

Король Всех Гоблинов

Столкновение 1

“Он объявил себя Королем Всех Гоблинов” - произнес Барон Грейгори. “Зря смеетесь, это вообще-то серьезное дело. Этот толстый плут, Сплиг, созвал под свое знамя всех гоблинов северного Терринота и гор Данвар. Поодиночке они небольшая помеха, но объединившись, станут настоящей угрозой для Архина.”

Барон Грейгори замолк и задумчиво почесал ногу, как будто что-то вспоминая. Через мгновение он пришел в себя. “Хм, в общем, в текущей ситуации проще всего будет пересечься с вождями гоблинов и уничтожить их. Затем нужно пробраться к “Трону Гоблинов”, что, как я понимаю, всего лишь камень в пещере, и расколоть его, пока Сплиг не успел себя короновать.”

Прокручивая этот разговор в памяти, Вы выдвинулись в сторону “Трона Гоблинов”, готовясь перехватить вождей гоблинов на берегу безымянной реки, стекающей с Картмонта. Старик показался вам слишком встревоженным. Впереди ведь всего лишь гоблины, верно?

МОНСТРЫ

Баргесты. Творцы плоти. Гоблины-лучники.

ПОДГОТОВКА

Герои ставят свои фигурки на Брод в клетки поля, отмеченные символом “X”.

Расставьте одну группу монстров в Лагере или Руинах. Остальные монстры не расставляются во время подготовки.

Положите один зеленый жетон объекта в открытую на карту гоблинов-лучников. Положите один синий жетон объекта в открытую на карту баргестов. Положите один белый жетон объекта в открытую на карту творцов плоти.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПРОВОДИТЕЛИ ГОБЛИНОВ

Вождь каждой группы монстров в этом столкновении является предводителем гоблинов и связан с соответствующим жетоном объекта.

Вождь Заг является предводителем гоблинов-лучников. Выставляя Вождя Зага, прочтите вслух следующее:

«Провизжав что-то на своем примитивном языке, с деревьев прыгнул гoblin в странной красной шляпе. Вскоре показались и другие. Внезапно все они ринулись в вашу сторону!»

Вождь Зиг является предводителем баргестов. Выставляя Вождя Зига, прочтите вслух следующее:

«Оглашая округу зловещим воем, к вам приближается отряд баргестов. С ужасом вы понимаете, что одно из племен гоблинов приручило и передвигается на этих грозных псах. Впереди отряда, вооруженный копьем жуткого вида, шествует их предводитель.»

Вождь Вирд является предводителем творцов плоти. Выставляя Вождя Вирда, прочтите вслух следующее: «Возможно, показавшиеся вдалеке существа и были когда-то гоблинами, но сейчас их плоть была обезображена до неузнаваемости. А самое высокое существо, похоже, вообще было сплетено из двух гоблинов какой-то жуткой магией.»

ПОБЕГ ИЗ ЗАСАДЫ

Каждый предводитель гоблинов может покинуть карту через Выход. Когда предводитель гоблинов покидает карту через Выход, уберите жетон объекта с соответствующей карты монстров и отдайте его Властелину. Если предводитель гоблинов повержен, уберите жетон объекта с соответствующей карты монстров и отдайте его героям.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может выставить по одному монстру из тех групп, чей вождь еще находится на карте.

Эти монстры могут быть расставлены в Лагере или Руинах, соблюдая лимит групп.

В конце каждого своего хода, если на карте осталось меньше двух вожаков, Властелин может выставить одну из невыставленных ранее групп монстров. Эти монстры могут быть расставлены в Лагере или Руинах.

ПОБЕДА

Если все жетоны объектов были убраны с соответствующих карты монстров и у героев есть хотя бы два этих жетона, прочтите вслух следующее:

«Что ж, пока все шло по плану. Всмотревшись, вы разглядели вереницу гоблинов, карабкающихся к зловещей пещере над горным склоном.»

Герои выигрывают столкновение!

Если все жетоны объектов были убраны с соответствующих карты монстров и у властелина есть хотя бы два этих жетона, прочтите вслух следующее:

«Над горным склоном можно было разглядеть устье зловещей пещеры. По парам, ведомые своими предводителями, в пещеру входили гоблины. Похоже, Барон Грейгори не зря беспокоился.»

Властелин выигрывает столкновение!

Столкновение 1 закончено. Запомните, какие из жетонов объектов оказались у Властелина. Это играет важную роль в Столкновении 2 (смотрите “Объединенные Племена Гоблинов”).

Король Всех Гоблинов

Столкновение 1



CHIEF ZAG



CHIEF ZIG



CHIEF WYRD



4A RUINS

Продвигаясь по пещере, Вы замечаете впереди мерцание факелов. До вас доносятся скрипучие голоса множества гоблинов. Они как будто скандируют. Неужели это что-то типа гоблинской церемонии?

Среди гула гоблинов можно расслышать знакомый голос Сплига, Короля Всех Гоблинов. "Я ваш король! Я больше всех! Я сильнее всех!"

"Окей, босс" - произнес другой тонкий голосок. "Но как же те герои снаружи? Ты больше и сильнее их?"

"Ну, конечно, да!" - проревел Сплиг. "Я больше и сильнее кого угодно!"

"А докажи" - вновь пропищал голосок. "И я преклонюсь пред тобой как пред Королем Всех Гоблинов!"

Вы задумались на мгновение, что именно имеют в виду гоблины. "А ну тащите сюда Дубину Всех Гоблинов!" - раздался крик Сплига.

А, ну теперь все ясно. Или вы раздавите Сплига, или он вас.

МОНСТРЫ

Сплиг. Гоблины-лучники. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Сплига в Тронном Зале, как указано. Разместите гоблинов-лучников в Вестибюле. Разместите открытую группу в Тронном Зале.

Положите 1 жетон объекта в закрытую в Тронном Зале, как указано. Это Трон Всех Гоблинов.

Основываясь на количестве героев в игре, Властелин берет нужное количество жетонов поиска, заменяет один из них уникальным жетоном поиска и размещает их. Уникальный жетон поиска это Ключ Всех Гоблинов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Нашедший уникальный жетон поиска герой находит Ключ Всех Гоблинов. Этот герой тянет карту поиска, как обычно, и убирает уникальный жетон поиска с карты. Закрытая дверь теперь может быть открыта по обычным правилам.

ОБЪЕДИНЕННЫЕ ПЛЕМЕНА ГОБЛИНОВ

Каждый жетон объекта у Властелина отражает способности, полученные гоблинами-стрелками

- **Зеленый-Храбрый:** Каждый прислужник гоблинов-лучников игнорирует особенность "Трусливый"
- **Синий-Обезумевший:** Каждый гоблин-лучник получает +1 ♥ к атаке.
- **Белый-Сплетённый:** Каждый гоблин-лучник получает 2 дополнительные единицы жизни.

ТРОН ВСЕХ ГОБЛИНОВ

Трон Всех Гоблинов должен быть уничтожен. Герои могут атаковать Трон Всех Гоблинов, как будто это монстр с двумя серыми кубиками защиты. Если атака героя нанесла хоть 1 ♥, положите 1 жетон усталости на Трон Всех Гоблинов.

В качестве действия, находясь рядом с Троном Всех Гоблинов, герои могут проходить проверку 🎲. В случае прохождения проверки, положите 1 жетон усталости на Трон Всех Гоблинов.

КОРОНАЦИЯ ВСЕХ ГОБЛИНОВ

Сплиг проводит ритуал для завершения своей коронации. Каждый раз, когда атака Сплига убивает героя, Властелин получает 1 жетон усталости. Раз в ход, в качестве действия, находясь рядом с Троном Всех Гоблинов, Сплиг может позвать на помощь. В таком случае, поставьте одного гоблина-лучника на Выход. Когда Сплиг побежден в первый раз, прочтите вслух следующее:

"Как вы посмели поднять руку на Сплига, Короля Всех Гоблинов?" - проревел Сплиг. С поразительной ловкостью он вскочил и забежал на свой трон в конце зала перевести дух. "Ваша наглость дорого вам обойдется!"

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода, если Сплига нет на карте, Властелин может поставить его рядом с Троном Всех Гоблинов.

В конце каждого своего хода, Властелин может поставить одного гоблина-лучника на Вход или Выход, соблюдая лимит групп.

ПОБЕДА

Когда на Трон Всех Гоблинов кладется четвертый жетон усталости, прочтите вслух следующее:

"Ой, мой валун - в смысле, мой Трон Всех Гоблинов!" - взвизгнул Сплиг. "Эти чужаки свершили святотатство!" "Окей, но, босс" - произнес другой гоблин, задумчиво почесав за ухом. "Тот валун ничем не отличался от вон тех в углу". "Точно" - поддакнул третий гоблин. "К тому же он все равно был слишком острым. Неудобный для сиденья трон." "И что-то я не могу взять в толк, почему ломать камни это святоцтво.. или как там.." - вновь сказал второй гоблин. "Взять хоть вчера, когда вы сами разбили один."

"Нет, сейчас же подчиняйтесь мне!" - проревел Сплиг. "Убейте нарушителей! Я же ваш король!"

"Ой ли..."

Воспользовавшись моментом, пока гоблины отвлеклись на ругань, вы распахали по карманам все раскиданные по залу ценности и покинули пещеру. Никто не даже не попытался вам помешать. Проблема... решена?

Герои победили!

Когда Властелин получает третий жетон усталости, прочтите вслух следующее:

"Сплиг! Сплиг! Сплиг! Сплиг!" - стекаясь в зал, как вода, гоблины объединились в тщетной попытке поднять своего тучного чемпиона на плечи. Полдюжины из них было раздавлено, пока, наконец, Сплиг с каким-никаким триумфом был унесен. Вы решаете по-тихому ускользнуть, пока никто не вспомнил, что вы еще живы.

Властелин победил!

НАГРАДА

Независимо от результата, каждый игрок получает по одной единице опыта.

Если герои победили, каждый из них получает по 25 золота.

Если победил Властелин, он получает 1 дополнительную единицу опыта.

Король Всех Гоблинов

Столкновение 2



THRONE OF
ALL GOBLINS

KEY OF
ALL GOBLINS

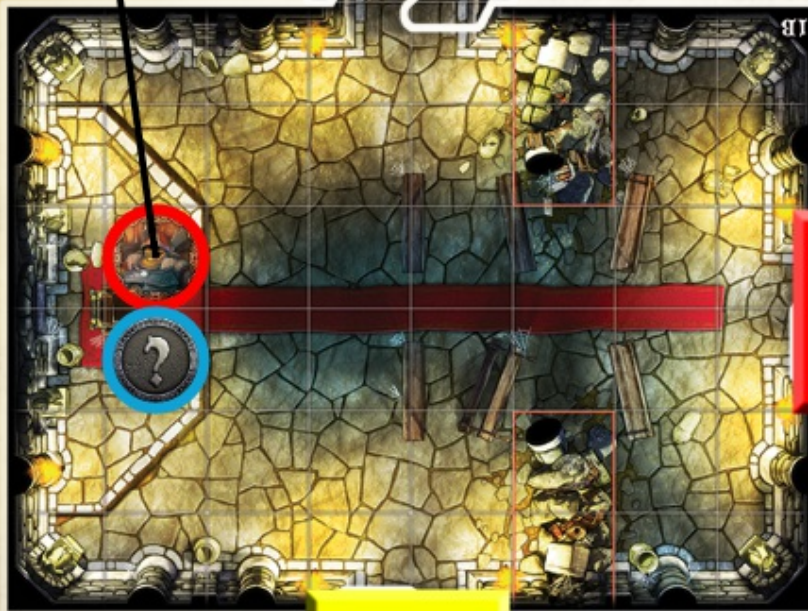
ENTRANCE



SPLIG



EXIT



1B THRONE ROOM

3B ANTECHAMBER

