

DESCENT

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



ТЕНЬ НЕРЕКХОЛЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

16 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК



(4 героя, 12 монстров)

2 ОСОБЫХ КУБИКА



46 УЧАСТКОВ ПОЛЯ



1 КАРТА КАМПАНИИ



45 КАРТ КЛАССОВ



21 КАРТА ПОКУПОК



4 ЛИСТА ГЕРОЕВ



9 КАРТ ПОРАВОЩЕННЫХ ГОРОЖАН



4 КАРТЫ СОСТОЯНИЙ



3 КАРТЫ РЕЛИКВИЙ



8 КАРТ МОНСТРОВ



8 КАРТ АДЬЮТАНТОВ



2 ЖЕТОНА ПЕСЕН



4 ЖЕТОНА ОБРАЗОВ



12 КАРТ ВЛАСТЕЛИНА



10 КАРТ ГОРОДСКИХ СОБЫТИЙ



3 ЖЕТОНА ВЛИЯНИЯ



1 ЖЕТОН ПОМОЩНИКА (ДУША ТЕНИ)



4 ЖЕТОНА РЕШЁТОК



4 ЖЕТОНА АДЬЮТАНТОВ



6 ЖЕТОНОВ ЗАДАЧ



5 ЖЕТОНОВ СОСТОЯНИЙ



4 ЖЕТОНА ГЕРОЕВ



(с 4 пластиковыми подставками)

DESCENT

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

Вторая редакция

ПОДГОТОВКА ИГРЫ С РАСШИРЕНИЕМ

Перед игрой с этим расширением аккуратно выдавите все жетоны и участки поля из картонных листов. Затем выполните следующие действия:

1. Добавьте новые карты: разложите карты покупок из «Тени Нерекхолла» по соответствующим колодам базовой игры. Возьмите новые карты классов, состояний, монстров и Властелина и добавьте их к пулу доступных карт. Они действуют так же, как их аналоги из базовой игры.

Важно: в этом расширении есть карты городских событий, которые действуют так же, как карты дорожных событий из базовой игры и других расширений. Смешайте карты городских событий из «Тени Нерекхолла» с картами городских событий из других расширений, если такие есть.

Не смешивайте городские и дорожные события!

2. Отложите карты кампании: карты адъютантов, реликвий и порабождённых горожан из этого расширения. Они применяются только в кампании «Тень Нерекхолла».
3. Добавьте другие компоненты этого расширения к компонентам базовой игры: зелёные кубики силы, листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и участки поля.

СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ «ТЕНЬ НЕРЕКХОЛЛА»

Все карты и листы в этом расширении отмечены особым символом расширения «Тень Нерекхолла», чтобы их можно было отличить от компонентов базовой игры и других расширений.



ТЕНЬ НЕРЕКХОЛЛА

Нерекхолл хлебнул лиха на своём веку, и соседство с грозными лордами Дакана не сулит спокойной жизни в будущем, но город восстанавливается, и его власти и горожане твёрдо убеждены, что искоренили зло в своих стенах. Однако ростки зловещих сил пробиваются из городских подземелий, и недалёк тот день, когда могущество теней заставит содрогнуться и Нерекхолл, и баронства, и весь Террилот.

«Тень Нерекхолла» — расширение игры «Descent: Странствия во тьме», добавляющее в игру новую кампанию с новыми героями, врагами, классами и прочим.

КАК ИГРАТЬ С РАСШИРЕНИЕМ

Перед началом игры все участники должны договориться, какие именно расширения базовой игры Descent использовать. Используя это расширение, игроки добавляют в игру все компоненты «Тени Нерекхолла», если где-либо не сказано иное. У игроков появляется доступ к новым героям, классам, покупкам, монстрам и картам Властелина. Смешайте компоненты расширения с соответствующими компонентами базовой игры (см. «Подготовка игры с расширением»).

Новые карты адъютантов, реликвий и порабождённых горожан из «Тени Нерекхолла» применяются только тогда, когда того требуют правила этого расширения.

Используя несколько расширений, аналогичным образом смешивайте их компоненты с базовыми. Например, карты покупок из этого расширения добавляются в базовую колоду покупок, как и карты покупок из других расширений, если они используются.

В расширении «Тень Нерекхолла» вы найдёте новую кампанию, которую можно пройти вместо кампании из базовой игры Descent. Перед началом игры участники выбирают одну кампанию для прохождения, а также те расширения, которые будут использоваться. Все компоненты выбранных расширений будут доступны игрокам на протяжении всей кампании.



ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ «ТЕНЬ НЕРЕКХОЛЛА»

В этом разделе мы расскажем, как правила и компоненты этого расширения добавляются в «Descent: Странствия во тьме». Когда в игре участвует расширение «Тень Нерекхолла», все правила, описанные в этом разделе, обязательны к применению.

НОВЫЙ КУБИК СИЛЫ

Зелёный кубик силы из этого расширения применяется по тем же правилам, что и красные и жёлтые кубики силы. В описаниях некоторых свойств и видов оружия особо оговаривается, что нужно использовать зелёный кубик силы.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этом расширении 19 новых приключений, которые описаны в этой книге правил. На этапе 1 общей подготовки добавьте их к доступным приключениям. Они состоят из одного или двух столкновений и могут быть соединены в кампанию (см. «Правила кампании» на стр. 5).

НОВЫЕ КЛАССЫ

В этом расширении к классам базовой игры добавились четыре новых класса (по одному на каждый архетип). Это бард (целитель), рубака (воин), заклинатель (маг) и ходящий в тени (разведчик). Игроки-герои могут выбрать эти классы на этапе выбора классов при подготовке героев.

ЖЕТОНЫ ПЕСЕН

У барда есть несколько умений, использующих жетоны песен. Эти жетоны применяются только бардом. Когда игрок выбирает класс «Бард» при подготовке героев, он кладёт жетоны песен в резерв рядом со своей игровой зоной.

Жетонов песен два — мелодия и гармония. В течение игры эти жетоны находятся либо рядом с игровой зоной барда, либо на одной из его карт класса. Каждый раз, когда тот или иной эффект позволяет барду поместить жетон песни, он берёт жетон мелодии или гармонии с того места, где они сейчас лежат, и кладёт так, как предписано эффектом. Одновременно каждый жетон может лежать только на одной карте класса.

Многие карты барда обладают эффектами, которые действуют при наличии жетона песни на карте. На таких картах стоит символ нужного жетона: мелодии (G) или гармонии (B). Когда жетон песни лежит на карте класса, обладающей эффектом песни с тем же символом, этот эффект срабатывает так, как написано на карте. Карта класса с эффектом песни действует только при наличии жетона песни нужного типа на этой карте. Жетоны песни остаются на картах класса, когда бард сбит с ног, но жетоны и связанные с ними эффекты песен не работают. В конце столкновения бард возвращает все жетоны песен в резерв.

ПОМОЩНИК — ДУША ТЕНИ

У ходящего в тени есть несколько умений, которые позволяют ему призывать помощника (Душу тени) и управлять им. Этот помощник следует всем правилам, относящимся к помощникам (см. стр. 17 правил базовой игры). Исключения из этих правил перечислены на самой карте Души тени.



Жетон
МЕЛОДИИ



Жетон
ГАРМОНИИ



ЖЕТОНЫ ОБРАЗОВ

У заклинателя есть умения, действующие жетоны образов. Эти жетоны применяются только заклинателем. Когда игрок выбирает класс «Заклинатель» при подготовке героев, он кладёт жетоны образов в резерв рядом со своей игровой зоной.



Когда эффект позволяет заклинателю поместить жетон образа, он кладёт жетон на ту клетку поля, которая предписана эффектом. Каждый жетон образа считается фигуркой героя с атрибутами заклинателя и 1 серым кубиком защиты.

Если жетон образа получает любое количество ♥ или ♠, он сбрасывается, а заклинатель получает 1 ♥ и 1 ♠. В любой момент своего хода заклинатель может вернуть любое количество жетонов образов с поля в свой резерв. Количество жетонов образов, которые могут находиться на поле одновременно, ограничено только количеством самих жетонов в резерве заклинателя.

КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Новые карты Властелина — 7 карт для класса Властелина «Заклинатель теней», который подчиняется тем же правилам, что и классы Властелина из базовой игры. Кроме того, в расширении есть 5 новых универсальных карт Властелина.

ВОЗВЫШЕНИЕ

Возвышение обозначено пунктирной красной линией по краям клеток. Эти линии возвышения мешают движению, но не перекрывают поле зрения. Фигурка не может передвинуться через линию возвышения, но может отсчитывать через неё поле зрения.



Если клетки, находящиеся рядом, разделяет линия возвышения, всё равно считается, что они находятся рядом. Но если фигурка объявляет ближнюю атаку, нацеленную на фигурку по другую сторону линии возвышения, цель атаки добавляет один дополнительный чёрный кубик в свой пул защиты. Если атака фигурки обладает ключевым словом «выпад», цель не добавляет дополнительный чёрный кубик в свой пул защиты.

При перемещении крупных монстров линии возвышения мешают движению. Однако при завершении или прерывании движения крупного монстра его фигурка может остановиться на клетках с линиями возвышения, если это пустые клетки. Например, крупный монстр может занять две пустые клетки, разделённые линией возвышения. Фигурка со свойством «Полёт» может передвигаться через линии возвышения.

Важно: фигурка не может пересекать линию возвышения, двигаясь по диагонали через общий угол линии возвышения и стены (чёрного края участка поля).

РЕШЁТКА

В этом расширении появился новый элемент — решётка. Решётки устанавливаются так же, как и двери. В книге приключений «Тени Нерекхолла» решётки обозначены как двери серого цвета. Фигурки не могут передвигаться через решётки, но могут через решётки совершать атаки, отсчитывать клетки и поле зрения. Считается, что клетки, разделённые решёткой, находятся рядом.

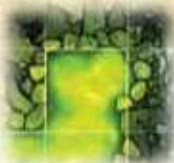


Фигурка на клетке рядом может совершить действие-открытие или действие-закрывание, чтобы открыть или закрыть одну решётку. Когда фигурка открывает или закрывает решётку, считается, что она открывает или закрывает дверь.



ГУБИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

Любая клетка, обведённая жёлтой линией по периметру, считается губительной. Губительные клетки подчиняются правилам клеток с лавой (см. стр. 18 правил базовой игры). Любой эффект или свойство, которое применяется к клеткам лавы, распространяется и на губительные клетки, и наоборот — эффекты и свойства губительных клеток действуют и на лавовые клетки.



ПРАВИЛА КАМПАНИИ «ТЕНЬ НЕРЕКХОЛЛА»

«Тень Нерекхолла» — так называется новая кампания игры «Descent: Странствия во тьме». В этой кампании действуют те же правила, что и в кампании из базовой игры (см. правила кампании на стр. 19–22 книги правил базовой игры). Ниже мы перечислим те изменения и новшества, которые действуют только в стенах Нерекхолла.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Кампания «Тень Нерекхолла» развивается на новой карте кампании. Все путешествия совершаются по ней (см. карту кампании «Тень Нерекхолла»). Проходя кампанию, герои начинают путешествие из таверны «Айронбрик» и идут по пути к локации выбранного приключения, показанного на карте кампании.



КАРТА
ГОРОДСКОГО
СОБЫТИЯ

Кроме того, в этой кампании игроки вместо карт дорожных событий из базовой игры используют карты городских событий. Правила их применения точно такие же. За каждый символ путешествия, на котором останавливаются игроки, они тянут карту городского события и разыгрывают событие, соответствующее символу.

ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В кампании «Тень Нерекхолла» игроки проходят 9 приключений. Кампания начинается со Вступления, которое называется «Демонстрация». Оно считается приключением Акта I.

Остальные восемь приключений выбираются согласно журналу кампании (стр. 10). Игроки могут сделать копию журнала на ксероксе или скачать журнал с официального сайта игры (www.hobbygames.ru) и распечатать его.

АКТ I

Выбирая приключения Акта I, игроки могут выбрать любое приключение Акта I, которое ещё не проходили в этой кампании. После того как приключение Акта I пройдено, победитель приключения выбирает следующее.

После того как игроки прошли три приключения Акта I (без учёта Вступления), наступает время Интерлюдии. Игроки проходят одну фазу кампании в обычном порядке, а потом герои отправляются в путешествие к локации приключения-Интерлюдии.

ВЫБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ АКТА II



После победы в Интерлюдии игроки-герои могут выбрать, какое приключение Акта II будут проходить дальше. Стрелки от символа Акта II ведут к приключениям «Запооздалая кончина» и «Вставайте, друзья». Одно из этих приключений можно выбрать.

Предположим, герои выбирают следующим приключением «Запооздалую кончину». Победитель этого приключения сможет выбрать между приключениями «Во тьму» и «Прилив паники», так как к ним идут стрелки от приключения «Запооздалая кончина».

ИНТЕРЛЮДИЯ

Интерлюдия — особое приключение, символизирующее переход от Акта I к Акту II. Существует два приключения-Интерлюдии. Если хотя бы в двух приключениях Акта I (без учёта Вступления) победили герои, в качестве Интерлюдии проходится «Истинный враг». Если хотя бы в двух приключениях (без учёта Вступления) победил Властелин, Интерлюдией станет «Предатели среди нас». Интерлюдия разыгрывается по правилам Акта I, подробности описаны в книге приключений.

АКТ II

После прохождения Интерлюдии начинается Акт II. Немедленно выполните все этапы перехода к Акту II, перечисленные на стр. 22 правил базовой игры.

В Акте II «Тени Нерекхолла» игроки ограничены в своём выборе приключений. Выполнив этапы перехода к Акту II, перечисленные на стр. 22 правил базовой игры, победитель Интерлюдии выбирает следующим приключением «Запооздалую кончину» или «Вставайте, друзья». Это показано стрелками, которые соединяют эти приключения с символом Акта II. Пройдя приключение Акта II, его победитель снова выбирает одно из двух доступных приключений согласно журналу кампании. Доступные приключения соединены с пройденным приключением стрелками.

Когда пройдены три приключения Акта II, приходит пора Финала. Игроки проходят одну фазу кампании в обычном порядке, а потом герои отправляются в путешествие к локации финального приключения.

ФИНАЛ

Этим захватывающим приключением завершается кампания. Как и в случае с Интерлюдией, финальных приключений возможно два. Если хотя бы в двух приключениях Акта II победили герои, финалом станет приключение «Чёрное царство». Если хотя бы в двух приключениях победил Властелин, игроки обязаны выбрать финал «Падение города». Финал считается приключением Акта II.



ЭФФЕКТЫ ВЛИЯНИЯ

В «Тени Нерекхолла» появилось новое правило влияния. Эффекты влияния и соответствующие жетоны влияния действуют только в кампании «Тень Нерекхолла» и только в определённых приключениях. В начале кампании «Тень Нерекхолла» при подготовке Властелина игрок-Властелин кладёт в свою игровую зону 3 жетона влияния.

В приключении может быть до трёх разных эффектов влияния. 3 жетона соответствуют эффектам влияния, перечисленным во врезке «Влияние» каждого приключения. Активный эффект влияния в приключении зависит от жетона влияния, выбранного для этого приключения.



ВРЕЗКА «ВЛИЯНИЕ»

ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

При подготовке, когда правила приключения предписывают Властелину выбрать эффект влияния, он тайно выбирает один из эффектов влияния, перечисленных в соответствующей врезке приключения.

После выбора эффекта Властелин кладёт соответствующий жетон влияния в свою игровую зону лицевой стороной вниз и откладывает остальные жетоны влияния в сторону, не раскрывая их. Ни один игрок-герой не должен знать цвет выбранного жетона влияния или отложенных. Если в приключении только два эффекта влияния, жетон, для которого нет эффекта, откладывается.

В ряде приключений Властелин должен перемещать жетоны влияния, перечисленные во врезке, положить один из них в свою игровую зону и отложить в сторону оставшиеся. В таких приключениях ни один игрок, включая Властелина, не должен знать цвет жетонов влияния, даже если они отложены.

Когда правила приключения предписывают Властелину раскрыть эффект влияния, он переворачивает жетон в своей зоне и применяет к ситуации перечисленные эффекты.

ПОРАБОЩЁННЫЕ ГОРОЖАНЕ

В «Тени Нерекхолла» появился новый вид персонажей: поработанные горожане встают на сторону Властелина в борьбе против героев. В ходе кампании у Властелина будет возможность поработить различных персонажей, с которыми встречаются герои. Эти поработанные персонажи входят в игру как одни из новых монстров игры — перевертыши.

КАК ПОЛУЧИТЬ ПОРАБОЩЁННЫХ ГОРОЖАН

Игрок-Властелин получает поработанного горожанина в награду за победу в определённых приключениях. Когда Властелин получает поработанного горожанина, он берёт соответствующую карту горожанина и кладёт её в свою игровую зону. Между сессиями кампании игрок-Властелин хранит полученные карты поработанных горожан вместе со всеми своими компонентами как напоминание о том, кто из жителей уже попал в его сети.

КАК СЫГРАТЬ КАРТЫ ПОРАБОЩЁННЫХ ГОРОЖАН

В приключениях кампании «Тень Нерекхолла» Властелин имеет право сыграть любые ранее полученные карты поработанных горожан.

Для розыгрыша карты поработанного горожанина в приключении должны присутствовать перевертыши-монстры.

Когда перевертыш-вожак помещается на поле, Властелин может сыграть карту поработанного горожанина, выложив её лицевой стороной вверх рядом с картой перевертыша-монстра. Вдобавок ко всем свойствам карты монстра перевертыш-вожак получает все эффекты карты поработанного горожанина. Единновременно в игре может находиться только одна карта поработанного горожанина.

Если перевертыш-вожак с картой поработанного горожанина не побеждён в ходе столкновения, Властелин возвращает карту поработанного горожанина в свою игровую зону и может снова сыграть её в другом столкновении кампании.

Если перевертыш-вожак с картой поработанного горожанина побеждён, Властелин возвращает карту поработанного горожанина в коробку и не может снова использовать её в кампании.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПОРАБОЩЁННОГО ГОРОЖАНИНА



КАРТА ПОРАБОЩЁННОГО ГОРОЖАНИНА

1. **Название.** Должность или род занятий поработанного горожанина.
2. **Правила применения.** Как и когда можно сыграть карту.
3. **Свойства.** Подробное описание возможностей поработанного горожанина.
4. **Художественный текст.** История поработанного горожанина.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НЕРЕКХОЛЛ

Даже мудрейшим из мудрых порой кажется, что опасности изучения черной магии ничтожны в сравнении с ее дарами. И многие учёные, не справившись со стремлением расширить границы мистических знаний, ставили свои опыты в тёмных закоулках Нерекхолла. Большинство так и сгинуло — кто в полной безвестности и одиночестве, кто в демоническом пламени, унёсшем тысячи жизней, когда могущественный маг Гарган Мирклейс выпустил демонов на волю.

Поиск останков незадачливых искателей знаний обернулся катастрофой для всего Терримота. Мирклейс открыл портал в Чёрное царство, измерение, лежащее за пределами этого мира — ещё в Аэнлонге, но уже на границе с Инферназзем. Бесчисленные орды отвратительных тварей вырвались из портала Мирклеяса, и только благодаря отчаянным усилиям баронов и жителей свободных городов это безумие удалось остановить.

Восстановление урона городу заняло годы, и время не остудило гнев баронов, которые винили распущенный город в ужасах прошедшей войны. Чтобы не дать ситуации повториться, бароны предложили сравнять с землёй полуразрушенный Нерекхолл и запечатать на веки вечные эти проклятые земли. Каким бы радикальным ни было предложение, оно получило значительную поддержку, и Совет Тринадцати только перевесом в один голос решил, что Нерекхолл надо сохранить и отстроить, взяв под пристальное наблюдение.

Хотя несколько десятилетий выживший Нерекхолл старался поддерживать безупречную репутацию, очень немногим в этом мире удалось забыть, каких чудовищ может породить этот город, его проклятые залы и извращённые умы.

Важно заметить, что определённые источники слишком усердно подчёркивают тот факт, что никто так и не нашёл тело Гаргана Мирклеяса. С этим, конечно, не поспоришь, но сама мысль о том, что Мирклейс мог выжить в безумии войны, да ещё и продержаться в здравом уме большую часть века, попросту абсурдна.

Ауторий из Грейхэвена, Исправленные хроники, том 4

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработка расширения: Джастин Кемплайн

Разработка базовой игры: Адам Сэдлер и Кори Коничка
при участии Дэниэла Ловата Кларка

Творческая проработка содержания: Сэмюэл Бэйли,
Джонатан Бове, Дэниэл Ловат Кларк и Нейтан Хайек

Продюсер: Джейсон Волден

Редактура и вычитка: Брендан Вайскоттен при участии Никки Валенс

Графический дизайн: Шон Бойк, Кристофер Хош и Даллас Мельхофф

Менеджер графического дизайна: Брайан Шомбург

Заглавная иллюстрация: Алексей Апарин

Оформление участков поля: Хеннинг Людвигсен

Внутреннее оформление: Йоанн Буассонне, Саймон Экерт, Дэвид

Кетт, Дэвид Гриффит, Флориан Штиц и Эллисон Тьюсс

Художественный администратор: Энди Кристенсен

Менеджер оформления: Эндрю Наваро

Обеспечение производства: Эрик Найт

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Дуусон Артур, Майкл Бернабо, Йен Бёрдсол,
Джон Бриттон, Джес Брукс, Нэйт Брукс, Джейкоб Болтон,
Джордан Болтон, Марк Бёрроус, Кристиан Буш, Дэниэл Сервантес,
Александр Дуран, Эмерик Дуайер, Джейсон Глау, Дженнифер Глау,
Кристофер Густафс, Трент Хаммер, Дэниэл Хэмрик, Джастин Хугер,
Сара Янссен, Марк Джоунс, Марк Ларсон, Эндрю Либерко,
Минь-И Ли, Кларисса Локри, Люк Макалус, Даррен Накамура,
Мэтт Ньюман, Бен Плетчер, Дэвид Пулдон, Адам Сэдлер,
Брэди Сэдлер, Райан Томпсон, Виктор Ту, Том Вирт, Эндрю Вайли.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Descent: Journeys in the Dark and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.



Осторожно, мелкие детали! Не рекомендуется детям до 3 лет. Срок годности не ограничен. Компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Мальский, Валентин Матюша, Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев,
Валентин Матюша, Владимир Сергеев

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховей

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Неоценимую помощь при подготовке русского издания
оказал Игорь Майоров.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Десятки лет тому назад Нерекхолл доказал Террилоту, что все беды от знания. Местные книго-челы так продвинулись в изучении запретного волшебства, что вышли за пределы родного измерения. Обезумевший от собственных экспериментов с магией пространств Аэлонга и Инфернаэль маг и учёный Гарган Мирклейс открыл ордам демонов путь на Террилот.

Но те времена прошли, Нерекхолл быстро — к удивлению многих — восстал из руин, и его правители утверждают (хотя те же многие им не верят), что в стенах города всё спокойно. Лорды Дакана из тех, кто не верит простым словам: они пристально следят за развитием событий и грозят быстро и беспощадно покарать Нерекхолл, коль скоро он позволит злу проснуться вновь.

И вот недавно вновь поползли слухи о том, что над Нерекхоллом снова сгущаются тучи. Как знать, не признаки ли это возрождающейся порчи? Владыки Цитадели посылают вас в город выяснить, откуда пошли новые неприятности. Особое внимание вы должны уделить одному высокопоставленному чиновнику. Райлан Олливен, учёный, вельможа и практик магических искусств, подозревается в том, что пошёл по стопам Мирклейса. Совет Тринадцати поставил перед вами задачу проверить правдивость слухов и основательность подозрений.

Первые недели в городе вы откровенно скучали. Поначалу вас восхищала чистота улиц, изящество архитектуры, бронированные конструкции на каждом углу — защитники от планарной магии, коих местные называли железнорождёнными. Но к этому вы быстро привыкли. Что же до расследования, похоже, кто-то в городе — может статься, что и сам Олливен — знает о цели вашего визита. На каждом шагу вам что-то вежливо и неуступчиво мешает, со всем изяществом, свойственным развитой бюрократии. Вы уже начали было думать о более радикальных методах работы, когда однажды утром под дверью вашей комнаты обнаружили записку. Безупречным почерком некто неизвестный приглашал вас на «Демонстрацию для Тринадцати» в указанный день и час на одной из центральных площадей города.

Оказалось, это было приглашение на казнь. Когда вы явились на площадь, Райлан Олливен, человек, деятельность которого вы безуспешно пытались расследовать, зачитывал собравшимся горожанам список преступлений обвиняемого. Самым страшным из них было изучение той же сферы магии, в которой все видели причину первого падения Нерекхолла. Райлан был хорош в образе сурового и справедливого судьи, в меру опечаленного своими обязанностями, и вы поймали себя на мысли, что ваше приглашение — дело его рук, попытка доказать свою преданность; более того, он явно заметил ваш приход и то и дело поднимал на вас взгляд от свитка с приговором. Не то чтобы вы не видели казни раньше, но эта стала особенной, когда вы услышали имя осуждённого на смерть. Когда Тристейн Олливен поднялся со своего места по слову брата, их семейное сходство стало для вас очевидным. Тут же вас настигли новые вопросы: действительно ли Райлан так искренне и неукротимо презирает своего брата, или он потрясающий в своём искусстве лицемер? Прикрывает ли он казнью брата собственные преступления или карает последнего настоящего злодея Нерекхолла? Но, возможно, сейчас не время искать ответы на эти вопросы... Пусть сперва состоится казнь.



ОПИСАНИЕ АДЬЮТАНТОВ



Райлан Олливен

Старший сын графа Галейна Олливена, Райлан занимает выдающееся положение в Нерекхолле. Одарённый маг и учёный, по возвращении из Университета Грейхвена он посвятил себя магической обороне города, заступив на пост главного мастерского и став одним из главных сановников Нерекхолла. Его любят и уважают коллеги, хотя он и довольно замкнут, у него безупречная репутация, его влияние постоянно растёт... и это заставляет правительства других городов нервничать.



Тристейн Олливен

Второй сын графа Галейна Олливена, Тристейн не так замкнут и благоразумен, как старший брат, потому, видимо, и репутацией не блещет. В Университете его не приняли, но эббидий этим не уныл, а вскоре проявился настоящий талант Тристейна. Исследования запретной магии захватили молодого человека, и он посвятил себя изучению тёмных искусств и секретов Чёрного царства. Позабыв об осторожности, Тристейн был схвачен и казнён, да поздно: опытному некроманту смерть не страшна...



Мирклейс

Много лет назад смертный чародей по имени Гарган Мирклейс едва не перенёс Нерекхолл в Чёрное царство, часть Аэлонга на границе с Инфернаэлем. Войска под эгидой Цитадели спасли город, а Гарган пропал при таких обстоятельствах, что его сочли погибшим. Однако маг выжил. Десятки лет он мучился в плену тьмы между Террилотом и Инфернаэлем, но эта нескончаемая пытка превратила его в иное существо, наделив могуществом, о котором не мог и помыслить обычный человек. Теперь он готов вырваться из плена и довести до конца план, сорвавшийся так давно.



ВЕРМИНУС, КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ

Поговаривают, что крысиный король — лишь страшная, скрытная и опасная охотница, обитающая в системе стоков Нерекхолла, выдуманный матерями беспокойных детишек. Мало ли что за могучую фигуру видят скользящей между теньями переулков трусливые воры да подмыливающие крысоловы — у страха глаза велики. Крысы ведут себя странно? Ну и что, у безомыных тварей появился король? Не смешите...

ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ

ОРКЕЛЛА СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ

Когда-то его жизнью был бесшабашный разбой, а его радостью — упоение властью над жертвами. Он и сам не знает, почему в тот переломный день его остановил детский плач — Оркелла повидала рыдающих сопляков на своём разбойничьем веку. Но только тогда он огляделся, увидел причинённое им разорение, проникся страданиями своих жертв. С этого дня Оркелла стал другим человеком. Он по-прежнему готов влезть в драку, но только теперь им движет не жажда кровопролития, а стремление искупить свою вину. Он задищает беспомощных, стремительно расправляясь с их обидчиками.

ТИНАШИ-СТРАННИЦА

Каждые семь лет на семь дней на вершине далёкой горы где-то в Терриноте появляется монастырь Тени Змея. В это краткое время монастырь принимает новых учеников, выпускает послушников в мир, встречает тех, кто возвращается с победой. В своё время Тинаши опоздала к сроку. Отрезанная на семь долгих лет от единственного места, которое могла назвать домом, она отправилась в странствие по Терриноте согласно нравственным заветам своего ордена.

РАВЕЛЛА ЛАЙТФУТ

«Гном-волшебник? Что за чушь!» Да, распространённое мнение. Для всех, кто выдаётся ростом, гномы не стоят внимания, как будто размер имеет значение. Гномов не уважают. Гномы, конечно же, не доверяют. Ни один из этих предрассудков не удержал Равеллу Лайтфут от поступления в Университет. Ни соученики, ни преподаватели со всем их презрением не обескуражили её — она получила, что хотела. Теперь, вооружённая до зубов мистическими знаниями, она без устали применяет обретенные навыки, развивая мастерство и доказывая, что талант чародея не зависит от роста, веса и физических особенностей.

РЕНДИЗЭЛ

Как-то на окраине Айкхелла остановился на ночлег небольшой караван, и молодой купец постоянно напевал себе под нос какую-то песенку. Рендизэл, заинтригованный мелодией, вышел к биваку и заговорил с человеком о песнях. Оказалось, что навязчивая мелодия не принадлежала купцу, и память человека сохранила лишь пару строк. Рендизэл покинул родину в погоне за песней. Он повидал немало городских селений, узнал много нового о людях — и кое-что нехотное об Эльфаз, усамизла, перелезла и перебрала неисчислимое количество баллад и куплетов, но по-прежнему не вышел из следа той песни, с которой началась его странствие.

ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Зло в Нерекхалле было укрощено, но не уничтожено, и теперь оно проникает в души людей. До сих пор неизвестно, кто такие перевертыши: демоны, копирующие человеческий облик и занимающие места несвиных торожан, или сами горожане, но прятая ли невинность, раз уж их тела и души подверглись столь разительному чудовищному преобразению. Так или иначе, пора предпринять решительные меры, пока перевертыши не укоренились в Нерекхалле.

ЖЕЛЕЗНОРОЖДЁННЫЙ

Эти вороньиные кованые статуи стоят на перекрёстках и площадях Нерекхалла, гармонично вписываясь в городской пейзаж. Могучие магические конструкции из чёрного железа создавались как защитники города, способные обнаружить, поглотить и рассеять энергию тёмной магии. В последнее время они начали проявлять непонятную, путающую активность, но главным мастерской Райзэл Олливелл заверил: соорудить что-либо сверхъестественного не происходит, и все проблемы будут вскоре решены.

СТАЯ КРЫС

Крысы везде полно. Весь Терринот знает, что эти мелкие пакостники разносят заразу и губят припасы, но иначе навредить человеку могут едва ли. Однако те стая, которые время от времени появляются в проулах Нерекхалла, представляют настоящую опасность. Десятки мелких тварей, сбившись в злобную кровожадную стаю, управляемую чьей-то жестокой волей, стали причиной гибели не одного — далеко не одного! — нерекхалского стражника. Да и многих пришедших героев больше не выдала после того, как они спускались в кишанные крысами каналы.

ДЕМОН ИНФЕРНАЭЛЯ

Демоны Инфернаэля различаются и внешностью, и свойствами. Представители этого вида очень крупны и на диво быстры, и тела их источают жар и мощь. Они прорываются в Нерекхалл через истончающиеся преграды между реальностями в поисках людской крови и страданий жертв для поддержания их демонических сил.

ТЕНЬ НЕРЕКХОМЛА

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

ВСТУПЛЕНИЕ

ДЕМОНСТРАЦИЯ

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

ПОЩАДЫ НЕ БУДЕТ

МЕСТНАЯ ПОЛИТИКА

ОХОТА

ЦЕНА МОГУЩЕСТВА

ИНЦИДЕНТ

КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ

ПОЧТЕННЫЙ ГРАЖДАНИН

Интерлюдия I

ИСТИННЫЙ ВРАГ

Интерлюдия II

ПРЕДАТЕЛИ СРЕДИ НАС

ЗАПОЗДАЛАЯ КОНЧИНА

ВСТАВАЙТЕ, ДРУЗЬЯ

Во тьму

Прилив паники

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

ПОТЕРЯННЫЕ

Финал I

ЧЁРНОЕ ЦАРСТВО

Финал II

ПАДЕНИЕ ГОРОДА

ОО ГЕРОЕВ

ЗОЛОТО ГЕРОЕВ

ОО Властелина