



— Ну-с, что мы имеем? — Грейгори был мрачен и имел на то все основания. — Паламон мёртв. Замок Дзрион разрушен, гарнизон вырезан. Граница больше не на замке. И всё из-за меча! Закарет совсем ополумел!

— Что за меч?

— Мы тут выяснили между собой, что Тенеггёт Паламон ходил на Гриворна с мечом некоего сэра Арсайта. Клинком рассвета. После всех приключений, согласно дневникам старика, он вернул меч хозяину. И вот тут, — Грейгори хлопнул могучей рукой по толстому фолианту, выбив облако пыли из слежавшихся страниц, — мы отыскали, где был погребён сэр Арсайт.

Стоявшая рядом с бароном библиотекаря кашлянула и потупила взор.

— А, да. Неувязка. Отыскали мы с бароном Закаретом, — Грейгори цветисто выругался в адрес предателя, заставив библиотекаря покраснеть, — так что его банда, пожалуй, уже на месте. Нам опять некогда расслаиваться. Отправляйтесь туда, выясните, на что им меч, а отберёте его — совсем будет славно. Всё, побежали!

С этим напутствием отряд примчался ко входу в усыпальницу героя древних времён. Где-то внутри лежит ключ к постижению планов Властелина, и только стоны голодной нежити не дают сосредоточиться...

МОНСТРЫ

Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Зомби размещаются на кладбище, открытая группа занимает грибной проход.

Вложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска — потерянная карта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт перед собой жетон усталости. Как только у него накопится 8 жетонов, столкновение завершается. Количество полученных жетонов важно для второго столкновения.

Когда герой обнаруживает потерянную карту, прочтите вслух следующий текст:

На истлевшем куске пергамента, покрытом выцветшими бурными пятнами, кто-то грубыми штрихами начертил карту окрестностей. Внимание героев привлек знак, который они видели на Теневой руне, — им была отмечена некая пещера в Великом лесу. Видимо, туда и стремится сэр Алрик! Осталось только выбраться отсюда живыми.

Теперь герои могут покидать поле через вход. Ушедший таким образом герой может вернуться на участок входа в свой следующий ход, потратив действие-движение или получив 1 ♠.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить на поле зомби с учётом предела группы и со следующими ограничениями. Зомби можно размещать в грибном проходе, гробнице или на кладбище, но Властелин должен распределять их по трём локациям настолько равномерно, насколько возможно. Кроме того, зомби не должен появляться в пределах трёх клеток от другого зомби, если это возможно.

ПОБЕДА

Если все герои вышли с карты через вход, прочтите вслух следующий текст:

Страхивая с себя обрубленные пальцы оживлённых мертвяков, герои выбрались к свету дня. Карта показывала цель нового похода, и время, как всегда, было на исходе.

Герои победили в столкновении!

Если перед Властелином накопилось 8 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

Несколько часов герои прорывались через толпы мертвецов к солнечному свету. Сэр Алрик получил серьёзную фору в их гонке за неизвестным призом. Герои снова опаздывали...

Властелин победил в столкновении!

14А
КЛАДБИЩЕ



10В
ГРОБНИЦА



ПОТЕРЯННАЯ
КАРТА



20В
ГРИБНОЙ
ПРОХОД



ВХОД



Праматерь внушала уважение даже издали, а уж у подножия вообще подавляла своими размерами. Сложно было представить, сколько времени потребовалось бы простому дереву, чтобы вымахать до такого роста. И герои совсем не удивились тому, что искомая пещера скромно ютилась под корнями дерева-исполина.

Герои даже не успели войти в пещеру, как им на встречу выплыл призрачный образ эльфийской девы. «Ни шагу дальше! Вам не одолеть Хорайта, величайшего теневого дракона, без меча сэра Арсайта! Ступайте прочь!» В следующий миг призрак рассеялся под порывом горячего ветра, пришедшего из глубины пещеры.

Итак, сэр Алрик хочет убить теневого дракона, величайшего из этих чудовищ. Возможно, это позволит Властелину утвердить свою власть над остальными драконами? Если так, надо отнять меч у Чёрного Рыцаря, пока он не разбудил спящее лихо!

МОНСТРЫ

Сэр Алрик Фэрроу. Теневые драконы. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Открытая группа занимает ледяную пещеру, а теневые драконы — драконье логово. Властелин назначает одного Хорайтом и ставит его на указанное место. Хорайт активируется по собственным правилам (см. ниже).

Сэр Алрик встаёт на указанное место входа, а затем сдвигается на одну клетку за каждый жетон усталости, полученный Властелином в первом столкновении (затем жетоны сбрасываются). Сэр Алрик несёт Клинок заката (синий жетон задачи под жетоном адъютанта), но не использует его как реликвию.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Если Властелин победил в первом столкновении, каждый герой пропускает свой первый ход.



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, если его никто не несёт. Монстр-вожак не может пользоваться Клинком, но, стоя на клетке рядом с сэром Алриком, может действием его передать.

В этом приключении к сэру Алрику применяются геройские правила поражения. Если сэр Алрик побеждён, он сбит с ног и тратит свой следующий ход, чтобы подняться. Пока он сбит с ног, его регенерация не работает.

ХОРАЙТ

Причинить урон Хорайту может только сэр Алрик, если у него есть Клинок заката. В начале столкновения Хорайт спит, до пробуждения активировать его нельзя. При первом входе в драконье логово к спящему Хорайту герой или сэр Алрик проверяет . При провале Хорайт просыпается и начинает действовать (см. ниже). Также он проснётся, если его атакуют (неважно, кто и как). Хорайт — теневого дракон с приведёнными ниже характеристиками.

ХОРАЙТ

Здоровье: 15

Скорость: 3

Защита:

Атака:

: Огненное дыхание

: +3

СЭР АЛРИК ФЭРРОУ



ВХОД

РАЗБУЖЕННЫЙ ХОРАЙТ

Разбуженный дракон получает право хода в каждом раунде после ходов всех героев. В свой ход он атакует ближайшую цель (героя или сэра Алрика; других он игнорирует). Если в пределах четырёх клеток от Хорайта нет достойной цели, он движется к ближайшей цели под руководством Властелина. Если есть выбор из нескольких целей, дракон выбирает фигуру с Клинком. Если ни одна из доступных целей Клинка не имеет, цель атаки выбирает Властелин.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить монстра из открытой группы на вход с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если герои выносят Клинок через вход, прочтите вслух следующий текст:

Герои бежали к выходу из пещеры, преследуемые проклятиями сэра Алрика и рёвом Хорайта. Неожиданно дракон замолкает. Раздаётся злое шипение, а через пару мгновений пещеру оглашает могучий хлопок, словно кто-то проткнул огромные кузнечные мехи. Герои едва успевают перескочить порог пещеры и откатиться по разные стороны устья, как им вслед вырывается волна огня. Не дожидаясь следующей атаки, отряд бросается прочь из-под сени Праматери. Меч в их руках, а один из сильнейших воинов Властелина остался наедине с грозным драконом.

Герои победили!

Если Хорайт побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Сэр Алрик вонзает меч в грудь дракона, и чёрный огонь устремляется по клинку в тело чудовища. Дракон воет и извивается, пытаясь освободиться от болезненной занозы, но магия меча не отпускает его. Огромный монстр беспомощно бьётся на клинке чёрного рыцаря. Сэр Алрик не движется, дожидаясь конца агонии. Наконец, Хорайт падает. Земля сотрясается, а воздух оглашает многоголосый рык. Драконы приветствуют нового повелителя.

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.



КЛИНОК ЗАКАТА