

«Война — такое дело: все знают, что она будет, и никто не верит, — барон Грейгори был мрачен. — В общем, у Закарета сейчас преимущество. Я в своих парнях уверен, но им приходится биться на несколько фронтов — никто не знает, где наши друзья, где враги». Барон остановился на лестнице: ему не хватало дыхания. «Тонцов к соседям и в Аркаут я послал, да там упрямое старичье или отъявленные дури. И когда они ещё соберутся... Будет поздно и для меня, и для Ариинна. Да и для Терфинота». Грейгори продолжил подъём. Он вёл героев на верхнюю площадку Великой Башни Ариинна.

Отсюда открывался прекрасный вид на владения старого барона, но на восточном краю эта картина уже дымилась пожарами вторжения. «Он станет королём. Со времён Дакана королей не было, но Закарету, похоже, плевать на Проклятие Пустого Трона. А, вот и они». Герои обернулись туда, куда смотрел, сохнув слезящиеся глаза, старый барон. Несколько точек в ярком небе с каждой секундой увеличивались в размерах. Это были птицы рух — крупные, с золотистым оперением. «Барон Адриан прислал нескольких птишек, которые помогут вам подобраться к замку Коготь с тыла. Хотел бы я отправиться с вами, но у меня дела на границе».

Подойти к замку незамеченными оказалось несложно. Окрестности внушительного замка пусты, ворота раскрыты, во дворе никого живого, кроме падальщиков, пирующих на трупах тех, кто не стал присягать будущему королю. Только у самой цитадели герои видят живое существо: Сплиг в железной кованой короне не по размеру сидит на лавочке у кухонной двери и увлечённо глодает баранью ногу. Однако чуть не подводит толстяк: заметив героев, он отшвыривает кость и вопит: «Вторжение! К оружию! Пленных не брать!» Гоблин скрывается в цитадели, а из всех дверей и окон навстречу героям кидаются монстры.

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу с Клинком заката. Белтир. Сплиг. 1 открытая группа без учёта черт монстров.

Если герои победили в приключениях «Клинок рассвета» или «Осквернённая гробница» в акте II, Властелин заменяет сэра Алрика группой зомби.

Если герои победили в приключениях «Вираз дракона» или «Взлёт дракона» в акте II, Властелин заменяет Белтира группой гоблинов-лучников.

ПОДГОТОВКА



Сплиг размещается на указанной клетке, сэр Алрик — в арсенале, Белтир — в реликварии. Если какие-то адъютанты не участвуют в приключении, в арсенал ставятся зомби, а в реликварий — гоблины-лучники соответственно. Открытая группа на поле не выходит.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Двери в этом приключении нельзя открывать или закрывать обычными действиями. Сплиг с универсальным ключом может открывать и закрывать любые двери. Он может закрывать двери за собой, чтобы задержать преследующих его героев. Действием Сплиг может закрыть и запретить любую дверь, рядом с которой стоит.

Герой, который открывает дверь действием, проверяет , чтобы выбить дверь, или , чтобы взломать замок, по выбору героя. При успехе дверь открывается, при провале эффекта нет.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода после первого Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Сплиг побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Захлёбываясь собственной кровью, Сплиг опрокидывается на спину. Звякнув по камням, корона подкатывается к вашим ногам. Приспешники Властелина набегают со всех сторон, так что героям остаётся лишь одна дорога — в глубину замка.

Герои победили в столкновении!

Если Сплиг покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

«Господин, я уже иду! — кричал Сплиг, мчась по коридорам цитадели. — Они здесь, но вместе мы справимся и...» — голос Сплига обрывается взрывом. Его железная корона, дребезжа, выкатывается из дверей тронного зала.

«Входите, друзья, мы ждём вас. Как хорошо, что вы успели на мою коронацию», — голос Закарета источает осязуемое удовлетворение.

Властелин победил в столкновении!

БЕЛТИР

ВЫХОД

18В

23В

2

16В

8В

РЕЛИКВАРИЙ

3В
АРСЕНАЛ

30В

25В

9В
ПЕЩЕРА

28В

19В
СТУПЕНИ

СПЛИГ

ВХОД

Барон Закарет восседает на троне. Его ближайшие слуги стоят рядом в почтительном молчании. Он действительно кажется по-королевски величественным. «Вы приподнялись, господа, я завершил ритуал без вас, — барон поднимается с трона и шагает к героям. Каждое его движение полно величия, он внушает восторг и трепет одним присутствием. — Сим заявляю права на трон Дакана! Я король! Я ваш король! Преклонитесь передо мной!» Героям приходится собрать в кулак всю волю, чтобы не подчиниться приказу. Неужели это последствия ритуала? Тогда это последний шанс извлечь Терриот от чародейской тирании.

МОНСТРЫ

Барон Закарет. Лорд Мерик Фэрроу. Леди Элиза Фэрроу. Зомби. 1 открытая группа (без учёта черт монстров). Если герои победили в приключениях «Буйство стихий» или «Ритуал теней», лорд Мерик не участвует. Если в приключениях «Кровь героев» или «Идолы-близнецы» — леди Элиза не участвует.

ПОДГОТОВКА

Барон Закарет, лорд Мерик и леди Элиза занимают указанные места в тронном зале (если участвуют в столкновении).

Поместите зомби в руины. Открытая группа размещается в тронном зале.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Найдите карту «Тёмное очарование» и положите к карте адъютанта барона Закарета. Если карта была в руке, колоде или сбросе, замените её базовой картой Властелина с ценой 0 ОО из коробки по выбору Властелина. В любом случае замешайте стопку со сбросом обратно в колоду Властелина.

Если герои победили в первом столкновении, один из них (по выбору героев) несёт Железную корону (белый жетон задачи на листе героя).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герой с Железной короной может отдать её другому герою по обычным правилам обмена предметами. Когда герой с короной побеждён, она остаётся на его клетке. Другой герой может действием поднять корону с клетки рядом.

НА КОЛЕНИ!

В этом приключении раз в ход Властелина Закарет или один из адъютантов может действием применить эффект «Тёмного очарования» в обход обычных ограничений времени применения. Эффект воздействует на одного героя, игнорируя дальность и поле зрения. Железная корона защищает носителя от «Тёмного очарования».

СЕРЬЁЗНЫЕ СТАВКИ

Это последняя битва, поэтому любой побеждённый герой погибает и снимается с поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить одного зомби на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Закарет побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Ошеломлённый Закарет падает на колени. «Но почему? Что я сделал не так? Материалы собрал. Теневую руну отыскал. Драконьего лорда подчинил. Всё... — барон заходится кашлем, кровь брызгает на мраморный пол. — Всё было в моих руках. Где он меня обманул? И зачем ему было врать?! Я сделал всё, что он хотел...» Глаза мятежного барона закатываются. Кровь человека, что хотел стать королём, течёт по холодному камню.

Герои победили в кампании!

Если все герои побеждены, прочтите вслух следующий текст:

Повинуясь едва заметному жесту Закарета, слуга в почтительном поклоне подносит ему корону. С довольной усмешкой барон надвигает её на лоб и несмело выходит из полуразрушенной цитадели, навстречу окружающему замок Коготь войску барона Грейгори.

Старый барон въезжает во двор замка в окружении лучших рыцарей Ариинна. Колонна воинов вытягивается следом. Закарет встречает их у разбитых дверей цитадели, стоя у груды мёртвых людей и чудовищ. Он в насмешливом салюте прикасается кончиками пальцев к короне. Люди барона Грейгори тут же падают на одно колено, а конные рыцари воздевают копыя к небу, оглашая замок торжествующим кличем.

«Приказывайте, господин, — покорно произносит барон Грейгори.

Властелин победил!

НАГРАДА

Это последнее приключение. Наградой за него служит победа в кампании.

