

DESCENT

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



ТЕНЬ НЕРЕКХОЛЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

16 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК

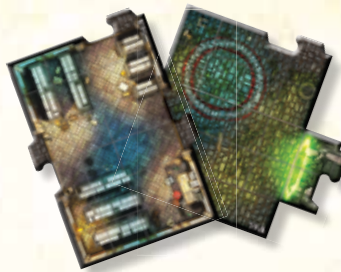


(4 героя, 12 монстров)

2 ОСОБЫХ КУБИКА



46 УЧАСТКОВ ПОЛЯ



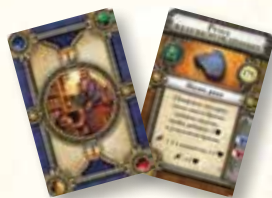
1 КАРТА КАМПАНИИ



45 КАРТ КЛАССОВ



21 КАРТА ПОКУПОК



4 ЛИСТА ГЕРОЕВ



9 КАРТ ПОРАБОЩЁННЫХ 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 (♫) или гармонии (♮). 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.

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.

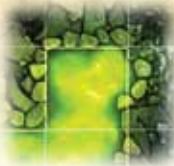


Фигурка на клетке рядом может совершить действие-открытие или действие-закрывание, чтобы открыть или закрыть одну решётку. Когда фигурка открывает или закрывает решётку, считается, что она открывает или закрывает дверь.



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.

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.



КАРТА
ГОРОДСКОГО
СОБЫТИЯ

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 «Запоздалая кончина» и «Вставайте, друзья!». Одно из этих приключений можно выбрать.

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

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 перемешать 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: порабощённые горожане встают на сторону Властелина в борьбе против героев. В ходе кампании у Властелина будет возможность поработить различных персонажей, с которыми встречаются герои. Эти порабощённые персонажи входят в игру как одни из новых монстров игры — перевёртыши.

КАК ПОЛУЧИТЬ ПОРАБОЩЁННЫХ ГОРОЖАН

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



Врезка «Влияние»



КАК СЫГРАТЬ КАРТЫ ПОРАБОЩЁННЫХ ГОРОЖАН

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

Для розыгрыша карты порабощённого горожанина в приключении должны присутствовать перевёртыши-монстры.

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

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

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



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПОРАБОЩЁННОГО ГОРОЖАНИНА



Карта порабощённого горожанина

1. **Название.** Должность или род занятий порабощённого горожанина.
2. **Правила применения.** Как и когда можно сыграть карту.
3. **Свойства.** Подробное описание возможностей порабощённого горожанина.
4. **Художественный текст.** История порабощённого 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 синуло — 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 Терринота. Мирклейс открыл портал в Чёрное царство, измерение, лежащее за пределами этого мира — ещё в Аэнлонге, но уже на границе с Инфернаэлем. Бесчисленные орды отвратительных тварей вырвались из портала Мирклейса, 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 Мирклейса. 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
Кегг, Дэвид Гриффит, Флориан Штиц и Эллисон Тьюсс

Художественный администратор: Энди Кристенсен

Менеджер оформления: Эндриу Наваро

Обеспечение производства: Эрик Найт

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Дуосон 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 Густафсу, Трент Хаммер, Дэниэл Хэмрик, Джастин Хугер,
Сара Янссен, Марк Джоунс, Марк Ларсон, Эндриу 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, Эндриу 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 Персера

Редактура: Александр Киселев,

Валентин Матюша, Владимир Сергеев

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (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.



Играть интересно

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

Все права защищены.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Десятки лет тому назад Нереххолл доказал Терриноту, что все беды от знания. Местные книгоучи так продвинулись в изучении запретного волшебства, что вышли за пределы родного измерения. Обезумевший от собственных экспериментов с магией пространств Аэнлонга и Инфернаэля маг и учёный Гарган Мирклейс открыл ордам демонов путь на Терриноту.

Но те времена прошли, Нереххолл 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 Нереххолл, коль скоро он позволит злу проснуться вновь.

И вот недавно вновь поползли слухи о том, что над Нереххоллом 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 назвали 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 Нереххолла. 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 казнь брата собственные преступления или карает последнего настоящего злодея Нереххолла? 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 Нереххолле. Одарённый маг и учёный, по возвращении из Университета Грейхавена он посвятил себя магической обороне города, заступив на пост главного мастерского и став одним из главных сановников Нереххолла. Его любят сограждане и уважают коллеги, хоть 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 благообразен, как старший брат, потому, видимо, и репутацией не блещет. В Университет его не приняли, но амбиций этим не унял, 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 Нереххолл в Чёрное царство, часть Аэнлонга 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 Терринотом и Инфернаэлем, но эта нескончаемая пытка превратила его в иное существо, наделавшее 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 страшилка. Скрытный и опасный охотник, обитающий в системе стоков Нереххолла, выдуман матерями беспокойных детишек. Мало ли что за могучую фигуру видят скользящей между тенями переулков трусливые воры да подвыпившие крысоловы — у страха глаза велики. Крысы ведут себя странно? Ну и что, у безмозглых тварей появился король? Не смешите...


ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ

ОРКЕЛЛ СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ




Когда-то его жизнью был бесшабанный разбой, а его радостью — упоение властью над жертвами. Он и сам не знает, почему в тот переломный день его остановил детский плач — Оркелл повидал рыдающих сопляков на своём разбойничьем веку. Но только тогда он огляделся, увидел причинённое им разорение, проникся страданиями своих жертв. С этого дня Оркелл стал другим человеком. Он по-прежнему готов в драку, но только теперь им движет не жажда кровопролития, а стремление искупить свою вину. Он защищает 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 Терриноту согласно нравственным заветам своего ордена.

РАВЕЛЛА ЛАЙТФУТ



«Гном-волшебник? Что за чушь!» Да, распространённое мнение. Для всех, кто выдался ростом, гномы не стоят внимания, как будто размер имеет значение. Гномов не уважают. Гномам, конечно же, не доверяют. Ни один из этих предрассудков не удержал Равеллу Лайтфут от поступка 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 обрётённые навыки, развивая мастерство и доказывая, что талант чародея не зависит от роста, веса и физических особенностей.


РЕНДИЭЛЬ



Как-то на окраине Аймхелина остановился на ночлег небольшой караван, и молодой купец постоянно напевал себе под нос какую-то песенку. Рендиэль, 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. Рендиэль покинул родину в погоне за песней. Он повидал немало городских селений, узнал много нового о людях — и кое-что неслучное об эльфах, услышал, перепел и перевёл неисчислимое количество баллад и куплетов, но по-прежнему не вышел на след той песни, с которой началось его странствие.


ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ

ПЕРЕВЁРТЫШ




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

ЖЕЛЕЗНОРОЖДЁННЫЙ




Эти воронёные кованые статуи стоят на перекрёстках и площадях Нерекхолла, гармонично вписываясь в городской пейзаж. Могучие магические конструкты из чёрного железа создавались как защитники города, способные обнаружить, поглотить и рассеять энергию тьмовной магии. В последнее время они начали проявлять непонятную, пугающую активность, но главный мастерской Райлан Оливлен заверил сограждан что ничего сверхъестественного не происходит, и все проблемы будут вскоре решены.

СТАЯ КРЫС



Крыс везде полно. Весь Терринот знает, что эти мелкие пакостники разносят заразу и губят припасы, но иначе навредить человеку могут едва ли. Однако те стаи, которые время от времени появляются в проулках Нерекхолла, представляют настоящую опасность. Десятки мелких тварей, сбившись в злобную кровавадную стаю, управляемую чьей-то жестокой волей, стали причиной гибели не одного — далеко не одного! — нерекхоллского стражника. Да и многих пришедших героев больше не видали после того, как они спускались в кишачи крысами каналами.

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 Нерекхолл через истончающиеся преграды между реальностями в поисках людской крови и страданий жертв для поддержания их демонических сил.

