



Сэр Паламон выложил на стол перед бароном Грейгори свой проверенный многими битвами меч.

— Хороший меч, ношу его с посвящения. Только Гриворна им не одолеть. В пору Тенегётов я рубил врага легендарным Клинком рассвета сэра Арсайта. Доблестный воин был героем Драконьих войн. Это он дал отпор Гриворну и вынудил того заточить себя в Теневую руну. Я верю, что меч сэра Арсайта нам поможет разобраться с Гриворном и в этот раз.

— Умоляю, скажи, что он у тебя в сундуке, и нам не придётся гонять солдат за тридцать земель! — в голосе Грейгори не было и тени надежды.

— Придётся. Я вернул его в усыпальницу сэра Арсайта. Надо дожидаться, чтобы рассветные лучи осветили гробницу рыцаря, тогда вы увидите меч и сможете его забрать.

## МОНСТРЫ

3 открытые группы.

## ПОДГОТОВКА

1 открытая группа размещается в стоках. Две другие группы не выходят на поле — это подкрепления.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Положите красный жетон задачи лицевой стороной вверх на указанное место. Это гробница Арсайта. Подготовьте белый жетон задачи — позже он станет лучом солнца.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале первого хода Властелина положите белый жетон задачи на уникальную клетку с X. Это луч солнца. В начале каждого следующего хода Властелина луч солнца продвигается по прямой на одну клетку к гробнице, игнорируя любые фигурки и жетоны на своём пути. Его нельзя остановить, задержать или переместить каким бы то ни было способом или эффектом. Первое столкновение завершается, когда луч солнца достигает гробницы Арсайта.

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить по монстру на вход, выход и уникальную клетку с X. Все монстры должны быть из разных групп. Учёт пределов групп обязателен.

## ПОБЕДА

Если герой находится в клетке с гробницей, когда в неё входит луч солнца, прочтите вслух следующий текст:

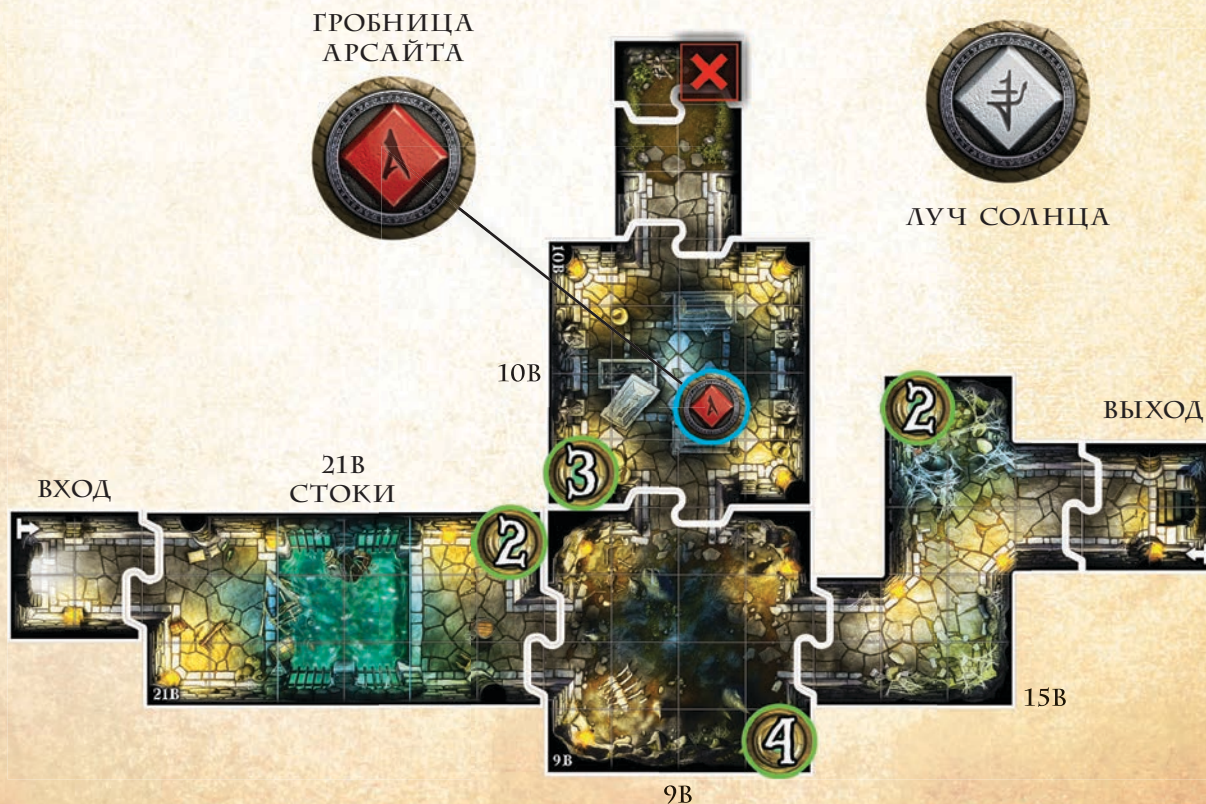
*Солнечный свет касается крышки каменного саркофага, оживив изваяние усопшего воина. Крепкий юноша в рыцарском плаще непринуждённо усаживается на своём гробу и выхватывает меч из призрачных ножен. Блеснув на стали клинка, солнце наполняет усыпальницу ослепительным сиянием. Воинство Властелина бежит, вопя на разные голоса от боли и злости. Призрак Арсайта протягивает клинок героям. Дело за малым: выйти с ним из леса живыми.*

Герои победили в столкновении! Они получают реликвию «Клинок рассвета» и выбирают, кто понесёт его во втором столкновении.

Иначе прочтите вслух следующий текст:

*Солнечный свет касается крышки каменного саркофага, оживив изваяние усопшего воина. Крепкий юноша в рыцарском плаще поднимается из гроба, но тут же одна рука в латной перчатке бьёт его в грудь, а вторая выхватывает меч из ножен. Сэр Арсайт стонет от боли. На глазах героев его призрак старится, умирает и рассыпается в прах. Тьма обволакивает клинок, и свет в гробнице меркнет, словно рассвет за мгновения сменился ночью. Сэр Алрик воздевает к сводам усыпальницы свой трофей.*

Властелин победил в столкновении! Он получает реликвию «Клинок заката». Во втором столкновении его понесёт сэр Алрик.







# КЛИНОК РАССВЕТА

Столкновение 2

Всего в нескольких часах пути к северо-востоку от гробницы сэра Арсайта, на окраине Великого леса, находилась пещера, в которой, по словам сэра Паламона, Тенегёты заточили нескольких отпрысков Гриворна. Старый рыцарь утверждал, что Клинок рассвета сможет либо упрочить ослабшие узы, либо разрубить их вовсе и освободить драконов. Героям выпал шанс предотвратить очередное усиление Закамета.

Несомненно, Властелин думал о том же. Рядом с пещерой не протолкнуться — Закамет сознал сюда самых надёжных вояк, да и сэр Алрик тоже наверняка где-то рядом. Героям предстоит обойти заставы Властелина и добраться до Страж-камня, который под воздействием клинка может открыть темницу или усилить чары. Мало того: нельзя отдать меч в руки сэру Алрику или выпустить драконов из пещеры!

## МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Теневые драконы. 2 открытые группы.

## ПОДГОТОВКА

Одна открытая группа занимает ледяную пещеру, другая — логово эттинов. Сэр Алрик встаёт на указанное место. Теневые драконы пока на поле не размещаются.

По результатам первого столкновения либо сэр Алрик несёт Клинок заката, либо герой несёт Клинок рассвета. Подложите под фигурку «меченосца» синий жетон задачи — это Клинок, и он должен всегда быть у того, кто несёт реликвию.

Выложите жетоны поиска по числу героев.



Положите красный жетон задачи лицевой стороной вверх на указанное место. Это Страж-камень.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Синий жетон задачи — меч сэра Арсайта в одной из двух ипостасей (Клинок рассвета или заката). Действием герой, монстр-вожак или сэр Алрик может поднять Клинок с клетки рядом с собой, если его никто не несёт. Вожак не может пользоваться Клинком, но может действием передать его сэру Алрику, стоя на клетке рядом.

В этом приключении к сэру Алрику применяются геройские правила поражения. Когда сэр Алрик побеждён, он сбив с ног, в свой ход он поднимается. Пока он сбив с ног, его регенерация не работает.

## СТРАЖ-КАМЕНЬ

Красный жетон задачи — Страж-камень. Стоя на клетке рядом, фигурка с Клинком может потратить действие и попытаться усилить камень (проверка ) или разбить его (проверка ). Успех любой проверки завершает приключение. При провале ничего не происходит.

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может сбросить 1 карту, чтобы поставить в драконье логово 1 теневого дракона с учётом предела группы.

## ПОБЕДА

Если Страж-камень усилен, прочтите вслух следующий текст:

*Клинок вспыхивает солнечным лучом и входит в Страж-камень, как в воду, — на мгновение кажется, что по его поверхности даже прошла волна. Камень испускает сияние, которое озаряет своды логова, изгоняя тени. Один за другим обессиленные магией камня драконы опускаются на пол пещеры, окованные чарами сна.*

Герои победили!

Если Страж-камень разбит, прочтите вслух следующий текст:

*Страж-камень разлетается на тысячи мелких осколков, едва Клинок заката касается его поверхности. Из закоулков пещеры доносится сердитый рык драконов, почуявших волю.*

Властелин победил!

Если теневой дракон покидает поле через выход, прочтите вслух следующий текст:

*Дракон выбирается из тесной пещеры, расправляет крылья и злобно глядит на слепящее солнце. На его торжествующий рёв откликаются десятки схожих голосов — и не только из пещеры, но и из леса. Потомство Гриворна вырвалось на волю!*

Властелин победил!

## НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают реликвию «Клинок рассвета».

Властелин за победу получает реликвию «Клинок заката». Кроме того, до конца кампании Властелин может выбирать теневых драконов открытой группой для любого приключения, независимо от указанных черт монстров. Отметьте это на листе кампании.

СЭР  
АЛРИК ФЭРРОУ

ВХОД

23B

17B

4B  
ЛОГОВО  
ЭТТИНОВ

7B  
ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА

2B

ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО

СТРАЖ-КАМЕНЬ



КЛИНОК

