равной 99.

## Заключение

Уродливый исполин издаёт последний в своей жизни крик, и тот чудовищно искажается, пока тварь содрогается в агонии. Ни в какую не желая приближаться к судорожно трясущимся когтистым лапам, вы ждёте, пока тварь не издохнет. Ну а потом над вершиной вновь воцаряется тишина. Темнота отступает. 51

Если забыть про кровь и недавнюю резню, вид отсюда открывается потрясающий. Вы запечатлеваете его в памяти и принимаетесь спускаться. Какое бы зло ни скрывалось здесь, оно больше не беспокоит Мрачную гавань.

## Новая локация

Пустота 51 (A-15)

## Общее достижение

Конец упадка

## Фрагменты

J1b  
K2a  
I2a



**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Путь через впадину»

**Задача:** убить Невидящее око

## Вступление

Несколько часов вы бродите по каменному строению, затерянному в морских глубинах. Из-за отсутствия всяких признаков жизни место нагоняет ещё больший ужас. Зловещая тишина пожирает остатки вашей уверенности с каждым мгновением, с каждым шагом, что гулким эхом отражается от стен...

И вот когда вы уже чувствуете, что более не в силах шевельнуться, вы ощущаете *присутствие*. Нечто древнее и могущественное ждёт вас в конце коридора, зовёт вас — зовёт погрузиться в горнило бесконечности и испытать сладость вечной свободы.

Его-то вы и должны уничтожить. Вы ещё не видите противника, но уже охвачены неизбывным чувством безысходности. Как можно победить такое существо?! Да это просто невысказано! Вы трясёте головой, отгоняя дурные мысли. Уж не для того вы заталкивали в горло проклятые дыхательные сферы и опускались на дно океана, чтобы потерпеть неудачу! Нужно собраться! Идти вперёд! Уничтожить эту тварь!

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ♠» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.



В последней зале вы наконец встречаете своего кошмарного врага: гигантский глаз на стебле и с открытой зубастой пастью вместо зрачка. Тут же вы снова ощущаете его гнетущее влияние. Все усилия кажутся вам бесполезными. Уж лучше отдаться в его тёплые влекущие объятия, чем продолжать бессмысленное сопротивление...

Но вы встряхиваетесь и, пробуждая в себе целительную злость, берёте себя в руки. Раздосадованная тварь нервно шевелит щупальцами. Комната сотрясается всё сильнее, и коридор за вашими спинами начинает рушиться. Гибельный зов вам удалось побороть, но главный бой впереди!

## Особые правила

В конце каждого раунда все персонажи и их призванные создания, всё ещё находящиеся на фрагменте поля J1a, получают по 3+УС урона. Невидящее око никаким образом нельзя заставить передвинуться или поменяться местами.

## Особая способность босса 1

Перед атакой Невидящее око призывает 1 обычный невыносимый ужас (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный невыносимый ужас (если участвуют 3 или 4 персонажа).

## Особая способность босса 2

Перед атакой Невидящее око призывает 1 обычный невыносимый ужас (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный невыносимый ужас (если участвуют 4 персонажа).

## Заключение

Когда гигантский глаз перестаёт подавать признаки жизни, все его прихвостни уходят вместе с ним и комната, к вашему облегчению, перестаёт дрожать. Вы не можете вернуться по своим следам, но зато теперь, когда всепроникающий страх отступил, находите в себе силы исследовать строение дальше. 51

После долгих блужданий вы выбираетесь из впадины, поднимаетесь к лодке и возвращаетесь в Мрачную гавань, отчаянно надеясь, что на вас никогда больше не свалится подобная гнусная напасть!

## Новая локация

Пустота 51 (A-15)

## Общее достижение

Конец упадка

## Фрагменты

J1a  
M1a



-   
Скрытень
-   
Невыносимый ужас
-   
Жнец-заразитель
-   
Невидящее око (босс)
-   
Вода (×9)
-   
Жетон сокровища (×2)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Помощь Красношипа»

**Задача:** убить Тёмного всадника

## Вступление

Красношип ведёт вас в дебри Кинжального леса. Заросли становятся всё гуще, а на извилистых тропах среди густой листвы и вовсе можно потеряться. Все эти колючки, ветки и шипы удручающе похожи друг на друга, и в глазах всё буквально сливается. Порой кажется, что дальше пути нет, но орхид всё ж находит тропку.

А потом всё вокруг застилает серый туман, и вы выходите на навевающую уныние мёртвую поляну.

— Когда-то здесь было сердце леса... — шепчет Красношип. — Сюда никак нельзя было добраться обычным способом. Здесь было невероятно красиво и совершенно безопасно... А затем пришёл он. Ныне не осталось ничего, кроме ужасов и кошмаров.

Орхид смотрит на чёрную землю.

— Это место по-настоящему пугает меня. Какие бы существа ни скрывались в тенях, я не могу помочь вам в бою с ними, но, если вы уцелеете, укажу вам обратный путь.

Красношип исчезает в тумане, и тут вы краем глаза замечаете другие силуэты. А затем слышите стук копыт, громом прокатывающийся меж деревьев. Звук постепенно приближается, и вот уже земля под ногами вздрагивает в такт.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «СМЯТЕНИЕ».

В начале сценария фигурка Тёмного всадника не ставится на поле. Когда Тёмный всадник на поле, его фигурка вновь убирается сразу после того, как он проводит свою ближнюю атаку.

Если в начале хода Тёмного всадника его нет на поле, поставьте его фигурку на одну из отмеченных клеток (или на ближайшую к ней незанятую клетку), после чего он выполняет все свои действия. Ставьте его на клетки в следующем порядке (начиная с **а**): **а**, **б**, **в**, **г**, **д**, **е**, затем снова на **а** и т. д.

## Особая способность босса 2

После своего движения и перед атакой Тёмный всадник призывает 1 обычного лесного беса (если участвуют 2 персонажа) или 2 обычных лесных бесов (если участвуют 3 или 4 персонажа).

## Заключение

Когда вы наносите последний удар, безголовый призрак вскрикивает и превращается в чёрную дымку, рассеивающуюся сквозь трещины в броне.

Когда вы наносите последний удар, безголовый призрак издаёт тоскливый стон и обращается в чёрную дымку, сочащуюся сквозь трещины в броне. Огромный боевой конь продолжает вышагивать вперёд, высоко выбрасывая ноги, но с каждым мгновением стареет у вас на глазах: седые пряди испещряют косматую гриву, мышцы быстро слабеют, конечности сохнут. Не успевает он дойти даже до края поляны, как хрупкие кости начинают рассыпаться, и конь падает замертво вместе с грудой ржавых доспехов. За несколько секунд всадник вместе с конём обращаются в прах.

В рассеивающемся тумане появляется Красношип.

— Я уже чувствую, как светлеет лес. Лелею надежду, что однажды, хотя это явно будет нескоро, сердце леса вернёт себе былую красоту и мощь. **51** Спасибо вам, — орхид улыбается, — идёмте, я выведу вас.

## Новая локация

Пустота **51** (А-15)

## Общее достижение

Конец упадка

## Фразменты

Lib  
L3a



**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Городское правление: демоны»

**Задача:** убить Осадное орудие

## Вступление

Руководствуясь полубессвязными указаниями мертвеца, вы с лёгкостью находите лагерь повстанцев. Вот болван несчастный! Думал, вы с готовностью, по первому свисту, присоединитесь к бунтовщикам, чтобы вместе воевать с демонами. Держи карман шире! Нет уж, вы пришли убивать и разрушать!

Без тени сомнений и колебаний вы громите лагерь на окраине Сторожевых гор, поджигаете палатки и вырезаете всех, кто посмел встать у вас на пути. Последний батальон стражи в нерешительности замирает перед вами. Чуть погода люди разворачиваются и бегут прочь.

— Готовьте осадное орудие! — орёт один из них, взбегая на холм.

Вы бросаетесь в погоню. Намечается что-то и впрямь интересное...

1

Прорвавшись сквозь первую волну солдат, вы добираетесь до поляны. Остальные стражники уже собрались вокруг большой механической пушки.

— Эта красотка расколшматит стены Мрачной гавани, и тогда мы отобьём город! — с угрюмой решимостью сообщает один из стражников, пристально глядя на вас. — А уж с отбросами вроде вас она быстро управится!

Орудие жужжит и вибрирует, дуло ствола раскаляется докрасна.

— Готово! — кричит один из канониров. — Прочь с дороги!

## Особые правила

Древняя пушка не совершает ходы, а при выборе цели атаки призванными созданиями её инициатива считается равной 99. Количество её ОЗ равно  $CO3 \times 2$ , где  $CO3$  — стандартное количество очков здоровья мощной древней пушки. Это Осадное орудие. Его нельзя никаким образом заставить передвинуться или поменяться местами.

Каждый раунд, вместо применения своей обычной способности, городской лучник, находящийся ближе всего к древней пушке (а в случае ничьей — тот, кто совершает ход раньше), выполняет действие «Движение 3» в направлении клетки, соседней с древней пушкой и не отмеченной буквой **Г**. Если после этого лучник оказывается на соседней

с пушкой клетке, он стреляет из неё и наносит равный показателю атаки мощной древней пушки урон всем персонажам и их призванным созданиям на клетках **Г** и на любых клетках, расположенных выше этих клеток (включая весь фрагмент поля **Г1а**). Если в конце раунда на поле нет городских лучников, на клетке **Г** появляется 1 обычный городской лучник.

## Заключение

Обломки орудия валяются у ваших ног. Вместе с ним пришёл конец и последним надеждам мятежников отбить город. Чудом выжившие стражники разбегаются, а вы триумфально возвращаетесь в захваченную демонами Мрачную гавань.

— Вы раздавили этих жалких выскочек? — Вы стоите перед одним из приспешников Архидемона. — Отлично. Вы показали свою полезность, и мой повелитель щедро наградит вас за службу.

## Общее достижение

Уничтожение порядка

## Награда

Все получают по 50 золотых  
-3 к репутации



Гигантская гадюка



Городской лучник



Городской страж



Древняя пушка



Жетон сокровища (×1)



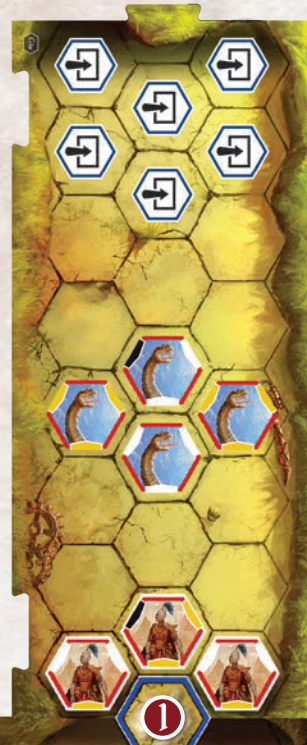
Колючки (×4)



Пень (×3)

## Фрагменты

G1a  
L1b  
L3a





# № 50 В-17 Призрачная крепость

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Городское правление: демоны» и НЕ ПОЛУЧЕНО общее достижение «Уничтожение порядка»

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ

## Вступление

Руководствуясь полубесвязными указаниями мертвеца, вы идёте к подножью Сторожевых гор. Но не убивать и уничтожать — нет, вы искренне хотите помочь! И это, по всей видимости, написано у вас на лицах, поскольку повстанцы, сперва отнёсшиеся к вам с опаской, вскоре успокаиваются и даже проявляют дружелюбие.

— Говоря по чести, — признаётся их предводитель, — мы тут отчаянно нуждаемся в помощи! Всё, что у нас было, мы вбухали в создание орудия, способного пробить стену Мрачной гавани. Теперь оно готово, но у нас нет ни сил, ни оружия, чтобы изгнать демонов из своего дома!

Предводитель разворачивает на столе карту города.

— Зато нашим секретным оружием можете стать вы. Сумеете захватить оружейную Призрачной крепости, пока мы прорываемся через северную стену? Тогда мы сможем воссоединиться внутри и организовать оборону. А уж с хорошим оружием, да ещё и с вашей боевой мощью... Словом, демонам крышка! Горожане, поверьте, тоже оккупации не рады и поднимутся на борьбу все как один, едва поймут, что мы берём верх. Идёт?

Три дня спустя, как только повстанцы выкатывают своё орудие на позиции, вы пробираетесь в Призрачную крепость и готовитесь захватить оружейную. Напасть с двух сторон — определённо лучший способ быстро добраться до тайников с оружием!

Услышав далёкий выстрел из пушки, вы переходите к активным действиям.

## Особые правила

Не больше половины персонажей (с округлением вверх) могут начать сценарий в одной и той же комнате.

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете их добывать по обычным правилам добычи в конце хода.



### Заключение

Вы захватываете последние запасы оружейной, как раз когда повстанцы потоком вливаются через брешь в стене. Освобождение остальной части крепости — уже, к счастью, вопрос времени...

Итак, вы заняли сильные позиции в городе и заручились поддержкой его жителей. Ныне преимущество на вашей стороне. Но битва, и без того тяжёлая, затягивается. Из измерения стихий по-прежнему прут свежие подкрепления. Однако борьба с общим врагом лишь сильнее сплочает жителей Мрачной Гавани и укрепляет их боевую ярость. И теперь, когда вы больше не на стороне демонов, те сдаются и, поджав хвост, бегут обратно в родное измерение...

Следующие несколько недель проходят на редкость хлопотно: горожане восстанавливают стены и всё, что было разрушено в боях. На вас всё ещё глядят с подозрительным прищуром, складывая пальцы в знак, отгоняющий беду. Да, нужно время, чтобы после вашего предательства вновь завоевать доверие людей!

Но Мрачная гавань словно вернулась в прошлое. Здесь полно жизнерадостных людей, а в порту бурлит жизнь и кипит торговля. Правда, едва ли город когда-нибудь станет прежним... Но, по крайней мере, вы вновь чувствуете, что вы дома!

### Общее достижение

Городское правление: военные

### Награда

+3 к репутации  
-2 к процветанию

## № 51 А-15 Пустота

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Конец упадка» 3 раза

**Задача:** убить Мрака

### Вступление

— Отлично, вы вернулись. — Вьюга с мрачным выражением лица встречает вас у входа в «Кривую кость». — Нам надо поговорить.

Вы никогда не видели её особенно уж всеёлой в общении с вами, но сегодня у неё настроение совершенно иное — Вьюга серьёзна и хмура, как туча.

— С тех пор как вы стали путешествовать по окрестностям, выискивая причины упадка, я начала ощущать чьё-то незримое присутствие... Я не чувствовала подобного много лет.

Вьюга устремляет взгляд вдаль.

— Бедный Бастиан. Он всегда хотел как лучше, но...

Голос Вьюги смолкает, как только земля под вашими ногами начинает дрожать. Хоть это и не похоже на землетрясение, вас охватывает тревога...

— Это был самый сильный. Они происходят всё чаще и чаще, и я опасаясь худшего.

Вьюга берёт щепотку зелёной травы и подбрасывает её в воздух, сделав замысловатый колдовской жест. Травинки падают, увядая задолго до того, как коснуться пола, и складываются в очень странный узор.

— Он в городе, — говорит она холодно. — Где-то в сердце Пустоты. Мы напрасно надеялись...

Подземный толчок в очередной раз перебивает Вьюгу, но в этот раз он гораздо сильнее, и за ним следует ещё один и ещё... Эстерка выводит вас наружу, и вам в глаза бросается чёрный столп дыма, поднимающийся на северо-востоке.

— У нас нет времени! — Она вручает вам крохотный мешочек, заполненный, судя по всему, песком и мелкими камешками. — Это должно защитить вас от самого страшного воздействия Пустоты. Вы должны найти и остановить его, пока он не превратил этот мир в пепелище.

Вьюга смолкает, решительно указывая вам в направлении дыма. Когда вы приближаетесь к чёрному столпу, становится ясно, что это не дым, а вихрь чёрного песка, простирающийся высоко в небо. Дрожь земли

нарастает, и вы ещё быстрее устремляетесь к вихрю. Лишь достигнув границы Пустоты, вы останавливаетесь и оглядываетесь на других жителей Мрачной гавани, уставившихся на ужасное чёрное облако. В их глазах читается панический ужас. Никто не сможет этого остановить. Никто, кроме вас.

Сжимая мешочек, который вручила вам Вьюга, вы ступаете на чёрный песок. В тот же миг вы ощущаете, как резкая боль пронзает ваши тела, словно челюсти с острыми зубами сомкнулись у вас внутри, терзая плоть. Однако воздействие мешочка притупляет боль, и вы двигаетесь дальше по направлению к центру Пустоты, пока не заходите в вихрь.

Внутри воронки вместо сметённого бурей песка под ногами оказывается гладкий каменный пол, в центре которого вы видите ведущую вниз лестницу. Вы спускаетесь по ступеням...

И вот вы уже стоите в большой каменной зале, стены которой исписаны диковинными руническими символами. В этих чертогах царит смертный холод, да и тупая боль Пустоты продолжает терзать тело.

— Храбрецов, что решились войти сюда, я первыми разорву на части. — Вы замираете от звука поразительного голоса, что эхом проносится по комнате. — Остальных же я выслежу, как добычу, и пожру, но думаю, это будет уже не так интересно.


Когда ваши глаза немного привыкают к тусклому освещению, вы видите тёмный силуэт в центре комнаты. Вскоре вам удаётся рассмотреть эстера с двумя длинными тонкими клинками.

— Много лет я ждал, когда настанет пора жатвы, — говорит он со злой ухмылкой. — В какой-то момент я убедил себя, что мне куда больше нравится наблюдать, как вы медленно сами себя уничтожаете. Но когда вмешались мои собратья и мои стражи погибли, пришлось вернуться к изначальному замыслу. — Его зловещая ухмылка не сходит с лица. — Меня вполне устраивает такой исход событий. Даже терпение бессмертного не безгранично.

Эстер взмахивает своими сверкающими клинками в завораживающем танце.


— Итак, кто из вас, жертвенных агнцев, тут самый смелый? Кого Мрак поглотит первым?

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ » в колоду модификаторов атаки каждого персонажа. Каждый персонаж или призванное создание персонажа получает 2 урона в конце каждого своего хода.

Препятствия «Провал в бездну» не могут быть уничтожены.

## Особая способность босса 2

Перед своей атакой Мрак передвигается на одну из отмеченных клеток в следующем порядке (начиная с **а**): **а**, **б**, **в**, затем снова на **а** и т. д. Это движение обладает свойством «Прыжок ».

## Заключение

С резким лязгом два клинка падают на каменный пол. Эстер едва держится на ногах, его израненное лицо выглядит потрясённым.

— Да как вы посмели? — бормочет он. Голос, что когда-то казался шёлковым и чарующим, звучит тяжело и мрачно. — Я ждал тысячи лет, а вы пытаетесь отобрать плоды моих трудов?

Лицо эстера сковывает маска смерти, но он всё ещё стоит на ногах, словно его удерживают невидимые нити.

— Вы можете уничтожить мой сосуд и изгнать меня из этого мира, но этого будет недостаточно. Я вечен. Я вернусь. И снова буду пировать в этом мире!

С этими словами эстер рушится на пол и исчезает.

Тупая боль проходит, и вы поднимаетесь по лестнице к светлому и ясному небу. Толчки прекратились, и вихрь чёрного песка исчез. Все собравшиеся вокруг Пустоты вздыхают с облегчением, видя, как вы поднимаетесь на свет, спеша сообщить, что беда, обрушившаяся на город, миновала. Охваченные радостью, они чествуют вас.

Вы возвращаетесь к Вьюге, и она сердечно благодарит вас, но отказывается осуждать случившееся.

— Я и так в панике нарушила свою клятву, рассказав о своём поступке. Опасность позади. Прошу вас, не станем больше упоминать об этом.

## Общее достижение

Конец эпохи Мрака

## Награда

+5 к репутации

+5 к процветанию

Добавьте в колоду «Город» карту события 81  
Добавьте в колоду «Дорога» карту события 69



**Требования:** личное задание «Последователь Зорна»

**Задача:** все персонажи должны добыть по одному жетону сокровища

Разработчик:  
Марсель Квертечка

## Вступление

Обследовав куда больше склепов, чем вам бы того хотелось, вы наконец находите в древнем саркофаге подсказку, где искать прах Зорна, — фолиант с неизвестными иероглифами, от которых исходит зловещее зелёное свечение.

Потратив некоторое время на их изучение, вы обнаруживаете в тексте неприметный отрывок с указаниями, приводящими вас к старой хижине на Тонущем рынке. Од-

нако, прибыв туда, вы не замечаете ничего необычного. Внимательно пролистав фолиант ещё раз, вы находите фрагмент, где упоминается вход через арку. Вот только в этой хижине нет никаких арок...

И тут кое-что всё же бросается вам в глаза: несколько длинных плоских камней, выложенных в грязи перед домом в форме большого круга. Вы бы не обратили на них внимания, если б один из камней не скруглялся сверху, словно вершина арки. Осмотревшись вокруг, вы замечаете небольшой переключатель и, поддавшись любопытству, нажимаете на него.

## Фрагменты

M1a  
K1a  
K2b  
J1a  
J2a

-  Шипящий дрейк
-  Слизь
-  Вермлинг-разведчик
-  Оживший труп
-  Вермлинг-шаман
-  Жетон сокровища (×4)
-  Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (×4)
-  Валун (×6)



Большие валуны (×3)



Саркофаг (×4)



Огромные валуны (×2)

Камни уходят под землю, каждый последующий глубже предыдущего, образуя винтовую лестницу, ведущую к арочному проходу. Вы спускаетесь по ступеням и заходите в круглый погреб, в котором не видно ни одного выхода. Здесь темно и сыро, древние стены словно мрачно взирают на вас. Холодное эхо разносит звуки вашего дыхания и шагов. Пока вы осматриваетесь в поисках новых подсказок, вдруг раздаётся внезапный скрежет камней. Обернувшись, вы с ужасом наблюдаете, как лестница начинает медленно втягиваться обратно.

В панике вы бросаетесь тщательнее обыскивать помещение. Наткнувшись на странный переключатель, покрытый иероглифами, вы в отчаянии нажимаете на него. Земля тут же начинает дрожать, и с потолка, поднимая тучи пыли, рушится несколько крупных камней.

Когда пыль оседает и мрак немного рассеивается, вы оказываетесь в одиночестве. Вдруг каменные стены раздвигаются, и перед вами появляются двери, а в них — толпа врагов, которые явно не рады вас видеть. Но, по крайней мере, иероглифы на переключателе такие же, как и в книге. Вы оказались именно там, где нужно.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 2 карты «ПРОКЛЯТИЕ» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Препятствия в центральной комнате нельзя уничтожить или каким-либо образом передвинуть. Также они перекрывают линию видимости для дальних способностей. Персонажи могут начинать сценарий только в тех частях центральной комнаты, в которых есть монстры.

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча» или по особому правилу сценария: любой персонаж на клетке, соседней с жетоном сокровища, может отказаться от применения своей нижней способности (вместо этого он сбрасывает 1 карту), чтобы добыть жетон сокровища. Вы не можете добывать жетоны сокровищ по обычным правилам добычи в конце хода. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добыл жетон сокровища, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

В сундуках вы находите останки отвратительного посоха с копошащимися в нём личинками и наверху из истлевшего черепа с ухмыляющимся оскалом. Когда последний фрагмент оказывается у вас в руках, за сундуками открываются ещё одни потайные двери. Решив, что иного выбора всё равно нет, вы шагаете вперёд. Через какое-то время блужданий по коридорам вы оказываетесь на перекрёстке пяти путей, где встречаетесь с остальными членами отряда. Следуя одним из путей, вы наконец выходите на поверхность.

Вы возвращаетесь в гостиницу и складываете вместе обломки посоха. Невзирая на его ужасный вид, вы тщательно рассматриваете его, но так и не понимаете, для чего он нужен. Однако ваше внимание привлекает надпись, вырезанная по всей длине древка. Расшифровав её с помощью книги, вы узнаете, что это указания, как попасть в тайную комнату в одном из склепов, который кажется вам знакомым. Теперь вы знаете, куда идти дальше. 53

## Новая локация

Подвал склепа 53 (E-11)

# № 53 E-11 Подвал склепа

Связи: нет

**Требования:** личное задание «Последователь Зорна»

**Задача:** выжить в течение 10 раундов

Разработчик:  
Марсель Квертечка

## Вступление

Вы возвращаетесь в Склеп проклятых и приближаетесь к тайному входу в подвал. Вы открываете его с помощью книги и тут же чувствуете омерзительную, жуткую вонь, переворачивающую кишки. Из глубин поднимаются мертвенно-зелёные испарения. Вы прикрываете лица тканью и, преодолевая разъедающее ноздри злобоние, начинаете спускаться.

По лестнице вы попадаете в круглое помещение, в центре которого установлен причудливый кузнечный горн. Парящий над ним призрак медленно поворачивается, слышав ваши шаги.

— Подмастерье Зорна! Вижу, вы принесли его посох, чтобы вернуть ему прежнюю силу. Я смотритель этого места, и мне поручено перековать могущественное оружие Зорна. Немедля бросайте в горн сломанный посох.

Приблизившись, вы краем глаза замечаете крадущиеся в тенях фигуры.

— Многие в этом мире отдали бы всё, чтобы Зорн оставался там, где он сейчас, — говорит призрак. — Вы должны задержать их приспешников, пока я работаю. Будьте начеку и скорее отбивайтесь, пока их не стало слишком много.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

Все двери заперты. Они открываются автоматически в определённое время. Двери 1 открываются в начале 2-го раунда, двери 2 открываются в начале 4-го раунда, дверь 3 открываеся в начале 6-го раунда, а дверь 4 открываеся в начале 8-го раунда. Вы успешно завершаете сценарий, когда заканчивается 10-й раунд.

## Заключение

Наконец бесплотный смотритель заканчивает свою работу и поднимает посох Зорна над своей призрачной головой.

Ослепительная вспышка зелёного света кругами расходится по всему помещению, превращая всех оставшихся врагов в пыль.

Призрак подплывает к вам и протягивает посох:

— Возьмите. Доставьте его в Ледяной дворец, что затерян в горах на севере, и вскройте могилу Зорна. — На призрачном лице проступает одобрительная улыбка. — Вы хорошо поработали. Ваше странствие близится к завершению.

Как только вы принимаете посох, призрак начинает медленно таять. Его последние слова доносятся до вас словно из другого измерения:

— Спасибо, что позволили мне исполнить свой долг и освободили от оков этого мира. Наконец-то я могу уйти на покой.

Что ж, вы сделали то, что должны были сделать, и спешно покидаете склеп. Но, по крайней мере, следующее место назначения обещает смену декораций: наконец-то вы увидите что-то, кроме гнили и ядовитых тварей. 54

## № 53. Подвал склепа

Стоит вам добраться до выхода, как ваши лёгкие наполняются свежим воздухом — наконец вы снова можете дышать полной грудью. Вы отправляетесь обратно в Мрачную гавань, на ходу перелистывая фолиант в поисках упоминаний Ледяного дворца. В какой-то момент в вас закрадывается ледящее ощущение, что кто-то неотрывно наблюдает за вами. Вы оглядываетесь — никого. Стремясь как можно быстрее добраться до дома, вы ускоряете шаг.

Это ощущение незримого наблюдателя не покидает вас всю дорогу.

### Новая локация

Ледяной дворец (54) (Г-8)

### Награда

Последователь Зорна получает «Посох Зорна» (предмет 114). Он не может продать этот предмет.

### Фрагменты

M1a  
J1a  
J2a  
D1a  
D2a



**Требования:** личное задание «Последователь Зорна», предмет «Посох Зорна» находится в снаряжении

Разработчик:  
Марсель Квертечка

**Задача:** поместить полностью заряженный «Посох Зорна» на алтарь **а**

## Вступление

Скитаясь по Медным хребтам, вы жалуете, что не прихватили тёплые вещи. Чем выше вы поднимаетесь, тем сильнее портится погода. Завывающий холодный ветер бросает в лицо струи дождя и крупинки града. До места назначения вы добираетесь совершенно продрогшими. Тем не менее все мучения того стоили. Перед вами открывается поразительное зрелище: здание, словно выточенное из огромного сияющего кристалла и увитое ледяной филигранью, возвышается на вершине бриллиантом в короне гор.

Вы ступаете внутрь. Даже самые смелые фантазии меркнут по сравнению с великолепной архитектурой этого места. Естественные глубокие расселины, прозрачно-голубые замёрзшие озёра и сверкающие наростами кристаллов сталагмиты по соседству с величественными столпами, возведёнными саввасами, искусной настенной резьбой и вздымающимися до неба ледяными сводами.

От красоты захватывает дух, но что-то гнилое сразу чудится в этом месте. По полу и стенам стелется зеленоватый туман, а на посохе Зорна вы то и дело замечаете тусклые вспышки энергии. Пульсация усиливается, когда вы заходите в длинный коридор и замечаете, как от ледяной глыбы отделяются несколько крупных зверей. Из-под тусклого меха проступают кости и склизкая гнилая плоть. Почерневшие когти со скрежетом царапают лёд. Что-то с этими медведями не так...

## Особые правила

Все пещерные медведи добавляют эффект «ОТРАВЛЕНИЕ» **☠** ко всем своим атакам.



У дальней стены главного зала воздвигнут большой алтарь. Похоже, что всё это множество существ собрались здесь, чтобы охранять его. Среди них вы замечаете отряд жнецов-воинов. Чем ближе вы к ним подходите, тем сильнее пульсирует посох. Кажется, он жаждет получить их... Возможно, поглощая энергию жнецов, он забирает их силу себе.



Пещерный медведь



Оживший дух



Морозный демон



Жнец-заразитель



Жетон сокровища (×1)

## Особые правила

Только персонаж с посохом Зорна в снаряжении может наносить урон жнецам-заразителям. За каждую единицу урона, нанесённого жнецам-заразителям, положите жетон урона на карту посоха Зорна (помимо урона, который вы кладёте на конверт монстра). Посох Зорна полностью зарядится, когда на его карте будет 2×КП×(УС+1) жетонов.

Вы успешно завершаете сценарий, когда последователь Зорна, полностью зарядив посох, заканчивает свой ход на клетке, соседней с алтарём **а**. Если последователь Зорна становится изнурённым, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Вы кладёте посох на алтарь, и его сила с вихрем зеленоватого света втягивается в камень. Вихрь становится всё больше и в конце концов поглощает всех оставшихся врагов.

Внезапно во дворце раздаётся громогластный голос, от которого содрожаются стены:

— Вы вернули мне силу, но этого недостаточно. Я заберу это тело в качестве своего сосуда!

Вы не успеваете даже глазом моргнуть, как вихрь собирается в сферу, которая стрелой вонзается в грудь последователя Зорна. Он падает замертво.

Вы бросаетесь к нему и видите, как из-под его кожи вылетают полчища жутких насекомых и собираются в единый образ. Вы в ужасе отступаете. Существо, сотканное из мириад жуков и мошек, поднимается и провозглашает:

— Я переродился! Чума вновь идёт по земле!

## Фрагменты

G2a  
N1a

Повреждающая ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» **☠** (×6)

Ловушка с эффектами «ПАРАЛИЧ» **⚡** и «РАЗОРУЖЕНИЕ» **🔪** (×6)

## Награда

Личное задание «Последователь Зорна» выполнено  
Последователь Зорна немедленно отправляется на покой

Добавьте в колоды «Город» и «Дорога» по карте события 59 вместо обычных действий при уходе класса на покой  
Откройте коробочки



Сталагмиты (×5)



Каменная колонна (×4)



Алтарь (×1)



**Требования:** личное задание «Возвращение леса»

**Задача:** добыть жетон сокровища в третьей комнате

### Вступление


Во время вашей последней вылазки в Кинжальный лес вам наконец повезло. На ветке дерева вы заметили обрывок фиолетовой ткани, который узнали бы где угодно. Казалось бы, мелочь, но вам этого было достаточно.

Направ на след, вы идёте по нему, пока тягучий густой туман не окутывает вас со всех сторон, залепляя глаза. След потерян, но вы решаете вернуться позже, когда туман рассеется.

Несколько дней спустя вы снова здесь, но густой туман и на этот раз преграждает вам путь. Всё это время вы думали лишь о том, как отомстить разбойникам, которые уничтожили вашу деревню. Однажды туман вас остановил, но на этот раз вы настроены решительно. Больше ему вам не помешать.

Вы собираетесь с силами и делаете шаг в неизвестность.

### Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты  в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

В этом сценарии нет готовой схемы поля. Вместо этого возьмите определённый набор карт подземелий и создайте случайное подземелье (см. подробнее в разделе «Колода случайных подземелий» буклета правил).

Не все карты случайных подземелий используются в этом сценарии. Возьмите только карты комнат «Перекрёсток», «Дорога», «Хижина», «Поляна», «Лагерь» и «Тропа», карты монстров «...вермлингов», «...диких зверей», «...головорезов», «...племен», «...дрейков» и «...гигантских гадюк» и составьте из них соответствующие колоды.


Для определения штрафов используйте стандартную сложность подземелья (малый штраф во второй комнате и большой штраф в третьей комнате).

В третьей комнате замените жетоном сокровища то, что согласно карте должно находиться на клетке 12. Добыть жетон сокровища можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете его добыть по обычным правилам добычи в конце хода.


### Заключение

Кажется, что туман вытягивает из вас все силы, пока вы, преодолевая боль, шаг за шагом пробираетесь сквозь него. Как раз в тот момент, когда вы начинаете думать, что уже не в состоянии двигаться дальше, вам на глаза попадает тайник с припасами, отмеченный фиолетовой эмблемой преследуемых вами разбойников.

Вы быстро вскрываете тайник и находите там подробную карту местности с указаниями, как добраться до лагеря. Вы хватаете карту и скрываетесь меж деревьев, подальше от этого проклятого тумана.

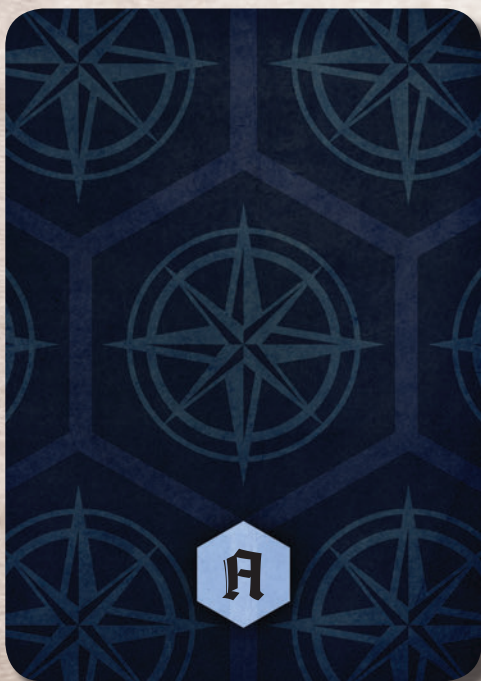
Эта карта вселяет надежду, что ваши поиски наконец подходят к концу. 

### Новая локация

Разбойничья пуща  (Ж-4)

### Награда

Суммарно 10 золотых





**Требования:** личное задание «Возвращение леса»

**Задача:** убить всех врагов и защитить хотя бы одного пленного орхида

Разработчик:  
Марсель Квертечка

## Вступление

Теперь вы точно знаете, как добраться до лагеря. Вы следуете ориентирам и с лёгкостью пробираетесь через лес. Ступив на дикую тропу, вы натываетесь на отряд разбойниц с гончими.

— Глядите-ка, свежее мясо, — ехидно говорит одна из них, спуская собак с привязи. — Ошиблись дорогой? Не расстраивайтесь: это была ваша последняя ошибка.

Невдалеке раздаются крики. Вы оставляете без внимания угрозы разбойницы — сейчас у вас нет времени на этот сброд.



Вы добираетесь до основного лагеря разбойников, расположенного на просторной зелёной поляне. За спинами противников сбились в кучу пленные орхиды в рваных одеждах — очередные жертвы этих чудовищ.

Пленные орхиды замечают вас. Воспользовавшись ситуацией, они освобождаются от пут и нападают на одного из отвлёкшихся захватчиков. Вы улыбаетесь: сегодня ваша семья будет отомщена.

В этой суете разбойники переводят взгляды с вас на убегающих пленников. Один из охранников выхватывает меч и бросается в атаку:

— Убейте всех! Никто не должен сбежать!

## Особые правила

Пленных орхидов (a) представляют жетоны с номерами, а количество ОЗ каждого из них равно  $4 + (2 \times \text{УС})$ . Они считаются союзниками для вас и врагами для всех типов монстров. Каждый раунд они совершают свой ход с инициативой 50, применяя способность «Движение» (У 3, атака 3) (используйте для них любую колду модификаторов атаки на ваш выбор). Если все 3 пленных орхида погибают, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Когда последний из разбойников испускает дух, можно праздновать победу. Один из пленников подходит к вашему отряду и опускается на колени.

— Мы благодарим вас за спасение, — негромко произносит он. — Знайте, что всё племя всегда будет вашим союзником.

Затем он собирает своих братьев и уходит через леса домой. Вы же принимаетесь исследовать поле боя. Уничтожив шайку разбойников, вы чувствуете облегчение — наконец-то вы сполна отомстили за вашу деревню. Найденных трофеев оказывается достаточно для того, чтобы начать новую жизнь. Пора сделать первый шаг в спокойное и безмятежное будущее.

## Награда

Личное задание «Возвращение леса» выполнено

Откройте коробочки

Все получают по 10 золотых +2 к репутации

## Фразменты

L3a  
C2a  
A4a  
M1b



Гончая Разбойник-лучница Когтистый дрейк Разбойник-страж Жетон сокровища (x1) Куст (x6)



Бревно (x3)

**Требования:** личное задание «Месть»

**Задача:** убить Оборотня

Разработчик:  
Марсель Квертечка

## Вступление

Расспросы о смерти вашего друга давались нелегко, но, стиснув зубы, вы продолжили расследование. Размотав клубок улик, вы вышли на одного нечистого на руку лейтенанта, расквартированного в западных казармах. Говорят, что он закрывает глаза на некоторые

преступления на Тонущем рынке и что именно он был на дежурстве той ночью, когда вашего друга убили. Что ж, настало время выбивать двери и получать ответы, чего бы это ни стоило.

Похоже, вы помешали надсмотрщику кормить своих собак. Он не особо рад вашему вторжению.

— Пожалуй, моим питомцам не помешает немного свежего мяса, — ухмыляется он, спуская собак с цепи.



Вы находите главную казарму. Едва дверь открывается, как вас сразу же охватывает дурное предчувствие. Вы узнаете стоящего в углу лейтенанта, раздающего приказы.

— Тревога! Нарушители! Не дайте им уйти! Убейте их!

Вы на верном пути. Совершите над ним правосудие, а затем обыщите групп на предмет улики.

## Особые правила

Когда умрёт мощный городской страж, находящийся на соседней со столом клетке в этой комнате, на его клетке появляется мощный жнец-заразитель, уровень которого на 1 выше уровня сценария, но не больше 7. Это Оборотень.



— Незаконное вторжение! Стоять! Что вы делаете в продовольственном хранилище городской стражи? — Вы оборачиваетесь и видите двух стражников, заходящих следом за вами в комнату.

Вы здесь не для того, чтобы убивать стражу, но у вас нет времени объяснять. Придётся разобраться с ними по-быстрому.

## Особые правила

На клетке **(a)** появляются 2 обычных городских стража (если участвуют 2 персонажа), 1 обычный и 1 мощный городской страж (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных городских стража (если участвуют 4 персонажа).

## Заключение

Обыскивая останки Оборотня, вы находите у него расписание явок в удалённой хижине за чертой города. Помимо этого, вы обнаруживаете записи о сборе трупов. Вам не терпится сорвать эту встречу и отомстить. **(58)** Тем временем разоблачение шпиона не прошло незамеченным: остальные стражники благодарят вас за проделанную работу.

## Новая локация

Кровавая хижина **(58)** (Д-15)

## Награда

+1 к репутации



Фрагменты

F1b  
C1a  
11b  
A1a  
C2b

**Требования:** личное задание «Мечь»

**Задача:** убить Пожинателя

Разработчик:  
Марсель Квертечка

## Вступление

Вы окружаете крохотную лачугу в районе Крюкоморья и готовитесь к бою. Но похоже, что застать врасплох её хозяина вам не удалось. Высокие земляные элементарии и патруль жнецов в сопровождении уродливых чёрных бесов охраняют оба входа. Вы бросаетесь в бой, надеясь избавиться от охранников, прежде чем они успеют поднять тревогу.

## Особые правила

Не больше половины персонажей (с округлением вверх) могут начать сценарий в одной и той же комнате.



Вы вламываетесь в дверь и замечаете диковинный постамент, залитый кровью. На нём лежит изогнутый зазубренный кинжал, светящийся красным. Вспомнив раны на теле вашего погибшего друга, вы почти уверяетесь в том, что его убили именно этим оружием. Пора вернуть должок его владельцу.

## Особые правила

Только персонаж личным заданием «Мечь» может добыть жетон сокровища. Этим действием он получает оккультный кинжал. У этого артефакта нет своей карты предмета — вы сможете использовать его только в этом сценарии.



Войдя в заднюю комнату, вы наткнетесь на груды гниющих костей с вырезанными на них оккультными символами. В центре, на троне из черепов, восседает злоеущий хозяин лачуги. Некромант поднимается, собирая энергию из окружающих его груд костей.

— Я чувствую, что твоё сердце опалено жаждой мщениа. Это мне по вкусу!

## Особые правила

Уровень городского стража на 1 выше уровня сценария, но не больше 7. Это Пожинатель.

Количество ОЗ каждой груды костей **(a)** равно  $УС + (2 \times КП)$ . За каждую грудку костей, находящуюся на поле, Пожинатель полу-

чает свойство «Щит **(1)**» и лечит КП-1 ОЗ в конце каждого раунда. Каждое действие лечения выполняется отдельно и не зависит от того, находится ли Пожинатель в состоянии «ОГЛУШЕНИЕ **(d)**». Персонаж с оккультным кинжалом добавляет эффект «ПРОБОЙ **(4)**» ко всем своим атакам, нацеленным на Пожинателя.

## Заключение

Жажда мести — странная штука. Утолив её, вы ощущаете себя пустой оболочкой. Кинжал падает на пол, а душу заполняет холодная, гнетущая пустота. Дело сделано, и пора двигаться дальше, как бы тяжело ни было.

## Награда

Личное задание «Мечь»  
выполнено  
Откройте конверт **В**  
+2 к репутации

## Фрагменты



**Требования:** личное задание «В поисках лекарства»

**Задача:** убить всех врагов и добыть жетон сокровища

## Вступление

Собирать кровь убитых вами лесных бесов — задача не из приятных, но вы должны спасти вашу деревню. Вспоминая, как из глаз старого кузнеца хлынула кровь, вы находите в себе силы продолжать начатое.

Собрав достаточно крови, вы отправляетесь в алхимическое крыло Университета, где одна из местных исследователей обещала помочь вам найти лечебные травы, растущие в делях Кинжального леса.

— Потребуется время, чтобы разделить смесь, — сообщает вам услужливая куатрилка, выливая жидкость в большую мензурку. — Но как только у меня это получится, я смогу создать своего рода компас, который укажет вам ту роуцу, которую вы ищете.

Проходит неделя, и наконец исследовательница призывает вас в лабораторию и передаёт небольшое круглое устройство:

— Это должно вам помочь!

Как выяснилось, компас действительно работает. Пробираясь целый день через густой лес, вы оказываетесь в тихой уединённой роуце. Во всяком случае, такой вы ожидали её увидеть, но вместо этого вас встречает множество диких злобных зверей, жаждущих вонзить свои клыки и когти в незваных гостей.

## Особые правила

Добыть жетон сокровища можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете его добыть по обычным правилам добычи в конце хода.

## Заключение

Преисполненные твёрдой решимости, вы пробиваетесь сквозь стаи диких зверей до нужного вам растения в самом сердце роуцы. Но стоит вам наклониться, чтобы

получше его разглядеть, как оказывается, что на нём нет плодов — их собрали совсем недавно.

В полном замешательстве вы осматриваете роуцу, пытаетесь понять, куда же могли деться плоды. Тогда-то вы и замечаете на всех деревьях вокруг глубокие засечки от топора. Кто-то изуродовал кору деревьев, не намереваясь срубить их.

Кто бы это ни был, он хотел разозлить диких животных, чтобы те растерзали любого, кто придёт в роуцу после него. И тут ваш взгляд падает на едва заметные следы ног куатрила. Вот же маленькие следы ног куатрила. Вот же маленькие следы ног куатрила... (60)

## Новая локация

Алхимическая лаборатория (60) (Б-15)



Пещерный медведь



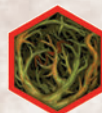
Гончая



Лесной бес



Жетон сокровища (×1)



Колючки (×3)



Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ» (×3)



Куст (×3)



Бревно (×3)



Дерево (×3)



Фрагменты

M1b  
D1b  
A4a  
L3a

**Требования:** личное задание «В поисках лекарства»

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ, затем все персонажи должны сбежать через вход

## Вступление

Распалённые гневом, вы отправляетесь в Университет, готовясь прикончить двуличную куатрилку и отобрать лекарство, которое вы с таким трудом пытались найти. Но на подходе к лаборатории вы чувствуете запах дыма. Добежав, вы видите, что всё здание объято огнём.

Внимательно всматриваясь в собравшуюся у здания толпу, вы замечаете свою знакомую, в панике выбегающую из дверей. Она смотрит на вас одновременно с удивлением и ужасом.

— Я думала, что хуже быть уже не может, — сокрушается она, когда вы хватаете её за воротник. — Да, знаю-знаю, я послала вас на растерзание диким лесным зверям. Конечно же, вы расстроены. Я вас не виню. Но если хотите получить лекарство, то у вас мало времени.

Она поднимает руку, указывая на охваченную огнём дверь.

— Я проводила кое-какие эксперименты, скармливая растение своим подопытным, когда один из слизней внезапно взорвался... Теперь вы видите, что получилось. Красиво горит, не правда ли? Если хотите получить растение — оно там, в клетках с подопытными.

Внезапно раздаётся взрыв, сотрясающий всё вокруг, и из дверного проёма вырывается сгусток пламени. Вы без промедления отбрасываете куатрилку и кидаетесь в горящее здание. Все ваши усилия не должны пропасть зря!



Слизь



Гигантская гадюка



Гончая



Когтистый дрейк



Шипящий дрейк



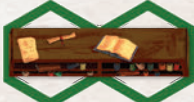
Жетон сокровища (×4)



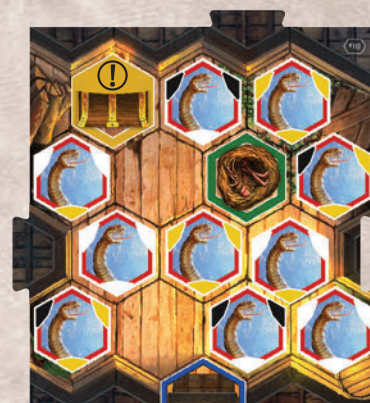
Ловушка с эффектами «ПАРАЛИЧ» и «СМЯТЕНИЕ» (×2)



Гнездо (×1)



Книжные полки (×4)



## Фрагменты

- I2b
- G2b
- B1a
- B2a
- B3a
- B4a



## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария в начале 7-го и каждого последующего раунда все фигурки получают по 2 урона. Если вы не выполните задачу до конца 12-го раунда, вы проигрываете сценарий.

Добыв все жетоны сокровищ, все персонажи должны вернуться на клетки входа, чтобы успешно завершить сценарий. Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток входа, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток входа. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добыты все жетоны сокровищ, или до того, как добираться до клетки входа, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Вы бежите прочь из здания, уворачиваясь от горящих обломков. Едва успеваете выскочить наружу, как всё здание обрушивается, превращаясь в пылающие руины.

Вы откашливаетесь и, протерев от дыма глаза, снова осматриваете толпу. Вашей знакомой нигде не видно. У вас не было времени её связать, так что она, без сомнений, уже далеко отсюда, вероятнее всего даже за пределами города.

Но это и неважно. Каким бы сложным и изматывающим ни было это путешествие, теперь у вас есть лекарство, необходимое для спасения деревни. Пора покинуть Мрачную гавань и вернуться домой.

Перед отъездом вы всё-таки делитесь лекарством с алхимиками из Университета. Вы надеетесь, что оно поможет и жителям Мрачной гавани.

## Награда

Личное задание «В поисках лекарства» выполнено  
Откройте конверт В  
+1 к процветанию

# № 61 0-11 Исчезающий маяк

Связи: 62. Колодец душ

**Требования:** личное задание «Грехопадение»

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ

## Вступление

Вы как чувствовали, что найдёте что-нибудь в Вечнотопком болоте, — у вас чутьё на такие вещи. Однако вы даже не знали, что именно ищете, пока не увидели далёкий маяк на берегу, словно призывающий вас своим светом.

Вы переглядываетесь друг с другом, а когда через мгновение снова обращаете взор в сторону маяка, его уже нет. Он исчез. Многие списали бы это на усталость, решив, что им это просто привиделось, но вы-то знаете, что это был знак. Вы уверены, что снова найдёте маяк, а вместе с ним и ответы на ваши вопросы.

Совместными усилиями вам удаётся забраться на скалы, и вот вы уже стоите на южном обрыве над Туманным морем. Впереди вы снова видите тот старый маяк, который то появляется, то исчезает. Возможно, он каким-то образом застрял меж двух измерений...

Очевидно, это здание построили те, кто жил здесь до вас. Вы не раздумывая заходите внутрь, зная, что уникальное свойство этого места сыграет важную роль в вашем поиске.

Нужно найти какие-нибудь документальные свидетельства, которые прольют свет на то, что произошло здесь, — дневники, письма, заметки. Должна быть хоть какая-то зацепка.

## Особые правила

В этом сценарии монстры разделены на две группы. Слизь и гигантские гадюки составляют «группу 1». Огненные и морозные демоны — «группу 2».

Во время всех нечётных раундов, начиная с первого, совершают ходы только монстры группы 1 и только к ним могут применяться любые способности. Во время этих раундов монстры группы 2 не совершают ходы и к ним не применяются никакие способности. Все фигурки могут передвигаться по клеткам, на которых находятся монстры группы 2, но не могут на них заканчивать своё движение.

Во время чётных раундов происходит обратное. Монстры группы 2 совершают ходы по обычным правилам, в то время как монстры группы 1 не совершают ходы и к ним не применяются никакие способности.

Добывать жетоны сокровищ можно только с помощью действия «Добыча». Вы не можете добывать их по обычным правилам добычи в конце хода.



Со стопкой старых дневников в руках вы добираетесь до вершины маяка. Осматривая пол, вы замечаете ещё одну книгу в опасной близости от огненного демона. А в центре комнаты ваш взгляд привлекает источник света, медленно вращающийся и пульсирующий необычной энергией. Рассматривая его секунду-другую, вы догадываетесь, что он, по всей видимости, вращается с той же частотой, с какой сам маяк перемещается между измерениями. Может быть, если у вас получится остановить вращение источника света, то вам удастся удержать маяк в вашем мире.

## Заключение

Вы берёте последнюю книгу, а затем подходите к лучу и уничтожаете его. Комнату озаряет яркая вспышка, и всех монстров затягивает в другое измерение. На маяке воцаряется тишина, а его скитания между мирами навсегда прекращаются. Собрав все книги, вы спускаетесь на первый этаж, чтобы их изучить.

По большей части в них нет ничего интересного, но в одной вы находите как раз то, что искали: дневник девушки, которая была на маяке, когда произошли перемены.

Дневник очень старый, его потрёпанные страницы рассыпаются, но вам всё же удаётся разобрать некоторые записи. Девушку звали Ева, и она в числе многих жителей Восточной гавани бежала из этого города, когда в него вторглась орда демонов.

Она пишет, что жители так и не поняли, откуда именно пришли демоны, зато кошмары, свидетелем которых она являлась, описаны во всех красках. Многие её друзей разорвали на части или сожрали заживо.

Один из главных исследователей академии Восточной гавани собрал всех выживших, которых смог найти, и бежал из города в надежде спрятаться на маяке. Когда стало ясно, что демоны преследуют их и бежать дальше некуда, исследователь отправил всех беженцев в потайной подвал и попытался совершить ритуал перемещения между мирами, чтобы спасти их.

Вы закрываете дневник. Учёный пытался сбежать от демонов, переместив сам маяк в другое измерение, но, очевидно, что-то пошло не так.

Вам остаётся лишь исследовать этот потайной подвал. (62)

## Новая локация

Колодец душ (62) (П-11)

## Фрагменты

M1a  
A1a  
D1a  
A3b  
C1a



Слизь



Гигантская гадюка



Морозный демон



Огненный демон



Жетон сокровища (×4)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×2)



Гнездо (×1)



Каменная колонна (×5)



Лестница (×4)



Участок стены (×2)

**Требования:** личное задание «Грехопадение»

**Задача:** убить Голодную душу

## Вступление

Вы долго обыскиваете комнату и наконец, сдвинув с места огромный опрокинутый шкаф, находите деревянный люк, ведущий во тьму. Когда вы спускаетесь по шаткой лестнице, вас охватывает дурное предчувствие.

Вам не стоит здесь находиться, но любопытство подталкивает вперёд. Вы зажигаете факел и осматриваетесь. Начав обходить комнату, вы слышите слабый шёпот, исходящий из тени. Что-то хрустит под ногами, и, взглянув вниз, вы видите искорёженный череп и изгрызенные кости с отметинами от треугольных острых зубов. Они раскиданы по всему полу, образуя причудливый рисунок.

Внезапно по подвалу пронесится пронзительный визг. Здесь полно злых неупокоенных духов. Вы замечаете, как кости начинают бряцать и подниматься.

Какая бы ужасная судьба ни постигла этих несчастных, их души так и не обрели покой. Придётся вам самим упокоить их.

## Особые правила

В начале каждого раунда на клетке **(a)** и на клетке **(б)** появляются 1 ожившие кости. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные ожившие кости. Если участвуют 3 персонажа, на клетке **(a)** появляются мощные ожившие кости, а на клетке **(б)** — обычные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные ожившие кости.

Когда вы убьёте 10 оживших костей, прочитайте **(1)**.



Уничтожая всё больше и больше рассыпающихся скелетов, вы видите, как погибшие, слабо мерцая, уплывают к дальней стене комнаты и вливаются в большую грудку костей. Когда уже весь пол усеян раздробленными костями скелетов, светящаяся грудка начинает дрожать и шевелиться, словно живая.

— Вам не следовало сюда приходить! Даже после смерти я продолжаю лакомиться своими жертвами, но их души стали безвкусными. Вы пришли побеспокоить нас? Освободить моих узников от призрачных оков? Тогда эти оковы станут вашими!

Из груды костей начинают формироваться очертания фигуры. Это огромное скопление черепов, рёбер, позвонков и других костей превращается в

жуткое шестирукое чудовище.

## Особые правила

На клетке **(в)** появляются 1 мощные ожившие кости. Это Голодная душа. Количество её ОЗ равно  $(CO3 \times КП) / 2$  с округлением вверх, где CO3 — стандартное количество очков здоровья мощных оживших костей. Кроме того, Голодная душа добавляет +5 к своему стандартному свойству «Щит **(ш)**» и +2 **(ж)** ко всем своим атакам.

Ожившие кости продолжают появляться в соответствии с предыдущими особыми правилами. За каждые ожившие кости, находящиеся на поле помимо Голодной души, она вычитает 1 из показателя своего свойства «Щит **(ш)**», но он не может оказаться меньше 0.

## Заключение

После очередного удара громадная фигура со страшным треском разваливается на части и яркая вспышка света, озаряющая комнату, превращает оставшихся врагов в мёртвые неподвижные кости.

— Благодарю вас, странники. — В своём сознании вы слышите тихий усталый голос. — Я пытался спасти свой народ, но вместо этого обрёл его на вечные страдания. Вы освободили нас, и мы бесконечно вам благодарны.

Вы зываете к голосу, отчаянно пытаетесь узнать, что же произошло в Восточной гавани, почему напали демоны и откуда они пришли, и снова слышите этот голос:

— Мы сами навлекли на себя эту напасть. Мы проводили исследования, чтобы начать путешествовать за пределы нашего мира, но в итоге лишь открыли портал в какое-то чудовищное измерение. Из этого ада ринулась толпа демонов, захлестнувших нас. Слово **Фрагменты**



Ожившие кости



Оживший дух



Повреждающая ловушка (x5)

## Фрагменты

M1a

B2b



Жетон сокровища (x1)



Груда камней (x6)

Какое-то время вы не слышите голос, но затем он появляется снова:

— Но даже тот безрассудный опыт не заставил меня усвоить урок. Я привёл жителей города сюда и снова воспользовался силами, которые не понимал в полной мере. Мне бесконечно стыдно.

Печальный голос покидает вас. Вы взываете к нему, но не слышите ничего, кроме тишины. Остаётся только надеяться, что теперь погибшие обрели покой. И вы наконец получили ответы на ваши вопросы, хотя легче вам от этого не стало.

## Награда

Личное задание «Грехопадение» выполнено

Откройте коробочки **(ш)**

Все получают по 10 очков опыта





**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление


Действующий вулкан — далеко не первый в списке мест, куда стоит отправиться в поисках кладов, но до вас дошла информация, что высоко в Сторожевых горах, на пике Пепельной горы, спрятан тайник с сокровищами. Гадая о том, что же вам удастся найти в таком непригодном для обитания месте, вы готовитесь к нелёгкому путешествию.

После дня пути по предгорьям вы начинаете восхождение на грозный вулкан, на каждом шагу молясь, чтобы этот огромный котёл кипящей лавы не начал извергаться, когда вы окажетесь у самого кратера.

К счастью, благодаря множеству пологих каменных уступов восхождение не отнимает много сил и времени.

Вы достигаете вершины, надеясь, что без труда найдёте тайник, но вместо этого с удивлением натываетесь на примитивное племя иноксов в сопровождении огненных демонов. Они замечают ваше присутствие, когда вы взбираетесь на самый пик. Окутанные облаком жара и пепла, вы готовитесь к бою.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «РАНА ».

## Заключение

Последний инокс с предсмертным криком обрушивается на землю. В отличие от своих собратьев, эти иноксы не носили тяжёлой брони, зато сражались с почти потусторонней жестокостью. И почему они бились бок о бок с демонами? Эта мысль по-настоящему вас тревожит. Кажется, демоны расширяют зону своего влияния в этом мире, и вы радуетесь, что хотя бы отчасти вам удалось этому помешать.

Но пора вспомнить о цели вашего путешествия. Сокровища действительно того стоили. Набив мешки до отказа, вы отправляетесь в долгий путь домой.

## Награда

Все получают по 15 золотых

## Фрагменты

K1b  
I2a  
D2b



Вермлинг-разведчик



Инокс-стражница



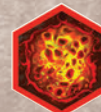
Инокс-лучник



Огненный демон



Жетон сокровища (×1)



Горячие угли (×11)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО общее достижение «Подводное дыхание»

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

— Похоже, это где-то рядом с Прикованным островом, — сообщает капитан корабля, изучая найденную вами карту. — Я не буду бросать якорь рядом с этой треклятой дырой, но высажу вас достаточно близко, чтобы вы смогли самостоятельно добраться до этой вашей подводной пещеры. Сначала на лодке, а затем под водой придётся поплавать.

Сделка кажется вам справедливой, и, пожав капитану руку, вы на торговом судне отправляетесь в открытое море. Проплыв какое-то время, вы уже видите на горизонте полоску земли. Через час капитан спускает паруса, и корабль останавливает свой ход.

— Кажется, достаточно близко, — говорит капитан. — Экипаж начинает нервничать. Мы подошли с запада, так что у берега вы, скорее всего, найдёте нужные вам ориентиры. Мы будем ждать вас здесь. Но не слишком долго — мало ли что с вами может случиться. Злые духи и всё такое.

Вы запрыгиваете в лодку и начинаете грести к берегу. К счастью, найти возле побережья скалы, образующие указанный на карте треугольник, оказывается несложно. Подведя лодку к центру этого треугольника, вы заталкиваете в горло

отвратительные сферы для подводного дыхания и ныряете в воду.

Сориентировавшись, вы замечаете необычный тоннель и плывёте по нему до тех пор, пока он не начинает подниматься вверх и не выводит вас в красивую пещеру, поросшую яркими, напоминающими разноцветные кристаллы растениями. Вдали сияет гладь пруда с чистой лазурной водой, в которой плещутся серебристые рыбы.

Но, к несчастью, в пещере обитают и более враждебные формы жизни. При вашем приближении хищная слизь закопошилась и с чавканьем устремилась в вашу сторону, желая подкрепиться лёгкой добычей.

Вы пытаетесь запомнить волшебную атмосферу этого места, а затем выходите из пещеры и ныряете в подводный тоннель. К счастью, торговое судно всё ещё ждёт, и вы причаливаете к нему на лодке. Капитан окидывает вас подозрительным взглядом, опасаясь, что вы стали одержимыми злыми духами, но вам всё же удаётся пройти проверку, и корабль отправляется обратно в Мрачную гавань.

## Награда

Все получают по 10 очков опыта

## Заключение

Наконец, в пещере наступает тишина, и вы ловите момент, чтобы ею насладиться. Как бы вам ни хотелось подольше остаться в этом блаженном покое, вдалеке от тягот раздражающей повседневности, но капитан предупредил, что не собирается долго вас ждать, а мысль о том, чтобы застрять в открытом море, не представляется самой удачной.

## Фрагменты

D2b  
K1b  
M1b



Слизь

Лесной бес

Когтистый дрейк

Жетон сокровища (×1)

Повреждающая ловушка (×3)

Вода (×17)

# № 65 м-5 Серная шахта

Связи: нет

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов и добыть все жетоны сокровищ

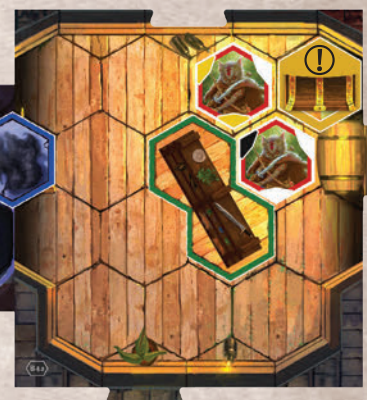
## Вступление

Нельзя сказать, что местоположение серной шахты было для кого-то секретом — это зловоние можно почувствовать за версту. Но то, что на найденной вами карте упоминается могущественный артефакт погибшей цивилизации, оказалось весьма неожиданным. Он представляет собой что-то вроде парового бура, которому, пожалуй, будет несложно найти применение, если он попадёт в правильные руки.



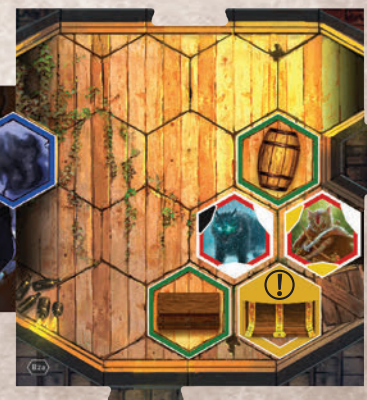
## Фрагменты

H1a  
H2a  
B1a  
B2a  
B3a  
B4a  
I2b



Повреждающая  
ловушка (×2)

Бочка (×2)



Вермлинг-разведчик



Гончая



Инок-шаман



Жетон сокровища (×5)



Валун (×6)



Комод (×2)



Стеллаж (×2)

Когда вы подходите ближе, гнилостный запах становится настолько невыносимым, что вам едва удаётся дышать. Мысль о том, стоит ли поход за каким-то буром всех этих мучений, посещает вас ещё до того, как вы замечаете явные следы обожжённых здесь вермлингов и слышите протяжный вой из глубины шахты.

Учитывая снующих всюду вермлингов, вы сомневаетесь, что такое замысловатое приспособление могло остаться здесь невредимым, но, несмотря на это, вы задерживаете дыхание и заходите в тоннель. Мысли довольно удручающие, но вы всё же надеетесь, что удастся раздобыть хотя бы какие-то сведения об устройстве этого бура.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 4 карты «ПРОКЛЯТИЕ» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

## Заключение

Убив всех тварей, что становились у вас на пути, вы собираете все попадающиеся вам обрывки бумаги. Даже не пытаясь прочесть написанное, вы запикиваете эти клочки в сумку и в спешке покидаете это место.

Лишь оказавшись на свежем воздухе и вновь дыша полной грудью, вы пытаетесь собрать воедино обрывки документа, похожего на какой-то чертёж. Бумаги исписаны замысловатыми формулами на каком-то древнем языке.

Есть надежда, что при должном изучении чертежа и с помощью подходящих инструментов вам удастся воссоздать легендарный бур.

## Общее достижение

Древняя технология

## Награда

Чертёж «Древнего бура» (предмет 112)

# № 66 Ж-14 Заводное побережье

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** нет

**Задача:** находиться на клетке с нажимной плитой ①

Разработчик: Мэтью Сомерс

## Вступление

В найденных вами записях сказано, что где-то на побережье к северу от Мрачной гавани можно отыскать какие-то древние механизмы. Судя по всему, давным-давно их использовали в производстве. Правда, так и не установлено, что именно они производили. Как знать, а вдруг в этих руинах сокрыты какие-нибудь ценные технологии?

Вы фрахтуете небольшое судно и выходите в плавание. Идя вдоль берега, вы в конце концов отыскиваете крохотный заливчик, который видели на карте. Бросив якорь, вы направляетесь к скалистому берегу, где в каменной громаде зияет проход. Не зная, чего и ожидать, вы проникаете внутрь скалы.

## Особые правила

Дверь ① заперта. Она открывается, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой ③.



Пройдя внутрь, вы с помощью древнего механизма отворяете тяжёлую металлическую дверь. Через открывшийся проём наружу вырывается какофония звуков: скрипы и лязг крутящихся шестерёнок и монотонный грохот работающих механизмов. Эта древняя пещера является частью какой-то огромной сложной механической системы, которая подобно живому организму до сих пор работает где-то глубоко под землёй.

К сожалению, здесь есть и по-настоящему живые организмы, которые, судя по всему, всё это время охраняли это место. Кажется, чтобы пробраться через весь этот хаос, вам потребуется нечто большее, чем просто грубая сила.

## Особые правила

Двери ①, ②, ③ и ④ заперты. Они остаются открытыми, только пока один из персонажей находится на клетке с соответствующей нажимной плитой. Если один из персонажей покидает клетку с нажимной плитой, соответствующая дверь закрывается и вновь становится запертой, если только один из персонажей не находится на другой клетке с нажимной плитой, соответствующей той же двери. Если один из персонажей находится на клетке с дверью, когда дверь закрывается, он получает урон повреждающей ловушки и передвигается на ближайшую незанятую клетку.

Нажимная плита ③ соответствует двери ①. Нажимная плита ④ соответствует дверям ① и ②. Нажимная плита ⑤ соответствует дверям ③ и ④. Нажимная плита ⑥ соответствует дверям ③ и ④.

Двери ⑤ и ⑥ также заперты. Они открываются до конца сценария, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой ⑥. Вы успешно завершаете сценарий, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой ⑦.

### Заключение

Когда вы приводите в действие последнюю нажимную плиту, по пещере проносятся оглушающий звук взрыва. Шестерни замедляют свой ход, а вскоре и вовсе останавливаются. На ваше счастье, кажется, что силы местной охраны также истощаются, и шумную возню сменяет зловещая тишина. Шестерёнки больше не крутятся, и машины перестали гудеть.

### Общее достижение

Древняя технология



### Фрагменты

- J1b
- C1a
- D1a
- D2a
- C2b
- A1a
- A2a



Слизь



Древняя пушка



Оживший дух



Каменный голем



Жетон сокровища (×2)



Повреждающая ловушка (×4)



Вода (×11)



Нажимная плита (×5)

**Требования:** нет

**Задача:** убить Мистического голема

Разработчик: Роб Давио

## Вступление

Похоже, что найденные вами старые записи безумного мистика Смертомора не врут. В его бессвязной писанине говорится о спрятанном им великом сокровище, которое со временем становится не только более ценным, но и более могущественным. Этот мерзавец давным-давно мёртв, но, следуя его записям, вы находите развалины принадлежавшей ему некогда величественной башни.

Сейчас это без пяти минут груда камней. Какие бы сокровища здесь ни хранились, их либо давно растащили, либо они погребены глубоко под завалами. Но вас и это не останавливает. У подножия холма вы находите заросшую мхом каменную дверь. К сожалению, её охраняет множество грозных лесных существ.



Дверь почти срывается с проржавевших петель, когда вы толкаете её плечом, и вам открывается путь в полузатопленный тоннель под башней. Оглядев пространство, вы сразу замечаете глубоко процарапанную надпись на каменной стене: «Я чудовище. Я зло. У меня нет души».



## Фрагменты

- L3a
- G1b
- A2a
- M1a

## Особые правила

Дверь ② заперта. Она остаётся открытой, только пока один из персонажей находится на клетке с нажимной плитой ③. Если один из персонажей находится на клетке с дверью, когда дверь закрывается, он получает урон повреждающей ловушки и передвигается на ближайшую незанятую клетку.



Дверь распахивается, и вы оказываетесь в превосходно сохранившейся библиотеке, посреди которой возвышается громадный каменный голем. Внезапно раздаётся его резкий, скрипучий голос:

— Нет! Зачем вы пришли сюда? Я уничтожил всё, что можно было забрать. Зачем вы вынуждаете меня убивать?



Лесной бес



Пещерный медведь



Каменный голем



Жетон сокровища (×1)



Валун (×3)



Вода (×11)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×6)

## Особые правила

Уровень мощного каменного голема на 1 выше уровня сценария, но не больше 7. Количество его ОЗ равно СОЗ×КП, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощного каменного голема. Это Мистический голем. Он не может передвигаться на клетку с дверью ② или каким-либо образом перемещаться через неё.

## Заключение

Иероглифы на конечностях голема исчезают, и от него начинают отваливаться куски камня. Голем успевает произнести лишь одно слово: «Спасибо».

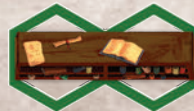
Обыскивая библиотеку, вы находите дневник, в котором подробно описано, как голему были даны интеллект и способность к обучению и познанию. Но познал голем лишь одно: он — бездушное чудовище, которое не может ни с кем общаться, поскольку ему было велено никогда не покидать эту комнату и убивать всех, кто посмеет сюда войти. В теле голема вы находите светящееся энергетическое ядро.

## Общее достижение

Древняя технология

## Награда

«Энергетическое ядро» (предмет 132)



Книжные полки (×4)



Дерево (×2)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов и защитить дерево **а**

Разработчик: Мэтью Сомерс

## Вступление

Найдя свидетельства того, что в самом сердце Вечнотопкого болота растёт могучее дерево, которое обладает уникальными целебными свойствами, вы решаете отправиться на юг, чтобы увидеть его своими глазами.

Когда же вы находите его, всё выглядит несколько иначе, чем вы себе представляли: огромное дерево полыхает ярким пламенем посреди ядовитых вод, а вокруг него снуют дрейки и прочие неприятные существа.

— Это брачный ритуал, — тревожно сообщает пожилая женщина-иннокс, подходя к вам. — Я видела подобное на севере. Дрейки сжигают деревья, чтобы показать свою силу... но это дерево священо! Умоляю, сделайте что-нибудь! Если дерево умрёт, моя деревня погибнет без него.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ **☠**». Каждый раз, когда персонаж или призванное создание персонажа в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ **☠**» передвигаются на клетку с водой, они получают урон повреждающей ловушки. Если призванное создание любого персонажа находится в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ **☠**», оно считает клетки с водой ловушками.

В начале сценария положите на поле жетон дерева **а**. Количество его ОЗ равно 17, а в конце каждого раунда оно получает 2 урона, даже если комната с ним ещё не открыта. После того как вы откроете комнату с деревом, оно не получает урон, если в конце раунда на фрагменте поля M1b нет когтистых дрейков. После откры-

тия комнаты с деревом вы можете его лечить как любого обычного союзника, но больше на него не действуют никакие способности. Если дерево уничтожено, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Убив последнего противника, вы наконец можете заняться горящим деревом и потушить пожар. Оно сильно обуглилось, но должно выжить.

— Нет таких слов, которыми я могла бы отблагодарить вас за то, что вы сделали для нас, незнакомцы, — со слезами на глазах произносит женщина-иннокс. — Я не знаю, зачем вы сюда пришли, но я верю, что вас привели духи. Вы настоящее чудо!

Оправившись от радости, женщина в задумчивости чешет затылок.

— Представить не могу, почему дрейки зашли так далеко на юг. Возможно, что-то или кто-то действует наперекор духам.

Она протягивает вам пару склянок с зельями.

— Как бы то ни было, примите это в знак моей благодарности. Моё племя использует целебные силы дерева, чтобы делать лекарства. Надеюсь, они вам пригодятся.

## Награда

2 «Больших зелья лечения» (предмет 027)

## Фрагменты

C2a  
G1a  
B1b  
M1b



-  Когтистый дрейк
-  Чёрный бес
-  Гигантская гадюка
-  Оживший труп
-  Жетон сокровища (×1)
-  Вода (×20)
-  Дерево (×1)



**Требования:** нет

**Задача:** принести куклу к колодцу **а**

Разработчик: Мэтью Сомерс

## Вступление

Вы нашли записи, в которых говорите о старом колодце на равнинах к северозападу от Мрачной гавани. Согласно легенде, если бросить в колодец что-нибудь ценное, он исполнит любое ваше желание. Заинтригованные, вы отправляетесь на его поиски. Недалеко от предполагаемого местонахождения колодца вы натываетесь на хорошо одетого мужчину средних лет, сидящего на земле и рыдающего, закрыв лицо ладонями. На ваши распросы он отвечает с горькими всхлипами:

— У меня не осталось надежды. Моя дочь умирает, и ни один врач не в состоянии ей помочь. Я готов был заплатить любые деньги, но всё тщетно. Тогда я отправился на поиски любых возможных способов спасти ей жизнь... И моей последней надеждой было бросить её куклу в колодец и загадать, чтобы свершилось чудо.

Мужчина громко всхлипывает, затем продолжает:

— Но всё святилище наводнили вермлиги. До колодца никак не добраться. Она обречена!

Вздыхая, вы забираете у мужчины куклу. За разумную цену вы отнесёте куклу к колодцу.

## Особые правила

В начале сценария выберите персонажа, который будет нести куклу, и, чтобы обозначить это, положите на планшет этого

персонажа жетон сокровища. Персонажи могут передавать куклу друг другу, но только в том случае, если персонаж без куклы выполнит действие «Добыча», в то время как персонаж с куклой находится в пределах дальности добычи. Если персонаж с куклой становится изнурённым, положите жетон сокровища на клетку, на которой он находился. Вы успешно завершаете сценарий, когда персонаж с куклой оказывается на клетке, соседней с колодцем **а**.

Дверь **1** закрыта. Она открывается, когда один из персонажей в конце своего хода находится на клетке с нажимной плитой **б**.

участвуют 4 персонажа). Кроме того, положите 2 повреждающие ловушки на клетки **2**. Если на любой из этих клеток находится какая-либо фигурка без свойства «Полёт **в**», ловушка немедленно срабатывает.

## Заключение

Вы бросаете куклу в колодец и возвращаетесь к мужчине, который благодарит вас мешком звонких монет. Несколько дней спустя вы узнаете, что его дочь скончалась от этой болезни. Хорошо, что вы сами не бросили в колодец ничего ценного, — некоторым легендам нельзя верить.



## Особые правила

На клетке **в** появляются 2 обычных вермлинга-разведчика и 1 обычный вермлинг-шаман (если участвуют 2 персонажа), 2 мощных вермлинга-разведчика и 1 обычный вермлинг-шаман (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных вермлинга-разведчика и 1 мощный вермлинг-шаман (если

## Награда

Все получают по 15 золотых

## Фрагменты

L3a  
B1b  
J1a  
D2a





**Требования:** нет

**Задача:** убить всех демонов

## Вступление

Прикованный остров хорошо известен каждому моряку, и они избегают его как чумы. Поговаривают, что если корабль слишком близко подходит к острову, то на него нападают злые духи и уводят к острым скалам. И тогда больше об этом корабле никто никогда не услышит...

В это сложно поверить, но вы, кажется, нашли историю происхождения этих злых духов в дневнике потерпевшего бедствие представителя давно погибшей цивилизации. Этот народ спасался от преследовавших его демонов. Некоторые решили искать прибежище в море, но демоны и там настигли их. Корабль сел на мель рядом с Прикованным островом, весь экипаж был растерзан, а души погибших стали вечными узниками своих преследователей.

Автор дневника, по всей видимости, спрятался в лодке, а потом бежал с острова на самодельном плоту, но перед этим успел стать свидетелем ужасов, которые довели этих духов до безумия.

В дневнике подробно указано, где на острове находится пещера, в которой собираются демоны. Если вы сможете найти её и уничтожить демонов, то, должно быть, несчастные души обретут наконец покой.

Найти экипаж, который согласится бросить якорь рядом с Прикованным островом, необычайно сложно, но, когда вы

рассказываете о своём намерении избавить остров от злых духов, один капитан всё же соглашается вам помочь. Корабль встаёт на якорь на безопасном расстоянии от берега, а дальше вы отправляетесь на лодке. Без особых проблем высадившись на берег, вы осторожно ступаете к пещере. Подойдя ближе, вы видите, что у входа полным-полно демонов. Остаётся лишь принять бой...

## Фрагменты

L3a  
L1b  
A3a  
D2b  
A2b  
E1b



## Особые правила

В конце каждого раунда появляются обычные ожившие духи. Если участвуют 2 персонажа, каждый нечётный раунд оживший дух появляется на клетке **а**, а каждый чётный — на клетке **б**. Если участвуют 3 персонажа, каждый нечётный раунд оживший дух появляется на клетке **а**, а каждый чётный — на обеих клетках **а** и **б**. Если участвуют 4 персонажа, ожившие духи каждый раунд появляются на обеих клетках **а** и **б**.

Ожившие духи никаким образом не могут получать урон, но могут получать состояния. Также на них действуют все прочие эффекты атаки. Каждый раз, когда погибает демон, игроки могут убрать с поля одного любого ожившего духа.

— Оставьте надежду, глупцы! — Сквозь завывание ветра вы различаете слова безобразного демона, сотканного из хаотичных потоков. — Армия наших рабов бесчисленна. Они пожрут вашу плоть, и вы пополните их ряды.

## Заключение

Последний из демонов повержен. Потусторонние завывания проносятся по всей пещере, и духи вокруг вас начинают медленно исчезать. Вы всё ещё начеку, но постепенно и ветер, и ярость стихают, и пещера погружается в тишину. Вы больше не ощущаете всепоглощающего страха, давившего на вас с тех пор, как вы ступили на этот остров.

Вы выходите из пещеры навстречу щелбету птиц и яркому солнцу, сияющему сквозь ветви деревьев. Когда вы возвращаетесь на корабль, капитан недоверчиво смотрит на вас — он удивлён, что вы всё ещё живы да ещё утверждаете, что изгнали духов. Потребуется некоторое время, прежде чем жители города признают, что остров теперь безопасен, но вы увере-

ны, что со временем ваш поступок поспособствует их благополучию и будущему развитию торговли.

## Награда

+2 к процветанию



Вы добираетесь до дальней части пещеры, отчаянно пытаетесь держаться подалеке от преследующих вас духов. А впереди вас ждут более могущественные демоны.

# № 71 л-5 Подветренное нагорье

Связи: нет

**Требования:** нет

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ, затем все персонажи должны сбежать через выход **а**

Разработчик: Мэтью Сомерс

## Вступление

Кажется, вы нашли книгу записей одного старого алхимика, которого сейчас вряд ли кто помнит. Почти все страницы книги выцвели, и её невозможно прочесть, но вам удалось разобрать раздел о варке зелий. В нём алхимик утверждает, что сумел добыть высочайшего качества своих зелий, добавляя в них какой-то «жестяной корень».

Вы никогда не слышали об этом растении, но, найдя в этом же разделе карту, добираетесь до высокогорья, где и растёт этот корень. Если вам удастся собрать хотя бы несколько ценных кореньев вы сможете неплохо заработать на их продаже в Мрачной гавани. Но это будет нелегко — плато со всех сторон продувается порывистыми ветрами, и в этих краях обитает множество опасных существ.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария сильные ветры заставляют персонажей и их призванных созданий пере-

двигаться на 1 клетку в конце каждого раунда. Направление этого вынужденного движения меняется каждый раунд в следующем порядке: влево, вверх, вправо, вниз, затем снова влево и т. д. (в первом раунде фигурки передвигаются влево). Когда фигурка вынуждена передвинуться влево или вправо, игрок может выбрать, на какую из двух возможных клеток она передвинется. Если на одной из таких клеток находится препятствие или стена, игрок всё равно может выбрать эту клетку — в таком случае передвижение блокируется и фигурка остаётся на месте. Вынужденное движение по ветру фигурки выполняют в порядке инициативы.

Шипящие дрейки на поле находятся в спячке и не совершают ходы, пока их не разбудят. Дрейк выходит из спячки, когда персонаж или призванное создание персонажа атакует его, наносит ему урон, накладывает отрицательное состояние или заканчивает любое движение (включая вынужденное движение в конце раунда) на соседней с дрейком клетке. Пока дрейк находится в спячке, призванные создания персонажей не будут атаковать его, если только не выполняют действие под

управлением персонажа. Когда дрейк выходит из спячки, используйте те же правила, как если бы он появился на поле.

Двери **б**, **в** и **з** заперты. Дверь **б** откроется, когда вы добудете первый жетон сокровища. Дверь **в** откроется, когда вы добудете второй жетон сокровища. Дверь **з** откроется, когда вы добудете третий жетон сокровища.

Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо стоит на одной из клеток выхода **а**, либо стал изнурённым, стоя на одной из клеток выхода **а**. Если один из персонажей становится изнурённым до того, как добирается до клетки выхода **а**, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Вы собираете столько жестяных кореньев, сколько можете унести, а затем осторожно спускаетесь с горы, прежде чем просыпаются остальные дрейки. Вы надеетесь лишь на то, что ваши страдания и боль окупятся ценной находкой.

## № 71. Подветренное нагорье

Вернувшись в Мрачную гавань, вы направляетесь в Пёстрый квартал в поисках того, кто заинтересуется корнем. К счастью, вы находите изобретателя, который готов сварить вам пару крепких зелий в обмен на растения и найденный вами рецепт.

### Награда

2 «Больших зелья силы»  
(предмет 041)

### Фрагменты

G2a  
H2b  
A2b  
A4a  
L3a  
A3a  
B1b  
C2a



Шипящий дрейк



Воздушный демон



Солнечный демон



Жетон сокровища (×3)



Повреждающая ловушка (×5)



Куст (×2)



Дерево (×1)

**Требования:** нет

**Задача:** уничтожить все деревья и убить всю слизь

Разработчик: Мэтью Сомере

## Вступление

— Проходите. — Богатый и влиятельный советник Седогрив провожает вас в свой кабинет и садится за стол. — Доминик рассказывал мне, что он пишет книгу о коррупции среди военных и нуждается в моей поддержке, дабы не оказаться в застенках Призрачной крепости. Непростая просьба, но вам повезло: у меня есть для вас не менее трудная задача, для выполнения которой вы отлично подходите.

Советник едва заметно улыбнулся.

— До недавнего времени у меня было поместье в Мертволесье, поля и сады которого приносили богатый урожай овощей и фруктов. Хорошие уголья высоко ценятся в этих местах. Я думал, что если поместье хорошо спрятано и находится под надёжной охраной, то его никто и не тронет. Увы, от управляющих поместьем нет ни весточки уже больше недели. Я отправил своих людей выяснить, что произошло, но они не вернулись...

Седогрив вздыхает.

— Мне нужно, чтобы кто-то отправился туда и разузнал, в чём дело. Будет очень кстати, если у вас получится избавиться от проблемы, чтобы я смог вернуть свои земли. Выполните поручение, и я помогу с вашей книжкой.

Вы соглашаетесь и отправляетесь в сторону поместья Седогрива в Мертволесье. Ожидая повстречать вермильгов или кого-нибудь в этом роде, вы приходите в замешательство от открывшейся перед вами картины: стены здания покрыты толстым слоем зелёной слизистой плесени, а вокруг него навалены груды обглоданных дочиста скелетов. Складывается впечатление, что это место было заброшено на протяжении многих лет, но никак не неделю.

Двигаясь по следам из густой плесени, вы заходите под сень роцы, где растут фруктовые деревья. Здесь слизь ещё гуще, и, когда вы тыкаете в неё оружием, по ней пробегает рябь, как по воде, и она начинает ползти. Внезапно роца оживает, наполняясь враждебным шевелением.

## Особые правила

В конце каждого раунда одно из деревьев призывает 1 слизь в таком порядке: дерево **а**, дерево **б**, дерево **в**, затем снова дерево **а** и т. д. Если участвуют 2 персонажа, всегда появляется обычная слизь. Если участвуют 3 персонажа, каждый нечётный раунд появляется обычная слизь, а каждый чётный — мощная. Если участвуют 4 персонажа, всегда появляется

оно должно призывать слизь, слизь не призывается.

Количество ОЗ каждого дерева равно  $КП \times (3 + УС)$ .

## Заключение

Когда последнее из деревьев падает на землю, распространившаяся повсюду зелёная плесень дрожит и бьётся в конвульсиях. Может быть, вам это только мерещится, но вы практически слышите, как она выпускает дикие крики.

А затем вся слизь становится коричневой и замирает. Вы не уверены, что эта земля ещё хоть раз принесёт плоды, но, по крайней мере, вы устранили угрозу. Остаётся надеяться, что Седогрива устроит такой расклад и он выполнит свою часть сделки.

## Награда

+1 к репутации  
+1 к процветанию



Слизь



Лесной бес



Гигантская гадюка



Валун (×6)



Куст (×6)



Бревно (×3)



Дерево (×3)

## Фрагменты

M1b  
L3a  
L1b

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов и добыть все жетоны сокровищ

Разработчик: Мэтью Сомере

## Вступление

Взбираясь на Сторожевые горы по этому склону, вы постепенно понимаете, почему никто не пытался вернуть «Свод». Будь вы иноком, желающим защитить своё племя, вы бы решили, что это место идеально подошло бы для лагеря.

Постоянные подземные толчки вызывают частые камнепады, усложняя и без того нелёгкий подъём. Наверняка у иноков есть другой путь наверх, но, не зная местности, вы решаете, что для вас трудный путь — пока что единственно возможный. Заслышав грохот падающих камней, вы обнажаете оружие.

## Особые правила

Валуны **а** и **б** катятся вниз по склону горы к левому краю поля. В конце каждого раунда оба валуна в каждом ряду передвигаются на 1, 2 или 3 клетки влево. Игроки сами выбирают количество клеток, на которое передвигаются валуны, но оба валуна в каждом ряду должны передвинуться на одинаковое количество клеток, а каждый ряд валунов должен передвинуться на разное количество клеток.

К этим валунам не могут применяться никакие способности, а также на них не влияют накладные жетоны. Валуны уничтожают любые препятствия на своём пути, но не влияют на ловушки. Если валун передвигается на клетку, на которой находится любая фигурка, эта фигурка получает урон повреждающей ловушки. Если валун останавливается на клетке, на которой находится любая фигурка, эта фигурка вынуждена передвинуться на 1 клетку влево.

Когда любой валун достигает самой левой клетки своего ряда, сразу переложите его на клетку **б** в его ряду, откуда он продолжает своё движение влево, если оно не закончилось.

Препятствия «Провал в бездну» не могут быть уничтожены.



Вы входите в пещеру и сталкиваетесь лицом к лицу с разъярённым шаманом иноков. Он набрасывается на вас со злобным вскриком:

— Убирайтесь отсюда, городские крысы! Это наша земля, и вы не посмеете её осквернить! Бегите прочь, или на ваши головы падёт наш гнев!

На ваших лицах всплывает ухмылка. Прodelать весь этот путь наверх, чтобы вернуться с пустыми руками?

## Особые правила

Иноксы на фрагменте поля E1b не могут передвигаться на клетку с дверью **1** или каким-либо образом перемещаться через неё.

## Заключение

Расправившись с иноками, вы изучаете, какие богатства они прятали в своей пещере. В основном это наполненные прахом глиняные горшки да обломки костей, но среди пожитков вы находите и большой фолиант. Он потрёпан, обрублен и разваливается на части, но большинство страниц можно разобрать. Вы осторожно кладёте ветхий том в сумку и возвращаетесь в Мрачную гавань.

— Мои герои! — радостно восклицает Доминик, когда вы возвращаетесь к нему вместе со «Сводом». — Вы исполнили мою давнюю мечту. Конечно, он мог бы быть и в лучшем состоянии, но это не так важно. Я немедленно приступлю к его изучению.

## Награда

+1 к репутации



## Фрагменты

L3a  
M1b  
E1b



Гончая



Инок-лучник



Древняя пушка



Инок-стражница



Инок-шаман



Жетон сокровища (×3)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×3)



Валун (×6)



Гряда камней (×6)



Провал в бездну (×4)



Огромные валуны (×4)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Морской конвой»

**Задача:** убить всех врагов и удержать корабль на плаву

Разработчик: Мэтью Сомерс

## Вступление

— Они нападали на каждый корабль, что я отправлял, и выносили всё подчистую, — шепчет вам Гавин, склонившись через стол. — В моей команде точно завелась крыса, которая сообщает пиратам, где нас искать.

Он вздыхает.

— Я хочу, чтобы вы спрятались на моём корабле, дождались, когда разбойники ступят на борт, а потом избавились от них раз и навсегда. Справитесь?

Задача и вправду кажется вам довольно простой, но ровно до тех пор, пока вы не оказываетесь в трюме и не валитесь с ног от удара пушечного ядра, проделывающего зияющую дыру в корпусе корабля. Не успеваете вы и глазом моргнуть, как весь трюм заливают вода, а по палубе как у себя дома разгуливает шайка пиратов.

## Особые правила

Если участвуют 3 персонажа, уберите жетоны воды (2). В конце каждого чётного раунда (если участвуют 2 персонажа) или в конце каждого раунда (если участвуют 3 или 4 персонажа) положите 1 жетон воды на фрагмент поля В1а на любую клетку, соседнюю с уже лежащим жетоном воды. Если вы не можете положить жетон воды, потому что фрагмент поля В1а заполнен водой, вы проигрываете сценарий. Персонаж может подобрать любой жетон воды с помощью обычного действия «Добыча», а затем избавиться от него, закончив свой ход на одной из клеток (1). Каждый персонаж может одновременно нести только 1 жетон воды.

Двери (1) и (2) закрыты. Дверь (1) открывается в конце 3-го раунда, а дверь (2) открывается в конце 6-го раунда.

## Особые правила

Если участвуют 2 персонажа, на клетке (а) появляется 1 обычный невыносимый ужас. Если участвуют 3 персонажа, на клетке (а) появляется 1 мощный невыносимый ужас. Если участвуют 4 персонажа, на клетках (б) появляются 2 обычных невыносимых ужаса.



## Особые правила

Если участвуют 2 или 3 персонажа, на клетках (в) появляются 2 обычных невыносимых ужаса. Если участвуют 4 персонажа, на клетках (в) появляются 2 мощных невыносимых ужаса.

## Заключение

Вам удаётся какое-то время поддерживать корабль на плаву, но этого оказывается достаточно для того, чтобы команда вместе с грузом переправилась на пиратский корабль, все члены экипажа которого теперь мертвы.

Вы так и не узнали, кто доносил пиратам, но эта бойня заставит любого дважды подумать, прежде чем нападать на торговые суда.

Когда вы возвращаетесь, Гавин выражает вам свою благодарность, довольный тем, что отныне сможет вновь спокойно вести дела на море.

## Награда

Все получают по 10 золотых +2 к процветанию

## Фрагменты

В1а  
G2b  
11а  
12b



Ещё один удар, и вы слышите ужасный треск древесины, разлетающейся на щепки. В противоположной стороне корпуса появляется вторая дыра, а вместе с ней и новая волна пиратов.



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Скрытень



Невыносимый ужас



Жетон сокровища (×1)



Бочка (×3)



Стол (×2)



Вода (×14)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Гробокопатели»

**Задача:** раскопайте все могилы и убейте Зловонного регента

## Вступление

— В общем, один мой знакомый рассказал как-то, что это старое кладбище в Мертволесье под завязку набито золотом и прочими ценностями, — разъясняет вам Ник. — Проблема в том, что и нежити там пруд пруди. Но я уверен, что с вашими-то навыками мы сможем обчистить это место и сбежать, прихватив неплохой куш. Что думаете?

Обсудив долю, вы отправляетесь на место и вскоре оказываетесь на окраине древнего захоронения. Постепенно закрадывается мысль, что, возможно, это была не лучшая ваша идея. На вас накатывает дурное предчувствие, когда вы оглядываете замшелые могилы с покосившимися плитами и шевелящиеся вдали тени.

## Особые правила

Любой персонаж на клетке, соседней с любой могилой (а) или (б), может раскопать её, потратив на это часть действия движения, равную 1+КП. Столько движения

необходимо потратить суммарно — обязательно делать это за один раз. Чтобы отметить, сколько движения вы уже потратили на раскопки, можете использовать жетоны урона. Как только вы полностью раскопаете любую могилу, на ближайшей к ней пустой клетке появляется 1 оживший труп. Если участвуют 2 персонажа, из всех могил появляются обычные ожившие трупы. Если участвуют 3 персонажа, из могил (а) появляются обычные ожившие трупы, а из могил (б) — мощные ожившие трупы. Если участвуют 4 персонажа, из всех могил появляются мощные ожившие трупы.



В дальнем конце кладбища вы находите большой, богато украшенный саркофаг. Ваши барабанные перепонки едва не разрываются от пронзительных воплей парящих вокруг призраков:

— Не смейте трогать сокровища регента! Не для ваших холопских рук!

## Особые правила

Персонажи могут раскопать могилу (в), как и любую другую, и из неё появится 1 мощный оживший труп. Это Зловонный регент. Количество его ОЗ равно (СОЗ×КП)/2 с округлением вверх, где СОЗ — это стандартное количество очков здоровья мощного ожившего трупа.

## Заключение

— Отличная работа! — восхищается Ник, когда вы покидаете кладбище с охапкой награбленного. — Потребуется целая вечность, чтобы найти покупателей для всего этого старья, но поверьте, есть уйма народа, который просто с ума сходит от подобных вещей. — Он методично осматривает вашу добычу, а затем протягивает увесистый, приятно звенящий мешок. — Вот ваша доля! С учётом того, сколько я собираюсь выручить за всё, получилось весьма недурно. Приятно иметь с вами дело!

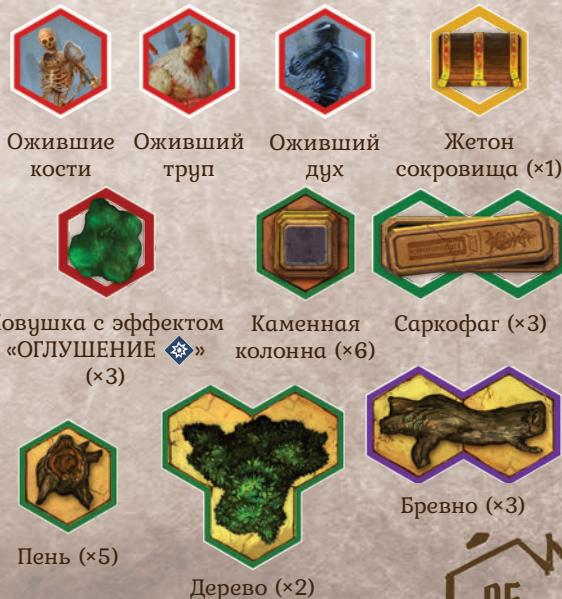
## Награда

Все получают по 60 золотых



## Фрагменты

G1a  
L1b  
L3a  
B1b



**Требования:** храбрость

**Задача:** открыть все комнаты и убить всех врагов

Разработчик: Мэтью Сомере

## Вступление

— Значит, думаете, что справитесь? Уверены, что достаточно опытни, чтобы прожить долгую счастливую жизнь, не став жертвой клинка какого-нибудь удачливого вермлинга?

Старик с иссечённым шрамами лицом смотрит на вас единственным глазом. Вы никогда не видели его прежде, пока он не подсел напротив вас в «Спящем льве», и теперь вы, как ни в чём не бывало, спокойно отвечаете на его вопросы.

— Ха-ха, да вы, ребята, наглцы, — смеётся он. — Неплохо, неплохо... но ещё далеко от совершенства.

Старик замолкает на время.

— Слухи доносятся из Столицы. Говорят, на Восточном тракте жнецы убивают людей. Никто не знает зачем, но мы, кажется, обнаружили их улей где-то на юге, у подножия Сторожевых гор. Проблема в том, что мы не можем найти кого-то достаточно смелого или глупого, чтобы отправить туда.

Незнакомец тяжело вздыхает.

— Что скажете? Готовы взяться за дело? Вы можете вернуться героями! Ну, или ваши лица пожрут эти жучары.

Вы не из тех, кто пасует перед трудностями, поэтому пробираетесь в Сторожевые горы, где, по словам старика, жнецы

устроили свой улей. Блуждая часами по предгорью и не находя никаких признаков улья, вы в конце концов всё же слышите слабое жужжание.

Вы подходите к соседней скале, и гул становится громче. Видимо, жнецы решили окопаться среди камней, и вам придётся их выкурить.

## Фрагменты

- B1b
- E1b
- H2a
- G2a
- V4b
- A2b
- A3a



Гигантская гадюка



Ожившие кости



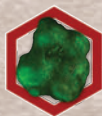
Ночной демон



Жнец-заразитель



Жетон сокровища (×1)



Ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×6)



Сталагмиты (×3)



Сталагнат (×3)



## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария каждый персонаж перед началом первого раунда сбрасывает 3 карты способностей.

Каждый фрагмент стены **а** можно уничтожить, нанося ему урон. Стены, так же как и стандартные враги, могут становиться целями атак и других способностей персонажей, но призванные создания персонажей не будут атаковать их, если только не выполняют действие под управлением персонажа. Количество ОЗ каждого фрагмента стены равно КП+(УС/2) с округлением вверх.

Каждый фрагмент поля считается отдельной комнатой. Когда вы уничтожаете фрагмент стены, открывается комната (или комнаты) с её обратной стороны — положите на клетку уничтоженного фрагмента стены накладной жетон коридора. Помимо этого, когда уничтожается фрагмент стены, все враги на соседних с ним клетках получают состояние «ОГЛУШЕНИЕ **д**».

## Заключение

Ночные демоны и ожившие мертвецы... Эта община жнецов явно затевала что-то недоброе. Вернувшись в Мрачную гавань, вы отправляетесь на встречу со стариком в оговорённом месте, но там его не находите. Вы расспрашиваете о нём в «Спящем льве», но никто не может припомнить, чтобы он вообще когда-либо здесь появлялся.

Спустя несколько часов бесплодных поисков вы и сами начинаете сомневаться в том, существовал ли этот старик на самом деле. Или это всё вам приснилось? Но жнецы были настоящими, без сомнений. Возможно, этот гад просто не захотел платить за выполненную работу и смотал удочки. Столько усилий коту под хвост. На месте этого старика вы бы не стали вновь показываться в этих краях...

# № 77 б-17 Хранилище тайн

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** нет

**Задача:** добыть все жетоны сокровищ и убить всех городских стражей до того, как зазвучит сигнал тревоги

## Вступление

Вы просматриваете полученную от Доминика бумагу. Караульные обосновались в поместье какого-то влиятельного дворянина из Столицы по имени Деслин. Его владения находятся под неусыпным надзором вооружённой охраны, но Доминик каким-то образом обнаружил тайный проход, ведущий в хранилище под особняком и расположенный под западной стеной Нового рынка.

Под покровом темноты вы выискиваете секретный вход и спускаетесь в тоннель. Доминик предупреждает, что у Караульных самая передовая система безопасности в городе. Если зазвучит хоть один сигнал тревоги, все выходы тут же закроются, а вас окружит столько стражников, что вы умрётесь задолго до того, как успеете их сосчитать.

Ваша единственная надежда — незаметно проникнуть в хранилище Караула и следить за тем, чтобы ни один заметивший вас охранник не успел поднять тревогу.

Добравшись до конца тоннеля, вы готовитесь открыть дверь и заставить замолчать любого, кто окажется на вашем пути в секретные библиотеки хранилища.

## Особые правила

Городские стражи совершают ходы не по обычным правилам. Вместо этого они выполняют действие «Движение **л** 2» по направлению к ближайшей нажимной плите **а**, чтобы поднять тревогу. После этого движения они с максимальной эффективностью выполняют все действия со своей карты способности, кроме указанных на ней действий движения.

Городские стражи могут открыть дверь **1**, если передвинутся на её клетку. В этом случае открывается следующая за ней комната. Если любой городской страж оказывается на клетке с нажимной плитой **а**, вы проигрываете сценарий. Персонажи, которые умеют создавать препятствия, не могут заблокировать проход к обеим нажимным плитам одновременно.



— Какого чёрта здесь... — Стражник, передвигающий бочки, подскакивает от неожиданности. — Нарушители! Тревога! Спустить собак! Активировать големов! Караул, полная готовность!

## Особые правила

Как только вы добудете жетон сокровища в левой комнате, на клетке **б** появляется 1 обычный городской страж (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощный городской страж (если участвуют 3 или 4 персонажа).

Как только вы добудете жетон сокровища в правой комнате, на клетке **в** появляется 1 обычный городской страж (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощный городской страж (если участвуют 4 персонажа).

### Заключение

Обыскивая библиотеку хранилища, вы без труда находите и «Свод», и книгу Доминика. На полках вам попадают и другие загадочные фолианты: «Големы и механоиды», «Алгокс Севера». Столько тайных знаний можно было бы почерпнуть здесь, но времени разбираться во всём этом у вас нет: очередной отряд Караула в любой момент может спуститься по лестнице и известить весь особняк о вашем присутствии.

Вы хватаете то, зачем так долго шли, и мчитесь к выходу, перепрыгивая через трупы стражников, подвернувшихся вам на пути. Едва вы успеваете покинуть тоннель, как где-то высоко над вами, по ту сторону стены, огораживающей рынок, раздаётся сигнал тревоги. Вы, не останавливаясь, продолжаете бег — теперь нужно оказаться как можно дальше от особняка, а затем вернуть книгу Доминику.

### Награда

Все получают по 5 очков опыта

### Фразменты

M1a  
N1b  
B2b  
B3b



Стол (×2)



Книжные полки (×4)



Городской страж



Городской лучник



Каменный голем



Гончая



Жетон сокровища (×2)



Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×3)



Бочка (×2)



Каменная колонна (×2)



Нажимная плита (×2)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов и остановить жертвоприношение

Разработчик: Тимо Мултямки

## Вступление

Даже не верится, что вы нашли логово Воронов... Мало что известно об их мотивах, но их аферы явно не идут на пользу городу. Их обвиняли в целой серии похищений в Мрачной гавани, а некоторые даже считают, что они стоят за недавними нападениями демонов.

Кто знает, справится ли городская стража с тем, что находится за порогом этого ветхого здания. Уж лучше вам самим разбраться с этими мерзавцами.

Вы входите в невзрачное здание и замечаете в углу уводящие вниз ступени. Стараясь спускаться как можно тише, вы пробираетесь в огромный каменный подвал, стены которого забрызганы кровью, а пол завален костями.

— Эй, что вы здесь делаете? — В дальнем конце коридора появляется отряд охраны. — Вам не остановить жертвоприношение! Вороны будут пировать вашими трупами!



Вы врываетесь в дверь в конце коридора и видите обнажённого мужчину в цепях, стоящего на коленях посреди комнаты. Вокруг него собрались фигуры в тёмных мантиях.

— Поднимите и отведите его к алтарю! — кричит один из культистов, двигаясь к узнику. — А остальные пусть займутся

нашими гостями. Когда тёмный господин насытится кровью невинного, его сила уничтожит этих несчастных!

## Особые правила

Оба культиста (б) совершают ходы не по обычным правилам. Вместо этого они одновременно выполняют действие «Движение ♣ +0», чтобы отвести узника (а), представленного жетоном с номером, к алтарям (2) и принести его в жертву. Сначала эти культисты передвигаются на клетки, соседние с узником, а затем двигаются в сторону клеток (б) или других ближайших клеток, соседних с алтарём. Когда культисты заканчивают движение, узник двигается на такое же количество клеток, чтобы оказаться на соседней с ними клетке, предпочтительно слева от правого культиста и справа от левого. Если культист начинает свой ход на клетке, соседней с одним из алтарей (2), и при этом узник также находится на соседней с одним из алтарей клетке, то узника приносят в жертву и вы проигрываете сценарий.

Оба культиста (б) и узник (а) являются невосприимчивыми к вынужденному движению, состояниям «ПАРАЛИЧ ♠» и «ОГЛУШЕНИЕ ♠», а также могут открывать двери.

## Заключение

Расправившись с Воронами, вы разбиваете алтарь на куски и освобождаете незнакомца. В качестве временной одежды вы предлагаете ему одну из чёрных мантий культистов.

— С-спасибо вам, огромное спасибо, — всхлипывает он. — Я уж думал, что мне конец. Они называли меня счастливым, ведь моя кровь воскресит их «вороньего» бога. Сначала я думал, что речь идёт о птице, но они всё бормотали о каких-то жвалах и панцире.

К счастью, вы так и не узнаете, кого же Вороны пытались освободить. Теперь они могут водить хороводы со своим богом в загробном мире.

## Награда

+3 к репутации



Разбойник-страж



Разбойник-лучница



Культист



Ожившие кости



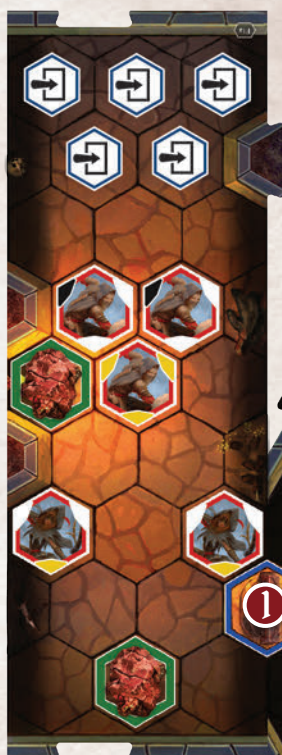
Чёрный бес



Валун (×2)



Алтарь (×2)



## Фрагменты

F1a  
M1a  
I1b



**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Сомнительный помощник»

**Задача:** убить Предателя

Разработчик: Джаред Гиллесли

## Вступление

Прибывая к тому месту, что появилось на карте Сомы, и практически не надеясь хоть что-нибудь найти, вы, к своему изумлению, обнаруживаете руины храма. Он зарос бурьяном и наполовину утоп в грязи, а его каменные барельефы стёрлись почти до гладкости. Вы не имеете ни малейшего представления о назначении этого храма, но, кажется, даже в период своего расцвета, он не был величественным.

— Похоже, здесь сотни лет никто не появлялся, — сообщает Сом, рассматривая бурьян. — Ага! — Он находит пару отверстий странной формы и вставляет в них жезлы.

Когда Сом несколько раз проворачивает их, раздаётся скрежет камня о камень, а перед вами открывается лаз.

— После вас, — говорит Сом, ухмыляясь.

Скользкий каменный жёлоб заканчивается так же резко, как и начинался. Вы оказываетесь посреди тёмной комнаты, и Сом не отстаёт от вас.

— Хм, затхлый аромат сокровищ! — Он звонко хохочет, отряхиваясь от пыли. Оглядевшись вокруг, вы понимаете, что оказались в узкой пещере с невероятно высоким арочным потолком, в котором эхом отдаётся каждый шаг. У стен возвышается множество безмолвных статуй из тёмного камня.

У своих ног вы замечаете необычную плитку, на которой светятся древние руны. Стоя на руническом камне, вы ощущаете под ногами лёгкую механическую вибрацию.

И тут Сом оживает:

— Друзья! Вот это да! Нажимные плиты! Каждый из нас должен встать на одну из них! Все вместе! Чур, эта для Сомы, а вы давайте к остальным. — Он указывает в темноту и ободрающе подмигивает.

## Особые правила

Дверь ❶ заперта. Она открывается только после того, как будут убиты все каменные големы. В этом сценарии каменные големы не совершают ходы и на них не действуют никакие способности до тех пор, пока в конце чьего-либо хода на всех нажимных плитах не будет находиться по персонажу. Как только это произойдёт, вытяните карту способности каменных големов и действуйте, как будто только что открыли комнату с ними. Если участвуют 2 персонажа, положите на поле только плиты ❶. Если участвуют 3 персонажа — плиты ❶ и ❷. Если участвуют 4 персонажа — плиты ❶, ❷ и ❸.

Сом представлен жетоном с номером, а количество его ОЗ равно  $6+(2 \times УС)$ . Он считается союзником для вас и врагом для всех типов монстров. Он начинает сценарий на клетке ❶ фрагмента поля D2a. Каждый раунд Сом совершает свой ход с инициативой 99: он передвигается на свою начальную клетку (если его сместили с неё), а затем выполняет действие «Атака  $\star 3$  (цели: все враги на соседних клетках)». Если Сом погибает, вы проигрываете сценарий.



Дверь отодвигается в сторону, и вы видите перед собой обычную каменную гробницу с большим саркофагом посередине. Сом бежит вперёд и сдвигает тяжёлую крышку:

**Фрагменты**

- D2a
- K1a
- K2b
- M1a
- C2b

- Каменный голем
- Гигантская гадюка
- Предатель (босс)
- Жетон сокровища (x1)
- Ловушка с эффектами «ОТРАВЛЕНИЕ  $\star 2$ » и «ПАРАЛИЧ  $\star 2$ » (x2)
- Повреждающая ловушка (x6)
- Каменная колонна (x6)
- Нажимная плита (x5)

## № 79. Затерянный храм

— Наконец-то! Мой господин, вы свободны от своих оков!

Вы в замешательстве смотрите, как каменный саркофаг разрушается и из него поднимается густой чёрный туман, обволакивающий двуличного вора.

— Да-а-а-а! Теперь Предатель поглотит ваши души и плоть, как в старые добрые времена! — Вопли умирающего Сомы смолкают, когда туман полностью окутывает его и обретает облик савваса, облачённого в мантию. — Он так легко поддавался влиянию... Впрочем, вы тоже. Душа вора была хороша, но я и ваши хочу!

### Особая способность босса 1

Предатель призывает 1 мощную гигантскую гадюку (если участвуют 2 персонажа), 1 обычную и 1 мощную гигантскую гадюку (если участвуют 3 персонажа) или 2 мощных гигантских гадюк (если участвуют 4 персонажа). Все персонажи и призванные создания персонажей вынуждены в порядке инициативы выполнять действие «Движение ♣ 4» таким образом, чтобы закончить это передвижение как можно дальше от Предателя.

### Особая способность босса 2

Все персонажи и призванные создания персонажей вынуждены двигаться по направлению к ближайшей клетке, соседней с Предателем. Персонаж, который должен последним в порядке инициативы разыграть 2 карты, попадает под контроль разума Предателя: этот персонаж должен совершить свой ход в этом раунде, считая всех его союзников врагами, а всех его врагов — союзниками. В свой ход он будет выполнять действие «Движение ♣ 2», а затем применять верхнюю способность своей ведущей карты. После этого он сбрасывает обе разыгранные карты (даже те, которые при обычных условиях должен был бы положить в стопку «Потери»). Все призванные создания этого персонажа также попадают под контроль разума и в свой ход применяют свои обычные способности. Эта особая способность босса применяется только к тем персонажам, которые ещё не совершили свой ход в этом раунде.

### Особые правила

Обе особые способности босса применяются только к персонажам, которые находятся на линии видимости Предателя. Обе особые способности применяются даже к персонажам в состоянии «НЕВИДИМОСТЬ».

### Заключение

Когда вы разрушаете каменную плоть злобного савваса, раздаётся душераздирающий крик. Чёрный туман вытекает из его ран и рассеивается в воздухе.

— Я слабею, но когда-нибудь силы вернутся. Вам не скрыться от моей порчи!

Предатель рассыпается, превращаясь в кучку пыли на полу. Стремясь как можно скорее покинуть это место, вы собираете всё ценное, что попадает на глаза, и сломя голову мчитесь к выходу.

### Награда

Все получают по 15 золотых

## № 80 л-1 Цитадель Караула

Связи: нет

**Требования:** нет

**Задача:** все персонажи должны добыть по одному жетону сокровища, а затем сбежать

Разработчик: Мэтью Сомерс

### Вступление

Вы приходите в себя. Ваши лица прижаты к холодному камню подземелья, и вы пытаетесь вспомнить, как здесь оказались.

Вы исследовали крепость в Сторожевых горах, предположительно принадлежавшую группе сторонников военного режима, называющих себя Караулом. Сейчас уже не вспомнить, приглашали вас сюда или нет, — патруль обнаружил вас, когда вы пытались проникнуть внутрь. Им ничего не стоило окружить вас и бросить за решётку. По крайней мере, вы попали внутрь, как и хотели. Осталось всего-навсего найти выход.

— Так-так, — раздаётся знакомый голос с другой стороны решётки. — Совершенно не ждал увидеть вас сегодня. Охрана! Откройте камеру!

Дверь широко распахивается, и вы видите перед собой крупный силуэт интенданта. Он качает головой.

— О чём вы думали, связавшись с Караулом?

Войдя в камеру, он наклоняется к вам и тихим шёпотом продолжает:

— Понятия не имею, что вы здесь делаете, но я точно знаю, что обычно из этих клеток не выбираются. По крайней мере, пока Караульные не захотят немного потренироваться на мишенях, если вы понимаете, о чём я. Вам следует убраться как можно дальше отсюда.

Интендант оглядывается на решётку.

— Я могу вам помочь по мере возможности, но мне нельзя портить деловые отношения с Караулом. Они покупают у меня много оружия. — Интендант осторожно вручает вам маленький железный ключ. — Возьмите. Подождите четверть часа, чтобы я закончил свои дела и покинул цитадель. Затем отомкните кандалы и бегите отсюда со всех ног. И не пытайтесь всех перебить — их слишком много. Скорее всего, ваше снаряжение они бросили в дальней комнате. Возьмите его, а потом проберитесь в конюшню. Им будет гораздо сложнее поймать вас, если вы поедете верхом.

Интендант выпрямляется и откашливается.

— И вот что. В следующий раз вам стоит дважды подумать, прежде чем приставать к моей сестре. Впрочем, все мы прекрасно понимаем, что второго случая вам и не представится. Надеюсь, что Караул не станет затягивать с вами! — С этими словами он разворачивается и, громко топая, покидает камеру. Дверь за ним тут же захлопывается.

Пятнадцать минут спустя вы освобождаетесь от оков и спешно открываете дверь камеры, готовясь убить любого, кто по глупости встанет у вас на пути.

## Особые правила

Пока персонаж не добудет жетон сокровища, он проводит все свои атаки с затруднением и не может использовать никакие предметы. Каждый персонаж может добыть только один жетон сокровища.

После того как все персонажи добыли по жетону сокровища, они должны сбежать. Персонажам удаётся сбежать, если каждый из них либо находится на фрагменте поля В1а, либо стал изнурённым, находясь на фрагменте поля В1а. Если один из персонажей становится изнурённым, не добравшись до фрагмента поля В1а, вы проигрываете сценарий.



Раздобыв снаряжение и готовясь отправиться дальше, вы распахиваете дверь подземелья. Вас встречают яркий солнечный свет и свежий воздух. Но на этом приятные встречи заканчиваются. Вы слышите вой сирен и топот Караульных, собирающихся на мосту впереди с целью отрезать вам путь к выходу.

— Похоже, самое время для тренировочной стрельбы, — кричит арбалетчик с дальней стороны моста, нацеливая на вас оружие. — Не тратьте попусту последние мгновения на этом свете!

## Заключение

Оставляя за собой кровавый след из стонущих раненых и мертвецов, вы упорно продвигаетесь вперёд. Уклоняясь от клинков прибывших на подмогу солдат Караула, вы, не теряя времени, вскакиваете на коней. Пришпоренные, они галопом устремляются прочь, снося на своём пути хрупкую деревянную дверь.

Подгоняемые ужасом увиденной бойни, кони скачут по горной тропе ещё быстрее, чем вы могли себе представить. В конце концов животные всё-таки выдыхаются, но горы и преследователи уже далеко позади, а вы на полпути к Мрачной гавани. Пожалуй, впредь лучше держаться подальше от этого Караула.

## Награда

Все получают по 10 очков опыта



Повреждающая ловушка с эффектом «ПАРАЛИЧ» (×5)



Жетон сокровища (×4)



Валун (×6)



Куст (×3)



Городской страж



Городской лучник



Древняя пушка



Гончая



## Фрагменты

A1a  
H1b  
L1a  
J1a  
D1b  
B1a

**Требования:** нет

**Задача:** убить Бесцветного

Разработчик: Марсель Квертечка

## Вступление

Пока вы идёте к месту, указанному эстером, на сером небе сгущаются тёмные тучи. Стоит вам приблизиться к небольшому храму, сокрытому в Кинжальном лесу, как начинает моросить мелкий дождь.

Здание кажется заброшенным, но, как только вы заходите внутрь, перед вами открывается невероятное зрелище: бескрайнее сумеречное небо над головой. Пространство, залитое холодным светом, словно застыло между ночью и днём. Бегло осмотревшись, вы понимаете, что вам здесь не рады: со всех сторон к вам приближаются демоны света и тени.

## Особые правила

В начале каждого раунда переместите жетоны стихий света и тьмы на планшете заряда стихий в столбец «Сильный», а жетоны стихий огня, льда, воздуха и земли — в столбец «Слабый».

Персонаж, добывший первый жетон сокровища, получает «Кристалл зенита». Персонаж, добывший второй жетон сокровища, получает «Сферу полуночи». У этих артефактов нет своих карт предметов — вы сможете использовать их только в этом сценарии. Чтобы обозначить, что персонаж взял артефакт, положите на его планшет жетон с номером.



Наконец-то добравшись до входа в святилище, вы готовитесь к последнему испытанию. Открыв дверь, вы попадаете в место, застывшее между вечной тьмой и ослепительным светом. Два огромных демона стоят по обе стороны от савваса. Его грудь пульсирует чёрно-золотым светом, и это выглядит очень странно, ведь обычно саввасы не могут подчинить себе эти стихии... Каким-то образом стоящему перед вами саввасу удалось приручить их, но, судя по его лицу, он при этом сошёл с ума.

## Особые правила

Если в конце своего хода один из персонажей находится на клетке, соседней с алтарём (a), он может сбросить «Кристалл зенита» или «Сферу полуночи», чтобы нанести Бесцветному 2×КП урона.

## Особая способность босса 1

Бесцветный использует стихию тьмы, чтобы призвать 1 обычного ночного демона (если участвуют 2 или 3 персонажа) или 1 мощного ночного демона (если

участвуют 4 персонажа). Затем он получает состояние «НЕВИДИМОСТЬ» (♦♦).

## Особая способность босса 2

Бесцветный использует стихию света, чтобы призвать 1 обычного солнечного демона (если участвуют 2 персонажа) или 1 мощного солнечного демона (если участвуют 3 или 4 персонажа). Затем он лечит себя и получает свойство «Щит» (♦ 1).

## Заключение

Со всей силы вы вонзаете оружие глубоко в грудь савваса, разбивая её на осколки. Внезапно в рану начинают втягиваться искусственные потоки света и тьмы, и, собравшись воедино, они взрываются в ослепительной вспышке. Пустошённое тело савваса обрушивается на пол.

Пока вы собираете добычу и покидаете храм, в помещении возвращается естественное освещение и сумерки становятся настоящими. Вы бросаете последний взгляд на потолок, восхищаясь невероятной красотой этого места.

## Награда

Все получают по 10 очков опыта



Ночной демон



Солнечный демон



Каменный голем



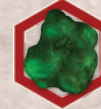
Древняя пушка



Бесцветный (босс)



Жетон сокровища (×3)



Ловушка с эффектами «ОТРАВЛЕНИЕ» (♦♦) и «ПАРАЛИЧ» (♦♦) (×6)



Алтарь (×1)



Каменная колонна (×5)

## Фрагменты

J2a

J1a

D1a



**Требования:** нет

**Задача:** пожертвовать один артефакт или сбежать со всеми артефактами

Разработчик:

Джереми Кэммер

### Вступление

Идя по следу иноков, вы натываетесь на останки их сгоревшей и провалившейся в расщелину деревни. За её развалинами над горой нависло тёмное облако. Вы шагаете по старой и с виду нехоженой каменной дороге, которая въётся по выжженному ландшафту и обрывается у отвеса высотой в несколько сотен метров.

Там вы обнаруживаете пару огромных каменных дверей, тёплых на ощупь и причудливо врезанных в горный склон. Войдя внутрь, вы видите озёра из чистого пламени, заливающие всю пещеру зловещим кроваво-красным сиянием. Повсюду валяются обугленные трупы саввасов. Земля неистово сотрясается, и к вам обращиваются несколько демонов.

### Особые правила

Все двери закрыты. Каждый раз, когда вы убиваете одного мощного врага, автоматически открывается одна дверь в следующем порядке: **а**, **б**, **в**, **г**, **д** и, наконец, **е**. Когда откроется дверь **в**, прочитайте **1**.



Эта дальняя комната стала последним прибежищем саввасов. Весь пол усыпан их обгоревшими изуродованными телами. Центр комнаты занимает трон, на котором восседает мёртвый правитель саввасов в шлеме и с молотом в руках. Позади него на стене выжжена надпись: «Глупцы. Зверь пробуждается. Вам не обуздать силу горы. Верните их, и он снова уснёт».

### Особые правила

После того как один из персонажей добывает жетон сокровища и получает 2 карты предметов, он может закончить свой ход на клетке **ж** и убрать из игры одну из этих карт, тем самым успешно завершив сценарий. В этом случае прочитайте «Заключение А». Но есть и другой вариант: после того как один из персонажей добудет жетон сокровища, все персонажи могут вернуться на клетки входа до того, как стать изуродованными. Если каждый из персонажей находится на клетке входа или стал изуродованным, находясь на клетке входа, вы также успешно завершаете сценарий. В этом случае прочитайте «Заключение Б».

Если персонаж, добывший жетон сокровища, становится изуродованным, вы проигрываете сценарий. Если вы проигрываете сценарий, верните карты добытых предме-

тов в колоду, а жетон сокровища сохраняется для следующей попытки.

### Заключение А

Вы бросаете артефакт в растекающееся вокруг вас озеро жидкого пламени. С шипением огонь жадно проглатывает добычу. Дрожь и грохот, не прекращавшиеся до этого момента, начинают утихать. Големы замирают, а демоны, кажется, и вовсе исчезли. Когда вы возвращаетесь домой, облако сажи всё ещё висит в воздухе, но гора, похоже, заснула. На какое-то время.

### Награда

+1 к репутации

### Заключение Б

Вы мчитесь прочь через каменные двери, задыхаясь от кружащего в воздухе пепла. Жар дышит вам в спины. Когда вы спускаетесь по старой каменной дороге, которая теперь испещрена трещинами, дрожь горы достигает своего апогея. Небо почернело, а по склону с грохотом катятся огромные валуны. Вам едва удаётся добраться до Мрачной гавани, но даже здесь чувствуются последствия извержения.

### Награда

-1 к репутации  
-2 к процветанию





**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Дурное знамение»

**Задача:** убить всех врагов

Разработчики: Тим и Ким де Смет

## Вступление

Когда вы прибываете на мост Безмолвия, время близится к полуночи. Оглядевшись вокруг, вы замечаете мёртвого ворона, подвешенного к ограде моста. Под ним, у основания опоры, вам в глаза бросается узкая щель, сквозь которую пробивается тусклый свет.

Вы спускаетесь по верёвке и среди грязи и мусора обнаруживаете деревянную дверь, отмеченную тем же символом ворона. Этой ночью что-то должно случиться... и у вас плохое предчувствие.

Вы врываетесь внутрь и слышите жуткие завывания, доносящиеся из дальней части каменного коридора. Вас окружают люди в мантиях и оскаленные сторожевые псы. Здесь готовится что-то ужасное.



Открыв каменную дверь, вы видите возвышающийся посреди комнаты алтарь, пульсирующий странной красноватой энергией. Один из культистов оборачивается к вам и снимает капюшон. Из-под него вырисовывается улыбка на знакомом лице. Это та женщина из «Бурой двери».

— А вы вовремя. Мы как раз собирались принести жертву, — насмешливо приветствует она вас, поворачиваясь к алтарю. — Нам не хватало лишь хорошей сильной крови, чтобы завершить ритуал.

Культисты начинают своё песнопение, а вы обнажаете оружие и бросаетесь в бой.

## Особые правила

Каждый персонаж (или каждое призванное создание персонажа) в начале каждого своего хода получает 1 урон, если находится в пределах 2 клеток от алтаря **(a)**. Каждый монстр в начале каждого своего хода лечит 1 урон, если находится в пределах 2 клеток от алтаря. Не ставьте на поле фигурки огненных демонов, пока не убьёте всех культистов. Когда это произойдёт, прочитайте **(2)**.



Наконец, все культисты мертвы, и вы пытаетесь перевести дыхание. Внезапно алтарь начинает дрожать, а из его недр вырываются дым и языки пламени. Вместе с ними появляются огненные демоны, и комната превращается в ад. Кажется, вам не удалось остановить ритуал...

## Особые правила

Алтарь не может быть уничтожен. Каждый персонаж (или каждое призванное создание персонажа) в начале каждого своего хода получает 2 урона. В начале каждого раунда переместите жетон стихии огня на планшете заряда стихий в столбец «Сильный». Эти правила заменяют предыдущие особые правила.

## Заключение

Огонь на алтаре гаснет, и на поверхности остаётся лишь небольшой светящийся кусок янтаря. Взяв его в руки, вы удивляетесь тому, как он холоден. Вам удаётся продать самоцвет за хорошие деньги, и вы зарекаетесь помогать плачущим женщинам в тавернах.

## Награда

Суммарно 40 золотых

## Фрагменты

H1b  
Hb  
M1a





**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Следуя указаниям, вы обнаруживаете тоннель у северной границы Сторожевых гор и заходите в него. Он выводит вас в крошечную долину, окружённую со всех сторон крутыми скалами. Здесь открывается ничем не примечательный вид: небольшой пруд, кое-где меж камней проглядывает трава. Но всё меняется, когда солнце оказывается в зените.

Кайма пруда начинает мерцать, и перед вами появляются очертания грандиозного каменного здания. Вы с трепетом наблюдаете, как из воздуха материализуется Храм солнца. Быстрым шагом вы подходите к дверям, зная, что у вас в запасе совсем немного времени, прежде чем солнце продолжит свой путь по небосклону и храм исчезнет.

Но двери не поддаются. Какое бы зло ни скрывалось внутри, оно перегородило вам путь. Вы стучите по дверям всем, что попадается под руку, но лишь сотрясаете само здание до основания.

Но затем перед вами открывается вход. Правда, не тот, что вы ожидали. От ваших ударов каменные ступени под ногами рассыпаются, и вы проваливаетесь в пещеру под храмом. Приземлившись, вы понимаете, что оказались в разных местах, а со всех сторон вас теснят враги.

## Особые правила

Не больше половины персонажей (с округлением вверх) могут начать сценарий в одной и той же комнате.

Если вы получили достижение отряда «Благословение солнца», в начале каждого раунда переместите жетон стихии света на планшете заряда стихий в столбец «Сильный», а жетон стихии тьмы — в столбец «Слабый».

## Фрагменты

C1a  
C2b  
F1a  
I1b  
D1a  
D2a



Гончая



Чёрный бес



Ночной демон



Солнечный демон



Повреждающая ловушка (×5)



Каменная колонна (×4)



Валун (×4)



Алтарь (×2)



1

## Заключение

## Награда

«Сфера зари» (предмет 121)

Войдя внутрь святилища, вы натываетесь на группу солнечных демонов. Собравшись вокруг двух алтарей, они защищают их от остатков армии ночных демонов.

— Благодарим вас за то, что отвлекали наших врагов, пока мы захватывали это святилище, — говорит один из солнечных демонов. — Теперь пошли прочь! Мы захватим власть над храмом и уничтожим всех, кому хватит глупости встать у нас на пути!

Ваших знаний о демонах вполне достаточно, чтобы понять одну вещь: отдавать им священный храм — плохая идея. Вы ходите, что вам просто придётся уничтожить их всех.

## Особые правила

Все солнечные демоны считаются врагами и для вас, и для всех монстров других типов.

Последний солнечный демон под ударами ваших клинков падает на пол, и свет, исходящий от него, тускнеет.

— Будьте прокляты! — шипит он. — Благодаря силе солнца этого мира мы могли бы стать бессмертными!

Но сейчас им далеко до бессмертия. И тем лучше.

Вы в последний раз оглядываете помещение, зная, что у вас осталось совсем мало времени, прежде чем всё здание исчезнет. И вдруг над одним из алтарей вы замечаете прекрасную сверкающую сферу. Прикоснувшись к её гладкой прохладной поверхности, вы чувствуете, словно всё так и должно быть, словно эта сфера создана для вас и храм передаёт её вам в знак благодарности за то, что уберегли его от опасности.

Стоит вам взять сферу в руки, как стены пропадают. Потолок становится прозрачным, и вы наблюдаете за тем, как солнце скрывается за горными вершинами. Не успев и глазом моргнуть, вы оказываетесь на берегу пруда. Храм исчез из вида.

# № 86 Разграбленная деревня

Связи: Мрачная гавань

**Требования:** нет

**Задача:** спасти 7 жителей деревни, прежде чем 5 из них будут убиты

Разработчики:  
Адам и Брэди Сэдлеры

## Вступление

Крюкоморье — это горстка обветшалых хижин к югу Мрачной гавани, где живут в основном только бедные рыбаки. Этот опасный район на отшибе, без защиты городских стен, давно уже стал для вермлинов лакомой добычей. Их набеги каждый раз разворачиваются по одному и тому же сценарию: вермилинги нападают, жители деревни спасаются бегством в море на своих рыбацких лодках, городская стража прогоняет вермлинов, а затем жители возвращаются, чтобы восстановить разрушенные хижины.

Хоть вы и не ожидали оказаться здесь в разгар набега, шансы на это были достаточно велики. Правда, сейчас вас куда больше тревожат большие селяне, которые не в состоянии бежать, чтобы скрыться от вермлинов.

Если вы хотите побольше разузнать об этой болезни, вам нужно позаботиться о том, чтобы как можно больше жителей деревни добрались до своих лодок.

## Особые правила

Жителей деревни **6** представляют жетоны с номерами, а количество ОЗ каждого из них равно 3+УС. Их нельзя лечить, и они не считаются вашими союзниками. Жители деревни считаются врагами для всех типов монстров и каждый раунд совершают свой ход с инициативой 99, выполняя действие «Движение 3» по направлению к краю пристани **6**. Когда житель деревни оказывается на одной из клеток **6**, он считается спасённым — уберите его жетон с номером с поля. Если погибают 5 жителей деревни, вы проигрываете сценарий.

В начале каждого нечётного раунда на клетках **8** и **2** появляется по одному вермилингу-разведчику. Если участвуют 2 персонажа, оба вермилинга-разведчика обычные. Если участвуют 3 персонажа, на клетке **8** появляется мощный вермилинг-разведчик, а на клетке **2** — обычный. Если участвуют 4 персонажа, оба вермилинга-разведчика мощные. В начале каждого чётного раунда на клетках **1** и **9** появляется по одному вермилингу-разведчику. Если участвуют 2 персонажа,

оба вермилинга-разведчика обычные. Если участвуют 3 персонажа, на клетке **1** появляется обычный вермилинг-разведчик, а на клетке **9** — мощный. Если участвуют 4 персонажа, оба вермилинга-разведчика мощные.

Не ставьте на поле фигурки скрытней до конца того раунда, в котором будет спасён первый житель деревни.

## Заключение

Вы мчитесь вперёд и прыгаете в большую рыбацкую лодку возле пристани, по пути отвязывая швартовы и сталкивая её в воду. К тому времени, когда на пристани собралась целая армия вермлинов, вы уже в открытом море.

— Спасибо, что задержали этих грязных животных, — задыхаясь, благодарит вас один из больных селян. — Без вас большинство на этой лодке уже были бы убиты. Кстати, зачем вы прибыли в наши края?

Вы объясняете, что стража города отправила вас исследовать заражённую воду.

## № 86. Разграбленная деревня

Рыбак, ухмыляясь, лишь фыркает вам в ответ:

— Ха, как будто эти бесполезные стражники могут чем-то помочь. Мы неделями жаловались им на плохое водоснабжение, а они и пальцем не пошевелили. Видимо, зараза всё-таки добралась до жителей Мрачной гавани, раз они решили наконец послать кого-то сюда.

Лицо рыбака вновь мрачнеет.

— Впрочем, какой бы ни была причина, я не стану отказываться от помощи наёмников, что пришли с благими намерениями. Могу прямо сейчас отвести вас к источнику всех наших бед. Мы обнаружили, что отрава исходит из небольшого залива на юге. Там какие-то отвратительные твари выбрасывают в океан бесконечный поток заражённой слизи. (87)

### Новая локация

Злосчастное побережье (87) (И-9)

### Достижение отряда

Источник отравы

### Награда

+2 к репутации

### Фрагменты

B1b  
A4a  
M1a  
B2a  
B3a  
H3a



Пещерный медведь



Вермлинг-шаман



Вермлинг-разведчик



Скрытень



Ящик (×2)



Фонтан (×1)



Комод (×2)



Бочка (×2)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Источник отравы»

**Задача:** убить Гигантскую слизь

Разработчики: Адам и Брэди Сэдлеры

## Вступление

Так как до источника порчи воды по суше никак не добраться, вы направляетесь на лодке в небольшой залив, с трёх сторон окружённый стенами высоких скал. У подножия одной из них вы замечаете вход в тёмную пещеру, из которой вытекает вода нездорового зелёного цвета.

Вы швартуете лодку возле пещеры и спрыгиваете на каменный пол, покрытый мерзкой липкой слизью. Вы полны решимости найти источник этой гадости, но появившийся перед вами косяк скрытней, кажется, собирается этому помешать.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария добавьте 3 карты «ПРОКЛЯТИЕ ♠» в колоду модификаторов атаки каждого персонажа.

1

Прорубаясь через скрытней, вы добираетесь до главной залы пещеры, заполненной густой гнилой слизью. Посередине залы растекается огромная масса разумной слизи, пульсирующая болезнетворной желчью.

Грязь вздувается пузырями, из которых появляются другие неприятные существа, а этот сгусток в центре,

## Фрагменты

D2b  
L2a  
L3b



кажется, управляет ими. Если вы сможете его уничтожить, то есть шанс, что вам удастся положить конец распространению этой мерзости.

## Особые правила

Мощная слизь в центре комнаты — это Гигантская слизь. Количество её ОЗ равно СОЗ×КП, где СОЗ — стандартное количество очков здоровья мощной слизи. Положите на Гигантскую слизь 4 жетона с номерами. Эта слизь получает свойство «Щит 2» за каждый жетон с номером на ней. Каждый раз, когда погибает любая слизь, уберите один такой жетон с Гигантской слизи.

Если один из персонажей заканчивает свой ход на одной из клеток с жетоном воды **а**, он до конца сценария получает свойство «Щит 2» для всех атак любой слизи и невосприимчивость к состоянию «ОТРАВЛЕНИЕ ☠», а этот жетон воды убирается с поля. Каждый персонаж может получить такой бонус только один раз.

## Заключение

Лишённый последних сил, огромный сгусток дрожит и теряет форму, растекаясь студенистой жижей по всему полу, который был и без того скользкий. Остальные существа тоже постепенно превращаются в грязь.










Вы стираете с себя и с оружия остатки слизи, радуясь, что обитавшее здесь зло уничтожено. Часть ядовитой жижи всё же будет просачиваться в океан, и потребуются немало времени, чтобы устранить все последствия. Но, по крайней мере, хуже точно уже не будет.

Возвращаясь к лодке, вы замечаете, что поток мутно-зелёной жижи потихоньку стал ослабевать. Вы отправляетесь в Мрачную гавань, чтобы сообщить о случившемся.

## Награда

+1 к репутации  
+1 к процветанию



-  Скрытень
-  Невыносимый ужас
-  Слизь
-  Чёрный бес
-  Жетон сокровища (×1)
-  Ловушка с эффектами «ОТРАВЛЕНИЕ ☠» и «ПАРАЛИЧ ⚡» (×4)
-  Вода (×6)
-  Сталагнат (×6)
-  Сталагмиты (×6)

**Требования:** ПОЛУЧЕНЫ общее достижение «Подводное дыхание» и достижение отряда «Посох воды»

**Задача:** принести клешню Короля скрытней к кристаллу **а**


## Вступление

Вы держите в руке посох призывающей и концентрируетесь на его колебаниях между измерениями. Из-за непрерывающегося потока воды вы поначалу не чувствуете, что посох будто приглашает вас пересечь порог в другое измерение, но постепенно вы ощущаете это всё яснее.

Вы никак не можете отделаться от мысли, что вся эта цепочка событий не могла быть простым совпадением. Вы случайно нашли этот посох на дороге. Это был знак. И так же случайно появился портал в Водное измерение. Всё это было предначертано вам судьбой. Вы не можете понять, что происходит, но вас необъяснимо тянет узнать, в чём же дело. Вы глотаете сферы подводного дыхания и позволяете посоху вести вас через портал.

Проходя через барьер между измерениями, вам кажется, будто вас разрывает на части. Хорошо, что путешествие не затянулось надолго. Только вы открываете рты, чтобы закричать от боли, как они наполняются водой, и, открыв глаза, вы понимаете, что оказались на месте. Пока вы размышляете, что делать дальше, вас начинают окружать враждебно настроенные существа.

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи и призванные создания персонажей вычитают 1  из всех своих действий движения.




Пробравшись в просторное открытое помещение, вы чувствуете мощное течение. Вматриваясь вперёд, вы видите чудовищно огромного скрытня, сражающегося с противником заметно меньшего размера. Когда вы приближаетесь, крабоподобное существо смотрит на вас, и сквозь толщу воды до вас доносится щёлкающий звук острых клешней.

Гигантский скрытень отшвыривает противника к дальней стене и нарочитым движением касается её кончиком клешни. В мгновение ока жертва скрытня оказывается в ледяной тюрьме, и вы, наконец, узнаете в ней призывающую. Вам было предначертано спасти её! Даже если для этого вам придётся оторвать у этой твари клешню и рассеять с её помощью лёд... что ж, можно именно это и сделать.

-  Морозный демон
-  Слизь
-  Скрытень
-  Жетон сокровища (×2)
-  Повреждающая ловушка с эффектом «СМЯТЕНИЕ » (×4)

## Особые правила

В большой комнате персонажи и их призванные создания вынуждены в конце каждого раунда передвигаться на 1 клетку по направлению течения, если только они не находятся на клетке непосредственно перед препятствием или клеткой стены по направлению течения. Если персонаж (или призванное создание персонажа) не может передвинуться из-за другой фигурки, препятствия или стены, то вместо этого он получает 3 урона. Движение по течению фигурки выполняют в порядке их расположения по вертикали: от верхнего края поля к нижнему. Направление течения каждый раунд определяется инициативой скрытней: чётная — по левой стрелке на схеме, нечётная — по правой стрелке.

Мощный скрытень на клетке, соседней с кристаллом **а**, — это Король скрытней. Когда он погибает, положите на его клетку вместо монеты клешню, которая обозначается жетоном сокровища. Персонаж, который несёт клешню, вычитает 2  из всех своих действий движения. Персонажи могут передавать клешню друг другу, но только в том случае, если персонаж без клешни выполнит действие «Добыча», в то время как персонаж с клешнёй находится в пределах дальности добычи. Если персонаж с клешнёй становится изнурённым, положите жетон сокровища на клетку, на которой он находился. Вы успешно завершаете сценарий, когда персонаж с клешнёй оказывается на клетке, соседней с кристаллом **а**.

## Заключение

Вы касаетесь клетки мёртвой клешнёй, и лёд исчезает. В считанные мгновения вы оказываетесь в вашей комнате, а перед вами стоит призывающая.

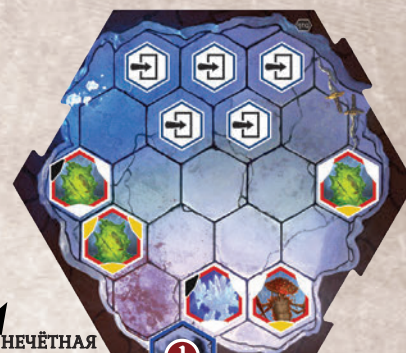
— Я была неосторожна во время своих исследований и попала в плен, — объясняет она. — Вы нашли знаки и спасли меня. Пусть этот посох будет моим подарком. — Как только вы принимаете посох из её рук, эстерка исчезает.

## Награда

«Посох призыва» (предмет 120)

## Фрагменты

D2b  
G2a  
N1a



Сталагмит (×4)



Сталагмиты (×3)



Кристалл (×1)



**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Син-Ра»

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Вы следуете за покровом ночи по тёмным улицам Мрачной гавани, пока он не остаётся нависающим в переулке перед захудалым служебным зданием в Старых доках.

— Я надеюсь, вы не ждали ничего грандиозного, — говорит он. — Син-Ра предпочтут держаться в тени, поэтому большинство людей даже не знают об их существовании. Но здесь, друзья, сердце этой организации, и я собираюсь вонзить в него свой кинжал и проворачивать до тех пор, пока оно не перестанет биться.

Покров ночи бегло осматривает здание.

— Я проберусь ну крышу, устраню дозорных и прослежу за тем, чтобы никто не вошёл и не вышел. Как только я дам вам сигнал, врываются и убивают всё, что шевелится.

Прежде чем вы успеваете спросить, каким будет сигнал, покров ночи исчезает. Пару минут вы ждёте в замешательстве, пока знакомый чёрный кинжал не рассекает со свистом воздух и не пронзает землю у ваших ног. Приняв это за сигнал, вы выхватываете оружие и бросаетесь в бой.

## Заключение

Вы окидываете взглядом пропитанный кровью пол логова убийц, осознавая, что устроили настоящую резню.

— Отличная работа, — хвалит вас покров ночи, беззвучно появляясь из тени. — Я не был уверен, что вы справитесь, но вы сработали как профессиональные убийцы. Все члены синдиката сегодня встретили свою смерть. Они собирались начать охоту на нас, но мы вернули им любезность.

Он протягивает вам мешок золота.

— Я по-честному разделю с вами своё вознаграждение. Конкурирующая гильдия из Столицы наняла меня, чтобы уничтожить Син-Ра. Я вовсе не собирался впутывать вас, пока не увидел, как вы переговаривались с тем стражником... Что ж, я не из тех, кто упускает возможности.

В молчаливом потрясении вы забираете свою долю.

— Надеюсь, мы больше не увидимся, — произносит на прощание покров ночи. — Никогда не знаешь, на какой стороне контракта будет вписано твоё имя.

## Награда

Суммарно 50 золотых

## Фрагменты

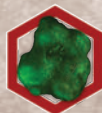
H3a  
I2b  
V1a  
B2a  
B3a

## Особые правила

Все культисты призывают мощных гигантских гадюк вместо обычных оживших костей.



Повреждающая ловушка (×6)



Ловушка с эффектом «ОТРАВЛЕНИЕ» (×2)



Разбойник-лучница



Разбойник-страж



Культист



Гигантская гадюка



Жетон сокровища (×3)



Бочка (×3)



Стол (×1)



**Требования:** нет

**Задача:** закрыть портал

## Вступление

Посреди ночи вы добираетесь до отмеченного на карте места. Там вы находите плетущую чары. Она стоит посреди поля с кадилом в руке и смотрит на мерцающий свет вдаль.

— С каждым днём становится всё опаснее оставаться в Мрачной гавани, — начинает она. — Силы, находящиеся за пределами моих познаний, открывают порталы в Измерение силы стихий, позволяя демонам пробираться в этот мир. Мне удалось закрыть несколько порталов, но этот...

Она указывает в сторону источника света:

— Этот намного старше и стабильнее остальных. Мне нужна ваша помощь.

Она оборачивается и впервые за эту встречу смотрит на вас:

— Нам нужно будет закрыть портал с обеих сторон, а его охраняет орда демонов. Вы готовы?

## Особые правила

Персонажи могут перемещаться из левой комнаты в правую и обратно только через алтари (а). Персонаж может потратить 1 движение, чтобы передвинуться с любой клетки, соседней с алтарём, на любую клетку, соседнюю с другим алтарём. Призванные создания персонажей и монстры не могут передвигаться таким образом.

В левой комнате должен постоянно находиться хотя бы один персонаж, иначе вы

проигрываете сценарий. Кроме того, если в конце каждого чётного раунда в правой комнате не находится хотя бы один персонаж, в левой комнате на клетке, соседней с алтарём, появляется 1 ночной демон. Если участвуют 2 персонажа, всегда появляется обычный демон. Если участвуют 3 персонажа, каждый второй появляющийся демон мощный. Если участвуют 4 персонажа, всегда появляется мощный демон.

Когда вы уберёте всех демонов и в каждой комнате будет хотя бы по одному персонажу, прочитайте (1). Если все персонажи, кроме одного, становятся изнурёнными, вы проигрываете сценарий.



Портал между измерениями колеблется в потоках хаоса, пропуская сильные порывы ветра, которые чуть не сбивают вас с ног. Сквозь вой ветра вы слышите голос плетущей чары:

— Я почти закончила. Сейчас я изгоню духов, что удерживают портал открытым. Уничтожьте их, и мы победим.

## Особые правила

И в левой, и в правой комнатах должен постоянно находиться хотя бы один персонаж, иначе вы проигрываете сценарий. На всех клетках (б) и (в) появляется по одному ожившему духу. Если участвуют 2 персонажа, появляются только обычные ожившие духи. Если участвуют 3 персонажа, на клетках (б) появляются мощные ожившие духи,

а на клетках (в) — обычные. Если участвуют 4 персонажа, появляются только мощные ожившие духи. Когда вы уберёте всех оживших духов, портал закрывается.

## Заключение

Портал искрится тёмной энергией и с беспорядочной силой пульсирует, словно сопротивляясь уничтожению. Вы делаете шаг к нему, и он взрывается вспышкой ослепительного света.

Когда ваше зрение восстанавливается, вы видите, что находитесь посреди поля, а плетущая чары задумчиво смотрит вдаль. Она протягивает руку и словно пробует ночной воздух на ощупь. Удовлетворившись тем, что портал закрыт, она поворачивается к вам.

— Благодарю вас за помощь, — говорит она. — Я знаю, что обычно вы не работаете без оплаты, но всё, что я могу предложить вам, — это кадило. Кажется, большая часть его силы истощилась, пока я закрывала портал, но кое на что оно ещё способно. Если не мне, то вам уж точно пригодится.

Вы берёте кадило, и она пристально смотрит на вас:

— Будьте осторожны. В этом мире действуют силы куда более мощные и опасные, чем вы можете предположить.

Затем она молча разворачивается и уходит во тьму.

## Награда

«Чёрное кадило» (предмет 128)



Фрагменты



Земляной демон



Воздушный демон



Ночной демон



Оживший дух



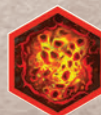
Жетон сокровища (×1)



Повреждающая ловушка (×3)



Колочки (×3)



Горячие угли (×5)



Алтарь (×2)

M1b  
D1b  
C2a

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Следуя указаниям пьяного лесоруба, вы бредёте через Кинжальный лес и приходите на поляну, усыпанную мятой листвой. От росших здесь деревьев остались одни пеньки. Вдали слышен шум рабочей бригады.

Позади раздаётся шуршание. Обернувшись, вы видите, что на вас смотрит покрытый шрамами бронированный медведь. На нём восседает повелитель зверей.

— Духи сказали, что вы поможете мне с этим дельцем, — говорит он. — Жаль, что вы не пришли раньше. Это уничтожение деревьев сводит моих предков с ума. Всё, что я слышу сейчас, — это их бесконечные стоны. Прошу, вы должны помочь мне выгнать людей и вернуть покой духам этого леса. Новые раны он не переживёт.

Вы согласно киваете, и повелитель зверей ведёт вас кустами к лесозаготовке.

— Без поддержки духов я бессилен, — жалуется он. — Но я пошлю своих зверей вам в помощь. Единственный способ остановить надвигающуюся чуму — убить всех этих бесшёрстных паразитов!

## Особые правила

Все пещерные медведи и гончие считаются союзниками для вас и врагами для всех монстров других типов. Они по-прежнему совершают ходы по обычным правилам, каждый раунд выполняя действия с вытянутых для них карт способностей.



Впереди вас ждёт ещё больше людей, но ваше внимание привлекает пронзительный плач.

— Приготовьтесь, парни! — кричит один из лесорубов. — Вон ещё один!

Вы думаете, что он говорит о вас, пока перед вами не возникает призрачное существо, скованное цепями и окрылённое яростью. Оно вопит и молотит воздух со слепой ненавистью ко всему вокруг. К сожалению, его придётся упокоить вместе с оставшимися разбойниками.

## Заключение

Когда вам удаётся покончить со всеми лесорубами и изгнать всех духов, лес погружается в тишину. Ни воплей, ни стука топоров, только покой и безмятежность.

Из кустов появляется повелитель зверей, мрачно оглядываясь.

— Жаль, что духов пришлось изгнать, но тут уж ничего не поделаешь, — говорит он. — Боль леса свела их с ума. Надеюсь, однажды эта роща восстановится и тогда мои предки найдут путь домой. Возможно, пройдёт немало времени, прежде чем я вновь услышу их голоса, но я всё равно останусь здесь и буду защищать это место по мере сил. Благодарю вас за помощь. Боюсь представить, чем бы это закончилось без вас.

Животные собираются вокруг вермлинга, и он вместе с ними ковыляет обратно в лес.

— Знайте, вы всегда можете рассчитывать на меня, если я вам понадоблюсь.

## Особые правила

Все ожившие духи считаются врагами и для вас, и для всех монстров других типов.

## Награда

Все получают по 2 ✓



фрагменты

H2b  
G1a  
M1b



**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Возвращение долга»

**Задача:** убить всех врагов, кроме городских стражей и городского лучника

## Вступление

Беззаботно прогуливаясь, вы сворачиваете в переулок за «Спящим львом» и натываетесь на поджидающую вас женщину-инокса с большой бандой головорезов.

— Последний шанс, — говорит она. — Платите или живыми отсюда не уйдёте.

Несмотря на её накачанные мышцы, это звучит так же смешно, как и в первый раз, когда она это сказала. Вы не в силах сдерживать смех. Подумать только: эти головорезы пытаются вымогать у вас деньги!

— Ну хорошо. Полагаю, обсуждать больше нечего. — На этих словах разбойники обнажают оружие и набрасываются на вас. Вам не терпится показать, насколько смешны эти угрозы.

## Особые правила

Не ставьте на поле фигурки городских стражей и городского лучника, пока не откроете дверь ①.



Вы забегаете за угол, и мимо ваших голов проносится огненное копье. В конце улицы вас встречает саввас в мантии с вытянутыми вперёд руками, готовясь послать в вашу сторону очередной пылающий заряд.

Вы никак не могли предположить, что какие-то вшивые головорезы наймут савваса для выполнения грязной работы. Наверняка это обошлось им в круглую сумму.

И как если бы этого было мало, теперь вы ещё слышите раздающиеся позади свистки. Похоже, городская стража прибыла, чтобы прекратить беспорядки. Но эти вымогатели уже столько раз оскорбили вас за сегодня, что вы просто не можете их вот так отпустить. Это представление не закончится, пока вы не захотите.

## Особые правила

Теперь поставьте на поле городских стражей и городского лучника. Городские стражи и городской лучник считаются врагами и для вас, и для всех монстров других типов. Вы можете атаковать их, но, если городской страж или городской лучник погибнут, вы проигрываете сценарий.

## Заключение

Когда в переулок прибывает ещё один отряд городской стражи, последний головорез уже валяется на земле, истекая кровью. Вы бросаете оружие и поднимаете руки, всем видом показывая, что не представляете угрозы. Начальник стражи разочарованно смотрит на вас.

— Ну и что у нас здесь? Полагаю, потасовку начали они, а вы просто защищались? — насмешливо осведомляется он.

Собираясь объясняться, вы уже было открыли рот, но тут за вашей спиной слышится голос хозяина «Спящего льва»:

— Именно так всё и было. Я видел заварушку от начала и до конца. На них накинулись эти чужаки — пришлось наступать им по черепам.

Начальник стражи прищуривается.

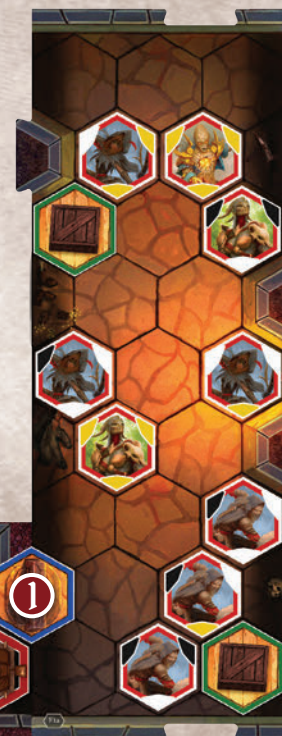
— Слушайте сюда, вы, шайка хулиганов. Я тут из кожи вон лезу, пытаюсь сделать из Мрачной гавани безопасное, спокойное место, и не могу допустить, чтобы наёмники вроде вас проливали на улицах кровь!

Он бросает хмурый взгляд на трактирщика, а затем добавляет:

— К счастью, ваш приятель поручился за вас, а ваши жертвы действительно похожи на отъявленных преступников, так что я отпускаю вас, ограничившись предупреждением. Но если ещё хоть раз поймаю вас за подобным делом, да помогут мне...

Начальник стражи замолкает и в бешенстве вылетает из переулка. За ним следует и гремящий оружием отряд. Хозяин «Спящего льва» подходит и утешительно хлопает вас по спине.

— Честно говоря, я просто рад, что на этот раз вы устроили потасовку на улице, а не в трактире.



## Фразменты



Разбойник-страж



Разбойник-лучника

НЗб  
Fla



Инокс-стражница



Саввас «Поток лавы»



Огненный демон



Земляной демон



Городской страж



Городской лучник



Повреждающая ловушка (×2)



Бочка (×1)



Ящик (×2)



## Награда

Все получают по 10 золотых  
-3 к репутации

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Карта сокровищ»

**Задача:** убить всех врагов

## Вступление

Вы прижимаете к груди выцветшую карту, словно это одеяло, защищающее вас от сильных северных ветров. Кажется, вы уже целую вечность идёте вдоль побережья на маленьком зафрахтованном корабле в поисках затерянного места кораблекрушения. Как знать, может, если вы будете держать карту ближе к себе, координаты станут точней и понятней.

Надежда на удачный исход почти умирает, когда вам удаётся разглядеть зловещий остров на горизонте. Приблизившись, вы всматриваетесь в контур повидавшего виды корабля, прикованного к прибрежной отмели. Он наполовину затоплен и едва не разваливается на части.

Вы обходите остров с другой стороны, где у тихого уединённого пляжа можно спокойно бросить якорь. Только мысли о том, какие сокровища ждут на борту покинутого судна, согревают вас под порывами пронизывающего ветра. Мгновение спустя, правда, эти мысли сменяются более тревожными: а вдруг корабль кто-нибудь охраняет? Когда ваша лодка подходит к берегу, убегающая волна оставляет за собой стаю скрытней, желающих «поприветствовать» вас. Неизвестно, как долго они наблюдали за вашим кораблём с глубины, ожидая подходящего момента для нападения...

## Особые правила

В качестве отрицательного эффекта сценария все персонажи начинают его в состоянии «ПАРАЛИЧ».

## Заключение

Похоже, что духи успокоились, а скрытни в панике убежали. Подгоняемые желанием скорее вернуться в Мрачную гавань, чтобы согреться и просохнуть, вы в спешке забираете с корабля всё, что можете унести.

Бросив прощальный взгляд на таинственный остров и останки забытого корабля, вы отправляетесь в путь.

## Награда

Все получают по 10 очков опыта

## Фрагменты

G1a  
K2a  
I1a  
B3a



Скрытень

Морозный демон

Оживший дух

Жетон сокровища (×1)

Повреждающая ловушка с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» (×3)

Колючки (×2)

Сталагнат (×6)

Кристалл (×2)

Бочка (×2)

Вода (×13)

**Требования:** нет

**Задача:** убить всех врагов и добыть жетон сокровища

## Вступление

Найти жилище было нетрудно. Вермли-нги, как известно, не самые великие масте-ра маскировки. Напротив, вы чувствуете запах гнилого мяса и мокрого звериного меха задолго до того, как замечаете кучи веток и наспех вырытые норы — типич-ное место обитания стаи вермлингов.

Вы осторожно оглядываете местность. Как и сказал тот незнакомец, за жили-щем есть яма. Однако увидеть то, что находится на дне, не потревожив вер-млингов, не получится. Похоже, что и тут незнакомец был прав: чтобы покопаться в сокровищах, придётся расправиться с этими мерзкими созданиями.

Вы обходите жилище с другой стороны и готовитесь к нападению.



Под крики умирающих вермлингов за спиной вы приближаетесь к последней землянке. Перед вами появляется ещё больше скалящих зубы существ.

## Фрагменты

- H2b
- M1b
- C2a
- D1b



## Заключение

Вермли-нги и их звериные союзники мертвы — их бездыханные тушки валя-ются у ваших ног. Вы поднимаете трес-нувшую сферу. Когда вы впервые её уви-дели, она практически излучала злобу, но теперь, когда вы рассматриваете её, она кажется вполне безобидной. Боясь разбить артефакт, вы аккуратно при-жимаете сферу к груди и направляетесь к яме, в которой, предположительно, и лежат все сокровища. 95










## Новая локация

Час расплаты 95 (E-12)

## Достижение отряда

Путь через жилище



-  Гончая
-  Вермлинг-разведчик
-  Вермлинг-шаман
-  Пещерный медведь
-  Жетон сокровища (×1)
-  Повреждающая ловушка (×6)
-  Тотем (×3)
-  Гнездо (×4)
-  Бревно (×3)

**Требования:** ПОЛУЧЕНО достижение отряда «Путь через жилище»

**Задача:** убить Приспешника

Разработчик: Трэвис Чене

## Вступление

Вы идёте по краю ямы и вдруг ощущаете странное беспокойство. Здесь нет никаких сокровищ — только зияющая дыра в земле. Вы пытаетесь отойти от края, но ваши ноги словно оцепенели. Чёрная сфера пульсирует и вылетает из рук, поднимаясь в пространство над бездной. Затем она снова пульсирует, и в вашей голове раздаётся голос:

— Жадность. Отличный стимул для глупцов. Вы думали, что можете убить моего господина, великого Архидемона, и просто так расхаживать по вашему миру, как ни в чём не бывало? Какое высокомерие! Ваше наказание близится. Ступайте в мою темницу испытаний и томитесь там в своих грехах до скончания вечности!

Каждой частицей своего разума вы пытаетесь взять контроль над телом и отойти от края бездны, но вместо этого вы шагаете вперёд и падаете в объятия тьмы. Когда мрак окутывает вас, вы испытываете уже знакомое ощущение перехода между измерениями, от которого тело словно выворачивается наизнанку.

Наконец чудовищная боль стихает, и вы кожей ощущаете шероховатый камень. Затем вы слышите странный звон неземных голосов. Открыв глаза, вы видите, что находитесь на какой-то арене. Высоко над

вами демоны и другие существа смотрят вниз и ликуют. Перед вами крепкие ворота из железных прутьев, а за ними смеётся сумасшедший саввас.

— Да начнётся суд! — кричит он. — Вы убили повелителя демонов, и моя задача — доказать, что вы были этого недостойны. Всё, что от вас требуется, — пробраться через эти ворота и победить меня

в бою. После этого вас возвратят в ваш скучный, обывденный мир.

Но если, как я предполагаю, моя тюрьма окажется вам не по зубам, мне будет предоставлена честь пытаться вас до конца ваших коротких жизней!

## Особые правила

Перемешайте жетоны с номерами 1–6 и положите их на клетки **(a)** лицевой стороной вниз. Эти жетоны можно добывать по обычным правилам. Дверь **(1)** заперта. Вы сможете её открыть, когда добудете все жетоны с номерами 1–4. Кроме того, до тех пор пока вы не добудете все жетоны с номерами 1–4, на клетке фрагмента поля G1b, ближайшей к клетке **(1)**, в конце каждого нечётного раунда будет появляться 1 огненный демон, а в конце каждого чётного раунда — 1 земляной демон. Если участвуют 2 персонажа, оба демона обычные. Если участвуют 3 персонажа, появляются мощный огненный демон и обычный земляной демон. Если участвуют 4 персонажа, оба демона мощные.



Невыносимый ужас



Огненный демон



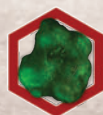
Земляной демон



Саввас «Поток лавы»



Повреждающая ловушка (×4)



Ловушка с эффектами  
«ОГЛУШЕНИЕ» (×4)  
и «ОТРАВЛЕНИЕ» (×4)



Каменная колонна (×3)



Валун (×5)



Вода (×19)

Любая фигурка, которая заканчивает свой ход на клетке с водой, получает 1+УС урона.

Количество ОЗ каждого валуна равно 3+УС.

1

Решётка из стальных прутьев поднимается, и перед вами возникает ваш главный противник — саввас, объятый языками пламени. Демоны сверху ликуют, требуя более жестокой бойни.

— Я так рад, что вы решили присоединиться ко мне в самом важном событии, — с усмешкой говорит саввас. — Приготовьтесь к суду!

## Особые правила

Саввас «Поток лавы» — это Приспешник.

## Заключение

С жутким воплем саввас падает на колени.

— Может быть, вы и достойны, — ухмыляется он.

Быстрым взмахом клинка вы отрубаете ему голову, и безжизненное тело савваса падает наземь. Рёв демонов, когда вы поднимаете его голову вверх, полон возмущения и волнения.

Заметив отблеск летящего в вас предмета, вы уклоняетесь. Чёрный стеклянный шар ударяется о землю рядом с вами и разбивается на тысячи осколков. В этот момент он пульсирует в последний раз. Мгновение спустя вы снова оказываетесь в Мертволесье, на краю тёмной ямы у жилища вермлингов. Сначала вам кажется, что это был просто сон, но вместо треснувшей сферы вы держите в руках отрубленную голову савваса.

## Награда

«Череп ненависти» (предмет 119)



## Список сокровищ

Этот список можно просматривать только в том случае, если вам нужно узнать содержимое добытого жетона сокровища с определённым номером.

01:  случайный чертёж предмета

02:  получите «Осадный щит»  
(предмет 032)

03:  получите «Бригантину»  
(предмет 044)

04:  получите 15 золотых

05:  получите «Кольчугу»  
(предмет 023)

06:  получите «Цепь с крюком»  
(предмет 039)

07:  случайный побочный сценарий

08:  получите 1

09:  получите «Гребень волны»  
(предмет 111)

10:  получите 10 очков опыта

11:  случайный чертёж предмета

12:  получите «Лавовые ботфорты»  
(предмет 099)




13:  получите 5 урона, состояния  
«ОТРАВЛЕНИЕ » и «РАНА »

14:  получите 10 очков опыта

15:  получите «Подвеску тёмных  
союзов» (предмет 045)

16:  получите 10 золотых

## Список сокровищ

- 17:  получите 20 золотых
- 18:  получите 15 золотых
- 19:  случайный чертёж предмета
- 20:  случайный чертёж предмета
- 21:  получите 5 урона
- 22:  случайный чертёж предмета
- 23:  получите «Доспех из чешуи дрейка» (предмет 103)
- 24:  получите 5 урона
- 25:  получите 25 золотых
- 26:  получите 20 золотых
- 27:  получите «Сферу сумерек» (предмет 122)
- 28:  получите 15 золотых
- 29:  получите «Портянки выносливости» (предмет 097)
- 30:  получите 1 ✓
- 31:  случайный чертёж предмета
- 32:  случайный чертёж предмета
- 33:  получите «Утяжелённую сеть» (предмет 019)
- 34:  получите «Амулет жизни» (предмет 024)
- 35:  получите «Сапоги из чешуи дрейка» (предмет 098)
- 36:  чертёж «Реактивных сапог» (предмет 096)
- 37:  получите 1 ✓
- 38:  чертёж «Кольца черепов» (предмет 123)
- 39:  получите 5 урона
- 40:  случайный чертёж предмета
- 41:  получите «Чёрный нож» (предмет 053)
- 42:  случайный чертёж предмета
- 43:  получите 5 урона, состояния «ОТРАВЛЕНИЕ » и «РАНА »
- 44:  случайный побочный сценарий
- 45:  случайный чертёж предмета
- 46:  получите 3 урона и состояние «ОТРАВЛЕНИЕ »
- 47:  получите «Паровой доспех» (предмет 104)
- 48:  получите 30 золотых
- 49:  новый сценарий «Затерянный остров» ⑰ (Л-17)
- 50:  получите «Вторую кожу» (предмет 101)
- 51:  случайный побочный сценарий
- 52:  получите «Сердце Предателя» (предмет 131)
- 53:  случайный чертёж предмета
- 54:  получите «Компас обречения» (предмет 124)



## Список сокровищ

- 55:  получите 1 ✓
- 56:  получите «Звёздную серьгу» (предмет 069)
- 57:  получите 15 золотых
- 58:  получите «Шлем из чешуи дрейка» (предмет 108)
- 59:  случайный чертёж предмета
- 60:  получите «Топор порчи черепов» (предмет 113)
- 61:  получите «Универсальный кинжал» (предмет 040)
- 62:  получите «Шлем гор» и «Горный молот» (предметы 110 и 115)
- 63:  случайный чертёж предмета
- 64:  получите 30 золотых
- 65:  чертёж «Рогатого шлема» (предмет 107)
- 66:  получите «Зажигательную бомбу» (предмет 033)
- 67:  получите 10 золотых
- 68:  получите «Плетёное кольцо» (предмет 130)
- 69:  получите «Мантию призыва» (предмет 100)
- 70:  случайный побочный сценарий
- 71:  случайный побочный сценарий
- 72:  чертёж «Воспламеняющегося меча» (предмет 116)
- 73:  случайный чертёж предмета
- 74:  случайный чертёж предмета
- 75:  յն կէ յնճոյն կՏԵՎՍ ՎՅԳԿԳԿՍԻ ԶԿԻԿ, ԶՆՎՆԱՆԻ  
ԿՏՉՎ ԱՎՆԱՆԻԳ ԿՏԿՏԿԻ. ԱՆՄՅՆՆՈՒՆ, ԶԿ ԶԳՎՏԿԳՂ Ա ԿՂՏՍՆԻ  
ՅՍԱԳ. Ա ՅՍԱԳ, ՍՂ ԶՆՎՆԱՆԻՍԻ յն ՎՂՍՂԿՍ. ԶՎՎՂՏԱՆՎԳ  
ՎՂԿՏ «ՎՂՏԻ» Ս ԿՂԿՆՂԳ ԿՍԿԳՍԻ.

