

Бонусное приключение для настольной игры Descent The Journey in the Dark  
The Aerie of Death



#### Сундуки

Бронзовый1 1 Проклятие, 2 Значка Завоевания, 1 Бронзовое Сокровище  
Бронзовый2 1 Бронзовое Сокровище  
Бронзовый3 2 Проклятия, 4 Значка Завоевания, 1 Бронзовое Сокровище  
Серебряный1 3 Значка Завоевание, 1 Проклятие, 1 Серебряное Сокровище  
Серебряный2 2 Проклятия, 1 Значок Завоевания, 2 Серебряных Сокровища  
Серебряный3 200 Монет, 2 Значка Завоевания, 1 Серебряное Сокровище  
Золотой1 3 Значка Завоевания, 1 Проклятие, 1 Золотое Сокровище  
Золотой2 3 Проклятия, 2 Золотых Сокровища

## **Бонусное приключение The Aerie of Death**

### **Введение**

Не все зло, что охотится во тьме, обитает глубоко под землей. Существа ответственные за резню домашнего скота, и неожиданные исчезновения путешественников, пришли с небес. Они спускаются под покровом ночи, для своих грязных дел. Чтобы сразиться с ними, вы должны подняться так высоко, как никогда раньше не забирались. Орлиное гнездо – зловещий шпиль из черного камня, возвышающийся на разорванными скалами, в котором таится нечто огромное, нечто зловещее...

### **Цели Приключения**

Острокрылые похожи на гигантских сорок, сорок убийц. Они собирают черепа и блестящие вещи и приносят их в гнездо. Таким образом, они являются прекрасными домашними животными для Дракона, поселившегося в Орлином гнезде. Если вам удастся найти и убить дракона Аззигара, то острокрылые разлетятся и земли снова станут безопасными. Однако, один неверный шаг и вы можете погибнуть!

Вы начинаете с пятью Значками Завоевания. Если когда либо у вас закончатся Значки Завоевания, то Аззигар сразу победит вас. Удачи!

И .... Берегитесь скал

### **Специальные Правила**

Следующие специальные правила применяются только в этом сценарии

Специальное правило 1 – Орлиное Гнездо

Внешние края обеих зон Зона 1 и Зона 2 не имеют стен, вместо них там отвесные склоны. Они не блокируют линию зрения (однако игроки все еще считают расстояние и перемещение используя клетки поля). Любая летающая фигурка, по какой либо причине оказавшаяся за границей Зоны 1, немедленно погибает. Любая летающая фигурка, по какой либо причине оказавшаяся за границей Зоны 2 перемещается на ближайшую Высоту (см ниже), и получает два повреждения, при этом броня игнорируется.

Если летающая фигурка по какой либо причине оказавшаяся за границей Зоны 1, то она перемещается на ближайшую Высоту (см ниже), и получает два повреждения, при этом броня игнорируется. Любая летающая фигурка, по какой либо причине оказавшаяся за границей Зоны 2 перемещается на ближайшую Высоту и не получает повреждений.

### **Специальное правило 2 – Высоты**

Значки Встреч расположены в Зоне 2, это Высоты. Когда фигурка падает из Зоны 2 (обычно из-за удара существа со способностью Отпор), приземляется на одну из высот, соответствующую стороне, с которой она упала. Например фигурка, упала с западной стороны Зоны 2, следовательно она приземлится на одну из высот, на западной стороне Высоты 2. Игрок повелитель выбирает, на какую из доступных высот приземлится фигурка. Если свободных высот нет, то повелитель устанавливает фигурку, на ближайшую доступную высоту. Если фигурка падает диагонально, то она может выбрать между двумя соседними сторонами.

Большое существо падает, если любая часть его базы, после окончания его перемещения находится за пределами доски. Когда большая фигура приземляется на вершину, то достаточно, чтобы только часть его базы была на вершине.

Описание областей

Эти описания должны быть прочитаны, как только герои первый раз попадают в область.

## **Зона 1**

Завывающий ветер кутается в складках ваших плащей и щиплет лица, и вы пытаетесь защититься от него прижимаясь к высоким скалам. Несколько человекозверей и скелетов толпятся тут – это скудная защита лица горы. Вокруг вас кружат острокрылые, вы их видите – и они тоже вас видят! Следите за своими движениями – до основания Орлиного гнезда долго падать.

## **Зона 2**

Вы карабкаетесь по лестнице вырубленной в камне и оказываетесь на самой вершине Орлиного гнезда. Завывающий ветер становится здесь яростным, но еще более яростен рык дракона перед вами.

«Я Аззигар, наглый смертный!», взревело существо. «Атаковать меня здесь, это глупость, все преимущества на моей стороне». Снова взревев Аззигар расправляет крылья и взлетает.

Тут Аззигар – дракон повелитель. У Азигара показатели такие же как и у обычного дракона повелителя, за следующим исключением: у Аззигара 5 дополнительных пунктов ранений за каждого героя и он Летает. Аззигар каждый ход может проводить дополнительную атаку, она является рукопашной атакой в которой бросаются красный кубик, два зеленых кубика и черный кубик, и у нее есть Отброс. У этой дополнительной татки нет свойств – Горение, Проникание и Дыхание.

### **Если герои побеждают Аззигара:**

С отчаянным заключительным ревом Аззигар наконец начинает падать, кровь льется из десятков ран. «Нет» - бормочет дракон «Этого не может быть! Убейте их мои питомцы!» Острокрылые Орлиного гнезда взлетают и к солнцу и пикируют на умирающего дракона, чтобы съесть его.

Вы чувствуете тошноту, отворачиваетесь и начинаете спускаться с Орлиного гнезда смерти.

За убийство Аззигара, герои получают 4 значка завоевания. Они закончили свой квест.