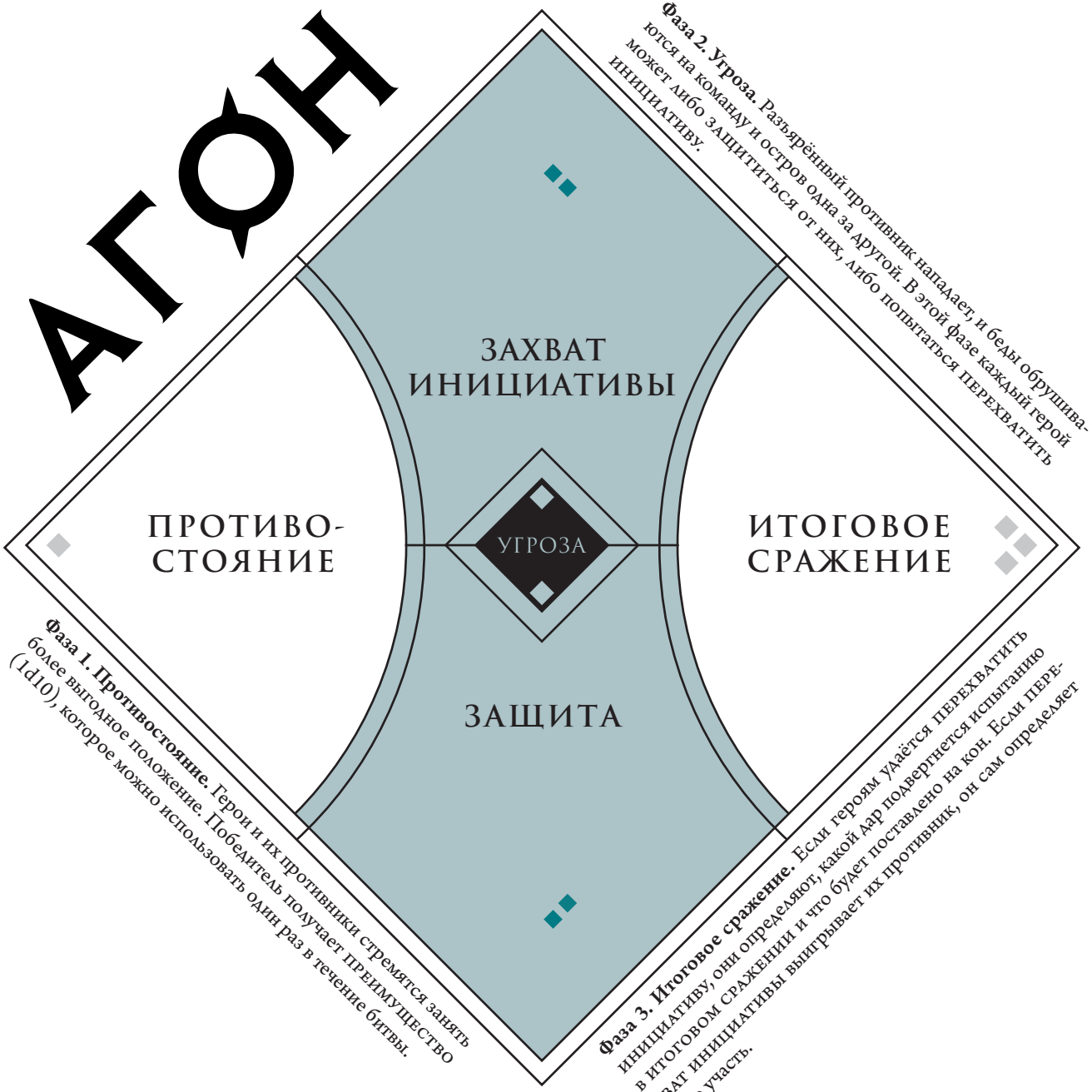
АГОН



Фаза 2. Угроза. Разъярённый противник нападает, и беды обрушиваются на команду и остров одна за другой. В этой фазе каждый герой может либо защититься от них, либо попытаться перехватить инициативу.

Фаза 1. Противостояние. Герои и их противники стремятся занять более выгодное положение. Победитель получает преимущество (1d10), которое можно использовать один раз в течение битвы.

Фаза 3. Итоговое сражение. Если героям удаётся перехватить инициативу, они определяют, какой дар подвергнется испытанию в итоговом сражении и что будет поставлено на кон. Если перехват инициативы выигрывает их противник, он сам определяет свою участь.