

ВИРАЖ ДРАКОНА

Столкновение 1

Герои с удивлением смотрели на своего врага. Белтир шёл им навстречу по лесной тропе размеренным шагом, и древногалеф торчал у дракониды за спиной, между двух сложенных крыльев. Он явно не хотел нападать. Белтир остановился в десяти шагах от лагеря и поднял когтистую руку в приветственном жесте.

«Привет, смертные! Вы заставили меня попутать при нашей прошлой встрече. Достойные противники требуют достойного отношения. У меня к вам предложение. Знаете гору Суртур? Закарет начал рыться там в поисках нового могущества — а мне это не по душе. Вам, бьюсь об заклад, тоже — так что в этот раз мы на одной стороне!»

Полудракон неплохо вписался в отряд: по пути к Суртуру он развлекал героев легендами о древних временах. Оказалось, он даже в Драконьих войнах бился — на обеих сторонах. Заодно Белтир рассказал и о том, что ждёт героев в конечной точке похода: огненные барьеры, пламенные мстители... Но драконид обещал помочь героям, воззвав к магии рун, — если, конечно, герои смогут ему добраться до них живыми.

МОНСТРЫ

Пещерные пауки. 2 открытые группы. Белтир также на поле, но Властелин его не контролирует. Белтир не может нести реликвию.

ПОДГОТОВКА

Пещерные пауки занимают паучье гнездо, одна открытая группа — лавовую пещеру, другая — библиотеку. Группа в библиотеке подчиняется особым правилам.

Белтир встаёт на указанную клетку у входа.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Положите три жетона задач лицевой стороной вверх на указанные места: красный — в лавовой пещере, синий — в библиотеке, зелёный — рядом с паучьим гнездом.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертая дверь — магический барьер, завеса огня, открыть её не может никто и никак.

Фигурки монстров могут ходить по лаве, как по земле, — они все пламенные мстители.

Если любая фигурка (герой или монстр) стоит на красном жетоне задачи, запертая дверь снимается с поля. Как только фигурка сходит с жетона или побеждена, верните запертую дверь на место.

Если любая фигурка (герой или монстр) стоит на зелёном жетоне задачи, Властелин не может вводить подкрепления.

Пока любая фигурка (герой или монстр) стоит на синем жетоне задачи, в силу вступают эффекты и красного, и зелёного жетонов.

Группа в библиотеке недоступна для активации Властелином, пока кто-нибудь не встанет на любой жетон задачи.

БЕЛТИР

Белтир в этом столкновении считается фигуркой героя. Белтир действует в каждом раунде после всех героев. Управляет им игрок, чей герой ходил последним. В свой ход Белтир может выполнить одно действие-движение и одно другое действие, но оно не может быть движением. Властелин в свой ход Белтира не активирует и может управлять им только с помощью особых эффектов наподобие «Тёмного очарования».

В свой ход герой может потратить одно действие, чтобы Белтир тут же провёл атаку. Каждый герой может сделать так только раз в свой ход.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из своей открытой группы, стоящей в библиотеке, на выход с учётом пределов групп.

В конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 пещерного паука и 1 монстра из другой открытой группы на лавовые клетки в лавовой пещере (крупные монстры должны занимать хотя бы одну лавовую клетку). Каждый из этих монстров может сразу после появления на поле выполнить действие-движение.

Когда в лавовой пещере впервые появляется подкрепление, прочтите вслух следующий текст:

С надрывным рёвом из бурлящей лавы вырывается пышущий жаром монстр. Расплавленная магма не причиняет ему видимых неудобств. Похоже, это один из тех пламенных мстителей, которыми пугал героев Белтир.

Все подкрепления вводятся с учётом предела групп.

ПОБЕДА

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

«Всё, я на месте!», — разносится под сводами пещеры грубый голос полудракона. — Ждите...» Он рычит, негромко и незлобно, как бормотал бы на его месте обычный человек, и через несколько секунд пещеру заливают свет: её дальняя стена треснула посередине и раздалась в стороны. За ней раскинулась поросшая буйной растительностью долина, которую нельзя было заметить со стороны Аринна. «За мной, — отрывисто бросает Белтир, даже не оглянувшись назад. — Брат меня ждёт».

Герои победили в столкновении!

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Белтир стонет, зажимая рану, и резко опускается на одно колено. «Нет, на этот раз я не проигрываю!» Испустив рык боли и гнева, он рывком поднимается на ноги и несколькими взмахами глефы расчищает путь к цели. Ещё пара мновений — и полудракон начинает какой-то ритуал над рядом рун, мерцающих на дальней стене пещеры. Повинуясь его словам, руны гаснут. Когда меркнет свет последней руны, стена трескается посередине и раздаётся в стороны. За ней раскинулась поросшая буйной растительностью долина. «Туда, — Белтиру едва хватает сил говорить. — Могила брата. Не подведите».

Властелин победил в столкновении!





ВИРАЖ ДРАКОНА

Столкновение 2

«В этой долине погребён мой брат. Сам я туда не пойду — не вынесу скорби. Закарет же хочет вынести череп дракона — думает, ему это поможет обрести могущество. Он, может, прав, но для меня такие жертвы неприемлемы. Перебейте всё это отребье — они не должны уйти отсюда с черепом моего брата».

МОНСТРЫ

3 открытые группы. Белтир (может применять реликвию во втором столкновении, но только если Властелин выиграл первое столкновение).

ПОДГОТОВКА

Поставьте одну открытую группу на водопад, вторую — на берег реки, третью — в засаду. Белтир на поле не размещается.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Красный жетон задачи, лежащий лицевой стороной вверх на указанной клетке, — череп дракона.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием монстр может подобрать череп дракона с клетки рядом — поместите жетон под подставку монстра. Действием монстр может положить череп дракона на клетку рядом. Если монстр, несущий череп дракона, побеждён, он оставляет череп на своей клетке (в случае с крупными монстрами конкретную клетку выбирает Властелин). Скорость любого монстра, несущего череп, падает до 3.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Если Властелин победил в первом столкновении, прочтите вслух следующий текст в начале второго хода Властелина.

Из пещеры, натужно дыша, выходит Белтир. Он сокрушённо качает головой: «Прости, брат... Его власть велика...» Подняв глефу, он готовится к битве с героями.

Поставьте Белтира на вход. С этого момента он один из монстров Властелина, активируемый по обычным правилам.

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Драконья кровь заливает густую траву долины. Змеинные глаза Белтира заволакивает пелена. «Смерть... — шепчет он. — Пусти ко мне Смерть...»

ПОБЕДА

Когда побеждён последний монстр, прочтите вслух следующий текст:

Ну вот и всё. Звуки битвы стихли, и только ветер шелестит в кронах деревьев. Череп дракона, почерневший от могильной земли, подавляет величием. Трудно поверить, какой первобытный страх пробуждают в живых и могучих героях останки мёртвого существа. И всё равно, любое разумное существо имело право на посмертное упокоение. То, что сделали сегодня герои, было праведным деянием, с какой стороны ни посмотри.

Герои победили!

Если монстр выносит череп дракона с поля через вход, прочтите вслух следующий текст:

«Значит, вам тоже не удалось одолеть его власть...» — медленно говорит Белтир. С усилием он расправляет крылья и поднимается в воздух: «Будьте вы прокляты... Я так надеялся... Теперь, раз нет надежды для меня, не будет её и для смертных». Набирая высоту, Белтир устремляется к северу, во владения Закарета.

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают ещё по 1 ОО.

Властелин за победу получает ещё 2 ОО.

ЧЕРЕП ДРАКОНА

