

ВЗЛЁТ ДРАКОНА

Столкновение 1

Грейгори. Во всём этом виноват чёртов барон Грейгори! «Это шанс лишить Закамета одного из верных сторонников!» Нет, насколько же самонадеянным болваном нужно быть, чтобы очертить голову рвануться на приступ горы Суртур?! Конечно, даже у барона не было сомнений, что это западня, просто герои сами приучили его к тому, что выбираются из любой передраги относительно невредимыми.

Герои и сами ожидали ловушки. Но уж точно не думали, что окажутся на арене безумного цирка. Герои стоят в центре огромного зала. Из углов на них глядят такие же небольшие отряды воинов и чудовищ. В каждом отряде есть один, а то и несколько бойцов с крупными медалями грубой чеканки. Над гулом невидимой толпы зрителей несётся голос — нечто среднее между лаем огромного пса и криками балаганного зазывалы.

«Бойцы, приготовьтесь! Докажите, что достойны чемпионского боя! Одолейте остальных соискателей! Сила! Честь! КРОВЬ!»

МОНСТРЫ

По одной открытой группе на героя. Если в группе нет вожака, замените одного миньона на вожака.

ПОДГОТОВКА

Герои ставятся в центр поля, на клетки с X.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Группы монстров занимают библиотеку, реликварий, паучье гнездо и лабораторию. Если в приключении меньше четырёх героев, группы занимают помещения с жетонами поиска.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце каждого своего хода Властелин кладёт перед собой жетон усталости. Когда у него будет 8 жетонов, столкновение завершится (см. «Победа»).

Когда побеждён монстр-вожак, герои кладут перед собой красный жетон задачи. Когда побеждён герой, Властелин кладёт перед собой синий жетон задачи. Обе стороны хранят заслуженные жетоны до второго столкновения независимо от того, кто выиграет первое столкновение.

ВОЛНЫ

Каждая группа монстров не поддаётся активации, эффектам карт и прочим воздействиям, пока двери в её помещение не будут открыты в первый раз.

В начале каждого своего хода Властелин может свободно открыть одну дверь. Герои открывают двери, как обычно.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Нет.

ПОБЕДА

Если число красных жетонов у героев сравняется с количеством самих героев, прочтите вслух следующий текст:

«Неплохо для смертных!» — гремит голос под одобрительный рёв толпы. Борьба захватывает героев, и они воздевают вверх трофеи, вырванные из рук павших соперников. — «Готовьтесь к бою за чемпионское звание!»

Герои победили!

Если Властелин соберёт число синих жетонов, равное количеству героев, прочтите вслух следующий текст:

«Так себе выступили, но чего ещё ждать от горстки смертных!» — гудит голос, и арена сотрясается от свиста и улюлюканья публики. — «Соберитесь, иначе не выйдете из финального боя живыми!»

Властелин победил!

Если у Властелина накопится 8 жетонов усталости, прочтите вслух следующий текст:

Над ареной разносится удар колокола. Голос разочарованно тянет: «Как же медленно! Время вышло! Нам нужен чемпион!» Публика ревёт так кровавадно, словно там, во тьме, собралась огромная стая хищников.

Первое столкновение завершено. Победителя нет.

8В
РЕЛИКВАРИЙ



15В
ПАУЧЬЕ
ГНЕЗДО



5В



3В

13В
БИБЛИОТЕКА



14В
ЛАБОРАТОРИЯ



ВЗЛЁТ ДРАКОНА

Столкновение 2

В поисках выхода герои бегут по узкому тоннелю — но в конце их ждёт вовсе не свет. «Давно не виделись, смертные, — грубый голос Белтира не выдаёт его чувств. — Видите ли, Арену может покинуть лишь чемпион, и мы с братьями жаждали шанса заполучить все трофеи и вырваться отсюда. Давайте разберёмся с этим поскорее!» — Белтир взлетает, сжимая в руках зловещего вида глефу.

МОНСТРЫ

Белтир. Теневые драконы. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Белтир встаёт на указанное место в пыточной. Теневые драконы занимают драконье логово, открытая группа — паучье гнездо.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

Герои и Властелин сохраняют захваченные в первом столкновении жетоны перед собой — их количество играет важную роль.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

У Белтира +2 к здоровью за каждый синий жетон задачи, лежащий перед Властеином.

В любой момент герой может сбросить красный жетон, чтобы перебросить любой кубик.

Каждый раз, когда герой побеждён, сбросьте 1 из лежащих перед героями красных жетонов. Как только у героев не останется красных жетонов, Белтир сможет сбежать и Властелин — победить.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

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

ПОБЕДА

Если Белтир побеждён, прочтите вслух следующий текст:

Белтир падает без сил. Рёв толпы заполняет всё вокруг и вдруг отдаляется. Мир теряет резкость... и герои оказываются на склонах горы Суртур под звёздным небом. Вокруг ничего нет: ни арены, ни Белтира, ни шумной публики. Горный ветер нещадно рвёт листья с кустарника и свистит между скал, а у каждого героя с шеи свисает тяжёлый золотой медальон.

Герои победили!

Если Белтир покидает поле через вход, прочтите вслух следующий текст:

Белтир и его братья вырываются к свету. «Прощайте, смертные! Теперь нас не остановить! Трепещите, ибо грядёт День Дракона!»

Властелин победил!

НАГРАДА

Кто бы ни победил, все получают по 1 ОО.

Герои за победу получают по 25 золотых каждый.

Властелин за победу получает ещё 1 ОО.



БЕЛТИР

