

ПЕЩЬ ХРУСТАЛА И ЛАВЫ



MASSIVE
DARKNESS





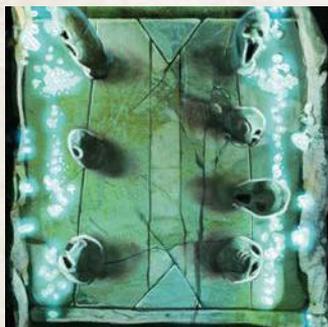
«Поющая гора» — это спящий вулкан, известный своими лабиринтами пещер, стены которых покрыты кристаллами горного хрусталя и застывшей лавой. Столетиями это место привлекало художников, поэтов, мечтателей и влюблённых: они бродили по проходам «поющей горы» в блёком свечении хрусталя и слушали пение кристаллов. Любой звук, даже тихое дыхание, пробуждал вибрирующее эхо, которое убаюкивающими нотами распространялось по пещерам.

Местные жители призвали нас, когда в недрах «поющей горы» стали пропадать люди — они уходили и не возвращались. Были ли причиной тому разбойники? Или это проделки Тьмы? Как бы то ни было, с этим стоит разобраться!

«Песнь хрусталя и лавы» — это новая кампания, состоящая из шести приключений, для игры «Кромешная тьма». История будет раскрываться постепенно, по мере последовательного прохождения приключений. Не дайте осуществиться коварным замыслам Тьмы!

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

ХРУСТАЛЬНЫЕ ЗОНЫ



Хрустальные зоны излучают зеленоватое свечение и на любой звук отвечают мелодичным вибрирующим эхом. Будьте начеку: по слухам, это убаюкивает и незаметно сводит с ума!

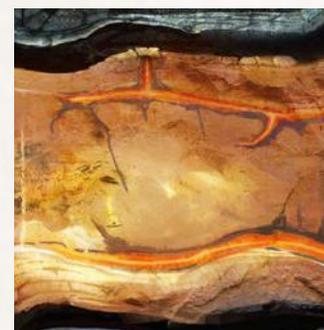
Хрустальные зоны считаются светлыми зонами, а все коридоры на таких фрагментах игрового поля считаются тёмными зонами.

Если герой заканчивает активацию в хрустальной зоне, он должен бросить синий кубик защиты и немедленно применить результат в соответствии со следующей таблицей:

	Ничего не происходит.
	Герой восстанавливает 1 здоровье.
	Герой получает 2 ранения и оглушён.



ЗОНЫ ЛАВЫ



Сказать, что под ногами очень горячо, — ничего не сказать. Лава течёт настолько близко к поверхности, что раскалённая земля обжигает ноги, а от ядовитых паров становится трудно дышать.

Коридоры с лавой считаются светлыми зонами, а все залы на таких фрагментах игрового поля считаются тёмными зонами.

Если герой заканчивает активацию в коридоре с лавой, он получает 1 ранение, которое нельзя предотвратить. Враги уже привыкли к такой температуре и игнорируют это правило.

К зонам лавы могут применяться некоторые специальные правила — они описываются в соответствующих приключениях.



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1. ХРУСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

Даже узнав в нас Светоносных, местные жители отказались выступать провожатыми. Те, кто мог бы провести нас в горы, были либо слишком напуганы, либо уже мертвы (что для нашей цели, в общем-то, одно и то же). Как бы то ни было, в лесу мы достаточно быстро напали на след монстра, который привёл нас ко входу в пещеру. Мы услышали ление кристаллов, прежде чем почуяли присутствие приспешников Тьмы. Мы пришли зачистить это место — наполним же его звоном наших мечей! Громче! Ещё громче!

Необходимые фрагменты игрового поля: 10V, 11V и 14V.



◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Логово монстра.** Зона, в которой расположен жетон логова, считается особой локацией. После того как открывается дверь в этот зал и разыгрывается карта двери, возьмите из колоды карту бродячего монстра и поместите соответствующую фигурку в зону с жетоном логова.

• **Артефакт.** Любой герой может забрать жетон артефакта в своей зоне, выполнив действие «Подобрать жетоны». Карта артефакта при этом не берётся. Жетоны в этом приключении представляют собой две половинки артефакта, которые нужно соединить, чтобы зачистить логово. Любой герой с жетоном артефакта, находясь в логове, может потратить действие и поместить жетон артефакта поверх жетона логова.



14V | 11V
10V

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Исследуйте хрустальную пещеру. Выполните эти цели, чтобы одержать победу.

- **Уничтожьте монстра.** Убейте бродячего монстра, который появится в зоне с жетоном логова.
- **Зачистите логово.** Поместите оба жетона артефактов в зону с жетоном логова.





◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2. НЕСТЕРПИМАЯ ЖАРА

Мы уже привыкли сталкиваться с силами Тьмы в местах тёмных, сырых и затхлых. Когда же мы вошли сюда, волна жара, исходящая откуда-то из недр горы, наполнила наши лёгкие раскалённым тошнотворным воздухом, отдающим ядовитыми испарениями и вонью прицепщиков Тьмы. Вдобавок ко всему гул потоков лавы, отражаясь от резонирующих кристаллов, наполнял всё пространство канфонией. Форпоста здесь нет. Что вообще здесь происходит?

Необходимые фрагменты игрового поля: 12R, 14R и 15R.



◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- **Разберитесь с чудовищем.** Убейте бродячего монстра, который появится в зоне с жетоном логова.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

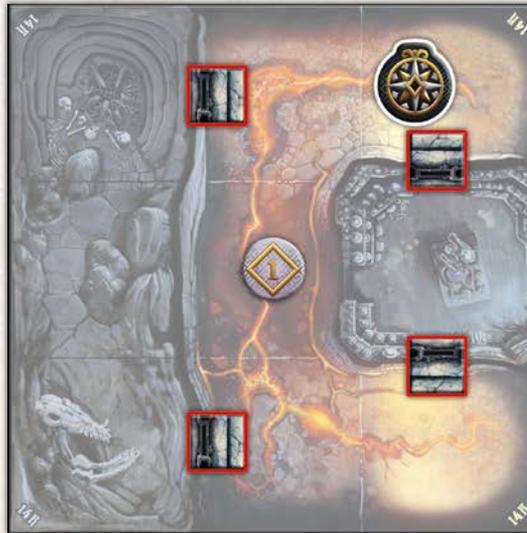
- **Логово чудовища.** Зона, в которой расположен жетон логова, считается особой локацией. Когда открывается дверь в этот зал, не вытягивайте карту двери. Вместо этого немедленно возьмите из колоды карту бродячего монстра и поместите соответствующую фигурку в зону с жетоном логова.

- **Артефакт.** Герой, подобранный жетон артефакта, получает случайную карту артефакта.

14R

15R

12R



Входная зона



Уровень (1–3)



Логово



Артефакт



Дверь



Выход



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3. ЗАБЛУДШИЕ

Мы не верили слухам о том, что ление кристаллов сводит людей с ума. Что ж, за те часы, что мы провели в этих пещерах, мы в полной мере ощутили, как этот гуд дезориентирует и дурманит. Да, мы явно заблудились. Но ненадолго: мы наткнулись на очередной рассадник монстров — пора расправиться с одними и спросить других.

Необходимые фрагменты игрового поля: 10R, 12R, 13V, 14R и 15V.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- **Устройте облаву.** Герои побеждают, если смогут поймать 3 бродячих монстров (см. специальные правила).

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Рассадник монстров.** В конце каждого раунда бросьте 1 . Если выпадает , возьмите из колоды карту бродячего монстра и поместите соответствующую фигурку в зону с доступным (расположенной фигуркой в зону с доступным (расположенным лицом вверх) жетоном логова. После этого переверните жетон логова лицом вниз: логово недоступно — здесь не могут появляться монстры.

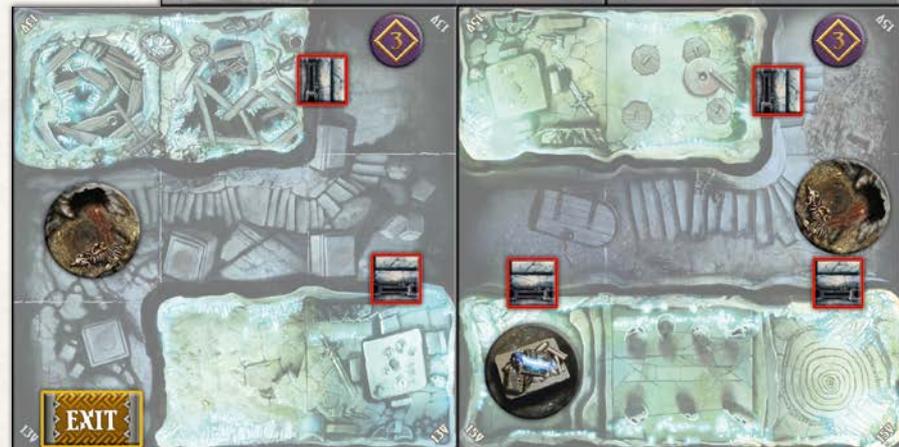
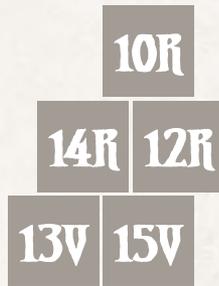
Если в конце раунда нет доступных жетонов логова и на игровом поле находится менее 2 бродячих монстров, переверните все жетоны логова лицом вверх.

- **Сеть.** Герой может подобрать жетон артефакта и оставить его себе или передать как предмет другому герою. Этот жетон представляет собой сеть для поимки бродячего монстра (см. ниже).

- **Сеть и плащ.** Герой может подобрать жетон библиотеки и оставить его себе или передать как предмет другому герою. Этот жетон представляет собой сеть для поимки бродячего монстра (см. ниже). Считается, что герой, первым подобравший жетон библиотеки, получает волшебный плащ, который даёт ему навык «Проныра» до конца этого приключения (чтобы не забыть об этом, положите на карту героя жетон сокровища лицом вниз).

- **Поимка монстра.** Если у героя есть сеть (жетон артефакта или библиотеки), он может попытаться поймать бродячего монстра в своей зоне. Потратьте действие и бросьте 2 : если количество выпавших больше или равно количеству оставшегося у монстра здоровья, он захвачен. Уберите его с игрового поля и сбросьте использованный для поимки жетон-сеть; каждый игрок получает по 5 опыта, а герой, захвативший бродячего монстра, ещё и карту сокровища этого монстра. Если поимка не удалась, сеть не сбрасывается, и в конце активации героя бродячий монстр совершает контратаку.

Специальное правило для одного игрока: вместо 2 бросайте 1 .



Входная зона



Уровень (1–3)



Двери



Логово



Артефакт



Библиотека



Выход



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4. МОСТ НАД ЛАВОЙ

Песнь хрустала успокаивает, но чем дальше мы пробираемся вглубь горы, тем более невыносимой становится жара. По пути мы наткнулись на крупный гарнизон — Тьма, определённо, что-то замышляет в недрах этого вулкана! Придётся идти в обход. Один из допрошенных нами часовых рассказал о хрупком мостике неподалёку. Нам нужно добраться туда как можно быстрее, если мы хотим остановить готовящееся вторжение!

Необходимые фрагменты игрового поля: 11R, 12V, 13R и 15V.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните эти цели, чтобы одержать победу.

- **Уничтожьте паука.** Убейте гигантского паука — бродячего монстра, который выставляется на поле в начале игры.
- **Составьте карту.** Найдите обе части карты, представленные жетонами артефакта.
- **Переправьтесь через мост.** Все герои должны добраться до выхода. Если герой заканчивает активацию в этой зоне и в ней нет монстров, он может пересечь мост и выбраться наружу.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка.** Найдите в колоде могучих бродячих монстров карту гигантского паука и поместите его фигурку в зону моста, как указано на схеме приключения.

• **Хранитель моста.** Гигантский паук, который выставляется на мост в начале игры, никогда не движется и игнорирует эффекты карт событий.

• **Шаткий мост.** В конце каждого раунда бросьте 1 : за каждый выпавший нанесите колонне 1 повреждение. Колонна разрушается, как только повреждение 4-е повреждение, и далее повреждения наносятся следующей колонне. Если все 3 колонны разрушены, уберите мост из игры. Если герои убили гигантского паука, кубик в конце раунда не бросается.

• **Секретная карта.** Жетоны артефактов представляют собой части секретной карты. Любой герой может забрать жетон артефакта в своей зоне, выполнив действие «Подобрать жетоны».



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 5. КРУГ ОГНЯ

Должно быть, мы приближаемся к цели. Жара стала почти невыносимой даже для монстров. Сам пол приходит в движение от мощного потока лавы под ним. Мы идём по застывшим коркам лавы, которые быстро смещаются вперёд. Обратной дороги нет, но мы можем спрыгнуть в одну из комнат и отышаться. Единственный путь — продвигаться вперёд и вниз. Но куда же он нас приведёт?

Необходимые фрагменты игрового поля: 10R, 11R, 13R и 15R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- **Зачистка.** Герои должны убить всех врагов, которые появятся в центральном зале, когда они войдут в него.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Поток лавы.** Если герой заканчивает действие «Движение» в зоне лавы, он немедленно переносится потоком: передвиньте его на 1 зону в направлении, указанном на схеме этого приключения. На врагов это правило не распространяется. Кроме того, если в зоне с героем есть враг, герой не переносится потоком лавы.

- **Запертое помещение.** Зал в центре игрового поля заперт, и его нельзя открыть по обычным правилам. Сначала героям необходимо разрушить все четыре колонны в разных частях игрового поля. Чтобы разрушить колонну, нужно нанести ей 5 ранений. Как только разрушается последняя колонна, двери в зал автоматически открываются: следуйте стандартным правилам открывания двери, а также возьмите из колоды карту бродячего монстра и поместите соответствующую фигурку в зону с жетоном логова. Приключение переходит на 5-й уровень, только когда открывается центральный зал.

- **Изоляция.** Игнорируйте эффекты карт событий, предписывающие поместить врага в зону с жетоном 5-го уровня.

- **Артефакт.** Герой, подобравший жетон артефакта, получает случайную карту артефакта.



Уровень
(1–5)



Входная
зона



Логово



Двери



Выход



Артефакт



Колонна



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 6. ЛЕСТНИЦА В АД



10V	14V
12R	15R
13V	11V



Входная зона



Уровень (1–5)



Двери



Хрустальная дверь



Логово



Артефакт



Выход

Мы подобрались к самому центру вулкана — настолько близко, насколько это было возможно. И мы выяснили, что же тут происходит: приспешники Тьмы решили разбудить вулкан, чтобы угодить своему повелителю. Выход один: мы должны прервать ритуал и убить всех, кто встанет на нашем пути. Шаманы заперлись в главном зале магическими замками, и, чтобы покончить с ними, нам придётся разрушить эти чары. В скором времени Тьма узнает, что Светоносные гораздо опаснее потоков лавы!

Необходимые фрагменты игрового поля: 10V, 11V, 12R, 13V, 14V и 15R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- **Уничтожьте шаманов.** Герои побеждают и завершают кампанию, если смогут убить обоих бродячих монстров, которые появятся на жетонах логова.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Хрустальные двери.** Две двери с подсвеченными краями на схеме приключения заперты с помощью магии. Чтобы их открыть, героям нужно найти 4 кристалла (см. ниже).

- **Поиск кристаллов.** Когда герой убивает хранителя (вожака, агента или бродячего монстра), бросьте . Если выпадает , герой находит 1 кристалл. Если выпадает , герой находит 2 кристалла. В остальных случаях ничего не происходит.

- **Шаманы.** Когда открывается одна из хрустальных дверей, не вытягивайте карту двери. Вместо этого возьмите из колоды 2 карты бродячих монстров и поместите их фигурки на игровое поле: по одной на каждый жетон логова.

Справиться с этими бродячими монстрами будет труднее, чем обычно. Когда герой атакует любого из них, после броска кубиков (с учётом всех возможных перебросов) игнорируйте и сбросьте все кубики атаки, на которых не выпал или . Все навыки применяются по обычным правилам.

- **Артефакт.** Герой, подобранный жетон артефакта, получает случайную карту артефакта.

