



«Не думал, что доживу до такого... Грейгори сейчас взаимы просил — пришлось отказать. У нас обоих денег в обрез, скоро солдатам нечем платить будет, — Барон Закарет не скрывал дурного настроения. — Вынужден вас просить об услуге. Уже больше месяца ни в мою казну, ни в Арини не поступает серебро с наших общих копей в Картских горах. Чует моё сердце, без руки Властелина тут не обошлось. Вы бы разобрались, а?»

Путь героев лежал к сторожевой башне Грейстоун, защищавшей города в предгорьях и посёлки рудокопов. Однако единственная дорога к башне в узком каньоне оказалась перекрыта обвалом. Разгнать камни и перебраться через наиболее крупные валуны не составило бы труда, и герои взяли за дело.

Неожиданно по небу пробегает тень, и перед героями опускается могучая крылатая фигура. «Приветствую вас, смертные. Моё имя Белтир, дитя Гриворна». Он умолкает, словно ожидая, что вы представитесь в ответ. Не услышав ни слова, он продолжает: «Я не держу на вас зла, но мне приказано уничтожить всех в этой башне. Мне не нужны помехи вроде вас». Он взмахивает мускулистым хвостом, и в каньон сыплются новые камни. «Мои подручные задержат вас. До встречи, смертные!» Белтир взмывает в небо, а из-за камней показываются его приспешники...

МОНСТРЫ

Пещерные пауки. 1 открытая группа.


ПОДГОТОВКА


Пещерные пауки выходят в каньон, открытая группа сидит у костровища.

Вложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода после вывода подкреплений Властелин может положить 1 жетон задачи лицевой стороной вниз на пустую клетку каньона. Это валуны, они мешают движению и перекрывают поле зрения.

Действием герой может пройти проверку , чтобы попытаться откатить валун с клетки рядом с собой. При успехе жетон задачи снимается с поля, при провале эффекта нет.

Действием герой может пройти проверку , чтобы попробовать перебраться через валун на клетке рядом. При успехе он встаёт на любую пустую клетку рядом с валуном, игнорируя фигурки и преграды, обычно мешающие движению.

В этом приключении пещерные пауки могут проходить через клетки с валунами или завершать движение на таких клетках.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из любой группы на вход с учётом пределов групп.

ПОБЕДА

Если все герои (или жетоны сбитых с ног героев) добрались до выхода, прочтите вслух следующий текст:

Герои вырываются из каменной ловушки и замечают крылатый силуэт над башней. Нужно поторопиться!

Герои победили в столкновении!

Если в конце хода героя он (или жетон сбитого с ног героя) находится в каньоне, а все клетки рядом с ним заняты валунами или другими фигурками (край поля — стена каньона, эти клетки заняты по умолчанию), либо на поле есть 10 жетонов задач, прочтите вслух следующий текст:

Ловушка захлопнулась. Оставив героев в каменном плену, воины Властелина бросаются в сторону Грейстоуна. Времени катастрофически не хватает, но в сердцах героев ещё теплится надежда успеть, пока не поздно.

Властелин победил в столкновении!





СМЕРТЬ НА КРЫЛЬЯХ

Столкновение 2

В долине царит странное спокойствие. Герои потеряли из вида и Белтира, и его войска. Солдаты гарнизона на стенах и башнях Грейстоуна ведут себя беспечно, не подозревая о надвигающейся опасности. Интересно, почему Белтир получил такое задание от Властелина? Но вопросы после: сначала надо отразить набег.

МОНСТРЫ

Белтир. Элементали. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Элементали расставляются на каменном мосту где угодно, Белтир — в указанном месте. Открытая группа встанет у водопада.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

По два селянина занимают хижину и караулку, как показано на схеме. Это стражники.

Если Властелин победил в первом столкновении, каждый герой пропускает свой первый ход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетонами селян показаны стражники. Они считаются фигурками героев со следующими отличиями. Им никак нельзя восстанавливать ♥, они невосприимчивы к состояниям и успешно проходят любые проверки атрибутов.



Если на участке поля со стражником есть герой или монстр, в каждом раунде после ходов героев стражник действует под руководством игрока, чей герой ходил последним.

Активированный стражник может двигаться только к ближайшему монстру и, если останавливается на клетке рядом с ним, атаковать. Когда два монстра стоят от стражника на равном расстоянии, герои решают, на кого бросится стражник.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может поставить на вход одного монстра из любой группы с учётом их пределов.

ПОБЕДА

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Окровавленный полудракон, пошатываясь, отступает от героев. «Я предполагал, что вы достойные соперники, но всё равно недооценил вас, — с яростным рыком он взмывает в небо. — Что ж, друзья, до встречи!»

Один из стражников выходит из укрытия, волоча за собой чёрный щит: «Ну, судари мои, уж и не знаю, как вас благодарить. Мы тут покумекали — видеть, крылатый за этим щитом прилетал. Заберите его от греха подальше. Мы как его в шахте нашли, так и поёрли беды, одна за другой. Унесите его, сделайте милость!»

Герои победили!

Если все стражники побеждены, прочтите вслух следующий текст:

Переступив через умирающего ратника, Белтир выуживает из груды снаряжения массивный чёрный щит. «Невежды несут вздор, будто он выкован из чешуи моего господина! Как такое может прийти в голову?! — ощерившись в жуткой улыбке, Белтир прилаживает щит на руку и взлетает над героями. — Я получил то, к чему стремился. Надеюсь, при следующей встрече вы сможете бросить достойный вызов».

Властелин победил!

НАГРАДА

При любом исходе каждый игрок получает 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Щит Тёмного бога».

Властелин за победу получает реликвию «Щит милости Зорека».

