



«Прямо и не знаю, что бы мы без вашей помощи делали, — сказал барон Грейгори. — Еле приструнили этого Властелина».

«Да уж, помотал он нас, — усмеялся Закарет. — Но главное — мы выяснили, что он ищет Теневую руну. Совместными усилиями мы нашли Темницу теней, где скрыта руна. Мои парни сейчас выдвигаются на место, чтобы защитить Темницу. Грейгори, тебе надо установить личность Властелина и прижать его к ногтю».

Барон Закарет откланялся и покинул собрание, и только тогда Грейгори обратился к героям.

«Не хотел при нём говорить — уж больно он обидчивый. Да, правда, без его помощи нам бы эту Темницу не сыскать, но солдаты у Закарета так себе. Давайте-ка к ним, поможете, если что. А я вам гонца пришлю, как этого Властелина отыщу».

Не зря беспокоился барон. Когда отряд прибыл к Темнице теней, её окрестности кишели прихвостнями Властелина, а воинов Закарета не было и следа. Героям удалось пробиться к Темнице, но держать оборону в ней непросто: монстры рвутся к героям через три портала, и дожидаться подхода помощи можно, только запечатав их.

## МОНСТРЫ

Барон Закарет. 3 открытые группы.

## ПОДГОТОВКА

Группы монстров занимают драконье логово, лавовую пещеру и стоки. У портала, ближайшего к конкретному участку поля, положите карту монстра, чья группа будет с ним связана. Закарет на поле не выходит.

Фигурки героев расставляются в пещере на клетках, помеченных символом Х.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Белый жетон задачи выложите лицевой стороной вверх на указанное место. Это Теневой ключ.

Возьмите красный, синий и зелёный жетоны задач, переверните, перемешайте и выложите на отмеченные символом задачи клетки поля. Это Рунные замки усилий, суждений и велений, как показано на карте. Никто не должен знать, какой жетон какого цвета.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Запертые двери может открыть только фигурка с Теневым ключом. Открытые двери снимайте с поля: закрыть снова их нельзя.

## ТЕНЕВОЙ КЛЮЧ

Действием монстр-вожак или Закарет может подобрать Теневой ключ с находящейся рядом клетки. Действием фигурка может положить Теневой ключ на пустую клетку рядом с собой.

## ПОРТАЛЫ И РУННЫЕ ЗАМКИ

В Темнице три портала: красный, синий и зелёный. Властелин гонит в бой новых монстров через эти порталы. Герои должны запечатать их. Каждый портал — это 4 клетки у края поля (синий портал, например, занимает целый участок).

Порталы запечатываются Рунными замками. Игроки не знают, какой Замок закрывает какой портал, пока не запечатывают его.

Чтобы закрыть портал, герой тратит действие, стоя на клетке рядом с Замком, и проверяет ☞ (для Замка усилий), ⚡ (для Замка велений) и — на выбор игрока — ☞ или ⚡ (для Замка суждений). При успехе жетон Замка переворачивается и выкладывается на портал соответствующего цвета (посередине участка). Портал запечатан, все четыре его клетки в игре больше не участвуют. Все стоящие там фигурки сдвигаются на ближайшие пустые клетки. При провале эффекта нет.

## ЗАКАРЕТ

Когда герои запечатывают первый портал, прочтите вслух следующий текст:

*Сквозь шум боя и треск рунной магии, замыкавшей портал, герои слышат протяжный звук боевых рогов. Неужели солдаты Закарета соизволили прибыть?*

*Нет, это сам барон. «Любит Грейгори совать свой нос в чужие дела. Но хватит, пора раскрыться. Теневая руна будет моей, герои, и вам меня не удержать!» — с этими словами Закарет взмахивает рукой, и монстры кидаются в бой, повинаясь его жесту. Властелин!*

Поставьте Закарета на поле как можно ближе к закрытому portalу. Властелин может немедленно активировать Закарета, после чего герои продолжают свои ходы.

Если Закарет побеждён, прочтите вслух следующий текст:

*«Этим меня не остановить, — реёт тёмный барон, исчезая во взрыве чёрного огня. — Я вернусь!»*

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Монстры выходят из «своих» порталов.

В начале каждого своего хода Властелин может ставить на каждый портал 1 монстра соответствующей группы с учётом предела групп. Когда портал, связанный с группой, запечатан, подкрепления этой группы прекращаются.

Закарет, если он побеждён, может вернуться на поле через любой портал вдобавок к другим монстрам.

## ПОБЕДА

Если герои запечатали 3 портала, прочтите вслух следующий текст:

*Оставшись без подмоги, войнство Закарета уступает натиску разъярённых героев. Сам барон скрывается в дыму, прокричав напоследок: «Дурни! Я справлюсь с вами и без Теневой руны. Вы ещё преклонитесь перед моей силой!»*

Герои победили!

Если монстр-вожак или Закарет выносит Теневой ключ с поля через выход, прочтите вслух следующий текст:

*«Бегите прочь, болваны! Могущество моё удвоилось! Я верну моего господина в этот мир, и вместе мы сожжём баронства Дакана!»*

Властелин победил!

## НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Теневая руна».

Властелин за победу получает реликвию «Теневая руна».





# МАСКИ СБРОШЕНЫ

Интерлюдия 2

КРАСНЫЙ  
РУННЫЙ ЗАМОК



ЗЕЛЁНЫЙ  
РУННЫЙ ЗАМОК



СИНИЙ  
РУННЫЙ ЗАМОК



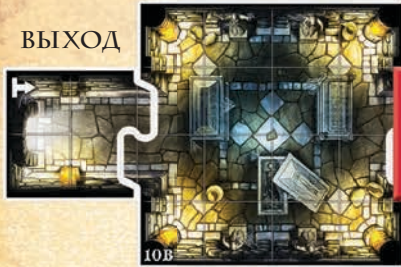
ЗЕЛЁНЫЙ  
ПОРТАЛ

2В  
ДРАКОНЬЕ  
ЛОГОВО



10В

ВЫХОД



ЗАМОК  
ВЕЛЕНИЙ



25В

ЗАМОК  
УСИЛИЙ



9В  
ПЕЩЕРА



17В

12В  
ЛАВОВАЯ  
ПЕЩЕРА

23В

ТЕНЕВОЙ КЛЮЧ



28В

30В

КРАСНЫЙ  
ПОРТАЛ



ЗАМОК  
СУЖДЕНИЙ



21В  
СТОКИ

СИНИЙ  
ПОРТАЛ

