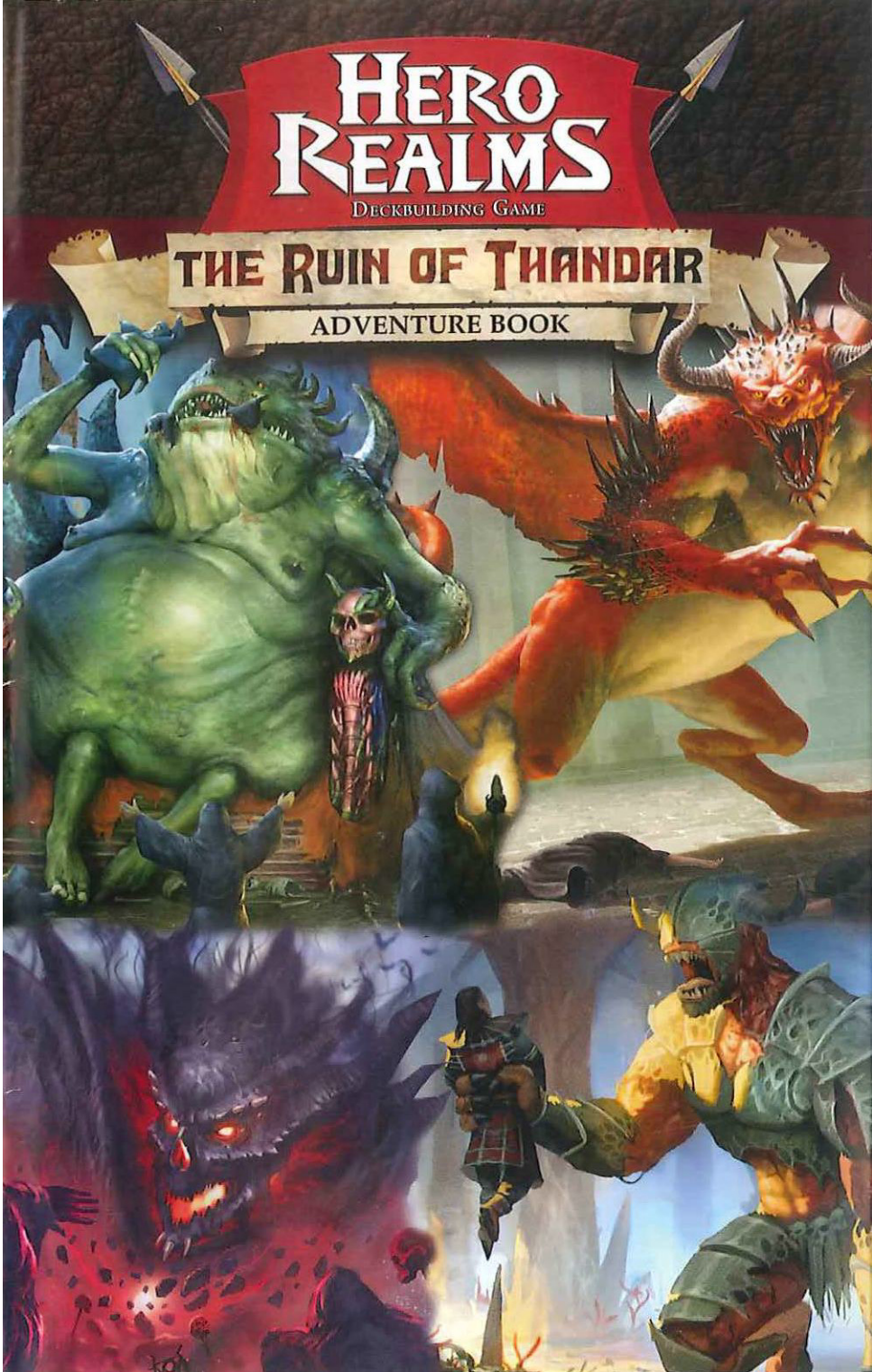




Hero Realms: The Ruin of Thandar™  
© 2017 White Wizard Games LLC







## РАЗРУШЕНИЕ ТАНДАРА КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Прочтите сперва Книгу Правил Разрушение Тандара. Как только вы изучите правила и будете готовы приступить к игре, Книга Приключений ознакомит вас с подготовкой, особыми правилами и путем к победе в каждом сражении данной кампании.


В этой книге *курсивный* текст под словом История предназначен для чтения вслух всем игрокам. Для каждого сражения в этой книге игроки подготавливаются по стандартным правилам (см. Стр. 4 Книги Правил), а Торговый Ряд и Огненные Самоцветы раскладываются как обычно.


Чтобы сделать эту кампанию чем-то, во что вы захотите играть снова и снова, мы разработали «Разрушение Тандара» как сложное испытание для игроков-ветеранов Битвы Героев. Большинство игроков не смогут выиграть все сражения с первой попытки.


Не сдавайся! Если вы застряли, мы предлагаем попробовать игру на более легком уровне сложности - см. Страницу 20 Книги Правил.

Также мы предоставляем подсказки для кампании на <http://HeroRealms.com/coop>.

Character Name \_\_\_\_\_  
 Class \_\_\_\_\_

Starting Health  Health Cards  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Skills  Abilities  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Treasure  Relics  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Hero Realms™ & © 2017 White Wizard Games LLC

## Credits

### Game Engine, Set Development & Art Direction:

Darwin Kastle

### Game Concept & Lead Set Development:

Robert Dougherty

### Campaign Rules & The Ruin of Thandar Design:

Danny Mandel & Ben Cichoski (Super Awesome Games)

### Lead Graphic Design:

Randy Delven

### Lead Artist & Graphic Design:

Antonis Papantoniou

### Graphic Design:

Vito Gesualdi and Adam Lachmanski

### Rules Editing, Card Editing & Additional Development:

Nathan Davis

### Rules Editing, Card Editing & Playtest Lead:

CJ "The Just" Moyruhan

### Additional Art Direction:

Graphics Manufacture

**Playtesters:** Comlor Daly, Randy Delven, Martin Dickie,

Greg Freese, George Groussis, Andrew Harnla,

Jirnm Harpet □ Michael Henderson, Michael Iwanicki,

Alex Krasa, Brian Loughry, Julia Marie, Debbie Moynihan,

Adam Podtburg, John Tatian, Ian Taylor

**Hero Realms: The Ruin of Thandar TM**


© 2017 White Wizard Games LLC

## ГЛАВА 1

### Сражение 1: Схватка в Баре

#### Подготовка

Мастер для этой встречи - **Обезумевшие Завсегдатаи**. Поместите карту **Обезумевших Завсегдатаев** в область Мастера на столе вверх стороной, на которой на значке уровня в левом верхнем углу стоит «1».

Подготовьте колоду Мастера (см. Стр. 6 Книги Правил), используя карты Сражения, отмеченные «1» на значке  в левом нижнем углу. Поместите колоду Мастера рядом с картой **Обезумевших Завсегдатаев**.

Этот Мастер начинает с 50 очками стойкости - используйте карты-счетчики из основной игры, чтобы вести счет.

#### ИСТОРИЯ

*Ранний вечер в таверне «Четыре Реки». Таверна заполнена людьми, эльфами и дюжиной других рас, которые едят, пьют, поют и кричат. Вы расположились на своем обычном месте у задней стены, наслаждаетесь рогом эля и раздумываете над тем, что съесть на ужин. Внезапно грохот и стук рядом с дверью заставляет Вас повернуть голову. Вы видите перевернутый стол, разбитую посуду и пролитые напитки, а также злобно выглядящего гнома, толкающего столь же яростно выглядящего орка. Вы наблюдаете с небольшим интересом - драки привычны в «Четырех Реках».*

*И тут вы замечаете дым.*

*Черные густые сгустки текут по полу таверны.*

*Всякий раз, когда дым касается очередного посетителя, его глаза застилает безумием и он вскакивает с оружием в руках. Вы быстро осознаете, что таверна попала под действие злых*



чар. Пока драка начинается за дракой, ваши глаза выслеживают источник дыма: облаченных в плащи незнакомцев у двери. Их одежда и татуировки напоминают о Культe Смерти, но в них есть что-то ... странное. Вы встаете и достаете свое оружие. Пока Вы пытаетесь пробраться сквозь сгущающийся дым к злоумышленникам, у ваших ног в дребезги разбивается бочка эля. Взглянув вперед, вы замечаете устремившихся к вам трех безумных посетителей. Вам надо разобраться с ними как можно быстрее, чтобы добраться до источника темной магии.



Игра начинается с игрока, справа от которого находится место Мастера. (См. Стр. 16 Книги Правил)

**Когда Сражение закончится, перейдите к Главе 2.**



### **Необязательно: Подсчет очков**

**Для каждого сражения, если вы хотите определить, насколько хорошо вы справились, вы можете подсчитать ваш результат следующим образом:**

- Если вы выиграете сражение с первой попытки, наберите 50 000 очков приключений. Со второй попытки наберите 40 000, с третьей - 30 000 и так далее.
- 1000 очков за каждого выжившего героя.
- 600 очков, если Мастер был повержен на первом уровне, или 500 очков, если на втором уровне.
- -100 очков за каждую карту Мастерства, прикрепленную к Мастеру, если Мастер получил второй уровень.

Очки не предназначены для сравнения игр с разным количеством игроков или на разных уровнях сложности. Ваши результат будет ниже при меньшем количестве игроков или при игре на уровне сложности «Эксперт»!



## ЭПИЛОГ

*Несколько месяцев спустя:*

*Церемония короткая и приватная. «Большинству жителей Тандара не ведомо о событиях той ночи», - объясняет Лорд-Губернатор Ратиэль, - «и я бы хотел, чтобы так и оставалось».*

*Два гвардейца бесстрастно наблюдают за тем, как Ратиэль выражает вам свою горячую благодарность и присваивает звание: Защитники Тандара. Затем он ставит небольшой сундук с золотом на стол, вы пытаетесь отказаться, но он не принимает ваш отказ.*

*«Примите, пожалуйста. Боюсь, вам это понадобится для покупки припасов». С мрачной улыбкой он разворачивает карту окрестных земель города Тандар. Он указывает на маленькую точку на краю карты. «Это Последний Очаг, небольшая деревня к югу от реки Нижней. Тихое место, жители в основном держатся сами по себе, как мне рассказывали. Деревня известна...» Лорд-Губернатор делает паузу. Он наклоняет голову, пытаясь вспомнить, затем, очевидно, сдается. «Ну, ничем не известна, насколько я могу судить. Как и остальные, они поклялись в верности Тандару и поэтому находятся под нашей защитой».*

*Лицо Ратиэля становится серьезным. «Вы оказали Тандару большую услугу, убив того монстра и спася моего сына. И теперь я прошу вашей помощи во второй раз. Отправляйтесь в Последний Очаг. Идите и разведайте, что произошло. Возможно, Культ Разрушения опять затевает что-то зловещее».*

*Вы спрашиваете, что случилось с жителями Последнего Очага.*

*«В этом и загвоздка», - отвечает Лорд-Губернатор. «Все жители исчезли».*

Приключение продолжится в **Кампании Потерянная Деревня!**

## ГЛАВА 2

### Схватка в Баре: Заключение

**Если все игроки повержены, вы проигрываете Сражение. Вы можете попробовать еще раз. (Вернитесь к Главе 1)**

**Если вы уменьшите очки стойкости Мастера до 0, вы выиграете сражение! Прочтите текст ниже и заберите свои награды!**

### ИСТОРИЯ

*Пока поверженные навсегда и несколько фигур в плащах лежат без сознания у ваших ног, вы забираете их оружие и ценности. Затем быстрым глотком вы допиваете остатки своего эля и выбегаете из таверны с целью нагнать оставшихся злодеев.*

### Награды

- Перемешайте пять карт Эликсиров вместе и случайным образом раздайте по одной каждому игроку. Положите оставшиеся карты Эликсиров обратно в коробку.

- Каждый игрок находит классовое сокровище. Каждый игрок перетасовывает карты Сокровищ для своего класса, берет одну и добавляет её в свою личную колоду (заменяя, если требуется, имеющуюся карту). Положите оставшиеся карты Сокровищ обратно в коробку.

### Перейдите к следующему сражению! (Глава 3)

**Примечание:** Вы можете переигрывать сражение столько раз, сколько захотите, но вы можете получать награды только единожды за каждое сражение.



## ГЛАВА 3

### Сражение 2: Погоня

#### ИСТОРИЯ

*Выбежав из таверны, вы замечаете несколько загадочных фигур в плащах, волочащих молодого человека по улице. Человек пытается бороться, но сильный удар по голове заканчивает его сопротивление. Вы понимаете, что вызванная магией драка в баре была просто отвлекающим маневром, дабы скрыть это похищение.*

*Вы пускаетесь в погоню, но на первом перекрестке загадочные фигуры разделяются и убегают разными улицами. Первую группу возглавляет мужчина. Вторую, кажется, огромный бес. Вы не можете разглядеть, в какой группе оказался похищенный человек.*

**Если вы хотите преследовать группу, возглавляемую человеком, перейдите к Главе 4.**

**Если вы хотите следовать группе беса, перейдите к Главе 5.**

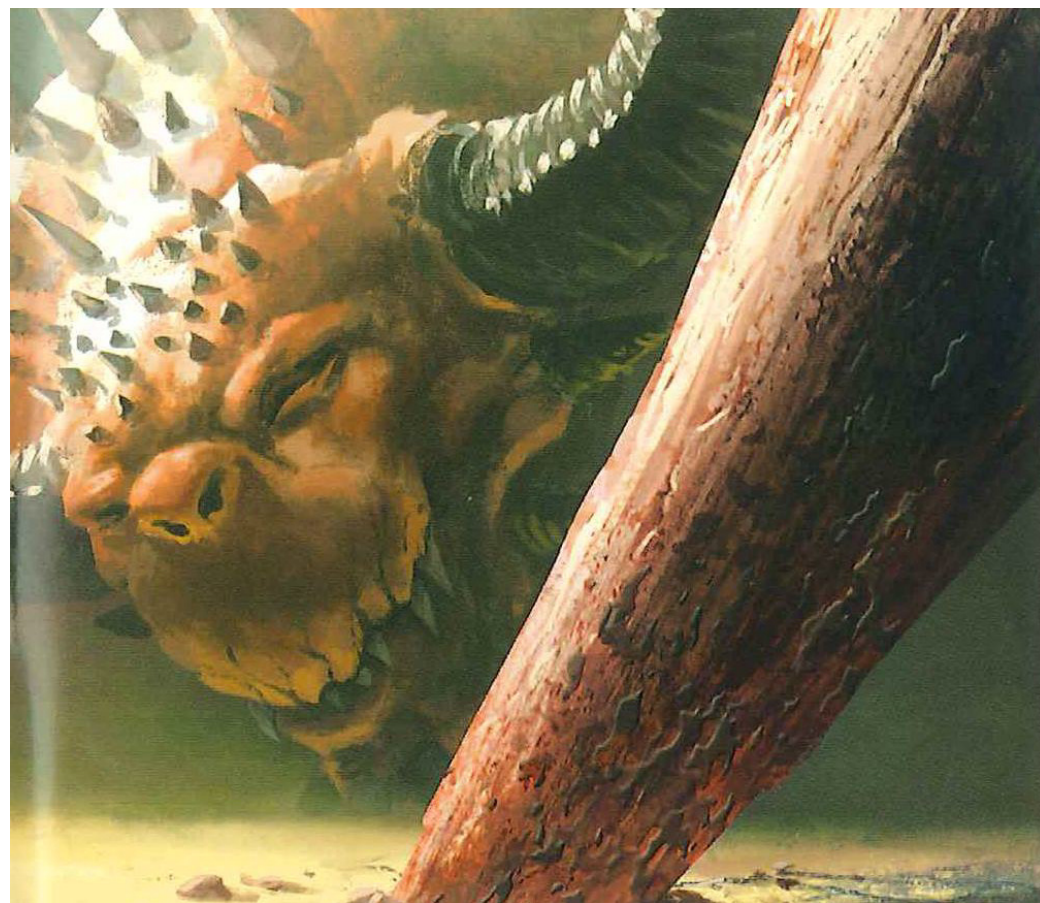


*сумку. Вновь выбравшись на поверхность, вы с удивлением понимаете, который час. Возможно, таверна Четыре Реки все еще открыта. Одним богам ведомо, сколько вы еще успеете выпить.*

#### Награды

1. Есть четыре карты Реликвии - по одной для каждого из четырех демонов. Группа получает ту, которая соответствует убитому демону. В будущих кампаниях для этой группы добавьте Реликвию в Торговую Колоду.

2. Каждый игрок получает Очко Персонажа и может потратить его на улучшение одного из своих умений, способностей или покупку карты Дополнительных очков стойкости. (См. Книгу Правил на стр. 25 - 26.)





## ГЛАВА 16

### Герои победили

#### ИСТОРИЯ

*Вы победили демона. Вы устали и хотите рухнуть на землю, но заставляете себя держатся на ногах. У вас остались не оконченные дела. Большинство культистов мертвы, убитые демоном. Вы связываете выживших, чтобы Городская Стража могла забрать их.*

*Во время битвы вы освободили молодого человека из цепей, и он оказался сильным союзником. Придя в себя, он произнес с неожиданным изяществом.*

*«Объявляю вам свою вечную благодарность», - сказал он, низко кланяясь. «И я уверен, что мой отец хорошо вознаградит вас.»*

*Озадаченные, вы спрашиваете его, кто же его отец.*

*Молодой человек кажется удивленным. «Вы не знаете, кто я? И все же вы вступили в бой с этим ужасным демоном, чтобы спасти мою жизнь? Боюсь, я недооценил вашу добродетель, мои новые друзья». Он отступает и кланяется. «Я Келатиэль, сын Лорда-Губернатора Ратиэля, к вашим услугам.»*

*Не будь такими уставшими, вы бы рассмеялись. Вы разговариваете с членом королевской семьи, потому что Ратиэль - брат Императора, а человек перед вами - племянник Императора. Жрица, очевидно, намеревалась принести демону королевскую жертву.*

*Пока Городская Стража занята пойманными культистами, а целители исцеляют Келатиэля, что-то привлекает вас в углу зала. Вы находите часть поверженного демона. Реликвия пульсирует в вашей руке, и вы гадаете, какая магия осталась внутри. Вы заворачиваете находку в ткань и кладете в свою*






## ГЛАВА 4.

### Битва с Фанатиком Культа Разрушения

Подготовьтесь к Сражению 2 с **Фанатиком Культа Разрушения** в качестве Мастера. Поместите карту **Фанатика Культа** на «место» Мастера за столом вверх стороной, на которой на значке уровня в левом верхнем углу стоит «1».

Подготовьте колоду Мастера (см. стр. 6 Книги Правил) с использованием карт Сражения, отмеченных «2» в значке  в нижнем левом углу. Расположите колоду Мастера рядом с картой **Фанатика Культа**. Этот Мастер начинает с **65 очками стойкости** – вам необходимо победить его как можно быстрее, иначе вы упустите его в лабиринте извилистых улиц Тандара.

#### ИСТОРИЯ

*Вы мчитесь через переплетение улиц за группой. Как только вы оказываетесь на расстоянии крика, вы кричите: «Культисты Смерти! Остановитесь и сражайтесь!»*

*Лидер группы останавливается и медленно поворачивается к вам. Он опускает капюшон и сплевывает: "Культисты Смерти?" Он показывает вам свои заостренные зубы. На его плечо садится маленький бес. «Культисты Смерти - трусы. Они видят в демонах только силу, а сила - это все, чего они жаждут».*

*"Так чего же вам надо?" спрашиваете вы.*

*Его улыбка становится шире. «Разрушения».*

Игра начинается с игрока, справа от которого **находится место Мастера**.

**После завершения Сражения перейдите к Главе 6.**

- Каждый раз, когда игрок наносит урон Каракану, пока у того есть Доспехи Из Плоти, игрок наносит урон по одной из частей Доспехов Из Плоти (на свой выбор). Весь этот урон должен быть нанесен по одному Доспеху Из Плоти.

- Когда по Доспеху Из Плоти наносится урон, превышающий или равный его стоимости, принесите его в жертву (переложите карту в жертвенную стопку). (Помните, что игрок может совершать несколько атак, используя часть своих очков боя при каждой атаке.)

- Доспехи Из Плоти накапливают полученный урон во время одного хода, пока не будут принесены в жертву. Если они не получат достаточно урона за ход игрока, весь нанесенный урон теряется.

- Доспехи Из Плоти не являются защитниками или миньонами. Например, использование Огненного Шара (который наносит 4 урона мастеру и каждому миньону) нанесет Каракану 4 урона (которые будут нанесены одной части Доспехов Из Плоти). Но не нанесет 4 урона каждому Доспеху Из Плоти.

**Если все игроки повержены, вы можете попробовать еще раз. (Вернитесь к Главе 7)**

**Если вы победите Каракана, перейдите к Главе 16!**



## ГЛАВА 15

### Каракан Железная Плоть

#### ИСТОРИЯ

*По мере нарастания рева массивное тело демона формируется над жаровней. Полностью перейдя в это измерение, демон падает на помост и тяжело приземляется на копыта. Чудовище выпрямляется в полный рост, в три раза превосходящий человеческий.*

*Его кожа цвета свежей крови. Демон сильно напрягает свои мышцы. Вы замечаете, что кожа демона расходится в полудюжине мест вдоль рук и ног, обнажая пятнистые серые доспехи вместо плоти. Демон рычит.*

*Он хватает лапой культиста и вбивает его беспомощное тело в землю. Затем демон сходит с помоста.*

#### Подготовка для битвы с Караканом Железной Плотью

Мастер этой части сражения **Каракан Железная Плоть**. Замените карту **Верховной Жрицы Культа** картой **Каракана Железной Плоты**. Положите карту вверх стороной, на которой указана «1» на значке уровня в верхнем левом углу.

Вы продолжите использовать ту же самую колоду Мастера, которую использовали для **Верховной Жрицы Культа**. Все миньоны, которые все еще находятся в игре, остаются в игре.

Этот Мастер начинает с **60 очками стойкости**, плюс дополнительные очки стойкости от желтых карт в Главе 11.

#### Особые правила

- Когда **Каракан** «Создает Доспехи Из Плоты», положите рядом с ним верхнюю карту Торговой колоды лицом вверх в качестве Доспехов Из Плоты.






## ГЛАВА 5

### Битва со Злобным Бесом

Подготовьтесь к Сражению 2 со **Злобным Бесом** в качестве Мастера. Поместите карту **Злобного Беса** на «место» Мастера на столе вверх стороной, на которой на значке уровня в левом верхнем углу стоит «1».

Подготовьте колоду Мастера (см. стр. 6 Книги Правил) с использованием карт Сражения, отмеченных «2» в значке  в нижнем левом углу. Расположите колоду Мастера рядом с картой **Злобного Беса**.

Этот Мастер начинает с **60 очками стойкости** - вам необходимо победить его как можно быстрее, иначе вы упустите его в лабиринте извилистых улиц Тандара.

### ИСТОРИЯ

*Вы преследуете беса и его сообщников в узком переулке. Как только вы оказываетесь на расстоянии крика, вы кричите: «Демон! Остановись и сражайся! Мы не боимся тебя, прислужник Культа Смерти».*

*Бес разворачивается к вам, его крылья развеваются. Он качает головой вверх, вниз, и до вас доносится сдавленный звук. Вы понимаете, что демон смеется. «Культисссы Ссссмерти безрасссудны. Они не понимают нашей истинной цели. Не то, что наши новые хоззззьева».*

*"Кто ваши хозяева?" вы спрашиваешь.*

*Рот беса широко открывается. «Осссстановить их», кричит он своим последователям. "Убиииииить их."*

### Особые правила

- Когда **Коготь Смерти** "Выпускает шип", положите рядом с ним верхнюю карту Торговой колоды лицом вверх в качестве Шипа.
- Когда игрок наносит урон **Когтю Смерти**, этому игроку наносится урон, равный общей стоимости всех Шипов. Затем принесите в жертву все Шипы. (Помните, что игрок может закончить свой ход, не используя часть или все очки боя для атаки).

Если все игроки повержены, вы можете попробовать еще раз. (Вернитесь к Главе 7)

Если вы победите Когтя Смерти, перейдите к Главе 16!



## ГЛАВА 14

### Коготь Смерти

#### ИСТОРИЯ

*С разносящимся по залу ревом в шести метрах над жаровней появляется огромный рогатый зверь. Полностью перейдя в это измерение, демон падает на помост. Он ловко приземляется на лапы, а его мышцы легко принимают удар. Демон пригибается, становясь похожим на кота, готовящегося к прыжку.*

*В то время, как демон медленно осматривается вокруг, ваш взгляд прикован к прорастающим через кожу на его лапах в десятках мест черным шипам. Демон делает вдох, и вы отступаете, ожидая еще одного рева, но вместо этого монстр беззвучно прыгает в группу культивистов.*

*Демон когтями сгребает одного, второго, разрывая их плоть и кости. Он отскакивает, пронзая двух культивистов шипами, и взмахивает хвостом, чтобы ударить третьего.*

#### **Подготовка для битвы с Когтем Смерти**

Мастер этой части сражения - **Коготь Смерти**. Замените карту **Верховной Жрицы Культа** картой **Когтя Смерти**. Положите карту вверх стороной, на которой указана «1» на значке уровня в верхнем левом углу.

Вы продолжите использовать ту же самую колоду Мастера, которую использовали для **Верховной Жрицы Культа**. Все миньоны, которые все еще находятся в игре, остаются в игре.

Этот Мастер начинает с **65 очками стойкости**, плюс дополнительные очки стойкости от желтых карт в Главе 11.

#### **Особые правила**

- Всякий раз, когда миньон Беса оглушается, не кладите его карту в стопку сброса Мастера. Вместо этого положите карту в отдельную стопку вне игры.

Игра начинается с игрока, справа от которого находится место Мастера.

#### **После завершения Сражение перейдите к Главе 6.**





## ГЛАВА 6

### Погоня окончена

**Если мастер сбежал (см. карту Побег в колоде Мастера), или если все игроки повержены, вы терпите поражение. Вы можете попробовать еще раз. (Вернитесь к Главе 3)**

Помните, что при повторном сражении вы должны полностью сбросить своих персонажей до состояния, в котором они находились в начале сражения, в том числе получить обратно любые имеющиеся у вас перед сражением эликсиры.

**Если вы уменьшите очки стойкости Мастера до 0, вы выигрываете сражение! Прочтите текст ниже и заберите свои награды!**

### ИСТОРИЯ

*Ваши враги повержены, но похищенного молодого человека среди них не оказалось. Вы ищете зацепки у павших последователей, но не находите ничего кроме пары полезных вещей. И тут вы слышите стон: один из ваших врагов все еще в сознании. Вы допрашиваете его и узнаете три вещи:*

*Во-первых, его группа когда-то была частью Культа Смерти, но отделилась, образовав собственную секту. Они называют себя Культ Разрушения.*

*Во-вторых, они направлялись в соседнюю лавку сапожника, в которой скрыт вход в сеть пещер под Тандаром. Эти пещеры ведут в церемониальный зал встреч культа.*

*В-третьих, через несколько часов они намерены принести в жертву похищенного молодого человека, чтобы вызвать демона. Вам нельзя терять ни минуты!*

• Перед началом боя Ингараш Пожирает все карты Торгового ряда (замените эти карты).

**Если все игроки повержены, вы можете попробовать еще раз. (Вернитесь к Главе 7)**

**Если вы победите Ингараша, перейдите к Главе 16!**



## ГЛАВА 13

### Ингараш Ненасытный

#### ИСТОРИЯ

*С разносящимся по залу ревом в шести метрах над жаровней появляется огромный демон. Перейдя полностью в это измерение, демон падает вниз, сокрушая своим массивным телом помост и нескольких культистов.*

*Пол содрогается, и вы почти теряете равновесие.*

*Демон хватает ближайшего культиста и пихает его в свой зияющий рот, стуча сотнями заостренных зубов. Вы с ужасом наблюдаете, как демон раз за разом подхватывает культистов и швыряет их в глотку.*

#### Подготовка для битвы с Ингарашем Ненасытным

Мастер этой части сражения - **Ингараш Ненасытный**. Замените карту **Верховной Жрицы Культа** картой **Ингараша Ненасытного**.

Положите карту вверх стороной, на которой указана «1» на значке уровня в верхнем левом углу.

Вы продолжите использовать ту же самую колоду Мастера, которую использовали для **Верховной Жрицы Культа**. Все миньоны, которые все еще находятся в игре, остаются в игре.

Этот Мастер начинает с **70 очками стойкости**, плюс дополнительные очки стойкости от желтых карт в Главе 11.

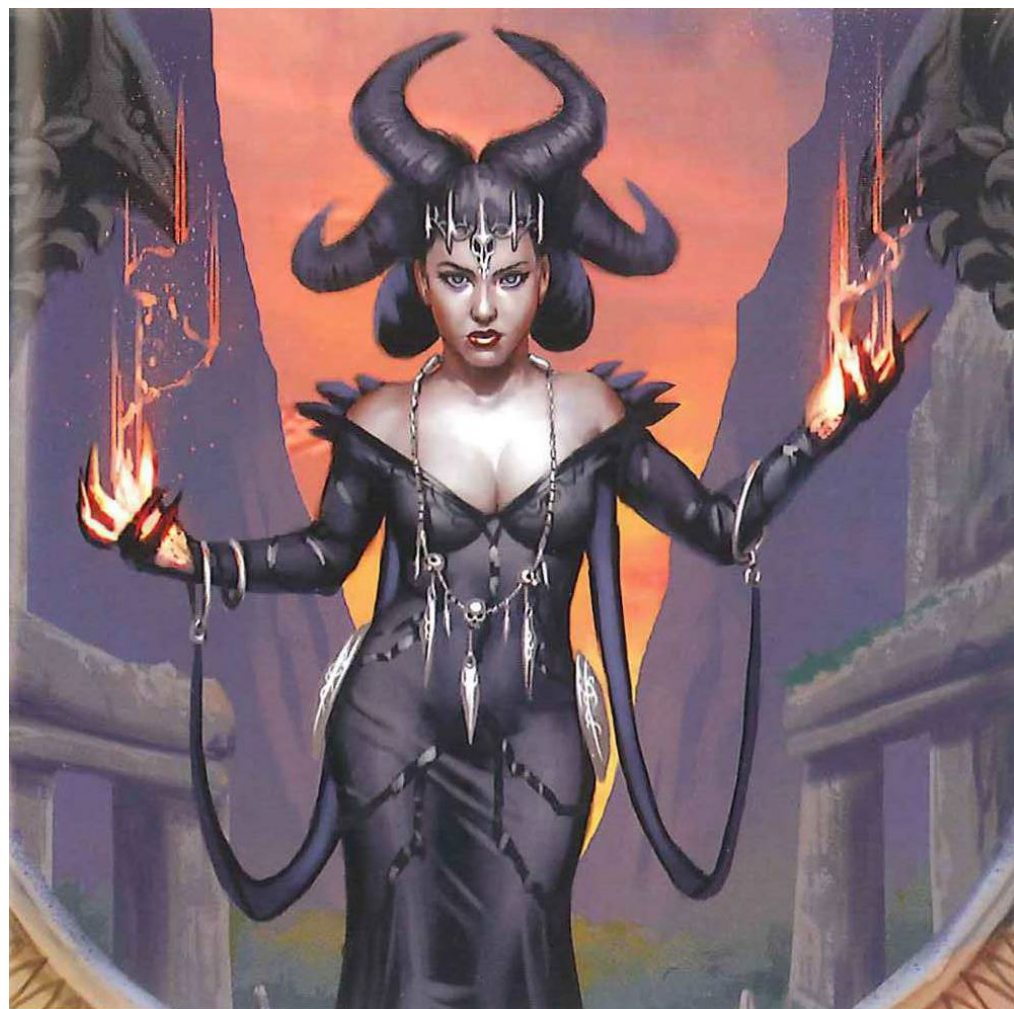
#### Особые правила

• Когда Ингараш «Пожирает» карту, удалите эту карту из игры и положите в специальную стопку «Сохранные» лицом вниз рядом с Мастером.

#### Награды

- Каждый игрок получает классовое сокровище. Каждый игрок перетасовывает оставшиеся карты Сокровищ своего класса, берет одну и добавляет её в свою личную колоду (заменяя, если требуется, имеющуюся карту). Положите оставшиеся карты Сокровищ обратно в коробку.
- Каждый игрок получает Очко Персонажа и может потратить его на улучшение одного из своих умений, способностей или покупку карты Дополнительных очков стойкости. (См. Книгу Правил на стр. 25 - 26.)

#### Перейдите к следующему Сражению! (Глава 7)





## ГЛАВА 7

### Сражение 3: Ритуал


#### ИСТОРИЯ

*Вы добираетесь до лавки сапожника и находите вход в пещеры. Вы движетесь быстро, ваш фонарь не зажжен, и вы полагаетесь на свое ночное зрение. Скрытые в тени, вы добираетесь до огромного церемониального зала. Жрица стоит на возвышении вместе с десятками своих последователей. За жрицей горит большой жаровня, а над жаровней вы замечаете огромную бесформенную тень. С каждым звуком речитатива тень растет и изгибается.*

*Вы понимаете, что жрица находится всего в нескольких шагах от завершения призыва демона. Вы достаете свое оружие, но вдруг жрица оборачивается к вашему укрытию. «Добро пожаловать!» - ее голос волшебным образом усиливается. "Входите и станьте свидетелями конца Тандара!"*

#### Подготовка к Сражению 3 - часть первая


Поместите карту **Верховной Жрицы Культа** на «место» Мастера за столом вверх стороной, на которой на значке уровня в левом верхнем углу стоит «1».

Подготовьте колоду Мастера (см. стр. 6 Книги Правил) с использованием карт Сражения, отмеченных «3» в значке  в нижнем левом углу (удалив карты миньонов **Фанатик Культа** и **Злобный Бес**, как указано в Особых правилах на следующей странице). Поместите колоду Мастера рядом с **картой Верховной Жрицы Культа**.

Этот Мастер начинает с **30 очками стойкости** - победите ее раньше, чем она завершит свой темный ритуал! Игра начинается с игрока, справа от которого находится место Мастера.

**Примечание:** этому Мастеру достаточно только двух карт Мастерства для повышения уровня в отличии от предыдущих Мастеров!

#### Особые правила

- Когда **Смеющаяся Тень** использует способность «Отбросить Тень», положите верхнюю карту из Торговой колоды лицевой стороной вниз под крайней левой картой Торгового ряда, у которой еще нет Тени.
- При приобретении карты из Торгового ряда пожертвуйте её тенью (переместите ее Тень в жертвенную стопку).
- Если вам нужно добавить Тень, но у всех карт Торгового ряда она уже есть, больше Теней не будет добавлено в течении этого хода. Однако, как только вы закончите подсчет текущих очков боя Мастера, Тени атакуют: переверните все пять Теней. **Смеющаяся Тень** получает  равное их общей стоимости. После этого принесите в жертву все Тени.

**Если все игроки повержены, вы можете попробовать еще раз. (Вернитесь к Главе 7)**

**Если вы победите Смеющуюся Тень, перейдите к Главе 16!**



## ГЛАВА 12

### Смеющаяся Тень

#### ИСТОРИЯ

*Рев нарастает и изменяется, превращаясь в глубокий смех, эхом отражающийся от стен. Над жаровней распахиваются 11 огромных красных глаз и появляется ухмыляющаяся пасть. Зал содрогается от хохота демона, а стены трескаются и раскалываются.*

*Хохот усиливается до острого гула, заставляя вас закрыть уши. Осколки камней падают с потолка, но пронзительный ветер подхватывает их назад.*

*Камни закручиваются в вихрь. Вы видите, как культисты вскидывают руки, но камни врезаются в их тела и расшвыривают по залу.*

*Красные глаза демона светятся все ярче, отбрасывая бесформенные тени на пол и стены.*

#### Подготовка для Смеющейся Тени

Мастер этой части Сражения - **Смеющаяся Тень**. Замените карту **Верховной Жрицы Кальта** картой **Смеющаяся Тень**. Положите карту вверх стороной, на которой указана «1» на значке уровня в верхнем левом углу.

Вы продолжите использовать ту же самую колоду Мастера, которую использовали для **Верховной Жрицы Кальта**. Все миньоны, которые все еще находятся в игре, остаются в игре.

Этот Мастер начинает с **75 очками стойкости**, плюс дополнительные очки стойкости от желтых карт в Главе 11.

#### Особые правила

- Во время подготовки **извлеките** карты миньонов **Фанатик Кальта** и **Злобный Бес** из колоды Сражения. Поместите того, кого вы победили в качестве Мастера Сражения 2, обратно в коробку. Второй начинает сражение в области Мастера (на столе перед Мастером).

- Некоторые эффекты указывают добавить карты в «Ритуал». Помещайте эти карты лицом вниз в колоду "Ритуала" рядом с Мастером. (Они понадобятся позже.)

- Все четыре способности **Верховной Жрицы Кальта** являются любимыми. Когда вы переворачиваете карту с символом «Любимый», используйте способности Мастера по очереди сверху вниз, вновь заполняя Торговый Ряд после каждой.

- Каждая из способностей Мастера добавляет к Ритуалу карты одной из четырех фракций. Если несколько карт выбранной фракции имеют одинаковую наивысшую стоимость, все эти карты добавляются в ритуал.

- Это Сражение состоит из двух частей. Победа над **Верховной Жрицей Кальта** еще не конец, так что не убирайте ничего после победы над ней. Игроки продолжают Сражение с теми же колодами и текущими очками стойкости.

**Если все игроки побеждены, вы проигрываете сражение. Вы можете попытаться снова. (Вернитесь к Главе 7)**

**Если вы уменьшите очки стойкости Мастера до 0 перейдите к Главе 8.**

**Если Верховная Жрица Кальта Разрушения получит второй уровень, перейдите к Главе 9.**



## ГЛАВА 8

### Верховная Жрица Культа Разрушения

#### Повержена

##### ИСТОРИЯ

*Жрица смертельно ранена. Но, упав на колени, она широко разводит руки. С предсмертным вздохом она прошептала «Вы опоздали. Опоздали ...»*

Победив Верховную Жрицу Культа Разрушения, вы ослабили ритуал. Поместите пять верхних карт Ритуала в нижнюю часть Торговой колоды.

Игрок, победивший Жрицу, продолжает свой ход. Он не может атаковать, выбирать целью, или иным образом воздействовать на Мастера в течении своего хода. Но он все еще может атаковать миньонов.

**Когда ход этого игрока закончится, перейдите к Главе 11.**



**Желтый:** вызванный демон получает дополнительные начальные очки стойкости, количество которых равно умноженному на три количеству желтых карт в Ритуале.

4. Верните все карты из Ритуала обратно в Торговую колоду. Верните карты из стопки сброса Мастера и все карты Мастерства, которые были прикреплены к Верховной Жрице Культа Разрушения, обратно в колоду Мастера.

**Если в Ритуале больше синих карт, перейдите к Главе 12.**

**Если в Ритуале больше зеленых карт, перейдите к Главе 13.**

**Если в Ритуале больше красных карт, перейдите к Главе 14.**

**Если в Ритуале больше желтых карт, перейдите к Главе 15.**



## ГЛАВА 11

### Демон Вызван

#### ИСТОРИЯ

*Обрывки тени соединяются, и с заполнившим зал оглушительным ревом демон вступает в это измерение.*

#### Перед Фазой Мастера определите результаты Ритуала следующим образом:

1. Возьмите колоду Ритуала и разделите её на четыре стопки - по одной для каждой фракции/цвета. (Карты без фракции отложите отдельно)

2. Подсчитайте количество карт в каждой получившейся стопке. Стопка с наибольшим количеством карт определяет, какой демон был вызван (см. ниже).

а. Если в нескольких стопках оказалось одинаковое наибольшее количество карт, добавляйте в стопки по одной карте из Торговой Колоды (в соответствии с цветом), пока в одной из стопок не станет карт больше, чем в остальных трех. Этот цвет будет определять, какой демон был вызван (см. ниже).

3. У каждой стопки карт есть соответствующий эффект:

**Синий:** за каждую синюю карту в Ритуале оглушите защитника с самым большим 🛡 среди всех игроков.

**Зеленый:** начиная с активного игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок сбрасывает случайную карту, пока группа не сбросит количество карт, равное количеству зеленых карт в Ритуале.

**Красный:** каждый игрок теряет очки стойкости в количестве, равном удвоенному количеству красных карт в Ритуале.

## ГЛАВА 9

### Ритуал Культа Разрушения Завершен

#### ИСТОРИЯ

*"Вы опоздали!" прокричала жрица. С победным возгласом она вонзает ритуальный кинжал в свою грудь, завершая Ритуал. Её хриплый предсмертный шёпот с устрашающим эхом проносятся по залу «Демон вызван. Демон вызван и Тандар падет!»*

Добавьте все карты из Торгового ряда в Ритуал (затем замените эти карты).

Теперь активный игрок может продолжить свой ход. Он не может атаковать, выбирать целью, или иным образом воздействовать на Мастера в течении своего хода. Но он все еще может атаковать миньонов.

**Когда ход этого игрока закончится, перейдите к Главе 11.**





## ГЛАВА 10

### У Культа Разрушения есть Пленник!

#### ИСТОРИЯ

*Ревущий культист отталкивает вас к стене. Быстрым ударом вы убиваете своего противника. Вы замечаете что-то справа и поворачиваетесь к следующей угрозе. К вашему удивлению, это молодой человек, которого похитили культисты из таверны Четыре Реки. Он прикован к стене, его одежда разодрана в клочья. Но как только вы разбиваете его оковы, ужас на его лице сменяется мрачной решимостью. Он поднимает оружие поверженного культиста и вместе с вами бросается в бой.*

Когда карта **Пленника** разыгрывается Мастером, прикрепите её к любой стороне карты Мастера. Пленник не считается находящимся в игре в области Мастера. Он ничего не делает, пока находится рядом с Мастером. Он не получает урон и не оглушается эффектами карт. Он не является Миньоном, так что вы не используете его свойство поворота, когда начинается ваш ход.

Каждый раз, когда активный игрок получает очки стойкости, вместо того, чтобы тратить их на своего героя или героя соседнего игрока, он может потратить их на пленника. Потратив на пленника 4 или более очков стойкости за ход, игрок перемещает карту Пленника в свою стопку сброса. С этого момента карта Пленника действует так же, как любая другая карта защитника в колоде игрока.

Невозможно спасти пленника, если в области Мастера или активного игрока есть миньоны.

Если вы ведете счет кампании, ваша группа зарабатывает дополнительные 50 Очков Приключений, если Пленник был спасен и находится в колоде, руке, стопке сброса или в области игрока после завершения приключения. (Если игроки спасут Пленника, а затем принесут его в жертву с помощью эффекта какой-либо карты, группа теряет 10000 Очков Приключений!)

#### Вернитесь к игре.

