

Возвращение тёмного владельца

Книга квестов



Перевод: Денис Soundheart
Санкт-Петербург 2013г.
soundheart@rambler.ru

Магазин Алхимика

Зелье Восстановления

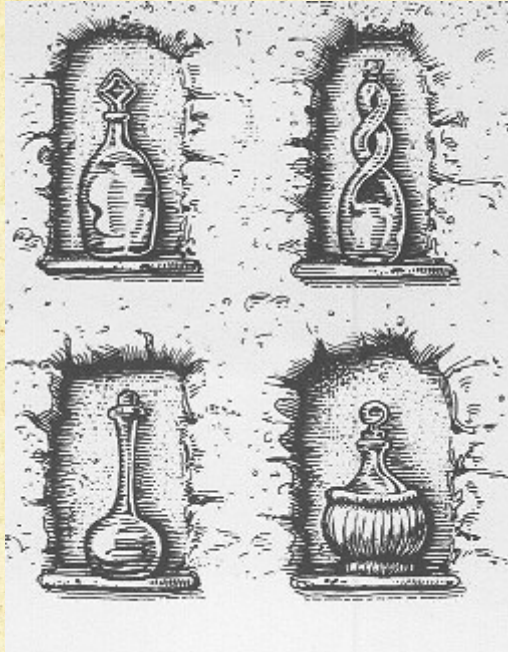
Стоимость: 500 золотых монет.

Выпей эту коричневую пенную жидкость и восстанови 1 Единицу здоровья и 1 Единицу разума. Освежает после трудной битвы!

Зелье Ловкости

Стоимость: 100 золотых монет.

Эта искрящаяся жидкость добавляет Герою 5 квадратов хода во время его следующего броска кубиков ИЛИ гарантирует 1 успешный прыжок через яму-ловушку. За ход можно использовать только одно Зелье Ловкости, даже если у Героя их несколько.



Противоядие

Стоимость: 300 золотых монет.

Это пузырящееся варево отвратительно на вкус, но восстанавливает 2 Единицы здоровья, только если Героя ранили ядовитым жалом или ядовитым дротиком, или любой ядовитой ловушкой.

Зелье Битвы

Стоимость: 200 золотых монет.

Если у Вас выпала «слабая» комбинация кубиков во время атаки, вы можете выпить это кроваво-красное зелье. Оно позволит вам 1 раз перебросить кубики.

Карты зелий

Зелье Ловкости



Стоимость: 100

Эта искрящаяся жидкость добавляет Герою 5 квадратов хода во время его следующего броска кубиков ИЛИ гарантирует 1 успешный прыжок через яму-ловушку. За ход можно использовать только одно Зелье Ловкости, даже если у Героя их несколько.

Зелье Битвы



Стоимость: 200

Если у Вас выпала «слабая» комбинация кубиков во время атаки, вы можете выпить это кроваво-красное зелье. Оно позволит вам 1 раз перебросить кубики.

Противоядие



Стоимость: 300

Это пузырящееся варево отвратительно на вкус, но восстанавливает 2 Единицы здоровья, только если его ранили ядовитым жалом или ядовитым дротиком, или любой ядовитой ловушкой.

Зелье Восстановления



Стоимость: 500

Выпей эту коричневую пенную жидкость и восстанови 1 Единицу здоровья и 1 пункт разума. Освежает после трудной битвы!

Возвращение тёмного властелина

Приключения продолжаются! Чтобы играть в дополнение Возвращение Тёмного Властелина, у вас должна быть базовая игра Hero Quest.

Состав игры

- 8 Скелетов, 4 Мумии, 4 Зомби
- 1 Металлическая дверь
- 1 Деревянная дверь
- 1 Тайл Тронного Зала
- 4 Тайла саркофагов
- 6 Тайлов заблокированного прохода
- 2 Тайла ям-ловушек
- 4 Тайла секретных дверей
- 1 Тайл Вращающейся Комнаты
- 1 Тайл Смертельного Тумана

Входная металлическая дверь

Эта дверь размещается на краю Игрового поля. Герои выстраиваются в линию за дверью перед каждым Квестом.



Выходная деревянная дверь

В большинстве Квестов эта дверь используется в качестве выхода из игрового поля, и означает конец Квеста.



Туман Смерти

Этот туман опасен только для добрых существ.



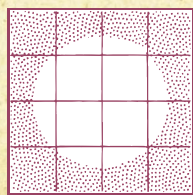
Саркофаги

Они могут использоваться как гробницы. В них может быть как нежить, так и сокровища.



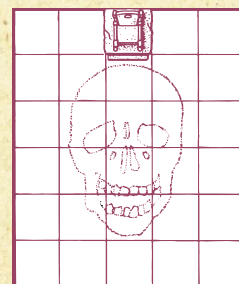
Вращающаяся Комната

Эта комната дезориентирует Героев. Никогда не знаешь, где окажется выход из неё.



Тронный зал

Тронный зал Тёмного Властелина



В своих Квестах вы можете придумывать сами, как использовать эти тайлы.

Правила игры Возвращение Тёмного Властелина

Квесты в этом дополнении играют по такой же механике, как и базовая игра Hero Quest. Но особенно важно, чтобы Квесты игрались по порядку, как и в базовой игре, после окончания Квеста Герои полностью восстанавливают Единицы здоровья и разума.

Но есть некоторые различия в игровом процессе дополнения.

1. Начало Квеста.

Герои не всегда начинают Квест на тайле винтовой лестницы. Как правило, Герои начинают свой Квест со входа в стальную дверь и заканчивают выходом через деревянную дверь. Эти двери обозначены на Карте Квеста соответствующими значками. Перед началом каждого Квеста Герои выстраиваются друг за другом за дверью и просят Мастера открыть эту дверь.

2. Окончание Квеста.

Герои могут покинуть карту Квеста только через деревянную выходную дверь, но в некоторых Квестах им придётся найти винтовую лестницу, как в базовой игре.

Примечание: Как и обычные двери, выходные двери не выставляются на игровое поле, пока Герои не «увидят» их в процессе движения по карте (см. книгу правил базовой игры). Деревянные выходные двери открываются так же, как и обычные двери, если в Книге Квестов не оговорено особое условие их открытия.

3. Сокровища.

Всё найденное в Квестах золото обязательно делиться между выжившими Героями.

4. Новые карты Артефактов.

Они используются также, как и обычные карты Артефактов. Найденные Артефакты записываются в Переменную карточку персонажа. Однако некоторые новые Артефакты после использования вычёркиваются из карточки.

Волшебный метательный кинжал. Этот Артефакт всегда наносит 1 Единицу урона монстру. Монстр не может защищаться. Артефакт вычёркивается из карточки после использования.

Порошок Невидимки. Если осыпать этим порошком любого Героя, то он сможет пройти через любого монстра, с которым столкнётся в следующий ход. Артефакт вычёркивается из карточки после использования.

Остальные 5 оставшихся карт называются Свитки с заклинаниями. Эти Свитки используются также, как и обычные Артефакты. Однако они могут быть использованы любым Героем, который их нашёл, а не только Волшебником или Эльфом.

Найденные Свитки с заклинаниями записываются в Переменную карточку персонажа. После использования они вычёркиваются из карточки.

Примечание: Герои, нашедшие Артефакты, могут делиться ими с другими Героями.

Послание от Наставника

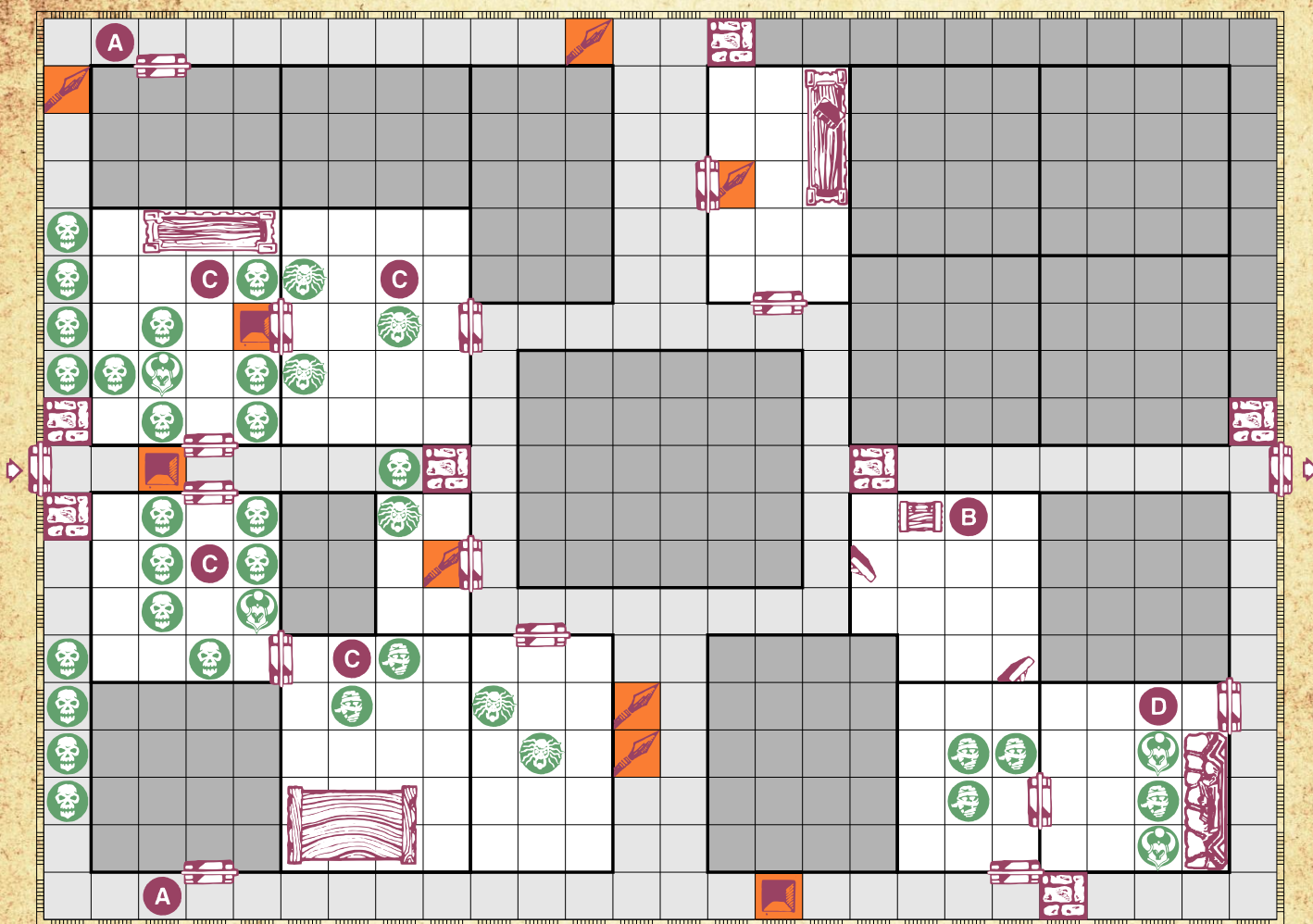
Друзья, мы должны действовать быстро. Тёмный Властелин жив! Ему удалось бежать в древний разрушенный город Калос. Много веков назад этот прекрасный город был разрушен Заргоном и отдан в распоряжение Тёмному Властелину. Внизу, под руинами города он отстроил огромную цитадель, так как дневной свет был противен его ужасной армии. Как только Тёмный Властелин восстановит свои силы, он соберёт армию Нежити и атакует империю. Только самые мужественные Герои смогут остановить его. Армия Тёмного Властелина будет биться до последнего.

Много дней вы шли через Равнины Смерти. Путешествие было тяжёлым, так как эти земли давно были выжжены войной. Наконец, вы нашли руины великого города Калос. На протяжении всего пути вы чувствовали присутствие чего-то необычного вокруг вас. Тёмный Властелин наблюдал за вами всё это время, ожидая вашего прибытия. Находясь на Великом Троне Калоса, он видит всех, кто приближается к городу. Никто не ускользнёт от его взора.

Если Тёмный Властелин не будет остановлен, он объединится со Скулмаром, командиром Забытого Легиона и с Кессандрией, Тёмной Королевой. Если они объединятся с Тёмным Властелином, то все павшие воины Калоса восстанут на Империю.

Ваша долг, мои друзья, уничтожить Тёмного Властелина раз и навсегда. Если вам понадобится мой совет, прислушайтесь к своему сердцу, загляните в свою душу.

Наставник



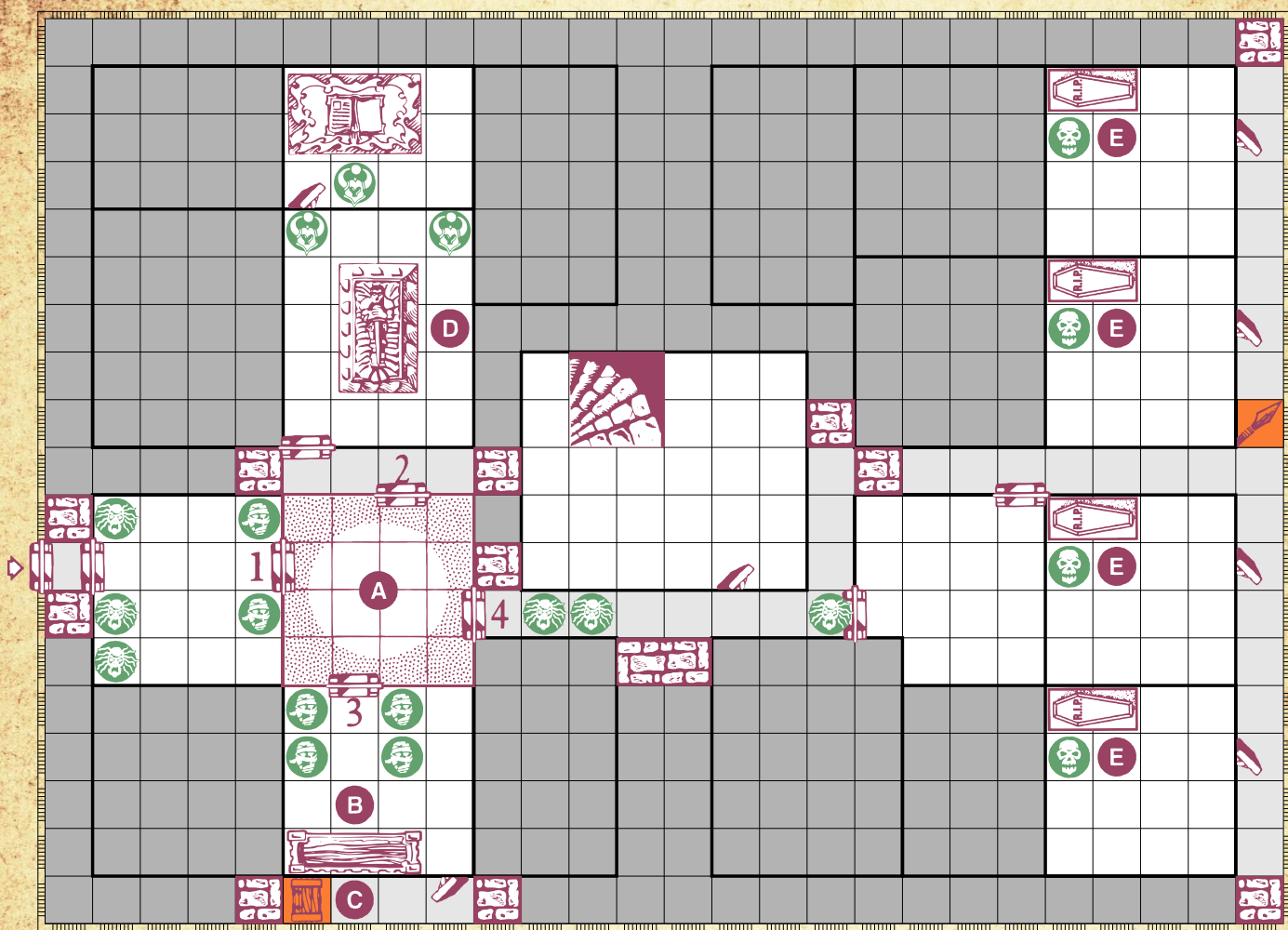
Перед каждым Квестом Мастер (Заргон) зачитывает вслух всем игрокам название Квеста и его описание. То, что написано далее в примечаниях Мастер вслух не читает, если того не требует само примечание.

Квест 1. Врата судьбы

Вход в цитадель Тёмного Властелина не трудно найти, так как его не пытались скрыть. Внешние ворота, ведущие к верхнему городу, оказались открытыми и вы увидели, что множество существ проникло в город. Вы должны расчистить себе путь через опасные туннели, чтобы найти Врата Судьбы. Будьте осторожны, мои друзья. Враги подготовились к вашему приходу.

Примечания:

- A. Эти 2 двери ненастоящие. Они не открываются.
- B. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 200 золотых монет в сундуке.
- C. Эти монстры были предупреждены, что Герои придут в город, и устроили засаду. Когда кто-либо из Героев войдёт в любую из этих комнат, все монстры в комнатах оживают, и все двери в этих комнатах открываются одновременно.
- D. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 2 небольших мешочка на мантии, лежащей на камине. Каждый мешочек содержит горсть Порошка Невидимки. Воспользуйтесь соответствующей картой Артефактов. Артефакты могут быть разделены между Героями.



Квест 2. Залы Холода

Эти ледяные проходы являются местом отдыха ужасных Призрачных Рыцарей, которые когда-то вели в бой кавалерию Тёмного Властелина. Теперь они спят, вспоминая о своих былых битвах, ожидая призыва Тёмного Властелина. Вы должны найти спиральную лестницу, чтобы продолжить свои приключения.

Примечания

А. Разместите тайл Вращающейся комнаты на игровое поле, как только одна из дверей под номерами 1-4 откроется. Разместите тайл так, чтобы выход на неё совпадал с открытой дверью – прим. переводчика. Тайл соединяет 2 комнаты, превращая их в одну большую. Когда Герой захочет выйти из этой комнаты, он должен бросить 1 обычный кубик, чтобы узнать, какая дверь будет использоваться Героем для выхода.

Если выпадает 1 или 2, он выходит через 1-ю дверь. Если 3, через 2-ю. Если 4 или 5, через 3-ю. Если 6, через 4-ю. Вращайте тайл, чтобы выход на неё совместился с нужной дверью – прим. переводчика.

В. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт флакон Живой Воды. Она может уничтожить обычного Скелета, Зомби или Мумию.

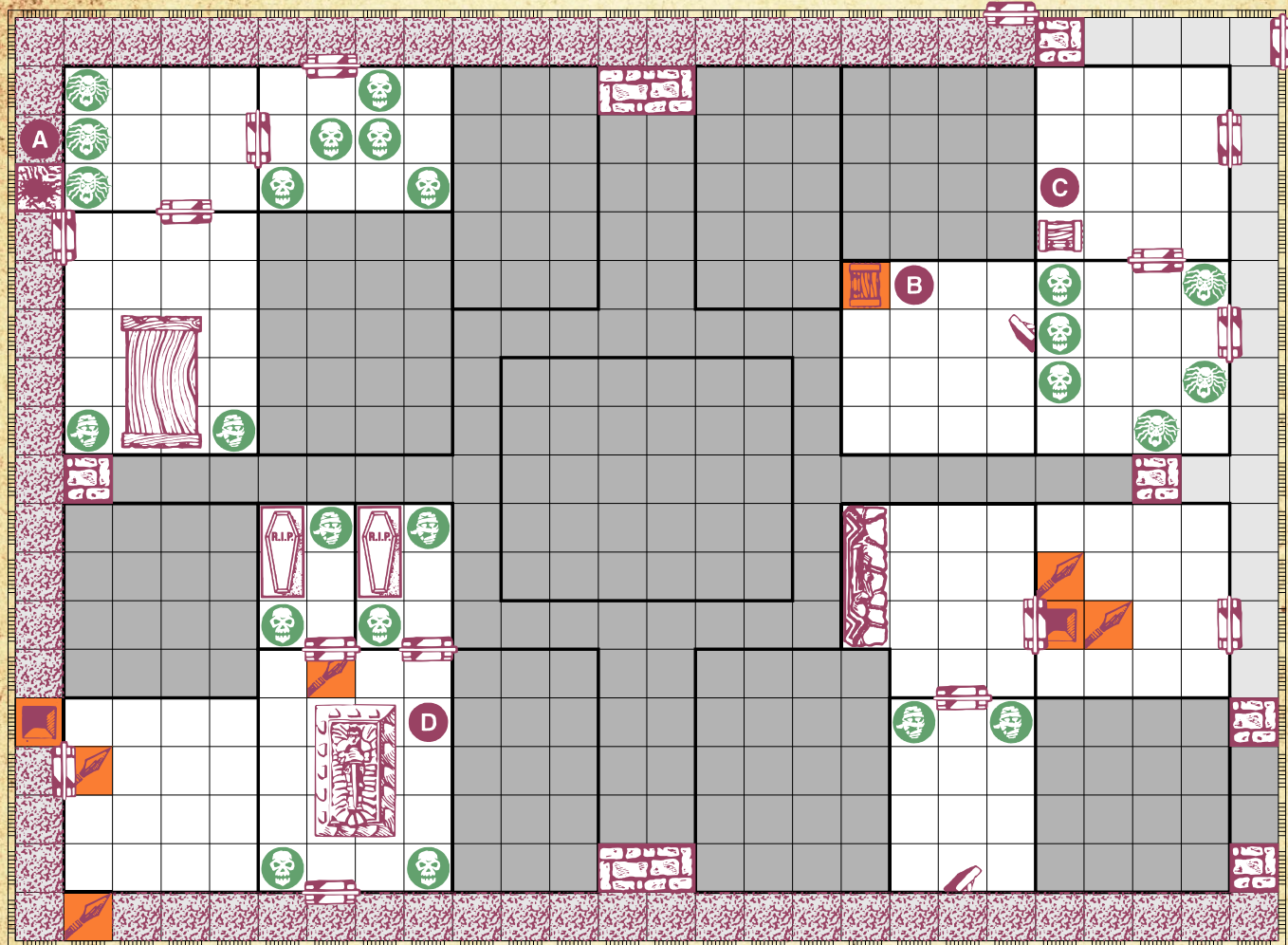
С. В сундуке 300 золотых монет. Также этот сундук заряжен ловушкой с ядовитыми шипами. Если Герой выполнит поиск сокровищ до того, как ловушка будет обезврежена, он потеряет 3 Единицы здоровья.

Д. Если Герой выполнит поиск сокровищ в этой комнате, спросите его, хочет ли он попробовать обследовать гробницу одного великого воина. Если он согласится, то сверкающий туман заполнит всю комнату. Герой не потеряет ни одной Единицы здоровья, но любой Герой в этой комнате (и любой другой, вошедший в комнату позже), у которого есть Артефакты Доспехи Борина или Проклятье Орков, увидит, что эти Артефакты сломались. Конечно же, не говорите Героям об этом, пока они не поймут этого, когда захотят воспользоваться этими Артефактами. В этой комнате нет сокровищ.

Е. Скелеты в этой комнате и есть Призрачные Рыцари.

Их характеристики – Перемещение – 8, Атака – 4, Защита – 4, Единицы здоровья – 3, Разум – 3.

Блуждающий монстр на карте: Зомби



Квест 3. Коридоры Безмолвия

Эти подземные залы были погружены в вечную тишину много тысяч лет назад. Последние голоса, звучащие в древних залах, были голоса короля Аграина и его подданных, бросившихся защищать город от нападений кочевников. Но древняя магия, которая использовалась в битвах за город ещё не иссякла. Будьте бдительны, мои друзья, отыщите деревянную дверь для продолжения вашего пути.

Примечания:

A. В начале Квеста тайл с Туманом Смерти располагается на соседнем квадрате с квадратом «А». Этот туман не действует на злых существ. Туман движется на 6 квадратов за каждый ход Мастера и может двигаться только по затемнённому коридору (см. Карту Квеста).

Когда туман проходит сквозь Героя, герой теряет 1 Единицу здоровья. Туман может напасть на нескольких Героев, если они стоят по ходу его движения. Туман не действует на Монстров.

Туман не может двигаться через один и тот же квадрат дважды за свой ход. Туман не может закончить свой ход на одном квадрате с Героем. Если Мастер понимает, что ход тумана должен закончиться на одном квадрате с Героем, он должен остановить тайл перед Героем на соседнем квадрате и закончить ход тумана.

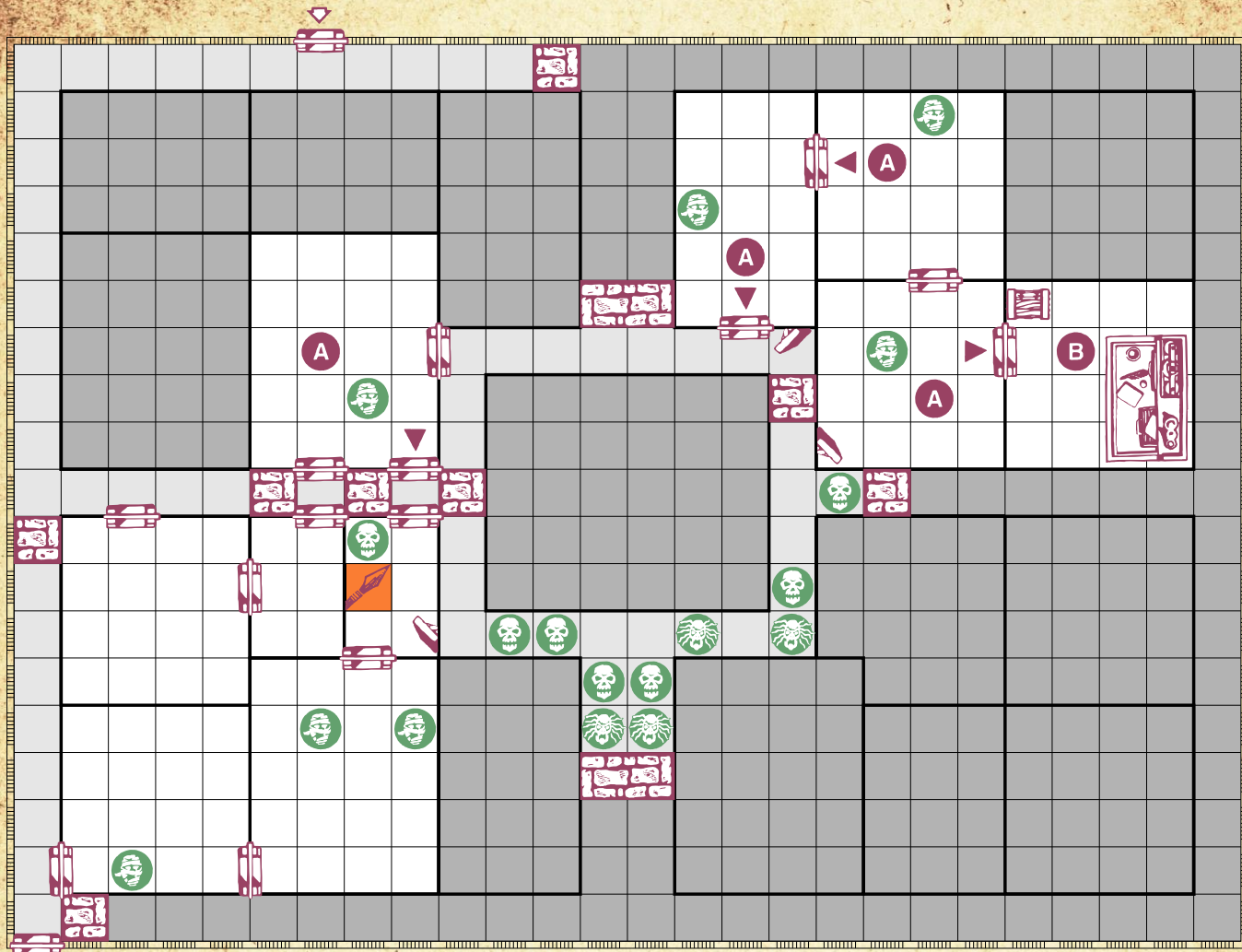
Туман нельзя победить обычным оружием. Его можно победить только заклинанием Буря или Лезвием Духов (не говорите это Героям).

B. Сундук заряжен ловушкой. Если Герой выполнит поиск сокровищ до того, как ловушка будет обезврежена, он потеряет 1 Единицу здоровья от дротика, вылетевшего из стены. В сундуке находится 2 Волшебных Метательных Кинжала. Воспользуйтесь соответствующей картой Артефактов. Артефакты могут быть разделены между двумя Героями.

C. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 100 золотых монет в сундуке. Он также найдёт Зелья Здоровья, которое восстанавливает 4 Единицы здоровья.

D. Если меч Лезвие Духов был потерян в предыдущих Квестах, он может быть найден в гробнице. Воспользуйтесь соответствующей картой Артефактов. Если у Героев уже есть Лезвие Духов, то гробница пуста.

Блуждающий монстр на карте: Скелет



Квест 4. Залы Предвидения

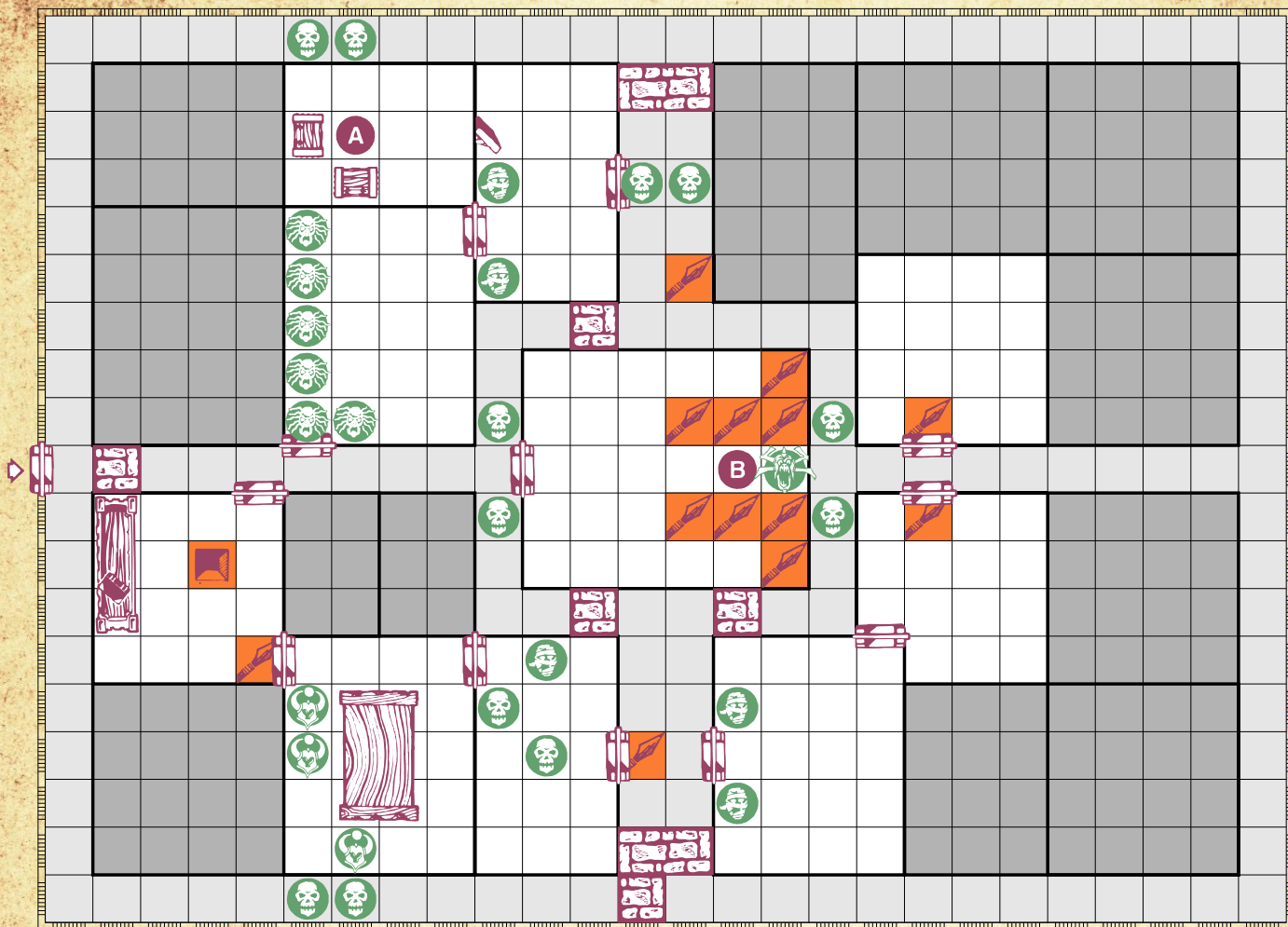
Король Аграин был одним из самых великих правителей, до того как в Империю пришёл Хаос. Он был могущественным и бесстрашным воином, и в то же время мудрым и справедливым правителем. Аграин увлекался магией и создал Залы Предвидения, лабиринт из магических комнат. Секрет этих залов кроется в Ключе Аграина. Найдите этот Ключ, а также деревянную дверь для продолжения приключений.

Примечания:

А. Четыре магических комнаты обозначенные буквой «А» были построены для защиты секретной лаборатории Короля Аграина. Каждая комната охраняется Мумией. Как только одна из этих Мумий будет уничтожена, уберите с игрового поля дверь из соответствующей комнаты, на которую указывает стрелка.

В. Это магическая лаборатория Короля Аграина. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 2 Свитка заклинаний: Пламя Гнева и Огненный Шар. Он также найдёт 4 золотых ключа на столе. Это Ключи Аграина. Как только Герои находят эти ключи, Мастер выставляет обратно все удалённые двери. Каждый ключ стоит 200 золотых монет Они могут быть поделены между Героями. Мумии в этом Квесте не атакуют тех, у кого есть Ключ Аграина (не говорите об этом Героям). Все остальные монстры атакуют по обычным правилам.

Блуждающий монстр на карте: Мумия



Квест 5. Врата Белтора

Отсюда начинаются владения Тёмного Властелина. В этих подземных пещерах он построил подземную крепость, из которой он планирует начать наступление на Империю. Книга Знаний рассказала мне об ужасном страже, Белторе, который охраняет Ворота, ведущие во владения Тёмного Властелина. Чтобы победить Белтора, Герои должны держаться вместе.

Примечания:

A. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 500 золотых монет в сундуке.

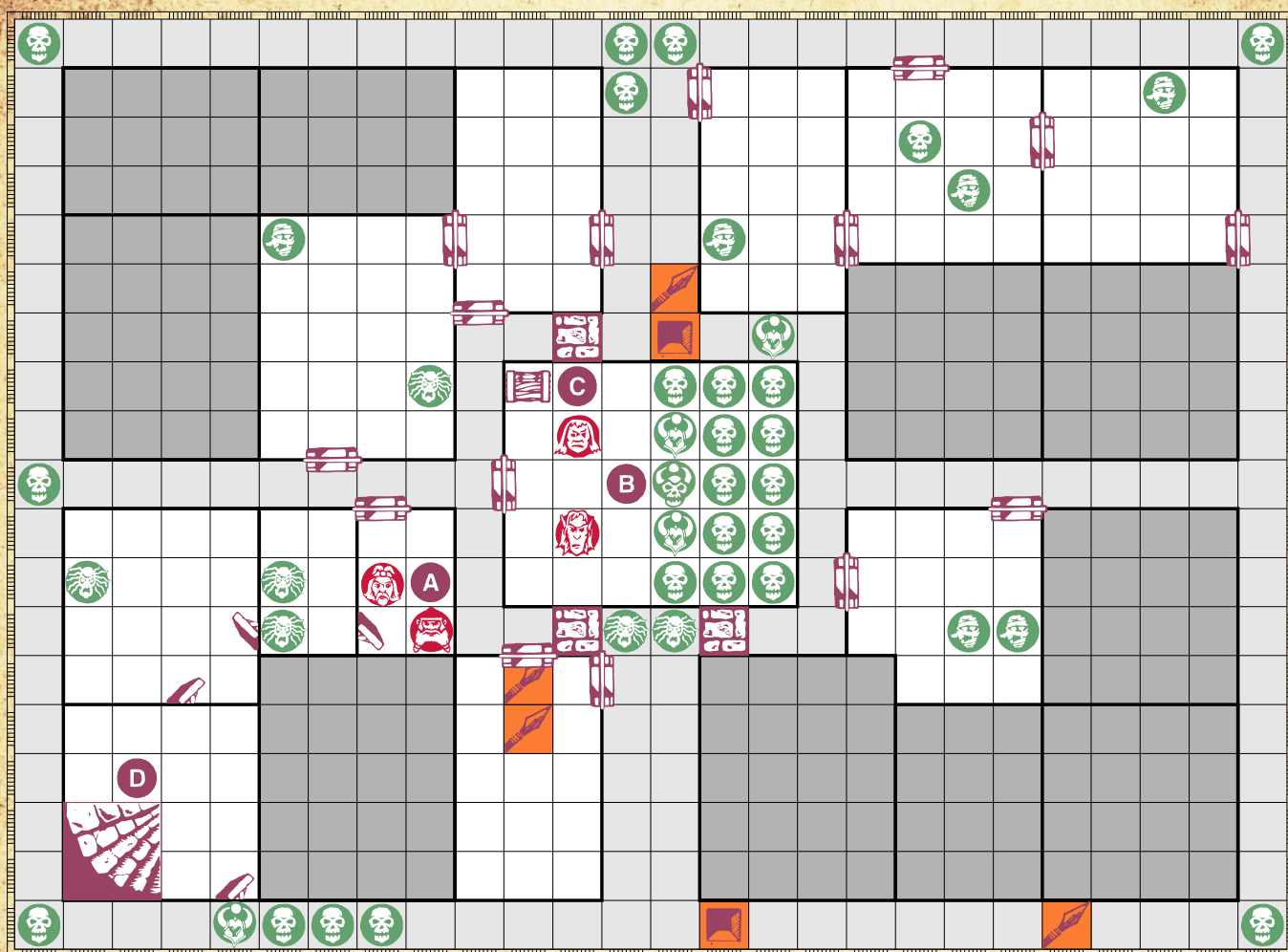
B. Как только Герои ступят в эту комнату, дверь исчезнет, и они попадут в ловушку к Белтору, ужасной Гаргулье. Белтор не может двигаться или атаковать в свой ход, пока Герои находятся все вместе в одной комнате. Белтор неуязвим, пока он не начнёт атаковать Героев.

Характеристики Белтора – Перемещение – 6, Атака – 4, Защита – 6, Единицы здоровья – 3, Разум – 3.

У Белтора ядовитое дыхание, которым он может атаковать 1-го любого Героя в комнате за один свой ход, после того, как Белтор завершил свою обычную атаку. Для того, чтобы сделать это, он бросает 6 боевых кубиков. За каждый «череп» защищающийся теряет 1 Единицу Разума. Если Разум Героя станет равным 0, он теряет сознание. Герой убирается с игрового поля до следующего Квеста.

Если Белтора уничтожают, он взрывается и комната наполняется ядовитым газом, от которого теряют сознание все Герои, находящиеся в комнате.

Теперь Герои схвачены Тёмным Властелином! В этом Квесте нет другого пути. Кольцо возврата не работает здесь. Переходите к следующему Квесту.



Квест 6. Залы Погибели

Волшебник и Гном заперты в комнате. Очнувшись от действия ядовитого газа, они слышат внутри себя голос Наставника... «Ужасная участь постигла вас! Вас захватил Тёмный Властелин. Ваши друзья, Эльф и Варвар были перемещены магией в секретное место, где они встретятся с Тёмным Властелином. Вы должны спасти ваших друзей и отыскать винтовую лестницу для продолжения ваших приключений.

Примечания:

Скажите Волшебнику и Гному, что они могут только перемещаться в свой ход, пока не найдут Эльфа и Варвара.

A. Разместите Волшебника и Гнома в эту комнату в начале Квеста. Поместите также закрытую дверь, как показано на карте. Герои заперты в этой комнате. Объясните, что Наставник вскоре наложит заклинание, которое откроет дверь. Затем поместите на игровое поле открытую дверь, вместо закрытой. Расскажите Волшебнику и Гному, что всё их снаряжение, зелья и заклинания находятся на этом же уровне, за одной из дверей, но всё их золото и все драгоценные камни потеряны. Они должны вычеркнуть всё золото и драгоценные камни из своих Переменных карточек персонажей. Герои начинают Квест с полным здоровьем.

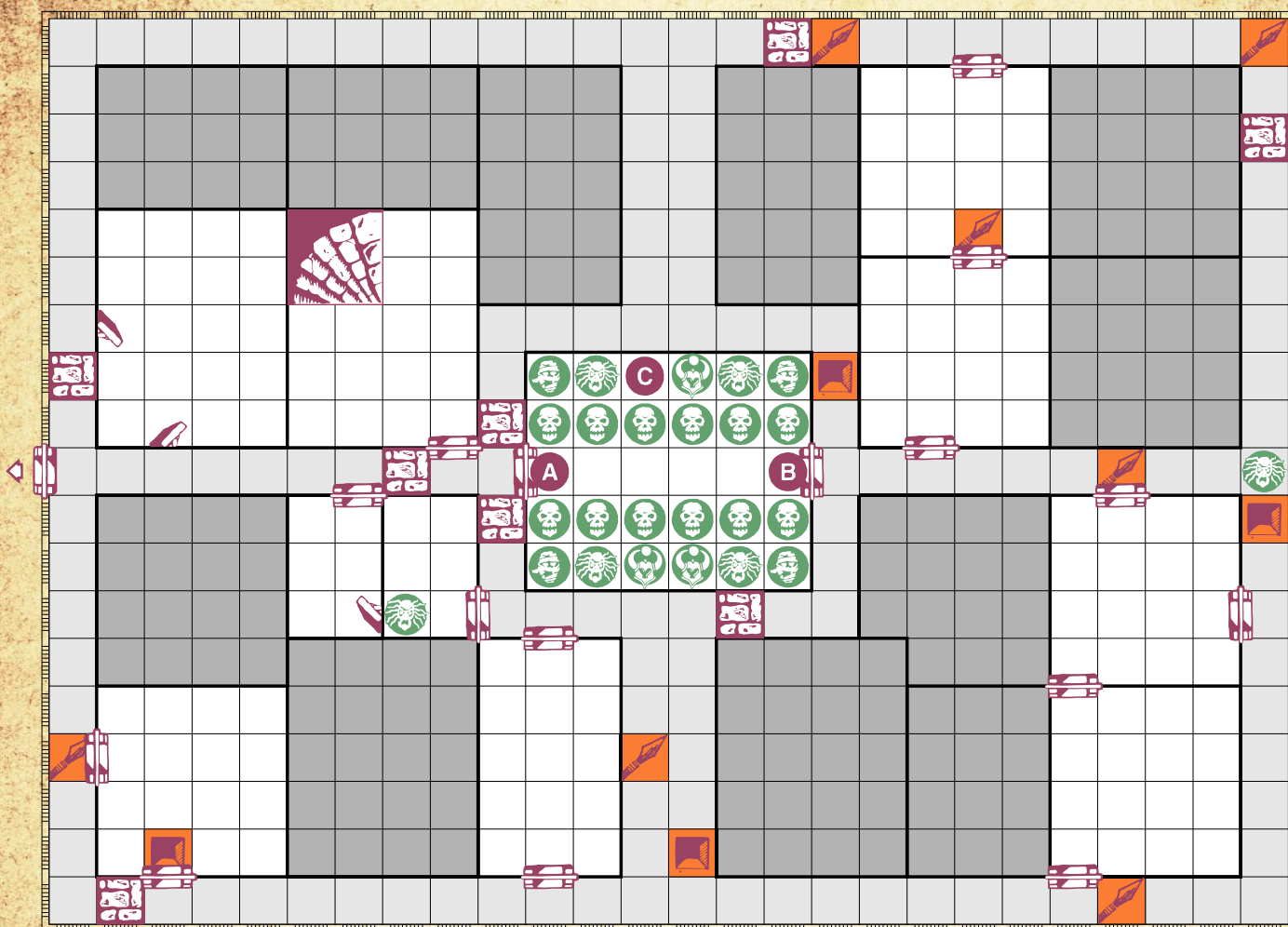
B. Это Зал Тёмного Властелина. Варвар и Эльф начинают Квест из этой комнаты.

Фигурки Варвара и Эльфа не размещаются на игровое поле, пока Волшебник или Гном не откроют дверь в эту комнату. Варвар и Эльф обездвижены и всё их снаряжение, зелья и золото спрятано. Оба Героя начинают Квест с полным здоровьем и у Эльфа есть все его заклинания. Как только Волшебник или Гном открывают дверь в комнату с Варваром и Эльфом, Тёмный Властелин исчезает в облаке дыма. Варвар и Эльф теперь могут двигаться.

C. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт в сундуке с сокровищами снаряжение, зелья и артефакты Варвара и Эльфа. Однако всё их золото куда-то исчезло, они должны вычеркнуть его из Переменной карточки персонажа.

D. Не размещайте тайл с винтовой лестницей, пока кто-нибудь из Героев не откроет дверь в эту комнату.

Блуждающий монстр на карте: Скелет



Квест 7. Забытый Легион

Вы ускользнули из рук Тёмного Властелина, но вскоре он попытается вновь уничтожить вас. Залы, через которые лежит ваш путь, охраняются Забытым Легионом, элитой армии Тёмного Властелина. Их предводитель Скулмар. В бою их следует опасаться, так как они закалены тысячами сражений. Вы будете в безопасности, только когда отыщете деревянную дверь.

Примечания:

Герои начинают Квест на винтовой лестнице.

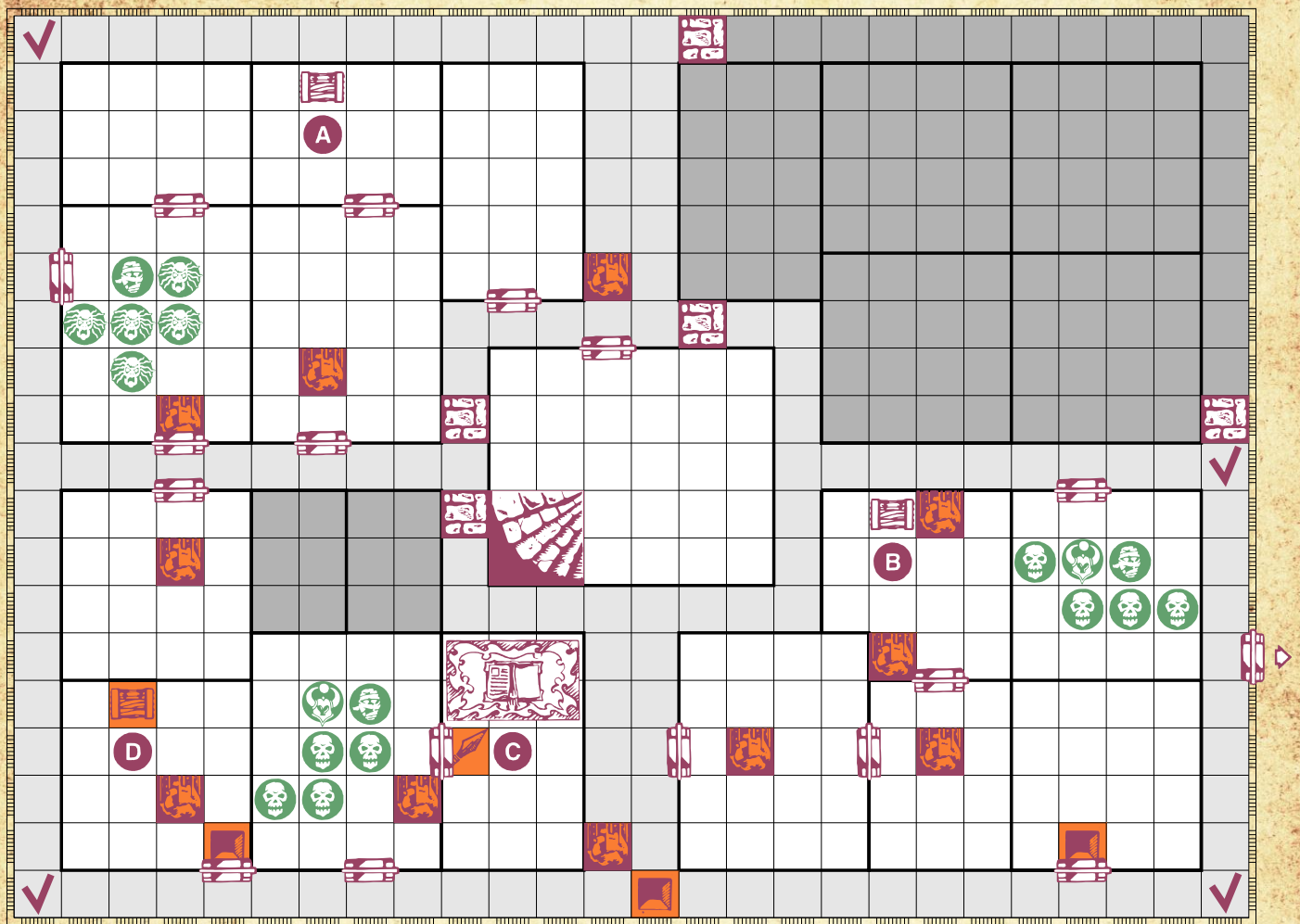
А. Когда кто-нибудь из Героев откроет эту дверь, разместите на игровое поле монстров, как показано на Карте Квеста. Это и есть Забытый Легион, воины окружённые аурой из магического льда, который не может быть разрушен обычным оружием. Сейчас воины Забытого Легиона неподвижны, из-за ауры льда.

В. Когда Герои откроют эту дверь, магический лёд разрушится, и Забытый Легион сможет двигаться и атаковать. Не говорите об этом Героям, пока они не открыли эту дверь.

С. Скулмар находится на квадрате «С». Используйте фигурку Чародея Хаоса, чтобы обозначить Скулмара на игровом поле.

Скулмар - Перемещение – 8, Атака – 5, Защита – 6, Единицы здоровья – 3, Разум – 4.

Если Герои уничтожат большую часть монстров, Скулмар может попробовать сбежать с поля боя. Для этого он должен отыскать винтовую лестницу. Если он найдёт её, он удаляется с игрового поля. Если Герои уничтожают Скулмара, они находят его сокровища – Артефакт Кроличьи Сапоги и заклинание Хождение Сквозь Камень. Воспользуйтесь соответствующими картами Артефактов и Заклинаний.



Квест 8. Запретные Пещеры

Ни один человек не заходил в Запретные Пещеры до этого момента. Даже Книга Знаний смогла поведать совсем немного о том, что может ожидать вас в них. Она поведала лишь о том, что Пещеры наполнены нежитью, бездумно служащей Заргону. Опасайтесь сводов этих пещер, в любую минуту они могут обрушиться. Вы должны отыскать деревянную дверь для продолжения приключений.

Примечания:

Герои начинают Квест на винтовой лестнице.

Перед началом каждого своего хода, Мастер может брать фигурки Скелетов, Мумий и Зомби, которые ему доступны, и размещать на помеченных галочками квадратах.

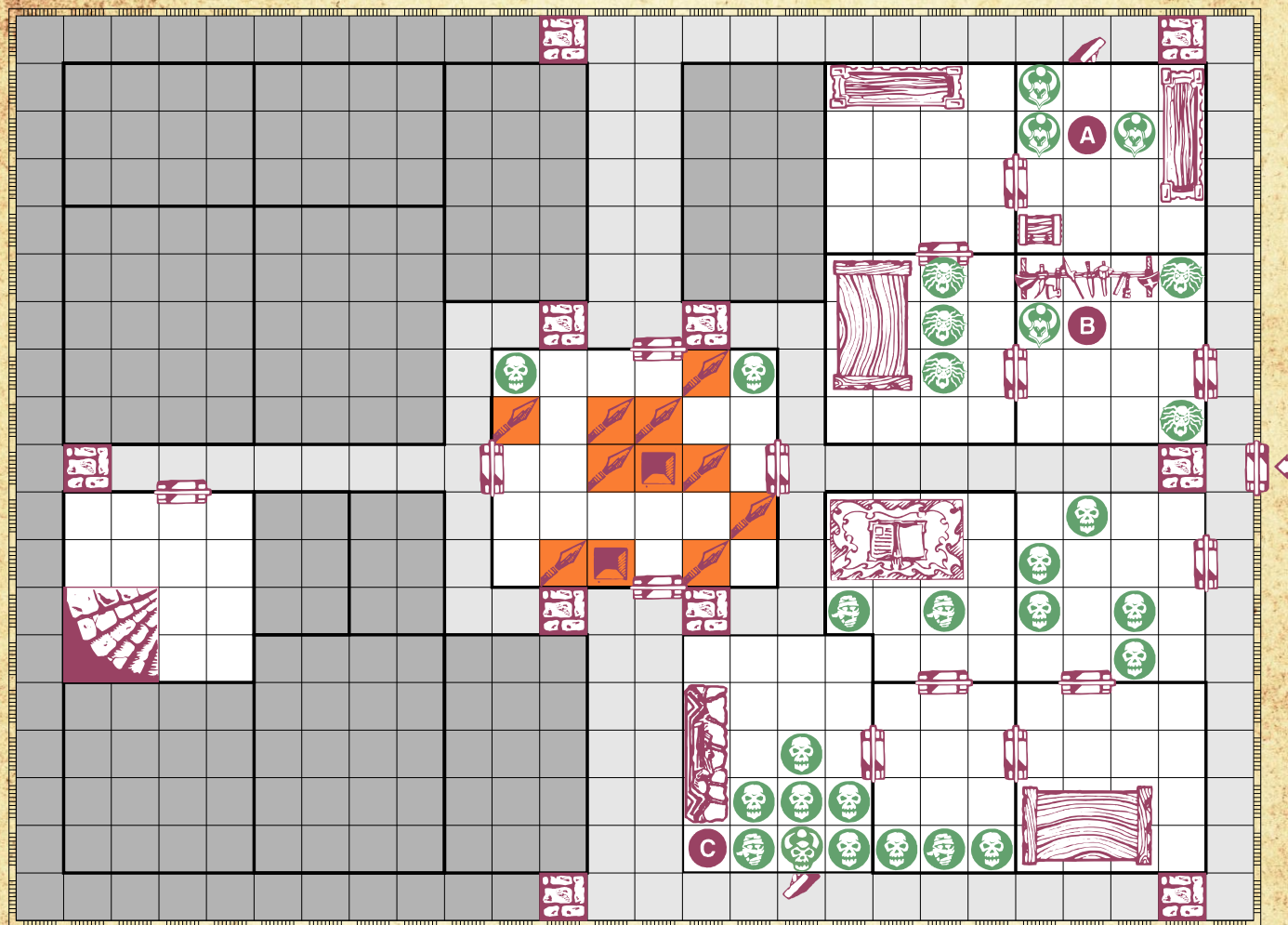
A. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 360 золотых монет в сундуке. Также в сундуке лежит 2 Пера с Антидотом. Воспользуйтесь соответствующей картой Артефактов. Артефакты могут быть разделены между двумя Героями.

B. Этот сундук пустой.

C. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт на столе волшебника свитки заклинаний Исцеления и Смелости. Свитки заклинаний могут быть разделены между двумя Героями.

D. Этот сундук заряжен ловушкой с ядовитыми шипами. Если Герой выполнит поиск сокровищ до того, как ловушка будет обезврежена, он потеряет 3 Единицы здоровья. В сундуке лежат 2 коротких меча и 2 длинных меча. Это такое же оружие, как и то, что описано в Оружейной базовой игре. Воспользуйтесь соответствующей картой Экипировки. Оружие может быть разделено между двумя Героями.

Блуждающий монстр на карте: Воин Хаоса



Квест 9. Последние Врата

Это последнее препятствие, мои друзья, перед тем, как вы войдёте в королевский двор Тёмного Властелина. Проходы за этими воротами охраняются Воинами Хаоса из отрядов Стражников Ужаса. Будьте осторожны! Эти Воины Хаоса гораздо сильнее чем те, которых вы встречали в боях до этого момента. Они охраняют владения Кессандрии, Тёмной Королевы. Вы должны отыскать винтовую лестницу, которая приведёт вас к Тёмному Властелину.

Примечания:

А. Это жилище трёх Воинов Хаоса из отряда Стражников Ужаса. Характеристики Воинов Хаоса – Перемещение – 8, Атака – 4, Защита – 6, Единицы здоровья – 3, Разум – 3.

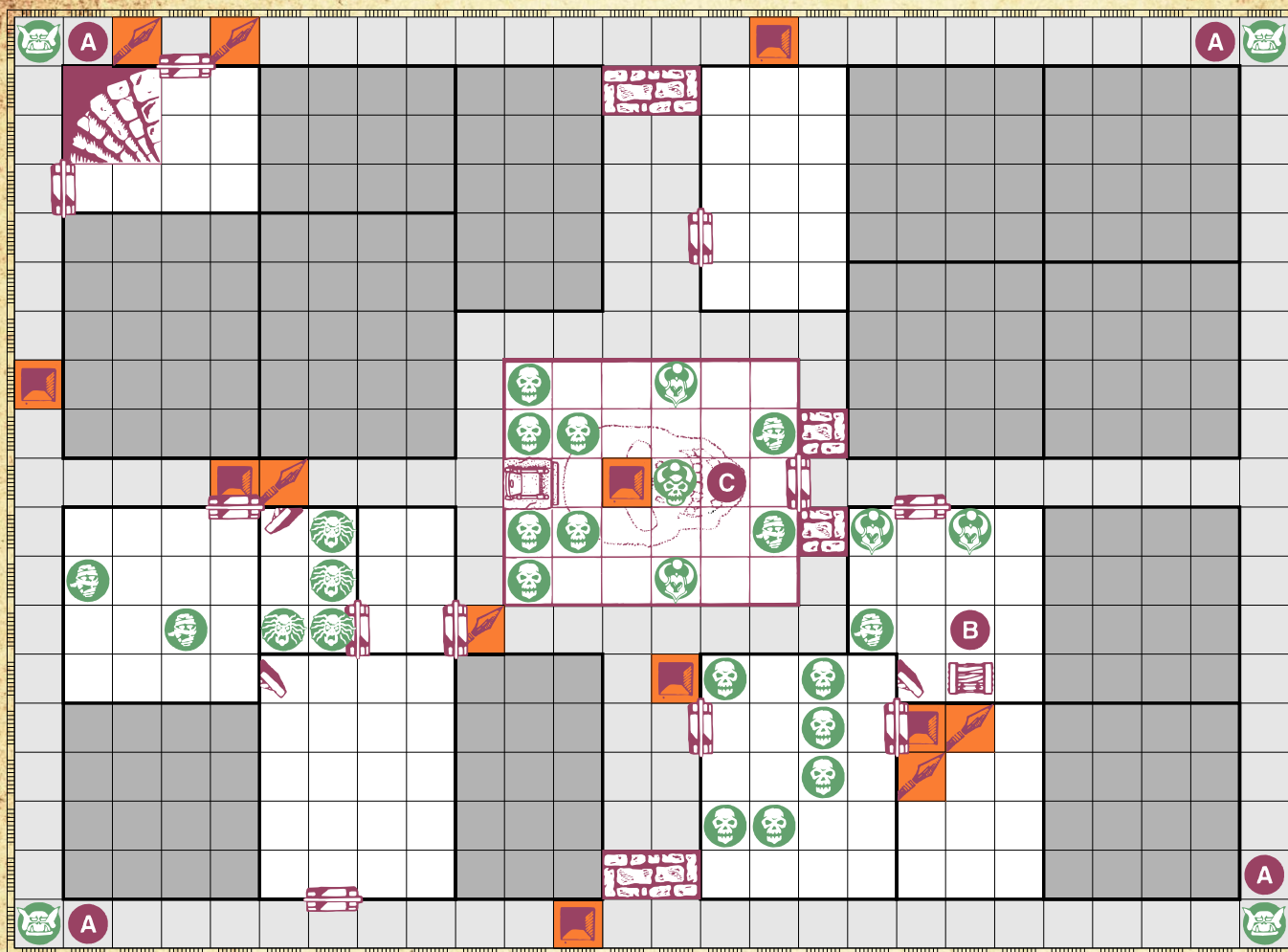
Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 240 золотых монет в сундуке. Также в сундуке он найдёт Артефакт Исцеляющий Браслет. Воспользуйтесь соответствующей картой Артефактов.

В. Воин Хаоса в этой комнате обладает теми же характеристиками, что и Стражники Ужаса. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт два Артефакта Волшебный Метательный кинжал. Артефакты могут быть разделены между двумя Героями.

С. Это зал Кессандрии. Используйте фигурку Чародея Хаоса, чтобы обозначить Кессандрию на игровом поле. Она неуязвима для всех заклинаний, кроме заклинаний огня. Она обладает следующими характеристиками – Перемещение – 6, Атака – 4, Защита – 6, Единицы здоровья – 3, Разум – 4.

Кессандрия также знает следующие заклинания хаоса – Молния, Буря, Ужас, Сон и Облака Хаоса. Также у неё есть Зелье скорости, которое позволит ей перемещаться на 12 квадратов, если она выпьет его. Если Единицы здоровья Кессандрии начнут приближаться к нулю, она может попробовать сбежать с поля боя через секретную дверь, которую она может открыть, и затем она должна отыскать винтовую лестницу. Если ей удаётся отступить, она удаляется с игрового поля.

Блуждающий монстр на карте: Воин Хаоса



Квест 10. Королевский двор Тёмного Властелина

Тёмный Властелин наблюдал за вами всё это время. Он множество раз пытался уничтожить вас, но каждый раз вы побеждали все трудности. Сейчас он сбежал в свой тронный зал. Там вы должны сразиться с ним. На этот раз он не сможет отступить.

Примечания:

Герои начинают Квест на винтовой лестнице.

А. Эти 4 Орка на самом деле магические статуи, которые не могут ни атаковать, ни двигаться, их также нет смысла атаковать. Они блокируют проходы в коридорах. Через них нельзя пройти. Если Герой попытается атаковать статую своим оружием, то оно сразу же сломается, в том числе сломается и Волшебный метательный кинжал и Арбалет. Герой должен будет вычеркнуть оружие из своей Переменной карточки персонажа. Единственное оружие, которое не сломается, это меч Лезвие Духов. Но и он не может нанести повреждений этим статуям.

В. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 2 Зелья Лечения в сундуке. Каждое зелье восстанавливает 4 Единицы здоровья.

С. Здесь должна состояться решающая битва с Тёмным Властелином. Поместите тайл Тронного зала в эту комнату, когда кто-нибудь из героев откроет дверь. Используйте фигурку Чародея Хаоса, чтобы обозначить Тёмного Властелина на игровом поле, и разместите её на квадрат «С». Воины Хаоса в этой комнате из отряда Стражников Ужаса, их характеристики можно посмотреть в предыдущем Квесте. Первый Герой, который выполнит поиск сокровищ в этой комнате, найдёт 500 золотых монет в секретном месте на стене.

Характеристики Тёмного Властелина следующие – Перемещение – 10, Атака – 5, Защита – 6, Единицы здоровья – 4, Разум – 5.

Тёмному Властелину может причинить вред только 4 вещи – меч Лезвие Духов, заклинание Пламя Гнева, заклинание Огненный Шар и заклинание Волшебный Метательный кинжал.

Тёмный Властелин знает следующие заклинания Хаоса – Призыв нежити, Огненный Шторм, Буря, Молния, Ужас, Управление. Если Тёмный Властелин будет уничтожен, Мастер читает вслух текст на следующей странице.

Блуждающий монстр на карте: Мумия

Мои друзья, мы должны быть благодарны вам. Тёмный Властелин уничтожен, и его армия навсегда осталась спящей в подземном городе. Магия, которая направляла их в бой, теперь полностью рассеяна. Однако эта победа может предвещать нашу гибель, если мы ослабим нашу бдительность.

Теперь, когда враг ослаблен, мы должны стать сильнее. Приспешники Тёмного Властелина, которым удалось отступить и бежать, несомненно, попытаются отомстить тем, кто уничтожил их повелителя.

Книга Знаний показала мне, что Скулмар, который, как мы думали, был уничтожен, успел убежать из руин Калоса с самыми опасными магическими книгами Тёмного Властелина. Я боюсь, что пройдёт не много времени, прежде чем мы вновь встретимся со Скулмаром и устраним угрозу, исходящую от него навсегда.

Но сейчас вы заслужили хороший отдых. Так что, приезжайте, как будете Готовы, мои отважные Герои! Император ждёт вас в Великом Дворце. А теперь, отдохайте, друзья.

Наставник

Игра Hero Quest и логотип Hero Quest являются торговой маркой компании Milton Bradley Corporation, дочерней компании Hasbro, © 2008, совместно с компанией Games Workshop © 1988-1993. Все права защищены. Использование изображений и прочих элементов в данном документе не является притязанием на авторские права. Этот документ создан для личного пользования и не предназначен для продажи и получения прибыли.



Translated and Created by: [Soundheart](#)

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved
A Division of Hasbro, Inc.
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.