

БЕССМЕРТНЫЕ ДУШИ



Книга
Секретов






Содержание

Пролог	3
Королевство под угрозой	6
Зло, творимое людьми	11
Поохотимся на орков!	17
Кукловод	23
В осаде!	30
Право клыка!	36

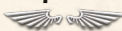


§ 1.1. (Событие истории 1)

Вы прибыли в город с первыми лучами солнца. За воротами перед вами предстало ужасное зрелище: стаи гремлинов нападали на людей, крушили здания и поджигали все вокруг.

- ◆  Возьмите событие 4 и разыграйте его.
- ◆ Положите два жетона **горения II**: один на точку В и один на точку Г.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆ Положите карту события истории 1 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.




Неподалеку виднелся вход в храм, но на пути к нему что-то привлекло ваше внимание. На повозке стоял сундук, который пытались вскрыть опасные на вид люди, вооруженные изогнутыми клинками и облаченные в кожаные доспехи с высеченными на них странными символами. Внезапно налетчики, все как один, повернулись к вам!

Выбор мировоззрения

Порядок 	Прогоним налетчиков...	См. § 1.6.
Нейтральный 	Идем отсюда...	См. § 1.7.
Хаос 	Сразимся с налетчиками и заберем сундук себе...	См. § 1.8.


§ 1.2. (Событие истории 2)

Двор храма превратился в настоящее поле боя. Земля была усеяна телами жрецов-стражей и гремлинов. Верховного жреца Клавдия прямо у священного алтаря окружили гремлины. До того как кто-то успел среагировать, одно из существ бросилось вперед и вонзило когти в грудь старого жреца! В ярко горящих глазах этого гремлина отражался злобный разум, которым мог обладать только главарь. Вам не оставалось ничего другого, кроме как отомстить за верховного жреца и убить ужасное отродье...

- ◆  Поместите **красного** гремлина в зону события истории 2.
- ◆ Активируйте **святилище** в зоне ключевой точки 2.
- ◆ Если героев больше 3, дополнительный враг появляется в зоне события истории 2.
- ◆ В зоне ключевой точки 2 появляется {  -  } врага.
- ◆ Положите карту события истории 2 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆ Продолжайте игру, пока не погибнет **красный** гремлин. Затем см. § 1.12.

§ 1.3. (Ключевая точка 1)

Рядом с алтарем лежит старое оружие...

- ◆ **Раз за сценарий** каждый герой, который проходит через эту ключевую точку, может совершить , чтобы взять и начать использовать не больше трех карт предметов на свой выбор из колоды тайника.

§ 1.4. (Ключевая точка 3)


Раздался странный шум, и вы почувствовали надвигающуюся опасность... Это ловушка!

- ◆ Активный герой должен взять и разыграть карту ловушки.
- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.

§ 1.5. (Ключевая точка 4)




Ваше внимание привлек бродячий торговец, которого охраняли два стража.

— Все, что нужно для войны, — это моя работа. Судя по экипировке, мои услуги вам понадобятся, не так ли?

- ◆ Любой герой, который проходит через эту ключевую точку, может совершить , чтобы посетить ЭМПОРИУМ.




§ 1.6. (Событие истории 1)

Вы заметили раненого купца, лежащего около телеги. Налетчики поняли, что их обнаружили, и начали готовиться к бою!

- ◆  Поместите одного **зеленого** налетчика в зону события истории 1. Если героев больше 3, поместите двух **зеленых** налетчиков.
- ◆ Появляется {  -  } – 1 врага.
- ◆ Во время следующего хода противника не берите карту столкновения. Вместо этого активируйте всех налетчиков.
Примечание: когда погибнет любой из **зеленых** налетчиков, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Продолжайте игру, пока в игре не останется налетчиков, затем см. § 1.9.





§ 1.7. (Событие истории 1)

Окинув происходящее беглым взглядом, вы решили, что задание важнее, чем это незначительное происшествие. Вы отвернулись и продолжили путь, оставив людей в руках судьбы, какой бы она ни была.

- ◆  Замешайте одного **зеленого** налетчика в колоду врагов. Если героев больше 3, замешайте двух **зеленых** налетчиков.
Примечание: когда погибнет любой из **зеленых** налетчиков, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Появляется {  -  } – 1 врага.


§ 1.8. (Событие истории 1)

Вы мгновенно оценили ситуацию и решили, что содержимое в любом случае не будет лишним в вашем приключении. Осознав, что их обнаружили, налетчики бросили в вас кинжал, а затем один за одним исчезли в языках пламени.

- ◆ Активный герой атакован 2 , отравление I.
- ◆  Замешайте одного **зеленого** налетчика в колоду врагов. Если героев больше 3, замешайте двух **зеленых** налетчиков.
Примечание: когда погибнет любой из **зеленых** налетчиков, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Появляется {  -  } – 1 врага.
- ◆ Если вы все еще хотите открыть сундук, см. § 1.10.

§ 1.9. (Событие истории 1)

С вашей помощью торговцу удалось добраться в безопасное место и сохранить товар. Перед уходом он поблагодарил вас.

- ◆ Положите  в зону события истории 1.


§ 1.10. (Событие истории 1)

Проигнорировав необычное исчезновение врагов, вы открыли сундук.

- ◆ Активный герой должен взять и разыграть 1 карту ловушки.
- ◆ Положите карту сокровища в зоне события истории 1.

§ 1.11. (Ключевая точка 2)

Здесь стоит древний мраморный алтарь, который посвящен трем богам: Анарессе, Эномису и Мару. Он будто чувствует вашу бессмертную душу и начинает источать фиолетовый свет от прикосновения.

- ♦ **Раз в раунд** активный герой может совершить , чтобы восстановить себе 1 ОЖ.

§ 1.12. (Концовка)


На последнем издыхании верховный жрец Клавдий рассказал вам о таинственной смерти короля.

— После смерти его тело казалось необыкновенно легким, лицо стало слишком бледным... И что еще хуже, наследник престола исчез.

Клавдий продолжил с трудом.

— Тьма вторглась в наши земли. Граф Дэлв и его стражи сражаются впустую, им противостоят силы зла не из этого мира... Теперь вы — наша единственная надежда. Для выполнения этого ритуала пришлось принести в жертву нашу самую ценную реликвию, но теперь вы стоите передо мной. Мощью заклятия ваши души заключены в драгоценные камни, которые вы несете.

Вы не сможете умереть, но также не сможете обрести свободу, пока не победите это зло. Я стыжусь того, что пришлось сделать, но я проклял собственную душу, чтобы спасти этот мир. Заклятие возрождения вернет вам былые силы в обмен на убийство прислужников зла, приближая вас все ближе и ближе к заветной цели. Моя жизнь на этом окончена... Но я выполнил свое предназначение. Теперь все зависит от вас. Жрец Маркус... поможет вам. Он ответит на ваши вопросы... Прощайте, герои. Спасите... этот... мир...

Награды: группа получает 50 крон. Кроме того, каждый  герой получает из колоды **Эмпориума** 1 зелье исцеления.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 2.

§ 1.13. (Концовка)

Надежда на спасение мира растаяла в дыме пожаров, который поднимался над руинами разрушенного города.

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 1 заново.



Королевство под угрозой

§ 2.1. (Вступление)

- ◆ Если хотите спросить капитана Энн об атаке, см. § 2.2.
- ◆ Если хотите спросить о налетчиках в кожаных доспехах со странными символами, см. § 2.3.
- ◆ Если у вас больше нет вопросов и вы готовы приступить к расследованию, см. § 2.4.

§ 2.2. (Вступление)

— Атака началась примерно в то же время, когда верховный жрец начал ритуал в храме, — ответила Энн. — Возможно, гремлины попали в город по подземным тоннелям, о которых не знаем мы, но могут знать городские преступники.

- ◆ См. § 2.1.

§ 2.3. (Вступление)

— Те люди... возможно, они из Гильдии теней, — сказала Энн. — Это преступная организация, раскинувшая свои сети по всему миру.





- ◆ См. § 2.1.

§ 2.4. (Вступление)

— Если хотите расследовать происходящее, то я окажу вам любую поддержку. Сейчас мы готовы принять любую помощь, — сказала капитан Энн. — Предлагаю подождать до заката и встретиться с Джеком Вороном в таверне «Черная жемчужина». Он может подсказать вам, что делать, но вам придется вести себя... убедительно. Будьте осторожны, в городе все еще опасно. Но в конце концов, вы же наши герои, верно? Удачи!



Приключение начинается!

§ 2.5. (Ключевая точка 3)

- ◆ Раз за сценарий каждый герой, который проходит через эту ключевую точку, может совершить , чтобы бросить 3 :
 - ❖  герой может один раз перебросить кубики.
 - ❖ Если выпали , см. § 2.6.
 - ❖ Иначе ничего не происходит.
- ◆ Если герой не может или не хочет совершать это действие, продолжайте игру.

§ 2.6. (Ключевая точка 3)

Вы нашли потайную дверь!

- ◆ Уберите жетон стены с тайла карты **18В** из игры.
- ◆  Положите тайл карты **17В** и соедините его с тайлом **18В** так, чтобы метка видимости была близко к **18В**.
- ◆  Положите жетон сундука на тайл карты **17В**.
- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.

§ 2.7. (Событие истории 1)

От запаха жареного мяса в таверне у вас потекли слюнки. Сначала хозяин одарил вас улыбкой, но она тут же пропала, как только он понял, что вы вооружены.

— Всегда рад любым незнакомцам: и героям, и простым людям, пока они не становятся проблемой. — предупредил он.

- ◆ Если хотите спросить о Джеке Вороном, см. § 2.8.
- ◆ Если хотите попросить подать вам еды и напитков, см. § 2.9.

§ 2.8. (Событие истории 1)

Вы с осторожностью подошли к стойке и спросили о Джеке Вóроне.

Владелец тут же помрачнел, а позади вас раздался громкий голос:

— *КАПИТАНЕ Джеке Вóроне!*

Вы повернулись на звук, который раздался из толпы подозрительных людей, уже обнаживших свое оружие. Дружелюбными их точно нельзя было назвать. Среди них стоял модно одетый темноволосый мужчина, вооруженный абордажной саблей. Вероятно, он и был Джеком.

◆ См. § 2.10.

§ 2.9. (Событие истории 1)

Вы сели за стол выпить по кружке эля, делая вид, что вам совершенно неинтересны остальные посетители. Но вскоре вас окружила толпа подозрительных людей, уже обнаживших свое оружие. Дружелюбными их точно нельзя было назвать. Среди них стоял модно одетый темноволосый мужчина, вооруженный абордажной саблей. Вероятно, он и был Джеком



◆ См. § 2.10.

§ 2.10. (Событие истории 1)

Пристально глядя на вас, пират дерзко продолжил:












— *Ваша репутация обгоняет вас, герои. Я знал, что вы меня ищете, и...*

Выбор мировоззрения

 Порядок	Скажем Джеку, что выполняем задание городской стражи...	См. § 2.11.
 Хаос	Скажем Джеку, что готовы хорошо заплатить за информацию...	См. § 2.12.


§ 2.11. (Событие истории 1)

— *...Не думаю, что выпущу вас живыми. Убить их!* — отдал приказ Джек, кинул вам в глаза ослепляющий порошок и бросился в атаку.

- ◆  Поместите   **синего** налетчика в зону события истории 1.
- ◆ Если героев больше 3, поместите в ту же зону одного **зеленого** налетчика.
Примечание: когда   **синий** налетчик погибнет, уберите его из игры .
- ◆ Появляется {  -  } врага.
- ◆ Активный герой должен выполнить **спасбросок**. В случае провала герой **ослеплен**.
- ◆ Сразу же активируйте   **синего** налетчика.
- ◆  Возьмите карту события истории 1 и отложите ее в сторону.
- ◆ Продолжайте, пока в игре не останется налетчиков, затем см. § 2.13.

§ 2.12. (Событие истории 1)

— ...Мои услуги обойдутся вам, скажем, в двадцать крон. Так я позволю вам получить информацию и уйти с головой на плечах. Что скажете? В противном случае наш разговор может принять более... болезненный оборот.

- ◆ Если вы принимаете предложение Джека:
- ◆ Сбросьте 20 крон.
 - ❖  Возьмите карту события истории 1 и отложите ее в сторону.
 - ❖ См. § 2.14.
- ◆ Если вы не принимаете предложение (или у вас недостаточно денег):
 - ❖ См. § 2.11.

§ 2.13. (Событие истории 1)

Джек побежден и сдался вам, согласившись рассказать все, что нужно, а остальные бандиты скрылись из виду.

- ◆ Уберите из игры всех оставшихся врагов (они не считаются убитыми).
- ◆ См. § 2.15.

§ 2.14. (Событие истории 1)




Джек быстро убрал золото в мешочек, спрятал его под доспех и начал свой рассказ.

- ◆ См. § 2.15.

§ 2.15. (Событие истории 1)



— Те, кого вы ищете, живут в тени, — вздохнул Джек. — Но они постоянно патрулируют подземный вход в город. Вам нужно искать путь в канализацию на краю города. Вот карта. В подвале таверны есть тайный подземный ход. Если пойдете туда и начнете все осматривать, то, я уверен, они сами найдут вас первыми. Прощайте!

Какое-то необычное движение привлекло ваше внимание, а через мгновение Джека Ворона уже не оказалось в таверне. У вас появилось стойкое ощущение, что в этом пирате есть что-то большее, чем кажется на первый взгляд. Пора изучить карту.

- ◆ Зоны с ключевыми точками 1 и 2 теперь считаются соседними, герои и враги могут перемещаться между ними.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆ Активируйте святилище на тайле карты 10А.
- ◆ Если группа сражалась с Джеком Вороном:
 - ❖ См. § 2.16.
- ◆ Иначе:
 - ❖  Положите карту события истории 1 (рубашкой вниз), которую отложили до этого, на верх колоды событий.

§ 2.16. (Сюжетное событие 1)

Наблюдавший за происходящим владелец таверны поздравил вас. — *Вы отлично справились, незнакомцы. Нечасто встретишь людей, которым хватает смелости сразиться с Джеком и его командой. Но вы, похоже, устали. Хотите отдохнуть в моей таверне? У меня для вас особое предложение — чистая комната и отменная еда всего за 10 крон...*

- ◆ Если герои принимают предложение владельца:
 - ❖ Сбросьте **10 крон**.
 - ❖ Снимите все **физические состояния**.
 - ❖ Верните **ОЖ** героев на максимальное значение.
 - ❖ Обновите все умения героев.
 - ❖ Каждый герой может один раз посетить **здание таверны в эмпориуме**, если оплатит его стоимость.
 - ❖  Сбросьте карту события истории 1, которую отложили до этого.
- ◆ **Иначе:**
 - ❖  Положите карту события истории 1 (рубашкой вниз), которую отложили до этого, на верх колоды событий.

§ 2.17. (Ключевая точка 1)

Подвал таверны переполнен бочками, ящиками, кувшинами и прочими вещами. Места едва хватает, чтобы передвигаться.





§ 2.18. (Ключевая точка 2)

Узкий потайной ход из подвала таверны, который отчетливо видно из этого конца тоннеля, оканчивается подземной пещерой.

§ 2.19. (Событие истории 2)

Спустившись в подземелье, вы поняли, что не одни! Из темноты тоннеля вышел мужчина, облаченный в такой же доспех, как и налетчики во время атаки на город.















— *Гильдия не любит незваных гостей! Эта пещера станет вашей могилой!* — с этими словами незнакомец отпустил длинный кожаный поводок, выпуская большого гремлина с горящими глазами, и скрылся в темноте тоннеля. В тот же миг с потолка обрушилась железная решетка, закрыв выход из комнаты, а со стен начали сползать другие гремлины! Вы сразу же поняли, что вам придется уничтожить всех тварей, чтобы последовать за человеком из тени и найти место, где он прячется.

- ◆  Поместите **красного** гремлина в зону события истории 2.
Примечание: когда **красный** гремлин погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Если героев больше 3, поместите одного гремлина в зону события истории 2.
- ◆ Появляется {  -  } гремлина (максимум — 3). Поместите по одному из них в каждой зоне тайла карты **6А** по часовой стрелке, начиная с верхней левой зоны.
- ◆ Поместите **запертую дверь** между тайлами карты **6А** и **12В**.
- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Положите карту события истории 2 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.

§ 2.20. (Событие истории 3)

Вы наконец-то добрались до подземного зала, целиком высеченного из камня. По периметру горели факелы. От их креплений тянулись тени, из которых появилась группа налетчиков. Один из них, возможно лидер, обратился к вам мягким, но угрожающим голосом.


— Похоже, верховный жрец воскресил вас только для того, чтобы подарить нам возможность снова убить вас... Не суйте свой нос в дела Гильдии. Вы умрете, будь вы хоть трижды герои!

- ♦ Активируйте ⚡ место появления.
- ♦ Поместите  Поместите  синего налетчика в зону события истории 3.
- ♦   Зеленый налетчик появляется в ⚡ месте появления (если он уже в игре, сбросьте все его раны и физические состояния и переместите его на ⚡ место появления).
Примечание: когда   зеленый налетчик или   синий налетчик погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ♦ Сразу же активируйте обоих налетчиков.
- ♦ Если героев больше 3, один дополнительный налетчик появляется в зоне события истории 3.
- ♦ Появляется {  -  } врага.
- ♦ Положите карту события истории 3 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ♦ Продолжайте игру, пока   зеленый налетчик и   синий налетчик не погибнут, затем см. § 2.21.

§ 2.21. (Концовка)

Когда вы убили всех воинов Гильдии, один из налетчиков трусливо бросил оружие, упал на колени и взмолил о пощаде.

— Пожалуйста! Пожалуйста, не убивайте меня! Я помогу вам попасть в Гильдию! Заберите мои вещи, только оставьте меня в живых! Я расскажу вам, как найти штаб Гильдии...

Награды: активный герой получает 1 .

Следующий сценарий: переходите к сценарию 3.

§ 2.22. (Концовка)

Порожденная Гильдией теней тьма способна скрыть даже самый яркий свет. Вы пали, а жестокость и разрушения распространятся по всему королевству после вашей смерти...

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 2 заново.



§ 3.1. (Вступление)

Задумавшись, где можно найти ключ от магической двери, вы задали этот вопрос бойцу Гильдии.

— Обычно ключник околачивается на рыночной площади (**событие истории 1**). У него есть особый ключ, который нужен, чтобы попасть в Гильдию.

◆ См. § 3.5.

§ 3.2. (Вступление)

Вы не могли больше тратить свое время и отпустили бойца, который тут же бросился со всех ног прочь.

— Ну и трус, — подумали вы.

Приключение начинается!

§ 3.3. (Вступление)

— Чтобы открыть дверь, — начал рассказ боец, — вы должны потянуть второй рычаг в тоннеле в то же самое время, когда будете открывать дверь ключом, иначе ничего не получится. Учтите, что особый ключ также откроет секретный проход рядом с ним, чтобы люди, которые дернули за рычаг, также могли попасть в Гильдию.

◆ См. § 3.5.

§ 3.4. (Вступление)

— Лидер, скорее всего, в главном зале (**событие истории 3**). Вас, наверное, убьют, пока вы доберетесь туда, но меня это уже не касается. Я рассказал все, что знаю. Молю, отпустите меня!

◆ См. § 3.5.


§ 3.5. (Вступление)

Вы понимаете, что боец Гильдии рассказал еще не все, что знает...

- ◆ Если вы хотите спросить бойца Гильдии о ключе, см. § 3.1.
- ◆ Если вы хотите спросить бойца Гильдии о двери, см. § 3.3.
- ◆ Если вы хотите спросить бойца о лидере Гильдии, см. § 3.4.
- ◆ Если вы больше не хотите задавать вопросы, см. § 3.2.

§ 3.6. (Ключевая точка 1)

На стене тоннеля виден большой рычаг. Скорее всего, он подключен к какому-то скрытому механизму.

- ◆ Если вы хотите совершить , чтобы потянуть за рычаг, см. § 3.7.

§ 3.7. (Ключевая точка 1)

Вы изо всех сил потянули за рычаг, и он медленно поддался. Вы слышите движение механизма и далекий шум, который эхом разносится по тоннелям.








- ◆ Уберите жетон стены на тайле карты 5A из игры.
- ◆ Уберите жетон ключевой точки 1 из игры до конца сценария.

§ 3.8. (Ключевая точка 2)

На стене тоннеля виден большой рычаг. Вы помните, что сказал боец Гильдии? Чтобы магический ключ сработал и дверь в Гильдию открылась, рядом с рычагом должен находиться хотя бы один герой.

§ 3.9. (Событие истории 1)

На рыночной площади очень много людей, и вы сразу же поняли, что найти ключника среди жителей города будет непросто...

- ◆      Возьмите 4 жетона теней: 2 горожанина, 1 враг и 1 жетон сюжета (символизирующий хранителя ключа). Переверните их рубашкой вверх и случайным образом положите на точки А, Б, В и Г (на тайле карты 1А).
- ◆ Эти 4 жетона тени **можно перевернуть только на расстоянии** .
- ◆ Каждый раз, когда вы переворачиваете жетон тени, см. § 3.10.
- ◆ 1 враг появляется в  месте появления.
- ◆ Положите карту события истории 1 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.


§ 3.10. (Событие истории 1)

Вы пытаетесь разглядеть ключника в толпе на рыночной площади...

- ◆ Если вы открыли жетон горожанина/горожанки, см. § 3.11.
- ◆ Если вы открыли жетон врага, см. § 3.12.
- ◆ Если вы открыли жетон сюжета, см. § 3.13.

§ 3.11. (Событие истории 1)

Это купец, который готов предложить вам свои товары.

- ◆ Жетон горожанина/горожанки остается в игре до следующей фазы времени. Любой не находящийся в битве герой в этой зоне может посетить **эмпориум**, совершив , но не может воспользоваться **зданиями** или **тайником**.




§ 3.12. (Событие истории 1)

Этот человек связан с Гильдией. Он узнал вас и закричал, чтобы поднять тревогу!

- ◆ 1 враг появляется в зоне, где лежал жетон врага.
- ◆ Уберите жетон врага из игры до конца сценария.

§ 3.13. (Событие истории 1)

Вам удалось опознать в толпе ключника, но он не собирается отдавать ключ без боя!

- ◆  Поместите   **синего** налетчика (символизирующего ключника) в зону жетона сюжета и положите жетон магического ключа на его карту врага. **Когда этот враг погибнет, положите жетон магического ключа в его зону. Любой герой может поднять (или бросить) ключ, совершив** .
- ◆ Если героев больше 3, возьмите случайную карту умения противника и добавьте ее   **синему** налетчику.
- ◆ Уберите жетон сюжета из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен совершить **спасбросок**. В случае провала сразу же активируйте   **синего** налетчика.
- ◆ {  -  } - 1 врага появляется в  месте появления.

§ 3.14. (Событие истории 2)




Вы заметили, что из здания неподалеку устремлялись ввысь языки пламени (**ключевая точка 3**, тайл карты 13А). Изнутри доносились крики и мольбы о помощи. Решая, как лучше поступить, вы заметили опасных головорезов неподалеку от тайного входа в Гильдию!

- ◆ Положите карту события истории 2 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.

§ 3.15. (Ключевая точка 3)





Кузнец зовет на помощь: его жена оказалась в западне бушующего пламени, на месте которого еще пару мгновений назад была его кузница...

Выбор мировоззрения

 Порядок	Спасем женщину...	См. § 3.16.
 Нейтральный	Идем дальше...	См. § 3.17.
 Хаос	Воспользуемся ситуацией...	См. § 3.18.

§ 3.16. (Ключевая точка 3)

Приободрив кузнеца, вы бросились в огонь, чтобы спасти его жену.

- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен бросить 1  (2 , если это  герой):
 - ❖ Если выпадет хотя бы один , то герою удалось достичь цели. См. § 3.19.
 - ❖ Иначе герой терпит неудачу и получает состояние горение I.
 - ❖ В случае провала герой может предпринять не больше двух повторных попыток, следуя тем же правилам. Если все три попытки оканчиваются неудачей или если герой прекращает попытки, см. § 3.20.







§ 3.17. (Ключевая точка 3)

Вы поняли, что не можете рисковать собой в тщетных попытках сохранить одну жизнь. Ведь поражение Гильдии теней спасет гораздо больше жизней. Сожалея, вы покидаете место пожара.

- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.

§ 3.18. (Ключевая точка 3)

Войдя в кузницу, вы сразу поняли, что спасти женщину не в ваших силах. Однако по пути к выходу вы заметили ценный сундук... Возможно, стоит попытаться преодолеть пламя ради личной выгоды...

- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен бросить 1  (2 , если это  герой):
 - ❖ Положите  в зоне сундука за каждое выпавшее .
 - ❖ Герой подвергается горению I за каждую выпавшую .

§ 3.19. (Ключевая точка 3)

Кашляя от дыма, вы выбрались из пылающей кузницы с женщиной на руках. В знак благодарности кузнец предложил наточить ваше оружие особым камнем, который много лет передается по наследству в его семье.

- ◆ Переверните одну из карт используемого оружия героя на **улучшенную** сторону до конца сценария.

§ 3.20. (Ключевая точка 3)

Огонь взревел, потолочные балки не выдержали жара и обвалились прямо на гостиную. Крики затихли, и все, что вы могли слышать, было гулом пламени... Женщине уже не помочь. Вы выбрались из бушующего пожара и направились напрямиком к кузнецу, чтобы сообщить ему ужасную новость.





§ 3.21. (Ключевая точка 4)

Похоже, что допрошенный трусливый налетчик сказал правду. На первый взгляд кажется, что перед вами обычная городская стена, но после тщательного осмотра вам удастся найти скрытую дверь.

- ◆ Если у героя есть жетон магического ключа и в зоне ключевой точки 2 (тайл карты 12В) находится хотя бы один герой, см. § 3.32.
- ◆ Иначе ничего не происходит.

§ 3.22. (Ключевая точка 5)

Помещение за дверью сделано из длинных деревянных досок. Несколько факелов едва освещают пространство, внутри повсюду играют тени. Вы слышите какой-то шум из ближайшей комнаты и понимаете, что здесь может быть еще одна секретная дверь, ведущая напрямик в главный зал Гильдии.

- ◆ Раз за сценарий каждый герой, проходящий через эту зону, может остановиться и совершить , чтобы попытаться найти потайную дверь. Бросьте 3 :
- ❖  герой может один раз перебросить эту попытку.
- ❖ Если хотя бы одному из героев выпали , см. § 3.33.
- ❖ Иначе ничего не происходит.

§ 3.23. (Событие истории 3)

Вы достигли главного зала Гильдии теней. Главарь, похоже, ждал вас. Сидя в удобном кресле, он поприветствовал вас изящным жестом и снял треуголку, дав вам возможность рассмотреть его лицо.

— *В конце концов мы снова встретились!* — Голос Джека Ворона эхом разнесся по залу. Джек встал с кресла. — *Видите ли, весь город, и в особенности прекрасная капитан Энн, считает меня простым подонком. Конечно же, привлекательным, не волнуйтесь, но все же подонком — с хорошими связями. Но здесь, в Тенях, приказы отдаю я. Жаль, что вам придется узнать, как разнообразны мои способности... в бою! ГРУУНТ, по соглашению между мной и твоим кланом сразись на моей стороне!*

На зов появился крайне недружелюбный воин орков, который бросился на вас с криком.

— *Я есть Груунт!*

- ◆ Если герои хотят спросить у Джека о том, что им движет, см. § 3.24.
- ◆ Иначе см. § 3.25.









§ 3.24. (Событие истории 3)

— Все дело в равновесии, мой воскрешенный друг. Есть силы, с которыми не стоит тягаться, даже если являешься членом гильдии, которая действует по всему миру. Мы выживаем благодаря тому, что чувствуем это равновесие. А теперь... Мне жаль. Ничего личного, но придется убить вас.

- ◆ См. § 3.25.

§ 3.25. (Событие истории 3)

Вы поняли, что пришло время положить конец правлению капитана Джека или умереть...

- ◆  Поместите **красного** налетчика (Джека Ворона) в зону точки Д.
- ◆ Если героев меньше 3:
 - ◆  Поместите **3 зеленого** воина орков в зону точки Д.
- ◆ **Иначе:** поместите **3 3 зеленого** воина орков в зону точки Д.
Примечание: когда **зеленый** воин орков погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Положите карту события истории 3 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆ {  -  } - 1 врага появляется в  месте появления.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Активируйте  **зеленого** воина орков.
- ◆ Во время следующего хода врага не берите карту столкновения. Вместе этого активируйте всех налетчиков.
- ◆ Продолжайте игру, пока **красный** налетчик не погибнет, затем см. § 3.26.



§ 3.26. (Концовка)

Стоило Джеку пасть под вашими ударами, как битва завершилась. Выжившие члены Гильдии растворились в тенях и оставили своего умирающего главаря в ваших руках. Вы обратились к Джеку, спрашивая его зачем он разорил город, в котором жил, и зачем объединился с гремлинами и орками.

— Мне жаль, но я все еще не боюсь ни тебя, ни смерти. Твой противник, впрочем, страшит меня, даже несмотря на мое нынешнее... состояние...

- ◆ Активный герой должен принять решение:

Выбор мировоззрения

Нейтральный 	Оставим Джека в живых...	См. § 3.27.
Нейтральный 	Добьем Джека...	См. § 3.28.

§ 3.27. (Концовка)

Вы помогли Джеку подняться, решив оставить его в живых, но удостовериться, что он попадет в руки правосудия... Вставая на ноги, Джек резко вырвал руку и бросил в воздух горсть песка.

- ◆ Запишите выбор «Сценарий 3 — милосердие», он потребуется вам в следующих сценариях.
- ◆ См. § 3.29.

§ 3.28. (Концовка)

Вы приготовились нанести смертельный удар. Оставить врага в живых всегда плохая идея! Но Джек стремительным движением выбросил руку вперед, выпустив в воздух горсть песка.

- ◆ Запишите выбор «Сценарий 3 — смертельный удар», он потребуется вам в следующих сценариях.
- ◆ См. § 3.29.

§ 3.29. (Концовка)

Капитан Джек исчез во вспышке света, на его месте остался лишь белый туман и отзвук прощальных слов пирата.

— Я запомню твой выбор... лок'тар!

- ◆ См. § 3.30.

§ 3.30. (Концовка)

Вы покинули подземелья Гильдии и поспешили к капитану Энн, чтобы рассказать ей о произошедшем, в том числе и о странных последних словах Джека.

Энн удивлена и поражена тем, что вам удалось совершить. Она объяснила, что «лок'тар» — это орочьё слово, которое некоторые из кланов выкрикивают перед битвой.

Пока капитан Энн награждала вас, вы не могли перестать думать о том, что Джек сказал до битвы и после нее. Почему же он использовал орочьё слово?.. Быть может, Джеку все же небезразличен город и капитан пытается каким-то своим, искаженным способом направить вас в верном направлении?

Награды: группа получает 100 крон и 1 карту сокровища.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 4.

§ 3.31. (Концовка)

Побежденные и униженные, вы бессильно наблюдаете, как глава Гильдии уходит из пещеры, унося за собой последнюю надежду на спасение мира от темного будущего...

Награды: нет.


Следующий сценарий: начните сценарий 3 заново.

§ 3.32. (Ключевая точка 4)

Странный ключ открыл абсолютно невидимую ранее дверь посреди стены. Перед вами потайной вход в Гильдию. Еще один поворот ключа — и секретный проход открывается на другой стороне, а герои, которые тянули за рычаг, наконец-то могут присоединиться к своим товарищам.

- ◆ Уберите запертую дверь и магический замок из игры до конца сценария.

Примечание: не берите карту ловушки, когда откроете эту запертую дверь.

- ◆ Уберите магический ключ из игры до конца сценария.
- ◆ Уберите жетон стены между тайлами карты 4А и 12В из игры до конца сценария.
- ◆ Активируйте **святилище** на тайле карты 4А.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Уберите ключевые точки 2 и 4 из игры до конца сценария.

§ 3.33. (Ключевая точка 5)







Вы нашли потайную дверь! Как только вы нажали на скрытую кнопку, часть стены сдвинулась в сторону. За дверью находится просторный зал.

- ◆ Уберите из игры жетон стены и ключевую точку 5 на тайле карты 4А.

Поохотимся на орков!




§ 4.1. (Вступление)

Вы можете посетить несколько мест в городе, чтобы собрать информацию, но время не ждет...

- ◆ Возьмите любую неиспользованную карту умения и положите ее рубашкой вверх так, чтобы символ  был наверху, рядом с колодой событий, чтобы отмерить ход времени. Каждый раз, когда в параграфе встречается символ , карту умения необходимо повернуть на 90° **против** часовой стрелки. Когда символ обновления окажется на верхней стороне карты — **время вышло**.
- ◆ Если вы хотите посетить рыночную площадь, потратьте  и см. § 4.2.
- ◆ Если вы хотите посетить городскую библиотеку, потратьте  и см. § 4.3.
- ◆ Если вы хотите посетить трущобы, потратьте  и см. § 4.4.
- ◆ Если вы хотите посетить королевский дворец, потратьте  и см. § 4.5.
- ◆ Если время вышло **или если** вы больше не хотите тратить время на поиск информации, см. § 4.12.

§ 4.2. (Вступление)

На городском рынке всегда собираются толпы покупателей и продавцов всех рас.

- ◆ Каждый герой должен бросить 3 :
 - ❖ Группа может решить потратить , чтобы перебросить кубики.
 - ❖ Если хотя бы одному герою выпали , см. § 4.6.
 - ❖ Иначе см. § 4.9.




§ 4.3. (Вступление)

В библиотеке Твинвирма множество книг и древних свитков. Некоторые из них описывают традиции и легенды рас Тэлонского побережья.

- ◆ Каждый герой должен бросить 3 :
 - ❖ Группа может перебросить кубики, если среди героев есть хотя бы один  или  герой.
 - ❖ Группа может решить потратить , чтобы результат броска стал успешным.
 - ❖ Если хотя бы одному герою выпали , см. § 4.7.
 - ❖ Иначе см. § 4.9.

§ 4.4. (Вступление)

Осматривать трущобы оказалось непросто из-за расползшихся о вас и вашем столкновении с Гильдией теней слухов. Из-за каждой двери и немногих открытых окон за вами пристально следили и бросали косые взгляды.

- ◆ Каждый герой должен бросить 3 :
 - ❖ Группа может перебросить кубики, если среди героев есть хотя бы один  герой.
 - ❖ Если хотя бы одному герою выпали , см. § 4.8.
 - ❖ Иначе см. § 4.9.

§ 4.5. (Вступление)

После непродолжительного ожидания вы встретились с самым высокопоставленным чиновником во дворце — мастером монет, мужчиной среднего роста по имени Петир Длинный Палец. Петир сказал, что никогда раньше не слышал слова, произнесенного Джеком, и добавил:

— *Возможно, граф Дэлв сможет помочь в вашем поиске. К сожалению, сейчас граф находится в патруле вместе со своими сопровождающими. Тем не менее мы ждем, что он скоро вернется, возможно даже сегодня. Граф радеет за наш город как никто другой и часто первым берет на себя многие задачи. Мне жаль так поспешно прерывать наш разговор, но сегодня мне еще предстоит работать, а кроме того, управлять делами во дворце. Удачи в вашем путешествии!*

◆ См. § 4.1.

§ 4.6. (Вступление)

Один из вас заметил, что рослый помощник торговца оружием на рынке не очень-то похож на обычного человека. Вы подошли к нему, чтобы поинтересоваться его необычной внешностью, и мужчина по имени Ролло признал, что он полуорк и немного знаком с традициями и обычаями орков, хотя никогда не жил среди них, потому что орки считали слабаком-полукровкой. Он рассказал вам, что слово «лок'тар» использует клан Клыка, который живет в восточных внутренних землях. Перед тем как вернуться к работе, Ролло добавил:

— *Вы поймете, что вы на правильном пути, как только найдете один из племенных алтарей. Это небольшие ниши в камне, в которых установлены грубо сработанные золотые статуи их божества. Кто-то верит, что эти статуи на самом деле наделены магической силой, но если вы прикоснетесь к ним, то все орки будут ненавидеть вас и считать осквернителями святынь. Если меня не подводит память, то одна из таких ниш находится неподалеку от города (событие истории 3).* Ролло быстро нарисовал и отдал вам схематичную карту пути к племенному алтарю, после чего вернулся к работе.

◆ Запишите выбор «Сценарий 4 — идол» и см. § 4.1.

§ 4.7. (Вступление)

Слова «лок'тар» не нашлось в тех томах, которые вы открывали. Но в одной книге изображено странное место на юго-востоке от города, которое называется «Роца Камня и Наковальни» (**ключевая точка 1**), где легендарное оружие застряло в камне еще с начала времен. Подпись к изображению гласит: «*В легендах говорится, что однажды это оружие выберет себе господина среди тех, кто попытается достать его из камня...*» Кроме того, книга указывает на то, что эти земли всегда были полем боя между орками и людьми, потому что орки считают оружие, застрявшее в камне, символом могущества своего божества и святым местом.

◆ Запишите выбор «Сценарий 4 — легенда» и см. § 4.1.

§ 4.8. (Вступление)

В одном из окон вы заметили женщину, жестом приглашавшую вас подойти поближе. Женщина представилась как Лара, упомянув вскользь, что она известная в этих краях расхитительница гробниц.

— *Ходят слухи, что группа героев собралась в орочьи земли — похоже, для того, чтобы их всех поубивали... Да ладно вам, не удивляйтесь! В этом городе у всех стен есть глаза и уши. Но вернемся к делу. У меня есть информация о тех местах, куда вы направляетесь. Но она стоит денег. Скажем, 25 крон или вещь, которую можно продать за эти деньги...*

◆ Если герои принимают предложение Лары, см. § 4.11, иначе см. § 4.10.

§ 4.9. (Вступление)

Потратив свое время на поиски, вы так и не смогли ничего найти.

- ◆ См. § 4.1.

§ 4.10. (Вступление)

— *В таком случае наш разговор закончен. Не в моих привычках делиться информацией задаром... Я ничего вам не должна. Прощайте, герои...* — Лара отступила обратно в тень и исчезла.

- ◆ См. § 4.1.

§ 4.11. (Вступление)

— *Я точно знаю, что Гильдия теней использует территорию под названием Роцца Камня и Наковальни (ключевая точка 1) как место для обмена контрабандных товаров. Поищите ящики под водой. Можете забрать товар себе или уничтожить, мне наплевать. Вы мне не особо нравитесь... но Гильдию я просто ненавижу. Не захотели принять меня в свои ряды, а?! Теперь они за это заплатят! Прощайте.*

- ◆ Группа должна сбросить **25 крон или предметов** на эту сумму.
- ◆ Каждый жетон зоны поиска на тайле карты **2В** можно использовать **дважды** (совершив два разных действия поиска), перед тем как сбросить.
- ◆ См. § 4.1.

§ 4.12. (Вступление)

В конце дня вы отправились в свое жилище, чтобы отдохнуть. На следующий день вместе с капитаном Энн вы прошли по городу мимо восхваляющих вас людей в сторону южных ворот, где вы наконец смогли встретиться с графом Дэлвом и его стражей, возвращавшимися с задания. Хотя регент уже начал стареть, он произвел впечатление сильного и благородного человека. Волосы графа были черными, как вороново крыло, а по взгляду и движениям можно было заметить, что он каждый день тренируется.

— *Приветствую вас, герои, возвращенные к жизни. Похоже, что легенды о ваших деяниях скоро затмят легенду о воскрешении. И да восславятся Трое Богов, которые даровали нам такое чудо! Капитан Энн, я знаю, что вы уходите. Вы уже определились, куда направитесь?*

— *Приветствую вас, граф! Все жители города благодарны за то, что вы делаете. Мы найдем лагерь орочьего клана, который устроил жестокую атаку на город. Поиски мы начнем с Роцци Камня и Наковальни, одного из их священных мест. Мы пойдем налегке. Пора поохотиться на орков!* — ответила Энн.






— *К сожалению, я вынужден попросить доверить эту задачу героям. Мне понадобится ваша помощь в городе, миледи. Вы знаете, как вас уважают и слушают солдаты, поэтому я не могу позволить себе потерять вас даже на пару часов. Герои, хорошей охоты!* — Энн неохотно покинула группу и последовала за графом, понимая, что она не может отказать от своего долга.

На этом вы попрощались и оставили позади город и кричащих вам вслед слова поддержки горожан...

- ◆ **Приключение начинается!**








§ 4.13. (Ключевая точка 1)

Вы осторожно отодвинули в сторону последние ветки — и перед вами открылся удивительный вид: журчащий ручей огибает небольшой холм, на котором стоят несколько племенных камней. Они окружают одинокий камень, в который вонзилось великолепное оружие. От падающей воды поднимается туман, и мириады крошечных капель отражают солнечный свет. Вы подошли к камню и попытались понять, удастся ли вытащить оружие...

- ◆ **Раз за сценарий** каждый герой, который проходит через эту ключевую точку, может попытаться достать легендарное оружие из камня, совершив . Герой должен бросить 3  (4 , если сделана отметка «Сценарий 4 — легенда»).
- ❖ Первый герой, которому выпадет один или больше символов  , берет случайную карту оружия души (берите карту и сбрасывайте, пока не попадется первое оружие, которое герой может использовать).
- ❖ Как только герой получил оружие души или когда все герои попытались это сделать, уберите ключевую точку 1 из игры до конца сценария.



§ 4.14. (Событие истории 1)

Треск ломающихся веток предупредил вас о надвигающейся опасности. Уже через мгновение вас окружила толпа разъяренных врагов, которых возглавлял огромный воин орков!

- ◆  Поместите **красного** воина орков на  место появления. **Примечание:** когда **красный** воин орков погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆  Поместите  **синего** шамана орков на  место появления. Если количество героев равно 3 или 5, добавьте шаману умение врага.
- ◆ Появляется {  -  } - 1 врага.
- ◆ В конце следующего хода врага, если **красный** воин орков не активировался, активируйте его.
- ◆ Продолжайте игру, пока не погибнет **красный** воин орков, затем см. §4.15.















§ 4.15. (Событие истории 1)

Как только главарь пал, большая часть оставшихся орков бежала, оставив своих рабов защищать дорогу. Осмотрев свежие следы на земле, вы решаете пойти по ним, чтобы нагнать патруль (**событие истории 2**) и, если повезет, выйти на их лагерь. Готовые к нападению, вы отправляетесь в путь.

- ◆ Уберите из игры всех воинов и шаманов орков, замешав их карты врагов обратно в колоду врагов.
- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆  Положите карту события истории 2 на точку А тайла карты 13В.

§ 4.16. (Событие истории 2)



Вы достигли распутия. Следы расходятся в разные стороны. Теперь вам предстоит решить, в какую сторону вы отправитесь и какое место в результате изучите (**ключевая точка 2, ключевая точка X**). Нет никакой возможности заранее понять, где находится лагерь орков. Вам нужно выбрать: разделиться или пойти всем вместе.

- ◆ Положите карту события истории 2 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆  Возьмите жетоны ключевой точки 2 и ключевой точки X и случайным образом положите их рубашкой вверх на точки Б (тайл карты 9А) и В (тайл карты 11В).
- ◆ Активируйте  и  места появления.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆  Поместите   **синего** воина орков на  место появления.
- ◆  Поместите   **зеленого** воина орков на  место появления.
- ◆ Появляется {  -  } врага.

§ 4.17. (Событие истории 3)

За кустами вы заметили алтарь, сделанный из большого камня. На его поверхности высечены странные узоры. В центре камня небольшое углубление, внутри которого на маленьком каменном пьедестале виднеется статуэтка золотого идола в виде человека с большой головой, стоящего на коленях. Перед вами — одна из местных священных реликвий...

Выбор мировоззрения

Нейтральный 	Оставим статуэтку золотого идола на алтаре...	См. § 4.19.
Нейтральный 	Украдем статуэтку золотого идола с алтаря...	См. § 4.21.


§ 4.18. (Ключевая точка 2)

Следы привели вас к большой яме и резко оборвались. Вокруг нет никаких признаков, которые бы указывали на расположение лагеря орков.

- ◆ Если вы хотите заглянуть в яму, см. § 4.20.

§ 4.19. (Событие истории 3)

Посмотрев на идола, вы понимаете, что это место пропитано древней племенной магией и украсть реликвию едва ли будет хорошей идеей. Вы решаете оставить ее на месте.

- ◆ Группа получает 3 .
- ◆ Активируйте святилище на тайле карты 10А.
- ◆ Положите карту события истории 3 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.





§ 4.20. (Ключевая точка 2)

Яма оказалась ловушкой с острыми кольями, на которых насажены два человеческих тела.

- ◆ Активный герой может сразу же закончить свой ход героя, чтобы спуститься в яму и проверить, можно ли снять что-то с трупов. Если герой делает это, см. § 4.22.






§ 4.21. (Событие истории 3)

Посмотрев на идола, вы решаете, что кража идола даже близко не сравнится с тем, что орки сотворили во время атаки. Кроме того, идол сделан из чистого золота! Нужно всего лишь быстро заменить его чем-то такого же веса...

- ◆ Уберите карту события истории 3 из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен бросить 1  (2 , если это  герой):
- ◆ Герой может перебросить попытку, если отмечен выбор «Сценарий 4 — идол».
 - ❖ Если выпала хотя бы одна , см. § 4.23.
 - ❖ Иначе см. § 4.24.



§ 4.22. (Ключевая точка 2)

Судя по одежде и снаряжению, эти двое были контрабандистами. Возможно, такая смерть оказалась менее болезненной, чем если бы они попались оркам.

- ◆ Активный герой должен бросить 2  (3 , если это  герой):
- ◆ Он получает 1  за каждую выпавшую .
- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.

§ 4.23. (Событие истории 3)

Вам удается поставить тяжелый камень на место идола, однако спустя пару секунд пьедестал начинает опускаться в землю и активирует ловушку!

- ◆ Активный герой получает карту сценария **Золотой идол**.
- ◆ Активный герой должен взять и применить карту ловушки (если выпадет карта **Нет ловушки**, сбросьте ее и возьмите новую, пока не попадетсся ловушка).
- ◆  Появляется  **синий** шаман орков.
- ◆ В конце текущего хода героя **см. § 4.25**.


§ 4.24. (Событие истории 3)

Пытаясь достать статуэтку, вы роняете ее в каменное углубление. Идол падает с ужасным грохотом, начинает погружаться в землю и активирует ловушку!

- ◆ Активный герой должен взять и применить карту ловушки (если выпадет карта **Нет ловушки**, сбросьте ее и возьмите новую, пока не попадетсся ловушка).

§ 4.25. (Событие истории 3)

На мгновение золотого идола озарил яркий свет, и, едва он погас, над ближайшей расщелиной, будто из пустоты, появился узкий каменный мост.

- ◆  Возьмите тайл карты **18А** и положите его так, чтобы он соединял тайлы карты **7В, 8В и 10А**.

§ 4.26. (Ключевая точка X)

Вы понимаете, что вы на правильном пути. Перед вами лежит тропа, по которой прошло бесчисленное множество ног. Природа вокруг кажется еще опаснее, чем раньше, поэтому вы решаете двигаться, сомкнув ряды.

- ◆ Продолжайте игру, пока все живые герои не окажутся на ключевой точке X (не находясь в битве). Затем **см. § 4.27**.

§ 4.27. (Концовка)

Ваше путешествие продолжается. Вы идете по следам в самую таинственную и опасную часть леса в надежде, что тропа приведет вас к лагерю орков...

Награды: нет.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 5.

§ 4.28. (Концовка)

Приближается ночь, а тяжелый бой подходит к концу. Вас окружили и взяли в плен. Никто не сможет даже представить, какая ужасная судьба ждет вас.


Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 4 заново.



§ 5.1. (Ключевая точка 1)

На искривленных ветках лесных деревьев растут странные мерцающие ягоды...

- ◆ **Раз за сценарий** каждый герой, который проходит через эту ключевую точку, может совершить , чтобы сорвать и съесть несколько ягод. Если герой делает это, см. § 5.2.

§ 5.2. (Ключевая точка 1)

Съев несколько ягод, вы начинаете ощущать их действие...


- ◆ Бросьте 1 :
 - ❖ Если выпал , см. § 5.4.
 - ❖ Если выпала , см. § 5.5.
 - ❖ Если выпала , см. § 5.6.
 - ❖ Если выпал , см. § 5.7.

Примечание: результат броска невозможно изменить никаким образом.

§ 5.3. (Событие истории 1)

Внезапно дневной свет исчез, его поглотила неестественная тьма, будто наступила странная беззвездная ночь. Некоторые из веток начали извиваться и заблокировали большинство путей. Вскоре после этого на земле появились горящие бледным синим пламенем следы, которые, казалось, приглашают вас на поляну неподалеку. Казалось, что это неведомое могущественное заклинание повлияло даже на ход времени.

Вы поняли, что не сможете побороть это волшебство, если не узнаете, откуда оно появилось. Вы готовы к встрече с существом или силой, стоящей за этим **(событие истории 2)**. Однако вам нужно торопиться, ведь тьма принесла с собой неестественно холодный ветер. Вам вряд ли удастся долго продержаться в таких условиях.

- ◆  Положите карту **ночного** события (рубашкой вверх) на верх колоды событий (эффект этой карты указан в **особых правилах сценария**).
- ◆ Если это событие истории разыгрывается во время первого раунда сценария, положите карту события истории 1 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆ Иначе уберите карту события истории 1 из игры до конца сценария.


§ 5.4. (Ключевая точка 1)

Эти ягоды восхитительны на вкус и оказывают целительное действие.

- ◆ Активный герой восстанавливает 1 Ож.

§ 5.5. (Ключевая точка 1)

Эти ягоды горько-сладкие на вкус и оказывают магическое действие, но причиняют боль.

- ◆ Активный герой теряет 1 Ож.
- ◆ Пока в игре не появится карта **дневного** события, первая атака активного героя в каждом из его ходов героя получает +1 .

§ 5.6. (Ключевая точка 1)

Эти ягоды острые на вкус и оказывают бодрящее действие.

- ◆ Пока в игре не появится карта **дневного** события, очки активного героя увеличиваются на 1.

§ 5.7. (Ключевая точка 1)

Эти ягоды едкие на вкус и оказывают ужасное действие.

- ◆ Активный герой подвергается **критическому попаданию**.

§ 5.8. (Событие истории 2)

Вы продолжили путь по следам и вскоре оказались на тропе между болотами, которая привела вас к хижине, окруженной белым туманом. Хижина выглядит неуютно, но вы входите в нее без колебаний. Резкий голос с другого конца комнаты, обращается к вам.

— *Подойди, если не боишься узнать свою судьбу!*



Комнату переполняет магический пар, повсюду разбросаны предметы, которые используются для обрядов темной магии. Покрытый татуировками орк в костяном головном уборе и с голубыми глазами раскачивается в трансе. Оперевшись на посох из человеческих позвонков, существо продолжает свою речь.

— *Не ищи зло в этом лесу, ибо оно поселилось там, где вы пробудились, живет среди тех, кто командует вами... Вы лишь марионетки, которых кукловод ведет за нити! Внемлите гласу священных рун, иначе всех вас ждет смерть!*

Внезапно из костяного посоха и головного убора орка начала сочиться кровь, а его татуировки засветились потусторонним светом...

- ◆ Если в инвентаре у одного из героев есть карта сценария **Золотой идол**, см. § 5.9.
- ◆ Иначе:

Выбор мировоззрения

Нейтральный 	Поверим шаману орков...	См. § 5.10.
Нейтральный 	Нападем на шамана орков...	См. § 5.11.

§ 5.9. (Событие истории 2)

Шаман орков пришел в безумную ярость. Перед тем как напасть на вас, он выкрикнул:

— *Воры, глупцы! Вы осквернили священную землю! Вы не отличаетесь от вашего кукловода, и вы сгорите!*

- ◆ Положите карту события истории 2 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆ См. § 5.11.

§ 5.10. (Событие истории 2)

Вы на мгновение задумались над словами шамана и потребовали от него объяснений, предупредив, что от его слов зависит его жизнь.









— *Я чувствую древнюю силу. Сознание людей и орков из наших кланов отравило это... потустороннее существо. Странный человек заплатил моему клану, чтобы заключить соглашение о союзе и напасть на ваш город. Но едва мой король получил золотые монеты, его ярость вышла из-под контроля. Мне запретили ступить на земли клана потому, что мой разум остался чистым... Ненависть моего короля приведет клан к открытой войне с людьми, посмотрите сами!* — Шаман бросил несколько маленьких костей в тарелку, полную крови, и на поверхности начали появляться изображения: из крепости вышла армия орков, во главе которой стоял огромный зверь.

— Скоро они двинутся на ваш город. Моего короля поглотила черная магия, она повлияла даже на его тело. И король хочет заполучить больше того золота! Я могу провести вас в лагерь моего клана, и вместе мы сможем остановить эту войну, если победим поглощенное яростью существо, которое когда-то было моим королем!


Вы решаете довериться словам орка. В особенности потому, что в ваш план входило найти лагерь орков. По мановению руки шамана ночь растворилась, снова взошло солнце, а между извивающихся деревьев появилась тропа.

— Будьте готовы сражаться и защищать меня по пути. Большинство орков из клана посчитают мое поведение мерзким предательством. По крайней мере, пока их разумы поработены королем.

После этих слов вы покидаете хижину вместе с шаманом и направляетесь в сторону лагеря орков (**ключевая точка 5**).


- ◆  Положите карту **дневного** события (рубашкой вверх) на верх колоды событий (эффект этой карты указан в **особых правилах сценария**).
- ◆ Уберите жетон стены между тайлами карты **9А** и **10А** из игры до конца сценария.
- ◆ Активируйте  и  места появления.
- ◆  Положите жетон ключевой точки 2 на точку А (тайл карты **13В**).
- ◆  Положите жетон ключевой точки 3 на точку Б (тайл карты **14В**).
- ◆  Положите жетон ключевой точки 5 на точку Г (тайл карты **6В**).
- ◆  Возьмите карту и свиток врага **красного** шамана орков (не берите две карты умения врага) и добавьте его в группу. Поместите фигурку шамана на  место появления.


С этого момента **красный** шаман орков считается **компаньоном** и следует данным правилам:

- ◆ Любой герой может активировать **красного** шамана орков один раз в раунд, в начале или конце хода активного героя, совершив . Выберите один из двух вариантов:
 - ◇ Передвиньте фигурку на расстояние не более 3 зон (на выбор героя), игнорируя **препятствия**.
 - ◇ Разыграйте поведение шамана орков со свитка врага со следующими исключениями:
 - √ Разыгрывайте поведение против врагов, а не против героев. Это значит, что алгоритм поведения рассчитывается на основе дальности между врагами и выборе их целью (✗ шамана — мистика).
 - √ Игнорируйте умение **Воскрешение**.
- ◆ Все враги всегда считают **красного** шамана орков основной целью (вместо цели, которая напечатана на карте свитка).
- ◆ Герои не могут исцелять **красного** шамана орков, а могут только снимать **физические состояния** (то есть ранения шамана сохраняются, пока он не погибнет).
- ◆ Если **красный** шаман орков погибнет, см. § 5.22.

§ 5.11. (Событие истории 2)

Вы выхватываете оружие и готовите боевые заклинания. Угрозы орка лишь раскрывают его злобную природу. Ему пора умереть!

- ◆  Поместите **красного** шамана орков в зону события истории 2.

- ◆ Если героев больше 2, один враг появляется в  месте появления.
- ◆ Если героев больше 3, один враг появляется в зоне события истории 2.
- ◆ Активный герой должен совершить **спасбросок**. В случае провала активируйте **красного** шамана орков.
- ◆ Продолжайте игру, пока **красный** шаман орков не погибнет, затем см. § 5.12.






§ 5.12. (Событие истории 2)

Шаман пал под вашими ударами, но перед смертью он успел мрачно проговорить:

— *Этими действиями вы обрекли свой народ. Теперь ничто не остановит моего короля от нападения на ваш город. От вас и вашей цивилизации останутся лишь трупы, пламя и дым!*

Со смертью шамана мистическая ночь растворилась, снова взошло солнце, а между извивающимися деревьями появилась тропа.

Вы покинули хижину шамана и вновь осматриваете землю, однако не находите новых следов. Желание понять, о чем же говорил шаман, заставляет вас двинуться обратно в город (**ключевая точка 4**).

- ◆ Уберите **красного** шамана орков из игры до конца сценария.
- ◆  Положите карту **дневного** события (рубашкой вверх) на верх колоды событий (эффект этой карты указан в особых правилах сценария).
- ◆ Уберите жетон стены между тайлами карты **9А** и **10А** из игры до конца сценария.
- ◆ Активируйте  и  места появления.
- ◆  Положите жетон ключевой точки 2 на точку А (тайл карты **13В**).
- ◆  Положите жетон ключевой точки 3 на точку Б (тайл карты **14В**).
- ◆  Положите жетон ключевой точки 4 на точку В (тайл карты **17А**).

§ 5.13. (Ключевая точка 2)

Тени извивающихся деревьев словно окружили вас...

- ◆ Если **красный** шаман орков в игре, см. § 5.15.
- ◆ Иначе см. § 5.16.

§ 5.14. (Ключевая точка 3)

Извивающиеся деревья повсюду отбрасывают тени, напоминающие темные когти, готовые впиться в любого незваного гостя...

- ◆ Если **красный** шаман орков в игре, см. § 5.15.
- ◆ Иначе см. § 5.16.





§ 5.15. (Ключевая точка)








Жуткий лес растет здесь с древних времен, и даже шаману не под силу полностью подчинить его своей воле...

- ◆ Если **красный** шаман орков пройдет через эту ключевую точку или останется на ней, см. § 5.16.

§ 5.16. (Ключевая точка)

Из угрожающих теней появилась группа орков с налитыми кровью глазами. Враги тут же бросились в атаку!

- ◆ Уберите ключевые точки 2 и 3 из игры до конца сценария.
- ◆  Поместите   **синего** воина орков на  место появления.

- ◆ Поместите   **зеленого** шамана орков на  место появления.
- ◆ Если героев больше 3, добавьте по одному случайному умению обоим только что помещенным врагам.
- ◆ Если **красный** шаман орков в игре или если героев 5, 1 враг появляется в  месте появления.
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен совершить **стасбросок**. В случае провала сразу же активируйте   **синего** воина орков.








§ 5.17. (Ключевая точка 4)

В отличие от остальных лесных троп дорога в город кажется почти безопасной, что делает легче и приятнее ваше путешествие, но в то же время и облегчает задачу всем желающим напасть на город. Чтобы избежать неприятных встреч, вы решили сомкнуть ряды, перед тем как двигаться дальше...

- ◆ Продолжайте игру, пока все живые герои не окажутся в зоне ключевой точки 4 (не находясь в битве), затем:
 - ❖ Если **красный** шаман орков убит героями, см. § 5.24.
 - ❖ Иначе см. § 5.25.

§ 5.18. (Событие истории 3)

Берег реки охранял патруль орков. Как только их главарь заметил вас, им овладела дикая ярость, и орк бросился на вас, криками призывая стражников следовать за ним.

- ◆ Положите карту события истории 3 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆   **синий** воин орков появляется в точке Г (если он уже в игре, сбросьте все его раны и **физические состояния** и передвиньте его фигурку на точку Г).
- ◆ Уберите  место появления из игры до конца сценария.
- ◆ Появляется {  -  } – 1 врага.
- ◆ Активный герой должен совершить **стасбросок**. В случае провала сразу же активируйте   **синего** воина орков.


§ 5.19. (Ключевая точка 5)


Большую часть троп все еще преграждают жуткие деревья. Похоже, что только шаман способен подчинить себе искаженную силу природы этого леса...

- ◆ Если **красный** шаман орков проходит через эту ключевую точку, см. § 5.23.

§ 5.20. (Жетон сюжета)


Ваше внимание привлекает силуэт в капюшоне. Вы подходите ближе и видите женщину-контрабандиста, которая готова предложить товары на продажу...

- ◆ После открытия жетон сюжета остается в игре.
- ◆ Активный герой должен взять любую неиспользованную карту умения и положить ее рубашкой вверх и символом  вверх рядом с колодой событий, чтобы отобразить присутствие контрабандиста.
- ◆ Во время каждой фазы времени поворачивайте эту карту на 90° по часовой стрелке. Как только символ обновления снова окажется на верхней стороне карты — время вышло и контрабандист уходит. Уберите жетон сюжета из игры до конца сценария.

- ◆ Любой герой в зоне жетона сюжета, который не находится в битве, может посетить **ЭМПОРИУМ**, совершив , но не может использовать **ЗДАНИЯ** или **ТАЙНИК**.
- ◆ Когда первый герой посещает **ЭМПОРИУМ**, найдите в колоде сокровищ первую карту **АРТЕФАКТА** и положите ее рядом с колодой **ЭМПОРИУМА**, пока контрабандист не ушел. Игроки могут купить эту карту за **100 КРОН**. Перемешайте колоду сокровищ.

§ 5.21. (Жетон сюжетного врага)

Из-за кустов вы почувствовали взгляд двух маленьких злобных глаз. Гремлин жутко захихикал и бросился в атаку.


- ◆  Поместите **красного** гремлина в зону жетона сюжетного врага.
Примечание: когда **красный** гремлин погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Сразу же активируйте **красного** гремлина.
- ◆ Уберите жетон сюжетного врага из игры до конца сценария.

§ 5.22. (Событие истории 2)

Шаман пал под ударами врагов, но перед смертью он успел обратиться к вам:


— *С моей смертью надежда на спасение вашего народа угасает. Над ним нависла огромная опасность. Теперь ничто не остановит моего короля от нападения на ваш город. От вашей цивилизации останутся лишь трупы, пламя и дым, если вы не сможете защитить ее!*

Гибель шамана и отсутствие новых следов заставляют вас вернуться обратно в город (**ключевая точка 4**).

- ◆ Положите карту сокровищ в зону, где погиб **красный** шаман орков, затем уберите **красного** шамана орков из игры до конца сценария.
- ◆ Уберите ключевую точку 5 из игры до конца сценария.
- ◆  Положите жетон ключевой точки 4 на точку В (тайл карты 17А).

§ 5.23. (Концовка)

Вы проводили шамана к входу в лагерь орков. Но вместо ожидаемых разбросанных по полю хижин перед вам предстала мрачная крепость — грубое, но надежное сооружение.


Награды: группа получает 3 .

Следующий сценарий: переходите к сценарию 7.

§ 5.24. (Концовка)

После победы над шаманом лес уже не кажется таким опасным, но вы никак не можете выбросить из головы последние слова шамана орков. Действительно ли он пытался обмануть вас? Или зло все же скрывается среди лидеров Твинвира?


Входя в ворота города, вы уверены, что скоро узнаете, были последние слова этого создания предупреждением или проклятием. В любом случае с этой историей будет покончено раз и навсегда...

Награды: группа получает 3 .

Следующий сценарий: переходите к сценарию 6.

§ 5.25. (Концовка)

Входя в ворота города, вы уверены, что скоро узнаете, были последние слова этого создания предупреждением или проклятием. В любом случае с этой историей будет покончено раз и навсегда...

Награды: группа теряет 3 , если они есть.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 6.

§ 5.26. (Концовка)

Ослабшие и побежденные вы пали один за другим. Корни деревьев обвили и раздавили ваши тела, а бессмертные души оказались в вечном плену темной магии черного леса.

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 5 заново.



§ 6.1. (Ключевая точка 1)

Глядя на городскую стену, вы понимаете, что дерева и камней, из которых сделана стена, не хватит, чтобы остановить ярость орков. Ночь обещает быть очень долгой...

- ◆ Уберите ключевую точку 1 из игры до конца сценария.

§ 6.2. (Ключевая точка 2)

Как только вы оказались в королевском дворце, к вам подошел вельможа и прошептал:

— У меня для вас есть простая и быстрая работа. Сражаться не потребуется, только доставить кое-кому ложные новости. Кроны из моего кошелька помогут успокоить вашу совесть, если это необходимо... Вы согласны?

- ◆ Если вы хотите принять предложение вельможи, см. § 6.4.
- ◆ Иначе см. § 6.3.

§ 6.3. (Ключевая точка 2)

Вельможа с отвращением продолжил, повысив голос:


— Значит, передо мной всего лишь очередной героика, который строит из себя праведника?.. Моему делу это не поможет. Прощай.

- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.

§ 6.4. (Ключевая точка 2)

Вельможа продолжил заговорщицким шепотом:

— Я рад, что вы понимаете, как устроен этот мир. Послушайте ваше задание... Найдите мою жену и скажите ей, что я погиб героической смертью во время битвы, а мое тело унесли орки, вот и все. Я ненавижу эту женщину, она унылая старая карга, мне представилась наилучшая возможность скрыться! Вы без проблем найдете ее в церкви или в таверне. За вами последует мой слуга, он поможет опознать каргу и выдаст 50 крон, как только вы выполните задание.

- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.
- ◆  Возьмите жетоны ключевой точки 3 и ключевой точки X и случайным образом положите их рубашкой вверх на точки А (тайл карты 2А) и В (тайл карты 3А).
- ◆ Когда герой достигнет зоны одной из этих ключевых точек, переверните жетон ключевой точки и разыграйте эффект по обычным правилам.

§ 6.5. (Событие истории 1)

Рев сигнального рога с башни оповестил о том, что вас хочет видеть капитан Энн. Как только вы вошли в комнату, капитан отдала честь и сказала:

— Граф Дэлв и его рыцари постараются устроить вылазку, чтобы ослабить приближающийся набег орочьей орды. Он приказал мне защищать подземелья города. Некоторые враги уже перебираются через стены. Вы должны защитить главные ворота и здания вокруг них. Если тьма начнет поглощать нас, то вы — наш последний рубеж.

К вам подошли два стражника, которые несли искусно оформленный сундук. Капитан открыла его и показала содержимое.

— Мы вновь просим вас сразиться, чтобы защитить наш город. Это оружие нашего самого славного правителя, недавно ушедшего короля Рэстана. Говорят, что оно может принести славу и величие своему владельцу, но поглотит душу, если он окажется недостойн. Это мой прощальный подарок в благодарность за вашу отвагу и силу. Да начнется битва за Твинвирм!

С этими словами капитан и стражники удалились в подземные тоннели под городом, готовые сражаться и умирать в мрачной тьме подземных руин.

- ◆ Передвиньте всех героев в зону **начало** на тайле карты **1А**.
- ◆ Возьмите случайную карту **оружия души** и выдайте ее любому подходящему герою в игре (на усмотрение игроков). Если оружие не может быть использовано никем в группе, сбросьте его и возьмите новое. Повторяйте, пока не возьмете 1 подходящее оружие.
- ◆ Положите по пять жетонов **1 ОЗ** на каждую из точек А, Б и В. Они символизируют **части города, которые вы должны защитить**.
- ◆ Все **зеленые, синие и красные** враги считают эти точки основными целями (вместо тех, что напечатаны на их карте свитка) и двигаются к ним, используя алгоритм $\{+\}$. Каждый раз, когда враг атакует одну из частей города, уберите 1 жетон **ОЗ**. Часть города, на которой больше не осталось жетонов **ОЗ**, считается уничтоженной. Сбросьте все жетоны поиска, сокровищ и ключевых точек на соответствующем тайле карты и деактивируйте ближайшее место появления.
- ◆ Появляется $\{\text{голова} - \text{рука}\}$ врага.
- ◆ Если выбран вариант концовки сценария 3 «Сценарий 3 — милосердие», см. § 6.6.






§ 6.6. (Событие истории 1)

Неожиданно вы услышали знакомый голос:

— Я обещал, что в конце концов не забуду ваш выбор! Пусть барды слагают песни о том, как капитан Джек Ворон предложил бессмертным свою помощь в последней битве за ЕГО СОБСТВЕННЫЙ город...

Вы понимаете, что Джек не удивлен происходящим и что безумие, охватившее короля орков, могло оказаться делом рук Гильдии теней. Вы достали оружие и приготовились сразиться с дикой ордой, которая вот-вот пробьет стены.

— Вас пробудили от вечного сна не из-за Гильдии, уж поверьте мне. Если вы выживете, то найдете настоящее, вечное зло, я уверен в этом. Я же заинтересован в, скажем так, равновесии. Но, думаю, пора бы отправить на покой несколько зеленокожих, а?



- ◆  Возьмите карту и свиток врага **красного** налетчика (не берите две карты умения врага) и добавьте его в группу. Поместите фигурку налетчика в зону **начало** на тайле карты **1А**. С этого момента **красный** налетчик считается **компаньоном** и следует данным правилам:
- ◆ Любой герой может активировать **красного** налетчика один раз в раунд, в начале или конце своего хода героя, совершив . Выберите один из двух вариантов:
 - ◇ Передвиньте фигурку на расстояние не более 3 зон (на выбор героя), игнорируя препятствия.
 - ◇ Разыграйте поведение налетчика со свитка противника со следующими исключениями:
 - √ Разыгрывайте поведение против врагов, а не против героев. Это значит, что алгоритм поведения рассчитывается на основе дальности между врагами и выборе их целью ( и  налетчика — **рубящий**).
 - √ Игнорируйте умение **Руководство**.
- ◆ Все враги всегда считают **красного** налетчика обычным  **компаньоном**.

- ❖ Герои не могут исцелять **красного** налетчика, а могут только снимать **физические состояния** (т. е. ранения налетчика сохраняются, пока он не погибнет. За исключением использования его умения **Зелье исцеления**).
- ❖ Если **красный** налетчик погибнет, см. § 6.14.

§ 6.7. (Ключевая точка X)

Как только вы вошли в комнату, слуга указал на жену вельможи. С виду она кажется обычной женщиной средних лет, одинокой и напуганной грядущей битвой.

Выбор мировоззрения

Порядок 	Скажем ей правду...	См. § 6.9.
Хаос 	Расскажем ей историю вельможи...	См. § 6.10.

§ 6.8. (Ключевая точка З)


Помещение переполнено горожанами. В их глазах отражается лишь страх. Страх за себя и за свою семью. Все они знают, что такое скорбь и смерть, но то, что они переживают сейчас, — одни из самых темных дней Тэлонского побережья...

- ❖ Уберите ключевую точку З из игры до конца сценария.

§ 6.9. (Ключевая точка X)

Во имя справедливости вы рассказываете женщине правду. Сначала она выглядит шокированной, но вскоре находит в себе силы понять, с каким жалким и недалеким мужчиной она связалась. Изящно обняв вас, она покидает помещение, раздумывая о том, как она будет мстить своему уже нелюбимому мужу. После разыгравшейся драмы слуга убегает с криком:

— *Мой господин придет в ярость!*

- ❖ Группа получает по 1  на героя.
- ❖ Уберите ключевую точку X из игры до конца сценария.

§ 6.10. (Ключевая точка X)

Во имя собственной выгоды вы рассказываете женщине историю вельможи. Сначала она выглядит шокированной, но вскоре находит в себе силы понять, каким великим и отважным был ее муж. Изящно обняв вас, она покидает помещение, раздумывая о том, как ей лучше всего сохранить память о любимом муже. После разыгравшейся драмы слуга подходит ближе, чтобы отдать монеты, и шепчет:

— *Мой господин будет доволен!*




- ❖ Активный герой получает **50** крон.
- ❖ Уберите ключевую точку X из игры до конца сценария.

§ 6.11. (Событие истории 2)

Дэлв и его рыцари врезались в ряды орков со свирепой решимостью. Им удалось прервать осаду и отбросить врагов от стен. Но это мгновение славы быстро улетучилось, едва петли на главных воротах затрещали и поддались от мощных ударов снаружи. Вы двинулись вперед вместе с городской стражей. Ваш боевой клич развеял страх, которым были наполнены сердца защитников.

— *Мы — защитники Твинвирма! Какое бы зло ни прошло сквозь эти ворота — мы не отступим! За Тэлонское побережье!*

Спустя мгновение ворота разлетелись на тысячи острых осколков, и в город с яростным ревом ворвалось огромное существо. Собственное безумие и колдовство задетых черной магией шаманов превратили короля орков в ужасающего разъяренного тролля. Вам предстоит сразиться с ним!

- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆ Уберите жетоны магического замка и магической двери с тайла карты **14А** из игры.
- ◆  Поместите **фиолетового** разъяренного тролля на  место появления.
- ◆ Положите жетон **приоритета I** на карту ближайшего к тайлу карты **14А** героя (в случае одинакового расстояния герои выбирают самостоятельно).
- ◆ В следующий ход врага не берите карту столкновения. Вместо этого активируйте разъяренного тролля.
- ◆ Продолжайте игру, пока **фиолетовый** разъяренный тролль не погибнет, затем оставьте его фигурку на карте и см. § 6.13.

§ 6.12. (Событие истории 3)

Битва все не заканчивалась, и вы услышали гимн, посвященный Трем Богам. Жрец Маркус распевал его во весь голос! Закончив петь, он подошел к вам.

— *Используйте огонь! Кожа тролля восстанавливается после любых ран, кроме тех, что нанес огонь! Стражники и горожане! Нужно больше зажигательных сосудов!*

В подтверждение своих слов юный жрец бросил зажигательный сосуд в тролля. Стражники и выжившие горожане тут же бросились собирать алхимические компоненты, чтобы помочь героям в этой эпической борьбе.








- ◆ Тролль тут же подвергается **горению I**.
- ◆ В каждой фазе времени берите одну карту **Горячее масло** и одну карту **Живой огонь** из колоды **Эмпориума** или колоды **Тайника** (если эти предметы не используются ни одним из героев) и случайным образом кладите их на точки Г и Д тайла карты **1А**.

§ 6.13. (Событие истории 2)

После бесчисленного числа ударов гигантский тролль упал. Его бездыханное тело осталось лежать на мостовой, толпа вскрикнула от радости, но лишь на мгновение — все они, и стражники, и горожане, тут же завопили от ужаса. Недвижимое тело чудовища внезапно окружили всполохи темной энергии, и тролль поднялся, чтобы продолжить сражение! За нечистым воскрешением могли стоять только шаманы орков — их резкие голоса произносили заклинания, которые придавали существу новые силы!

— *Племенная магия орков вернула тролля из мертвых! Убейте шаманов — и усиливающее заклинание рассеется! Но тролля в любом случае придется победить еще раз!* — крикнул вам жрец Маркус.

Переведя дыхание, вы подняли оружие, чтобы вновь сразиться с могучим врагом.

- ◆  Поместите  **зеленого** шамана орков на  место появления.
- ◆ Если героев больше 3,  поместите   **зеленого** шамана орков на  место появления.

Примечание: когда любой из **зеленых** шаманов погибнет, уберите его из игры до конца сценария.

- ◆ Уберите все ранения (кроме нанесенных **горением**) и **физические состояния** с разъяренного тролля и переверните его карту свитка врага на сторону «Тролль».

- ◆ Добавьте троллю умение врага. Переверните силу умения на **уровень II**, если героев больше 3.
- ◆ Если в игре больше не осталось **зеленых** шаманов, уберите добавленное троллю умение врага.
- ◆ Все **зеленые**, **синие** и **красные** враги снова используют основные цели, которые напечатаны на их карте свитка, и игнорируют все оставшиеся **части города**.
- ◆ Продолжайте игру, пока **фиолетовый** тролль не погибнет, затем см. § 6.15.

§ 6.14. (Событие истории 1)

Джек, тяжело раненный, обращается к вам.

— *Это вся помощь, которую я могу оказать вам и городу... Пора прощаться, мои бессмертные союзники. Я много раз слышал, что ваши деяния лишь танец, которым управляют нити связавшего вас заклятья. Но теперь я понимаю, что это не так! Если Трое Богов того пожелают, то мы еще встретимся...* — с этими словами Джек исчез в клубе дыма.

- ◆ Уберите **красного** налетчика из игры до конца сценария.

§ 6.15. (Концовка)

Мощным ударом вы снесли с плеч жуткую голову тролля, и она покатила по мостовой. Из шеи монстра поднялось черное облако, которое мгновенно начало рассеиваться, а существо вскоре вернулось в свою изначальную форму. Орки почувствовали смерть зверя и отпрянули от стен. Скоро их отступление превратилось в настоящее бегство в лес. Ни один из городских солдат не стал преследовать бегущих с поля боя орков — защитники и без того понесли тяжелые потери.


Как только битва закончилась, вы организовали поиски Джека Вóрона. К этому негодю появилось множество вопросов, но никто так и не смог обнаружить пирата. Он исчез — возможно, вернулся в тени, которыми управляет.

- ◆ Если уцелело две **части города** или более, см. § 6.16.
- ◆ Иначе см. § 6.17.

§ 6.16. (Концовка)

Как только улицы очистили от последних зеленокожих, жители города собрались на площади, чтобы поблагодарить своих спасителей. Раздался победный рев рога стражи, и вас встретила капитан Энн и немногие выжившие солдаты.

— *С этого момента никто не посмеет сомневаться в вашей доблести и верности. От лица стражи и горожан Твинвирма я благодарю вас, герои. Те сокровища, что я могу вам предложить, лишь малая награда за ваши великие деяния.*

Награды: группа получает 1  и 2 карты сокровищ за каждую из уцелевших городских точек. См. § 6.18.

§ 6.17. (Концовка)

Как только улицы очистили от последних зеленокожих, вы вздохнули одновременно с горечью и облегчением. Вас окружали тела горожан и разрушенные здания, весь город был полон смерти и разрушения. Угасли сотни жизней, от прекрасных зданий остались лишь руины. Раздался победный рев рога стражи, но вскоре он превратился в погорбальную песнь о павших. К героям подошел раненый солдат, который передал письмо и ужасные новости.

— *Капитан Энн пала в тоннелях. Она отдала свою жизнь, чтобы спасти своих солдат и город. Но она всегда уважала вас, и мы будем чтить ваши деяния. Это лишь небольшая награда за вашу бесценную помощь.*

Награды: каждый герой может взять по 2 карты сокровищ и оставить себе 1. См. § 6.18.

§ 6.18. (Концовка)

— Вы будете почетными гостями на пиру, который состоится через тридцать три луны в королевском дворце. Почет и слава вам и нашим павшим!

Следующий сценарий: переходите к... дополнениям «Клинка и колдовства».

Колдовской портал – дополнительные сценарии акта I



или

Пришествие тьмы – сценарии акта II



§ 6.19. (Концовка)

Несмотря на свою боевую отвагу, вы пали. Бессмертные души отправились обратно в загробный мир, но все же успели увидеть ужасы и разрушения, которые принесло вторжение орков.

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 6 заново.

Право Клыка!

§ 7.1. (Ключевая точка 1)

Вместе с шаманом вы подошли к воротам. Двое могучих стражей переглянулись и скрестили огромные боевые топоры, чтобы закрыть вход. Впрочем, сделали они это нехотя.

— Я старейший шаман Огрим, голос Бога в наших землях. Я желаю говорить с королем, и если вы остановите меня, то поплатитесь за это! — прорычал Огрим.



Этого оказалось достаточно, чтобы стражи убрали оружие и пропустили группу через ворота в сторону пещеры, в которой живет Король орков (**событие истории 1**).

- ◆ Уберите ключевую точку 1 из игры до конца сценария.

§ 7.2. (Ключевая точка 2)

— Стой, где стоишь, шаман! — Громогласный голос принадлежал крупному орку по имени Иллиб. — Огрим, после того как король изгнал тебя, некоторые трусливые орки сбежали из наших земель. Не они ли это сейчас с тобой? Омзиг хорошо запомнил их запах, после того как выпустил кишки тому, который пытался перелезть через стену. Омзиг! Подойди! Нюхай!

Гремлин с горящими глазами выскочил вперед и начал обходить вас по кругу и принимать...

- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен бросить :
 - ◆ Если выпал , см. § 7.5.
 - ◆ Иначе см. § 7.6.

§ 7.3. (Событие истории 1)

Вы проходите сквозь огромные пещеры, украшенные статуями странных духов из потустороннего мира, и входите в военный зал короля. Помещение под огромным каменным куполом освещают расположенные по кругу жаровни. Свет их пламени падает на большой череп тролля, который лежит перед тронном из кости и железа — символом власти короля орков. Весь пол усеян драгоценными камнями, монетами и другими сокровищами, в особенности около трона. Едва Огрим вошел в комнату, король в ярости уставился на него и затем прорычал: — Что тебе здесь нужно, изгой? Однажды я уже пощадил твою жалкую жизнь за твою службу кланам. Я не проявлю такого милосердия второй раз!



Огрим сбросил плащ на пол и вытянулся во весь рост. Шаман будто взялся руками за воздух, к орку потянулись черные струйки колдовских сил. Огрим заговорил с королем, шаманами и стражами громким и четким голосом.









— Я, Огрим, избранный, бросаю вызов носителю Короны клыков! Те орки, что следуют за мной, — мои бойцы, которые сразятся с твоими жалкими стражами, как того требует право Клыка! Когда они победят, ты сам встретишься с ними в круге крови и камня!

Король рассмеялся в ответ, в свете огней заблестели клыки. Он поднял руку и заговорил.

— Да будет так, изгой! Посмотрим, на что ты способен. Стражи, вы сражаетесь за Корону!

Вы вошли в круг. Сейчас начнется битва за Корону клыков! (**Победите воинов орков.**)

- ◆ Положите карту события истории 1 (рубашкой вниз) на верх колоды событий.
- ◆ Переместите всех героев и компаньонов на точки А или Б (каждый герой может выбрать точку сам).
- ◆  Поместите  зеленого воина орков на точку В.

- ◆ Если в игре больше 3 героев,  поместите   **зеленого** воина орков на точку Г.
- ◆  Поместите  **синего** воина орков на точку Г.
- ◆ Если в игре больше 3 героев,  поместите   **синего** воина орков на точку В.
- ◆ Добавьте по дополнительному умению врага только что помещенным врагам.
- ◆ Пропустите все оставшиеся ходы этого раунда и переходите к фазе событий.
- ◆ Продолжайте игру, пока в игре не останется воинов орков, затем см. § 7.4.




§ 7.4. (Событие истории 1)

Король увидел, что стражи потерпели поражение, и его охватила ярость. Мышцы орка заметно увеличились от наполнившей их черной магии, а глаза загорелись как два красных угля. Лицо короля исказилось от приступа неконтролируемого гнева, и орк закричал:

— Я буду сражаться и убью твоих бойцов! Я выпущу им кишки, я вытью их кровь! Их клыки я помещу на свою корону, как и клыки многих других до них! Но ты, Огрим!.. Твое присутствие оскорбляет нашего Бога! Стражи! Бросьте его в подземелья! Знай, Огрим! Когда твои бойцы будут умирать на полу моего зала, твою плоть я скормлю гремлинам!

Но до того как стражи увели Огрима, он успел с помощью магии создать оружие и в последний раз обратился к вам:

— Это оружие для вас. Наш Бог выбрал вас бойцами орков. Вы сразитесь как орки. И победите как орки! И вы предотвратите эту бессмысленную войну! (Победите короля орков.)


- ◆ Возьмите случайную карту **оружия души** и выдайте ее любому подходящему герою в игре (на усмотрение игроков). Если оружие не может использоваться никем в группе, сбросьте его и возьмите новое. Повторяйте действие, пока не возьмете подходящее оружие.
- ◆  Поместите **фиолетового** короля орков (**стороной «Нападающий» вверх**) на  место появления.
- ◆ Добавьте жетон **приоритета I** выбранному группой герою (если не получится договориться, то выбор происходит случайным образом).
- ◆ Если героев больше 3, добавьте **фиолетовому** королю орков дополнительное умение врага.
- ◆ Во время следующего хода врага не берите карту столкновения. Вместо этого активируйте **фиолетового** короля орков.
- ◆ Сбросьте лежащую на верху колоды событий открытую карту события, если такая есть.
- ◆  Возьмите карту события истории 2 и замешайте ее в закрытую вместе с верхней картой колоды событий.
- ◆ Пропустите все оставшиеся ходы этого раунда и переходите к фазе событий.
- ◆ Продолжайте игру, пока не погибнет **фиолетовый** король орков, затем см. § 7.10.

§ 7.5. (Ключевая точка 2)

Огрим прервал его, поднял руку, окутанную черными магическими нитями, и провел ею перед орком и гремлином.


— Это не те орки, которых вы ищете.

Оба существа сначала не поняли, что произошло, а затем решили, что это не те орки, которых они ищут. Орк и гремлин ушли, теперь путь в зал короля открыт вам.

- ◆ Группа получает по 1  на каждого героя.


§ 7.6. (Ключевая точка 2)

Гремлин Омзиг принюхался к воздуху, заскрежетал зубами, а затем бросился на вас!

- ◆ Поместите **красного** гремлина на  место появления.
Примечание: когда **красный** гремлин погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Активный герой должен совершить **спасбросок**. В случае провала сразу же активируйте **красного** гремлина.
- ◆ Продолжайте игру, пока не погибнет **красный** гремлин, затем см. § 7.7.

§ 7.7. (Ключевая точка 2)

Иллиб в страхе наблюдал за тем, как вы вбили Омзига в землю, и решил, что вы не те орки, которых они искали, а затем ушел. Перед вами открыт путь в зал короля.

- ◆ Группа получает по 1  на каждого героя.

§ 7.8. (Событие истории 2)

Во время битвы в ваших головах раздался голос Огрима.

— *Я могу попытаться ослабить магическую черную магию, которая дает королю неестественные силы... Но меня держат в камере неподалеку от тронного зала (ключевая точка 3). Освободите меня — и я помогу вам!*

- ◆ Уберите магический замок с закрытой двери на тайле карты 3Б из игры.

§ 7.9. (Событие истории 2)

Как только вы освободили Огрима из цепей, орк заговорил:

— *Я попытаюсь сразиться с темной силой, которая охватила нашего короля. Не думаю, что у меня получится остановить его надолго, но вы сможете закончить этот бой!*

Огрим поднял несколько проклятых монет, окунул их в чашу, полную крови и костей, а затем начал гортанным голосом нараспев произносить слова шаманского заклинания.

- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.
- ◆ Уберите все добавленные **фиолетовому** королю орков карты умений врага.

§ 7.10. (Концовка)

Орк упал на землю от смертельного удара. Безжизненное тело сразу же загорелось черным огнем, и вскоре от когда-то могучего короля остались лишь обгоревшие осколки костей. Из пещер вышел Огрим и показал на кости.

— *Такова воля нашего Бога!* — Шаман провел рукой по воздуху и развеял иллюзию, открыв настоящее обличье героя.


Орков охватили удивление и ярость, но Огрим твердо продолжил:

— *Настоящего короля орков не смогли бы победить представители низших рас! Когда-то это существо было нашим королем, но его тело и душа поддались магии темных и жутких сил. И эти же силы ослепили всех нас! Души этих людей скованы заклинанием. Заклинанием, которое заставляет их искать источник того зла, что захватило нашего короля. Именно поэтому сейчас они спокойно покинут наш лагерь и вернуться в город с предложением заключить мир. И этот мир продолжится до тех пор, пока люди будут уважать наши земли!*

Огрим попрощался с вами и сказал еще несколько слов напоследок: — *Найдите зло, которое принесло смерть нашему королю. Ищите среди тех, кто повелевает вами! Сохраните то оружие, что я дал вам. Оно достойный символ нашего уважения. Примите также и эти дары. Прощайте, герои.*

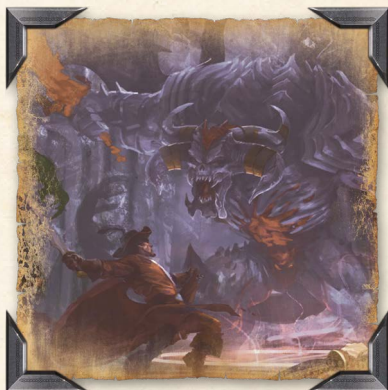
Как только вы вернулись в город, то доложили о своем прибытии стражам и начали искать Джека Вóрона. Он должен был ответить на множество вопросов, но разбойник исчез — возможно, вернулся в тени, которыми управляет. На следующее утро капитан Энн лично обратилась к вам:

— С этого момента никто не посмеет сомневаться в вашей доблести и верности. От лица стражи и горожан Твинвирма я благодарю вас, герои. Вы будете почетными гостями на пиру, который состоится через тридцать три луны в королевском дворце. Почет и слава вам!

Награды: каждый герой получает 1 карту сокровища и 1 .

Следующий сценарий: переходите к... дополнениям «Клинка и колдовства».

Запретный портал — дополнительные сценарии акта I



или

Пришествие тьмы — сценарии акта II



§ 7.11. (Концовка)

Вы сражались с поистине нечеловеческим мастерством, но управляющая королем орков черная магия оказалась слишком сильна, даже для обладателей героических сверхспособностей. Потусторонний мир вновь забрал ваши души. Последнее, что вы увидели, перед тем как вернуться в эфир, — это волна разрушений, которую оставит после себя орда орков. Появится ли еще один шанс остановить это зло, до того как оно поглотит мир?

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 7 заново.



GAGA.RU/SWORD-AND-SORCERY

