



Книга Квестов

Фанатское дополнение к игре Владимира Хватила
Рыцарь-Маг

Идея - arne sven.

Перевод - Antonian_4

Основные правила: Квесты

Взять квест

Помимо вербовки отрядов и исцеления в деревнях, игрок может совершить действие чтобы принять задание. Квест определяется случайным образом. Каждый игрок может взять максимум один квест в каждой деревне. Квесты разделены по уровням сложности; 30 обычных квестов которые будут выпадать большую часть времени, 30 уникальных квестов, 19 редких квестов, и 21 эпичных квестов, которые являются самыми редкими из всех.

Выполнить квест

Как только требования квеста будут выполнены, он успешно завершается и игрок помещает жетон щита в деревню, где он принял задание. Отныне во время взаимодействия в этой деревне (вербовка отрядов и исцеление) игрок получает бонус в размере 1 Влияние. Задание может быть выполнено немедленно (такое случается, когда в описании содержится слово «немедленно») или они могут быть завершены в более поздний срок. В последнем случае в описании квеста будет сказано «в течение своего хода». Это предполагает, что любой из следующих ваших ходов вы должны стоять в деревне (если только не указано иное), чтобы выполнить квест. Квесты также могут иметь специальные награды. Выполнение квеста не требует действия игрока, если в его описании явно не указано, что он должен потратить это действие. Вы всегда получаете славу за врагов, которых вы убиваете во время квеста, если не сказано иного.

Провалить квест

Квесты можно провалить. Если вы не выполнили квест, вы не сможете взять еще один квест в деревне, где вы приняли это задание. Вы можете выбрать автоматический провал квеста, игнорируя все его эффекты.

Выбор квеста

Чтобы выбрать квест бросьте кубик маны и сравните результат с таблицей на Странице 3. Исходя из результата, вы снова можете бросать кубик Маны, чтобы сгенерировать квест. Для редких и эпических квестов, киньте два кубика.

Оptionальные правила: Квесты и подсчет очков

Во время подготовки к игре, игроки должны решить повлияют ли квесты на подсчет очков. Если повлияют, то игроки получают следующую награду за выполнение квестов: в конце игры, каждый игрок получает 2 очка славы за каждое выполненное задание. Игрок, который набрал больше всего очков славы, объявляется "величайшим Квестером" и получает дополнительно 5 очков славы. Если у игроков равное количество выполненных квестов сравнивается их сложность. Если же и здесь будет равенство, то никто не получит 5 дополнительных очков славы.

Мертвецы

В некоторых квестах вы будите встречать "Мертвецов". Любой вражеский жетон в игре может считаться мертвецом. Мертвецы - это тоже самое, что и обычные враги, но со следующими модификациями:

- Сила атаки уменьшается вдвое (округление вверх).
- Броня разделена пополам (округлена в большую сторону).
- Все сопротивления, типы атак и специальные способности (такие как стремительность, паралич и т. д.) игнорируются.
- Получение славы за убитого мертвеца уменьшается вдвое (округляется в большую сторону).

Враги, которые должны призывать других юнитов, просто имеют значение атаки 5 и никого не призывают.

Жетон врага как награда

Некоторые квесты позволяют игрокам получить жетон вражеских существ (например, Орков, Драконумов и т.д.). Возьмите жетон врага и положите рядом с вашими навыками. У них есть только одна способность, атака или блок которые сравниваются со значением атаки существа и брони. Все специальные способности (например, стремительность, паралич и т. д.) игнорируются. Существа, которые должны призывать других юнитов, имеют значение атаки 5. Существа у которых несколько атак, просто суммируют свою атаку в одно значение. Жетон существа можно сыграть только один раз. После он уходит в сброс.

Обычные Квесты



Обычный 1. Страница 4



Обычный 2. Страница 6.



Обычный 3. Страница 8.



Обычный 4. Страница 10.



Обычный 5. Страница 12.



Уникальные Квесты. Страница 3.

Уникальные Квесты



Уникальный 1. Страница 14.



Уникальный 2. Страница 16.



Уникальный 3. Страница 18.



Уникальный 4. Страница 20.



Уникальный 5. Страница 22.



Редкие Квесты. Страница 24.

Обычный 1

1 Местные беспорядки

Банда преступников беспокоит эту деревню уже долгое время. Деревенский старец умоляет вас остаться и расправиться с ними.

Задание: Немедленно вытяните случайный зеленый жетон врага и победите его. Если вы проиграете, то провалите квест.

Награда: Нет.

2 Изгой-Маг

Злой колдун поселился в старой башне. Его магия угрожает миру на этой земле.

Задание: Дойдите до ближайшей башни волшебника и захватите её. Если же башня уже была захвачена, то сразитесь со случайным фиолетовым врагом, в данном случае враг не укреплен. Если вы не сумели победить врага, можете попробовать еще раз.


Награда: +2 Славы.

3 Потасовка

Гостиница, в которой вы остановились на ночь очень популярна. Группа мускулистых лесников только что вернулась с работы, они веселы, энергичны и требуют выпивки. Кажется назревает драка.

Задание: Немедленно сыграйте 4 блока или 7 движения. Играя движение, никуда не двигайтесь.

Награда: +2 Славы.

4  **Колодец Желаний**

Вы проходите мимо колодца в этой деревне и видите что-то мерцающее внизу. Это должно быть колодец желаний! Ты бросаешь монетку и загадываешь желание...

Задание: Один раз в свой ход до завершения квеста, вы можете угадать цвет кристалла магии на верхней карте колоды заклинаний, и раскройте эту карту. Если вы правильно догадались, квест завершен.

Награда: вы получаете кристалл того цвета который угадали в инвентарь.

5  **Чудовище**

Ужасное существо похищает детей из деревни. Горожане в ужасе! Они хотят нанять охотника, чтобы тот нашел чудовище и убил его раз и навсегда.

Задание: Немедленно наймите одного юнита (который может быть завербован в деревне) из предложения найма бесплатно. Если таких нет, то никого не нанимайте, бейтесь один. Затем вытяните случайный коричневый жетон врага и победите его. Если вы не смогли победить монстра, сбросьте его жетон и верните юнит в предложение найма.

Награда: Либо оставьте нанятый отряд себе, либо (если бились один) получите +1 репутации.

6  **Печь Кузнеца**

У местного кузнеца есть древняя печь, но вчерашний шторм развал её. Без своей печи кузнец не может зарабатывать на жизнь. Он отдаст вам волшебную реликвию, если ты сможешь её починить..

Задание: Сыграйте 4 огненной атаки в этой деревне в течение своего хода.

Награда: 1 Артефакт сверху колоды артефактов.

Обычный 2

7



Чума

В эту деревню пришла чума. Многие погибли, еще больше лежат больные. Целительница в селе нуждается в помощи, чтобы вылечить жителей. Помогая ей, она исцелит и ваши старые раны.

Задание: Сыграть 2 лечения в этой деревне в течение своего хода (Эти очки лечения не могут быть куплены за влияние в этой деревне).

Награда: +1 Репутация. Найдите карту раны в вашей стопке сброса и верните её в колоду ран.

8



Пожар

Вечернее небо мерцает, пока вы въезжаете в город. Когда вы прибываете на место, то видите как люди бегают туда-сюда таская ведра воды. Один из домов охвачен огнем! Рядом вы слышите женщину, она кричит «мой малыш!». Настало время проявить себя!

Задание: Немедленно сыграйте Ледяной блок 3 или получите 2 раны.

Награда: +2 Репутации.

9



Летний луг

Рядом с деревней вы замечаете поле усеянное подсолнухами. Вы проводите время там, расслабляясь и наслаждаясь пейзажем. Твои последователи благодарны за эту короткую паузу в суматошном приключении.

Задание: Сыграть 4 движения в течение своего хода в этой деревне.


Награда: Подготовьте до двух юнитов I или II уровня.

10  **Лесопилка**

Лесопилка в этой деревне нуждается в дополнительных руках, но это работа не для каждого. Дровосек обещает тебе заманчивую плату, если сможешь остаться и помочь ему с бревнами.

Задание: В течение своего хода сыгрой 3 атаки и 2 блока.


Награда: +2 славы и 1 зеленый кристалл маны.

11  **Состязание магов**

Сегодня проходит турнир волшебников! Конкуренция очень высока, но вы готовы принять участие.

Задание: Немедленно вытяните случайный фиолетовой жетон врага и победите его. Вы не можете использовать своих бойцов в этой битве.

Награда: +2 репутация.


12  **Древо знаний**

В этой деревне растет дуб, который горожане называют "Древом знаний". Много путешественников приходит сюда, чтобы медитировать под ним. Вы решаете присоединиться к ним.

Задание: Немедленно сбросьте любую карту с руки (кроме раны).

Награда: +1 Слава. Возьмите 8 карт из своей колоды действий, затем положить их обратно как захотите.

Обычный 3

13  **Религиозные Фанатики**

К вашему удивлению, в этой деревне проживает религиозная группа, которая поклоняется другому рыцарю-магу! Если продемонстрируете им на что вы способны, то сможете убедить их поклоняться вам.

Задание: В течение своего хода разыграйте заклинание в этой деревне. Игнорируйте эффект заклинания.


Награда: +1 Слава, +1 Репутация.

14  **Доставка в монастырь**

У монахов в соседнем монастыре снова закончилось вино. Фермер спрашивает вас, не могли бы вы привезти им пару ящичков, когда будете проходить мимо. Он уверен, что монахи щедро вознаградит вас.

Задание: В течение своего хода дойдите до ближайшего монастыря. Если в этот ход взаимодействуете там, то получите бонус влияния 4 во время этого взаимодействия.

Награда: +1 Слава, +1 Репутация.

15  **Расслабься и отдохни**

В этом рыбацком поселке протекает красивый ручей. Вы гуляете по берегу реки и натываетесь на водоемы, спрятанные от чужих глаз за ветвями диких деревьев. Ваши подразделения в восторге от такого зрелища! Даже вы чувствуете что, заново родились, когда заходите в кристально чистую воду.

Задание: Немедленно сбросьте 2 карты.

Награда: Вы можете подготовить один из ваших отрядов.

16 **Театр**



В местном театре выходит новая постановка. Вы хотите попробовать себя в качестве актера. Вам досталась небольшая роль в этой трогательной драме.

Задание: Немедленно сбросьте карту.

Награда: +1 Слава. Следующая карта которая дает вам влияние, дает вам дополнительно +3 влияния.

17 **Торговое судно**



В местной гостинице вы случайно натываетесь на потрепанного старого морского волка, который совсем недавно вернулся из далекого плавания. Он продавал свои товары на этой земле, но теперь жаждет вернуться к себе на родину. Он готов взять тебя в путешествие на его корабле за небольшую плату.

Задание: Немедленно сыграй 2 влияния или кристалл/токен синей маны.

Награда: Один раз в течение оставшейся части Дня / Ночи, вы можете пройти через клетку моря, потратив 0 движения.

18 **Мастер на все руки**



У трактирщика в этой деревне много работы. Он ничего не успевает, поэтому просит тебя о помощи. Ты считаешь, что это недостойно тебя, но он обещает вам более чем щедрую плату.

Задание: В течение своего хода, сыграй 2 движения, 2 атаки, 2 блока и 2 влияния.

Награда: Получите кристалл маны любого основного цвета и возьмите карту продвинутого действия из предложения.

Обычный 4

19 Необычные наемники

Совсем недавно орки пришли в эту деревню в поисках работы. Местные говорят, что они необычайно умны и послушны. Не пытая особых надежд, вы пообщались с этими зверьми, и кажется, действительно, их дикая натура полностью подавлена. Они говорят, что будут сражаться за вас, но только после того, как вы докажете свою силу.

Задание: В течение своего хода вытяните жетон случайного зеленого противника (это должен быть орк. Если нет, то тяните снова) и нанесите ровно на 1 меньше урона, чем вам нужно, что бы убить его. Если это не удастся, можете повторить попытку в другом ходу. Не получайте славу за этот бой.

Награда: Возьмите жетон врага себе. Можете разыграть его как атаку или блок один раз.

20 Хижина алхимика

Вы входите в маленькую хижину, она заполнена стеклянными трубками, перегонными кубами и другими алхимическими аппаратами. Вы видите, как морщинистый старик сутулится над кипящим котлом. Он говорит вам, что он овладел искусством кристальной алхимии.

Задание: В течение своего хода заплатите 1 кристалл/токен любого цвета.

Награда: 1 кристалл маны золотого цвета в инвентарь +1 слава.

21 Друиды в лесу

В таверне вы случайно услышали о группе друидов, которые вечерами собираются в лесу на севере. Они проводят ритуалы, изучая древнюю магию языческих богов.

Задание: В течение своего хода дойдите до ближайшей магической поляны и (как действие) сыграйте 5 влияний и ману любого основного цвета.

Награда: +1 Слава. Получите заклинание того же цвета, что и потраченная Мана.

22  **Спортивные состязания**

В этой деревне регулярно проводятся соревнования. Бег и борьба являются самыми престижными видами спорта. Призами награждают всех победителей. Естественно, вы хотите поучаствовать.

Задание: Сыграйте движение 7 в этой деревне в течение своего хода. Либо вместо этого вы можете сыграть 4 атаки и 4 блока для завершения этого квеста.

Награда: Возьмите 1 артефакт сверху колоды артефактов.

23  **Конкурс талантов**

В этой деревне регулярно проводятся конкурс талантов. Награды и призы вручаются лучшим певцам, танцорам, музыкантам и поэтам. Естественно, вы хотите поучаствовать.

Задание: Сыграйте 7 влияние в этой деревне в течение своего хода.

Награда: Возьмите 1 артефакт сверху колоды артефактов.

24  **Леприкон**

Вы наткнулись на Лепрекона по пути в деревню. Спрыгнув с лошади вы успеваете схватить его. Говорят эти существа приносят удачу. Он пытается вырваться из ваших рук. Когда он понимает, что у него нет шансов на побег, то он обещает что вам повезет, если вы отпустите его.

Задание: Немедленно сыграйте 2 движения и 2 атаки.

Награда: Достаньте 2 любые карты из вашей колоды сброса и замешайте их в вашу колоду действий.

Обычный 5

25 **Дом старой Ведьмы**

Вы ищете место для отдыха во время дождливой ночи и увидели небольшой домик на холме. Ты стучишь в дверь, старая леди открывает и впускает вас внутрь. В доме кипит котел, а на стенах висят черепа. Очевидно, что она ведьма. Вы спрашиваете её, есть ли какой-то способ стать сильнее и могущественнее. Она медленно кивает, "О да, такой путь есть, но он не из приятных".

Задание: Немедленно возьмите в руку 3 раны.

Награда: Возьмите 1 верхний навык из вашей стопки навыков.

26 **Линчеватель**

В этой деревне организован небольшой военный отряд, чтобы не пускать к себе чужаков. Они отказываются впустить вас, и довольно агрессивны. Но вы знаете, как образумить их.

Задание: Либо немедленно сыграйте влияние 3, либо вытяните случайный серый жетон врага, и победите его.

Награда: Если сыграли влияние, то вытяните случайный серый жетон врага и положите на эту деревню. Теперь что бы любому другому игроку сюда попасть нужно будет биться с защитниками. Если вы выбрали битву, то -1 Репутация.

27 **Палатка генерала**

На поле возле этой деревни стоит палатка, в которой проживает старый Генерал. Он приветствует вас и приглашает к себе на ужин. Множество историй из своей жизни, может он поведать вам. Он рассказывает, как вдохновить свои войска, чтобы они боролись за вас даже в самых сложных ситуациях.

Задание: Не двигайтесь из этой клетки в течение своего следующего хода.

Награда: +3 репутации.

28  **Наставник**

Наконец-то ты вернулся в родную деревню! Место, где ты вырос и которое ты поклялся однажды покинуть, чтобы увидеть мир. Никогда не думал, что будешь так скучать. Вы встретили своего старого наставника, кажется, у него припасен еще один урок для вас.

Задание: Немедленно сбросьте 3 карты.

Награда: Возьмите сверху колоды продвинутых действий карту и переложите её на свою колоду действий.

29  **Университет**

В этой деревне есть университет! Многие мудрые ученые собрались здесь и в настоящее время принимают на учебу студентов за минимальную плату.

Задание: Сыграйте 6 влияния в этой деревне в течение своего хода.

Награда: Вы можете сразу взять до 2 карт продвинутых действий из предложения отрядов.

30  **Больше Квестов**

В этой деревне, происходит много всего интересного.

Задание: Случайным образом сгенерируйте 3 новых квеста, а затем выберите один из них. Это и есть квест взятый вами в этой деревне.

Награда: Награда за выбранный квест.

Уникальный 1

31 Грибы



Повар в этой деревне нуждается в специальном ингредиенте, чтобы приготовить свое фирменное блюдо для праздника. Если вы снабдите его грибами, то он оплатит вам, научив вас некоторым хитростям.

Задание: Дойдите до ближайшей клетки болота и вернитесь в эту деревню. Вы можете сделать это за несколько ходов.

Награда: Получите самую нижнюю карту из предложения продвинутых действий

32 Шахтеры



Это шахтерский поселок. Здесь живут эксперты, которые знают все ходы и лазы в соседней кристальной шахте. Вы можете нанять них, но это будет стоить вам...

Задание: Немедленно сыграть 5 влияния, потом (во время следующих ходов) дойдите до ближайшей кристаллической шахты.

Награда: +1 Слава. Вместо того, чтобы взять 1 кристалл в конце своего хода в этой шахте, возьмите 3.

33 Черный ход



Вор в деревне говорит вам, что он знает секретный проход в крепость. В обмен на небольшую плату он проведет вас к ней, так что вы сможете застать стражу врасплох.

Задание: Немедленно сыграйте 3 влияния. Затем (в своих следующих ходах) отправляйтесь в ближайшую крепость и атакуйте её. В этой битве, пропустите фазу блока и фазу назначения урона.

Награды: +1 Репутация.

34  **Ученик**

В этой деревне живет непутевый адепт. Горожане переживают за него. Кажется, у него не очень получается колдовать. Они будут благодарны, если ты обучишь его секретным знаниям.

Задание: В течение своего хода, сотворите заклинание (не разыгрывайте его эффект).

Награда: +1 Репутация. В этой деревне, до конца этого дня / ночи вы можете нанимать юнитов, которые обычно доступны для найма в башне магов или монастыре.

35  **Писарь**

В этой деревне живет историк. Она настаивает, чтобы ты остался. Она хочет написать книгу о тебе и твоих геройских приключениях. Вы польщены, но не совсем уверены, что это наилучший способ провести здесь время.

Задание: Вы можете автоматически завершить этот квест в конце своего хода, в котором не покидали деревню (считая этот ход).

Награда: +1 репутация за каждый ход, проведенный в этой деревне.

36  **Больница**

Эта деревня славится своими лекарями. Учитывая ваше состояние, возможно, стоит воспользоваться их услугами.

Задание: В течение своего хода, сыграйте 6 влияния.

Награда: Получите 6 очков исцеления.

Уникальный 2

37 Соперничество

В этой деревне проходит рыцарский турнир. Рыцари будут в восторге, если ты останешься и потренируешь их.

Задание: В течение своего хода, сыграй блок 8. Этот блок должен содержать минимум 1 единицу огненного или ледяного блока.

Награда: +1 репутация. Возьми свой жетон брони и положи в область с кристаллами на карте персонажа. Можешь разыграть этот жетон в любой битве как блок 6.

38 Некромант

В деревне ощущается присутствие зла. Сейчас она больше напоминает город-призрак. В центре вы видите резиденцию некроманта. Злодей поднимает мертвых, чтобы они сражались за него!

Задание: Возьмите последний побежденный жетон врага и сразитесь с ним как с жетоном «мертвеца» (см. правила о мертвецах выше). Победите его немедленно. В этом бою действуют ночные правила.


Награда: Бросьте кубик маны и получите один кристалл выпавшего цвета (черный = +1 слава вместо кристалла, золотой = любой кристалл основного цвета на ваш выбор).

39 Отличный сон

Единственная таверна в этой деревне называется "Гарцующая кобыла" и по слухам, там хорошие, чистые номера и очень вкусно готовят. Хоть цены в этом постоялом дворе кусаются, вы все же соглашаетесь там переночевать. Сегодня вы будите спать на мягком матрасе и белых шелковых простынях. На следующее утро вы проснетесь полностью расслабленным и готовым к новым приключениям.

Задание: Немедленно сыграйте 3 влияния.

Награда: В начале вашего следующего хода, найдите в вашей колоде действий любую карту. Возьмите её в руку и перетасуйте колоду. Ваш лимит руки в следующем ходу +1.

40  **Карта сокровищ**

Темная фигура приближается к вам. Чужак держит в руке кусок пергамента и говорит, что за ничтожную цену, продаст вам свою карту сокровищ. Вы не уверены, что он говорит правду. Но кто знает? Может быть, это действительно настоящая карта сокровищ.

Задание: Немедленно заплати 1 кристалл/токен маны любого цвета.


Награда: В следующий раз, когда вы будете стоять на клетке с древними руинами, вы можете поменять жетон руин. Возьмите новый жетон сверху стопки. Вы можете сделать это только один раз.

41  **Стрельба из лука**

В этой деревне регулярно проводятся соревнования по стрельбе из лука. Победитель награждается ценным призом. Естественно, вы хотите поучаствовать.

Задание: Сыграйте 5 дальних атак в этой деревне во время своего хода.

Награда: 1 Артефакт сверху колоды.

42  **Кровь и чары**

Вы подаете монету бездомному. Вместо обычной благодарности он говорит вам, что раньше был колдуном и жил в соседней магической башне. Там находится спрятанный алтарь которым вы можете воспользоваться.

Задание: В течение своего хода, дойдите до ближайшей магической башни. Если она охраняется, то победите защитников.

Награда: В башне возьмите в руку 1 рану и 1 кристалл любого основного цвета в инвентарь. Вы можете сделать так 3 раза.

Уникальный 3

43 Мистический Алтарь

Сразу же за деревней находится древний алтарь со странной надписью «только истинный герой, который познал секреты мира, унаследует тайную силу этого алтаря»

Задание: В течение своего хода, открой и покажи всем три карты расширенных действий из вашей руки (потом заберите их обратно).

Награда: Получите любое заклинание из предложения заклинаний.

44 Мудрая женщина

Знахарка в этой деревне стара и умирает. Только настоящий маг может принять знания, которыми она овладела за всю свою жизнь. Вы прибыли сюда вовремя. Возможно, вам удастся убедить мудрую женщину поделиться её знаниями с вами.

Задание: Немедленно сыграйте 3 влияния.


Награда: Получите нижнюю карту заклинания из предложения заклинаний.

45 Празднование Равноденствия

В этой деревне намечается большой праздник в честь дня равноденствия. Будет организован пир и вас тоже пригласили. Однако некоторые припасы потерялись, и праздник без них не может состояться. Старейшина деревни спрашивает, можете ли вы их достать. Если ты поторопишься, то сможешь вернуться вовремя. Ваши последователи также не откажутся от возможности присоединиться к празднику.

Задание: Во время следующего хода, пройдите через 3 клетки прилегающих к этой деревне, а затем вернитесь обратно. Если у вас не получится, вы провалите квест.

Награда: После следующего сражения, в котором вы активировали хотя бы один отряд, сразу же подготовьте один из них.

46  **Огненное Оружие**

Вы сталкиваетесь с элементаристом, который предлагает зачаровать оружие одного из ваших завербованных юнитов. "Их мечи и копья будут пылать огнем!" - Провозглашает он.

Задание: Заплатите один красный кристалл/токен маны в этой деревне в течение своего хода.

Награда: Выберите юнит, во время следующего сражения, когда вы его активируете, этот отряд получает огненную атаку (только на ближний бой), если ранее он имел физическую.

47  **Наемники**

В этой деревне есть отряд солдат. Их военачальник погиб в бою, а они были вынуждены бежать. Они последуют за новым хозяином, но только если он докажет свою силу. Вы должны показать себя в бою, прежде чем они присоединятся к вам.

Задание: Немедленно вытяните случайный серый жетон врага. Победите его. По умолчанию он не укреплен. Вы получаете только половину славы (округляйте вверх).

Награда: Найдите в колоде юнитов того типа, которого ты победил. Завербуйте этот отряд бесплатно.

48  **Проклятое кладбище**

Вы покидаете эту деревню и проходите вдоль темного, страшного кладбища. Вы знали, что три скелета восстали из могил с оружием, с которым были похоронены. Твоя кровь леденеет, когда ты смотришь в их пустые глазницы.

Задание: Немедленно вытяните 3 зеленых жетона врага и отнесите к ним как мертвецам (см. правила о мертвецах выше). Победите этих врагов.

Награды: +1 Репутация. +1 Слава

Уникальный 4

49 **Ваша светлость**

Король этой земли готов произвести достойного рыцаря в лорды. Если вам удастся убедить его, он может выбрать вас.

Задание: В течение своего хода, сыграйте 6 влияния.

Награда: Возьми свой жетон брони, и положите его в область с кристаллами на карте персонажа. Можешь разыграть этот жетон как влияние 4.

50 **Торговый путь**

Караван уходит в ближайшую деревню, и просят вас сопроводить их, и защитить от любых опасностей по дороге.

Задание: Во время своего хода киньте кубик маны (красный цвет или Синий = Зеленый жетон, зеленый цвет или белый = коричневый жетон, золотой цвет или черный = нападения нет). Вытяните случайный вражеский жетон нужного цвета и победите.

Награда: Дойдите до ближайшей деревни бесплатно.

51 **Зачарованный Сад**

Вы ошибаетесь поворотом и теряетесь среди темных аллей поселка. Вы осознаете, что стоите посреди прекрасного сада. Вы задерживаетесь тут ненадолго, и подышать свежим чистым воздухом. Вы понимаете, что есть что-то волшебное в этом месте. Если вы высвободите силу здесь, возможно сможете поглотить часть этой мистической природной ауры.

Задание: В свой ход заплатите одну зеленую Ману в деревне.


Награда: В следующий раз, когда вы произнесете заклинание, произнесите слабый эффект этого заклинания бесплатно или сильный эффект только за черную ману.

52  **Сломанная Ветряная Мельница**

На окраине города стоит огромная ветряная мельница. Она недавно сломалась, и немногие из тех, кто может её починить, ушли воевать. Старейшины деревни были бы очень признательны, если бы ты мог использовать свои чары, чтобы восстановить её.

Задание: В течение своего хода произнесите синее или белое заклинание в этой деревне.

Награда: +1 Репутация. В следующий раз любой нанятый воин в этой деревне, стоит на 3 единицы влияния меньше (минимум 1)

53  **Темный переулок**

Пока вы прогуливались по поселку, вас подозвал странный человек в черном капюшоне. Вы пошли за ним в темный переулок. Он сказал, что он вор и знает о тебе, о твоих странствиях и о твоих соперниках. Этот человек предложил тебе помощь, взамен на некоторую услугу. Он хочет, что бы вы закопали амулет, который он вам дал, в землях орков. В благодарность он испортит жизнь вашим соперникам либо облегчит ваше приключение.

Задание: В свой ход, дойдите до ближайшей пустой земли орчих ханов, и сыграйте атаку 3.

Награда: Ваши соперники сбрасывают 2 случайные карты с руки, либо вы добирате 2 карты из вашего сброса поверх вашего лимита руки в конце хода.

54  **Винокурня**

На местной винокурне закончилось зерно. Хозяйка ищет кого-то, кто бы смог проехать по окрестным зерновым полям, чтобы собрать урожай. Она вознаградит вас магическими кристаллами.

Задание: Посетите 2-е ближайших клетки поля и потом вернитесь в эту деревню. Это можно сделать за несколько ходов.

Награда: Получите белый и красный кристаллы манны в инвентарь.

Уникальный 5

55 Камень мудрости

В таверне вы услышите о стоящем камне в поле не далеко отсюда. Он наполнен магической силой. "Сходи туда и помедитируй около него" - говорит тебе местная знахарка.

Задание: В течение своего хода приди в ближайшую клетку поля. На время отдыха сбросьте оставшиеся карты с руки.

Награда: Получите нижнюю продвинутую карту действий из предложения.

56 Руководство выживания в диких землях.

Когда вы ужинаете в таверне, в неё заходит путешественник. Его пальто пыльное, и он выглядит так, как будто бродил по земле сотню лет. Бармен говорит вам, что он опытный рейнджер и часто работал гидом у исследователей, за определенную цену, конечно.

Задание: Немедленно сыграйте 2 влияния и заплатите кристалл маны любого цвета.

Награда: +2 Славы. Следующая клетка пустыни, скалы или болота, через которую вы будете проходить, будет иметь стоимость перемещения 0.

57 Голодный Волшебник

В этом городе живет волшебник. Вы бы хотели узнать некоторые его секреты, но он отказывается рассказать вам хоть что-нибудь. Только если ты принесешь ему тунца, он согласится обучить тебя.

Задание: Дойди до любой клетки соседствующей с озером, и сыграй 2 дальних атаки. Затем вернитесь в эту деревню.


Награда: 1 заклинание из предложения заклинаний.

58  **Храм медитации**

В этой деревне стоит храм. Монахи здесь практикуют разные формы медитации, транса и т.д. Говорят, что истинно верующий сможет раскрыть скрытые таланты внутри себя, медитируя в этом храме. Вы соглашаетесь попробовать, и проводите в храме некоторое время здесь.

Задание: Сбросьте 3 карты с руки. В конце этого хода, добирайте карты так, как будто лимит вашей руки был уменьшен на 2.

Награда: Получите навык (возьмите 2 верхних из вашей стопки навыков, выберите 1). Затем возьмите один из навыков (ваш или другого игрока) из общего предложения, и замешайте его в вашу стопку навыков вместе с навыком, который не выбрали.

59  **Радуга**

Вы случайно видите радугу по пути в деревню. Вы рассказываете об этом бармену. "Радуга всегда приносит удачу!" восклицает он.

Задание: Немедленно загадайте любой цвет маны и бросьте кубик. Если не угадали, то продолжайте в начале каждого своего хода.

Награда: Если вы угадываете цвет, то возьмите 2 кристалла маны этого цвета себе в инвентарь. Если вы загадывали черный или золотой, то берите 1 кристалл.

60  **Отравленная пища**

После ужина вы чувствуете себя плохо. Ты уходишь в свою комнату отдохнуть и полежать на кровати. "Это должно быть яд" думаешь ты про себя, и вспоминаешь, что кто-то назначил награду за твою голову. Ты собираешься взять себя в руки, чтобы пережить эту ночь.

Задание: Немедленно сыграйте блок 5. Если вы не сделали это, то получите 3 раны.

Награда: +5 Славы.

Редкие квесты (кидайте 2 кубика манны)

61 Стрельба Из Лука



На севере этой деревни находится стрельбище. Ты можешь остаться ненадолго и попрактиковаться.

Задание: В течение своего хода, сыграйте 4 дальней атаки без помощи своих отрядов.

Награда: Возьми свой жетон брони, и положите его в область с кристаллами на карте персонажа. Можешь разыграть этот жетон как дальняя атака 3.

62 Смотровая башня



В этой деревне построили высокую башню, откуда можно наблюдать за соседними землями. Башня действительно очень высока, и вам потребуется некоторое время, чтобы подняться.

Задание: Сыграйте движение 4 в этой деревне в течение своего хода.

Награда: Посмотрите две верхние нераскрытые плитки карты и верните обратно в том порядке, в котором взяли их.

63 Поджигатель



Вы просыпаетесь посреди ночи, ваша палатка горит! Вы вскакиваете с кровати и ловите чужака с факелом. Вы злитесь, всё ваше тело в ожогах. «У меня есть всего одна причина не убивать тебя прямо сейчас!». Поджигатель ерзает и молит вас отпустить его. Тогда он отдаст вам особенный эликсир.

Задание: Немедленно возьмите 1 рану в руку и 1 в вашу стопку сброса.

Награда: Возьмите свой жетон брони - это волшебный эликсир. В бою сбросьте жетон и поменяйте значения атаки и брони у любого врага.

64  **Арена**



Рядом с этой деревней построили гладиаторскую арену.

Там вы сможете встретить достойных соперников!

Задание: В свой ход дойдите до ближайшей клетки поля. Вытяните любой жетон монстра и сразитесь с ним. Отряды не могут помогать вам в этом бою. Если проиграете, сможете повторить попытку.

Награда: Получите удвоенную славу за уничтоженного противника.


65  **Ледяная Королева**



Вы вступили на земли, где правит могущественная колдунья «Ледяная Королева». Когда вы входите в ее зал, она предлагает наполнить ваше оружие своей магией в обмен на, поцелуй. Вы сомневаетесь, но говорите, что согласны на её условия. Она взмахнула палочкой, и твое оружие слабо засияло. Удивленный, ты наклоняешься и касаешься её гладких и прохладных губ. Но что-то идет не так. Ты понимаешь, что она поглощает твою силу!

Задание: Нет (вы должны немедленно решить хотите ли вы завершить этот квест или провалить его). На оставшуюся часть Дня / Ночи лимит вашей руки уменьшается на 2.

Награда: На оставшуюся часть дня / ночи, все ваши физические атаки - это ледяные атаки.


66  **Свой среди чужих**



В этой деревне вы встречаете человека, который из-за своей профессии может свободно входить в города на этой земле. За определенную цену он поможет вам, рассказав, как тот город будет защищен.

Задание: В свой ход заплатите 2 кристалла маны любого цвета или удалите один артефакт с руки.

Награда: Во время вашего следующего совместного штурма города, вы можете выбрать, с каким именно вражеским жетоном каждый игрок будет сталкиваться.

67  **Деревня зверей**



Вас не покидает беспокойство, пока вы водите в эту деревню. Кажется здесь обитают горгульи, медузы, минотавры и даже оборотни! Вы подавляете свой страх и замечаете, что эти монстры ведут себя как обычные жители деревни и даже разговаривают. Оказывается, что злой колдун проклял эту деревню, и превратил её жителей в монстров. Когда-то давно, храбрый герой хотел освободить жителей деревни от проклятия. Он убил колдуна, но заклятие не снялось, а осталось постоянным. "Это не так плохо, как это кажется", - сказал маленький Минотавр. "Я уже привык к этому, а еще это отпугивает бандитов. Вы чувствуете себя некомфортно, когда оплачиваете номер в гостинице. Ведь хозяин таверны, зловещая горгулья.

Задание: Вы можете автоматически завершить этот квест. Если вы это сделаете, вы не сможете нанимать отряды в этом городе.

Награда: В свой ход вытяните 1 случайный коричневый жетон монстра. Вы можете взять этот жетон как награду за стоимость влияния, равную удвоенному значению славы на этом жетоне.

Примените ваш бонус от репутации, к стоимости влияния.

68



Водоворот

Вы арендуете небольшой корабль, чтобы пересечь озеро. Во время путешествия ваш корабль засасывает в водоворот! Среди брызг воды, пузырьков и частей корабля вы используете свою магию, чтобы уберечь вашу команду от потопления. Когда все закончилось, ты понимаешь, что лежишь на берегу. Кажется, вы переместились в другие земли.

Задание: В течении своего хода, дойдите до клетки прилегающей к клетке озера. Заплатите одну синюю Ману.

Награда: Переместите своего персонажа, в безопасное место, прилегающее к любому другому озеру на карте.

69



Школа военного искусства

Большое кирпичное здание находится в центре деревни. Эту школу основал богатый капитан давным-давно. Сейчас школа принимает новых учеников. Вы решаете остаться здесь, на некоторое время и отточить свои боевые навыки.

Задание: В течение своего хода, сыграть 6 атаки.

Награда: Возьми свой жетон брони, и положите его в область с кристаллами на карте персонажа. Можешь разыграть этот жетон как атака 5.

70




Эльфийская Мастерская

В лесу, рядом с деревней находится большой дом, заполненный эльфами. Они работают день и ночь, чтобы сделать игрушки для всех детей в стране. Мастер хочет, чтобы вы приняли участие в обмене подарками; мероприятии в честь доброты, дарения и любви. Ты сам любишь принимать подарки, но дарить их...

Задание: Немедленно вытяните карту расширенного действия или заклинание из вашей руки, и замещайте их в соответствующую колоду.

Награда: Возьмите верхнюю карту расширенного действия или верхнюю карту заклинания (в зависимости от выбора) из предложения.

71  **Кузница гномов**



Вы слышите громкий стук с окраины села. Кажется, гномы, которые поселились в этой деревне отличные кузнецы. Вы спрашиваете их, смогут ли они использовать свои знания в кузнечном деле, чтобы изготовить особую деталь для вас. Гномы согласны, но это будет стоить вам очень дорого. Вы понимаете, что жадность этих гномов опустошит ваши карманы.

Задание: В свой ход заплатите 3 кристалла маны разных цветов.

Награда: 1 артефакт (вытяните 2 и выберите 1, второй замешайте обратно в колоду артефактов).

72  **Празднование Солнцестояния**



Вы прибываете в эту деревню как раз во время празднования солнцестояния. Жители деревни готовы позволить вам и вашим последователям присоединиться. Если в обмен на это, вы разнообразите их праздник своими магическими трюками. Твои последователи тоже будут признательны вам за эту возможность немного отдохнуть. Не сомневайтесь, их силы понадобятся достаточно скоро.

Задание: Немедленно заплатите 2 маны любого цвета. Не уходите из деревни во время следующего хода.

Награда: После очередного сражения, в котором вы активировали один или несколько отрядов, подготовьте один отряд.

73



Обсерватория

Вы входите в чудесную обсерваторию, старый астроном рад вас видеть и с удовольствием приглашает вас, посмотреть на звезды при помощи мощных телескопов. Он говорит «Если у вас есть секстант, то по звездам вам будет легко ориентироваться ночью». Слегка смущенно вы признаете, что секстанта у вас нет. Астроном готов отдать вам свой, если у вас найдется что предложить взамен.

Задание: В течение своего хода замешайте артефакт из вашей руки (или у одного из ваших юнитов) обратно в колоду артефактов.

Награда: На оставшуюся часть игры цена движения по всем местностям (кроме городов) уменьшена на 1 (минимум 1), но только ночью.

74



Магическое зеркало

Ты заходишь в маленький храм. Тут живет фея. Она рассказывает вам, что за небольшую цену вы можете посмотреться в волшебное зеркало на стене. Оно покажет вам, что бы произошло, если бы вы пошли по другим путям, и принимали другие решения.

Задание: В свой ход заплатите 2 белых маны в этой деревне.

Награда: Возьмите любой из ваших навыков в общем пуле и замешайте обратно в свою стопку навыков.

75



Библиотека

«Что там наверху, на холме?»- Спрашиваете вы у сельского констебля. «Там находится старая библиотека, но никто больше не заходит туда. Там скончались два библиотекаря и место стало наполняться призраками. Я ходил туда еще ребенком, там было так много книг! Это настоящее потерянное сокровище».

Задание: В течение своего хода вытяните 2 случайных фиолетовых жетона врага, это будет означать двух призраков. Призраки атакуют и имеют броню согласно значениям на жетонах (иллюзионисты имеют значение атаки 5). Если не сможете их победить, то провалите квест.

Награда: Вы не получаете славу эту за победу. Вытяните 5 карт из колоды расширенных действий, получите одну из этих карт. Положите остальные обратно в исходном порядке.

76



Верность монстра

В то время как вы разбили кемпинг недалеко от этой деревни, на вас напали монстры! Лидер особенно страшен. Пока вы боретесь с ним, другие монстры пристально наблюдают за вами. По исходу этой жестокой битвы, монстр упал на колени перед вами. Он клянется помощь в дальнейших твоих приключениях, если ты оставишь его в живых.

Задание: В течение своего хода вытяните случайный коричневый жетон врага и нанесите ему ровно на 1 урон меньше, чем нужно для его убийства. Если вы не смогли сделать это, то можете попробовать снова.

Награда: Заберите жетон существа к себе как награду. Вы сможете использовать его как атаку или защиту один раз в будущих боях.

77  **Водопад**



Эта деревня была построена рядом с прекрасным водопадом. Ходят слухи, что там живет красивая эльфийка. Когда вы приближаетесь к водопаду, то видите её, стоящую под струями воды. Она поворачивается к вам и говорит вам, что наполнит один из ваших артефактов особой магической силой. Конечно же, не просто так...

Задание: В течение своего хода удалите артефакт или заклинание со своей руки.

Награда: В следующий раз, когда вы используете мощный эффект карты артефакта, не удаляйте карту из игры, а положите её в свой сброс.

78  **Свадьба**



Прекрасная свадьба пройдет в деревне, и приветливый джентльмен спрашивает вас, хотите ли вы присоединиться. "Почему нет?" спрашиваете вы себя. Вы должны остаться здесь и отдохнуть. Украшения самые лучшие. Цветы божественны. Праздник на высшем уровне, но вы не видите жениха. «Боже за кого она выходит замуж?» спрашиваете вы у сельских жителей. Они смеются, нападают на тебя и тащат к алтарю. По иронии судьбы, кажется, вы сегодня женитесь.

Задание: В течение своего хода полностью удалите из игры один из ваших командных токенов.

Награда: Один раз в раунд вы можете использовать дополнительный кубик маны из источника.

**Милостыня кровью**

Когда вы идете по деревне, то видите нищего на улице с небольшой табличкой рядом с ним. Там написано «Заплату за вашу кровь». Вы спрашиваете нищего, чем он вам заплатит. Тот говорит, что он вампир и использует свои темные искусства, чтобы подарить вам очень редкий магический кристалл в обмен на твою кровь. Если он будет достаточно силен, он сможет вернуться обратно в свой склеп.

Задание: Немедленно примите одну рану в вашу руку и одну в свою колоду сброса.

Награда: Получите 1 кристалл черной маны. Он не исчезнет из вашего инвентаря, пока вы не используете его.



Эпические квесты. Страница 33.



Эпические квесты. Страница 33.

Эпические квесты (кидайте 2 кубика маны)

80



Вулкан

Эта деревня находится с подветренной стороны от вулкана который вот-вот взорвется! Дым и пыль, которые последуют за извержением, наверняка уничтожат деревню. Старейшина деревни умоляет вас отправиться туда и использовать свою магию, чтобы охладить вулкан.

Задание: Во время своего хода, дойдите к клетке прилегающей к ближайшей горе и сыграйте ледяной блок 5.

Награда: +2 Репутации и +6 Славы.

81



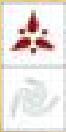
Бог земли

Землетрясения и разрывы распространены на этой земле. В этой деревне, ходит слух, что Бог земли сердится и вызывает бедствия. Вы находите этого бога. Это огромное существо, сформированное из гор. Вы любезно просите его успокоиться. Он соглашается пролежать спокойно еще тысячу лет, после того как последний раз перевернет землю.

Задание: В свой ход заплатите 1 зеленую или белую ману и 5 влияния.

Награда: Выберите любую открытую плитку карты. Можете разместить её как вам угодно.

82



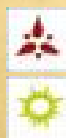
Агент кадров

В своих путешествиях вы встречаете странного человека. Он путешествует по местным землям и ищет талантливых магов и воинов, после чего предлагает их услуги на рынке труда. Вы спрашиваете, есть ли у него люди готовые отправиться на поиски приключений вместе с вами. Он говорит, что за хорошую цену он убедит любого, даже свою матушку пойти с вами.

Задание: Немедленно заплатите 1 Кристалл маны любого цвета.

Награда: В начале следующего дня/ночи просмотрите колоду обычных и элитных юнитов и выберите, какие именно юниты войдут в предложение этого дня/ночи. Вы должны выбрать элитных юнитов согласно правилам (0, если не открыто развитых земель)

83



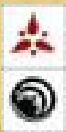
Магический Портал

В поле за деревней стоит старая полуразрушенная арка. Местные жители рассказывают истории об этом «волшебном портале». Говорят, что их предки использовали этот портал для торговли с народом из далекой страны, но злой колдун украл его магическую силу. Если вы в состоянии вдохнуть жизнь в источник, то возможно, удастся восстановить силу портала.

Задание: Заплатите одну синюю и одну зеленую ману в этой деревне в течение своего хода.

Награда: +3 славы, а также можете переместиться в любое безопасное место на карте.

84



Кровавый фонтан

В центре городской площади вы находите странный фонтан. Вокруг него на земле разложены кости. Вы слышали, что любой, кто пожертвует своей собственной крови этому фонтану, будет вознагражден демоном подземного мира. Но будьте осторожны! Многие, кто пробовал сделать это, отдавали слишком много, и быстро погибали.

Задание: Немедленно возьмите рану в руку и киньте кубик маны, если выпал любой цвет кроме красного, получите Кристалл этого цвета (черный = нет кристалла, золото = любой цвет). Продолжайте брать раны и получать кристаллы, пока не выпадет красный или вы не потеряете сознание.

Награда: Оставьте себе все полученные кристаллы.

85



Неожиданная встреча

Вдалеке вы видите как к деревне бегут воины. Кажется они ранены. Они убегают от злоецега дракона. Нужно помочь им, иначе этот монстр выжжет все земли в округе!

Задание: Вытяните красный жетон врага и победите его. Если не сможете, то провалите квест.

Награда: Возьмите случайный элитный отряд сверху колоды элитных отрядов. Теперь в благодарность эти воины будут служить вам. Так же положите на этот отряд 1 рану.

86  **Сфинкс**



В ваших путешествиях вы встречаете археолога, который направляется в пустыню изучать Сфинкса. «Сфинкс» это проход в тайное измерение, по крайней мере, так считают мистики. Но ты считаешь, что это всего лишь остатки цивилизации жившей ранее. Археолог предлагает присоединиться к нему в этом путешествии.

Задание: В свой ход дойдите до ближайшей клетки пустыни и сыграйте сильную сторону любого заклинания. (не применяйте эффект заклинания).

Награда: +2 славы, а также можете переместиться в любое безопасное место на карте.

87  **Статуя**



В этой деревне есть странная и мистическая статуя. На ней изображена Медуза, сражающаяся с молодым человеком. Крестьяне пытались снести её, но безрезультатно. Они будут благодарны, если вы им поможете в этом вопросе. Взамен мудрая деревенская женщина расскажет вам секрет, как избежать окаменения.

Задание: Сыграйте 3 осадных атаки в этой деревне во время своего хода.

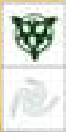
Награда: До конца игры вы можете не быть парализованы Медузой.

**Костяной дракон**

"Смерть пришла на эту землю!" кричит пророк, пока вы идете в деревню. "Дыхание не огненное, ни ледяное, а ужасающие трепет смерти! Бегите! Бегите! На крыльях он нисходит на эту землю и приносит погибель всему живому." Вы не слушаете бредни этого сумасшедшего человека, и продолжай свои дела. Однако на следующий день, вы приходите в странный мавзолей. Изнутри ты слышишь скрип. Тогда вы и увидели костяного дракона.

Задание: Немедленно вытяните случайный красный жетон врага и сразитесь с ним как с мертвецом.

Награда: +2 репутации.



Странные Песочные Часы

Вы входите в старое здание в этой деревне, которое как вы думали, является таверной, но похоже, что это какой-то музей. Ты с удивлением обнаруживаешь, что здание совершенно пустое. Ты бродишь вокруг и осматриваешь витрины. Здесь выставлены странные животные, а также церемониальные мечи. Один экземпляр особенно интересен, большие песочные часы. После того как вы присматриваетесь внимательнее, вы понимаете, что песок на самом деле льется из нижнего отсека в верхний! Это завораживает вас. Когда вы покидаете музей, то не можете вспомнить, как долго смотрели на эту странную штуку. Быть может пару минут, час, а может и больше...

Задание: Пропустите следующий ход в этой деревне (не сбрасывая карт).

Награда: Если в вашей колоде действий больше карт, чем в сбросе, вы можете сформировать новую колоду сброса из карт в вашей руке, а на руку возьмите все карты из сброса. Если же наоборот в вашем сбросе больше карт чем в колоде действий, то сформируйте новую колоду действий из карт на руке, а в руку возьмите все карты из колоды действий.

90



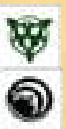
Волнение в источнике

Что-то беспокоит тебя. Тебе хочется больше магической энергии. Вы наткнулись на фокусника в этой деревне, который испытывает то же самое. Он путешествовал в течение года, пытаясь узнать ритуал, который может усилить окружающую магию мира. Он думает что открыл секрет, но ему нужна помощь других магов, чтобы провести ритуал.

Задание: Вытяните случайный фиолетовый жетон врага и посмотрите на его славу. Сразу заплатите столько же маны, любого цвета. (можно разных цветов)

Награда: До конца этого дня/ночи, перебрасывайте все кубики маны в источнике, в конце хода любого игрока.

91



Сфера террора

В этой деревне происходят ужасные вещи. В каждую полночь странная сфера появляется в деревне и провоцирует людей приближающихся к ней на безумные вещи. Крестьяне умоляют вас, уничтожить эту страшную сферу.

Задание: В течение своего хода сыграйте 3 ледяных и 3 огненных атаки в этой деревне.

Награда: Получите 2 синих, 2 красных кристалла и +2 славы.

92



Солнечные Часы

В деревне вы услышали историю о старых солнечных часах поблизости. Эти солнечные часы имеют некую магическую связь с богами. Вам стало любопытно, и вы попросили указать путь к ним.

Задание: Во время своего хода, дойдите до ближайшей магической поляны и переложите 2 верхние карты из вашей колоды действий в колоду сброса.

Награда: Немедленно поменяйте день на ночь, либо ночь на день. Не перебрасывайте ману в источнике. В следующем раунде снова не меняйте время суток.

93



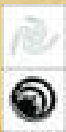
Каменщик

Местный пьяница натывается на вас в таверне. Вы собираетесь ударить его, когда он бормочет что-то вроде "Городские стены, чертовы скряги, они пожалеют..." После того как он протрезвел, вы узнаете, что он каменщик, и был когда-то на службе у повелителя соседнего города. Местный Лорд заказал постройку новых крепких стен вокруг растущего города, но в итоге обманул каменщика, заплатив ему зарплату конюха. Поэтому тот тайно ослабил стену в нескольких местах. Вам удалось убедить его рассказать вам, в каких именно местах ослаблены стены для удара.

Задание: В течение своего хода сыграйте 5 влияния.

Награда: Во время следующего штурма города, все осадные атаки удваиваются.

94



Темный Культ

Эта деревня является домом для темного культа, который проводит тайные встречи каждую полночь на холме. Старейшина хочет отчистить свою деревню от них. Вы не можете остаться в стороне.

Задание: Во время своего хода дойдите до ближайшего холма и либо сыграйте 4 атаки, либо сбросьте 2 карты.

Награда: Если Вы играли атаку, +2 Славы. Если вы сбросили 2 карты, посмотрите верхние карты в колоде заклинаний, расширенных действий и артефактов. Теперь либо верните их обратно наверх колоды, либо положите под низ колод.

95



Верный Дракон

Вы наслаждаетесь своим пребыванием в этой уютной маленькой деревне, как вдруг слышите разрушительный звук. Дракон парит над деревней и поджигает её! Горожане призывают вас, спасти их! Вы вступаете в эпический поединок, против этого легендарного зверя. После долгой битвы, ваш враг находится там, где вы хотите: у ваших ног, прижатым к его горлу оружием. Но когда вы смотрите дракону в глаза, ваш ненависть вдруг исчезает. Вы чувствуете страх, отчаяние? Вы бесшумно отходите, дракон медленно поднимается и улетает. Старейшина деревни проклинает вас за то, что вы не убили этого зверя, и называет тебя трусом. На следующий день разъяренная толпа выгоняет вас из деревни. К сожалению, вы вынуждены уйти, как изгой. Но за следующим холмом тебя ждет дракон. Кажется, во время этого приключения ты нажил много врагов, но, по крайней мере, вы завели одного друга.

Задание: В течение своего хода вытяните случайный красный вражеский жетон и нанесите ровно на 1 урона меньше, чем нужно чтобы уничтожить его. Если это не удастся, можете повторить попытку.

Награда: Заберите себе жетон врага и сыграйте в любом бою, как атаку или блок.

96



Бог морей

Вы выходите на берег большого озера. Ползет туман, и присутствие чего-то мистического заставляет тебя прыгнуть в черную воду. Вы видите как на дне что-то светиться и ныряете. Вдруг зазвучал голос в твоей голове. "Путник, скажи мне, что ты тоже хочешь увидеть мир таким, каким он был когда-то, покрытым водой». Вынырнув в последний момент, ты бросаешься из воды. Хоть ты чуть не утонул, ты ощущаешь прилив сил.

Задание: В свой ход дойдите до клетки, прилегающей к озеру.

Награда: Получите 3 синих кристалла маны и возьмите карту раны себе в руку.

97



Расщепление Кристаллов

В этой деревне проживает алхимик, который разработал технику расщепления кристаллов маны. Он всегда ищет кристаллы, которые помогут ему практиковаться, и он готов опробовать свою технику на ваших кристаллах бесплатно. Но вы должны присоединиться к ритуалу и снабдить его магической силой.

Задание: В течении своего хода вы можете выполнить следующую процедуру: Выберите кристалл основного цвета из вашего инвентаря и киньте кубик маны. Если выпадет такой же цвет, черный или золотой, то кристалл уничтожится. Если другой цвет, то добавьте кристалл выпавшего цвета и отложите оба кристалла в сторону. Повторяйте, пока не кончатся кристаллы в вашем инвентаре.

Награда: Получите все кристаллы маны которые отложили в сторону во время квеста.

98



Грабитель

Однажды вечером в таверне ты напиваешься и хвастаешься своими приключениями. Ты любишь рассказывать историю о том, как ты искал руины и на тебя напал дракон. На следующий день у тебя сильное похмелье. Стройная женщина подходит и говорит вам, что ей понравилась ваша история. Она специализируется на разграблении могил, и получении богатства, не тревожа ужасы, которые скрываются в таких местах. Она научит вас этим скрытым способам, если вы сможете научить её чему-то взамен.

Задание: Во время своего хода, удали с руки одно расширенное действие находясь в этой деревне.

Награда: В следующий раз, когда вы войдете в древние руины, если в них тип задания с вражескими жетонами, вы можете просто забрать награду не сражаясь. Если вы сделаете это, вытяните новый жетон руин вместо этого. Так же не кладите свой жетон брони на клетку руин за это.

99



Чудесный Единорог

Вы приехали в прекрасную деревушку на холмах. Здесь неподалеку обитает единорог. Только очень быстрый и хитрый герой сможет его поймать.

Задание: В течение своего хода, сыграй 4 движения и 2 дальней Атаки в этой деревне.

Награда: Возьмите к себе в инвентарь 1 синий, зеленый, белый, красный и золотой кристалл.



Гробница повелителя мертвых

Вы видите черный дворец рядом с этой деревней. Вам сказали, что там живет повелитель смерти. Это заинтриговало вас. Он действительно самое злое существо в этом мире. Командующий легионами нежити, с которой он намерен завоевать мир. Если вы победите его, то его последователи встанут на вашу сторону.

Задание: Вытяните случайный белый жетон противника и считайте его мертвецом. Победите его немедленно. В этом бою действуют ночные правила.

Награда: Случайным образом вытяните один серый и коричневый жетоны врагов. Заберите их себе и сыграйте в любом бою как атаку или защиту.