Dragon’s precious

**(сценарий для троих)**

*Не стоило нашему магу хвастаться найденными рукописями по всему замку. Похоже, что информация о манускрипте, описывающем местоположение древней сокровищницы со спрятанным в ней мощным амулетом, просочилась не в те уши и сейчас наш маленький отряд услышал крики из-за холмов. Явно не мы одни заинтересованы в этом. А тут еще странный черный дым, поднимающийся над пустошью и следы огромных лап на оплавленных камнях. Очень нехорошие у меня предчувствия – похоже, это не просто поход в библиотеку.*

Три стороны пытаются забрать сокровища одного из последних Драконов. Необходимо убить зверя и забрать амулет.

Вариант захвата амулета

* амулет можно забрать из логова дракона после того, как он убит
* амулет забирают с места убийства дракона.

Логово дракона находится в центре карты. Оно расположено в ущелье (или между реками) так, что войти в долину дракона можно только через три входа. Каждый вход располагается ровно между двумя воюющими сторонами.

За дракона ходят все игроки по очереди (Игроки А,Б,В ходят последовательно. После хода игрока Б игрок А делает ход за дракона, после хода игрока В за дракона ходит игрок Б и т.д.), т.е. дракон ходит в три раза больше, чем любая из армий.

Дракон нападает только при пересечении границы пустоши (в центральной зоне).

Дракон имеет свойство «Драконья броня» - игнорирует 1 меч **или** 1 мишень при попадании (если Легион Гадюки применит Ярость Йиллан, и выбросит одновременно меч и мишень – игнорируется только один урон), ~~а так же все маркеры эффектов, такие как оглушение или отравление~~.

В этом сценарии не могут участвовать Легендарные ~~и летающие~~ юниты. Из колоды даканских карт мудрости убираются "портал" и "взмыть в небеса".

В колоды мудрости замешиваются соответственно карты, относящиеся к легендам. (за эти карты можно принять карты мудрости, относящиеся к Легендам, такие как «Взмыть в небеса»):

**Дакан** **-"Черная Стрела"** (8) – играется перед атакой дракона отрядом лучников, если дракон уже понес хотя бы 1 урон. Если выпала хотя бы одна «Мишень» - дракон убит.  
  
**Ут'хук Йиллан** - **"Отравленная приманка"** (9) - играется **перед** боевым броском дракона против дружеского юнита. Юнит становится приманкой и уничтожается **после** боевого броска. Если дракон нанес хоть один урон - у дракона остается 1 единица здоровья. ( Не работает, если ущерб был нанесен не в ходе боевого броска, например, картой мудрости или если боевой бросок выполнялся не против этого юнита (Пламенное дыхание)). Unstoppable работает.

**Вайгар** - **"Дух драконоборца"** (7) – Играть перед атакой дракона миньоном или призраком. Дракону наносится двойной урон от броска. Урон не игнорируется.

**Вариант "Пустошь Дракона"**

Побеждает игрок, первым поместивший спецотряд магов в логово дракона после его уничтожения. В начале игры каждый игрок берет только один отряд магов. Это основа экспедиции. Если этот отряд будет уничтожен - игрок проиграл. В этом варианте нельзя вызывать подкрепления.

**Вариант «Туда и обратно» (захват флага)**

Этот вариант длинней – после захвата маги должны доставить амулет до палатки штаба или первой линии своего поля для победы.

Амулет на поле представлен жетоном или блестяшкой какой-нибудь.

Вариант бонуса, который получают маги, несущие амулет:

* + 2 кубика в броске
* К каждому броску добавляется «Корона» и «Мудрость».

Первый, кто добрался до логова убитого дракона получает 2 VP, карту мудрости и 3 жетона мудрости за счет остальных сокровищ дракона. Эти сокровища можно получить и до убийства, попав в логово дракона, но только по одному.

Переносить амулет может только отряд магов (любой), отряды немагов могут лишь занимать хекс с амулетом, охраняя его. Если амулет перехватил отряд немагов, он остается на шестиугольнике, где был потерян до тех пор, пока какие-нибудь маги не заберут его. Амулет может охраняться немагами, стоящими на этом хексе и тогда дружественный отряд магов может забрать его, просто встав на соседний гекс, тогда как вражеский отряд должен захватить амулет.

Амулет теряется при уничтожении или отступлении отряда, а так же при любом другом насильственном перемещении отряда (например, с помощью способности Призраков или карты «Вселение»). В этом случае амулет остается на клетке, которую занимал отряд, несущий или охраняющий его – атаковавший отряд может наступить и занять эту клетку.

Так же амулет можно захватить при оглушении или панике отряда-хранителя, если на соседнем с этим отрядом поле находится отряд дружественных магов – амулет переходит к ним.

Раз в ход маги могут забрать с амулет с соседней клетки с дружественным юнитом или наоборот, отдать дружественному юниту в начале фазы подсчета очков. Нелья передавать амулет дважды в ход. Нельзя сбрасывать амулет на клетку без дружественного отряда и забирать с такой клетки.

Очки победы используются для призыва отрядов. Правильный вариант – без призыва отрядов. Шатер используется для лечения отрядов.