

ЛОГОВО ВАСТАРИОС




Книга
Секретов









Содержание

Дым и зеркала	3
Пленник	10
Поторопись или умри!	17
Корень всего зла	23

Примечание: символ  обозначает, что параграф продолжается на следующей странице.




§ 8.1. (Событие истории 1)

Грохот боевых барабанов и гортанный рёв возвестили о приближении вожаков орков — непревзойдённых защитников этих песков.

- ◆  появляется **красный** шаман орков.
- ◆ **Примечание:** когда **красный** шаман орков погибнет, отложите его в сторону .
- ◆ Появляется {  -  } +2 врагов.
- ◆ Уберите  и  **места появления** из игры до конца сценария.
- ◆ Продолжайте бой, пока не погибнут все враги, затем см. §8.3.

§8.2 (Ключевая точка 1)

Что-то в прибрежных кустах привлекло внимание героя...

- ◆ **Один раз за сценарий** каждый герой, оказавшийся в этой ключевой точке, может потратить , чтобы бросить 3 **красных** кубика:
- ◆  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
- ◆ Если выпал результат , см. §8.4.
- ◆ Иначе ничего не происходит.

§8.3 (Событие истории 1)

Тело верховного шамана исчезло в облаке чёрного дыма. Битва завершилась. Оставшись в одиночестве на пляже, Маркус и герои наконец смогли прийти в себя и попытаться понять, что с ними произошло. Каждый из них помнил последние секунды своей прежней жизни — прямо перед вспышкой света и резким пробуждением на чёрном песке в доспехах и с оружием в руках. Внезапно Маркус заглянул в свой заплечный мешок и достал оттуда свиток.

Он предложил героям осмотреть собственные мешки, и каждый из них нашёл среди вещей точно такой же свиток.


— Не я это затеял, — признался Маркус, — но я солгу, если скажу, что ничего не знаю о происходящем.

И прежде чем кто-то успел ответить, жрец зачитал свиток:

— Герои империи! Каждый из вас был избран Советом старейших магов Тэллона для защиты побережья от самого могущественного врага, с которым мы когда-либо сталкивались. Вастариос, дракон-гидра, королева этого острова, пробуждается ото сна из-за заклятья побеждённого вами Повелителя нежити. Вы должны найти её логово в сердце вулкана и сразить чудовище, пока оковы сна не разрушены окончательно. Иного способа предотвратить беду нет — поэтому мы отправили вас на остров Чёрной Королевы. Знайте, что каждая душа Тэллонского побережья надеется на вас. В случае успеха вы получите несметные богатства, а также титулы лордов и земли, которые вам приглянутся.

Убрав свиток, Маркус завершил свою речь:

— Мне жаль, друзья, но никто не может противиться воле богов. Уверен, вместе мы справимся и с этим испытанием, как уже бывало в прошлом. Здесь нам больше делать нечего — предлагаю отправиться в лес и поискать там ответы на наши вопросы.

- ◆ Уберите жетоны стен с тайлов поля 13В и 14В.
- ◆ Активируйте  **место появления** на тайле поля 16В.




§8.4 (Ключевая точка 1)

Герой заметил в чаще сундук, наполовину закопанный в землю. Там вполне могли оказаться сокровища какого-нибудь незадачливого пирата!

- ◆ Активный герой получает 1 карту сокровища.
- ◆ Уберите ключевую точку 1 из игры до конца сценария.

§8.5 (Ключевая точка 2)

Герой заметил небольшие следы, петляющие среди кустов.

- ◆ **Один раз за сценарий** каждый герой, оказавшийся в этой ключевой точке, может потратить , чтобы бросить 3 **красных** кубика:
 - ❖  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
 - ❖ Если выпал результат , см. §8.7.
 - ❖ Иначе ничего не происходит.

§8.6 (Ключевая точка 3)


Судя по тому, что следов становилось всё больше, отряд приближался к большому лагерю орков. Один из героев заметил неподалёку странное экзотическое растение, на котором висел соблазнительный огненно-красный плод.

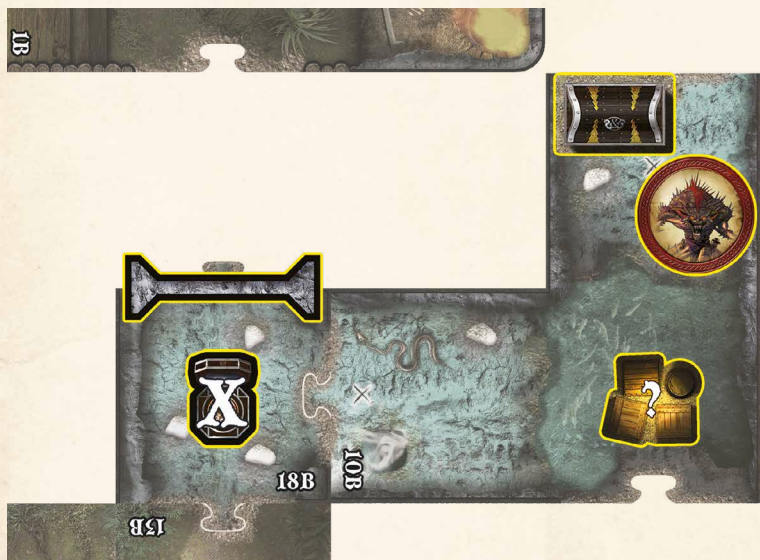
- ◆ Если активный герой хочет сорвать и съесть плод, см. §8.8.
- ◆ Иначе ничего не происходит.



§8.7 (Ключевая точка 2)

Вход в пещеру был скрыт за кривыми и колючими ветвями. Герои ощутили поток тёплого и влажного воздуха, вырывавшегося из её глубины, и услышали тихий хриплый голос, повторявший:

— *Моя прелессссть...*






- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.
- ◆  выложите и соедините следующие тайлы поля, как показано на рисунке: **10B**, **18B** и **13B**.



- ◆  разместите следующие элементы, как показано на рисунке: ключевая точка X, каменная стена, зона поиска, сундук.
- ◆  поместите **красного** гремлина, как показано на рисунке. Если он уже в игре, сбросьте все его **физические состояния** и раны и передвиньте его на тайл **10B**.

§8.8 (Ключевая точка 3)


Неизвестный плод оказался сочным и сладко-солёным на вкус. Съев несколько кусочков, герой начинает чувствовать себя странно...

- ◆ Активный герой должен бросить **красный** кубик и применить результат:
 - ❖  : до конца сценария он игнорирует первый эффект **горения**, полученный им в каждом раунде.
 - ❖  : он исцеляет 3 **ОЖ** и снимает все **физические состояния**.
 - ❖  : он получает +1  до конца сценария.
 - ❖  : он теряет 3 **ОЖ**, а также до конца сценария теряет на 1 **ОЖ** больше каждый раз, когда впервые за раунд получает жетон **горения**.
- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.

§8.9 (Ночь)




Внезапно вечернее небо окрасилось алым, а земля с грохотом содрогнулась под ногами героев. Самый высокий вулкан острова пробудился! Подобно ужасающему алому дракону, он извергал огонь и лаву.

Видя такое проявление могучих сил природы, герои осознали, что времени осталось совсем немного. Наблюдая за тем, как языки пламени поднимались всё выше и выше, они с тоской размышляли о судьбе, которая забросила их на этот остров. И всё же никто не мог отрицать того, что такие приключения уже стали самой их сутью, и столь опасный вызов лишь укрепил их решимость!

- ◆ Каждый герой должен выполнить **спасвосок**. В случае провала герой теряет 1 **ОЖ** и становится **СсН**.
- ◆ Все враги становятся **СсН**.
- ◆ Отряд получает по 1  за каждого героя.


§8.10 (Ключевая точка X)

Одна из стен пещеры привлекла внимание героев — она была испещрена тонкими, излучающими свет прожилками. Воздух рядом с ней становился горячее. Похоже, где-то поблизости был источник тепла. Стена выглядела довольно хрупкой, пара-тройка ударов — и можно будет увидеть то, что за ней скрыто.

- ◆ Каждый герой, проходящий через эту ключевую точку, может потратить , чтобы бросить 1 **синий** кубик:
 - ❖  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
 - ❖ Если выпал результат , см. §8.17.
 - ❖ Иначе ничего не происходит.

§8.11 (Ключевая точка 4)

Отряд достиг крепости орков. Под её стенами расположилось множество обитаемых хижин, но видимой угрозы они не представляли. Большинство орков, похоже, были исполнены решимости защищать свои дома, но почему-то не хотели нападать первыми. Казалось, они могли позволить героям беспрепятственно пройти через лагерь...

- ◆ Уберите ключевую точку 4 из игры до конца сценария.
- ◆ Деактивируйте  **место появления**.
- ◆ Если любой герой в этом сценарии откроет одну из дверей на тайле поля **5В**, запишите результат «**Сценарий 8 — мародёр**». Если это случится до того, как в игре появится ключевая точка 5, см. §8.14.

§8.12 (Ключевая точка 5)

Герои прошли мимо хижин и остановились перед воротами, за которыми укрывалась крепость орков!

- ◆ Если ранее вы записали результат «Сценарий 8 — мародёр», см. §8.14.
- ◆ Иначе см. §8.13.

§8.13 (Ключевая точка 5)





Как только герои подошли к воротам, раздался властный голос:
— Пропустить их!

Тяжёлые деревянные двери широко распахнулись.

- ◆ Уберите из игры запёртую дверь, расположенную между тайлами поля 17А и 1В. Не берите карту ловушки.
- ◆ Уберите ключевую точку 5 из игры до конца сценария.

§8.14 (Ключевая точка 5)

В ответ на вторжение героев жители хижин атаковали отряд, а стражи крепости перегородили ворота огромными брёвнами.

- ◆  поместите жетон деревянной стены между тайлами поля 17А и 1В.
- ◆ Поместите по 4 жетона **ОЗ** за каждого героя в отряде на выложенный жетон стены. Они обозначают деревянные преграды, которые нужно уничтожить, прежде чем открыть запёртую дверь.
- ◆ Жетон деревянной стены можно объявлять целью, атаковать и наносить ему ранения, как обычному врагу (у него нет защиты). Уберите жетон стены, когда у него останется 0 **ОЗ**.
- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆ Каждый герой помещает одного врага в свою зону, если в ней ещё нет врагов.
- ◆ Появляется {  -  } врагов.

§8.15 (Событие истории 2)

Внутри крепости герои заметили нескольких орков, охраняющих своего духовного лидера — дряхлого шамана, чьи глаза, несмотря на возраст, горели ясным умом. Почтенный старец восседал на высоком троне из костей и сухожилий.



- ◆ Если ранее вы записали результат «Сценарий 8 — мародёр», см. §8.18.
- ◆ Иначе продолжайте читать этот параграф.

Герои легко узнали его грозный голос — это он приказал стражам открыть ворота отряду. Но теперь орк говорил с ними:

— Чужестранцы! Вы не первые прибыли в эти земли в поисках богатства и славы, но я видел, как умело вы расправились с моими воинами на берегу. Я глава этого клана, и я предлагаю вам кровный договор. Священные руны говорят мне правду: Чёрная Королева просыпается, и её отродья уже поработили многие кланы, живущие в глубине острова. Я хочу остановить её. Если мои глаза не обманывают меня, враг у нас с вами общий. Я предлагаю вам соглашение: если один из вас одолеет моего бойца в честной схватке и докажет своё мастерство, мы станем союзниками, поделимся с вами запасами и покажем безопасный путь к вулкану Королевы. А в последней битве мы будем биться на вашей стороне! Но я предупреждаю вас, чужестранцы: никто не должен вмешиваться в этот бой двух лучших воинов. Вы пожалеете, если вздумаете нарушить правила!

Глаза орка вспыхнули волшебным огнём, намекнув героям, что в этом почтенном старце скрывалось нечто большее, чем казалось на первый взгляд.

Выбор мировоззрения




Нейтральный 	Выбрать героя, который примет вызов и сразится один на один...	См. §8.16
Нейтральный 	Атаковать главу орков...	См. §8.18

Примечание: если в отряде есть герой с картой «Ликантропия», вы должны принять вызов.

§8.16 (Событие истории 2)

Вызов принят — один из героев остался в одиночестве на поле боя, а его товарищей проводили к стенам крепости. Звериный рык возвестил о появлении гигантского орка, больше похожего на волка, чем на зеленокожего воина. Глава клана представил своего бойца перед началом схватки:


— *Это Гморк, мой самый ужасающий воин. Неукротимый дух природы превратил его тело в мощное и смертоносное оружие. Это отважный противник, чужестранец. Кровь решит, кто одержит победу. В БОЙ!*

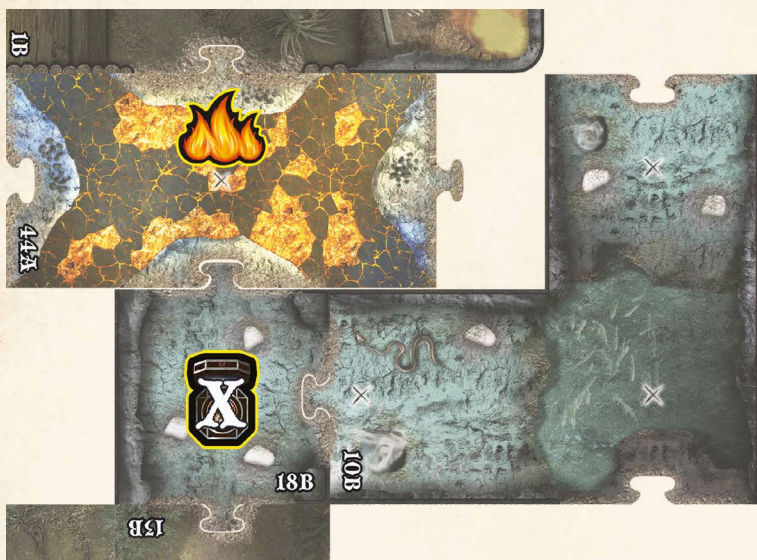
- ◆ Поместите карту события истории 2 лицом вверх на верх колоды событий.
- ◆ Активируйте **святилище** на тайле **7В**.
- ◆ Уберите из игры всех врагов, сбросив их карты (они не считаются убитыми).
- ◆ Активируйте  **место появления**.
- ◆  поместите **красного** воина орков в  **место появления** (используйте его **ОЗ** для 4–5 героев независимо от количества героев).
Прикрепите к нему следующие умения врагов вместо случайных:
 - ◆ **Пылающее оружие** {Акт II}.
 - ◆ **Стойкость** {Акт I} (Используйте сторону акта II для повышения сложности).
 - ◆ **Крепкий** {Акт I} (Используйте сторону акта II для повышения сложности).
- ◆ Отряд должен выбрать одного героя — бойца, который сразится с **красным** воином орков. Если у одного из героев есть карта «Ликантропия», отряд должен выбрать его. Выбранный герой немедленно восстанавливает все **ОЗ**, снимает все **физические состояния** и обновляет все умения. Перед схваткой он может обменять и экипировать любые предметы других игроков.
- ◆ Поместите выбранного героя в локацию Г на тайле **1В**.
- ◆ Поместите остальных героев на тайл **17А**.
- ◆ **Красный** воин орков считает выбранного героя единственной целью, игнорируя остальных.
- ◆ Схватка начинается немедленно (как новый раунд игры) и проходит по следующим правилам:
 - ❖ Фаза боя каждого раунда состоит только из ходов выбранного героя и **красного** воина орков. Враг активируется без карты столкновения.
 - ❖ Во время фазы событий игнорируйте все эффекты появления врагов.
- ◆ Если во время схватки произойдёт что-то из списка ниже, немедленно прекратите схватку и **см. §8.18**:
 - ❖ Выбранный герой покинет тайл **1В**.
 - ❖ Любой другой герой, кроме выбранного, окажется на тайле **1В**.
 - ❖ Любой другой герой, кроме выбранного, выполнит атаку или использует предмет или навык, который как-либо воздействует на **красного** воина орков.

- ❖ Любой другой герой, кроме выбранного, использует предмет или навык, который как-либо воздействует на выбранного героя.
- ◆ Продолжайте схватку, пока не произойдёт что-то из списка ниже:
 - ❖ Если **красный** воин орков погибнет, см. §8.19.
 - ❖ Если выбранный герой погибнет, пока **красный** воин орков в игре, см. §8.21.

§8.17 (Ключевая точка X)

От удара стена буквально рассыпалась, освободив проход в параллельный тоннель, посреди которого тёк поток лавы. За этой раскалённой рекой виднелись горящие фонари — дорога в лагерь орков!





- ◆ Уберите жетон стены с тайла **18В**.
- ◆  поместите и соедините тайл **44А** с тайлами **1В** и **18В**, а затем поместите на него жетон лавы, как показано на рисунке:



- ◆ Уберите ключевую точку X из игры до конца сценария.

§8.18 (Событие истории 2)

Поняв замысел героев, глава клана запел церемониальную песнь, схватил гремлина и откусил ему голову! Струящаяся кровь маленького бездыханного существа превратилась в чёрные магические щупальца, которые обвили орка и обратили его в разъярённого тролля! Когда колдовство завершилось, некоторые орки поспешили на помощь своему вождю. Теперь героям предстояло сразиться за свою жизнь — такова была расплата за их недалёковидный поступок.

- ◆ Если карта события истории 2 ещё в игре, поместите её лицом вверх на верх колоды событий.
- ◆ Если вы вели схватку с бойцом орков, немедленно прекратите её. Фазы боя и фазы событий дальше проходят по обычным правилам.
- ◆ Активируйте **святилище** на тайле **7В**.
- ◆ Активируйте  **место появления**, если оно ещё не активно.
- ◆ Поместите **фиолетового** разъярённого тролля в  **место появления**.
- ◆ Уберите все жетоны стен и двери между тайлами **17А** и **1В** (возьмите карты ловушек, если необходимо).
- ◆ Появляется {  -  } врагов.

- ◆ Уберите все **места появления** из игры до конца сценария.
- ◆ Продолжайте игру, пока не погибнут все враги, затем см. §8.20.

§8.19 (Концовка)

Победив Гморка, бойца орков, герои заключили кровный договор. Так был рождён союз между отрядом и орками. Они отринули разногласия, чтобы победить могущественную Вастариос до того, как она полностью очнётся ото сна. Глава клана предоставил героям место для отдыха и доступ к запасам орков, но, главное, он указал им дорогу к логову Чёрной Королевы. На прощание могучий орк предупредил героев:

— Орки, которых вы встретите на пути, будут вам врагами — их вожди были убиты или поработаны рептилиями. Я не могу отправить своих воинов сражаться с нашими братьями, но клянусь собственной кровью, что сила орков поможет вам в нужный момент!

Награды: отряд получает по 2  на героя и 1 карту сокровища.

Запишите результат «Сценарий 8 — союз».

Следующий сценарий: переходите к сценарию 9.

§8.20 (Концовка)

Когда глава клана орков упал за смертью рядом с телами своих охранников, Маркус поднял его оружие высоко над головой в ночное небо, чтобы привлечь внимание его выживших соплеменников:

— Мы здесь не для того, чтобы драться с вами. Слишком много крови было пролито сегодня, и нет нужды продолжать эту безумную схватку. Всё, что нам нужно, — это запастись провизией и отыскать путь к логову Чёрной Королевы! Если мы одержим победу, ваш клан сможет жить без страха перед её силой!

Во взглядах орков не было и тени дружелюбия, но они дали отряду всё необходимое и указали дорогу к логову Вастариос.

Награды: отряд получает по 1  на героя и 1 **оружие души**.

Каждый герой может взять 1 карту из колоды **эмпориума**, выбрав дешёвую сторону, без уплаты её стоимости.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 9.

§8.21 (Концовка)

Потерпев поражение в битве с орками, отряд спешно отступил. Самые могущественные герои Тэлонского побережья допустили ужасную ошибку, но выжили, чтобы извлечь из неё ценный урок. Впредь они не станут недооценивать силу своих врагов!

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 8 заново.



§9.1 (Ключевая точка 2)

Частые землетрясения из-за извержений вулканов вызывали обвалы и оползни в подземных тоннелях. Похоже, очертания этих пещер неоднократно менялись — старые проходы оказывались засыпаны, но появлялись новые.

- ◆ До конца сценария герои и враги могут перемещаться через зоны ключевых точек 1 и 2, считая их соседними (однако между ними нет прямой линии видимости).

§9.2 (Ключевая точка 4)

Бесчисленные узкие ходы, вьющиеся между камней, создавали причудливый лабиринт. Невозможно было предугадать, что скрывалось за каждым поворотом.

- ◆ До конца сценария герои и враги могут перемещаться через зоны ключевых точек 3 и 4, считая их соседними (однако между ними нет прямой линии видимости).


§9.3 (Ключевая точка X)

Сразу несколько узких коридоров сходились в этой точке. Какой из них приведёт отряд к логову Чёрной Королевы, а какой — в смертельную западню?

- ◆ До конца сценария герои и враги могут перемещаться через зоны ключевых точек 5 и X, считая их соседними (однако между ними нет прямой линии видимости).

§9.4 (Ночь)

Воздух становился всё более влажным, от земли поднимался призрачный туман, застилая свет факелов. В этом тумане все коридоры казались одинаковыми, и герои уже не были уверены, какие из них они успели исследовать. Откуда-то из глубины пещер раздался злобный и пронзительный смех... Обитатели этих тоннелей хорошо знают, как легко здесь могут заблудиться незваные гости.

- ◆ Возьмите с поля жетоны **ключевых точек 2, 4 и X**, перемешайте их и выложите случайным образом в **локациях А, Б и В** лицом вверх.
- ◆  поместите **красного** гремлина в зону ключевой точки X.

Примечание: когда **красный** гремлин погибнет, уберите его из игры до конца сценария.

§9.5 (Ключевая точка 1)


Стены пещер были покрыты трещинами, а с потолка свисали огромные рыхлые сталактиты. В этой гнетущей обстановке героям становилось не по себе...

- ◆ До конца сценария герои и враги могут перемещаться через зоны ключевых точек 1 и 2, считая их соседними (однако между ними нет прямой линии видимости).
- ◆ Если вы впервые читаете этот параграф, см. §9.9.
- ◆ Иначе ничего не происходит.

§9.6 (Ключевая точка 3)

Коридор вывел отряд в огромную пещеру, вымощенную лавовым камнем. Её своды терялись во мраке, а на полу тут и там попадались лужи лавы и трещины, из которых вырывались горячие сернистые пары.

- ◆ Каждый раз, когда герой проходит через эту ключевую точку, бросьте **красный** кубик за каждую из трёх зон на тайле поля **35В**:

❖ Если выпал результат , поместите жетон **горения 1** в соответствующую зону.

- ◆ До конца сценария герои и враги могут перемещаться через зоны ключевых точек 3 и 4, считая их соседними (однако между ними нет прямой линии видимости).
- ◆ Если вы впервые читаете этот параграф, см. §9.11.
- ◆ Иначе ничего не происходит.





§9.7 (Ключевая точка 5)


В углу пещеры герои увидели расщелину в земле, наполненную тёмной бурлящей жидкостью, из которой торчали окаменевшие кости...




- ◆ До конца сценария герои и враги могут перемещаться через зоны ключевых точек 5 и X, считая их соседними (однако между ними нет прямой линии видимости).
- ◆ Если вы впервые читаете этот параграф, см. §9.12.
- ◆ Иначе ничего не происходит.

§9.8 (Событие истории 1)

Внезапно ставший уже привычным тёмный и каменистый пейзаж начал искажаться, стены пещеры раздвигались и сдвигались, будто живые. А через мгновение на героев обрушилась невидимая стена чистой энергии! Силовое поле рассеялось, и перед отрядом предстала группа странных крылатых гуманоидов, похожих на рептилий, которые возглавляли патруль зеленокожих!


- ◆ Активируйте **место появления**, расположенное ближе всего к зоне этого события.
- ◆  поместите  **зелёного** дракониды в зону события истории 1.
- ◆ Если героев больше 3,  поместите  **синего** дракониды в **место появления**, расположенное ближе всего к зоне этого события.



Примечание: когда любой драконид погибнет, отложите его в сторону .

- ◆ Поместите {  -  } +1 врагов в  **место появления**.
- ◆ Поместите карту события истории 1 лицом вверх на верх колоды событий.
- ◆ Активный герой должен отступить на 1 зону и совершить **спасбросок**. В случае провала он теряет 1 **ОЗ** и становится **СсН**.

§9.9 (Ключевая точка 1)

Тоннели содрогнулись от внезапного извержения где-то неподалёку, трещины в стенах стали шире, и коридор начал обваливаться! Герои едва успели увернуться от посыпавшегося на них града лавовых камней. Обошлось без серьёзных травм, но, когда пыль рассеялась, они поняли, что дорогу им преградили огромные валуны. Придётся разобрать завал, чтобы продолжить путь.

- ◆ Активный герой становится **СсН** и совершает **спасбросок**. В случае провала он теряет 1 **ОЗ** и получает **оглушение**.
- ◆  поместите жетон каменной стены между тайлами поля **38В** и **11В**.
- ◆ Поместите по 5 жетонов **ОЗ** за каждого героя в отряде на выложенный жетон стены. Они обозначают упавшие камни, которые нужно уничтожить, чтобы расчистить путь.
- ◆ Жетон каменной стены можно объявлять целью, атаковать и наносить ему ранения, как обычному врагу (у него нет защиты). Уберите жетон стены, когда у него останется 0 **ОЗ**.

- ◆ Активный герой должен бросить 3 **красных** кубика:
- ❖ Торгар, Скельд и любой  герой могут один раз перебросить кубики в этой попытке.
- ❖ Если выпал результат , см. §9.13.
- ❖ Иначе ничего не происходит.

§9.10 (Событие истории 2)

Привычные звуки пещер заглушило странное свистящее дыхание рептилий. Как только вы обернулись, чтобы увидеть источник шума, стены рассыпались в пыль, выдав спрятавшихся за ними странных крылатых существ. Оставшись без укрытия, они вышли из-за магических стен и повели патруль зеленокожих в атаку!

- ◆ Активируйте **место появления**, расположенное ближе всего к зоне этого события.
- ◆  поместите   **синего** драконида в зону события истории 2.
- ◆ Если героев больше 3,  поместите  **зелёного** драконида в **место появления**, расположенное ближе всего к зоне этого события.
- Примечание:** когда любой драконид погибнет, отложите его в сторону .
- ◆ Поместите {  -  } +1 врагов в  **место появления**.
- ◆ Поместите карту события истории 2 лицом вверх на верх колоды событий.

§9.11 (Ключевая точка 3)

Герой заметил искусно выполненный артефакт посреди заполненной лавой ямы. Он лежал на камне, который постепенно тонул...

- ◆ Если вы готовы побороться с огнём в попытке спасти артефакт, см. §9.14.
- ◆ Иначе см. §9.19.

§9.12 (Ключевая точка 5)

Среди костей виднелся огромный череп тролля. Из его глазницы торчало оружие, нетронутое временем и пылью...

- ◆ Если вы хотите вытащить оружие из черепа, см. §9.17.
- ◆ Иначе см. §9.21.

§9.13 (Ключевая точка 1)

Тусклое мерцание, пробивавшееся сквозь облако пыли, привлекло внимание героев. Обвалившиеся камни обнажили скрытый в одной из трещин самоцвет, отполированный жаром вулкана!

- ◆ Найдите в колоде сокровищ карту **самоцвета** и поместите её в зону ключевой точки 1. После этого перемешайте колоду сокровищ.

§9.14 (Ключевая точка 3)

Такой чудесный артефакт не должен быть утерян — даже если это будет стоить герою нескольких ожогов...


- ◆ Активный игрок совершает **спасбросок**. В случае провала он получает **горение II**.
- ◆ Найдите в колоде сокровищ карту **артефакта** и поместите её в зону ключевой точки 3. После этого перемешайте колоду сокровищ.

§9.15 (Событие истории 3)








Из залитого светом коридора доносились звуки ударов кнута и крики боли. Заглянув в него, герои стали свидетелями неприглядной картины... Крылатый гуманоид с толстой чешуйчатой кожей и головой дракона кружил в воздухе в языках пламени, которое выдыхал! Расправив крылья, драконид бросил злобный взгляд на героев, открыл клыкастую пасть и издал шипение, в котором можно было разобрать слова:

— Вы вторглись во владения нашей королевы-матери. Никто не смеет прерывать её медленное и неотвратимое пробуждение. Вас ждёт жизнь в служении Королеве Драконов или же мучительная смерть. Решайте — подчиниться или умереть!



С этими словами драконид исчез в глубине пещеры, лишь раз взмахнув своими мощными крыльями. Путь к логову Вастариос лежал прямо перед героями. Настало время для битвы!

- ◆ Активируйте **место появления**, расположенное ближе всего к зоне этого события.
- ◆  поместите и соедините тайлы **3В**, **41А** с тайлом, на котором лежит событие истории 3, как показано на рисунке.



- ◆  поместите следующие объекты, как показано на рисунке: запёртая дверь, сюжетный жетон тени, 2 сундука.
- ◆ Если герой не в битве перемещается в зону сюжетного жетона тени, он может использовать , чтобы открыть этот жетон.
- ◆  поместите **красного** драконида, как показано на рисунке.
- ◆ Если карта события истории 1 на поле не открыта:  поместите  **зелёного** драконида в одну зону с **красным** драконидом.
- ◆ Если карта события истории 2 на поле не открыта:  поместите  **синего** драконида в ближайшее к героям **место появления**.

Примечание: когда любой драконид погибнет, уберите его из игры до конца сценария.




- ◆ Появляется {  -  } врагов.
- ◆ Поместите карту события истории 3 лицом вверх на верх колоды событий.
- ◆ Сбросьте все карты событий истории, лежащие на поле лицом вниз.
- ◆ Продолжайте игру, пока **красный** драконид не погибнет, затем см. §9.24.

§9.16 (Жетон сюжета)

В углу пещеры к стене был прикован огромный косматый орк, истекавший кровью, но всё ещё яростно вырывавшийся из тяжёлых цепей. Он поднял на героя налитые кровью глаза, полные гнева:




— Освободи меня, чужак, или убей! Иначе я, Отребор, заставлю тебя заплатить за мои мучения!

Выбор мировоззрения

 Порядок	Освободить Отребора...	См. §9.22
 Нейтральный	Оставить Отребора в цепях...	См. §9.18
 Хаос	Убить Отребора...	См. §9.20

§9.17 (Ключевая точка 5)

Стоило только извлечь оружие из груди костей, как вязкая жидкость в расщелине начала бурлить сильнее. Оружие явно было магическим, и пока герой отвлёкся, вытаскивая его, клейкие тёмные щупальца появились из глубины расщелины и утащили череп тролля в боковую пещеру. Герой замер в ужасе, гадая, какую смертельную ловушку он мог привести в действие... как вдруг, словно в ответ на эти мысли, раздался низкий рык и тяжёлые звуки шагов. Тролль восстал из мёртвых!


- ◆ Открывайте карты колоды сокровищ, пока не найдёте карту **оружия**. Поместите эту карту в зону ключевой точки 5. После этого перемешайте колоду сокровищ.
- ◆ Активируйте  **место появления**.
- ◆  поместите **фиолетового** тролля в  **место появления**. Активный герой получает **жетон приоритета II**.
- ◆ **Фиолетовый** тролль считается **нежитью** и игнорирует эффекты **отравления** и **кровотечения**.

Примечание: когда **фиолетовый** тролль погибнет, уберите его из игры до конца сценария.

§9.18 (Жетон сюжета)

Оценив ситуацию, герой решил, что освобождать разгневанного орка — худшее из возможных решений. Он повернулся спиной к Отребору и ушёл, а ему вслед доносились яростные вопли:

— Я вас найду! Клянусь своей кровью воина, я отомщу вам, жалкие создания!


- ◆ Отряд получает по 1  на героя.
- ◆ Запишите результат «Сценарий 9 — Отребор в оковах».
- ◆ Уберите сюжетный жетон тени из игры.

§9.19 (Ключевая точка 3)

Что ж, каким бы могущественным ни был этот артефакт, он не стоил того, чтобы лезть за ним в самое пекло. Таинственный предмет вскоре исчез в раскалённой лаве.

§9.20 (Жетон сюжета)

Яростная решимость орка убедила героя помочь ему окончить свои страдания — а заодно и жизнь. Нельзя было оставлять во власти драконидов такое могущественное существо — это могло привести к губительным последствиям в будущем. Отребор понял намерения героя и принял свою судьбу как истинный воин.

- ◆ Отряд получает 4 .
- ◆ Положите карту сокровища в зону сюжетного жетона тени.
- ◆ Уберите сюжетный жетон тени из игры.






- ◆ Запишите результат «Сценарий 9 — Отребор мёртв».

§9.21 (Ключевая точка 5)

Если присмотреться, чёрная бурлящая субстанция выглядела очень подозрительно и могла оказаться смертельно опасной ловушкой. Герой решил не испытывать судьбу и оставить оружие на месте. Словно в ответ на его мысли, череп начал быстро тонуть в бурлящей жидкости, унося с собой застрявшее в нём оружие.

§9.22 (Жетон сюжета)

Герой встретился взглядом с орком и увидел в его глазах жажду мести — мести драконидам! Решив, что ни один воин не заслуживает смерти в оковах, особенно в этих диких и мрачных землях, герой разбил железные кольца, надеясь, что это могучее существо станет верным союзником.

- ◆ Запишите результат «Сценарий 9 — Отребор спасён».
- ◆  возьмите **красного** воина орков и его свиток (но не берите умене врага). Теперь этот враг — часть вашего отряда. Поместите его фигурку в зону сюжетного жетона тени на тайле **3В**. С этого момента **красный** воин орков считается **компаньоном** и следует данным правилам:
 - ❖ Любой герой может **раз в раунд**, в начале или в конце своего хода, потратив , активировать **красного** воина орков и совершить им одно из двух действий:
 - ◇ Передвинуть фигурку на расстояние не более 3 зон (на выбор героя), игнорируя **препятствия**.
 - ◇ Разыграть действие с его свитка врага со следующим исключением:
 - √ Разыгрывайте действие против врагов, а не против героев. Это значит, что правила поведения рассчитываются на основе дальности до ближайшего врага и орк выбирает целью и атакует врагов, а не героев. Его  и  — **рубящие**.
 - ❖ Все враги считают **красного** воина орков обычным  **компаньоном**.
 - ❖ **Красный** воин орков начинает игру с половиной **ОЗ** (с округлением вниз). Герои не могут восстанавливать его **ОЗ**, но могут лечить от **физических состояний**. Раны орка сохраняются, пока он не погибнет.
 - ❖ Если **красный** воин орков погибнет, см. §9.23.
- ◆ Уберите сюжетный жетон тени из игры.

§9.23 (Жетон сюжета)



Отребор сражался, призвав на помощь всю мощь и ярость своего народа, но в конце концов пал под градом вражеских ударов. Его бесстрашное сердце остановилось, и он наконец обрёл покой, встретив смерть как истинный воин.

- ◆ Уберите **красного** воина орков из игры до конца сценария.
- ◆ Зачеркните результат «Сценарий 9 — Отребор спасён».

§9.24 (Концовка)


Последний удар сбил дракониду с ног, но, несмотря на многочисленные раны, монстр продолжал сопротивляться — он вскочил, осыпая всё вокруг искрами, и отрубил собственный хвост костяным мечом. Огненная кровь, льющаяся из раны, создала стену пламени между ним и отрядом...

- ◆ Каждый герой, который находился в одной зоне с **красным** драконидом в момент победы над ним, должен бросить 3 **красных** кубика:

- ❖  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
- ❖ **Если** хотя бы один герой выбросит один или несколько , см. §9.25.
- ❖ **Иначе** см. §9.26.

§9.25 (Концовка)

Драконид обратился в бегство, но самый быстрый герой из вашего отряда успел сорвать с пояса ящера странный шестиугольный бронзовый предмет. Судя по причудливой резьбе, это был какой-то ключ... но от чего?

- ◆ Герой, который выбросил больше всех , получает жетон магического ключа. Он должен сохранить его и использовать в грядущих сценариях. При ничьей герои с равным количеством нужных результатов бросают кубики снова.
- ◆ См. §9.26.

§9.26 (Концовка)

Драконид отступил, проклиная героев на своём языке, и быстро исчез во тьме пещер. Однако он оставил за собой кровавый след, ясно различимый даже на этих грубых камнях, и отряд отправился за ним в погоню...

- ◆ **Если** результат «Сценарий 9 — Отребор спасён» был записан ранее и не зачёркнут, см. §9.27.
- ◆ **Иначе** см. §9.28.

§9.27 (Концовка)


Когда битва завершилась, Отребор, осыпая сбежавшего дракониды проклятьями, бросился за ним, но тут же рухнул на колени, ослабев от множества ран. Он положил свой топор на землю и обратился к отряду:

— Я не могу идти с вами дальше — сейчас я буду только обузой. Но если моя кровь окажется достаточно сильной, мы встретимся вновь! Вы благородные воины. Так защитите свою честь и убейте эту проклятую рептилию! Удачи!

- ◆ См. §9.28.

§9.28 (Концовка)

Обсудив произошедшее, герои решили, что нужно догнать и перехватить дракониды до того, как он найдёт Вастариос. Это даст отряду шанс застать Чёрную Королеву врасплох. Если вам предстоит битва с самым могущественным существом, которое когда-либо обитало на Тэлонском побережье, любое, даже самое маленькое преимущество может стать решающим!

Награды: отряд получает по 2  на героя.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 10.

§9.29 (Концовка)

Тьма пещер сгушалась вокруг героев, а огонь выжигал их память. Теперь ничто не остановит пробуждение Чёрной Королевы.

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 9 заново.

Поторопись или умри!

§10.1 (Ключевая точка 1)

Едва заметная среди валунов лужица дымящейся алой жидкости отмечала путь дракониды. Его кровь всё ещё горела — значит, он проходил здесь совсем недавно. Отряд продолжил погоню.

- ◆ Активный игрок должен совершить **спасбросок**. В случае провала он получает **горение 1**.
- ◆ Уберите ключевую точку 1 из игры до конца сценария.

§10.2 (Ключевая точка 2)

Этот кровавый след привёл к телу орка, который, вероятно, что-то не поделил с патрулём, как раз направлявшимся в сторону героев! Эти неприветливые зеленокожие несли в глубину пещер какие-то сундуки. Отряд укрылся среди камней, решая — пропустить патруль или атаковать и присвоить себе сокровища...

- ◆ Если отряд хочет атаковать орков, см. §10.5. Если игроки не пришли к единому мнению, решение должен принять активный герой.
- ◆ Иначе см. §10.4.

§10.3 (Ключевая точка 3)

Пещера упёрлась в гладкую стену из лавового камня. В её центре герои увидели шестиугольное отверстие, вырезанное настолько изящно, что это просто не могли сделать силы природы.

- ◆ Если у активного героя есть магический ключ, см. §10.13.
- ◆ Иначе см. §10.7.








§10.4 (Ключевая точка 2)

Герои решили не тратить время и силы на эту бессмысленную стычку.

- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.


§10.5 (Ключевая точка 2)

Привлечённые богатой добычей, герои напали на орков!

- ◆ Уберите ключевую точку 2 из игры до конца сценария.
- ◆ Поместите 2 сундука в  **место появления**.
- ◆ Поместите 2 воинов орков в  **место появления**. Если они уже в игре, сбросьте все их раны и **физические состояния** и переместите в  **место появления**.
- ◆ Добавьте по 1 дополнительному  каждому воину орков.
- ◆ Поместите {  -  } +1 врагов в  **место появления**.

§10.6 (Ключевая точка X)

Сразу несколько кровавых следов вели в эту точку. Здесь погоня должна была завершиться — враг укрылся от глаз, но отступить ему больше было некуда. Это означало только одно — засада! Отряд приготовился к бою.


- ◆ Если вы впервые читаете этот параграф:
 - ❖ Если на верху колоды событий есть открытые карты, сбросьте их.
 - ❖  поместите карту события истории 1 лицом вниз на верх колоды событий.
- ◆ Иначе ничего не происходит.

§10.7 (Ключевая точка 3)

Герои внимательно изучили стену, но не нашли ничего необычного, кроме шестиугольного отверстия.

§10.8 (Событие истории 1)

Интуиция не обманула героев — огненный драконид атаковал отряд из засады в последней отчаянной попытке выжить!















- ◆  поместите **красного** драконида в зону ключевой точки X.
- ◆ Уберите ключевую точку X из игры до конца сценария.
- ◆ Немедленно активируйте **красного** драконида.
- ◆ Продолжайте игру, пока у **красного** дракониды не останется **0 ОЖ**. Затем, не убивая его, см. §10.10.

§10.9 (Ключевая точка 4)

Пещера вела к потоку лавы — крутой обрыв уходил прямым в пылающую магму. Судя по исходившему от неё жару, попытка пересечь поток была бы смертельно опасной для любого, кто не умеет летать!


§10.10 (Событие истории 1)

Внезапно магический барьер заблокировал смертельный удар героя! В тот же миг сразу несколько драконидов вылетели из тоннелей, чтобы помочь своему собрату. Их магия сделала раненого дракониды невидимым, и отряду не осталось ничего другого, кроме как сражаться с новыми врагами, пока их заклинание не рассеется.

- ◆  отложите **красного** дракониды в сторону вместе с его свитком и картой врага, сохранив все раны, карты и жетоны. Этот враг не считается убитым.
- ◆  поместите   **зелёного** дракониды в зону ключевой точки 4. **Если** в игре больше 3 героев, также поместите  **зелёного** дракониды в  **место появления**.
- ◆  поместите   **синего** дракониды в  **место появления**. **Если** в игре больше 3 героев, также поместите  **синего** дракониды в зону ключевой точки 4.
- ◆ В следующий ход врагов не берите карту столкновения, а активируйте всех драконидов.
- ◆ **Если** наверху колоды событий есть открытые карты, сбросьте их.
- ◆  перемешайте карты события {**День**} и события истории 2, поместите их лицом вниз под верхнюю карту колоды событий.
- ◆ **Если** герои не нашли магический ключ в предыдущем сценарии (или если вы играете этот сценарий как отдельный), выполните следующие шаги:
 - ◆ Каждый герой, который находился в одной зоне с **красным** драконидом в момент его исчезновения, должен бросить **3 красных** кубика:
 - ◇  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
 - ◇ **Если** хотя бы один герой выбросит один или несколько , см. §10.11.

§10.11 (Событие истории 1)

За мгновение до того, как драконид растворился в воздухе, герой успел сорвать с пояса ящера странный шестиугольный бронзовый предмет. Судя по причудливой резьбе, это был какой-то ключ... но от чего?

- ◆ Герой, который выбросил больше всех , получает жетон магического ключа. Он должен сохранить его и использовать в течение этого сценария. При ничьей герои с равным количеством нужных результатов бросают кубики снова.

§10.12 (Событие истории 2)

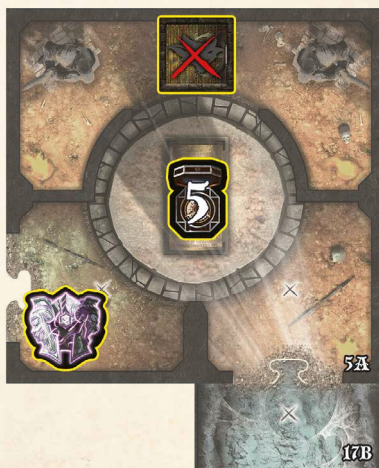
Колдовство рассеялось, и израненный огненный драконид появился вновь — почти там же, где и был. Из последних сил он поднялся на ноги и бросился прямо в лаву! Герои понимали: если он доберётся до королевы-матери, их будут ждать ужасные последствия.

- ◆ Поместите **красного** драконида в зону локации Г вместе со всеми его жетонами. Уберите необходимое количество ран, чтобы у врага осталось по **5 ОЗ** за каждого оставшегося героя (т. е. от **10** до **25 ОЗ**).
- ◆ Активируйте **★ место появления**.
- ◆ Каждый раз, когда **красный** драконид активируется, вместо алгоритма поведения со свитка используйте следующий:
 - {0} Если полностью заряжен **⚡**: использует **огненное дыхание** и перемещается на 1 зону в сторону **★ места появления**, иначе атакует **укусом**.
 - {+} Перемещается на 1 зону в сторону **★ места появления**.
- ◆ Если в любой момент **красный** драконид достигнет **★ места появления**, немедленно см. §10.22.
- ◆ Продолжайте игру, пока **красный** драконид не погибнет, затем см. §10.19.

§10.13 (Ключевая точка 3)

Как только бронзовый ключ вошёл в шестиугольное отверстие, механизм пришёл в движение — стена отъехала в сторону и исчезла в скале. Взгляду героев предстала гробница с гигантским каменным идолом, окружённым сокровищами. Похоже, идол был тотемом и стражем этого древнего мавзолея.

- ◆ Уберите жетон магического ключа из игры до конца сценария.
- ◆ Поместите и соедините тайл 5А с тайлом 17В, как показано на рисунке.
- ◆ Поместите следующие жетоны, как показано на рисунке:
 - ★ место появления** (неактивное), святилище (активное), ключевая точка 5.



- ◆ Найдите в колоде сокровищ по одной карте предмета на героя (не монеты), но не более 5. Поместите эти карты в зону ключевой точки 5 и перемешайте колоду сокровищ.
- ◆ Поместите карту сценария «**Копьё дракониды**» в зону ключевой точки 5.
- ◆ Найдите в колоде эмпориума карту «**Эльфийская верёвка**» (если такая есть) и поместите её в зону ключевой точки 5.

- ◆ Перемешайте все карты в зоне ключевой точки 5 и поместите их лицом вниз.
- ◆ Уберите ключевую точку 3 из игры до конца сценария.




§10.14 (Ключевая точка 5)

Зал выглядел как монументальная гробница — возможно, это были следы одной из древних цивилизаций, что населяли остров ещё до прихода Вастариос...

- ◆ Если в этой зоне есть хотя бы одна карта предмета (сокровища, сценария или эмпориума), см. §10.15.
- ◆ Иначе см. §10.16.

§10.15 (Ключевая точка 5)

Сокровища лежали в центре зала, прикованные к полу и друг к другу церемониальными цепями. Можно было снять оковы, начав сверху и освобождая сокровища по одному.

- ◆ Пока в зоне ключевой точки 5 не закончатся карты предметов, каждый герой в этой зоне, не участвующий в битве, может потратить , чтобы взять верхнюю карту.
- ◆ Если  место появления неактивно, после каждой взятой карты активный герой должен бросить 3 красных кубика:
 - ❖ Если выпал результат , см. §10.18.
 - ❖ Иначе ничего не происходит.


§10.16 (Ключевая точка 5)

Разграбленный и пустой — этот зал больше ничем не мог помочь отряду.

- ◆ Уберите ключевую точку 5 из игры до конца сценария.






§10.17 (День)

Чудовищный подземный толчок сотряс землю и разнёсся по пещерам, повергая в трепет всех обитателей этих подземелий! Землетрясение прекратилось, но герои уже не могли отрицать очевидное — за тот день, что они провели на острове, его вулканическая активность заметно повысилась. Поднимаясь на ноги, герои задавались вопросом: неужели сам остров так реагирует на пробуждение Чёрной Королевы?

- ◆ Каждый герой должен совершить **спасбросок**. В случае провала он теряет 1 ОЖ и становится СсН.
- ◆ Каждый нелетающий враг теряет 1 ОЖ и становится СсН.
- ◆ Отряд получает по 5  на героя.

§10.18 (Ключевая точка 5)

Стоило герою поднять предмет, как потоки ледяного ветра пронесли по залу и влетели прямо в рот огромной каменной статуе... И она ожила! То, что ещё недавно было куском гранита, превратилось в бездушного голема, оживлённого с единственной целью — защитить сокровища!

- ◆ Активируйте  место появления.
- ◆  поместите жетон сундука в  место появления.
- ◆  поместите **нападающего фиолетового** короля орков в зону  места появления. Игнорируйте его умение **защитная стойка** (он будет оставаться в **агрессивной стойке**, пока не погибнет). Активный герой получает жетон **приоритета II**.
- ◆ **Фиолетовый** король орков также считается **монстром** и игнорирует эффекты **отравления** и **кровотечения**.

Примечание: когда **фиолетовый** король орков погибнет, уберите его из игры до конца сценария.

§10.19 (Событие истории 2)

Последний удар лишил врага жизни. Огонь поглотил его тело изнутри, и вскоре от дракониды осталась только экипировка.

- ◆ Активный герой должен взять случайную карту **оружия души** и поместить её в зону **красного** дракониды.
- ◆ Если герои не нашли магический ключ в этом или предыдущем сценарии, см. §10.20.
- ◆ Иначе см. §10.21.

§10.20 (Событие истории 2)


Среди останков дракониды внимание героев привлёк странный шестиугольный предмет, сделанный из бронзы. Судя по причудливой резьбе, это был какой-то ключ... но от чего?

- ◆ Активный герой получает магический ключ.
- ◆ См. §10.21.

§10.21 (Событие истории 2)

Новый подземный толчок открыл разлом в верхних пещерах! Неистово пылавший багровый свет возвестил о приближающихся потоках лавы. Увидев это, Маркус предупредил героев:


— *Эти пещеры вот-вот заполнятся огнём и лавой. Нужно решить: продолжать изучать эти пещеры или двигаться дальше, чтобы наконец достичь логова Вастариос?*

- ◆ Если отряд хочет продолжить сражаться и изучать эти пещеры, выполните следующие шаги:
 - ❖ Если на верху колоды событий есть открытые карты, сбросьте их.
 - ❖  возьмите карту сюжетного события 3 и перемешайте её лицом вниз с оставшимися картами колоды событий.
 - ❖ Продолжайте игру, пока событие истории 3 не будет разыграно.
- ◆ Иначе см. §10.24.

§10.22 (Концовка)

Отряд сражался отважно, и всё же огненный драконид смог сбежать с поля боя и бросился прямо в бездну, чтобы добраться до логова Вастариос. У героев не было ни единого шанса остановить его. Маркус, бессильно наблюдая за происходящим, предложил отряду остановиться, чтобы отдохнуть и обдумать план действий. Теперь Вастариос узнает о приближении героев, и финальная битва будет ещё сложнее.

- ◆ Запишите результат «Сценарий 10 — драконид сбежал».
- ◆ Уберите жетон магического ключа из игры.

Награды: отряд получает по 8  на героя.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 11.

§10.23 (Событие истории 3)


Потоки лавы неотвратно приближались к тоннелям, в которых находились герои. Отряду пришлось отказаться от дальнейшего исследования пещер и направиться к логову Вастариос.

- ◆ См. §10.24.

§10.24 (Концовка)

Оказавшись в безопасности вдали от потоков лавы, Маркус предложил отряду остановиться, чтобы отдохнуть и обдумать план действий. Даже если Вастариос не знала о приближении героев, им предстояло справиться с задачей, которая до сих пор была не по силам ни одному живому существу.

Уберите жетон магического ключа из игры до конца сценария.

Награды: отряд получает по 12  на героя.

Следующий сценарий: переходите к сценарию 11.

§10.25 (Концовка)

Отряд героев пал, сложенный неисчислимыми ужасами этого безжалостного острова, так и не достигнув логова Вастариос. Теперь пробуждение Чёрной Королевы неотвратимо!




Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 10 заново.





§11.1 (Введение)

Отряд был полностью вооружён и экипирован, и герои вознесли безмолвную молитву всем богам, готовясь бросить вызов судьбе и покорить её своей воле!

- ◆ Если вы проходите этот сценарий как самостоятельный, бросьте **синий** кубик и примените результат:
 - ❖ Если выпал результат  см. §11.2.
 - ❖ Если выпал результат  или , см. §11.3.
- ◆ Если был записан результат «Сценарий 10 — драконид сбежал», см. §11.3.
- ◆ Иначе см. §11.2.



§11.2 (Введение)

Глубокое и ровное дыхание спящей Вастариос эхом разносилось по пещерам и тоннелям, достигая ушей героев, шагавших навстречу своей судьбе. Этот ритмичный, пульсирующий звук был не чем иным, как затихшем перед бурей. И всё же герои получили одно маленькое, но важное преимущество — Чёрная Королева не знала об их приближении, и потому они могли подойти к ней ещё до того, как она проснётся.

- ◆ Отряд получает по 1  на героя.
- ◆  поместите **фиолетовую** Вастариос в положении «**на земле**» в локацию А на тайле 35А. Внимательно прочитайте и выполните правила, связанные с управлением её **головами** (подробнее — в памятке), прежде чем продолжать игру.
- ◆ Выберите героя, который получит жетон **приоритета I**.
- ◆ Вастариос спит. Ни одна активация врагов, в том числе во время фаз событий и времени, **не может задействовать её или её головы**, пока в одном из параграфов вы не прочитаете, что Вастариос **пробудилась**. Она также может проснуться, если любой персонаж, предмет или умение как-либо воздействует на неё саму или на её **голова** или нанесёт урон. Если одно из этих событий случится, см. §11.6.





§11.3 (Введение)

Несмотря на все усилия отряда, огненный драконид добрался до королевы-матери и пробудил её. Теперь он скрылся во мраке окружающих пещер, а герои замерли в одном из тоннелей, прислушиваясь к яростному дыханию Вастариос. Каждый взмах её крыльев громом сотрясал воздух! Но даже эта смертельная угроза не заставила отряд бессмертных героев утратить мужество — пришло время встретить свою судьбу!

- ◆ Вастариос **пробудилась!**
- ◆  поместите **фиолетовую** Вастариос в положении «**в воздухе**» в локацию А на тайле 35А. Внимательно прочитайте и выполните правила, связанные с управлением её **головами** (подробнее — в памятке), прежде чем продолжать игру.
- ◆ Выберите героя, который получит жетон **приоритета II**.
- ◆ В следующий ход врагов не берите карту столкновений. Вместо этого активируйте **фиолетовую** Вастариос.
- ◆  возьмите все жетоны тени с поля и случайным образом замените один из них на сюжетный жетон (не открывая жетоны тени). Снова распределите жетоны на поле, следуя процессу подготовки сценария.
- ◆ Продолжайте игру, пока **фиолетовая** Вастариос не погибнет, затем см. §11.29.


§11.4 (Ключевая точка 4)

Пещера заканчивалась огромным каменным подземельем, до потолка наполненным золотом и сокровищами. Логово Вастариос! Фонтаны лавы отражались в гранях бесчисленных сверкающих предметов, и всё вокруг заливал серебристый свет, исходящий от маленького самоцвета, такого яркого, что казалось, будто сама луна заперта в нём (магический ключ). Герои невольно задумались, что это могло быть — могущественный артефакт или смертельная ловушка Чёрной Королевы?

- ◆ Если вы читаете этот параграф впервые:
 - ❖  поместите жетон магического ключа в локацию Г на тайле 34А. Любой герой в этой зоне может потратить , чтобы поднять (или бросить) ключ.
- ◆ Если Вастариос спит, каждый герой, оказываясь возле этой ключевой точки, должен бросить 3 **красных** кубика:
 - ❖  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
 - ❖ Если выпал хотя бы один результат , Вастариос пробуждается! См. §11.6.
- ◆ Иначе уберите эту ключевую точку из игры до конца сценария.

§11.5 (Ключевая точка 1)

Стены этого и без того узкого тоннеля сузились ещё сильнее, превратив проход в нечто, больше похожее на трещину между камней. Двигаться в таком тесном пространстве было тяжело, но эта расселина могла укрыть отряд от взгляда Вастариос.

- ◆ Каждый игрок при входе в эту зону должен совершить **спасбросок**. В случае провала он теряет 1 **ОЖ**.
- ◆ Если герой с жетоном приоритета входит в эту зону или начинает свой ход в ней, он должен передать жетон **приоритета I** другому герою в игре, который не находится ни в одной из малых пещер (**ключевые точки 1, 2 и 3; подробнее см. «Особые правила сценария»**). Если это невозможно, герой сохраняет жетон **приоритета**, но Вастариос и все её **головы** получают по 1 .


§11.6 (Вастариос пробудилась!)




Герои своими действиями разбудили Чёрную Королеву! Могучие драконьи мускулы перекатывались под кожей, а жёлтые глаза, едва открывшись, наполнились inferнальной яростью. Но даже эта смертельная угроза не заставила отряд бессмертных героев утратить мужество — пришло время встретить свою судьбу!

- ◆ Вастариос **пробудилась!** Она и все её **головы** теперь активируются по стандартным правилам.
- ◆ В следующий ход врагов не берите карту столкновений. Вместо этого активируйте **фиолетовую** Вастариос.
- ◆ Герой, находящийся ближе других к Вастариос, получает жетон **приоритета II**. Если несколько героев находятся на одинаковом расстоянии от врага, решение принимает активный герой.
- ◆ Продолжайте игру, пока **фиолетовая** Вастариос не погибнет, затем см. §11.29.

§11.7 (Событие истории 1)

Даже здесь, глубоко под землёй, стоя перед лицом самого смертоносного и ужасающего существа, герои чувствовали поддержку Трёх Богов, вселявших отвагу в их сердца.

- ◆ Если на верху колоды событий есть открытые карты, сбросьте их.
- ◆  Перемешайте карту события 5 «**Ночь**» с двумя верхними картами колоды событий, не глядя на них, и поместите все три карты лицом вниз на верх колоды.






- ◆ Если вы проходите этот сценарий как самостоятельный, бросьте синий кубик:
 - ❖ Если выпал результат , см. §11.8.
 - ❖ Если выпал результат  или , см. §11.9.
- ◆ Если записан результат «Сценарий 8 — союз», см. §11.8.
- ◆ Иначе см. §11.9.

§11.8 (Событие истории 1)

Грохот боевых барабанов орков сотряс тоннели, предвещая появление союзников. Глава клана орков и его воины пришли сразиться плечом к плечу с героями!

— Я поклялся на крови моего народа, что орки моего клана в час нужды будут биться с вами. До самого конца! Во славу Ктулу!

Этой древней ритуальной фразой шаман призвал из ниоткуда магические тёмные щупальца, чтобы отвлечь и ослепить Вастариос.

- ◆ **Фиолетовая** Вастариос получает **ослепление**.
- ◆  к отряду присоединяются **красный** шаман орков, **зелёный** шаман орков и **синий** воин орков. Раздайте их карты героям и приготовьте соответствующие свитки врагов. Бросьте кубик и поместите всех орков в выпавшее **место появления**. С этого момента орки считаются компаньонами и следуют данным правилам:
 - ❖ Герой, контролирующий компаньона, может активировать его **один раз за раунд** в начале или конце своего хода, потратив . Выберите один из двух вариантов:
 - ◇ Передвиньте фигурку на расстояние не более 3 зон (на выбор героя), игнорируя препятствия.
 - ◇ Разыграйте соответствующее поведение со свитка врага со следующими исключениями:
 - √ Разыгрывайте поведение против врагов, а не против героев. Это значит, что правила поведения рассчитываются на основе дальности до ближайшего врага и орк выбирает целью и атакует врагов, а не героев.
 - √  и  **воина орков** — **рубящие**.
 - √ Игнорируйте способности **исцеление** и **воскрешение шаманов орков**. Их  относятся к типу **мистика**.
 - ◆ Все враги считают орков обычными **компаньонами**.
 - ◆ Герои не могут лечить орков. Раны на них остаются, пока орки не погибнут. В этом случае уберите их из игры.
 - ◆ См. §11.9.

§11.9 (Событие истории 1)

Гигантский дракон-гидра, непобедимая королева этих мест — герои увидели её силуэт, темнеющий на фоне извергающегося вулкана. Её чёрная чешуя, как и одна из голов, переливалась в отсветах лавы от глубокого чёрного до пламенеющего фиолетового. Остальные головы были покрыты разноцветной драконьей чешуёй. Стальные мускулы и острые как бритва когти превращали Вастариос в смертоносного, но прекрасного противника.

Взглянув на Чёрную Королеву, герои услышали её спокойный голос, который проникал прямо в их разум, внушая ужас:

— Мои зрочки как песочные часы, и сквозь них я вижу истинное лицо времени. Времени, которое господствует над всем в этом мире — так же, как и я. И, глядя на вас, жалкие ничтожества, я вижу вашу смерть — медленную и мучительную, как когда-то предвидела смерть каждого, кто осмеливался ступить в мои владения!

◆ Если Вастариос спит, см. §11.10.

◆ Иначе см. §11.11.


§11.10 (Событие истории 1)

Этот час настал — герои наблюдали, как Чёрная Королева просыпалась от вечного сна, чтобы вновь увидеть мир живых и обратить его в пепел! Мощные драконьи мускулы перекатывались под её прочной кожей, а прищуренные жёлтые глаза пылали древней, чудовищной яростью. Но даже эта смертельная угроза не заставила отряд бессмертных героев утратить мужество — пришло время встретить свою судьбу!

- ◆ Вастариос **пробудилась!** Она и все её **головы** теперь активируются по стандартным правилам.
- ◆ Герой, находящийся в зоне видимости Вастариос, получает жетон **приоритета I**. Если таких героев нет, отряд должен выбрать, кто получит жетон. В спорных ситуациях решение принимает активный герой.
- ◆ Продолжайте игру, пока **фиолетовая** Вастариос не погибнет, затем см. §11.29.


§11.11 (Событие истории 1)

Увидев, что герои осквернили её логово своим присутствием, Вастариос пришла в бешенство, затмившее боль от полученных ей ран!

- ◆ **Фиолетовая** Вастариос восстанавливает все  и снимает все **физические состояния**.
- ◆ Переместите **фиолетовую** Вастариос на одну зону в сторону приоритетного героя.

§11.12 (Ключевая точка 2)

Этот узкий проход стал надёжным укрытием от ярости Вастариос, хотя идти по нему было рискованно — земля содрогалась, и удержаться на ногах становилось всё сложнее.

- ◆ Каждый герой при входе в эту зону должен совершить **спасбросок**. В случае провала он становится **СсН**.
- ◆ Если герой с жетоном приоритета входит в эту зону или начинает свой ход в ней, он должен передать жетон **приоритета I** другому герою в игре, который не находится ни в одной из малых пещер (**ключевые точки 1, 2 и 3; подробнее см. «Особые правила сценария»**). Если это невозможно, герой сохраняет жетон **приоритета**, но Вастариос и все её **головы** получают по 1 .




§11.13 (Ключевая точка 5)

Этот тоннель выглядел как самый короткий путь к сердцу вулкана. Жар от потока магмы, протекавшего внизу, постепенно разрушал и без того осыпавшийся пол. А в самой глубине, среди бесконечного огня, подземным солнцем сияло расплавленное ядро!

- ◆ Если по соседству с этой зоной есть стена, см. §11.14.
- ◆ Иначе ничего не происходит.


§11.14 (Ключевая точка 5)

Каменная стена, перегородившая проход в самом конце тоннеля, была вся изъедена лавой. Пожалуй, один хороший удар мог окончательно её разрушить и освободить путь.

- ◆ Каждый герой, проходящий мимо этой ключевой точки, может потратить , чтобы бросить **синий кубик**:
 - ❖  герой может один раз перебросить кубики в этой попытке.
 - ❖ Если выпал результат , см. §11.16.
 - ❖ Иначе ничего не происходит.

§11.15 (Ключевая точка 3)

Этот грот мог уберечь героев от разрушительной ярости Вастариос, но его иззубренные стены были настолько острыми, что их нельзя было коснуться не поранившись!

- ◆ Каждый герой при входе в эту зону должен совершить **спасбросок**. В случае провала он получает **кровотечение**.
- ◆ Если герой с жетоном приоритета входит в эту зону или начинает свой ход в ней, он должен передать жетон **приоритета 1** другому герою в игре, который не находится ни в одной из малых пещер (**ключевые точки 1, 2 и 3; подробнее см. «Особые правила сценария»**). Если это невозможно, герой сохраняет жетон приоритета, но Вастариос и все её **головы** получают по 1 .

§11.16 (Ключевая точка 5)

Стена осыпалась от удара героя, освободив проход в соседнюю пещеру и перекрыв поток лавы внизу.

- ◆ Уберите из игры жетон стены между тайлами **44А** и **36А**.
- ◆ Уберите жетон лавы с тайла **44А**.




§11.17 (Ключевая точка X)

Стены и пол этой пещеры были покрыты липкой чёрной субстанцией. Подняв глаза, герой заметил несколько яиц! Гигантские коконы свисали с огромной смолистой паутины, мерно пульсируя в темноте.

- ◆ Уберите ключевую точку X из игры до конца сценария.
- ◆ См. §11.19.




§11.18 (Ночь)

Внезапно Вастариос взмахнула могучими крыльями, и сильный поток воздуха отбросил героев назад. А сама королева одним гигантским прыжком вернулась в своё гнездо под каменным сводом, чтобы залечить раны.

- ◆ Переверните карту главного врага Вастариос на сторону с положением **«в воздухе»**, сохранив все раны и жетоны. Используйте умение **драконьи крылья**, а после этого переместите Вастариос в локацию А на тайле **35А**.
- ◆ **Фиолетовая** Вастариос восстанавливает по **1 ОЖ** за героя и снимает с себя все **физические состояния**.
- ◆ Если был записан результат **«Сценарий 9 — Отребор спасён»**, см. §11.20.
- ◆ Если был записан результат **«Сценарий 9 — Отребор в оковах»**, см. §11.22.
- ◆ Если вы играете этот сценарий как самостоятельный, бросьте **синий** кубик:
 - ❖ Если выпал результат , см. §11.22.
 - ❖ Если выпал результат , см. §11.20.
 - ❖ Если выпал результат , ничего не происходит.

§11.19 (Ключевая точка X)

Звериный скрежет возвестил о скором рождении очередного выводка Чёрной Королевы. Её проклятые отродья вот-вот вылупятся из яиц!







- ◆  перемешайте две карты **зелёных** драконидов и две — **синих** драконидов. Получившаяся колода не является частью стандартной колоды врагов.
- ◆ Поместите 1  стороной 2 в локацию Б, а другой — в локацию В. Эти жетоны символизируют яйца. Повторите этот шаг, если в игре больше трёх героев.
- ◆ Герой в одной из этих локаций, который не находится в битве, может потратить 1 , чтобы уничтожить (и сбросить) одно из яиц.
- ◆ В следующую фазу времени переверните все оставшиеся жетоны заряда на сторону с цифрой 1. В следующую после этой фазы времени замените все оставшиеся жетоны заряда драконидами из созданной вами колоды.
Примечание: когда любой драконид погибнет, поместите его карту в обычную стопку сброса врагов.
- ◆ Если Вастариос спит, см. §11.6.

§11.20 (Ночь)

Эхо разнесло по тоннелям грозный рык и орочий боевой напев! Воин Отребор залечил свои раны и пришёл, чтобы исполнить обещание — сразиться плечом к плечу с героями, которые спасли его жизнь!

— *Сила и честь, друзья мои. До самого конца!*

С этими словами Отребор приготовился к атаке, выхватив свои тяжёлые боевые топоры.

- ◆  к отряду присоединяется **красный** воин орков. Поместите его фигурку в  **место появления**. С этого момента **красный** воин орков считается компаньоном и следует данным правилам:
 - ◆ Любой герой может раз в раунд, в начале или в конце своего хода, активировать **красного** воина орков, выполнив , и совершить им одно из двух действий:
 - ◇ Передвинуть фигурку на расстояние не более 3 зон (на выбор героя), игнорируя **препятствия**.
 - ◇ Разыграть соответствующее поведение со свитка врага со следующим исключением:
 - √ Разыгрывайте поведение против врагов, а не против героев. Это значит, что правила поведения рассчитываются на основе дальности до ближайшего врага и орк выбирает целью и атакует врагов, а не героев.
 - √ Его  и  — **рубящие**.
- ◆ Все враги считают **красного** воина орков обычным  **компаньоном**.
- ◆ **Красный** воин орков начинает игру с половиной **ОЗ** (с округлением вниз). Герои не могут восстанавливать его **ОЗ**, но могут лечить от **физических состояний**. Раны орка остаются, пока он не погибнет.
- ◆ Если **красный** воин орков погибнет, см. §11.25.

§11.21 (Событие истории 2)

Среди рёва битвы герои различили раскатистый хор голосов Старейших магов:



— *Мы не знаем, услышите ли вы наш зов, ведь тень Вастариос делает нас слабее. Но мы продолжим пытаться, потому что во мраке всегда должен оставаться проблеск надежды.*

В пещерах есть самоцвет, который сияет подобно звезде в ночном небе. Этот камень приведёт вас к артефакту, который, попав в наши руки, принесёт мир и процветание всему Тэлонскому побережью. Доставьте его нам, и мы исполним всё, чего вы пожелаете!

- ◆ Если ключевая точка X всё ещё на поле: переместите фиолетовую Вастариос в эту точку и уберите ключевую точку X из игры. См. §11.19.

§11.22 (Ночь)

Эхо разнесло по тоннелям грозный рык и орочий боевой напев. Воин Отребор залечил свои раны, сбросил оковы и пришёл, чтобы отомстить героям! Не обратив ни малейшего внимания на Вастариос и прочие опасности, орк выхватил свои боевые топоры и приготовился к атаке.

- ◆  поместите красного воина орков в  место появления.
Примечание: когда красный воин орков погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Немедленно активируйте красного воина орков.





§11.23 (Событие истории 3)

Нескончаемый поток магмы огибал странный светящийся камень, замеченный героями в логове Вастариос, так, будто он был укрыт защитным магическим полем. Это и позволило отряду подойти к нему. В самом центре пылающего вихря над озером лавы парило маленькое яйцо, полностью покрытое чешуёй и окружённое ореолом магического свечения. Маркус остановил героев прежде, чем кто-то успел коснуться яйца.

— Тиски сжимают моё сердце! Мудрая богиня Анаресса предупреждает нас о зле, которое это яйцо может принести в наши земли. Вы должны уничтожить его! Какое бы могущество оно ни хранило в себе, использовать его мы не можем. Это яйцо не подчинится никому, кроме самой Вастариос!

Жрец преклонил колени перед героями и образом Анарессы, видимым только ему.



— Умоляю! Это наш единственный шанс уничтожить проклятие навеки. Возьмите яйцо и следуйте за мной к сердцу вулкана. Если бросить его в магму, в пламя расплавленного ядра, где это яйцо зародилось ещё до того, как свет богини Анарессы коснулся нашего мира, проклятие Чёрной Королевы исчезнет навсегда. Вы принесёте в эти земли новый рассвет — свободу от Вастариос. Другого шанса у нас не будет!

- ◆ Уберите магический ключ из игры до конца сценария.
- ◆  поместите карту сценария «Драконье яйцо» в зону события истории 3.
- ◆ Когда любой герой подберёт «Драконье яйцо», он должен прочитать §11.24. Карта сценария «Драконье яйцо» используется по тем же правилам, что и обычные постоянные предметы, однако она не занимает место в инвентаре героя.
- ◆ Если на верху колоды событий есть открытые карты, сбросьте их.
- ◆  поместите карту события 4 «День» лицом вниз на верх колоды событий.
- ◆ Поместите карту события истории 3 лицом вверх на верх колоды событий.
- ◆ Если Вастариос спит, герой, который первым подбирает «Драконье яйцо», должен бросить 3 красных кубика:
 - ◆  герой может перебросить кубики в этой попытке.
 - ◆ Если выпал хотя бы один результат , Вастариос пробуждается. См. §11.6.

§11.24 (Драконье яйцо)

Яйцо в руках героя источало опьяняющие потоки силы и жизненной энергии. Его чешуйчатая скорлупа излучала тепло, ослаблявшее тело и замедлявшее движения. В голове героя раздался вкрадчивый шёпот:

— Странно, что мы должны бояться и беспокоиться из-за такого крошечного предмета. Из-за такой мелочи...

- ◆ Пока карта «**Драконье яйцо**» лежит в инвентаре, герой должен следовать данным правилам:
 - ❖ При защите от каждой атаки Вастариос он получает **-1** .
 - ❖ Если у этого героя есть жетон приоритета, один раз в раунд он может использовать , чтобы передать жетон **приоритета I** другому герою на линии видимости Вастариос.
 - ❖ Если Вастариос находится в пределах трёх зон от этого героя и на линии его видимости, раз в раунд он может потратить **1** , чтобы выбрать одну из **голов** Вастариос. Эта **голова** должна немедленно атаковать **укусом** другую **голову**, саму Вастариос или любого другого врага в той же зоне.


§11.25 (Ночь)

Отребор сражался, призвав на помощь всю мощь и ярость своего народа, но в конце концов пал под градом вражеских ударов. Его бесстрашное сердце остановилось, и он наконец обрёл покой, встретив смерть как истинный воин.

- ◆ Уберите **красного** воина орков из игры до конца сценария.


§11.26 (День)

Как и было предсказано Маркусом, белый свет богини Анарессы на мгновение озарил тьму пещер, исцелив раны героев и вызвав ярость Вастариос!

- ◆ Каждый герой исцеляет по **3 ОЗ** и убирает **1 физическое состояние**.
- ◆ Если карта «**Драконье яйцо**» находится в зоне ключевой точки 5 (в инвентаре героя или брошенная на землю), см. §11.28.
- ◆ Если Вастариос спит, см. §11.6.
- ◆ Иначе Вастариос восстанавливает все .

§11.27 (Жетон сюжетного врага)



Огненный драконид, несмотря на тяжесть своих ранений, вышел из укрытия, чтобы сразиться с героями. В присутствии своей королевы-матери он стал сильнее!

- ◆  поместите **красного** драконида в зону жетона сюжетного врага. Поместите на его карту столько жетонов урона, чтобы у него оставалось по **5 ОЗ** за каждого героя в игре (т. е. от **10** до **25 ОЗ**).
Примечание: когда **красный** драконид погибнет, уберите его из игры до конца сценария.
- ◆ Уберите жетон сюжетного врага из игры до конца сценария.

§11.28 (День)

Когда руки Маркуса, окутанные светом Анарессы, коснулись скорлупы яйца, оно треснуло. Капли чёрной крови, что темнее ночи, брызнули сквозь трещины. Жрец разжал руки над пропастью, и яйцо упало прямо в расплавленное ядро вулкана, где и было уничтожено. Вастариос закричала от боли, запрокинув все свои головы. Королева была ранена, но теперь ничто не могло унять её ярость.

- ◆ Уберите карту сценария «**Драконье яйцо**» из игры до конца сценария.
- ◆ Запишите результат «Сценарий 11 — наследие Вастариос уничтожено».

- ◆ Отряд получает по 3  на героя.
- ◆ Если Вастариос **пробудилась**: **фиолетовая** Вастариос теряет по 3 **ОЗ** за каждого героя в игре (по 2 **ОЗ** за героя, **если** вы сражаетесь с Вастариос-**отродьем**), а затем восстанавливает все .
- ◆ **Иначе фиолетовая** Вастариос теряет по 5 **ОЗ** за каждого героя в игре (по 4 **ОЗ** за героя, если вы сражаетесь с Вастариос-**отродьем**), затем см. §11.6.

§11.29 (Концовка)

Непрерывные атаки героев пробили броню Вастариос, и её гигантское драконье сердце наконец остановилось. Не существует слов, которые могли бы описать восторг и триумф отряда при виде могучих драконьих голов, отныне бездыханных и неподвижных.

Как будто в ответ на гибель своей королевы, весь остров содрогнулся с невиданной прежде силой. Заревела, обрушиваясь, земля, пошёл огненный дождь — извержение сотрясло остров до самого основания! Всё живое внутри вулкана обратилось в пепел, попав в поток раскалённых вулканических газов и обломков горных пород. Лишь одно мгновение боли — и наступило забвение...

Свет, сперва такой далёкий, становился всё ближе, рассеивая мрак. Герои открыли глаза и обнаружили себя там, где всё началось — в древней гробнице храма Небесного Сияния. Своими жизнями они были обязаны благоволению богов — Анарессы, Эномиса и Мара. Всё ещё дрожа после пережитого, они решили немного отдохнуть, обдумать произошедшее и поблагодарить богов за помощь. Затем пришла пора отправляться в Тэлон — крупнейший город Тэлонского побережья. Но даже теперь герои продолжали задаваться вопросом о том, не ошиблись ли они в своих решениях...

- ◆ Если в инвентаре одного из героев есть карта «**Драконье яйцо**», см. §11.31.
- ◆ Если был записан результат «**Сценарий 11 — наследие Вастариос уничтожено**», см. §11.32.
- ◆ В любом другом случае см. §11.30.

§11.30 (Концовка)

Герои переглянулись — все они подумали об одном: неужели на этом их приключения действительно завершатся? Их ожидало путешествие в Тэлон, а всё, что будет потом... это уже совсем другая история!

Вечная слава вам, героям этой эпической саги!

- ◆ Если вы победили Вастариос-**отродье**, ваша легендарная история завершается здесь.
- ◆ **Иначе см. §11.36**, чтобы получить последнюю награду!





§11.31 (Концовка)

В тишине храма шепчущий голос заполняет разум героев. Он исходит из глубины яйца, найденного в логове Вастариос:

— *В конце концов, вы поступили благоразумно. Вы не позволили жрецу, что таскается за вами, как бездомная собака, уничтожить меня. Теперь позвольте мне помочь уничтожить ваших врагов. Вместе мы станем непобедимы!*

После этих слов отряд оказался перед важным выбором...

Выбор мировоззрения

Нейтральный 	Доставить яйцо Вастариос Совету Тэлону...	См. §11.33
Нейтральный 	Оставить яйцо Вастариос в отряде...	См. §11.34

§11.32 (Концовка)

Каждое решение может оказаться неправильным, ведь время меняет наш взгляд на вещи. Но одно герои знали точно: уничтожить Вастариос и её проклятое наследие было необходимо.

◆ См. §11.30.

§11.33 (Концовка)

Пусть этот предмет хранится под надзором Совета Тэлону в Праведном городе. Никто не смог бы предугадать, что или кто в итоге окажется сильнее — наследие королевы драконов или самые могущественные маги империи, которым предстояло его охранять.

◆ См. §11.30.

§11.34 (Концовка)

Яйцо должно было остаться у героев! В этом мире ни у кого больше не хватило бы сил, чтобы владеть им. Ни у кого, кроме бессмертных героев, победивших Вастариос!

Время пришло — Тэлонское побережье обретёт новых хозяев. Ведь только тогда в этих землях навеки воцарится мир... так или иначе!

◆ См. §11.30.

§11.35 (Концовка)

Отряд сражался более храбро и отчаянно, чем когда-либо прежде, но разрушительную ярость Вастариос было не сдержать. Когда последний из героев упал замертво, началась эпоха драконов!

Награды: нет.

Следующий сценарий: начните сценарий 11 заново.



§11.36 (Концовка)

Атмосфера волшебства понемногу рассеялась, и свет комнатных ламп вернул героев к реальной жизни. Жизни, полной привычной рутины — учёбы, работы, семьи и друзей. Пришло время фантазиям уступить место реальности, хотя бы на время. Но от этого моменты, когда друзья собираются вместе, чтобы плечом к плечу отправиться в удивительное приключение, становятся только ценнее!

Жители Элонского побережья будут вечно помнить ваши имена!



Особая благодарность от Gremlin Project и Ares Games!



Самирия

Друид, принимающий форму медведя, или шаман, призывающий на помощь могучего хищника? Без такого героя не обходится ни одно приключение!

Высокие показатели защиты и возможность наносить довольно много урона делают Самирию отличным выбором для тех, кто готов прорываться вперёд и провоцировать врагов. Покажите, чего вы стоите!



Волькор

Единственный герой «Клинка и колдовства», который абсолютно не похож на человека. Волькор — драконид-страж, освобождённый от оков Чёрной Королевы!

В вашем приключении он может стать как отличным вспомогательным персонажем — целителем, дающим защиту, — так и прекрасным атакующим героем. Выбор за вами!



Кроган

Безжалостный варвар, спустившийся с холодных горных вершин, чтобы сокрушить зло. Он вступает в бой без всякой брони и свирепеет от каждой полученной раны!

Враги произносят его имя лишь шёпотом, а герои следуют за ним как за своим предводителем. Идеальный выбор героя для тех, кто предпочитает сминать ряды противников, размахивая мощным двуручным оружием!



Скельд

Классический дворф с боевым топором — ну куда без него? А вот будет ли он хладнокровным убийцей или яростным берсерком — решать вам.

Но в любом случае вся команда позавидует его мужеству и неукротимому боевому духу. И, пожалуй, он вполне может стать тем, кто нанесёт больше всего урона за сценарий!





GAGA.RU/SWORD-AND-SORCERY

