

ГРИВОРН НА ВОЛЕ

Столкновение 1

Барон осадил жеребца, поздравил оруженосца и передал ему меч, дымившийся от чёрной крови. «Да хранят нас боги! Закарет наступает по всей границе! Воздух пропитан его колдовством!» — Грейсори, наконец, спешился и продолжил, уже немного спокойнее. — Нет, конечно, война — это плохо, уже сотни жертв с обеих сторон... Но я уже с десяток лет не чувствовал себя настолько живым. И по крайней мере на поле битвы я могу дать Закарету фору. Мы с моими молодцами содржем его натиск на границе, а там и помощь подоспест — выскочек не побит никто! В общем, его солдаты — моя забота. Вас я прошу разобраться с этим», — барон Грейсори ткнул рукой в латный перчатке на восток, где в чёрных тучах пульсировал злобный красный цвет. «Он совсем спятил. И я никогда не встречал более могучего чародея, чем Закарет, даже... — барон встрепенулся, словно стряхивая нежеланные воспоминания. — Будет непостоянно, но я предлагаю вам шанс положить конец этой войне. Ступайте в замок Коготь. Уничтожьте барона Закарета».

Замок Коготь, внушительный комплекс укрепления из чёрного камня, встречает отряд молчаливо. Герои проходят в открытые ворота на замковый двор, усыпанный трупами картеджеских простолюдинов, оказавшихся не настолько простыми, чтобы слепо поддерживать обезумевшего Властелина.

«Эй, неудачники, вы опять опаздываете! — приветствует героев самозванный король гоблинов Сплиг, чудом протиснувшись в бойницу цитадели. — Вот-вот Властелин получит всё, что нужно для великого ритуала, и вы не сможете помешать — у вас даже ключа нет!»

Но кому нужны ключи, если в доме хлипкие двери? Герои в два счёта сносят так называемую преграду, и с жирной физиономии гоблина вмиг пропадает усмешка. Едва выбравшись из тесных объятий бойницы, Сплиг несётся вглубь цитадели, созывая к оружию всех, кто способен его держать. Пришло время для решительной битвы с Властелином. Каково бы ни было назначение ритуала, его нужно прервать.

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу с Клинком заката. Белтир. Сплиг. Если герои победили в приключении «Кинок рассвета» или «Осквернённая гробница» в Акте II, Властелин заменяет сэра Алрика любой группой монстров.

Если герои победили в приключении «Вираж дракона» или «Взлёт дракона» в Акте II, Властелин заменяет Белтира любой группой монстров.

ПОДГОТОВКА

Сплиг занимает указанное место в гробнице, сэр Алрик и Белтир — в арсенале. Если какие-то адъютанты не участвуют в приключении, в арсенал встанут выбранные Властелином группы на замену.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Положите на указанные места 3 красных жетона задач. Это компоненты ритуала.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Все двери в этом приключении для героев закрыты. Ключ от них у Сплига, он сенешаль замка Коготь. Сплиг и остальные монстры открывают и закрывают все двери, как обычные. Герой, который открывает дверь действием, проверяет $\frac{1}{2}$, чтобы выбить дверь, или $\frac{1}{4}$, чтобы взломать замок, по своему выбору. При успехе дверь открывается, при провале эффекта нет. Любые двери — даже выбитые — можно закрыть, и их придётся снова выбивать или взламывать.

Если Сплиг побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Нет-нет-нет, не бейте!» — визжит Сплиг, отгораживаясь от ударов пуглыми руками. Внезапно он резким движением сдёргивает с шеи массивный железный ключ, по каменному полу звенят кольца разорванной цепочки. «Вот, заберите, только не...» — он подбрасывает ключ в воздух и бросается наутёк.

С этого момента герои могут открывать двери, не делая проверок.

ЖЕТОНЫ ПОИСКА

Действием любой адъютант может уничтожить жетон поиска на клетке рядом с ним. Снимайте уничтоженные находки с поля.

КОМПОНЕНТЫ РИТУАЛА

Жетоны задач в этом приключении — компоненты ритуала, который готовит Закарет. Властелин должен вынести их с поля, а герои — уничтожить. Герой, стоя на клетке рядом с компонентом, может действием его уничтожить. Снимите с поля уничтоженный компонент. Монстр с жетоном задачи может вынести его с поля.

Если жетон вынесен с поля монстром через вход или выход, Властелин кладёт его перед собой. Монстр, ушедший с поля с жетоном, встаёт на вход в начале следующего хода Властелина.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если на поле не осталось жетонов задач или все монстры побеждены, прочтите вслух следующий текст:

Битва кончается внезапно — монстры либо испускают дух на окровавленном полу, либо отступили во внутренние помещения цитадели. Внезапно в головах героев раздаётся хриплый, властный, жестокий голос: «Я ПРОСНУЛСЯ».

Вам лучше бы поторопиться...

Столкновение 1 завершено.



Герои подходят к тронному залу Закарета. Изнутри доносится рокот — такой громкий, что герои не сразу узнают в нём дыхание исполинского существа.

Это дракон. Гигантский дракон с угольно-чёрной чешуей, и этот уголь в ритм дыханию наливается огнём. Когда отряд входит в распахнутые двери, дракон поднимает веки, и злобные жёлтые глаза свечами вспыхивают в полумраке.

Навстречу героям походкой смертельно уставшего человека выходит Закарет. «Вот и всё. Поздравляю с победой, герои. Война будет свирепой и кровопролитной. Я должен был поразить людей своим могуществом и талантом, они должны были признать меня королём от всей души. Не пролилось бы и капли крови. Кроме крови героев, конечно, но они всегда лезут на рожон, и в конечном итоге эта кровь не значила бы ничего... А теперь... Смотрите, что мне пришлось из-за вас сделать! — барон вяло указывает за спину, где дракон, осторожно расправляя затёкшие мускулы, подымается на лапы. — Теперь мой ручной драконий лорд пролетит над баронствами Дакана, и мой королевский трон будет липким от крови! Гриворн, кончай с ними!»

Вот и всё. Победите Гриворна — спасёте Террилот, иначе не пройдёт и года, как в мире не останется тех, кто помнил бы ваши имена.

МОНСТРЫ

Барон Закарет. 1 вожак теневого драконов (драконий лорд Гриворн). Особые свойства Гриворна описаны ниже, а свойства «Тень» и «Огненное дыхание» у него те же, что и у обычных теневого драконов. Если у Властелина есть реликвия «Теневая руна», уберите её в коробку, а Властелин кладёт перед собой ещё один жетон задачи (руна разрушена при освобождении Гриворна).

ПОДГОТОВКА

Поставьте барона Закарета и Гриворна на указанные места в тронном зале.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Сохраните жетоны задач, полученные в первом столкновении. Они определяют здоровье Гриворна.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце любого хода Властелина, когда Закарет на поле и в пределах 3 клеток от Гриворна, Властелин может прочесть вслух следующий текст:

«Хватит, — рычит Гриворн, оборачиваясь к Закарету. — Пользы от тебя уже не будет. Окажи мне последнюю услугу». Мозгиче челюсти ухватывают амбициозного барона и подкидывают к потолку. В следующее мгновение Закарет исчезает в пасти освобождённого дракона, едва успев взвизгнуть: «Я твой господин! Не смей!»

Снимите барона Закарета с поля. Восстановите Гриворну 3 ♥ за каждого героя.

ДРАКОНИЙ ЛОРД ГРИВОРН

Здоровье: 20*

Защита:

Тень

Выпад

Потрясающая мощь

♥: +2 ♥

Скорость: 4

Атака:

Пробой 2

Невероятная живучесть

⚡: Огненное дыхание

⚡⚡: +5 ♥

Пробой X. Эта атака игнорирует до X , выброшенных на кубиках защиты.

Выпад. Этот монстр может атаковать цели на расстоянии до 2 клеток от себя.

Потрясающая мощь. После хода каждого героя Властелин может сбросить один из лежащих перед ним жетонов задачи, чтобы активировать Гриворна и совершить им ещё одно действие. Если есть доступные цели, любое из таких действий может быть атакой. В ход Властелина Гриворн действует по обычным правилам.

Невероятная живучесть. Каждый жетон задачи, лежащий перед Властелином в начале столкновения, даёт Гриворну +2 к здоровью за каждого героя.

СЕРЬЁЗНЫЕ СТАВКИ

Это последняя битва, поэтому любой побеждённый герой погибает и снимается с поля.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если Гриворн побеждён, прочтите вслух следующий текст:

В рёве дракона гнев мешается с удивлением. «Смертный не может меня одолеть! Я величайший из лордов! Мой час настал! Я буду...» Сразу несколько ударов обрывают его речь. Рычание Гриворна теряет членораздельность, его лапы подкашиваются, хвост перестаёт колотить по колоннам зала. Дракон лежит без движения, но рычание становится всё громче. И всё ярче мерцает раскалённая чешуя дракона. Ждётся, чем всё это закончится, дураков нет.

Едва герои выскакивают за ворота, как верхние этажи цитадели вспухают гигантским огненным шаром. Могучая крепость складывается, как картонный домик. Выживших нет...

Герои победили в кампании!

Если все герои погибли, прочтите вслух следующий текст:

Тусклое пламя освещает цитадель Когтя изнутри. Её верхний ярус словно взрывается: обломки камня и дерева смертельным дождём осыпают двор. Тень дракона плывёт в вышине. Она кажется чёрной тучей, проливающейся на землю баронств огненным дождём. Гриворн несёт Террилоту новую эпоху Тьмы...

Властелин победил в кампании!

НАГРАДА

Это последнее приключение. Наградой за него служит победа в кампании.

ВХОД



БАРОН
ЗАКАРЕТ

