

Swords & Sorcery

Походы и Завоевания в Эпоху Магии



Copyright © 1978, Simulations Publications, Inc New York, N.Y,
10010

ВОЗРОЖДЕНИЕ ДРЕВНИХ РАС

Утренний туман ещё не рассеялся над болотами, когда послышался топот множества лошадей. Через топи к болоту приближался большой юнит людей, искавших давно утерянную реликвию древних времён. По мере их приближения Гастрок Болотный разглядел зелёно-жёлтые штандарты Империи и красно-фиолетовые мундиры хускарлов Урф Дурфала. Очевидно, эти дворяне, ведущие своих людей через земли Гастрока, шли не с войной — иначе они не надели бы парадные одежды. Видимо, люди Империи искали что-то важное над зыбучими песками, которые так любил Гастрок. Оставив завоевателей, он погрузился в уют болотной тины.

Регор, седьмой Паладин Глейд, подал знак остановиться. Из мешочка на поясе он извёл древний кусок папируса и начал внимательно изучать его, словно пытаясь найти на поверхности следы спрятанного сокровища. Регор подозвал молодого, но явно опытного воина. Зарет, Паладин Южного Рубежа, быстро подвёл коня и спешился с глухим шлёпком. Двое обсуждали карту, соглашаясь, что ориентиры, некогда ясные, когда легенда была записана, теперь скрыты временем. Долгое время мужчины молчали, а затем Зарет подошёл к коню и достал широкий пояс.

Но это был не обычный пояс. Как и карта, он был куда древнее тех, кто стоял здесь, — творение рук Беллмира Могучего. Зарет выиграл этот пояс в поединке с химерой, и с тех пор его карьера стала стремительной. Владелец Пояса Беллмира мог летать быстрее самой стремительной Птицы Грифона. Пояс не раз спасал жизнь Зарету и сделал его незаменимым разведчиком для имперских сил. Паладин прикрепил талисман к доспехам и помчался на поиски Эдикула Дарсея.

Над бескрайними болотами нёсся Зарет, лишь изредка останавливаясь, чтобы свериться с картой и не отстать от товарищей. Болотные твари смотрели на него с равнодушным любопытством; то тут, то там мелькали тиранозавры или тролли. Летя вперёд, Зарет размышлял о возможной войне с Древними Расами, о которой Регор намекнул прошлой ночью. Конечно, ему, Зарету, теперь доверяют командование армией, раз Паладин Велдрон получил сатрапию Эндора. Да, удачно, что Велдрон пожелал осесть в родных

землях. Мысли воина прервало появление на горизонте множества зданий. Сердце его учащённо забилося, и воин почти скользил над поверхностью болота, чтобы рассмотреть всё ближе.

Прямо перед Заретом лежали руины древнего города. Над всеми строениями возвышалось церковное сооружение, почти наверняка бывшее его целью. Зарет нахмурился. Он не слышал о великом городе, окружающем Эдикул, а имперские архивы редко ошибались. Требовалось изучить строение подробнее.

Зарет приземлился перед зданием. Оно было огромным даже по нынешним имперским меркам архитектуры. Но крайне древним — о чём свидетельствовали гигантские наросты грибов у главного входа. Зарет попытался прочесть руны на массивных дверях, но большинство из них были иероглифами болотных тварей или странными (но, как убеждал себя Зарет, человеческими) письменами, не похожими ни на что, виденное Паладином прежде. Он приоткрыл дверь и вошёл внутрь.

Сразу же он почувствовал неладное. Интерьер здания, казавшийся безлюдным, явно был обитаем. На полу отчётливо виднелись следы чего-то определённо нечеловеческого и слишком крупного для болотного существа. Зарет выхватил меч и осторожно двинулся к центру зала. Когда-то это помещение было чем-то вроде зала собраний, и почти никаких отметин на стенах не осталось. Но в углах комнаты стояли статуи болотных существ и людей. На потолке была надпись на более современном языке, чтобы разобрать символы. Зарет замер, затем резко развернулся к двери. На улице был солнечный день, а в зале внезапно стало темно. То, что увидел молодой Паладин, поразило его. Грибы, росшие снаружи, теперь кишели в дверном проёме. С тошнотворным чувством в желудке Зарет вспомнил рассказы о разумной плесени, входившей в армию болотных существ. Видимо, ему предстояло сразиться с таким существом.

Шаги за спиной заставили Зарета обернуться. Он не понимал, что видит. Одна из статуй болотных существ ожила и теперь приближалась к нему с поднятым кривым мечом. Но сообразительный Паладин быстро понял, что это ловушка, и статую, несомненно, заменило существо перед ним. Зарет выругался и поднял меч. Он изучал здание, покрытое зелёной чешуёй и

явно владеющее саблей. Зарет искал путь для побега, но плесень отрезала все выходы. Паладин поднял щит и приготовился к бою.

Болотное существо остановилось и сделало знак в воздухе. Кровь Зарета застыла — он не ожидал, что этот противник ещё и маг. Существо пронзительно засмеялось и что-то резко сказало плесени позади. Грибы затряслись, затем замерли. Существо устало на Зарета.

— Меня зовут Слиггот, человек Империи, — прорычало оно низким голосом с сильным акцентом. Зарет был шокирован. Слиггот, величайший из болотных тварей, считался мёртвым после завоевания Империей Болот несколько лет назад. — Объясни своё присутствие здесь, раз теперь ты мой пленник.

— Я Паладин Империи и сдамся только в честном бою! — воскликнул Зарет.

Слигготу потребовалось несколько минут, чтобы непринужденно обезоружить и оглушить храброго Паладина. Затем он дал знак приспешникам унести бесчувственное тело в своё подземное убежище.

Слиггот задумался о былой славе Болотного Народа в дни Древних. Возможно, этот юноша станет ключом к освобождению его народа от власти Империи. Резко развернувшись, он погрузился в топь.

ЗУРИК КРУШИТЕЛЬ КЛИНКОВ

Зурик был недоволен. Уже три недели он жил в этом треклятом эльфийском лесу, планируя стратегию защиты Долины от Империи. Эльфийские вожди во главе с Гвайгилионом Эленгалом склонялись к тактике активной обороны и последующим отступлением, для истощения сил Имперских войск. Но такой подход был бесполезен для дворфов — воинов, привыкших сражаться в своих горах и холмах. Однако эльфы стояли на своём: они хотели использовать свою невероятную мобильность (и да, Зурик признавал, что эльфы — хорошие бойцы, даже если их стиль не совпадал с дворфийским) против прославленных *терций* Империи.

Зурик согласился — как маг, он был более гибок в стратегии, чем Герудирр или Гислан. Но ему это не нравилось.

От этого веяло эльфийским коварством, а доверять эльфам полностью было неразумно. Теперь ему предстояло вести переговоры с Альриком и уговаривать волшебника присоединиться к Свободным Народам.

Твёрдым шагом Зурик вошёл в дом собраний. Единственным, кто находился внутри, был тот самый волшебник, с которым он пришёл встретиться. Эльфийские пажи, наслышанные о репутации Альрика, благоразумно решили оставить их наедине. Дворф-маг внутренне вздохнул и протянул руку в знак приветствия.

Волшебник проигнорировал жест и продолжил безучастно смотреть в пустоту. Несколько мгновений оба пребывали в молчании. Наконец, Зурик прочистил горло.

— Приветствую тебя, о Владыка Демонических Искусств, — произнёс дворф, хорошо разбирающийся в тонкостях этикета. — Благодарен, что ты почтил Лигу Свободных Народов своим присутствием.

Альрик наконец обратил на него внимание. Человек повернул голову и ответил:

— Ты позвал меня сюда не для обмена любезностями. Я хочу, как можно скорее вернуться в свою башню, где провожу крайне важные эксперименты. Так что будь краток.

Зурик сглотнул. В иных обстоятельствах он с радостью всадил бы топор в этого надменного человека. Но помощь была слишком нужна, чтобы обращать внимание на оскорбления.

— Альрик, нам отчаянно нужны маги в предстоящей войне против Империи. Ты — искусный волшебник, способный на великие заклинания, которые помогут нашим войскам в битве.

— И что я получу взамен, Дворф-горняк? — ответил Альрик с сарказмом. — Если я ввяжусь в твою авантюру и рискну жизнью против могущественных сил Империи, это будет не ради таких жалких идеалов, как «свобода», о которой ты и эльфы вечно талдычите. — Он продолжил язвительным тоном: — За долгие годы я нажил множество врагов. Я не могу позволить себе рассердить правителей половины мира и надеяться продолжить свои магические исследования в мире. Даже если Свободные Народы победят, я останусь в союзе с эльфами, которые поклялись уничтожить всех, кто имеет дело с демонами.

Зурик ожидал такого ответа. — Не смейся так легко над свободой, Торговец Инфернальной Магии. Империя позволяет тебе проводить свои исследования лишь потому, что пока не может позволить себе разгромить тебя, пока не завершены её завоевания. Но когда они решат учредить Министерство Демонических Дел и заставят тебя направлять свои силы на нужды Империи, ты тоже почувствуешь тяжесть её ярма.

Альрик побледнел, и пентаграмма на его лбу вспыхнула алым. В тот момент Зурик понял, что Демонический Волшебник никогда не присоединится к Свободным Народам. Альрик встал и холодно произнёс:

— Не угрожай мне Империей. У меня достаточно собственных ресурсов, чтобы справиться с ними, если понадобится. А что до твоих «храбрых» Свободных Народов, напомним тебе, что бывает с котом, который вообразил себя львом. Я покидаю этот лес и не ожидаю препятствий. Прощай, Человек Скал.

Когда Альрик вышел, Зурик задумался о том, чтобы вызвать мага на магический поединок. Его дварфийская кровь кипела, но голос разума взял верх. Сражаться с Альриком было бы глупо — это отпугнуло бы многих, кто склонялся к его делу, если бы он нарушил обещание безопасного прохода. Так Крушитель Клинков вернулся в Совет Высших Эльфов, чтобы доложить о своей неудаче.

ЛИНФАЛАС В ЦИТАДЕЛИ КРОВИ

Внутренние покои Цитадели Крови не были пристанищем для эльфов и никогда не походили на таковые. Однако именно здесь оказался Линфалас, эльф из Рианнона. Он задавался вопросом, зачем Рок Смертопев привёл молодого эльфа в самое тайное место магов. Его хозяин не обращал на него внимания, занятый заклинаниями, непохожими ни на что, что Линфалас когда-либо слышал. Эльф почувствовал страх — страх перед злом и силой, которую олицетворял величайший волшебник эпохи.

— Давно уже Светлый Народ не отправлял своих посланников для беседы со мной, — раздался голос Икс Неизвестного, звучавший настолько тревожно, что Линфалас едва сдержал дрожь. — Я польщён, что такой, как ты, пришёл ко мне в обитель. Но я

разочарован тем, что Лысый Эльф не смог явиться на встречу.

Линфалас стиснул зубы, сдерживая гнев от оскорбления Гвайгилиона. Однако Икс Неизвестный мог сыграть ключевую роль в войне с Империей, и его следовало улаживать, даже если для этого придётся проглотить унижение.

— Гвайгилион Эленгал занят государственными делами и глубоко сожалеет о своём отсутствии, — солгал Линфалас, зная, что оба понимают: Лысый Эльф ненавидел Икса страстной ненавистью. — Но я пришёл не для пустых разговоров, а по делу великой опасности. От имени Свободных Народов я прошу тебя выступить против угрозы Империи.

Капюшон скрывал выражение лица волшебника, пока тот обдумывал слова. Под тенью ткани Линфалас поклялся бы, что глаза мага вспыхнули, когда тот читал его мысли — но нет, это были лишь старые сказки о волшебниках. Надо было сохранять хладнокровие в столь важных переговорах.

— И почему Империя захочет напасть на вас? — спросил Икс, и его слова смутили эльфа. То ли волшебник издевался, то ли искренне интересовался. — Неужели вы совершили нечто столь ужасное, что Император пожелает опустошить ваши леса? Возможно, вам стоит договориться с имперскими наместниками, а не со мной.

— Вынужден не согласиться с твоей мудростью, — Линфалас обрёл уверенность. — Империя стремится завоевать всю Долину и установить мировое господство людей. Разве не из-за гнёта Империи ты бежал на север? Если Древние Расы падут, ты останешься один, лишь с драконами против объединённой мощи Империи. Или ты уверен, что сможешь устоять перед армиями всего мира и удержать Остров Цитадели? Подумай: даже если ты победишь магов Империи (а задача эта не из лёгких), сможешь ли ты противостоять Паладину Глейду и Мстителю, неуязвимым для чар?

— Ты говоришь правду, эльф, — признал Икс. — Но ты упускаешь важную деталь: я могу вернуться в Империю в любой момент. Да, в юности они изгнали меня за глупости, но это изгнание сделало меня величайшим магом, превзошедшим все ожидания. Теперь сам Император будет умолять меня, если узнает, что я готов принять его дары. — Волшебник с мрачным удовлетворением отметил, как побелел

Линфалас. — Либо я могу дожидаться, пока ваши силы истощатся на поле боя, и тогда явиться, чтобы решить исход сражения. Моя власть будет велика, но момент для такого удара нужно выбрать с абсолютной точностью.

Линфалас обдумал эти слова и спросил:

— Если мы победим Империю, разве ты не сможешь продолжить свои эксперименты в мире, как это было последние два века? Пусть я и мои сородичи не одобряем твоих методов, мы не вмешиваемся в них, пока они нас не касаются. Возможно—

— Я отлично помню, как при моём первом появлении в Долине Лесные Люди попытались убить меня и перебить моих слуг. Нет, я не присоединюсь к твоим Свободным Народам. Но скажу тебе, Линфалас, учёный в искусствах математики, я сочувствую тебе. Если бы ты не был эльфом, мы бы составили прекрасную команду... но я отвлёкся. Передай Совету Высших Эльфов и дворфам, что Слитгот жив, и если вы мудры, то можете ему. Ибо он хранит ключ к древним тайнам, которые Паладин Глейд ищет в эту самую минуту. Если они попадут в руки Империи, это станет тяжёлым ударом для вашего дела. Прощай, Логарифм, сын Алгоритма. Мы встретимся вновь, прежде чем это дело завершится.

Линфалас вышел из Цитадели Крови, чтобы доложить, что Икс Неизвестный сохранит нейтралитет в грядущей битве. Это было не тем, на что он надеялся, но лучше, чем сражаться против самого волшебника.

ТРЕВОЖНЫЙ ПАЛАДИН ГЛЭЙД

Паладин Глейд встревожился. Прошло уже больше половины дня с тех пор, как он отправил Зарета в разведку, а молодой паладин всё не возвращался. Для паладина было нехарактерно так задерживаться. Глейд вынул Мстителя и попытался пообщаться с клинком. Спустя некоторое время он получил ответ от удивительного меча и повёл своих людей на северо-восток. После целого дня пути юнит достиг того самого разрушенного города, куда улетел Зарет.

Паладин сделал знак магу:

— Ты, Ларрака, должен разбираться в таких делах. Что это за место, о котором не знают даже имперские учёные?

И является ли вон та башня Эдикулом Дарсея?

Ларрака попросил время на изучение текстов. С вьючной лошади он достал потрёпанный фолиант, явно содержащий секреты глубокой древности. Маг склонился над рассыпающимися страницами, но не смог найти нужных сведений. Наконец, покачив головой, Ларрака дал понять разочарованному паладину, что его поиски не увенчались успехом.

Регор нахмурился — он не ожидал, что этот искусный маг окажется невеждой в вопросах древних знаний. Хотя, с другой стороны, Ларрака, вероятно, хорошо разбирался в легендах своей далёкой родины, что было очевидно по цвету его кожи. Странно, что Регор никогда не слышал о народе, к которому принадлежал маг, пока того не назначили сюда имперским указом. Хотя паладин напомнил себе, что в магических способностях Ларраки сомневаться не приходилось — даже Тим (исчезнувший при загадочном извержении вулкана) не мог сотворить некоторых заклинаний, которые давались этому новичку, когда Дис доминировал в небесах.

Регор заговорил: «Есть ли хотя бы намёк на это место в народных преданиях?»

Ларрака на мгновение задумался, затем прочистил горло. Наконец он рискнул предположить: «Мои навыки в общении с духами и астрологических предсказаниях невелики, но определённые знаки заставляют меня полагать, что это место известно людям как Руины. Однако это название ничего мне не говорит. Возможно...»

Но никто из собравшихся воинов не дал ему закончить. Спонтанная волна смеха и недоверия стала достаточным ответом на незаконченный вопрос мага. Ларрака устал на мужчин ледяным взглядом и приподнял бровь.

Регор взял себя в руки и объяснил: «Руины упоминаются в древних имперских баснях, и родители обычно рассказывают своим детям страшные истории о них. Если это место и существовало на самом деле, оно не может быть тем, что перед нами».

«По моему опыту, легенды и басни обычно преувеличивают реальность», — Ларрака говорил так, будто читал лекцию способному ученику. «Близость этого разрушенного города к

Урф Дурфалу, столице Первой Империи, прекрасно объясняет происхождение вашей басни. Только дурак станет отрицать логику».

«Я склоняюсь перед мудростью провидца», — торжественно объявил паладин Глейд своим воинам. «Давайте исследуем этот город. Будьте осторожны — возможно, Зарет стал жертвой злого умысла в этих местах».

Имперский юнит двинулся к церковному сооружению, которое предположительно было Эдикулом Дарсея. Многие воины искушались возможностью исследовать загадочные дома, но паладин Глейд в моменты опасности был строгим дисциплинатором и не терпел ни малейшего намёка на неподчинение. Лошади с трудом преодолевали улицы, по которым явно не ступала нога человека как минимум тысячелетие. В конце концов Регор провёл хускарлов и их коней к огромным двойным дверям, через которые накануне прошёл паладин Южного Рубежа. Опытный глаз Регора сразу отметил странные грибные наросты на дверях, но он ничего не сказал о своих подозрениях, а попросил Ларраку определить, безопасно ли входить в это место. Маг изучил надписи и сообщил, что это действительно Эдикул Дарсея, и что Первая Империя знала о существовании города. Он также доложил, что магических защитных заклятий нет, но обнаружил следы недавней магии, совершенно ему неизвестной.

Несмотря на это странное обстоятельство, паладин Глейд направился ко входу в Эдикул. Внезапно он обнажил Мстителя. Меч засиял ярким светом даже в тени собора.

«Осторожно! Здесь кроется великая опасность!» — воскликнул паладин.

Хускарлы построились в каре, пока паладин получал информацию от Мстителя. Луч света ударил в грибы, которые зашевелились. Это потрясло всех, кроме паладина, который стремительно бросился к вязкой массе и обрушил Мстителя на существо. В ответ раздался нечеловеческий вопль ярости, и несколько ложноножек протянулись к паладину, пытаясь окружить его. Но это не смутило Регора, который, умело используя щит и Мстителя, взял верх над тварью. Паладин уже собирался прикончить противника ценой нескольких лёгких ран, когда в него ударил разноцветный луч энергии. Однако луч не достиг паладина — щит из

бело-жёлтого света возник из Мстителя и отразил магическую атаку, превратив посыл в голубые искры.

«Первый юнит — за мной! Второй — добейте тварь!» — среагировал Регор с рефлексам, достойными чемпиона Империи. С отборными воинами он ворвался через двойные двери и столкнулся лицом к лицу с Повелителем Болот. Болотная тварь подняла перепончатую лапу, повелевая юниту становиться. К удивлению своих людей, паладин подал знак подчиниться требованию хозяина.

«Я знаю тебя, Слиггот, вожь Рил'ви-ров, — бросил вызов паладин Глейд. — Я требую объяснений твоего вторжения и враждебных действий на имперских землях».

Слиггот издал низкий смешок: «Мало кто знает древнее название моего народа, человек Юга. Неудивительно, что ты его знаешь, ведь ты владеешь Мстителем, чья слава достигла даже моих ушей. Но не шути со мной, ибо хотя я, возможно, не смогу победить тебя, а ты не одолеешь меня, пока я стою на земле предков. Что привело тебя сюда?»

«Я ишу Эдикул Дарселя и полагаю, что нашёл его. Я хочу вернуть сокровище времён Первой Империи, известное как Карта Дегорота. Поскольку оно создано людьми, Вторая Империя имеет полное право на него и не станет чинить препятствий народу Болот».

«Ты оскорбляешь мой разум, Паладин-Чемпион, если действительно считаешь, что я не понимаю ценности этого артефакта. Я предполагал, что посланцы Империи явятся, чтобы забрать его у Народа Болот, поэтому устроил эту ловушку. Более того, я захватил одного из твоих людей, и теперь он находится в нашем подземном убежище». Слиггот произносил эти слова гортанным голосом, не выдавая эмоций. «Однако столкнувшись с лучшим, что может предложить Империя, я не буду настолько глуп, чтобы рисковать получить рану от твоего клинка. С другой стороны, ты был бы крайне неразумен, решив сразиться со мной там, где сильнеешие древние чары Болотных Существ. Поэтому я предлагаю тебе час на изучение удивительной карты — после чего она будет уничтожена, если ты не примешь мои условия. Кроме того, я верну тебе твоего товарища невредимым и обеспечу безопасный проход для тебя и твоих

людей из Болот, если ты поклянёшься никогда не вести имперские силы в древний город и признаешь мой суверенитет над ним».

«Говорят, мудрый быстро распознаёт истину, а Повелитель Болот — источник правды, — провозгласил Ларрака. — Я, со своей стороны, приму твою клятву, но последнее слово остаётся за паладином Глейдом».

Регор дал требуемую клятву и последовал за Слигготом в покои, где обнаружил Зарета связанным и с кляпом во рту. Повелитель Болот удалился. Регор освободил подчинённого, и оба взглянули на восточную стену.

Там их ждало поразительное зрелище. На стене была выложена из разноцветного камня карта Долины, превосходящая лучшие творения имперских картографов. Военные силы Долины были изображены с абсолютной точностью. Регор усмехнулся; он вспомнил, как едва не хватил удар, узнав, что враги знают расположение имперских войск. Теперь стало очевидно, почему многие его манёвры были предугаданы. Его разум начал постигать красоту и тонкость Карты. Она отображала границы различных сил Долины в момент, когда на неё смотрели, точно так же, как это было века назад, когда скульптор-маг Дегорох поместил её здесь. Писцы спешно начали записывать ключевые военные данные...

Здесь были эльфийские леса, которые Церковь так жаждала очистить от их маны; три дварфийских королевства — Красния, Конвивия и Зиркаст — стояли на своих местах, как и со времён Раскола Дварфийских Кланов; орки почти исчезли, за исключением нескольких беженцев; Икс Неизвестный и драконьи племена правили севером — но здесь же были люди Гунда и Корфлу, тоже беженцы. Внезапно Регор вскочил и вгляделся в карту. В северо-западном углу Империи был участок вражеской земли, но затем паладин вспомнил только что данную клятву Слигготу и поразился точности Карты. Час пролетел незаметно, и юнит отправился обратно в Урф Дурфал.

Паладин размышлял о результатах миссии — хотя он и не завладел Картой, теперь он знал расположение вражеских сил. Кроме того, он обнаружил, что Слиггот жив, что вскоре станет проблемой для Империи. Регор был доволен своими достижениями, и хорошо, что остальная часть Долины

не знала о его успехе, иначе это подорвало бы боевой дух тех, кто готовился к войне с Империей Человека.

[1.0] ВВЕДЕНИЕ

Итак, вы дошли до этого места. Поздравляем! Либо вы действительно хотите разобраться в правилах, либо просто надеетесь найти здесь оправдание тому, что уже три хода подряд двигаете фишку не туда. В любом случае — добро пожаловать в святая святых, в сердце игры, в ту самую часть, которую все пропускают, а потом делают вид, что «и так всё понятно».

«Мечи и Колдовство» посвящено войнам и квестам в фэнтезийном мире. **Игра Армий** сосредоточена на попытках Империи Людей завоевать Долину Арарлве, а также на конфликтах между различными расами этой долины. **Игра Квестов** концентрируется на Персонажах, исследуя их приключения в духе героических эпосов. В этом отношении квестовая версия является ролевой игрой, где игроки могут принимать на себя роли своих Персонажей. Хотя «Мечи и Колдовство» — это игра, она также представляет собой альтернативную историю магического мира, и авторы надеются, что игроки оценят её не только как развлечение, но и как целостный мир.

[2.0] ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ

«Мечи и Колдовство» следует рассматривать как две отдельные игры — Квестов и Армий.

Игра Армий предназначена для 2–7 игроков, хотя большинство сценариев рассчитаны на 2 или 4 участников. Игровой процесс строится вокруг последовательности игровых ходов. Каждый ход соответствует имперскому зелиту — 27 таких зелитов составляют год (это стандарт для всех рас, так как соответствует периоду обращения планеты вокруг Орба (Сферы), Жёлтого солнца). В течение своего хода игрок может выполнять различные действия, включая:

- Перемещение юнитов и Персонажей;
- Сражения;
- Применение заклинаний.

Все действия выполняются в соответствии с очередностью фаз. Игроки могут выбирать сценарии из предложен-

Мечи и Колдовство 6

ных или создавать собственные на основе предоставленной исторической базы.

Игра не идеально подходит для одиночного режима, но может быть адаптирована для этого.

Игра Квеста также использует игровые ходы с собственной очередностью фаз, но на этом сходство с Армейской версией заканчивается. Основной акцент сделан на: Активности Персонажей (герои и маги); Поиске или уничтожении ценных артефактов; Противостоянии между Персонажами.

Игроки могут выбирать квесты из предложенных вариантов или использовать случайный выбор из легенд квестов, входящих в комплект. Приветствуется создание собственных квестов для большего разнообразия.

Хотя полная Игра Квестов не рассчитана на соло-режим, отдельные её элементы (например, система личных поединков) могут использоваться самостоятельно.

[3.0] ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

[3.1] ИГРОВАЯ КАРТА

Каждый гекс на игровой карте представляет один Имперский Келлар (расстояние между противоположными сторонами гекса). Это эквивалентно приблизительно 1,4 эльфийских валефу или 0,35 драконьих корвинов. Каждый Имперский юнит представляет фероту (около 600 человек) или когорту, в то время как эльфы и подобные народы организуются по племенным или клановым признакам. Варвары (независимые люди, дварфы и т.д.) организуются по аналогу викингских ярлов, а орки, гоблины и культисты Корфлу формируются в эквиваленте неполного османского тумена. Кронки из Трубказубей Топи не имеют различимой военной организации. Каждый игровой ход равен одному Имперскому зелиту (см. [Раздел 2.0](#)).

[3.2] ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ И ДИСПЛЕИ

"Мечи и Колдовство" использует различные таблицы, графики и дисплеи как часть игровой системы и для разрешения вопросов, которые обычно разрешаются по воле Судьбы. Применение различных графических элементов объясняется в соответствующих

разделах правил. Игрокам следует изучить таблицы, графики и дисплеи во время чтения правил и ознакомиться с принципами их использования. Помимо лучшего понимания игры, дисплеи дают представление о природных явлениях, окружающих Долину.

[3.3] ИГРОВЫЕ ФИШКИ

Набор разноцветных вырубных фишек служит игровыми элементами. Эти фишки представляют: Армии, сражающиеся в Долине; Персонажей; Монстров; Различные магические атрибуты Солнц.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Все боевые юниты (кроме монстров) имеют две стороны

Лицевая сторона (полная сила) показывает, что юнит полностью боеспособен.

Оборотная сторона (деморализованная) указывает на боевую неэффективность юнита см. [Раздел 15.0](#).

Персонажи используются только в тех сценариях, где указано их присутствие

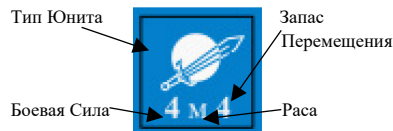
ОСОБЫЕ СЛУЧАИ:

Если на карте Персонажа указано, что он обладает Талисманом Сферы, игрок должен прочитать соответствующий [Раздел 45.0](#) перед началом игры

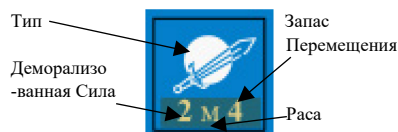
Если фишек не хватает (обычно маркеров), игроки должны создать свои собственные. Количество фишек в игре не является ограничением, если иное не указано в правилах.

[3.4] ПРИМЕР ЮНИТОВ

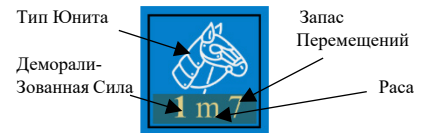
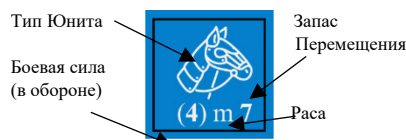
Типовой пехотный юнит (Фронт)



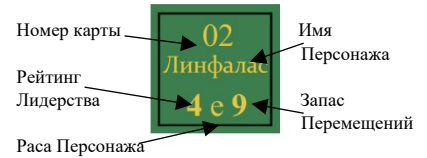
Типовой пехотный юнит (Оборот)



Типовой кавалерийский юнит (Фронт)



Юнит Персонажа (Фронт)

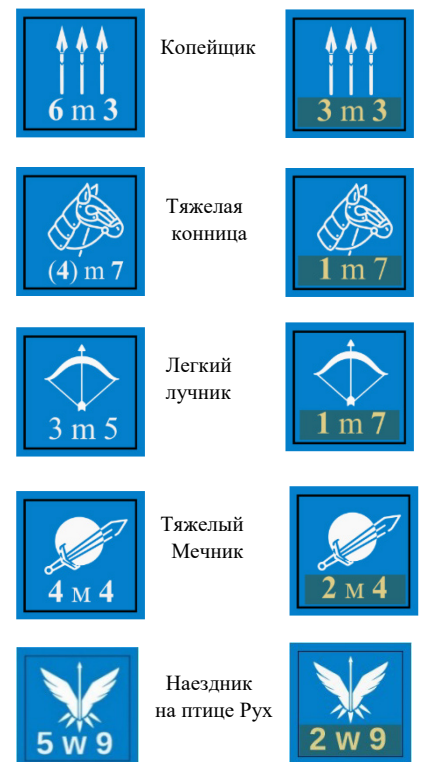


Юнит Персонажа (Оборот)

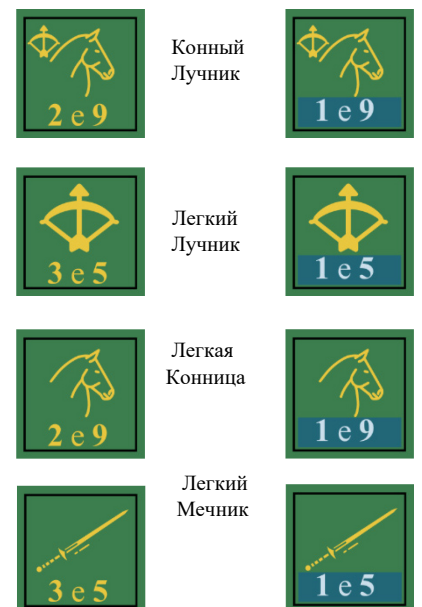
У фишек Персонажей нет оборотной стороны.

[3.41] Обзор Типов Юнитов

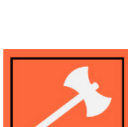
Фронт АРМИЯ ИМПЕРИИ Оборот



ЭЛЬФЫ



Мечи и Копьество 7

			Лучник				КРАСНИЙ		
		2 c 5		1 c 5		2 d 5		1 d 5	
	Средний Копейщик				Легкая Конница				Тяжелый Топорник
		3 e 4		1 c 9		1 c 9		4 d 4	2 d 4

Мечи и Кондобство 8



Легкий
Мечник



КУЛЬТИСТЫ КОРФЛУ



Легкая
Конница



Цеппелин



Тяжелый
Мечник



ПАУЧИЙ НАРОД



Воины
Паутины



Паучий
Легион



КОНВИВИЯ



Лучник



Тяжелый
Топорник



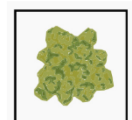
МАРКЕРЫ



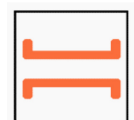
Квест/Чит
определения
порядка хода
игрока



Вихрь



Леса



Мост



Выжженный
дотла гекс



Красное
Солнце



Желтое
Солнце



Синее
Солнце



Демон



Пингвин-
Убийца



Иргилд



Троль



Континента-
льная осадная
машина



Дивизия
СС «Викинг»



Легионы
Мертвецов



Тиранозавр



Пингвин-
Убийца



Дракон



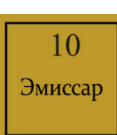
Пингвин-
Убийца



Вихрь



Призрак



Эмиссар



Объект
Квеста



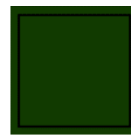
Маркер
Дипломатии



ЗАКЛИНАТЕЛИ



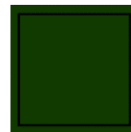
Икс
Неизвестный



Темный
Лорд



Таллерен



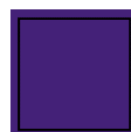
Нарклат



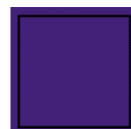
ДРАКОНИЙ НАРОД



Гигаекс
Драконлорд



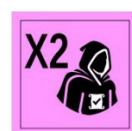
Гилит



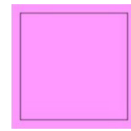
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ



Маркер
Разрушения



Маркер
Созданного
Персонажа



[3.42] Расы юнитов указаны на фишках, чтобы игроки могли определить стоимость перемещения для каждого гекса на Таблице Эффектов Ландшафта. Следующий список объясняет все сокращения, используемые на фишках; если название расы отличается от сокращения, оно приводится в скобках.

a = Арахнид (Паук)
c = Кронк

d	=	Дварф
e	=	Эльф
g	=	Гоблин (считается, что перемещается как Орк)
m	=	Человек (Человек или Имперский)
o	=	Орк
s	=	Болотное Существо
w	=	Червь (Дракон)

[3.43] Все юниты с одинаковым символом являются юнитами одного типа. Например, нет разницы (за исключением возможных различий в Боевой Силе, Расе Юнита и Дальностихода) между, например, Кронкским Легким и Эльфийским Легким Лучником.

[3.44] Все юниты «лучники» и «разумная плесень» являются стрелковыми юнитами. Конница, Легионы и верховые юниты являются кавалерией. Любый другой юнит, не являющийся летающим (символ расы "w"), является пешеходным юнитом.

[3.5] ПРИМЕЧАНИЕ VP ТЕРМИНОЛОГИИ

Хотя «Мечи и Колдовство» и содержит множество новых (по крайней мере для варгеймов) терминов, в игре нет Глоссария, так как новые термины подробно объясняются в соответствующих разделах. Игрок, желающий ознакомиться с частичным списком важных новых терминов, может обратиться к разделу о Персонажах (48.0).

В комплекте с «Мечи и Колдовство» идет пятьдесят шесть карт. Они разделены на три категории — Карты Персонажей, Карты Талисманов Сферы и Карты Монстров. В набор входят сорок карт Персонажей, десять карт Талисманов Сферы и шесть карт Монстров. Каждая карта объясняется в отдельном разделе: сводка по Картам Персонажей приведена в Разделе 48.0, Монстры описаны в Разделах 17.0 и 45.0, а Талисманы Сферы также объясняются в разделе 45.0. Различные характеристики на Картах Персонажей подробно разбираются в правилах, поэтому сводка служит для игроков ключом к пониманию.

[3.7] КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

Полная игра «Мечи и Колдовство» включает:

Один буклет правил
Один лист с игровыми фишками
Одну карту размером 22" на 34"
Пятьдесят шесть карт
Два листа с таблицами и графиками

Один солнечный дисплей
Одно поле дипломатии/личных поединков
Два кубика
Одну игровую коробку

Если какие-либо компоненты отсутствуют или повреждены, напишите: Отдел обслуживания клиентов Simulations Publications, Inc. 44 Ист 23-я улица Нью-Йорк, штат Нью-Йорк 10010

Вопросы об истории игры будут рассмотрены, если у разработчика или дизайнера найдется время. Предложения по дополнениям к истории будут рассмотрены для возможной будущей публикации, но без всяких гарантий возврата рукописей. Опять же, время является серьезным ограничением.

[3.8] ИСТОРИЯ И ЛОГИЧЕСКОЕ ПОЯСНЕНИЕ

Игра «Мечи и Колдовство» посвящена Долине Арарлве — небольшому региону мира, находящегося в тройной звездной системе. Из-за своего необычного расположения и орбиты вокруг одного из трёх солнц, эта планета подвержена резким перепадам температур и внезапным изменениям погоды.

Долина Арарлве была выбрана среди всех регионов планеты по нескольким причинам. Во-первых, она расположена на пересечении важных торговых путей — от Двины Кудзу на севере до Империи Людей на юге. Во-вторых, она всегда была зоной ожесточённых конфликтов. И в-третьих, как писал Видар Арнсон в своей «Истории Урф Дурфала»:

«Долина Арарлве стала Последним Пристанищем для многих сил и властителей, определивших нашу историю. Когда Тёмный Властелин был повержен в конце Эпохи Великой Магии, он бежал в Долину, чтобы собрать свои силы для последнего удара по Империи и человечеству. Когда Последователи Великого Бога Корфлу были наконец изгнаны из Империи, они скрылись в Долине, чтобы воздвигнуть свой последний храм. Когда исчезновение древних лесов и болот погубило цивилизации Древних, их остатки уцелели в лесах и топлях к северу от Урф Дурфала. И так далее — словно отливы и приливы истории выносят обломки событий на берега Долины Арарлве».

[3.9] КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Планета, на которой расположена Долина Великого Меча, существует в солнечной системе, которая с точки зрения астрономии, невозможна, по крайней мере согласно земным астрономическим законам. Предполагается, что Драконьи Волшебники давно минувших дней и эпох разместили Солнца на их нынешних орбитах с помощью комбинации магии и технологий, не имеющей аналогов по сей день. Но это считается легендой, так как это поддерживает историю о том, что Драконы прибыли с другой планеты и сделали Землю пригодной для жизни. Очевидно, что, если мана истощится, Жёлтое Солнце сильно пострадает в течение времени не более 20 000 лет, и это будет конец планеты.

Самое магическое место на планете — Долина, известная как «Арарлве» на древнем языке. Именно здесь все выжившие расы сохраняют свои опорные пункты. Эльфы отступили в свои родные леса, Драконы — в свои горы и пещерные туннели, Болотные Существа — в Болота, а Паучий Народ — в сердце Леса. Из новых рас Дварфы правят северной равниной, где они должны противостоять Оркам и Гоблинам, в то время как Икс Неизвестный и драконьи существа время от времени занимают Цитадель Крови. На юге, контролируя более половины земного шара, находится могущественная Империя Людей. Покорение варварских племён, защита Веры, спасение человеческой расы — деяния, из-за которых Империя не слишком любима в Долине. Но Долина столкнулась с ужасной опасностью — ибо Империя планирует добавить Долину к своим завоеваниям. Так начинается эпоха «Мечей и Колдовства».

ИГРА АРМИЙ

Как упоминалось ранее, Мечи и Колдовство фактически состоит из двух игр — Игры Армий и Игры Квестов — которые можно играть как по отдельности, так и вместе. Первый раздел правил (до Раздела 34.0 включительно) используется в Игре Армий; Разделы с 35.0 по 48.0 содержат правила для Игры Квестов. Раздел 49.0 предлагает рекомендации по объединению двух игр.

[4.0] ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ В ИГРЕ АРМИЙ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Игра Армий проходит в последовательные ходы, называемые *Игровыми ходами*, каждый из которых делится на несколько *Ходов игроков* — по одному для каждого участника. Во время своего Хода игрок перемещает свои юниты и разрешает боевые столкновения. Последовательность игры определяет, когда и какие действия могут быть выполнены. Обычно только активный игрок (Игрок в Фазе) может выполнять игровые действия со своими юнитами и Персонажами. После завершения указанного в сценарии количества Игровых ходов игра заканчивается, определяется победитель на основе условий победы.

СХЕМА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ:

A. Фаза определения случайных событий

Чтобы определить, произошло ли случайное событие, используется таблица случайных событий.

B. Фаза определения порядка ходов игроков

Игроки случайно определяют, кто будет ходить первым, вторым и так далее.

Примечание: Фаза определения порядка ходов игроков *не* выполняется в первом ходе любого из сценариев.

C. Первый ход игрока

1. *Фаза перемещения:* Активный игрок перемещает любые или все свои юниты и Персонажей по своему желанию. Он также может приказывать своим подходящим Персонажам применять заклинания, которые могут быть использованы во время Фазы перемещения (см. Описания заклинаний, [Раздел 12.0](#)).

2. Фаза магии:

A. **Сегмент заклинаний:** Активный игрок объявляет, какие заклинания он хочет, чтобы его магические Персонажи применили. Эти заклинания должны быть из списка, приведённого в [Разделе 12.0](#).

B. **Сегмент контрзаклинаний:** Все остальные игроки тайно записывают на листке бумаги, какие контрзаклинания они хотят применить. Эти контрзаклинания так и обозначены в [Разделе](#)

12.0. Все контрзаклинания раскрываются одновременно, после чего применяются. *Только* контрзаклинания могут быть применены в этом сегменте.

3. Фаза боя:

A. **Сегмент восстановления боевого духа:** Активный игрок определяет, удаётся ли его Персонажам восстановить деморализованные армейские юниты.

B. **Сегмент распределения магии:** Любые Персонажи, способные применять заклинания, могут использовать магию для прямого влияния на исход конкретных армейских боёв.

C. **Сегмент Личного поединка (опционально):** Может быть разрешён персональный бой между любыми Персонажами в соседних гексах. (Этот сегмент применяется только если игроки используют комбинированные правила Игр Армии и Квестов. См. [Раздел 49.0](#). Обычная Игра Армий — та, где используются правила из [Разделов 4.0–34.0](#) — не включает Персональный бой.)

D. **Сегмент разрешения боя:** Для каждой атаки, совершённой Активным игроком, бросается кубик, и обращаются к соответствующему столбцу Таблицы результатов боя (после учёта модификаторов от местности, бонусов лидерства и магии). Указанный результат применяется немедленно.

D. Второй, третий и последующие ходы игроков.

В порядке, определённом во время Фазы определения порядка ходов, каждый игрок выполняет свой Ход, проходя каждый этап и сегмент, как описано выше. Игра переходит к следующей фазе только после того, как все игроки выполнили свои Ходы.

E. Фаза случайного перемещения

Определяется перемещение вихрей, неконтролируемых пингвинов-убийц и других случайно перемещающихся юнитов и/или Персонажей в соответствии с правилами случайного перемещения.

F. Интерфаза дипломатии

Если в сценарии есть Нейтральные силы, в этой фазе применяются правила дипломатии, чтобы определить, удалось ли какому-либо игроку склонить нейтралов на свою сторону.

G. Интерфаза восстановления маны

Проверяется, сколько (если возможно) Очков Маны могут восстановить заклинатели каждого игрока, и делается соответствующая отметка. Каждое из трёх Солнц затем сдвигается на одну позицию по своему треку в направлении часовой стрелки, сигнализируя об окончании одного Игрового хода и начале следующего.

[5.0] СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

КОММЕНТАРИЙ:

Долина Великого Меча - это крайне необычная местность, наполненная уникальными природными феноменами. Многие из этих феноменов весьма впечатляют наблюдателя, но, к сожалению, в игровой форме можно лишь слабо попытаться их смоделировать.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Таблица случайных событий и Индекс осадков вызывают некоторые необычные события, которые могут происходить с нерегулярными интервалами в Долине Великого Меча, оказывая прямое влияние на военные операции в регионе.

ПРОЦЕДУРА:

Бросьте два кубика (один, потом другой) и обратитесь к [Таблице случайных событий 5.2](#). Найдите результат первого броска по левой стороне таблицы, а второго - по верхней. Пересечение строки и столбца, определенных двумя бросками, даст единственный результат в виде одной или двух букв. Обратитесь к Индексу случайных событий и найдите объяснение результата, найденного в Таблице случайных событий. Примените этот результат немедленно, как объяснено в указателе, если только не указано иное или если выполнение события физически невозможно. Каждое событие применяется только к текущему Игровому ходу, если не указано иное.

[5.1] ИНДЕКС СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

YF = Прилив Маны Желтого Солнца. Восстановление маны у Желтых Волшебников удваивается на текущий ход.

YD = Засуха Маны Желтого Солнца. Восстановление маны у Желтых Волшебников сокращается вдвое на текущий ход (с округлением в меньшую сторону).

BF = Прилив Маны Синего Солнца. Восстановление маны у Синих Волшебников удваивается на текущий ход.

BD = Засуха Маны Синего Солнца. Восстановление маны у Синих Волшебников сокращается вдвое на текущий ход (с округлением в меньшую сторону).

RF = Прилив Маны Красного Солнца. Восстановление маны у Красных Волшебников удваивается на текущий ход.

RD = Засуха Маны Красного Солнца. Восстановление маны у Красных Волшебников сокращается вдвое на текущий ход (с округлением в меньшую сторону).

A = Великий Эльфийский Праздник. Все эльфийские Персонажи и юниты пропускают ход (не могут перемещаться или атаковать).

B = Время Полночного Солнца. Орки и гоблины избегают сражений — их Персонажи и юниты пропускают ход из-за страха перед солнечным светом.

C = Церковь провозглашает особое причастие в честь Императора. Имперские и Эндорские войска не могут действовать в этот ход (участвуют в священном ритуале).

D = Дварфское Вече. Все дварфские юниты и Персонажи пропускают ход (участвуют в родовом собрании).

E = Грозное затмение. Светила находятся в зловещем затмении, которое древние почитают с ужасом и отвращением. Никакие юниты Драконов, Пауков или Болотных Тварей, а также Персонажи, не могут перемещаться или атаковать в этот Игровой Ход.

F = Собрание Корфлуитов. Последователи Великого Бога Корфлу проводят странный фестиваль; юниты и Персонажи Корфлуитов не могут перемещаться или атаковать в этот игровой ход.

G = Засуха. Солнца находятся в такой близости, что это вызывает сильную жару. Ледники тают, и все гексы ледников считаются гексами озёр в течение трёх полных игровых ходов, по истечении которых они возвращаются в состояние ледников. Пингвины-убийцы не могут появиться на игровом

поле до тех пор, пока ледники не замерзнут вновь. В этот игровой ход показатели передвижения всех Персонажей и юнитов уменьшаются вдвое (округление в меньшую сторону) из-за экстремальной жары. Любые пингвины-убийцы на карте погибают и немедленно удаляются из игры.

H = Наводнение. Все юниты и Персонажи, соседствующие с гексом реки, смываются течением (в направлении южного края карты). Бросьте кубик для каждого такого юнита или Персонажа; он перемещается на столько гексов вниз по реке, сколько выпало на кубике. Вражеские Зоны Контроля (см. [Раздел 9.0](#)) не останавливают "перемещение", вызванное наводнением. Смытый юнит или Персонаж размещается в гексе, соседнем с рекой, на расстоянии выпавшего числа гексов от исходной позиции; он должен быть размещён на той же стороне реки, где и начал. Если два юнита не могут занимать один гекс (например, согласно [Случаям 7.51](#) или [7.52](#)) и должны быть смыты в один гекс, оба уничтожаются. Персонажи, перемещающиеся с армейскими юнитами, смываются в тот же гекс, что и соответствующий армейский юнит. Наводнение не затрагивает юниты или Персонажей, находящихся в Замке, Городе, Столице или Посёлке. Также наводнение не заставляет армейские юниты вторгаться в Нейтральные территории; вместо этого армейский юнит (и/или Персонаж) останавливается у границы Провинции. (Из-за этого правила некоторые юниты могут не переместиться.) Нейтральные юниты, смытые течением, возвращаются в свою Провинцию как можно быстрее. Болотные Твари и Летающие юниты не подвержены воздействию наводнения.

I = Землетрясение. Любой Персонаж, находящийся в гексе туннелей пещер Дракона, автоматически уничтожается (Драконы невосприимчивы). Для каждого армейского юнита в горном гексе бросается кубик: при выпадении единицы юнит уничтожается. Ни один Персонаж или юнит не может перемещаться в течение всего игрового хода, за исключением обладающих способностью к полёту, и никакие боевые действия не разрешаются. Разрешено применение заклинаний и происходит регенерация.

J = Ураган. Мощный ураган пронесётся по всей Долине Арарлве, сея хаос. Все юниты **деморализуются**. Для каждого замка на игровом поле, бросается кубик один раз. При выпадении **1** замок разрушается (разместите маркер "Разрушения"¹ в гексе), а все юниты в гексе уничтожаются. Уже деморализованные юниты не уничтожаются. *Только в Игре Квестов:* Любой Персонаж в разрушенном замке получает 3 единицы урона.

K = Извержение Вулкана Греймур (0203) и Вулкана Герлод (3505). Любой юнит или Персонаж в гексе Горы Греймур или Герлод уничтожается (Драконы невосприимчивы). Для каждого армейского юнита или Персонажа в **соседних** гексах с любым из вулканов, бросается кубик:

1-3: юнит/Персонаж уничтожается.

4-6: остаётся невредимым.

L = Дует Мистраль. Это ветер, дующий над горами, который приносит с собой аромат, вызывающий эйфорию у любого млекопитающего, вдохнувшего его. Армейские юниты не могут перемещаться, исследовать или атаковать; все Персонажи получают сокращение показателя передвижения вдвое (округление в меньшую сторону) и не могут вступать в бой. Все Монстры, Паучьи юниты и их Персонажи, юниты Болотные Твари и их Персонажи, а также созданные магией юниты не подвержены воздействию.

M = Шторм Вихрей. Каждый гекс со Вихрем на игровой карте автоматически создаст Вихрь этот игровой ход.

N = Миграция пингвинов-убийц. Все Пингвины-убийцы из набора фишек автоматически входят в игру в этот игровой ход. Бросьте кубик по [Таблице появления пингвинов-убийц \(17.38\)](#) для каждого пингвина-убийцы, пока для каждого не будет определен гекс входа. (Примечание: этот результат аннулируется, если активно случайное событие **G**).

O = Нашествие ядовитых пираний. Ров вокруг Цитадели Крови и Великая Река внезапно наполняются морскими чудовищами. В Игре Армий и Игре Квестов бросьте кубик для каждого стека армейских юнитов, пересекающих ров или реку на переправе или с помощью заклинания речного пере-

¹ В оригинальной игре было забыто про данные маркеры. Не хотите изготавливать — используйте что попадется под руку.

хода. Если выпадает 1, юнит(ы) съедены и уничтожены. В Игре Армий Персонажи не подвержены воздействию. В Игре Квестов при выпадении 1 Персонаж вынужден вступить в бой с чудовищем с Способностью Боя 4, Выносливостью 6, Спротивлением магии 2 и без способностей к магии. Случайное событие G отменяет это событие - в противном случае нашествие пираний продолжается.

Примечание: Икс Неизвестный и Темный Лорд невосприимчивы к пираниям во рве Цитадели Крови, как и любые Персонажи или юниты, их владельца-игрока, которых он выберет.

[5.2] ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

(см. отдельный лист)

[6.0] ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДОВ ИГРОКОВ И АЛЬЯНСЫ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

В течение Фазы определения порядка ходов игроков, игроки случайным образом определяют, кто будет первым игроком текущего игрового хода, кто вторым и так далее. Таким образом, в *Мечах и Колдовстве* порядок ходов игроков может меняться от игрового хода к игровому ходу. Возможна ситуация, когда один игрок делает последний ход в одном раунде и первый ход в следующем, что позволит ему ходить дважды подряд. Очередность ходов также может быть изменена, если два или более игроков образуют Альянс, что приведёт к объединению отдельных ходов союзных игроков в один общий ход.

ПРОЦЕДУРА:

В игре имеется двенадцать маркеров с буквами от А до L. Отсчитайте столько маркеров, сколько игроков участвует в партии, и поместите их в чашку. В течение Фазы определения порядка ходов игроков каждого игрового хода, каждый игрок должен вытянуть один жетон из чашки. Игрок с жетоном «А» ходит первым, игрок с «В» — вторым и так далее. Игроки должны держать жетоны перед собой на столе до окончания игрового хода, чтобы не забыть порядок ходов. После завершения хода жетоны возвращаются в чашку для использования в следующем игровом ходе. Если игроки образуют альянс (зафиксировав своё желание объединиться в письменной форме (во время Фазы определения порядка

ходов игроков), то для всех участников Альянса вытягивается только один жетон.

СЛУЧАИ:

[6.1] АЛЬЯНСЫ

Говоря в общем, существует два типа Альянсов: между двумя Игроками, и между Игроком и не-Игровым Нейтралом. Игрок может сформировать Альянс с не-Игровым Нейтралом только через использование правил Дипломатии (см. Раздел 18.0).

[6.11] В течение Фазы определения порядка ходов игроков, прежде чем любой Игрок вытянет жетон из чашки, Игроки должны определить, состоят ли кто-либо из них в Альянсе с другими. Каждый Игрок должен отметить на клочке бумаги, желает ли он состоять в Альянсе с любым другим Игроком, и, если да, с каким(и) именно Игроком(ами) он желает быть в Альянсе. Игроки могут устно советоваться перед записью своих решений. После того как каждый Игрок отметит тайно, с каким(и) Игроком(ами) он желает быть в Альянсе, записи оглашаются.

[6.12] Если два Игрока записали, что желают быть в Альянсе друг с другом, они считаются союзниками. Если один Игрок отмечает, что желает быть в Альянсе с другим, но другой Игрок не желает Альянса, Альянс не образуется. Однако, если группа Игроков записывает, что желает объединиться в Альянс между собой, исключая другого Игрока, который записал, что желает быть в Альянсе с этой группой, группа образует Альянс, а исключённый Игрок не входит в него.

Пример: Игроки А, В и С записывают, что желают быть в Альянсе, не упоминая Игрока D, который записывает, что желает быть в Альянсе с А, В и С. Только А, В и С образуют Альянс; D не разрушает этот Альянс.

[6.13] В Альянсе может быть Группа из более чем двух Игроков, если все эти Игроки в группе записали, что желают быть в Альянсе со всеми участниками этой группы. Если хотя бы один член группы не отметил кого-то из других, альянс не образуется.

[6.14] Альянс действует только в течение одного Игровогохода. Если участники Альянса желают продолжить его, они должны повторить ту же процедуру на следующем ходу.

[6.15] В сценариях для первого Игровогохода всегда будет указан один Игрок, который ходит первым.

[6.2] ЭФФЕКТЫ АЛЬЯНСОВ

[6.21] Если Игрок состоит в Альянсе с неигровым Нейтралом, он контролирует юниты и Персонажей этого Нейтрала, как если бы они были его собственными (с учетом любых специальных правил или ограничений, указанных в Сценарии).

[6.22] Если два или более Игроков состоят в Альянсе, каждый Игрок сохраняет полный контроль над своими собственными силами. Однако все Игроки Альянса перемещаются, вступают в бой и т.д. во время одного и того же Игровогохода. Для Альянса из чашки определения очередности ходов вытягивается только один жетон. Во время указанного Игровогохода все Игроки выполняют игровые функции одновременно.

[6.23] Зоны Контроля союзных юнитов не оказывают влияния на другие союзные юниты (см. Раздел 9.0). Юнит, принадлежащий одному союзнику, не может атаковать юнит, принадлежащий другому, во время Фазы Боя Игровогохода, в котором Игроки являются союзниками.

[6.24] Юниты, принадлежащие двум разным игрокам/фракциям, которые в данный момент находятся в альянсе друг с другом, не могут заканчивать ход в одном гексе (это правило также применяется к юнитам не-Игровых Нейтралов).

[7.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Во время Фазы перемещения своего хода текущий игрок (*активный игрок*) может переместить любое количество своих юнитов и Персонажей (или ни одного) по своему усмотрению, в любом направлении или их комбинации.

ПРОЦЕДУРА:

Юниты и Персонажи перемещаются по одному, переходя по смежным гексам игрового поля. При входе в каждый гекс юнит или Персонаж тратит одно или несколько очков перемещения из своего **Запаса Перемещения**.

СЛУЧАИ:

[7.1] ЗАПАС ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

[7.11] Запас Перемещения юнита указан на его фишке. Для всех Персонажей запас перемещения по умолчанию равен 9 (если не изменён случайным событием или заклинанием). Запас Перемещения юнитов также может быть изменён магическими заклинаниями и случайными событиями.

[7.12] Запас Перемещения юнита или Персонажа — это максимальное количество Очков Перемещения, которое он может потратить за один игровой ход. Очки перемещения **нельзя** накапливать для использования в последующих ходах или передавать между юнитами.

[7.2] КАК ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ

[7.21] Перемещение исчисляется в Очках Перемещения. Гекс открытой местности стоит одно Очко Перемещения для входа (для большинства юнитов); другие типы местности могут стоить больше или меньше Очков Перемещения. В целом, юнит или Персонаж тратит столько Очков Перемещения, сколько указано в стоимости Очков Перемещения в Таблице Эффектов Местности для входа на конкретный тип местности (см. [Таблицу Эффектов Местности](#)).

[7.22] Юниты и Персонажи могут перемещаться с гекса на соседний гекс. Юниты и Персонажи не могут перепрыгивать с одного гекса на другой без перемещения через промежуточные гексы, за исключением случаев Телепортации (см. [Особые Правила Местности, Случай 16.1](#)).

[7.23] Юнит или Персонаж, входящий в гекс через его грань, содержащую Дорогу или Тропу, может (по выбору Игрока) потратить либо столько Очков Перемещения, сколько требуется для входа на тип местности гекса, либо столько Очков Перемещения, сколько требуется для перемещения по Дороге или Тропе. Другими словами, Дороги и Тропы могут нивелировать эффект других типов местности.

[7.24] Некоторые юниты считаются Летающими юнитами; эти юниты имеют литеру "w" в качестве расового обозначения. К таким юнитам относятся юниты Корфлуитских Цеппелинов и юниты Имперские Наездники на птице Рух. Эти юниты тратят только одно Очко Перемещения для входа на любой гекс, независимо от типа местности, так как они летают. Гексы, непроходимые для других юнитов, про-

ходимы для Летающих юнитов (за исключением некоторых особых типов местности).

[7.25] Обратите внимание, что, когда два Игрока являются союзниками, их юниты и Персонажи перемещаются в течение одной и той же Фазы Перемещения. См. правила по Альянсам ([Раздел 6.0](#)).

[7.3] РАСОВАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

Каждый юнит и Герой имеет принадлежность к расе, обозначенную небольшим символом рядом с символом типа юнита. В основном юниты относятся к следующим расам: Люди, Эльфы, Драконы, Орки, Дварфы, Гоблины, Кронки, Пауки или Болотные Твари. Некоторые юниты, в частности Призванные, фактически не принадлежат к этим расам, но для упрощения классифицируются как относящиеся к одной из них. Определённые типы местности имеют различную стоимость Очков Перемещения для разных рас. Например, лесные гексы стоят: 1 Очко Перемещения для юнитов Пауков, 2 Очка Перемещения для эльфийских юнитов, 3 Очка Перемещения для всех остальных юнитов. Кроме того, стоимость Очков Перемещения для гексов часто различается для Персонажей и обычных юнитов.

[7.4] ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ЮНИТОВ

[7.41] Существует четыре различных типа юнитов с точки зрения отдельного юнита: Дружественные, Союзнические, Враждебные и Нейтральные. Следующие правила определяют типы юнитов.

[7.42] **Дружественные Юниты** Дружественным юнитом является любой юнит, той же нации, что и рассматриваемый юнит. Такие юниты почти всегда одного цвета. Призванные юниты также попадают в эту категорию.

[7.43] **Союзнические Юниты** Союзническими юнитами являются любые юниты, которые либо находятся под контролем того же Игрока, что и рассматриваемый юнит, либо принадлежат Игроку, состоящему в альянсе с Игроком-владельцем. Однако эти юниты не подпадают под определение [Случая 7.42](#).

[7.44] **Враждебные Юниты** Враждебными юнитами являются любые юниты, контролируемые другим

Игроком, не состоящим в альянсе с Игроком-владельцем.

[7.45] **Нейтральные Юниты** Нейтральными юнитами являются те юниты, которые указаны в Сценарии как нейтральные юниты и еще не перешли на сторону какого-либо Игрока.

[7.5] ОГРАНИЧЕНИЯ И ЗАПРЕТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

[7.51] Дружественный юнит никогда не может войти в гекс, содержащий Враждебный юнит. Кроме того, юниты, принадлежащие одному Игроку, никогда не могут вступить в гекс, содержащий юниты любого другого Игрока, даже если эти два Игрока являются союзниками. Более того, юниты неигрового Нейтрала никогда не могут вступить в гекс, содержащий юниты Игрока (и наоборот), даже если они являются союзниками.

[7.52] В определенных Сценариях один Игрок может контролировать силы более чем одной Нации или Армии. В нескольких Сценариях, например, Игрок за Дварфов часто контролирует силы трех Дварфских Королевств - Зиркаста, Красний и Конвивии - одновременно. (Это Союзнические юниты, см. [Случай 7.43](#)). В таком случае юниты разных Армий или Наций не могут вступать в гексы, содержащие юниты или Персонажей другой Армии или Нации, даже если обе Армии или Нации контролируются одним и тем же Игроком. Однако такие юниты рассматривают Зоны Контроля друг друга как Дружественные.

[7.53] Юнит должен прекратить перемещение при входе в гекс, контролируемый Враждебной стороной (см. [Раздел 9.0](#)). В рамках данного правила все юниты, принадлежащие Игрокам или Нейтралам, не состоящим в альянсе с перемещающимся Игроком, считаются Враждебными юнитами. Если юнит входит во Враждебную Зону Контроля в любой момент, его Перемещение немедленно прекращается, и он не может двигаться дальше в этот Игровой Ход.

[7.54] Юнит или Персонаж никогда не тратит больше очков перемещения, чем его запас перемещения в любом сегменте перемещения Армии (хотя некоторые магические заклинания позволяют Игроку увеличить Запас Перемещения определённых его юнитов).

[7.55] Персонаж может при определенных условиях перемещаться из одного

контролируемого Противником гекса в другой. Персонаж может сделать это только если он перемещается из гекса, который либо занят, либо контролируется дружественным юнитом, в другой такой же гекс. Другими словами, если контролируемый противником гекс занят дружественным юнитом или совместно контролируется дружественным юнитом и враждебным юнитом, дружественный Персонаж может переместиться в этот гекс, даже если он начинает своё перемещение в контролируемом врагом гексе.

[7.56] Персонажи не обязаны прекращать перемещение при входе в контролируемый Противником гекс. Персонаж может покинуть такой гекс и продолжить движение, при условии, что это не нарушает вышеуказанное правило.

[7.57] Если же любой Персонаж находится в гексе, в который входит юнит Противника (либо во время Фазы Перемещения Игрока, либо во время Продвижения после Боя), этот Персонаж считается захваченным Враждебным Игроком (см. [Случай 19.2](#)).

[7.58] Как правило, Персонаж перемещается во время Фазы перемещения так же свободно, как и юниты. Однако, если летающий юнит перемещается через гекс или начинает Фазу перемещения в том же гексе, что и неподвижный Персонаж, летающий юнит может "подобрать" Персонажа на оставшуюся часть фазы. Персонаж не тратит Очки Перемещения и просто "перевозится" летающим юнитом. Летающий юнит может перевозить любое количество дружественных Персонажей. Летающие монстры (например, Драконы) могут перевозить только одного Персонажа каждый.

[7.6] ЛЕТАЮЩИЕ ЮНИТЫ

Летающие юниты всегда тратят одно Очко Перемещения за гекс, если только нет эффектов магии или случайных событий. Они не получают ни преимуществ, ни штрафов от типа местности под ними.

[7.7] ТАБЛИЦА ВЛИЯНИЯ МЕСТНОСТИ

(см. отдельный лист)

[8.0] СТЕКИРОВАНИЕ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Максимум два Дружественных юнита и любое количество Персонажей могут стекироваться в одном гексе по

окончании любой Дружественной Фазы перемещения.

СЛУЧАИ:

[8.1] КАКИЕ ЮНИТЫ МОГУТ СТЕКИРОВАТЬСЯ

Юниты союзников и юниты двух разных армий или рас, контролируемые одним игроком, никогда не могут стекироваться вместе (см. [Случай 7.5](#)).

[8.2] СТЕКИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Нет ограничений на количество Персонажей, которые могут стекироваться в одном гексе. Монстры (см. [Раздел 17.0](#)), такие как Драконы и Пингвины Убийцы, хотя и рассматриваются как юниты в некоторых целях, считаются Персонажами для стекирования — то есть в одном гексе может стекироваться любое количество Монстров и/или Персонажей. Однако, в отличие от Персонажей, Монстры никогда не могут стекироваться с армейскими юнитами.

[8.3] СТЕКИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И АРМЕЙСКИХ ЮНИТОВ

Хотя юниты, контролируемые разными расами (см. [Случай 7.52](#)), никогда не могут стекироваться вместе, Персонажи, принадлежащие разным расам, могут стекироваться друг с другом. Кроме того, Персонажи одной расы могут стекироваться с армейскими юнитами другой (хотя в этом случае они могут быть захвачены).

Пример: Допустимо: Эльфийский маг + воин Дварф (Персонажи разных рас) в одном гексе. Рыцарь Людей (Персонаж) + оркский юнит (армия). Недопустимо: Оркский юнит + эльфийский юнит (армии разных рас).

[8.4] ОГРАНИЧЕНИЯ СТЕКИРОВАНИЯ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Юниты могут перемещаться через стеки Дружественных юнитов, превышая лимиты стекирования, при условии, что в конце Фазы перемещения в каждом гексе находится не более двух юнитов. Если по окончании Фазы перемещения в каком-либо гексе оказывается более двух юнитов, лишние юниты убираются. Игрок-владелец выбирает, какие именно юниты будут удалены.

[8.5] ВЛИЯНИЕ ЛЕТАЮЩИХ ЮНИТОВ НА СТЕКИРОВАНИЕ

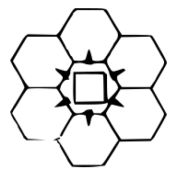
Летающие юниты могут перемещаться через гексы, содержащие юниты противника, при условии, что они не завершают своё перемещение в таких гексах. Летающие юниты не могут перемещаться через гексы, содержащие: Стрелковые юниты (см. обозначения юнитов); Другие летающие юниты противника; гексы с дивизией SS Wiking или Континентальной осадной машиной.

[9.0] ЗОНЫ КОНТРОЛЯ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Шесть гексов, вокруг юнита, составляют его Зону Контроля.

Важно: только юниты (не Персонажи) создают Зоны Контроля.



Гексы, находящиеся под Зоной Контроля юнита, называются Контролируемыми гексами и ограничивают перемещение вражеских юнитов и Персонажей. Все юниты армий обязаны прекратить перемещение при входе в Контролируемый врагом гекс. Юниты армий не могут перемещаться из одного Контролируемого врагом гекса в другой. Персонажи могут делать это только при определённых условиях (исключения: см. [Случай 8.5](#)). В целях этих правил Монстры считаются Персонажами.

СЛУЧАИ:

[9.1] ЭФФЕКТИВНОСТЬ ЗОН КОНТРОЛЯ

[9.11] Все юниты постоянно создают Зону Контроля в течение всего Игровогохода. Зоны Контроля создаются даже в гексах, в которые юнит не может войти (включая Непроходимые гексы). **Исключения:** Зоны Контроля не создаются через границы гексов типа "Стена" или "Стена Силы". Нейтральные юниты не создают Зон Контроля до момента вступления в игру.

[9.12] Юниты и Персонажи не тратят дополнительных Очков Перемещения для входа в контролируемые врагом гексы.

[9.13] Юнит может покинуть контролируемый врагом гекс в начале своей Фазы перемещения, но обязан немедленно прекратить движение при входе

в любой другой контролируемый врагом гекс. Юниты никогда не могут перемещаться напрямую из одного контролируемого врагом гекса в другой контролируемый врагом гекс.

[9.14] Персонажи могут свободно входить и покидать контролируемые врагом гексы в любое время. Однако Персонаж не может перемещаться из одного контролируемого врагом гекса в другой, за исключением случаев, когда целевой гекс занят или контролируется дружественным юнитом.

[9.15] Зоны контроля дружественные и контроля не влияют на дружественные юниты. Единственное влияние дружественных зон контроля на дружественных Персонажей указано выше.

[9.16] Если юнит находится в контролируемом врагом гексе, вражеский юнит также находится в контролируемом этим юнитом гексе. Оба юнита (вражеский и дружественный) подвергаются равному и совместному воздействию.

[9.17] Наличие нескольких армейских юнитов, создающих зону контроля в одном гексе, не создает дополнительных эффектов.

[9.18] Юниты могут отступать в результате боя в контролируемые врагом гексы. Зоны контроля не препятствуют отступлению.

[9.19] Дивизия SS Wiking и Континентальная осадная машина игнорируют все зоны контроля, за исключением зон контроля друг друга.

[9.2] ЛЕТАЮЩИЕ ЮНИТЫ

Летающие юниты подвержены влиянию зон контроля только стрелковых юнитов и других летающих юнитов. (**Исключение:** летающие юниты также подвержены влиянию зон контроля дивизии SS Wiking и Континентальной осадной машины.) Другими словами, летающие юниты могут игнорировать зоны контроля всех юнитов, кроме перечисленных выше. Персонажи, перемещающиеся вместе с летающими юнитами, получают те же преимущества.

[9.3] ДЕМОРАЛИЗОВАННЫЕ ЮНИТЫ

Деморализованным юнитам (см. [Раздел 15.0](#)) запрещено входить в зоны контроля вражеских юнитов. Деморализованные юниты никогда не могут перемещаться в соседние с враже-

скими юнитами гексы. Однако деморализованный юнит сохраняет свою собственную зону контроля.

[10.0] МАГИЯ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Каждая карта Персонажа содержит ряд характеристик. Пять из них влияют на взаимодействие Персонажа с магией:

- Магический профиль;
- Уровень Силы магии;
- Цвет магии;
- Магический потенциал;
- Магическое сопротивление;

Персонажи с нулевыми значениями Уровня Силы магии и Магического потенциала, а также без указания Цвета магии не могут применять заклинания, но могут быть их целью. Только Персонажи с положительными значениями Силы магии и Магического потенциала способны колдовать.

В течение игры игроки будут применять заклинания, требующие затрат Очков Маны. Во время Фазы восстановления маны, заклинатели восполняют Очки маны. Количество восстанавливаемых Очков зависит от двух факторов:

- Совершал ли Персонаж перемещение в текущем игровом ходе;
- Текущей Фазы его Солнца (см. [Раздел 11.0](#)).

СЛУЧАИ:

[10.1] УРОВЕНЬ СИЛЫ МАГИИ

[10.11] Каждый Персонаж-заклинатель имеет указанный на карте Уровень Силы магии. Некоторые магические силы варьируются в зависимости от фаз Солнца. Однако в течение одного Игровогохода Уровень силы магии каждого Персонажа остается фиксированным значением.

[10.12] Заклинания различаются по Уровням Силы: чем выше Уровень Силы заклинания, тем сложнее его произнести и тем оно замысловатее.

Персонаж-заклинатель

№ 04

ЧЕЛОВЕК

"Икс" Неизвестный (Рок Смертопев)

Владыка Смерти Арахельма

Магический Ур. Силы	6
Магический потенциал	20
Цвет Магии	Желтый
Домашний гекс	0904
Магический профиль	4
Магическое сопротивление	5
Лидерство	1
Дипломатия	2
Бой	0
Выносливость	6

Владеет Вратами Ада
(Карта № 47)

Персонаж-незаклинатель

№ 02

ЭЛЬФ

Линфалас Логарифм сын Алгоритма

Магический Ур. Силы	0
Магический потенциал	0
Цвет Магии	Нет
Домашний гекс	3426
Магический профиль	3
Магическое сопротивление	3
Лидерство	4
Дипломатия	4
Бой	5
Выносливость	9

Существует семь Уровней Силы; для ознакомления с заклинаниями каждого уровня см. "Свод заклинаний", [Случай 12.9](#).

[10.13] Персонаж может произносить любые заклинания, Уровень Силы которых равен или ниже его Уровня Силы магии. Другими словами, Персонаж с Уровнем силы магии 3 может произносить заклинания первого, второго и третьего уровней силы (исключение: см. [Случай 10.26](#)).

[10.2] ОЧКИ МАНЫ И МАГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ

[10.21] Произнесение заклинания требует от заклинателя затраты Очков маны. Очко маны - это условная единица измерения магической силы, аналогичная, например, лошадиной силе как условной мере механической мощности. Заклинания с более сильным

эффектом, как правило, требуют затраты большого количества Очков маны. Обратите внимание, что Уровень Силы заклинания и количество Очков маны, необходимых для его произнесения, не обязательно связаны между собой, поскольку первое является мерой сложности произнесения заклинания, а второе - мерой масштаба его эффектов.

[10.22] Количество Очков Маны, необходимое для произнесения заклинания, указано в Своде заклинаний (**Случай 12.9**), а также в описаниях заклинаний (**Случаи 12.2-12.8**).

[10.23] Магия по своей сути представляет собой использование разума для концентрации различных энергий, стихий и тайных сил вселенной. Это умственное усилие формирует основную ткань мироздания — Силу Маны — согласно воле заклинателя. Каждый Персонаж может контролировать лишь определённый поток маны в заданный промежуток времени; и количество маны, проводимой через Персонажа, зависит от фазы Солнца, являющегося источником маны для Персонажей. Таким образом, существует верхний предел количества Очков Маны, которые Персонаж может "удерживать" в определённый момент. Этот верхний предел называется Магическим Потенциалом Персонажа.

[10.24] Магический Потенциал Персонажа — это максимальное количество Очков Маны, которое он может "удерживать" одновременно. Например, Персонаж с Магическим Потенциалом семь может иметь максимум семь Очков Маны.

[10.25] Считается, что каждый Персонаж начинает игру с максимальным количеством Очков Маны (если в сценарии не указано иное). Игроки должны вести учёт Очков Маны каждого Персонажа; при произнесении заклинания общее количество Очков Маны Персонажа уменьшается на стоимость заклинания. Восполнение Очков Маны возможно только через: Регенерацию маны или Заклинание "Передача маны" (см. **Случаи 11.3 и 12.31**).

[10.26] Персонаж-маг может (по усмотрению владеющего им игрока) попытаться произнести заклинание на 1 Уровень силы выше своего текущего. Например, Персонаж с 3 уровнем может попытаться произнести заклинание 4-го уровня. **Важно:** Это

единственный способ произнести заклинания 7 уровня. При недостатке Очков Маны можно использовать ВСЕ имеющиеся очки для попытки. **Примечание:** Запрещено в последние 3 хода сценария.

[10.27] Персонаж с Силой Магии, равной нулю, не может пытаться произносить заклинания Первого Уровня Силы. (Персонаж, чей Уровень Силы варьируется в зависимости от Фаз Солнца и иногда становится равным нулю, является исключением из этого правила.)

[10.28] Некоторые заклинания требуют произнесения в другие Фазы (не магии) - это указано в их описании. Без специальных указаний заклинание можно произносить ТОЛЬКО в Фазу магии (см. последовательность хода, **Раздел 4.0**).

[11.0] СОЛНЦА

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Персонажи, способные колдовать, получают свою Ману от одного из трёх Солнц звёздной системы Дис, где расположен мир, содержащий Долину Великого Меча. Этими Солнцами являются:

Дис (Красное Солнце)

Сфи (Синее Солнце)

Орб (Жёлтое Солнце)

На карте каждого колдующего Персонажа указано, является ли он Синим, Красным или Жёлтым Волшебником, и, соответственно, от какого Солнца он получает свою силу. Солнечный Дисплей состоит из двух концентрических круговых дорожек:

- Внешняя дорожка предназначена для Жёлтого Солнца
- Внутренняя дорожка - для Красного и Синего Солнц

Во время Фазы восстановления Маны колдующие Персонажи восстанавливают Очки Маны.

ПРОЦЕДУРА:

В конце каждого Игрового Хода, во время Интерфазы Восстановления Маны, каждое из трёх Солнц продвигается на одну клетку по своей дорожке по часовой стрелке. **Важно:** Красное и Синее Солнца совершают полный оборот вокруг общего центра притяжения за 12 Игровых Ходов. Жёлтому Солнцу требуется 27 Игро-

вых Ходов для обращения вокруг центра гравитации системы Красное/Синее.

[11.1] ОРБИТЫ СОЛНЦ

Жёлтое Солнце всегда начинает игру в клетке "1" внешней дорожки, тогда как стартовые позиции Красного и Синего Солнц зависят от Сценария. Красное и Синее Солнца всегда расположены напротив друг друга, как и положено Солнцам двойной системы. Жёлтое Солнце вращается вокруг двойной системы Красное-Синее на значительном расстоянии, и планета, на которой расположена Долина, находится в обитаемой зоне Жёлтого Солнца и практически не подвержена влиянию излучения двух других. Персонажи, получающие Ману от Жёлтого Солнца, имеют постоянное значение Магической Силы; их Магическая Сила не изменяется.

[11.2] ФАЗЫ КРАСНОГО И СИНЕГО СОЛНЦ

[11.21] В каждой ячейке трека Жёлтого Солнца напечатан набор из трёх букв (например: клетка 23 содержит «ABC»). Если Красное или Синее Солнце находится в одной из трёх клеток, перечисленных в клетке, которую занимает Жёлтое Солнце, это Солнце считается находящимся в фазе восхода. **Пример:** если Жёлтое Солнце находится в ячейке 23, а Красное Солнце - в клетке А, В или С, Красное Солнце находится в фазе восхода. Поскольку Синее и Красное Солнца всегда расположены противоположно друг другу на внутреннем треке, если одно из них находится в фазе восхода, другое автоматически находится в фазе заката. Если ни одно не находится в фазе восхода, оба автоматически находятся в равновесии.

[11.22] Другими словами, в любой момент времени Красное и Синее Солнце находятся либо в фазе восхода, либо в фазе заката, либо в равновесии. Фаза Солнца (восход, равновесие или закат) зависит от его положения относительно Жёлтого Солнца: от того, какую клетку занимает Красное или Синее Солнце и какую клетку занимает Жёлтое Солнце (и, следовательно, какие буквы указаны в этой клетке). **Важно:** Жёлтое Солнце всегда находится в равновесии; только Красное и Синее Солнца меняют фазы.

[11.23] Понятие солнечных фаз может быть несколько трудным для понима-

ния вначале; рекомендуется обращаться к Солнечному Дисплею для наглядности. В общем, буквы, указанные в каждой ячейке внешнего трека, соответствуют Фазе Восхода; буквы, расположенные прямо напротив указанных, соответствуют Фазе Заката; все остальные буквы соответствуют положению Фазы Равновесия.

[11.24] Персонажи, черпающие силу от Красного или Синего Солнца (т.е. Красные или Синие Волшебники), имеют три числа, указанные в строке Уровня Магической Силы на их карте, разделённые косыми чертами. Эти три числа указаны в порядке убывания (например, 6/5/4). Когда Солнце Персонажа находится в Фазе Восхода, наибольшее из трёх чисел является его истинной Магической Силой. Когда его Солнце находится в равновесии, среднее из трёх чисел является его Магической Силой. А когда его Солнце находится в Фазе Заката, наименьшее из трёх чисел является его Магической Силой.

[11.3] ВОССТАНОВЛЕНИЕ МАНЫ

[11.31] Игроки восстанавливают Ману путем добавления Очков Маны к текущему счёту, который они ведут для каждого из своих Персонажей. Количество добавляемых Очков Маны равно количеству Очков Маны, которое восстанавливает Персонаж.

[11.32] Персонажи не восстанавливают Очки Маны, если они перемещались в течение текущего Игровогохода (Исключение: см. [Случай 11.36](#)).
Примечание: Продвижение после Боя и Отступление не считаются перемещением, но перемещение "на попутке" Летящих юнитов и Телепортация - считаются.

[11.33] Если Персонаж оставался в своем Домашнем гексе (т.е. гексе, указанном как "Дом" на его карте) в течение всего Игровогохода, он восстанавливает в два раза больше Очков Маны, чем обычно.

[11.34] Персонажи, черпающие силу от Жёлтого Солнца, всегда восстанавливают два Очка Маны в Фазе Восстановления Маны (Исключения: см. [Случаи 5.1, 11.33 и 11.37](#)).

[11.35] Персонажи, связанные с Красным и Синим Солнцами, восстанавливают:

- 4 Очка Маны, если их Солнце в фазе восхода;

- 2 Очка Маны, если в равновесии;
- 1 Очко Маны, если в фазе заката.

[11.36] Если Солнце Персонажа, связанного с Красным или Синим Солнцем, находится в фазе восхода, и Персонаж перемещался в течение текущего Игровогохода, он восстанавливает одно Очко Маны, несмотря на перемещение; это единственное исключение к правилу [11.32](#).

[11.37] Некоторые Случайные События удваивают или уменьшают вдвое количество Очков Маны, восстанавливаемых определённым классом Персонажей во время Фазы Восстановления Маны. Как и большинство других Случайных Событий, они действуют только в течение одного Игровогохода. Игроки удваивают или уменьшают вдвое соответствующее число для целей Случайных Событий после учёта всех других модификаторов. Дробные значения округляются в меньшую сторону.

[11.4] СОЛНЕЧНЫЙ ДИСПЛЕЙ

(см. отдельный лист)

[12.0] ЗАКЛИНАНИЯ

ПРОЦЕДУРА:

Во время Фазы Магии или Фазы Перемещения на своем Ходу, Игрок может приказать любому из своих подходящих Персонажей произнести любое или все доступные ему заклинания, в соответствии с правилами данного Раздела. Чтобы определить, удалось ли Персонажу произнести заклинание более высокого Уровня Силы, сделайте бросок кубика:

Если выпало: **1, 2** или **3**: попытка неудачна, но Очки Маны всё равно тратятся.

Если выпало: **4, 5** или **6**: заклинание успешно, и соответствующее количество Очков Маны тратится.

Независимо от успеха попытки, должен быть сделан второй бросок кубика:

Если выпало: **1, 2** или **3**: Персонаж немедленно погибает.

СЛУЧАИ:

[12.1] ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПРОИЗНЕСЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

[12.11] Помимо ограниченного количества Очков Маны, имеющихся у каждого заклинателя в течение Игровогохода, нет никаких ограничений на количество заклинаний, которые отдельный Персонаж может произнести за игру или Ход Игрока.

[12.12] Игроки должны внимательно следить за тем, в какую Фазу произносится заклинание. Например, Контрзаклинания могут быть произнесены либо в Сегменте Заклинаний, либо в Сегменте Контрзаклинаний, тогда как обычные заклинания могут быть произнесены только в Сегменте Заклинаний.

[12.2] ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.21] Защитная Телепортация

Стоимость: 2 Очка Маны.

Дальность: Должно быть наложено на Персонажей или юнитов в гексе заклинателя.

Ограничения: Это заклинание должно быть произнесено во время Фазы Перемещения своего Игрока.
Эффект: Заклинание затрагивает всех Персонажей и/или юнитов в гексе заклинателя. Если во время Фазы Перемещения Персонаж произносит это заклинание, затронутые юниты/Персонажи перемещаются через Портал (см. [Случай 16.1](#)), они не могут быть уничтожены. Если выпавшее при проверке Перехода через Портал число обычно привело бы к уничтожению телепортирующихся юнитов/Персонажей, они не телепортируются, но и не уничтожаются.

[12.22] Стена Силы

Стоимость: 2 Очка Маны за грань гекса.

Дальность: 7 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание создаёт непроходимую стену вдоль одной или нескольких граней гексов. Игрок, владеющий заклинателем, указывает, какие стороны гексов становятся непроходимыми. Все непроходимые стороны должны примыкать к гексам в пределах семи гексов от заклинателя. До конца следующего Игровогохода указанные стороны гексов являются непроходимыми для всех юнитов и Персонажей (включая летающие юниты), кроме юнитов и Персонажей, дружественных игроку-заклинателю. Дополнительно, игрок-заклинатель может по своему усмотрению разрешить вражеским Персонажам или

юнитам проходить через непроходимые стороны.

Через Стену Силы невозможно атаковать (кроме атак юнитов, дружественных заклинателю), за исключением атак летающих юнитов.

[12.23] Призыв пехоты Зомби

Стоимость: 1 Очко Маны за каждые 2 Игровых Хода.

Дальность: Должно быть произнесено в гексе заклинателя.

Ограничения: Персонаж может произнести это заклинание только если он не произносит других заклинаний, кроме других заклинаний "Призыва" в течение Игровогохода, когда оно произносится.

Эффекты:

Произнесение заклинания создаёт пехотный юнит зомби 2м3, контролируемый игроком-заклинателем. Несколько таких юнитов предоставляются в наборе маркеров.

Призванный юнит остаётся в игре в течение удвоенного количества Игровых Ходов в зависимости от потраченных Очков Маны. Каждая фишка призванного юнита имеет идентификационный номер; призывающий игрок должен записать этот номер на листе бумаги вместе с количеством Игровых Ходов, которые юнит пробудет в игре. Персонаж может произнести это заклинание несколько раз за один Игровойход, призывая таким образом несколько юнитов.

Особые правила:

Призванные юниты удаляются с игрового поля в конце Фазы Магии своего игрока в том Игровомходе, когда истекает срок их существования.

Призванные юниты не могут (очевидно) перемещаться в ход своего призыва.

Они могут участвовать в боях.

Призванные юниты не учитываются при проверке лимитов стекирования в ход своего призыва.

Призванные юниты сверх лимита стекирования не могут участвовать в боях (ни в атаке, ни в защите).

Если вынуждены отступать, "лишние" призванные юниты уничтожаются, но потери могут быть взяты за счет этих юнитов (несмотря на то, что они не влияли на силу защиты при превышении лимита).

Примечание: Это исключение из правил стекирования ([Раздел 8.0](#)), действующее только в ход призыва юнита.

[12.3] ЗАКЛИНАНИЯ ВТОРОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.31] Передача Маны

Стоимость: 2 Очка Маны за каждое передаваемое Очко Маны.

Дальность: Должно быть наложено на Персонажа в том же гексе.

Ограничения: Это заклинание может быть произнесено только одним Персонажем для другого Персонажа, который также способен колдовать.

Эффекты:

Персонаж, на которого наложено заклинание, получает 1 Очко Маны за каждые 2 Очка Маны, потраченные заклинателем (с округлением в меньшую сторону).

Ни один Персонаж не может иметь больше Очков Маны, чем его Потенциал в любой момент игры, поэтому любые Очки Маны, полученные сверх Потенциала, теряются.

[12.32] Водная переправа

Стоимость: 2 Очка Маны за гекс.

Дальность: 10 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты:

Заклинатель может сделать любые речные, озёрные или гексы рвов в пределах десяти гексов проходимыми. Один гекс становится проходимым за каждые 2 потраченных Очка Маны; такие гексы считаются либо открытой местностью, либо наиболее благоприятным типом местности для расы Персонажей (например, болотом для Болотных Тварей).

Особые правила:

Гексы остаются проходимыми только для тех Персонажей и юнитов, которых игрок-заклинатель желает пропустить.

Заклинание может быть произнесено только в Фазу Перемещения своего игрока.

Гексы остаются проходимыми до тех пор, пока заклинатель не запретит проход вражеским юнитам/Персонажам или пока не закончится Игровойход. Если юнит остаётся в таком гексе в конце Игровогохода - он уничтожается.

Заклинание можно использовать для пересечения *Ручьев* во время Муссона, но не *Рек*.

Все грани гексов с Ручьями, смежные с затронутыми гексами, также становятся проходимыми без затрат дополнительных Очков Перемещения.

[12.33] Боевой дух

Стоимость: 3 Очка Маны за каждый мобилизованный юнит.

Дальность: 7 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты:

Может быть произнесено как Контрзаклинание против "Страха". Это заклинание может быть наложено на любой деморализованный юнит (или юниты) в пределах досягаемости (7 гексов) от заклинателя. Один деморализованный юнит мобилизуется за каждые 3 потраченных Очка Маны; игрок-заклинатель определяет, какие именно юниты будут мобилизованы. См. [Раздел 15.0](#).

[12.34] Страх

Стоимость: 3 Очка Маны за юнит.

Дальность: 7 гексов.

Ограничения: "Страх" нельзя накладывать: На юниты союзников; На уже деморализованные юниты.

Использование заклинания против юнитов Нейтралов считается вторжением (см. [Случай 18.4](#)).

Эффекты: Это заклинание является противоположностью "Боевого духа". Может быть наложено на любой юнит (или юниты) в пределах досягаемости (7 гексов) от заклинателя. Каждый пораженный юнит немедленно становится деморализованным (см. [Раздел 15.0](#)). Игрок-заклинатель указывает, какие именно юниты будут деморализованы.

[12.35] Призыв Кавалерии Кентавров

Стоимость: 1 Очко Маны за Игровойход.

Дальность: Должно быть произнесено в гексе заклинателя.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание аналогично "Призыву Зомби-Пехоты" [\[12.23\]](#), со следующими отличиями: А. Призванный юнит существует столько Игровых Ходов, сколько Очков Маны было потрачено. В. Призванный юнит имеет характеристики 3е9 (кавалерия).

[12.4] ЗАКЛИНАНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.41] Муссон

Стоимость: 5 Очков Маны.

Дальность: Не применимо.

Ограничения: Нет.

Эффекты: До конца следующего Игровогохода: Стоимость перемещения для всех гексов удваивается для всех юнитов. Все русла ручьев становятся непроходимыми. Немедленно вступают в силу все эффекты Случайного События "Н".

[12.42] Возвеличивание

Стоимость: 1 Очко Маны за Игровой Ход за каждое Очко Дипломатии (для Персонажей); 2 Очка Маны за каждое Очко Дипломатии (для Эмиссаров).

Дальность: Должно быть наложено на Персонажа в том же гексе, что и заклинатель.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание временно увеличивает Рейтинг Дипломатии Персонажа: Умножьте количество Игровых Ходов, на которые нужно увеличить рейтинг, на количество добавляемых Очков - это определяет стоимость заклинания в Очках Маны.

Может использоваться для увеличения Рейтинга Дипломатии Эмиссаров (стоимость: 2 Очка Маны за каждое Очко Рейтинга, без временного ограничения).

[12.43] Создание Леса

Стоимость: 2 Очка Маны за гекс.

Дальность: 5 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Заклинатель может преобразовать: любой гекс (Открытый, Возделанный, Разрушенный, Кару или Выжженный дотла гекс) → в Лесистый гекс, Любой Лесистый гекс → в Лесной гекс

Примечание: Для создания Лесного гекса из магически созданного Лесистого требуется произнести заклинание в два разных Игровых Хода. За каждый изменённый гекс тратится 2 Очка Маны.

Заклинатель должен указать конкретные гексы для изменения. В комплекте игры предусмотрены маркеры Леса - один жетон размещается на каждом изменённом гексе.

[12.44] Подавление Вихря

Стоимость: 2 Очка Маны за вихрь.

Дальность: 10 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Может быть произнесено как Контрзаклинание.

Позволяет уничтожить любой/все вихри в пределах 10 гексов (см. Особые типы местности, [Случай 16.2](#)).

Заклинатель должен: Указать конкретные вихри для уничтожения. Потратить 2 Очка Маны за каждый вихрь

Важно: Уничтожаются только жетоны вихрей (не сами гексы). Уничтоженные вихри удаляются с игрового поля

[12.45] Обездвиживание

Стоимость: 1 Очко Маны за юнит.

Дальность: 7 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Каждый поражённый армейский юнит не может перемещаться в следующую Фазу Перемещения своего игрока.

Обездвиженные юниты могут:

- Участвовать в бою;
- Отступить после боя;

[12.46] Призыв Воздушных Войск Виверн

Стоимость: 1½ Очка Маны за Игровой Ход.

Дальность: Должно быть произнесено в гексе заклинателя.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание аналогично "Призыву Зомби-Пехоты" [\[12.23\]](#) со следующими исключениями:

А. При создании юнита заклинатель должен тратить полтора Очка Маны за каждый Игровой Ход существования юнита.

В. Воздушные войска Виверн имеют характеристики 3w10.

[12.47] Рассеивание Чар

Стоимость: 3 Очка Маны.

Дальность: Равна дальности рассеиваемого заклинания.

Ограничения: Может быть произнесено только как Контрзаклинание

В отличие от других заклинаний, может быть применено сразу после того, как другой игрок произнесёт одно из указанных заклинаний.

Эффекты: Позволяет нейтрализовать эффекты следующих заклинаний:

- Стена Силы
- Водная переправа
- Страх
- Боевой дух
- Мууссон
- Возвеличивание
- Создание Леса
- Обездвиживание
- Строительство
- Искусственная Зима
- Банда берсерков

Игрок делает бросок кубика:

- Заклинания 1-го уровня: автоматический успех;
- Заклинания 2-го уровня: успех при 1-5 (5/6 шанс);
- Заклинания 3-го уровня: успех при 1-4 (4/6 шанс);
- и т.д. по аналогии

Примечание: Дальность "Рассеивания Чар" равна дальности заклинания, которое пытаются нейтрализовать.

[12.5] ЗАКЛИНАНИЯ ЧЕТВЁРТОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.51] Дезинтеграция

Стоимость: 6 Очков Маны.

Дальность: 5 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: При произнесении этого заклинания Персонаж может выполнить одно из следующих действий:

А. Уничтожение стены

Разрушить одну грань гекса типа "Стена" или "Стена Силы" в пределах 5 гексов. Стена исчезает, грань гекса становится проходимой.

В. Создание входа в туннель дракона

Создать вход в туннельный комплекс дракона в любом туннельном гексе в пределах 5 гексов от заклинателя.

Примечание: Единственная возможная причина для данного заклинания — если дракон или маг решили заблокировать такой гекс (см. [Случай 17.43](#)).

С. Уничтожение моста

Разрушить мост в пределах 5 гексов. Мост исчезает, речной гекс становится непроходимым.

Примечание: Если юнит или Персонаж находится на мосту в момент его разрушения, владеющий им игрок перемещает его на один гекс (не речной). Армейский юнит в таком случае становится деморализованным и отступает.

[12.52] Строительство

Стоимость: 5 Очков Маны.

Дальность: 5 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: При произнесении этого заклинания Персонаж может сделать следующее:

А. Создать сторону стены на любой грани гекса, смежной с гексом в пределах 5 гексов от заклинателя.

В. Запечатать вход в комплекс тоннелей дракона.

С. Построить мост на любом речном гексе в пределах 5 гексов.

[12.53] Создание Вихря

Стоимость: 2 Очка Маны за Вихрь.

Дальность: 5 гексов.

Ограничения: В каждом Вихрь-гекса может быть создано не более одного Вихря.

Эффекты: Заклинатель может создать один Вихрь в любом или во всех гексах Вихря, находящихся в пределах пяти гексов от него. За каждый созданный Вихрь должно быть потрачено два

Очка Маны. В каждый гекс Вихря, где создаются Вихри, помещается фишка Вихря. Вихри не перемещаются до Фазы случайного движения.

[12.54] Искусственная Зима

Стоимость: 8 Очков Маны.

Дальность: Не применяется.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание аналогично Заклинанию Муссона. Стоимость Очков Перемещения для всех типов местности *упрощается* только на следующий Игровой Ход. Ни Драконы, ни Пауки, ни Болотные Твари, ни их юниты и Персонажи не могут перемещаться или атаковать до конца следующего Игровогохода. Все горные гексы становятся непроходимыми до конца следующего Игровогохода; юниты в таких гексах не могут перемещаться. Летящие юниты не могут перемещаться. Все озерные и рвовые гексы севернее строки хх27 становятся проходимыми, как открытая местность (но юниты не могут завершить свое перемещение в таких гексах). Все грани гексов ручьев теряют свой эффект. Пингвины-убийцы тратят обычные Очки Перемещения, а их Сила Атаки удваивается до конца следующего Игровогохода.

[12.55] Контроль Телепортации

Стоимость: 4 очка Маны.

Дальность: Должно быть применено к Персонажам в том же гексе.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание воздействует на всех Персонажей и/или юнитов в гексе заклинателя. Эффект длится до конца Игровогохода. Если во время Дружественной Фазы Перемещения, в которой Персонаж применяет это заклинание, юниты/Персонажи, на которых оно применено, перемещаются через Порталы (см. [Случай 16.1](#)), игрок, владеющий заклинателем, может выбрать, какой Портал станет целевым для перемещающихся юнитов/Персонажей. Кубик для телепортации не бросается; юниты просто размещаются в выбранном месте назначения. Затем бросается кубик, чтобы определить, будут ли Персонажи/юниты уничтожены; этот бросок не определяет их размещение, а только факт их уничтожения при телепортации. Этот бросок может быть отменен, если применена Защита от Телепортации (см. [Случай 12.21](#)). Заклинание должно быть произнесено в Дружественной Фазе Перемещения.



[12.56] Призыв Пехоты Кобольдов

Стоимость: 1 Очко Маны за игровой ход.

Дальность: Должно

быть применено в гексе заклинателя.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание аналогично "Призыву пехоты зомби", за исключением следующего:

А. Заклинатель должен тратить 1 очко Маны за каждый игровой ход существования юнита.

В. Пехота кобольдов имеет характеристику 4d4.

Примечание: Истинные кобольды — духи земли; их следует считать ближе к элементам земли, чем к гоблинам.

[12.6] ЗАКЛИНАНИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.61] Возвращение в плоскость

Стоимость: 6 очков Маны.

Дальность: Не ограничена.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Заклинатель немедленно возвращается в свой домашний гекс. Однако если при броске кубика выпадает 1, он уничтожается и переносится в другую плоскость, навсегда исчезая из Долины. Это заклинание может быть применено в любой момент игры, являясь исключением из стандартной последовательности ходов.

[12.62] Призыв демона

Стоимость: 4 очка Маны.

Дальность: Должно быть применено в гексе заклинателя.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Заклинатель призывает демона. Если в той же фазе не будет применено заклинание "Подчинение демона", заклинатель не получит контроль над демоном, тот может атаковать его. Подробности см. в правилах о демонах ([Случай 17.2](#)). Характеристики призванного демона определяются броском, как для монстров.

[12.63] Изгнание призванных войск

Стоимость: 3 Очка Маны за юнит.

Дальность: 7 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Может быть применено как контрзаклинание. Заклинатель может уничтожить любое количество призванных юнитов в пределах 7 гексов, тратя по 3 очка Маны за каждого. Он может выбрать конкретные юниты для уничтожения.

Примечание: Это заклинание действует на все юниты, созданные заклинаниями типа "Призыв"; на демонов оно не влияет.

[12.64] Призыв войск привидений

Стоимость: 1½ очка Маны за игровой ход.

Дальность: Должно быть применено в гексе заклинателя.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание аналогично "Призыву пехоты зомби", со следующими исключениями:

А. Заклинатель должен тратить полтора очка Маны за каждый игровой ход существования юнита.

В. Войска привидений представляют собой пехоту 6m3.

[12.7] ЗАКЛИНАНИЯ ШЕСТОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.71] Подчинение демона

Стоимость: 4 очка Маны за игровой ход.

Дальность: 15 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: В Игровой ход, когда Персонаж призывает демона, он может попытаться подчинить его. Кроме того, если на игровом поле есть демон, который ранее не был подчинён, Персонаж может попытаться подчинить и его. После призыва демона определяется его сопротивление магии (см. [Раздел "Монстры", 17.0](#)). При применении "Подчинения демона" бросается кубик, и к результату добавляется 2; если модифицированный результат броска больше или равен сопротивлению магии демона, заклинание срабатывает, в противном случае оно терпит неудачу, и демон остаётся неподчинённым. Игрок, чей Персонаж успешно подчинил демона, получает контроль над ним и может перемещать его, как любого другого монстра под своим контролем. Подчиняющий Персонаж должен тратить 4 Очка Маны каждый игровой ход для сохранения контроля над демоном и всегда оставаться в пределах 15 гексов от него; если одно из этих условий не выполняется, демон освобождается от подчинения (см. правила по монстрам, [Случай 17.2](#)).

[12.72] Изгнание демона

Стоимость: 6 очков Маны.

Дальность: 4 гекса.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Может быть применено как контрзаклинание. Заклинание мо-

жет быть направлено на любого демона в пределах 4 гексов от заклинателя. Бросается кубик, и к результату добавляется 2; если выпавшее число меньше или равно сопротивлению магии демона, заклинание терпит неудачу. В противном случае демон изгоняется и удаляется из игры.

[12.73] Призыв силы

Стоимость: Все очки Маны (минимум 5).

Дальность: Должно быть применено в гексе заклинателя.

Ограничения: Это заклинание может быть применено только когда заклинатель находится в гексе 0606 (Врата Зла); см. правила особой местности (Случай 16.31).

Эффекты: После применения заклинания бросается кубик и сверяется со следующей таблицей:

КУ-БИК	Сила	Игровые ходы
1	Континентальная осадная машина	3
2	Дивизия СС «Викинг»	4
3	Легионы мертвецов	6
4	Демон	5
5	Нет эффекта	—
6	Заклинатель погибает; удаляется из игры	—

Если Персонаж, сотворивший заклинание Призвать Силу, выбросит 4 (получить Демона), этот Демон считается Подчинённым без затрат Очков Маны для Мага в течение пяти ходов, пока тот его контролирует.

В комплекте предусмотрены фишки для Континентальной осадной машины, дивизии СС «Викинг» и Легионов мертвецов, которые обрабатываются так же, как призванные силы (за исключением того, что заклинание «Изгнание призванных войск» на них не действует). Если призывается демон, применяются стандартные правила для демонов. Независимо от того, что было призвано, заклинатель получает полный контроль над призванной силой на указанное количество игровых ходов (не включая текущий ход). Если призывается демон, он считается подчинённым. По истечении указанного количества ходов призванная сила удаляется из игры. Если заклинание уже применялось ранее, и призванная сила всё ещё находится в игре, бросайте кубик повторно до тех пор, пока не выпадет сила, которой ещё нет в игре, или пока заклинатель не погибнет.

[12.74] Огненная буря

Стоимость: 10 очков Маны.

Дальность: 5 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Заклинание применяется на один гекс. Все юниты в целевом гексе уничтожаются. Все Персонажи в гексе должны оставаться в нём, не перемещаясь, не атакуя и не применяя заклинания в течение всего игрового хода (до следующей дружественной фазы магии заклинателя). В течение этого хода вражеские Персонажи и юниты не могут входить в выжженный гекс. Гекс становится местностью типа "выжженный дотла", если он не был речным или озерным гексом. Поместите на гекс фишку "выжженный дотла гекс".

[12.75] Банда берсерков

Стоимость: 2 очка Маны за юнит.

Дальность: 7 гексов.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Все юниты, на которых применено заклинание, удваивают свою силу атаки в следующей Фазе Боя. Другими словами, во время следующего хода игрока, владеющего юнитами, их боевая сила будет удвоена. Может быть затронуто любое количество юнитов в пределах дальности заклинателя, при условии расходования 2 очков Маны за каждого. Заклинатель указывает, какие юниты подвергаются эффекту.

[12.76] Призыв Демонической пехоты

Стоимость: 2 очка Маны за игровой ход.

Дальность: Не применяется.

Ограничения: Нет.

Эффекты: Это заклинание аналогично "Призыву пехоты зомби", со следующими исключениями:

А. Заклинатель должен тратить 2 очка Маны за каждый игровой ход существования призванного юнита.
В. Призванный юнит представляет собой пехоту 8m4.

[12.8] ЗАКЛИНАНИЯ СЕДЬМОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[12.81] Колесо Волшебника

Стоимость: Все Очки Маны (минимум 6).

Дальность: Половина от потраченных очков Маны (округление в меньшую сторону).

Ограничения: Нет.

Эффекты: Все Персонажи (включая заклинателя) в пределах дальности немедленно теряют все очки Маны (их запас обнуляется).

Все призванные юниты и демоны в зоне действия заклинания немедленно удаляются с игрового поля.

Все Талисманы Сферы в радиусе действия перестают функционировать на следующий игровой ход.

Все магически созданные мосты, стены и изменённые типы местности в зоне действия исчезают и удаляются с игрового поля.

Персонажи, находившиеся в зоне действия в начале хода, не могут применять заклинания до конца этого игрового хода.

Игрок, контролирующий заклинателя, определяет дальность заклинания: минимальная дальность — 3 гекса, максимальная — половина от текущего запаса Очков Маны Персонажа.

Примечание: Заклинания, требующие траты всех Очков Маны (например, «Призыв силы») — единственные, которые маг может применить за один игровой ход.

[12.9] СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ЗАКЛИНАНИЙ

(см. отдельный лист)

[13.0] БОЙ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Бой происходит между соседними юнитами противника на усмотрение Активного игрока во время Сегмента разрешения боя. Активный игрок всегда считается Атакующим, а игрок, владеющий атакуемыми юнитами — Защищающимся, вне зависимости от общей стратегической ситуации.

ПРОЦЕДУРА:

Суммируйте Силу Атаки всех атакующих юнитов и сравните с общей Силой Защиты юнитов в атакуемом гексе. Учтите эффекты Магической Поддержки (см. Раздел 14.0). Выведите соотношение в формате «Сила Атакующего: Сила Защитника». Округлите соотношение в пользу Защитника до ближайшего значения из Таблицы результатов боя.

Примените модификаторы, если присутствуют Персонажи с положительным лидерством (см. Раздел 14.0).

Бросьте кубик и определите результат по соответствующему столбцу таблицы.

Немедленно примените результат, прежде чем разрешать другие атаки в Фазе боя.

СЛУЧАИ:

[13.1] КАКИЕ ЮНИТЫ МОГУТ АТАКОВАТЬ

[13.11] Юниты могут атаковать только во время своей Фазы Боя, в Сегменте разрешения боя.

[13.12] Юниты могут атаковать любые соседние вражеские юниты. В атаке на конкретный юнит или стек юнитов могут участвовать только непосредственно соседние с ними юниты. Юниты не могут атаковать юниты другой расы, если их владельцы являются союзниками.

[13.13] Атака полностью добровольна: юниты никогда не обязаны атаковать, и не каждый соседний юнит должен участвовать в атаке. Дружественный юнит в стеке, не участвующий в атаке, не подвергается её результатам.

[13.14] Гекс, занятый противником, может быть атакован любым количеством юнитов из шести соседних гексов. Союзные юниты могут объединяться для атаки.

[13.15] Ни один юнит не может атаковать более одного раза за игровой ход; ни один юнит не может быть атакован более одного раза за Фазу Боя. Однако юнит может быть атакован несколько раз за ход, если разные игроки атакуют его в свои Игровые ходы.

[13.16] Деморализованные юниты не могут участвовать в атаке; они не имеют силы атаки, но защищаются со своей деморализованной силой.

[13.17] Юниты с указанной в скобках боевой силой при защите используют половину своей обычной боевой силы.

[13.2] БОЙ С УЧАСТИЕМ НЕСКОЛЬКИХ ЮНИТОВ И ГЕКСОВ

[13.21] Все юниты в гексе должны быть атакованы как единая сила защиты. Защищающийся игрок не может исключить какие-либо юниты из защиты. Отдельные юниты в гексе не могут атаковаться поодиночке - атака всегда направлена против всех юнитов в гексе.

[13.22] Другие юниты в гексе, в котором находится атакующий юнит, не обязаны участвовать в той же или любой другой атаке. Таким образом, при атаке одиночными юнитами из разных стеков единственное требование - все атакующие юниты должны быть смежны со всеми защищающимися юнитами.

[13.23] Боевая сила каждого юнита всегда едина - её нельзя разделять между разными боями, ни при атаке, ни при защите.

[13.3] ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА БОЙ

[13.31] Юниты, защищающиеся на определённых типах местности, могут получать увеличение боевой силы при защите. Это всегда выражается множителем к боевой силе. Например, юниты в пересечённой местности удваивают свою боевую силу только для целей защиты.

[13.32] Защищающийся юнит получает двойной эффект от ручьёв только если все атакующие юниты атакуют через грань гекса с ручьём. Если хотя бы один атакующий юнит не пересекает ручей, защитник не получает никаких преимуществ от ручья.

[13.33] Эффекты местности суммируются. Сложите множители и вычитайте единицу, чтобы получить новый множитель. *Например: Юнит в лесу за ручьём: утроенная сила защиты (2+2-1=3); Юнит с тройным удвоением: усиление в пять раз (2+2+2-1=5)*

[13.34] Раса юнита может влиять на защитные бонусы от местности. *Например:* Эльфийские юниты в лесу получают тройную силу. Остальные юниты - только удвоение (см. [Таблицу влияния местности, 7.7](#))

[13.35] Определённые типы местности непроходимы для одних юнитов, но проходимы для других. Например, речные гексы проходимы для летающих юнитов, всех болотных тварей и пингвинов-убийц, но непроходимы для всех остальных. Юнит может атаковать гекс, даже если не может перемещаться на этот тип гекса. Однако юнит не может атаковать через грани гекса со стеной или силовым барьером, если только он не является летающим юнитом.

[13.36] Юниты могут атаковать гексы мостов только с одного из двух входных гексов на мост. **Исключение:** стрелковые юниты, летающие юниты, Континентальная Осадная Машина, дивизия СС «Викинг», пингины-убийцы и болотные твари могут атаковать мостовые гексы с любого смежного гекса.

[13.4] РАЗРЕШЕНИЕ БОЯ

[13.41] Атаки могут разрешаться в любом порядке по желанию атакующего. Результаты каждой атаки

должны быть применены немедленно по мере её выполнения.

[13.42] Соотношения боя округляются в пользу защитника, чтобы соответствовать соотношениям, указанным в таблице результатов боя. Например, соотношение 11 к 6 будет округлено до 3 к 2.

[13.5] ТОЛКОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ

[13.51] Все результаты боя выражаются в потерянных юнитах или гексах отступления. Результаты слева от косой черты относятся к атакующему; результаты справа от косой черты относятся к защитнику. Результат "-/У" означает, что все защищающиеся юниты уничтожаются, и отступление невозможно.

[13.52] Числовой результат (например, 2, 1 и т.д.) означает, что поражённый стек юнитов должен либо потерять указанное количество юнитов, либо отступить на указанное количество гексов. Игрок, чьи юниты поражены, может выбрать комбинацию потерь юнитов и отступающих гексов по своему усмотрению. Например, если защищающийся стек получает результат "2", защищающийся игрок может:

- уничтожить 2 юнита, ИЛИ;
- отступить всем стеком на 2 гекса, ИЛИ;
- уничтожить 1 юнит и отступить на 1 гекс.

[13.53] Если стек получает результат "3" или "4", как минимум один юнит в стеке должен быть уничтожен. Этот уничтоженный юнит засчитывается в общее количество требуемых потерь/отступлений (3 или 4), но минимум один юнит должен быть обязательно уничтожен.

[13.54] Некоторые результаты в Таблице боя являются "разделёнными" (например, "1/1"). При разделённом результате:

Защитник всегда применяет свой результат первым (потери или отступление, либо их комбинация). Затем атакующий применяет свой результат. Если после потерь атакующие юниты остаются в исходном гексе, они могут совершить продвижение после боя — при условии, что защищаемый гекс освобождён.

Защитник никогда не продвигается при разделённом результате.

[13.55] Отступающий юнит немедленно становится деморализованным (см. [Раздел 15.0](#)).

[13.6] ПРАВИЛА ОТСТУПЛЕНИЯ

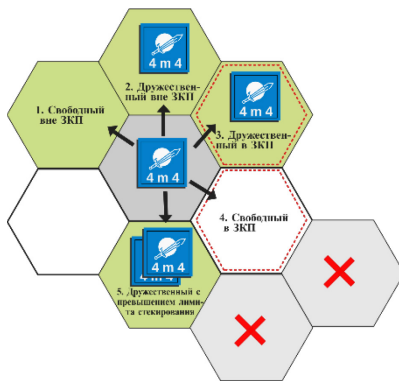
[13.61] ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Отступление всегда добровольно. Игрок может выбрать потерю юнитов вместо отступления.

Запрещено отступать:

- Через вражеские юниты;
- В непроходимые гексы/через непроходимые грани гексов;

Юниты из одного гекса могут отступать в разные гексы.



[13.62] Владелец юнита полностью контролирует его отступление. Обязательные условия: См. дополнительные правила ниже (п. [13.63–13.65](#)).

[13.63] Отступающий юнит обязан, если это возможно, отступить в гекс, не находящийся в Зоне Контроля Противника — предпочтительно в свободный гекс. Если это невозможно, юнит может отступить в занятый дружественными силами гекс, находящийся во Зоне Контроля Противника. Если и это невозможно, юнит может отступить в свободный гекс в Зоне Контроля Противника.

[13.64] Приоритеты отступления:

- Свободный гекс вне зоны контроля противника.
- Занятый дружественными силами гекс вне Зоны Контроля.
- Занятый дружественными силами гекс в Зоне Контроля противника.
- Свободный гекс в Зоне Контроля противника.
- Гекс с превышением лимита стеккирования, занятый дружественными силами.

[13.65] Юниты, вынужденные отступать, должны завершить отступление на количестве гексов, указанном в результате боя, если только доступные пути отступления не запрещают такое отступление. Иными словами, отступающие юниты не могут "развернуться", чтобы оказаться ближе к исходному гексу.

[13.66] Юниты могут отступать через или в другие дружественные юниты, не затрагивая неотступающие юниты. Неотступающие юниты не подвергаются никакому воздействию со стороны отступающих; эффекта "вытеснения" не происходит.

[13.67] Юниты могут отступать в занятые дружественными силами гексы с превышением лимита стеккирования. Эти юниты не уничтожаются, при условии, что игрок переместит их в течение своей следующей Фазы Перемещения. Данный вариант отступления разрешён только при отсутствии других возможных путей отступления.

[13.68] Если юнит отступил в занятый дружественными силами гекс, а затем этот гекс подвергается атаке:

- Отступивший юнит не добавляет свою силу к защите гекса.
- При любом результате боя (потери или отступление): Отступивший юнит автоматически уничтожается (независимо от выбора игрока).

Это уничтожение не считается потерей в результате боя.

[13.69] (дополнение) Персонажи отступают вместе с армейскими юнитами, в стеке с которыми они находятся, если только владеющий ими игрок не пожелает иного. Если все армейские юниты в гексе Персонажа уничтожены, он не может отступать и уязвим для плена (см. [Случай 19.2](#)).

[13.7] ПРОДВИЖЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ

[13.71] При отступлении вражеского юнита образуется цепочка свободных гексов — Путь Отступления. Любые или все победившие дружественные юниты, участвовавшие в бою, могут продвинуться по этому пути.

[13.72] Продвигающиеся юниты могут остановиться на любом гексе пути.

[13.73] Продвигающиеся победившие юниты могут игнорировать Зоны Контроля Противника.

[13.74] Продвигающийся юнит не может отклоняться от Пути Отступления (исключение: см. [Случай 13.76](#)).

[13.75] Правила продвижения:

- Возможность продвижения должна быть использована немедленно, до разрешения других боёв.
- Продвижение после боя всегда добровольно.
- После продвижения юниты не могут:
 - Атаковать;
 - Быть атакованными (если это защищающиеся юниты) в текущей фазе (см. [Случай 13.14](#)), даже если они оказались рядом с ещё не атакованными вражескими юнитами.
- Продвижение может быть использовано для блокировки отступления ещё не атакованных вражеских юнитов.

[13.76] Если все юниты в гексе уничтожены, победители могут продвинуться максимум на 2 гекса:

- Первый гекс: ранее занятый уничтоженными юнитами;
- Второй гекс: любой соседний свободный гекс.



[13.77] Любой победивший юнит может продвинуться после боя, независимо от того, был ли он атакующим или защищающимся в данном бою.



[13.78] Конные юниты (и только они) обладают опцией "атаки с прорывом". Это означает, что: В любой атаке игрок может удвоить боевую силу участвующих кавалерийских юнитов.

После этого конные юниты автоматически становятся деморализованными. Данная опция доступна только при атаке (не при защите). **Примечание:**

После этого конные юниты автоматически становятся деморализованными. Данная опция доступна только при атаке (не при защите). **Примечание:**

ние: Конница под действием заклинания "Банда берсерков" учитывает силу атаки при прорыве.

[14.0] ЭФФЕКТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ В БОЮ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Персонажи влияют на бой двумя способами: Через Рейтинг Лидерства (если он не равен нулю) и через магические способности (применение заклинаний)

СЛУЧАИ:

[14.1] ЛИДЕРСТВО

[14.11] Персонаж, находящийся в стеке с юнитами в момент боя, влияет на: Все бои своего стека; Бои любого юнита из своего стека.

После расчета соотношения сил:

- Сдвиньте столбец в Таблице результатов боя на количество пунктов, равное Рейтингу Лидерства Персонажа
- Сдвиг осуществляется в пользу стороны Персонажа

[14.12] Пример: Паладин Глейд участвует в атаке имперских юнитов. Исходное соотношение: 1 к 1. Рейтинг лидерства Глейда: 5 (базовый 3 + 2 за меч "Мститель"). Результат: сдвиг на 5 столбцов в пользу имперских юнитов (до соотношения 5 к 1).

[14.13] В одном бою могут одновременно участвовать Персонажи с обеих сторон. В этом случае, из большего Рейтинга Лидерства вычитается меньший. Разница определяет итоговый сдвиг столбцов. **Пример:** Кронкевич (Рейтинг 3) атакует имперские юниты с Паладином Глейдом (Рейтинг 5). Исходное соотношение: 2 к 1. Разница рейтингов: 5 - 3 = 2. Итоговый сдвиг: 2 столбца в пользу Глейда → новое соотношение 1 к 1

[14.14] Ограничения влияния Персонажей:

При атаках:

- Персонаж может влиять только на один бой, даже если его стек участвует в нескольких атаках.

При защите:

- Персонаж влияет на все бои своего стека

[14.15] Максимум один Персонаж за сторону может влиять на бой. Персонаж может усиливать союзные юниты, если находится с ними в одном стеке. При наличии нескольких подходящих Персонажей: Владелец выбирает, чей рейтинг будет использован.

[14.2] ПРЯМОЕ МАГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ НА АРМЕЙСКИЙ БОЙ

[14.21] Помимо косвенного влияния через заклинания в Фазу Магии, Персонажи-заклинатели могут напрямую влиять на исход боя. Предполагается, что Персонаж оказывает поддержку, применяя различные малые заклинания против вражеских войск и Персонажей.

[14.22] Если Персонаж находится в одном стеке с дружественными или союзными юнитами в момент боя, он может потратить Очки Маны чтобы повлиять на бой. Игрок, владеющий Персонажем, решает, сколько Очков Маны будет потрачено; это количество удваивается, затем умножается на Магическую Силу Персонажа, что даёт итоговое число. Это число добавляется к общей Боевой Силе юнитов на стороне Персонажа.

[14.23] Если обе стороны в бою имеют Персонажей, которые могут тратить Очки Маны для влияния на бой, оба игрока втайне записывают количество Очков Маны, которые они хотят потратить. Оба числа раскрываются одновременно.

[14.24] Если у игрока есть несколько Персонажей, способных повлиять на бой, он может заставить любого или всех их потратить Очки Маны для этого. Очки Маны, потраченные конкретным Персонажем, умножаются на его собственную Магическую Силу, независимо от затрат других Персонажей.

[14.25] Отметим, что Персонаж с Рейтингом Лидерства и способностью применять заклинания может влиять на бой как через Лидерство, так и через Магию.

[14.26] Эффекты от затрат очков Маны рассчитываются до сдвигов столбцов из-за Рейтингов Лидерства. Очки Маны тратятся во время Сегмента Распределения Магии в Фазе Боя, а сдвиги столбцов рассчитываются во время Сегмента Разрешение Боя.

[15.0] ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Все юниты двусторонние - то есть их характеристики напечатаны на обеих сторонах фишек. Юниты могут стать деморализованными в результате:

- атаки Пингинов-Убийц;
- случайного события или исхода боя.

Деморализованные юниты не могут атаковать или входить во Зоны Контроля Противника и защищаются с половинной силой. *Восстановление* - это процесс возвращения юнитов в боеспособное состояние, который может быть осуществлен Персонажами или заклинаниями.

ПРОЦЕДУРА:

Обычно все юниты размещаются на игровом поле лицевой стороной вверх. При деморализации юниты переворачиваются обратной стороной вверх. Деморализованная (сниженная) характеристика указана на обратной стороне каждой фишки. При восстановлении юниты снова переворачиваются лицевой стороной вверх.

[15.1] КОГДА ЮНИТЫ СТАНОВЯТСЯ ДЕМОРАЛИЗОВАННЫМИ

[15.11] Юниты деморализуются при отступлении. Отметим, что отступление всегда добровольно - система боя позволяет игроку всегда выбирать уничтожение юнитов вместо отступления. Если юнит или стек юнитов отступает в результате боя (независимо от того, атаковали они или защищались), все отступающие юниты немедленно становятся деморализованными и переворачиваются на сторону со сниженными характеристиками.

[15.12] Любой юнит или стек юнитов, подвергшийся атаке одного или нескольких Пингинов-Убийц, немедленно деморализуется. Следовательно, бой проводится с использованием деморализованных характеристик защищающегося юнита. Если в результате боя защитник получает результат **1** или **2**, юнит может отступить без дополнительной деморализации (т.е. уничтожения). Если результат **3** или **4**, происходит вторая деморализация, что

фактически означает уничтожение защищающегося при атаке Пингвинов-Убийц.

[15.2] ЭФФЕКТЫ ДЕМОРАЛИЗАЦИИ

[15.21] Деморализованные юниты используют половину своей Боевой Силы; их пониженные значения указаны на обратной стороне фишки.

[15.22] Деморализованные юниты сохраняют полный запас перемещений. Однако они не могут входить в Зоны Контроля Противника. (Если вражеский юнит входит в соседний гекс с деморализованным юнитом, последний не обязан отступать.)

[15.23] Деморализованные юниты не могут атаковать. При защите они используют свою пониженную Боевую Силу.

[15.24] Если деморализованный юнит вынужден отступать, он вместо этого уничтожается.

[15.25] Деморализованный армейский юнит не может уничтожить Эмиссара (см. [Случай 18.2](#)), за исключением ситуации, когда Эмиссар сам входит в гекс с деморализованным юнитом.

[15.3] ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЮНИТОВ

[15.31] Восстановление - это процесс снятия статуса деморализации: успешно восстановленный юнит переворачивается на сторону с полной Боевой Силой и перестает быть деморализованным.

[15.32] Восстановление может осуществляться двумя способами

1. Персонажи с положительным Рейтингом Лидерства могут пытаться восстановить дружественные юниты;

2. Заклинение "Боевой дух" (см. [Случай 12.33](#)) также позволяет восстанавливать юниты. Заклинение может быть применено в Фазу Магии, тогда как попытки восстановления Персонажами происходят в Сегменте восстановления боевого духа Фазы Боя.

[15.33] Персонаж может попытаться восстановить: Любые дружественные юниты в своем стеке; Юнитов в соседних гексах (включая юнитов союзников: игроков и нейтралов). Для каждого юнита, которого пытаются восстановить, бросается кубик - если результат меньше или равен Показателю Лидерства Персонажа, юнит восстанавливается. **Важно:** Владеющий ими

игрок делает отдельный бросок для каждого юнита.

[16.0] ТИПЫ ОСОБОЙ МЕСТНОСТИ

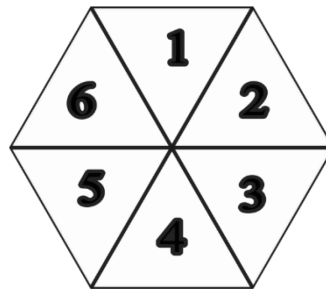
ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

На игровом поле присутствуют два типа особой местности - Вихри и Порталы. Также на поле имеется ряд специальных символов в различных точках. Гексы с Порталами называются *Портал-гексами*. Юниты или Персонажи, находящиеся в Портал-гексе в начале Фазы Перемещения или перемещающиеся в Портал-гекс, могут быть перемещены в другой Портал-гекс. Обычно игрок не может выбрать целевой гекс (он определяется случайно), и существует риск полного уничтожения юнитов. Однако существуют заклинания для контролируемой телепортации (Контроль Телепортации, см. [Случай 12.55](#)) и безопасной телепортации (Защитная Телепортация, см. [Случай 12.21](#)).

Вихрь-гексы являются источниками Вихрей. Вихри могут создаваться заклинаниями (Создание Вихря, см. [Случай 12.53](#)), случайными событиями (Шторм Вихрей, см. [Случай 5.1](#)) или при прохождении Вихря через Вихрь-гекс. По сути, Вихри деморализуют, а иногда и уничтожают армейские юниты.

ПРОЦЕДУРА:

Каждый Портал-гекс пронумерован - всего шесть Портал-гексов с номерами от 1 до 6. При телепортации юнита/Персонажа или группы бросается кубик - телепортация происходит в Портал-гекс с выпавшим номером. Если выпадает номер исходного Портал-гекса, все телепортирующиеся юниты/Персонажи уничтожаются (если не было применено заклинание Защиты от Телепортации).



Во время Фазы Случайного Перемещения в конце каждого Игровогохода все фишки Вихрей перемещаются по одной. Для каждого Вихря:

- Бросается кубик дважды;
- Первый бросок определяет направление (по схеме на игровом поле);
- Второй бросок определяет количество гексов;
- Вихрь перемещается на указанное число гексов в выбранном направлении. Игроки выбирают одного участвующего в игре, который будет бросать кубики и перемещать Вихри, определяя порядок их движения.

СЛУЧАИ:

[16.1] ПОРТАЛЫ И ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

[16.11] Портал-гексы считаются открытой местностью для перемещения и боя, но имеют особый эффект. Юниты или Персонажи, входящие в Портал-гекс или начинающие в нем Фазу/Сегмент Перемещения, могут телепортироваться в другой Портал-гекс.

[16.12] Телепортация является добровольной - юниты/Персонажи в Портал-гексе могут остаться на месте.

[16.13] Персонажи под действием Защитной Телепортации не уничтожаются - при выпадении номера исходного гекса они остаются на месте.

[16.14] При телепортации одного и более юнита или Персонажа, владеющий ими игрок должен объявить, как будет выполнена телепортация: всей группой (один бросок кубика) или раздельно (отдельный бросок для каждого юнита/Персонажа, при этом конечно возможен разброс по разным Портал-гексам).

[16.15] При телепортации юнита или Персонажа в Портал-гекс его фишка просто перемещается в целевой Портал-гекс. Это является исключением из общего правила, требующего последовательного перемещения между смежными гексами. Очки перемещения не тратятся при телепортации — если у телепортирующегося юнита или Персонажа остались неиспользованные Очки Перемещения, он может продолжить движение. **Исключение:** если при телепортации происходит вытеснение вражеских юнитов (см. [Случай 16.16](#)).

[16.16] При телепортации юнита или Персонажа в Портал-гекс, занятый одним или несколькими юнитами противника, происходит следующее:

юниты противника автоматически отступают на один гекс (без эффекта деморализации). Телепортировавшийся юнит занимает Портал-гекс. Любые неиспользованные Очки Перемещения теряются.

Это исключение из общего правила о сохранении очков перемещения при телепортации.

[16.17] Заклинание "Контроль Телепортации" предоставляет следующие возможности: Выбор конкретного Портал-гекса для телепортации (без случайного определения). Эффект заклинания на группу юнитов или Персонажей моментален. Аналогичный групповой эффект имеет заклинание "Защитная Телепортация". Оба заклинания относятся к категории "групповых".

[16.18] Портал-гексы играют стратегически важную роль в S&S, обеспечивая: быстрое перемещение между удалёнными участками игрового поля, особое значение в Квестовых Сценариях. Игрокам следует учитывать это при планировании перемещений.

[16.19] Монстры (см. [Раздел 15.0](#)) не используют телепортацию в силу врождённого недоверия к Порталам. Исключение составляют: Демоны и Драконы. Эти существа обладают достаточным интеллектом для оценки преимуществ и рисков телепортации.

[16.2] ВИХРЬ-ГЕКСЫ И ВИХРИ

[16.21] Вихри могут быть созданы следующими способами: Применив заклинание "Создание Вихря" (в любом Вихрь-гексе в пределах досягаемости); В результате определённых Случайных Событий. Каждый Вихрь отмечается соответствующей фишкой на игровом поле.

[16.22] Вихрь-гексы обладают следующими характеристиками: Абсолютная непроходимость для всех типов юнитов (включая летающих). Их единственное назначение - генерация Вихрей. Эти гексы не оказывают эффектов на боевые характеристики.

[16.23] Правила перемещения Вихрей:

- Вихрь уничтожается при входе в Горный гекс;
- Вихрь рассеивается после прохождения четырёх Лесных/Лесистых гексов за один игровой ход;

- Вихрь останавливается перед водными преградами (озёра, реки, ручьи);
- Все прочие типы местности (включая непроходимые) не влияют на движение Вихрей.

[16.24] При прохождении Вихря через гекс, содержащий другой Вихрь: Перемещающийся Вихрь немедленно уничтожается. Неподвижный Вихрь остаётся на месте. Это правило применяется в течение всей Фазы Случайного Перемещения.

[16.25] Генерация новых Вихрей происходит по следующим правилам:

- При прохождении через Вихрь-гекс создаётся один новый Вихрь. Дополнительные перемещения через тот же Вихрь-гекс не приводят к созданию новых Вихрей;
- Новый Вихрь активируется в текущем игровом ходе;
- Вихрь, завершающий движение в Вихрь-гексе, не создаёт новых Вихрей;
- Каждый Вихрь-гекс может генерировать не более одного Вихря за ход.

[16.26] Если Вихрь проходит через гекс, содержащий армейские юниты, бросается кубик и сверяется с Таблицей Результатов Боя. Результат броска сопоставляется со столбцом "4 к 1" Таблицы Результатов Боя, и соответствующий результат боя немедленно применяется к стеку армейских юнитов. Если армейские юниты отступают, соседние армейские юниты противника не могут продвинуться после атаки Вихря. Деморализованные юниты не уничтожаются, если вынуждены отступить от Вихря.

[16.27] Персонажи не подвергаются воздействию Вихрей.

[16.28] (дополнение) Вихри, покидающие поле (предположительно, посредством Случайного перемещения), удаляются из игры.

[16.3] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

[16.31] Гекс 1752: **Бездонная Пропасть**. Это огромная расселина, уходящая глубоко с поверхности планеты; ходят слухи, что она является межпространственной и была создана в Эпоху Нестабильности, последовавшую за Эпохой Великой Магии. Любой юнит, входящий в гекс, считается безвоз-

вратно падающим в Бездонную Пропасть и, следовательно, уничтожается. **Исключение:** летающие юниты, Персонажи и Монстры могут проходить через гекс, но не могут заканчивать там свое перемещение.

[16.32] Гекс 0606: **Врата Зла**. Заклинание "Призыв Силы" может быть применено только в этом гексе. См. "Призыв Силы", [12.73](#).

[16.33] Существует ряд других специальных гексов, но только указанные выше оказывают влияние на Игру Армий; остальные влияют только на Игру Квестов.

[16.34] (дополнение) Из-за искажения на карте, касающегося Цитадели-Острова, внутри её пределов (т.е. внутри стен) Цитадели-Острова разрешается ставить в стек до трёх уровней. Является ли это следствием колдовства или природных условий — никто не может сказать наверняка.

[17.0] МОНСТРЫ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

"Монстр" - это общий термин, используемый для обозначения Демонов, Драконов, Тираннозавров Рекс, Троллей, Призраков и Пингвинов-Убийц. Все Монстры действуют частично как юниты, а частично как Персонажи.

СЛУЧАИ:

[17.1] ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

[17.11] Монстры перемещаются так же, как Персонажи. Все Монстры имеют Запас Перемещения 9. В любом Сценарии, один или несколько Игроков могут контролировать одного или нескольких Монстров.

[17.12] Монстры обладают характеристиками так же, как и Персонажи. Драконлорд Гигахс и Демон Иргилд имеют карты Персонажей; их характеристики указаны на этих картах. Характеристики всех остальных Монстров одинаковы для всех представителей их вида. Поэтому Игроки всегда обращаются к мастер-картам при определении характеристик Монстров.

[17.13] Монстры также имеют Боевую Силу, как и юниты. Боевая Сила большинства Монстров указана на их фишках; Боевая Сила Демонов зависит от дополнительного бросок кубика (см. [Случай 17.2](#)). Монстры не считаются юнитами для Стекирования; в одном

гексе может находиться неограниченное количество Монстров. Однако Монстры никогда не могут находиться в одном стеке с армейскими юнитами.

[17.14] Монстры не имеют Рейтинга Лидерства, хотя некоторые из них способны применять заклинания. Монстры не создают Зон Контроля и могут перемещаться через Зоны Контроля Противника так же, как и Персонажи.

[17.15] Для всех Монстров, за исключением Пингвинов-Убийц (однако см. [Случай 17.36 и 17.25](#)), результат Защищающегося 3 или 4 эквивалентен "Защищающийся Уничтожен". При любом другом результате Монстр отступает без деморализации, так как Монстры никогда не становятся деморализованными.

Фронт/Оборот



Демон Иргилд

№ 55	МОНСТР
Демон Иргилд	
Магический Ур. Силы	3/2/1
Магический потенциал	11
Цвет Магии	Красный
Магическое сопротивление	3
Бой	★ 4
Выносливость	8
Боевая Сила	8

[17.2] ДЕМОНЫ

[17.21] Демонов можно призывать, контролировать и изгонять с помощью различных заклинаний; см. описания заклинаний ([Случай 12.2-12.8](#)).

[17.22] При призыве Демона игрок, контролирующий призывающего Персонажа, должен определить характеристики Демона. Он делает это согласно процедуре, описанной в [Разделе 45.0](#) для создания Персонажей (и Демонов). Важные характеристики, для Игры Армий: Уровень Магической Силы, Потенциал и Цвет, а также Боевая Сила. Игроки могут, конечно, бросить кубики и для других характеристик из любопытства. **Примечание:** Игрок должен записать характеристики Демона на листе бумаги для дальнейшего использования.

[17.23] Игрок, контролирующий Персонажа, который подчинил Демона, управляет этим Демоном и может перемещать его и участвовать в боях, как с любым другим Монстром.

[17.24] Только для Игры Армий: Если Персонаж пытается подчинить призванного Демона и терпит неудачу, и он, и Демон уничтожаются (удаляются из игры). Если Персонаж успешно подчиняет Демона, но затем теряет контроль над ним (см. "Подчинение Демона", [12.71](#)), Демон (но не Персонаж) удаляется из игры.

[17.25] Демон Иргилд.

Демона Иргилда можно уничтожить только результатом "Защищающийся Уничтожен". Результаты "1" - "4" просто заставляют его отступить на указанное количество гексов без деморализации.

[17.3] ПИНГВИНЫ-УБИЙЦЫ

Пингины-Убийцы - это раса ужасных существ, обитающих далеко на севере, в ледяных пустошах над Долиной Великого Меча. Они достигают около пятидесяти футов в высоту (и это без обуви), обладают огромными бронированными клювами и представляют собой поистине устрашающее зрелище с их кроваво-красными глазами, ярко сверкающими белыми "смокингами", запачканными кровью врагов!

[17.31] В определенных Сценариях один игрок будет считаться заключившим пакт с Пингвинами-Убийцами; в этом случае Таблица Появления Пингвинов-Убийц ([17.37](#)) используется во время Фазы Случайного Перемещения каждого Игровогохода. Бросаются два кубика, и результат в левой колонке Таблицы покажет: либо Пингины-Убийцы не появятся в этот ход, либо укажет количество входящих Пингвинов-Убийц. Если Таблица предписывает ввести Пингина-

Убийцу, фишка Пингина-Убийцы размещается на восточном или западном леднике, согласно второму броску кубика. Если все фишки Пингвинов-Убийц из набора уже использованы, новые нельзя вводить до тех пор, пока один или несколько не будут уничтожены.

[17.32] Игрок, назначенный как заключивший пакт с Пингвинами-Убийцами, контролирует всех Пингвинов-Убийцев. В комплекте игры имеется одна карта Персонажа с характеристиками Пингвинов-Убийцев; все Пингины-Убийцы имеют одинаковые характеристики.

[17.33] Пингины-Убийцы никогда не могут перемещаться южнее строки гексов хх27, если только не действует "Искусственная Зима" ([Случай 12.54](#)). Однако, если какие-либо Пингины-Убийцы находятся южнее строки хх27 и действие "Искусственной Зимы" прекращается, они уничтожаются.

[17.34] Если Пингин-Убийца участвует в атаке на юниты противника, любые или все выжившие юниты противника становятся деморализованными, независимо от результата боя.

[17.35] Юниты Пингвинов-Убийцев никогда не отступают - если юнит или стек юнитов получает как "Атакующий" или "Защищающийся" результат «1» (или выше), должно быть потеряно соответствующее количество юнитов.

[17.36] Если Пингины-Убийцы не контролируются игроком, они перемещаются случайным образом, подобно Вихрям (см. [Случай 16.2](#)). Если Пингин-Убийца должен переместиться за западную или восточную границу карты, или ниже строки гексов хх27, его движение прекращается. Если Пингин-Убийца должен переместиться за северную границу карты, он удаляется из игры. Пингины-Убийцы атакуют любые юниты, соседствующие с ними, за исключением других Пингвинов-Убийц.

[17.37] В первый ход появления Пингина-Убийцы на игровом поле он должен перемещаться по смежным ледниковым гексам и затем войти непосредственно на юг или вдоль Великой Реки (в зависимости от того, по какому леднику они следуют).

[17.38] Таблица Появления Пингвинов-Убийц

(см. отдельный лист)

[17.4] ДРАКОНЫ

Драконы представляют собой древнейшую, самую мудрую и внушающую страх расу в Долине Великого Меча. Легенды гласят, что драконья раса когда-то правила всей планетой (а некоторые утверждают - и территориями за её пределами); несомненным является факт, что некоторые из старейших Драконов накопили огромные сокровищницы, в основном состоящие из артефактов и предметов искусства, которые часто становятся целью грабежа авантюристами. Драконы - кошмарные существа в бою, где их часто можно встретить; дракону требуется большое количество белка для выживания, и массы человеческих тел, остающихся после битвы, часто служат укреплению альянса, заключённого между Драконами и одной из более молодых рас.

[17.41] В определённых Сценариях игроку будет указано разместить определённое количество фишек Драконов в указанных гексах. В зависимости от Сценария, игроки могут заключить альянс либо с отдельными Драконами, либо со всей расой через их Спикера - Драконлорда Гигакса.

[17.42] За одним исключением, все Драконы имеют стандартизированные характеристики, подобно Пингвинам-Убийцам. В комплекте S&S предоставляется одна стандартная карта характеристик Дракона. Драконлорд Гайгэкс имеет собственную карту Персонажа.

[17.43] Если Дракон решает не перемещаться в данный Игровой Ход, он может вместо этого "блокировать" любые или все входы в Комплекс Драконьих Туннелей. Если Дракон делает это, он не может выйти, пока не потратит последующий Игровой Ход на открытие входов или не оставит один вход открытым. Дракон в полностью заблокированном Комплексе Туннелей неуязвим для всех заклинаний, применяемых снаружи, и не может быть атакован армейскими юнитами. Если Дракон оставляет входы открытыми, атаковать его можно только через эти входы. Дракон может запечатать Комплекс снаружи, но в этом случае он может запечатать только те входы, которые не соединены с другим Комплексом.

[18.0] ДИПЛОМАТИЯ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Попытки игроков склонить нейтральные армии, не контролируемые игроками, к вмешательству в сценарий на их стороне называются *Дипломатией*. Эти правила не регулируют дипломатические соглашения между самими игроками; такие соглашения игроки могут заключать по своему усмотрению, и правила Альянсов (см. [Раздел 6.0](#)) могут в этом помочь.

На отдельном листе представлено Поле Дипломатии - область с наложенной шестиугольной сеткой диаметром в одиннадцать гексов. Поле Дипломатии используется для отслеживания дипломатической ситуации в конкретном сценарии.

В военных сценариях два или более соперничающих игрока пытаются заполнить условия победы, установленные сценарием. В этих сценариях каждый игрок контролирует армии одной или нескольких рас на Игровом поле; в большинстве военных сценариев присутствуют одна или несколько нейтральных сторон. Нейтралы - это армии и Персонажи, которые изначально присутствуют на Игровом поле, но не контролируются ни одним игроком. Используя правила Дипломатии, игроки в военном сценарии могут пытаться влиять на нейтралов. Игрок может надеяться вовлечь нейтрала в войну на своей стороне, получив таким образом контроль над его Персонажами и юнитами.

ПРОЦЕДУРА:

Дипломатический Трек представляет собой шестиугольник со радиусом в шесть гексов; гексы нумеруются так же, как если бы трек был Игровым полем. Центральный гекс - 0606. От центра в каждую сторону трека расположены шесть гексов, обозначенных буквами от А до F. В конкретном сценарии каждому игроку назначается один такой гекс. **Пример:** В сценарии *Второй Дварфо-Оркской Войны* ([Раздел 29.0](#)) дварфам назначен гекс А, а игроку Оркского Революционного Комитета - гекс D.

Каждому нейтралу в сценарии назначается маркер, который размещается на Дипломатическом Треке. Начальные позиции дипломатических маркеров нейтралов указаны в настройках сценария. **Пример:** В сценарии *Второй Дварфо-Оркской Войны* дипломатический маркер Зиркаста размещается на гексе 0604 Дипломатического Трека.

В ходе игры дипломатические маркеры могут перемещаться по Треку. Если дипломатический маркер нейтральной державы попадает в один из гексов, обозначенных буквами, то этот нейтрал вступает в игру на стороне игрока, которому назначен этот гекс. **Пример:** На третьем игровом ходу *Второй Дварфо-Оркской Войны* маркер Зиркаста перемещается в гекс 0601 (гекс А); следовательно, Зиркаст немедленно вступает в войну на стороне дварфов.

Если дипломатический маркер нейтрала находится в пределах одного гекса от буквенного гекса игрока, считается, что нейтрал находится под влиянием игрока, которому назначен этот гекс. Эффекты влияния описаны ниже.

СЛУЧАИ:

[18.1] РЕЗУЛЬТАТЫ ДИПЛОМАТИИ

[18.11] Каждая провинция, являющаяся родной провинцией одной из рас в *Мечах и Колдовстве*, имеет Столичный гекс, обозначенный символом (см. Легенду Ландшафтов на Поле) в гексе провинции на Игровом Поле. Таким образом, каждая нейтральная раса имеет столицу.

[18.12] Если во время Фазы Дипломатии игрока есть Персонаж или Эмиссар (см. ниже) в столичном гексе нейтральной державы, он должен обратиться к Таблице Результатов Эмиссаров.

[18.13] Сначала игроки обращаются к Таблице Групп Дипломатических Интересов (см. [18.18](#)). Найдите расу Персонажа или Эмиссара игрока в верхней части таблицы и расу нейтральной расы сбоку. Пересечение строки и столбца, определенных двумя расами, дает одно число, отрицательное или положительное.

[18.14] Бросьте два кубика. Добавьте к результату число, определенное выше. Добавьте Дипломатический Рейтинг Персонажа игрока к результату броска. Обратитесь к Таблице Результатов Эмиссаров ([18.19](#)) и найдите результат, соответствующий итоговому числу; результат будет в виде отрицательного или положительного числа, или будет обозначен как "х".

[18.15] Если результат "х", Персонаж или Эмиссар игрока настолько оскорбил нейтрала, что был немедленно казнен и удаляется из игры, а игрок должен переместить дипломатический

маркер на один гекс от своего буквенного гекса. Кроме того, все будущие Эмиссары или Персонажи, отправленные этим игроком для ведения дипломатии, должны вычитать два из результата броска кубика на Дипломатию.

[18.16] Если результат числа положительный, то Игрок может переместить маркер Дипломатии на столько гексов, сколько указано в результате числа на Треке Дипломатии, в любом желаемом направлении.

[18.17] Если число отрицательное, то маркер Дипломатии Нейтрала перемещается на столько гексов, сколько указано в отрицательном числе, прямо в направлении от гекса Трека Дипломатии, назначенного Игроку. **Пример:** Если Игрок, которому назначен Гекс А, получает результат 3 по Таблице Результатов Дипломатии, и маркер Дипломатии Нейтрала находился в гексе 0505, маркер перемещается в гекс 0407, так как это направление наиболее точно "прямо от" гекса А (0601).

[18.18] Таблица Групп Дипломатических Интересов

(см. отдельный лист)

[18.19] Таблица Результатов Эмиссаров

(см. отдельный лист)



[18.2] ЭМИССАРЫ

[18.21] Эмиссары являются "псевдо-Персонажами"; то есть, они действуют как Персонажи в некоторых аспектах, но существуют только для одной цели и быстро удаляются из игры.

[18.22] Любой Персонаж, у которого есть Дипломатический Рейтинг больше нуля, может иметь до двух Эмиссаров. В комплекте игры предоставляется несколько фишек Эмиссаров, которые используются для обозначения любых Эмиссаров, находящихся в игре.

[18.23] Эмиссары Игрока "создаются" в начале Фазы Движения. Эмиссар перемещается так же, как Персонаж.

[18.24] Если Эмиссар находится в том же гексе, что и юнит противника, в лю-

бой момент Игрок, владелец армейского юнита может, на свой выбор, удалить Эмиссара из игры.

[18.25] Как только Эмиссар перемещается в гекс Столицы, он должен немедленно прекратить движение. Не более одного Эмиссара от одного Персонажа может находиться в конкретном гексе Столицы, и Персонаж и его Эмиссар не могут занимать один и тот же гекс Столицы. Игрок может использовать только одного из своих Персонажей или Эмиссаров, проводящих Дипломатию с конкретным Нейтралом в течение одногохода.

[18.26] В Ход, когда Эмиссар достигает гекса Столицы, владеющий Эмиссаром Игрок обращается к Таблице Результатов Дипломатии, чтобы увидеть, какой эффект, если таковой имеется, Эмиссар оказывает на Нейтрала, чья Столица была достигнута. Это разрешается согласно процедуре, описанной в **Случае 18.1**; Дипломатический Рейтинг Эмиссара такой же, как у создавшего его Персонажа.

[18.27] Если Персонаж перемещается в гекс Столицы, он может действовать как свой собственный Эмиссар. В этом случае после броска кубиков, добавьте два, когда обращаетесь к Таблице Результатов Эмиссаров, в дополнение ко всем другим модификаторам броска.

[18.28] После использования Эмиссара фишка Эмиссара удаляется с Игрового поля. Другими словами, Эмиссар остается в игре только до тех пор, пока он не достигнет Нейтрала, после чего он удаляется из игры. Персонажи, действующие как свои собственные Эмиссары, не удаляются из игры таким образом. Также обратите внимание, что у Персонажа никогда не может быть более двух Эмиссаров в игре одновременно, и удаление Эмиссара позволит Персонажу отправить следующего Эмиссара.

[18.29] Эмиссары имеют Магический Профиль, Дипломатический Рейтинг и Расу того Персонажа, который их отправил. Других Характеристики у Эмиссаров нет.

[18.3] ОБЩИЕ ЦЕЛИ И ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

[18.31] Эмиссары — не единственный способ повлиять на маркеры Дипломатии Нейтралов. В Сценарии может быть указано, что определенный Игрок может переместить маркер определенного Нейтрала в сторону своего

участка Трека Дипломатии, выполнив определенное действие. **Пример:** В Сценарии Второй Дварфо-Оркской Войны каждый Ход маркер Дипломатии Зиркаста может быть перемещен на один гекс Игроком за Дварфов, если он выполнит хотя бы одну атаку на юниты орков в течение Хода.

[18.32] Как правило, некоторые сценарии содержат список Общих Целей, подобных приведенному выше примеру, которые повлияют на перемещение маркеров Дипломатии, если в Сценарии произойдут определенные события. Эти Общие Цели будут указаны в Сценарии.

[18.33] Некоторые Нейтралы могут быть подвержены влиянию Человеческих Жертвоприношений. Если Нейтрал может быть склонен к Человеческим Жертвоприношениям, это будет указано в Сценарии.

[18.34] Игрок совершает Человеческое Жертвоприношение, перемещая юнита или Персонажа рядом с юнитом или Персонажем, контролируемым Нейтралом, которому он желает принести жертву. Во время Фазы Определения Альянсов юнит или Персонаж удаляется из игры, и маркер Дипломатии Нейтрала перемещается на один гекс на выбор приносящего жертву Игрока. Игрок может принести в жертву захваченного Персонажа (см. **Случай 19.2**).

[18.35] Игрок может принести в жертву столько юнитов и/или Персонажей, сколько пожелает, в течение одногохода; однако маркер Дипломатии Нейтрала никогда не перемещается более чем на один гекс в ответ на Человеческие Жертвоприношения Игрока. Другими словами, принесение в жертву более одного юнита или Персонажа за один Ход Нейтралу не усиливает эффект Жертвоприношения.

[18.36] Термин «Человеческое Жертвоприношение» не означает, что в жертву могут быть принесены только человеческие юниты или Персонажи; любой Персонаж или юнит, независимо от Расы, может быть принесен в жертву таким образом. Однако Монстры, Призванные юниты и Эмиссары никогда не могут быть принесены в жертву.

[18.37] Игрок, контролирующий имперские или эндорские юниты, никогда не может совершать Человеческие Жертвоприношения; Церковь запрещает такие богомерзкие обряды.

[18.4] ВТОРЖЕНИЕ И ВЛИЯНИЕ

[18.41] Если армейские юниты, Монстры или Вихри, принадлежащие или контролируемые Игроком, входят на территории, принадлежащие Нейтралу, считается, что этот Игрок вторгся на территорию Нейтрала. Обратите внимание, что границы четко обозначены на Игровом поле; у Игроков не должно возникнуть проблем с определением, что считается вторжением.

[18.42] Перемещение Персонажей на территорию Нейтрала не считается вторжением.

[18.43] Если Игрок вторгается на территорию Нейтрала, Нейтрал может вступить в войну. Если маркер Дипломатии Нейтрала ближе всего к буквенному гексу на Треке Дипломатии, другого Игрока (не вторгшегося), маркер немедленно перемещается на этот буквенный гекс. Другими словами, Нейтрал немедленно встает на сторону, к которой он склонялся. Если маркер Дипломатии находился на равном расстоянии от двух или более противостоящих Игроков (не вторгшихся), эти Игроки бросают по одному кубику — выигрывает тот, у кого выпало большее значение. Если маркер Дипломатии Нейтрала находился на равном расстоянии между гексом вторгшегося Игрока и одним или более гексами других Игроков, он немедленно вступает в союз с одним из не вторгшихся Игроков, как описано выше. Если же маркер Дипломатии Нейтрала был ближе всего к буквенному гексу вторгшегося Игрока, он немедленно помещается в центральный гекс Трека Дипломатии (т.е. гекс 0606).

[18.44] Если маркер Дипломатии Нейтрала находится в пределах одного гекса от «буквенного» гекса на Треке Дипломатии, считается, что Нейтрал находится «под влиянием» Игрока, чей это гекс. Это означает, что Игрок может свободно входить на территорию Нейтрала и перемещаться через Зоны Контроля юнитов Нейтрала, как если бы эти юниты были Дружественными. Если маркер Дипломатии Нейтрала позже отдаляется от Игрока, Игрок должен вывести свои юниты с территории Нейтрала до конца следующегохода; если какие-либо юниты этого Игрока не покинут территорию Нейтрала к этому времени, они уни-

чтожаются, а Игрок считается вторгшимся на территорию Нейтрала (см. [Случай 18.41](#)).

[18.5] ЭФФЕКТЫ НЕЙТРАЛОВ ПОСЛЕ ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

[18.51] Когда маркер Дипломатии Нейтрала помещается в буквенный гекс, Нейтрал немедленно вступает на сторону Игрока, чей это гекс. Это означает, что Игрок получает контроль над всеми юнитами и Персонажами Нейтрала и управляет ими до конца игры, как своими собственными.

[18.52] Маркер Дипломатии Нейтрала, вступившего в игру на стороне одного Игрока, удаляется с Трека Дипломатии; до конца игры Нейтрал контролируется Игроком, на чьей стороне он вступил, и не может изменить свою позицию.

[18.53] Обращенный Нейтрал никогда не может использовать своих Персонажей или Эмиссаров для влияния на несоюзных Нейтралов. Проще говоря, Нейтрал, вступивший в игру, не может участвовать в Дипломатии.

[18.6] ЭФФЕКТЫ НЕЙТРАЛОВ ДО ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

[18.61] Юниты Нейтрала расставляются Игроком, к которому они склоняются. Если Нейтрал полностью нейтрален, Игроки бросают кубик, и тот, у кого выпало большее значение, расставляет юниты Нейтрала.

[18.62] При расстановке Нейтрала один Персонаж и два армейских юнита должны быть размещены в гексе Столицы. Остальные юниты могут быть размещены в любом месте в пределах границ Нейтрала.

[18.63] Пока Нейтрал не находится под влиянием или не вступает в игру на стороне одного из Игроков, армейские юниты Нейтрала не распространяют свои Зоны Контроля за пределы границ Нейтрала.

[18.64] Если юниты Нейтрала деморализованы из-за эффектов Случайных Событий **J** или **N**, Игрок, к которому склоняется Нейтрал, должен переместить Персонажа(ев) Нейтрала, чтобы поднять боевой дух как можно большего числа юнитов. Если Нейтрал полностью нейтрален, то Персонажа(ей) перемещает Игрок, чье имя идет первым в алфавитном порядке. Обратите внимание, что в этом случае армейские

юниты не могут перемещаться — только Персонажи.

[18.7] НЕСКОЛЬКО ЭМИССАРОВ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ

[18.71] Если в течение одной Дипломатической Интерфазы несколько Игроков имеют Эмиссаров или Персонажей в гексе Столицы одного Нейтрала, каждый Игрок определяет результат своего Посольства (т.е. использует Таблицу Результатов Эмиссаров) в том же порядке, в котором Игроки совершали ходы в текущем Ходу. Если один Игрок успевает вступить в альянс с Нейтралом до того, как будут разрешены результаты всех Эмиссаров, оставшиеся Эмиссары удаляются из игры и не оказывают никакого эффекта.

[18.72] Если Персонаж находится в гексе Столицы Нейтрала одновременно с Эмиссаром вражеского Игрока, Персонаж может (вместо того чтобы сверяться с Таблицей Результатов Эмиссаров от своего имени) вычесть свой Дипломатический Рейтинг из броска кубика любого одного Эмиссара противника.

[18.8] ДИПЛОМАТИЧЕСКОЕ ВРЛЕ

(см. отдельный лист)

[19.0] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ АРМИЙ

[19.1] ОПОЛЧЕНИЕ

[19.11] Замки, Города, Столицы и Крепости на карте служат не только стратегическими целями, за которые сражаются различные Армии, но и населенными пунктами для большого количества народа. Поэтому, когда Армия входит в гекс Города, Крепости, Столицы или Замка, она почти наверняка столкнется с сопротивлением.

[19.12] Каждый Замок, Город, Столица или Крепость обладает собственным Ополчением, которое всегда используется при обороне от юнитов противника. Ополчение не получает бонусов от местности, но добавляется к Дружественным юнитам, обороняющимся от атаки противника, или используется самостоятельно, если атакуется юнитами противника при отсутствии Дружественных юнитов в Городе, Замке, Столице или Крепости.

[19.13] В дополнение к Ополчению, Столицы, Замки и Крепости получают

собственный Рейтинг Лидерства. Когда **Замок** обороняется от вражеской атаки, Ополчение и любые Дружественные юниты получают сдвиг на **один** столбец в свою пользу; когда **Город** (любой гекс) обороняется от вражеской атаки, Ополчение и любые Дружественные юниты получают сдвиг на **два** столбца. Разумеется, этот Бонус Лидерства не может комбинироваться с лидерством Персонажа, но Игрок может выбрать между ними, если в гексе Города, Столицы или Замка присутствует его Лидер.

[19.14] Ополчение Города или Замка составляет **5** Очков Силы. Ополчение Крепости или Столицы составляет **10** Очков Силы.

[19.15] Результат Защищающегося «У» полностью уничтожает Ополчение. Результаты «1»–«4» уничтожают утроенное количество Очков Силы Ополчения. Другими словами, результат «2» приведет к потере шести ($2 \times 3 = 6$) Очков Силы, что уничтожит Защиту Города или Замка. Игроки должны отслеживать оставшиеся Очки Силы Замка, Города, Столицы или Крепости на отдельном листе бумаги. Как только все Ополчение уничтожено, юниты противника могут свободно войти в Замок, Крепость, Столицу или Город.

[19.16] Игроки, изначально владеющие Замком, Крепостью, Столицей или Городом, могут «восстановить» Ополчение, оставив армейский юнит в таком гексе на два полных Хода, после чего Ополчение и Лидерство считаются полностью восстановленными.

[19.17] При получении потерь в Городе, Столице или Крепости армейские юниты должны отступать или уничтожаться до того, как потери будут вычтены из ополчения. Если армейские юниты выбирают отступление из Города, Столицы или Крепости, суммируйте количество отступающих юнитов и вычтите это число из результата Защитника. Если результат равен нулю или он отрицательный, дополнительного эффекта нет. Если результат положительный, умножьте его на три и вычтите из Ополчения.

[19.18] Ополчение и Бонусы Лидерства не суммируются — Игрок получает только наилучший бонус.

[19.2] ЗАХВАТ И ПОБЕГ

[19.21] Если вражеский юнит входит в гекс, содержащий Дружественного

Персонажа, перемещаясь или, продвигаясь после Боя, Персонаж считается захваченным (в Игре Армий Персонаж не может перемещаться в гекс, содержащий вражеский юнит).

[19.22] После захвата Персонажа, можно перемещать его вместе с армейским юнитом(ами), который его захватил(и). Противник может свободно передавать захваченного Персонажа между своими или союзными юнитами, но, если он оставит захваченного Персонажа одного в гексе, Персонаж сразу же сбегает.

[19.23] Если вражеский Игрок успешно доставляет Персонажа в свою Столицу, он может убить или казнить захваченного Персонажа в конце любой Дипломатической Интерфазы каким-либо жестоким способом. Он также может принести Персонажа в жертву Нейтралу (см. [Случай 18.3](#)).

[19.24] В конце любой Фазы Восстановления Маны Игрок, Персонаж который был захвачен, может попытаться организовать побег, сверившись с Рейтингом Лидерства захваченного Персонажа и бросив кубик. Если выпавшее число равно или меньше Рейтинга Лидерства захваченного Персонажа, Персонаж сбегает; Игрок-владелец немедленно перемещает Персонажа на полный Запас Перемещения, игнорируя Зоны Контроля противника юнитов, после чего игра продолжается как обычно со следующего Хода.

[19.25] Персонаж-Маг восстанавливает Ману, пока находится в плену, но не может применять Заклинания. Однако захваченный Персонаж может тратить Очки Маны для влияния на бросок кубика на Побег. За каждые два потраченных Очка Маны вычитается одно из результата броска. Результат может быть отрицательным.

[19.26] При расчете модификаторов к броску на Побег, Игрок должен добавить единицу за каждого вражеского Персонажа, находящегося в том же гексе, что и захваченный Персонаж.

[19.27] Обратите внимание, что Персонаж может продолжать попытки побега, даже уже находясь в Столице вражеского Игрока, если тот решил не убивать захваченного Персонажа. Также возможно освобождение захваченного Дружественного Персонажа своей группой юнитов.

[19.28] Если два Персонажа Противников находятся в одном гексе, они игнорируют друг друга. Другими словами, при встрече двух Персонажей в одном гексе бой между ними невозможен.

[19.29] Персонаж не может пытаться сбежать в тот же Ход, когда был захвачен.

[20.0] СЦЕНАРИИ

Игра Армий разделена на отдельные сценарии, охватывающие ключевые конфликты двухтысячелетней истории Долины Арарлве. Перед началом игры игроки должны выбрать сценарий. После выбора рекомендуется ознакомиться с сопровождающей его предысторией, кратко описывающей события, приведшие к войне. Описание сценария включает:

- начальное положение Солнц;
- количество игроков;
- продолжительность в ходах;
- стартовые силы сторон;
- доступных нейтралов и их дипломатический уклон;
- особые правила (если есть);
- условия победы.

[20.1] МАСШТАБ, ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[20.11] Масштаб игры указывает необходимое количество игроков. Некоторые сценарии допускают вариативное число участников. В таком случае игроки выбирают количество и следуют соответствующим инструкциям.

[20.12] Длительность определяет количество ходов для завершения сценария. По истечении указанных ходов результаты оцениваются согласно условиям победы.

[20.13] Конфигурация светил фиксирует начальные позиции трех Солнц: Желтое Солнце всегда стартует в позиции "1" (указано для напоминания). Красное и Синее Солнце (всегда диаметрально противоположны) обозначаются буквами с пометкой состояния: Восход, Равновесие или Закат.

[20.2] ПОДГОТОВКА

[20.21] Провинции

После имени расы перечисляются подконтрольные провинции для расстановки. Важно учитывать расовую принадлежность юнитов: *Пример: В сценарии 24.0 ("Война Великого Меча") игрок за Тёмного Лорда контролирует*

многие провинции, но может размещать Народ Пауков только в их родной провинции - Сорсерак.

[20.22] Юниты

Список доступных армейских юнитов и Персонажей с сортировкой по расам, что влияет на подготовку.

Во многих сценариях для стороны будут перечислены жетоны, которые не входят в комплект жетонов этой национальности. В таких случаях жетоны следует взять из состава силы, не используемой в сценарии, и они считаются Дружественными подразделениями в соответствии с определением в **Случае 7.42. Пример:** в **Случае 21.22**, для Герцогства Эндор, игрок за Эндор должен взять подразделения Лёгких Копий из комплекта Гоблинов для укомплектования своей стартовой армии.

[20.23] Очередность первого хода

В первом ходу обычные правила определения порядка (**Раздел 6.0**) не применяются. Сценарий строго определяет: кто расставляет юниты первым и порядок ходов *только для первого игрока хода*. При вариативном числе игроков один участник может управлять несколькими фракциями, следуя правилам для *первой* указанной фракции.

[20.24] Подкрепления и пополнения

Подкрепления: Вводятся в игру в указанный ход или после потерь, размещаясь в исходных контролируемых Игроком провинциях в конце Фазы определения порядка хода.

Пополнения: Восстановление потерь (необязательное). Игрок накапливает "квоту" (напр., 1 юнит за 2 хода) и тратит её, когда угодно, но не менее чем ноль. Вводятся аналогично подкреплениям.

[20.3] НЕЙТРАЛЫ

[20.31] Провинции

Указываются контролируемые нейтралом территории. Нарушение границ карается см. **Случай 18.4**.

[20.32] Юниты

Список боевых Юнитов и Персонажей, расставляемых согласно **Случаю 18.6**.

[20.33] Дипломатическая расстановка

Определяет стартовую позицию маркера нейтрала на Треке Дипломатии.

Не все нейтралы начинают в центральном гексе (0606). Маркер сдвигается в сторону буквы игрока, к которому нейтрал изначально склоняется.

[20.34] Расстановка маркеров дипломатии игроков (**упущение**):

В игре для двух игроков первый игрок размещается в гексе А, а второй — в гексе D.

В игре для трёх игроков первый игрок размещается в гексе В, второй — в гексе D, а третий — в гексе F.

В играх на четыре и пять игроков дипломатические гексы следует распределять случайным образом, путём жеребьёвки.

В игре на шесть игроков каждый игрок занимает один из буквенных гексов, распределяя их в алфавитном порядке в соответствии с очередностью хода.

[20.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Специальные правила - это правила, которые не охвачены основным сводом правил и относятся только к сценарию, в котором они упомянуты. Они представляют события, происходившие только в период сценария, политические ситуации, которые невозможно смоделировать иным способом, или механизмы балансировки игры.

[20.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[20.51] Условия победы применяются по завершении последнего игрового хода сценария. Они служат для определения, какой игрок или игроки "победили" в сценарии с учетом исторической ситуации. Конечно, иногда условия победы будут отражать тот факт, что игроки обладают значительно большей информацией, чем командующие, боровшиеся за господство в Долине, но в целом условия победы отражают реальные события.

[20.52] Обычно победные очки начисляются за выполнение различных задач. Игроки должны суммировать все причитающиеся им победные очки, и игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем, игрок со вторым по величине результатом занимает второе место и т.д. Примечание: аббревиатура "VP" часто используется для обозначения победных очков (Victory Points).

[20.53] Контроль над провинцией часто является частью критерия победы. Контроль над провинцией определяется наличием юнита в столичном

гексе (если таковой имеется) и двух ваших, (не альянса) юнитов на каждый вражеский или нейтральный юнит. Если два игрока выполняют это требование, ни один из них не контролирует провинцию. Возможна ситуация, когда провинция не контролируется никем.

Пример:

Сценарий "Осада Горного Креста": Провинция "Крепость Даргун" (столица — 1205) дает 3 VP.

Ситуация:

У вас: 1 юнит в 1205 + 4 юнита в других гексах провинции.

У противника: 2 юнита в провинции.

Нейтралов нет.

Расчёт:

Условие 1: столица занята (✓).

Условие 2: 5 ваших vs 2 вражеских.

Нужно 4 (2×2) (✓).

Итог: Вы контролируете провинцию и получаете 3 VP.

[21.0] СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ: ВОЙНА ЛИГИ АРАРЛВЕ, 1100 ГОД ДО ВЕРЫ

Предыстория:

В дни, кои ныне помнят лишь древние камни, примерно в 1120 году до Веры Истинной, муж благородных кровей по имени Иеремия бен Рубен, отпрыск герцога Эндора, покинул отчие владения. Стопы его легли на пыльные дорожки Долины Великого Меча, а душа алкала славы и судьбы под сенью великой Империи Юга.

Два десятилетия служил он Императору верой и правдой. Взойшёл на вершины воинской чести, ибо магические искусства не были для него тайной за семью печатями. Его победы над дикими ордами Харкунани и Виконне-нов, его непоколебимая верность — сии деяния столь велики, что не требуют здесь подробного сказания. Достаточно знать, что в спасённых им землях его имя почитают, а на ледяных просторах Дальнего Юга — произносят со страхом.

Когда же жадный взор Империи обратился к Долине Великого Меча, Совет Армии призвал Иеремию. Замыслили они исправить «упущение», дабы всё человечество от Зелёных Гор до Страхлесского моря покорилось зелено-жёлтому стягу. Лишь южные

варвары да вольнолюбивые жители Долины оставались вне воли Императора.

И был задуман коварный ход: аннексировать герцогство отца Иеремии, дабы открыть путь для Священной Войны против эльфов в самой Долине. Иеремию же, как сына, избрали вестником воли Императора. Лояльность его считали столь крепкой, что даже отказ отца не должен был поколебать её.

Но нашел герой отчий дом не раболепным, а гордым и независимым. Народ Эндора, завоевавший свободу у эльфийских повелителей в Великой Войне Освобождения, не польстился на имперское ярмо. Требования были отвергнуты с презрением.

Тогда свершился великий поворот в судьбе Иеремии. Не к Империи, а против неё обратил он свой меч и слово. Объезжая Долину Великого Меча, он сплотил под свои знамёна разрозненные народы. Эльфы, страшась имперского мщения, стекались к нему первыми. Короли дварфов, внемля его легендарному красноречию, отринули осторожность. Так родилась Лига Арарлве – первый и величайший союз во имя защиты Долины.

Имперская армада, ведомая самим Императором, вторглась в Долину. Пока собирались силы Лиги, пало герцогство Эндор. Но на пути к победе Император встретил объединённую ярость: эльфийские стрелы, дварфские секиры, человеческие копья и даже полчища пауцьи обрушились на его фланги. Три дня и три ночи длилась сеча у переправы Арарлве. Земля упиалась кровью, небо почернело от дыма. И на четвертый день Империя была сломлена.

Цена победы была столь высока, что на сто лет воцарился в Долине хрупкий, окровавленный мир. А Иеремиа бен Рубен, Блудный Сын, Возвратившийся Герой, навеки остался в преданиях как Объединитель Рас и Молот Империи.

[21.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[21.11] **Длительность:** 10 игровых ходов.

[21.12] **Количество игроков:** 2.

[21.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: **1**; Синее Солнце: **С**, Восход; Красное Солнце: **1**, Закат.

[21.2] РАССТАНОВКА

[21.21] Империя

Провинции: Империя, Капелла, Трубка-козубья Топь.

Юниты: Корон Непобедимый; Эодред Чародейка; 20 копейщиков; 10 тяжёлой конницы; 10 лёгких лучников; 10 тяжёлых мечников. Все начинают в провинции Империя.

Очерёдность: Расставляют вторыми, ходят первыми.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 3 хода.

[21.22] Герцогство Эндор

Провинции: Эндор.

Юниты: 6 тяжёлой конницы; 4 тяжёлых мечника; 2 лёгких лучника; 8 лёгких копейщиков (ополчение); Иеремиа бен Рубен. Все начинают в провинции Эндор.

Очерёдность: Расставляют первыми, ходят вторыми.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[21.3] НЕЙТРАЛЫ

[21.31] Болотные твари

Провинции: Болота.

Юниты: 6 тяжёлых мечников; 4 легиона динозавров; 3 разумной плесени; Слиггот (1341).

Дипломатический уклон: На 1 гекс в сторону Эндора.

[21.32] Эльфы

Провинции: Винар, Леса Наттили.

Юниты: 2 конных лучника; 4 лёгкой конницы; 4 лёгких лучника; 2 лёгких мечника; Гвайгилион Эленгал (0630); Далмиландрил (0319).

Дипломатический уклон: На 3 гекса в сторону Эндора.

[21.33] Королевства дварфов

Провинции: Красния, Внешняя Красния, Дварфхейвен, Канатар, Зиркаст, Конвивия, Итильгил, Граумтог.

Юниты: 3 лучника; 25 тяжёлых топорников; 2 лёгкой конницы; Зурик (2517); Герудирр (2808).

Дипломатический уклон: На 1 гекс в сторону Эндора.

[21.34] Паучий народ

Провинции: Сорсерак.

Юниты: 4 воина паутины; 6 паучьих легионов; Королева Паучиха.

Дипломатический уклон: На 2 гекса в сторону Эндора.

[21.35] Орки

Провинции: Нейзерволд.

Юниты: 7 лёгких копейщиков; 3 наездника на варгах.

Дипломатический уклон: На 1 гекс в сторону Эндора.

[21.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

[21.41] Персонажи под контролем Империи не могут применять заклинание "Возвеличивание".

[21.42] Если Эодред, контролируя Вихри, пересекает с одним из них границу территории нейтралов, это расценивается как вторжение Империи.

[21.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[21.51] **Условия победы сил Империи:**

- 10 VP за контроль над Эндором;
- 5 VP за контроль над Винаром;
- 2 VP за каждый уничтоженный вражеский юнит.

[21.52] **Условия победы Лиги:**

Захват Урф Дурфала приносит полную победу.

В ином случае:

- 2 VP за каждый уничтоженный имперский юнит;
- 10 VP за контроль над Эндором.

[22.0] СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ: ВОЙНА ЧЁРНЫХ ДВАРФОВ, 366 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

Во дни Хаоса, меж III и IV столетиями от Веры Истинной, случился Великий Раскол меж горными народами Долины. Род дварфов, единый доселе, распался на множество враждующих кланов и группировок. Сильнейшими меж ними, увы, стали те, кого ныне зовут Чёрными Дварфами.

Превозойдя в искусствековки и тонкой работы по драгоценному камню всех прочих мастеров своего времени, они в сердцах своих взрастили и самые тёмные пороки своего рода: ненасытную жадность, неслыханную гордыню, беспощадную жестокость и лютую, как адское пламя,

ненависть к народу эльфов. Даже сородичи, трепеща, отринув их. И обрели они изгнание в суровых землях Внешней Краснии, влача жалкое существование и торгуя плодами рук своих.

Но сердца их, отравленные злобой, требовали мщения. И возложили они вину за все беды свои на эльфов. Поводом же к войне стал спор о неких драгоценностях, якобы похищенных, — истину ныне не отыскать ни в летописях, ни в памяти живых. Обретя в союзники вероломные племена гоблинов, двинулись армии Чёрных Дварфов на светлые твердыни эльфийские. Мудрецы шепчут, что в сей тёмный союз руку приложил сам Тёмный Лорд, но явных свидетельств тому нет.

И хотя эльфы были отброшены в глубь своих древних лесов, сама Природа восстала против пришельцев из камня и тьмы. Лесные чащи сомкнулись, как живые, тропы вели в никуда, а многие отряды проклятых дварфов бесследно сгинули в зеленом мраке, о котором и поныне ходят жуткие басни.

[22.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[22.11] **Длительность:** 12 игровых ходов.

[22.12] **Количество игроков:** 2

[22.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: 1; Синее Солнце: F, Равновесие; Красное Солнце: L, Равновесие.

[22.2] РАССТАНОВКА

[22.21] **Эльфы**

Провинции: Винар

Юниты: Далмиландрил; Линфалас; 2 конных лучника; 6 лёгкой конницы; 4 лёгких мечника; 4 лёгких лучника; 4 копейщика среднего класса.

Очерёдность: Расставляют вторыми, ходят вторыми.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[22.22] **Чёрные Дварфы**

Провинции: Внешняя Красния, Интас
Юниты: Герудирр; 11 тяжелых топорников; 2 лучника; 6 наездников на варгах (должны размещаться в Интасе).

Очерёдность: Расставляют первыми, ходят первыми.

Подкрепления: Нет

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[22.23] **Тёмный Лорд (играет за Чёрных Дварфов).**

Провинции: Интас, Цитадель Крови
Юниты: Тёмный Владыка; 4 тяжелых мечника; 4 лёгкой конницы; 2 тяжелой конницы; Ганаб Гнусный; 8 лёгких копейщиков.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[22.3] НЕЙТРАЛЫ

Отсутствуют

[22.4] ОСОВЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы сохранить свою деятельность в тайне, Тёмный Лорд, может применять не более 1 заклинания за ход. Стоимость заклинания не должна превышать 4 очка Маны. К тому же, Тёмный Лорд не может покидать Цитадель и не может отправлять Эмиссаров.

[22.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Стратегическая победа Чёрных Дварфов: Уничтожить все эльфийские юниты к концу 12-го хода.

Тактическая победа Чёрных Дварфов: Уничтожить половину эльфийских юнитов. Иметь больше Очков Силы в Винаре, чем у эльфов.

Тактическая победа Эльфов: Не допустить выполнения условий победы Чёрных Дварфов.

Стратегическая победа Эльфов: К концу 12-го хода сохранить соотношение 2:1 (эльфийские юниты к объединённым силам Чёрных Дварфов и их союзников) в Винаре.

[23.0] СЦЕНАРИЙ ТРЕТИЙ: ВОЗВЫШЕНИЕ ТЁМНОГО ЛОРДА, 473 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

История его мрачна и извилиста. Локи Хелльссон, коему суждено было стяжать имя Тёмного Лорда, от рождения обладал даром, пагубным для мира сего, — талантом сеять раздор и хаос. Будучи умом изощренным, он обратил этот дар в оружие тонкое и страшное. Долгие годы лелеял он планы покорения Долины, и остановил свой выбор на древней, как мир, стратегии: «Разделяй и властвуй».

Для сего коварного замысла Локи принялся раздувать тлеющие угли старых обид меж народами. Так, на совете, призванном утвердить мир меж двар-

фами и эльфами, представитель эльфийский был найден мертвым, а в груди его торчал боевой топор — и все знаки указывали на оружие, принадлежавшее сыну Гислана Скалы. Не прошло и луны, как на юге были до корня сожжены рощи редких деревьев, кои шли на выделку лучшей мимео-бумаги; следы же вели в болота, и культисты Корфлу нашли там лишь помет кронков. Чередой подобных коварных инцидентов, будто ядовитым дымом, была отравлена Долина.

Вся земля, за исключением далекой Империи, замерла на краю тотальной братоубийственной войны. Однако в своих расчетах Тёмный Владыка допустил роковую ошибку: силы его, увлеченные первыми успехами, вступили в открытый бой преждевременно. Угроза извне заставила северные народы, скрепя сердце, отложить распри и сплотиться на время. Объединенными усилиями вторжение было отражено.

Война сия истощила все стороны до предела. Но именно здесь проявилась холодная гениальность Локи. Пока его враги истекали кровью, теряя лучших воинов и магов, собственное воинство Тёмного Владыки, выведенное из боя в решающий момент, сохранило ядро и боевой дух. Так, не одержав победы полной, он добился успеха частичного и куда более долговечного: Долина лежала ослабленной и разобщенной, а тень его лишь сгустилась, выжидая нового часа.

[23.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[23.11] **Длительность:** 10 игровых ходов

[23.12] **Число игроков:** 7 (или 6 или 5)

[23.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: 1; Синее Солнце: G, Равновесие; Красное Солнце: A, Равновесие.

[23.2] РАССТАНОВКА

[23.21] **Игрок за Тёмного Лорда**

Провинции: Интас, Келгарнт, Остров-Цитадель, Граумтог, Сорсерак, Нейзерволд.

Юниты: Королева Паучиха; 4 Воина Паутины; 6 Паучьих Легионов; 8 Наездников на Варгах; 18 Оркских Лёгких Копейщиков; 6 Оркских Тяжёлых Мечников; 3 Дракона; Тёмный Владыка.

Очерёдность: Расстановка — 6-й, ход — 7-й

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[23.22] Игрок за Культистов Корфлу

Провинции: Ка-Чанк

Юниты: Унамит Ахазредит; Гонзо Деревянная нога; 2 лёгкой конницы; 8 Тяжёлых Мечников; 2 Цепелина (В вариантах на 5-6 игроков один игрок управляет и Культистами, и Болотными Тварями).

Очередность: Расстановка — 2-й, ход — 5-й.

Подкрепления: Нет

Пополнения: 1 юнит каждые 3 хода.

[23.23] Игрок за Трубказубью Топь

Провинции: Трубказубья Топь

Юниты: Раман Кронкевич; 10 тяжёлых дуболомов; 4 лёгких лучника; 2 лёгкой конницы.

Очередность: Расстановка - 7-й, ход - 4-й

Подкрепления: Нет

Пополнения: 1 юнит каждые 3 хода.

[23.24] Игрок за Болотных Тварей

Провинции: Болота

Юниты: Слиггот; 4 тяжёлых мечника; 4 легиона динозавров; 3 разумной плесени.

Очередность: Расстановка - 3-й, ход - 3-й.

Подкрепления: Нет

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[23.25] Игрок за Эндор

Провинции: Эндор, Н'Дардия.

Юниты: 6 тяжёлой конницы; 4 тяжёлых мечника; 8 лёгких копейщиков (ополчение); 2 лучника; Велдрон.

(В варианте на 5 игроков один игрок контролирует и Эндор, и Трубказубью Топь).

Очередность: Расстановка - 4-я, ход - 1-й

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[23.26] Игрок за Эльфов

Провинции: Винар, Леса Наттили

Юниты: Гвайгиллион Эленгал; Линфалас; 2 конных лучника; 6 лёгкой конницы; 4 лёгких лучника; 4 лёгких мечника.

Очередность: Расстановка - 5-я, ход - 6-й

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 4 хода.

[23.27] Игрок за Дварфские Народы

Провинции: Красния, Внешняя Красния, Дварфхейвен, Итильгил, Канатар, Зиркаст, Конвивия.

Юниты: Зурик, Гислан; 4 лучника; 12 тяжёлых топорников.

Очередность: Расстановка - 1-я, ход - 2-й

Подкрепления: 1 тяжёлый топорник каждый ход.

Пополнения: Нет.

[23.3] НЕЙТРАЛЫ

Отсутствуют

[23.4] ОСОВЫЕ ПРАВИЛА

[23.41] Любой игрок может "капитулировать" перед игроком Тёмного Лорда. При этом: Капитулировавший игрок не теряет победных очков. Игрок Тёмного Лорда получает 5 VP. Один Персонаж капитулировавшего игрока становится "заложником" (по выбору, если Персонажей несколько) и помещается в Цитадель Тёмного Лорда. Один юнит Тёмного Лорда размещается в столице капитулировавшей нации (лишние юниты могут отступить). Если капитулировавший игрок атакует юниты Тёмного Лорда, он теряет 5 VP, а заложник уничтожается. Допускаются любые договорённости о капитуляции (которые могут быть нарушены).

[23.42] Тёмный Лорд имеет пакт с Пингвинами-Убийцами (см. [Случай 17.3](#))

[23.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[23.51] Игрок Тёмного Владыки:

- 5 VP за каждого капитулировавшего игрока (см. [23.41](#));
- 1 VP за каждый уничтоженный вражеский юнит.

[23.52] Игрок Культистов Корфлу:

- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Эндора или Кронков;
- 6 VP за контроль домашних территорий этих рас.

[23.53] Игрок Трубказубей Топи:

- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Эндора или Культистов Корфлу;
- 6 VP за контроль изначальных территорий этих рас.

[23.54] Игрок Болотных Тварей:

Аналогично Культистам Корфлу (в вариантах на 5-6 игроков победные очки не суммируются)

[23.55] Игрок Эндора:

- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Культистов Корфлу, Трубказубей Топи или Болотных Тварей;
- 8 VP за контроль изначальных территорий этих трёх рас.

[23.56] Игрок Эльфов:

- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Болотных Тварей, Орков или Дварфов;
- 6 VP за контроль домашних территорий этих трёх рас.

[23.57] Игрок Дварфских Народов:

- 2 победных очка за каждый уничтоженный юнит Эльфов или Орков;
- 6 победных очков за контроль изначальных территорий этих двух фракций.

[24.0] СЦЕНАРИЙ ЧЕТВЁРТЫЙ: ВОЙНА ВЕЛИКОГО МЕЧА, 502 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

В лето 460-е от Веры Истинной вошел в Долину Великого Меча Тот, Чье-Имя-Не-Называют. Изначально, его сила была мала, но благодаря усердному изучению и безраздельному служению древним силам он медленно наращивал могущество.

В лето 473-е Паучий Народ был склонен на путь его. В 478-м Старый Король Конвивии, дабы избежать полного уничтожения, склонил выю перед ордами, спускавшимися с гор. Началось тогда возведение твердыни в Герлоде, величайшей из вершин Конвивийских. Станные и мрачные дела творились там; даже Паладин Урф-Дурфала исполнился беспокойством.

494-й год увидел, как пали и склонились Драконы Роды. В 498-м оставшиеся в северных чертогах дварфы были втянуты на его темную стезю. Наконец все было готово; он держал под контролем весь север Арарлве, а имперский капитан в Урф-Дурфале пребывал в неведении. Зло зашевелилось, готовя волну завоевания.

И настал 502-й год, когда Долина Великого Меча омылась кровью. Армии сошлись, мужи полегли, династии пали, и судьба мира решалась в битве. Войска Империи, наконец прозревшие перед угрозой с севера, поспешно выдвинулись, чтобы удержать свои

земли. Битва кипела, но предательство Василия Благословенного помешало немедленному уничтожению Империи, лишь отсрочив наступление черных времен.

[24.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[24.11] **Длительность:** 14 игровых ходов.

[24.12] **Количество игроков:** 2.

[24.13] **Положение светил:**

Жёлтое Солнце: **1**; Синее Солнце: **Н**, Равновесие; Красное Солнце: **В**, Равновесие.

[24.2] РАССТАНОВКА

[24.21] **Тёмный Лорд**

Провинции: Келгарнф, Остров-Цитадель, Граумтог, Сорсерак, Зиркаст, Канантар, Итильгил, Интас, Красния, Дварфхейвен.

Юниты: **Темный Лорд**, Королева Паучиха (4 Воина Паутины, 6 Паучьих Легионов); Орки (Краун Безумный, 18 **легких** копейщиков, 12 тяжёлых мечников, 2 лучника, 8 наездников на варгах); Наёмники (4 тяжёлых мечника, 4 тяжёлой конницы); Гоблины (8 лёгких копейщиков); Дварфы: *Красния:* 6 тяжёлых топорников, 2 лучника, *Зиркаст:* 6 тяжёлых топорников, *Конвия:* 4 тяжёлых топорников, 2 лучника; 5 драконов

Очередность: Расстановка - первый, ход - первый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит за ход.

[24.22] **Империя**

Провинции: Империя, Капелла, Ка-Чанк.

Юниты: Имперские силы: Паладин Глейд; Паладин Курвенол; Паладин Велдрон; 20 копейщиков; 10 тяжёлой конницы; 10 лёгких лучников; 10 тяжёлых мечников; Корфлуиты: Унамит Ахазредит; Гонзо Деревянная нога; 2 лёгкой конницы; 4 цеппелина; 8 тяжёлых мечников.

Очередность: Расстановка - вторые, ход - вторые.

Подкрепления: 2 юнита копейщика за ход в течение первых двух ходов.

Пополнения: 2 юнита за ход.

[24.3] НЕЙТРАЛЫ

[24.31] **Эльфы**

Провинции: Леса Наттили, Винар.

Юниты: Гвайгилион Эленгал, Линфалас, 2 конных лучника, 10 лёгкой конницы, 4 лёгких лучника, 6 лёгких мечников.

Дипломатический уклон: На 2 гекса в сторону Империи.

[24.32] **Болотные Твари**

Провинции: Болота.

Юниты: Слиггот, 6 тяжёлых мечников, 4 легиона динозавров, 3 разумных плесени.

Дипломатический уклон: Нейтральный.

[24.33] **Кронки**

Провинции: Трубкозубья Топь.

Юниты: Рамон Кронкевич, Шварц Тарнкап, 10 тяжёлых дуболомов, 4 лёгких лучника, 2 лёгкой конницы.

Дипломатический уклон: На 1 гекс в сторону Империи.

[24.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Определённые расы или фракции ограничены в расстановке следующими провинциями:

Паучий Народ: Сорсерак

Орки: Итильгил

Дварфы: Провинции, указанные в **Случае 24.21**

Драконы: Келгарнф

Империя: Империя, Капелла

Культисты Корфлу: Ка-Чанк

[24.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[24.51] **Условия победы Империи**

- 2 VP каждый уничтоженный вражеский юнит;
- 5 VP за контроль над Эндо-ром.

[24.52] **Условия победы Тёмного Лорда**

- 3 VP за каждые два уничтоженных вражеских юнита;
- 10 VP за контроль над Эндо-ром.

[25.0] СЦЕНАРИЙ ПЯТЫЙ: ОРКСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ, 794 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

Нараставшее в орском народе недовольство тоталитарным режимом монархии, возглавляемой после военного переворота 12 Заратустры 789 года от основания Федерации Крауном Безумным, привело к восстанию в день 36

Ездрубя 794 года. Баррикады были возведены по всему Нью Орк-Сити разношёрстными республиканскими и социалистическими группами. Уличные бои меж семи группировками и реакционным подпольем монархистов, именуемым Рыцарями Длани, превратили город в кровавую баню.

Краун бежал в свою северную цитадель и принялся мобилизовывать лояльные войска. В ответ был провозглашён Временный Революционный Правительственный Орган Орков (ВРПОО) – творение коалиции Оркского Революционного Комитета, Народно-Демократического Движения Орков и Республиканского Оркского Совета. Некоторые генералы, без сомнения питая, надежды возвести на трон собственного ставленника, присягнули ВРПОО. Так примерно половина армии перешла на сторону республиканцев.

Национальное собрание ВРПОО издало ряд чрезвычайных декретов, включая вооружение горожан. Однако собрание зашло в тупик в спорах о судьбе национальных арсеналов, и 23 Нарка 794-го боевое крыло Оркского Революционного Комитета (О.Р.К) под началом Наскхунда объявило о роспуске Временного Правительства и создании Оркского Народного Совета. При нём несколько генералов, первоначально поддержавших республику, отказались признавать власть советов и вернулись под знамёна Крауна Безумного. Наскхунд же объявил о создании Революционной Оркской Милиции, коя вместе с оставшимися верными революции частями регулярной армии составила костяк зарождающейся Оркской Красной Армии.

Краун Безумный, стянув верные войска (отныне именуемые Белой Армией), взял город в кольцо и пошёл на штурм. Краун недооценил мощь и число Красной Армии; хоть город и был взят, основная часть красных сил совершила легендарный Великий Переход, ускользнув в горные твердыни. Белая Армия, разъедаемая раздорами и бездарным командованием, не сумела выбить красных из их горных крепостей.

Со временем Красная Армия накопила силу для контрнаступления. Финальный штурм Нью Орк-Сити, последнего оплота Крауна, завершился победой О.Р.К 19 Заратустры 795 года. Сепаратистское движение гоблинов было подавлено несколькими месяцами позже.

[25.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[25.11] **Длительность:** 8 игровых ходов.

[25.12] **Количество игроков:** 3.

[25.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: 1; Синее Солнце: Е, Восход; Красное Солнце: К, Закат.

[25.2] РАССТАНОВКА

[25.21] Белые Орки

Провинции: Итильгил (кроме гекса 1614).

Юниты: Краун Безумный; 2 наездника на варгах; 6 тяжёлых мечников; 4 лёгких копейщика; 2 лёгких мечника.

Очередность: Расстановка – 1-й, ход – третий.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые 2 хода.

[25.22] Красные Орки

Провинции: Дварфхейвен, Внешняя Красния, гекс 1614.

Юниты: ~~Гришнак~~, Наскхунд, Зарко, 2 тяжёлых мечника, 4 лёгких копейщика.

Очередность: Расстановка – 2-й, ход – первый.

Подкрепления: 2 юнита за ход первые 6 ходов (6 наездников на варгах, 2 тяжёлых мечника, 4 лёгких копейщика).

Пополнения: 1 юнит за ход.

[25.23] Гоблины

Провинции: Канатар + часть Зиркаста западнее линии 25хх.

Юниты: Гоблины Ганаб Гнусный, 8 лёгких копейщиков, **Наёмники** (2 тяжёлой конницы), **Империя** (2 пикинёра, 2 лёгких лучника), **Зиркаст** (4 тяжёлых топорника).

Очередность: Расстановка – 3-й, ход – второй.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 лёгкий копейщик каждые 2 хода.

[25.3] НЕЙТРАЛЫ

[25.31] Красния

Провинции: Красния

Юниты: 2 лучника, 12 тяжёлых топорников.

Дипломатический уклон: На 2 гекса к Белым.

[25.32] Зиркаст

Провинции: Зиркаст

Юниты: 2 лёгкой конницы, 4 лучника, 6 тяжёлых топорников.

Дипломатический уклон: На 3 гекса к Гоблинам.

[25.33] Эльфы

Провинции: Винар, Леса Наттили

Юниты: 2 конных лучника, 4 лёгкой конницы, 4 лёгких лучника, 2 лёгких мечника.

Дипломатический уклон: На 2 гекса к Красным.

[25.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

[25.41] Никто из нейтралов не желает полностью вмешиваться в конфликт. Поэтому, когда игрок заключает союз с нейтралом, он получает контроль не над всеми силами нейтрала, а бросает кубик — выпавшее число определяет количество юнитов, которые переходят под его контроль. Игрок может выбрать, какие именно юниты будут на его стороне. После заключения альянса с нейтралом ни этот, ни любой другой игрок не могут повторить попытку; маркер дипломатии нейтрала удаляется с трека.

[25.42] Красные орки начинают игру, контролируя Нью Орк-Сити. Если Белые орки захватывают город, все маркеры дипломатии немедленно сдвигаются на один деление в сторону Красных орков. Если Красные орки отбивают город, маркеры сдвигаются на одно деление в сторону Белых орков. Каждый раз, когда город переходит из рук в руки, все маркеры дипломатии сдвигаются на один деление в сторону противника текущего владельца.

[25.43] Гоблины изначально контролируют 4 зиркастских юнита. Они могут дополнительно заключить союз с Зиркастом. Если любой другой игрок заключает союз с Зиркастом, 4 зиркастских юнита удаляются с игровой карты. Каждый раз, когда один из этих зиркастских юнитов уничтожается Красными или Белыми, маркер дипломатии Зиркаста сдвигается на одно деление в сторону игрока за Гоблинов.

[25.44] Юниты интервентов не получают пополнение или подкрепление.

[25.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[25.51] Белые орки

- 3 VP за контроль над Замком Крауна (гекс 1611);
- 8 VP за контроль над Нью Орк-Сити (гекс 1614);

- 10 VP за контроль над Гоблинским Замком (гекс 2313);
- 1 VP за каждый гекс, ранее контролируемый Белыми;
- 8 VP, если Наскхунд погибает;
- 2 VP, если Зарко погибает.

[25.52] Красные орки

- 9 VP за контроль над Нью Орк-Сити (гекс 1614);
- 5 VP за контроль над Замком Крауна (гекс 1611);
- 4 VP за контроль над Гоблинским Замком (гекс 2313);
- 3 VP за каждый уничтоженный юнит Белых орков;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Гоблинов;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит интервентов.

[25.53] Гоблинские сепаратисты

- 2 VP за каждого выжившего гоблина;
- 8 VP если Красные орки не заключают союз ни с одним из дварфских народов;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит орков.

[26.0] СЦЕНАРИЙ ШЕСТОЙ: ВОЙНА С ИКСОМ, 799 Г. ОТ Р.Х.

Предыстория:

Когда последние чары Первого Тёмного Лорда рассеялись, а прах его смешался с пеплом сожжённых земель, Архиепископ Эндора узрел в пламени священного жаровни видение, полное грозных предзнаменований. Было вошпещено, что в грядущие времена новый Тот-Чье-Имя-Не-Называют вновь воцарится в чёрных стенах цитадели на Острове Крови, приняв изломанную корону и став новым Темным Лордом. И потому, когда слухи донеслись до королевских дворов, что некто по имени Рок Смертопев, известный также под прозвищем Икс Неизвестный, водворился в проклятых землях и призвал под свои знамёна последних из племени Бледных Гоблинов, сердца эльфов и дварфов сжал древний страх. Казалось, тень пророчества накрыла Долину вновь, и медлить было нельзя.

И хотя многие считали, что Икс проявил безрассудство, столь явно обозначив свои притязания, сила его оказа-

лась вовсе не призрачной. Когда совместное посольство дварфов и эльфов, в латах и с гербами, подступило к подножию его башни, требуя сложить оружие и открыть все замыслы, их встретило не молчание, а сама плоть кошмара. Из щелей между камнями выползли духи, пьющие страх, а затем явился и сам властелин твердыни. Не было пощады, не было слов — лишь вспышка запредельной магии, холодная и всепоглощающая. От послон не осталось ничего, кроме горстки пепла и обугленных доспехов.

Сей дерзкий акт заставил эльфов и дварфов удвоить военные приготовления, дабы стереть Остров Крови с лица земли. Но демонстрация абсолютной мощи имела и иной, неожиданный эффект. Великие Драконы, чьи симпатии покупались лишь грубой силой, и мрачные Легионы Пауков, чья верность колебалась, узрев такое, предпочли выждать. Они объявили о нейтралитете, лишив Союз ценнейших союзников. Эта передышка спасла Икса от неминуемого разгрома, позволив ему затянуть войну, превратив её в изматывающее противостояние.

Его спасение пришло с севера, в лице новой, грубой силы. Когда Оркский Революционный Комитет (О.Р.К), искавший точку опоры в Долине, протянул ему руку, Икс обрёл то, в чём более всего нуждался: несметное пушечное мясо. Объединёнными, хоть и ненадёжными, усилиями им удалось остановить натиск Союза. Война завершилась безрезультатным перемирием, без победителей и побеждённых на бумаге. Но для мага, чья жизнь измеряется не годами, а накопленной мощью, сама возможность выжить и выждать была величайшей победой. Цитадель на Острове Крови устояла, а её новый хозяин продолжил копить силы в тишине, становясь с каждым днём опаснее.

[26.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[26.11] **Длительность:** 7 игровых ходов.

[26.12] **Количество игроков:** 2 или 4.

[26.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: 1; Синее Солнце: 1, Закат; Красное Солнце: С, Восход.

[26.2] РАССТАНОВКА

[26.21] **Эльфы**

Провинции: Винар, Леса Наттили.
Юниты: Гвайгилион Эленгал, 2 конных лучника, 4 лёгкой конницы, 2 лёгких лучника, 4 лёгких мечника, 2 копейщика среднего класса.
Очерёдность: Расстановка — 1-й, ход — первый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[26.22] Красния

Провинции: Красния, Внешняя Красния.

Юниты: Гислан, 2 лучника, 12 тяжёлых топорников

Очерёдность: Расстановка — 3-й, ход — третий (в варианте на 2 игрока; то же, что и эльфы).

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 каждые 3 хода.

Примечание: В варианте на двух игроков один игрок контролирует и эльфов, и Краснию.

[26.23] Икс Неизвестный

Провинции: Остров-Цитадель, Интас.

Юниты: Икс, Талеррен-Не-Такой-Уж-И-Храбрый, Гоблины (4 лёгких копейщика, 2 лёгких мечника, 2 наездника на варгах), Наёмники (4 тяжёлых мечника), 4 лёгкой конницы, 5 Пингвинов-Убийц, все они начинают на Острове-Крепости. Икс, по своему выбору, может начать в гексе 0606.
Очерёдность: Расстановка — вторая, ход — второй.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые два хода.

[26.24] Орки

Провинции: Итильгил, Канатар.

Юниты: Наскхунд, Зарко, 8 лёгких копейщиков, 6 тяжёлых мечников, 4 наездника на варгах.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 каждые три хода.

Дипломатический уклон: На три гекса в сторону Икса.

Примечание: При игре на двоих игроков орки нейтральны.

[26.3] НЕЙТРАЛЫ

[26.31] Драконы

Провинции: Келгарнт.

Юниты: 5 драконов.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону Икса. Принимаются человеческие жертвоприношения.

[26.32] Паучий народ

Провинции: Сорсерак.

Юниты: Королева Паучиха, 4 воина паутины, 6 паучьих легионов.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону Икса. Принимаются человеческие жертвоприношения.

[26.4] СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Орки не могут атаковать до второго хода.

[26.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[26.51] Эльфы

- 15 VP за взятие Острова-Цитадели;
- ½ VP за каждый гекс территории О.Р.К;

[26.52] Красния

- 3 VP за каждый уничтоженный юнит О.Р.К;
- 3 VP за каждый уничтоженный юнит Икса;
- ½ VP за каждый гекс территории О.Р.К;
- 10 VP за взятие Острова-Цитадели;

[26.53] Икс

- 3 VP за каждый уничтоженный эльфийский юнит;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Краснии;
- 1 VP за каждый выживший юнит Икса.

[26.54] О.Р.К

- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Краснии;
- 3 VP за каждый уничтоженный эльфийский юнит;
- ½ VP за каждый гекс территории Краснии.

[27.0] СЦЕНАРИЙ СЕДЬМОЙ: ПЕРВАЯ ДВАРФО-ОРКСКАЯ ВОЙНА, 802 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

Первые годы IX столетия от Веры Истинной явились зенитом могущества и взаимного благоволения меж тремя великими королевствами дварфов. В лето 801-е, в залах древней родовой твердыни Дварфхейсен, что высечена в сердце неприступных гор, собрались все правящие таны и конунги народа камня. Под гул пиров, звон кубков и

тяжкие песни предков был заключён Великий Обет. Дварфы поклялись воссоздать союз, достойный древнего Единого Королевства, каким оно было при праотцах. К исходу совета был рождён Совет Братства Дварфов, а целью его провозглашено воссоединение всех утраченных провинций под единым стягом.

Но, как водится, у народа упрямого и обидчивого, пыл единения быстро угас перед мелочами бытия. Споры вспыхнули из-за дел, достойных разве что кабацкой перепалки: так, купец из Зиркаста был уличён в том, что разбавил водой эль из Конвивии, предназначавшийся в дар герцогу Эндора. Сей "проступок" раздули до дела честности.

К тому времени, как Сфи достигла зенита, раздоры меж кланами отравляли все советы. Внутренние склоки лишили дварфов возможности начать согласованное наступление, упустив они и благоприятное предзнаменование — Синее Солнце, кое почиталось особым знаком благоволения Зурика, могущественнейшего из магов рода. Лишь Герудирр Драконоборец, воин седой и мудрый, призывал отринуть мелочные распри. Не встретив поддержки, он в гневе разбил свой кубок о камень совета и покинул Братство. Зиркаст и Красния открыто отложили выполнение клятв, данных в Дварфхейвене.

Пока таны препирались, враг не дремал. Орчи орды, проведая о раздорах, ударили первыми, дабы упредить любые дварфские планы. Началась Война Разбитых Клятв.

Война сия была долгой и яростной. Конвивия, увязнув в своих расправах, вступила в битву поздно и тотчас подверглась нападению Паучьих Легионов, а затем и эльфов, увидевших в слабости дварфов свою выгоду. Лишь когда угроза стала общей, эльфы предложили союз — но помощь их пришла по высокой цене. Они помогли отбросить орков лишь при условии сохранения свободного орчьего государства на севере. Так, ценой крови и унижения, дварфам удалось отбить лишь изначальную твердыню — сам Дварфхейвен. А мечта о воссоединённом королевстве рассыпалась, как песок меж пальцев.

[27.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[27.11] **Длительность:** 12 игровых ходов.

[27.12] **Количество игроков:** 2.

[27.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: **1**, Синее Солнце: **J**, Закат, Красное Солнце: **D**, Восход.

[27.2] РАССТАНОВКА

[27.21] **Дварфы**

Провинции: Красния (Красния, Внешняя Красния), Зиркаст (Зиркаст).

Юниты: Красния (Гислан, 2 лучника, 8 тяжёлых топорников), Зиркаст (2 лёгкой конницы, 2 лучника, 6 тяжёлых топорников).

Очерёдность: Расстановка — 2-й, ход — второй.

Подкрепления: Красния (1 тяжёлый топорник за ход в течение первых четырёх ходов), Зиркаст (1 лучник и 1 тяжёлый топорник на ходы один или два; 1 тяжёлый топорник на ходы три или четыре).

Пополнения: Красния (1 каждые три хода), Зиркаст (1 каждые три хода).

[27.22] **О.Р.К**

Провинции: Итильгил, Канатор.

Юниты: Наскхунд, Зарко, 6 наездников на варгах, 2 лучника, 10 тяжёлых мечников, 14 лёгких копейщиков.

Очерёдность: Расстановка — 1-й, ход — первый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые два хода.

[27.3] НЕЙТРАЛЫ

[27.31] **Конвивия**

Провинции: Конвивия.

Юниты: Герудирр, 2 лучника, 8 тяжёлых топорников.

Дипломатический уклон: На три гекса в сторону дварфов.

[27.32] **Эльфы**

Провинции: Леса Наттили, Винар.

Юниты: Гвайгиллион Эленгал, 2 конных лучника, 6 лёгкой конницы, 4 лёгких мечника.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону орков.

[27.33] **Паучий народ**

Провинции: Сорсерак.

Юниты: Королева Пачуиха, 4 воина паутины, 6 паучьих легионов.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону орков. Принимаются человеческие жертвоприношения.

[27.4] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[27.41] **Дварфы**

- 3 VP за каждый уничтоженный юнит орков;
- 1 VP за каждый уничтоженный юнит эльфов;
- За удержание собственных столиц:
 - Красния — 5 VP
 - Зиркаст — 3 VP
 - Конвивия — 6 VP

[27.42] **О.Р.К**

- 3 VP за каждый уничтоженный юнит дварфов;
- За удержание дварфских столиц:
 - Красния — 5 VP
 - Зиркаст — 6 VP
 - Конвивия — 7 VP

[28.0] СЦЕНАРИЙ ВОСЬМОЙ: СМУТА ГУНДАРЧУКССОНА, 845 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

Когда в лето 796-е от Веры Истинной пали последние знамёна гоблинского сепаратистского государства под ударами О.Р.К, уцелевшие орды рассеялись, подобно осенним листьям. Путь их лежал на юго-запад, в земли древнего Герцогства Павалон, кои к тому времени пребывали в забвении — несколько людских деревушек, да пустоши, поросшие терновником. Там, среди пахарей и горшечников, гоблины нашли пристанище. Смешавшись с местными жителями и вольными колонистами из Империи, они образовали вольное содружество — конфедерацию независимых городков и ферм, чья сила зиждилась на взаимной терпимости и общей нужде.

Пока это хрупкое единение крепло, в самой Империи бушевали иные страсти. В лето 845-е лорд Снорри Гундарчукссон, мятежный претендент на Солнечный Трон, сложил оружие, завершив Двенадцатую Гражданскую войну в пользу племянника своего, Рауля. Но мир был короток. Рауль, опасаясь популярности дяди, велел устранить его, дабы обеспечить лояльность. Снорри, предупреждённый, бежал с верными легионами на север, в Долину Великого Меча.

Жажда власти и титула, он воззвал к пыльным свиткам и нашёл — или сочинил — генеалогическую связь междомом своим и древними герцогами

Павалонскими. Объявив себя законным сюзереном земель, где жили гоблины и их союзники, он предъявил ультиматум вольным городкам. Началась Война за Наследие Павалона.

Хитростью и лестью Снорри склонил на свою сторону род Кронкевичей, пообещав им помощь в борьбе с культистами Корфлу. Объединёнными силами они обрушились на гоблинское содружество. Культисты, узрев в Снорри большую угрозу, чем в гоблинах, выступили на защиту последних, но час их был упущен. Гоблино-человеческое государство пало, его столица предана огню, а на пепелище было провозглашено новое Герцогство Гунд, со столицей в Эндоре. Так воля одного честолюбца смела с карты Долины последний островок вольности, рождённый из пепла поражения.

[28.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[28.11] **Длительность:** 9 игровых ходов.

[28.12] **Количество игроков:** 2.

[28.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: **1**, Синее Солнце: **J**, Закат, Красное Солнце: **D**, Восход.

[28.2] РАССТАНОВКА

[28.21] Снорри

Провинции: Урф Дурфал (не контролирует его).

Юниты: Снорри, Терегонд, 5 тяжёлой конницы, 4 тяжёлых мечника, 2 лучника, 4 лёгких копейщика — все размещаются в Урф Дурфале. *Очередность:* Расстановка — 2-й, ход — первый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[28.22] Гоблинское Государство

Провинции: Эндор.

Юниты: Ганаб Гнусный, 8 гоблинских лёгких копейщиков, 2 человеческих тяжёлой конницы, 2 людских тяжёлых мечника.

Очередность: Расстановка — 1-й, ход — второй.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[28.3] НЕЙТРАЛЫ

[28.31] Трубказубья Топь

Провинции: Трубказубья Топь.

Юниты: Рамон Кронкевич, Шварц Тарнкап, 10 тяжёлых Дуболомов, 4

лёгких лучника, 2 лёгкой конницы. *Дипломатический уклон:* На три гекса в сторону Снорри.

[28.32] Болотные Твари

Провинции: Болота.

Юниты: Слиггот, 6 тяжёлых мечников, 4 легиона динозавров, 3 разумных плесени.

Дипломатический уклон: Нейтральный. Принимаются человеческие жертвоприношения.

[28.33] Культисты Корфлу

Провинции: Ка-Чанк.

Юниты: Унамит Ахазредит, Гонзо Деревянная нога, 2 лёгкой конницы, 8 тяжёлых мечников, 4 цепелина. Принимаются человеческие жертвоприношения.

Дипломатический уклон: На два гекса в сторону гоблинов.

[28.34] Зиркаст

Провинции: Зиркаст, Канатар.

Юниты: 4 тяжёлых топорника.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону гоблинов.

[28.4] СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Снорри не контролирует Урф Дурфал, но размещается в этой провинции и получает там пополнения.

[28.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[28.51] Снорри

- 8 VP за контроль над Гоблинским Замком (Замок Гунд) ;
- 3 VP за каждый уничтоженный гоблинский юнит;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит культистов Корфлу ;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Болотных Тварей.

[28.52] Гоблинское Государство

- 10 VP за контроль над Гоблинским Замком;
- 2 VP за каждый уничтоженный юнит Трубказубья Топь;
- 3 VP за каждый уничтоженный юнит Снорри.

[29.0] СЦЕНАРИЙ ДЕВЯТЫЙ: ВТОРАЯ ДВАРФО-ОРКСКАЯ ВОЙНА, 846 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

В годину Первой Дварфо-Орской Войны, воинству О.Р.К удалось вырвать из каменных дланей дварфов обширные земли Зиркаста и Краснии. Но не силой оружия, а игрой теней решилась их судьба. Под тисками дипломатического давления Икса Неизвестного, чья воля витала над Долиной, а также угрозами Драконов и холодной расчетливостью Империи, завоеванные территории были возвращены прежним владыкам. Орки, обманутые в чаяниях своих, затаили в сердцах лютую обиду.

И вот, в лето 867-е от Веры Истинной, терпение их лопнуло. Началась Вторая Дварфо-Орская Война, она же Война Горького Возмездия. Оркские орды, собранные в единый железный кулак, обрушились на Краснию подобно лавине. Удар был стремителен и точен. Столица Краснии, гордый оплот горного народа, пал под натиском, а две трети его рати были перемолоты в кровавой сече у Перевала Слёз. Униженная и обескровленная, Красния вынуждена была просить мира, уступив победителю обширные горные долины и рудники. Зиркаст же, пребывавший в неведении об истинном размахе катастрофы и верящий, что братский народ сражается доблестно, решил нанести удар во фланг оркам. Сие стало его роковой ошибкой. Главные силы О.Р.К, предупреждённые лазутчиками, молниеносно развернулись, оставив в покорённой Краснии лишь заслоны. Встретившись с полной мощью оркской армии в теснинах Ущелья Грома, зиркасты были окружены. После нескольких недель отчаянных, но безнадёжных боёв, цвет их воинства был истреблён почти под корень. Конвивия, наконец прозревшая перед общей бедой, двинула свои полки на помощь. Но час был упущен. Вмешательство её запоздало, и хотя оно предотвратило полное уничтожение Зиркаста, остановить выход его из войны и новые, ещё более тяжкие территориальные уступки О.Р.К было уже невозможно. Так, поодиночке, два сильнейших дварфских королевства были сломлены хитростью и силой, а тень оркской угрозы нависла над Долиной пуще прежнего.

[29.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[29.11] **Длительность:** 16 игровых ходов.

[29.12] **Количество игроков:** 2.

[29.13] **Положение светил:** Жёлтое Солнце: 1; Синее Солнце: А, Равновесие; Красное Солнце: G, Равновесие.

[29.2] РАССТАНОВКА

[29.21] Красния

Провинции: Красния, Внешняя Красния (см. [Случай 29.4](#)).

Юниты: Гислан, 2 лучника, 12 тяжёлых копейщиков.

Очередность: Расстановка — 2-й, ход — второй.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[29.22] О.Р.К

Провинции: Итильгил, Дварфхейвен.

Юниты: Наскхунд, Зарко, 6 наездников на варгах, 2 лучника, 1 тяжёлый мечник, 14 лёгких копейщиков.

Очередность: Расстановка — 1-й, ход — первый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[29.3] НЕЙТРАЛЫ

[29.31] Зиркаст

Провинции: Зиркаст, Канатар (см. [Случай 28.4](#)).

Юниты: Зурик, 2 лёгкой конницы, 4 лучника, 10 тяжёлых топорников.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

Дипломатический уклон: На два гекса в сторону дварфов.

[29.32] Конвивия

Провинции: Конвивия.

Юниты: 2 лучника, 10 тяжёлых мечников, 14 лёгких копейщиков.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

Дипломатический уклон: На три гекса в сторону дварфов.

[29.33] Драконы

Провинции: Келгарнт.

Юниты: Гигаекс Драконлорд, 5 драконов.

Дипломатический уклон: Нейтральный.

[29.34] Паучий Народ

Провинции: Сорсерак.

Юниты: Королева Паучиха, 4 Воина

Паутины, 6 Паучьих Легионов.
Дипломатический уклон: На три гекса в сторону орков.

[29.35] Эльфы

Провинции: Винар, Леса Наттили.

Юниты: Гвайгиллион Эленгал, 2 конных лучника, 6 лёгкой конницы, 4 лёгких лучника, 4 лёгких мечника.

Дипломатический уклон: На два гекса в сторону орков.

[29.36] Икс

Провинции: Остров-Цитадель.

Юниты: Икс, Талеррен-Не-Такой-Уж-И-Храбрый, гоблины (4 лёгких копейщика, 2 лёгких мечника, 2 наездника на варгах); Наёмники (2 тяжёлых мечника, 2 тяжёлой конницы).

Дипломатический уклон: Нейтральный.

[29.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

[29.41] Эльфы могут вступить в войну только если Красния либо не капитулировала, либо капитулировала и снова вступила в войну. Когда Красния капитулирует, поместите маркер дипломатии эльфов в нейтральную зону трека дипломатии.

[29.42] Икс Неизвестный не имеет маркера дипломатии; он вступает в игру только в соответствии с [Специальным правилом 29.44](#).

[29.43] В начале игры игрок за дварфов контролирует только силы Краснии. Согласно особым правилам капитуляции Краснии, она может быть выведена из войны в какой-то момент; даже после капитуляции Краснии игрок за дварфов может продолжать сражаться силами любых нейтралов, вступивших в войну на стороне дварфов. Другими словами, если Зиркаст или любая другая сила вступит в альянс с Краснией до её капитуляции, эта сила будет продолжать сражаться даже после капитуляции Краснии.

[29.44] Капитуляция Краснии: Если Балкатос (0818) занят юнитами О.Р.К и уничтожено девять или более юнитов Краснии, Красния капитулирует. На ход после капитуляции Краснии граница Краснии считается границей Краснии, а не границей Внешней Краснии. После капитуляции Краснии все её юниты к востоку от границы Краснии должны как можно быстрее переместиться в Краснию, а все юниты О.Р.К к западу от этой границы должны как можно скорее переме-

ститься на территории, теперь принадлежащие Оркскому Революционному Комитету. Если после третьего хода после капитуляции Краснии на её территории останутся юниты О.Р.К или вне её — юниты Краснии, Икс Неизвестный вступает в игру на стороне противника. Другими словами, если Красния капитулирует на четвёртом ходу, а у О.Р.К всё ещё остаются юниты в Краснии к концу седьмого хода, Икс Неизвестный вмешивается на стороне дварфов.

[29.45] Во время Фазы Альянса каждого хода маркер дипломатии Зиркаста сдвигается на один гекс в сторону игрока за дварфов после всех других перемещений маркера.

[29.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[29.51] Красния

- 10 VP если нет ни одного оркского или эльфийского юнита во Внешней Краснии;
- 5 VP если нет ни одного оркского или эльфийского юнита в Краснии;
- 5 VP если нет ни одного оркского или эльфийского юнита в Зиркасте;
- 3 VP если Балкатос (0818) не занят вражескими юнитами;
- 3 VP если Нуара (2517) не занята вражескими юнитами;
- 10 VP если Нью Орк-Сити занят дружественными юнитами;
- 10 VP если Красния не капитулирует;
- 5 VP если в Конвивии нет вражеских юнитов;
- 5 VP если Наскхунд убит;
- 2 VP за каждого дракона, убитого дружественными силами;
- 1 VP за каждый вражеский юнит, уничтоженный дружественными силами.

[29.52] О.Р.К

- 5 VP если на территории О.Р.К нет вражеских юнитов;
- 5 VP если Балкатос (0818) занят дружественными юнитами;
- 5 VP если Нуара (2517) занята дружественными юнитами;
- 10 VP если на игровом поле нет юнитов Краснии;

- 1 VP за каждый горный гекс в Зиркасте или Краснии, контролируемый О.Р.К в конце игры;
- 5 VP если Конвивийские горы заняты дружественными юнитами;
- 5 VP если на игровом поле нет юнитов Конвивии;
- 10 VP если Цитадель Икса занята силами О.Р.К (но Икс должен быть союзником Краснии для выполнения этого условия);
- 2 VP за каждого дракона, убитого дружественным юнитом или Персонажем;
- 1 VP за каждый уничтоженный вражеский юнит.

[30.0] СЦЕНАРИЙ ДЕСЯТЫЙ: ВОЙНА СЕВЕРНЫХ КОРОЛЕВСТВ, 867 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

В дни начала IX века от Веры Истинной, меж сумрачным Паучьим царством Сорсерака и суровым дварфским королевством Конвивии нависла туча вражды. Причиной послужили не мечи и не колдовство, а гнусное мошенничество в торговых делах. Купцы-обманщики с обеих сторон посеяли семена раздора, что вскоре проросли кровавой жатвой. Обе державы признавали, что пограничные споры есть, но ни одна не желала уступить.

Ход войны определила стальная воля дварфов. Крупные, тяжело вооружённые отряды горных топорников стали проникать в самое сердце паучьего леса, неся с собой не меч, а топор. Под звон стали падали древние деревья, столетиями хранившие мрак и тишину. Для пауков, чья жизнь неразрывно сплетена с лесом, сие было не просто нападением — это было покушение на сам образ их бытия. Баланс сил, однако, вскоре обрёл новое, жуткое равновесие. Пауки обнаружили, что панцири и кольчуги дварфов плохо защищают тех от жара их печей-топок, где плавится шёлк и варятся зелья. Многие отважные воины Конвивии нашли свой конец не в честном бою, а в испепеляющем огне, что обратил их плоть в уголь.

Весть о сей бессмысленной гибели сородичей привела дварфов в ярость неопишущую. Казалось, война зашла в

тупик взаимного ожесточения. Но странный поворот судьбы наступил тогда, когда было уничтожено редкое растение-афродизиак, чей нектар почитался сокровенным сокровищем Паучихи-королевы. Оскорблённая в своих самых тайных пристрастиях, Владычица Сорсерака сама подала знак к решающему удару. Хитростью, достойной её рода, она организовала великий штурм Рыкаллы, древней дварфской заставы. Чтобы сковать союзников Конвивии, по её наущению гоблинские орды ударили по флангам Зиркаста. Трюк был тонок и почти увенчался успехом. Но дварфы, в свой черёд, призвали на помощь меч наёмный. Алмурик, предводитель вольных клинков, и его банда, алчная до золота и крови, приняли контракт. Их жестокая доблесть помогла отчаявшимся защитникам Рыкаллы отбить приступ, и коварный замысел Паучихи-королевы рассыпался, как паутина на ветру.

[30.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[30.11] Длительность: 12 игровых ходов.

[30.12] Количество игроков: 2 или 4. Если два, один игрок контролирует Итильгил и Сорсерак, другой — Конвивию и Зиркаст. Если четыре, то по одному на Итильгил, Сорсерак, Конвивию и Зиркаст.

[30.13] Положение светил: Жёлтое Солнце: 1, Синее Солнце: 1, Закат, Красное Солнце: С, Восход.

[30.2] РАССТАНОВКА

[30.21] Паучий Народ

Провинции: Сорсерак.

Юниты: Королева Паучиха, 4 Воина Паутины, 6 Паучьих Легионов.

Очерёдность: Расстановка — 2-й, ход — первый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые два хода.

[30.22] Конвивия

Провинции: Конвивия.

Юниты: Герудирр, 10 тяжёлых топорников, 3 лучника.

Очерёдность: Расстановка — 1-й, ход — второй.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[30.23] Итильгил

Провинции: Итильгил.

Юниты: Наскхунд, Зарко, 6 наездников на варгах, 9 тяжёлых мечников, 2

лучника, 2 лёгких копейщика.

Очерёдность: Расстановка — 3-й, ход — третий.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[30.24] Зиркаст

Провинции: Зиркаст.

Юниты: Зиркаст: Зурик, 6 тяжёлых топорников, 2 лёгкой конницы, 2 лучника (размещаются в Зиркасте)

Наёмники: Алмурик, 6 тяжёлой конницы, 3 тяжёлых мечника (размещаются в Эндоре).

Очерёдность: Расстановка — четвёртая, ход — четвёртый.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: Дварфы (1 юнит каждые два хода); Наёмники (1 юнит каждые три хода).

Примечание: В варианте на двух игроков Конвивию и Зиркаст контролирует один игрок.

[30.3] НЕЙТРАЛЫ

[30.31] Драконы

Провинции: Келгарнт.

Юниты: Гигаке Драконлорд, 5 драконов.

Дипломатический уклон: Нейтральный. Принимаются человеческие жертвоприношения.

[30.32] Красния

Провинции: Красния.

Юниты: Гислан, 6 тяжёлых топорников (если Красния выступает за Конвивию) или 3 тяжёлых топорника (если за Паучий Народ).

Дипломатический уклон: На два гекса в сторону Конвивии.

[30.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

[30.41] Наёмники не могут перемещаться до второго хода.

[30.42] Конвивия и Паучий Народ сражаются до последнего юнита. Любая другая страна капитулирует (все юниты удаляются), если её столица захвачена в любой момент игры.

[30.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[30.51] Паучий Народ

- 5 VP за захват Рыкаллы;
- 4 VP за захват Цитадели Конвивии;
- 2 VP за каждый уничтоженный дварфский юнит.

[30.52] Конвивия

- 7 VP за удержание собственной столицы;
- 2 VP за удержание собственной цитадели;
- 2 VP за уничтожение юнитов пауков;

[30.53] Итильгил

- 5 VP за захват Нуары;
- 3 VP за захват Цитадель Зиркаста;
- 3 VP за каждый уничтоженный дварфский юнит.

[30.54] Зиркаст

- 3 VP за удержание собственной столицы;
- 4 VP за удержание собственной цитадели;
- 3 VP за каждый уничтоженный юнит орков.

[31.0] СЦЕНАРИЙ ОДИННАДЦАТЫЙ: ИМПЕРСКАЯ ЭКСПАНСИЯ, 877 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

С давних времён жадный взор Империи алчно устремлялся к землям Долины Великого Меча, но всякий раз её легионы откатывались вспять, разбиваясь о внезапное единство гордых народов, спланивавшихся для защиты последнего рубежа. Однако в сей роковой час звёзды сложились иначе.

На южных рубежах Империи подняли голову дикие варварские племена, и Паладин Урф Дурфала, страж северных границ, был вынужден отправить свои лучшие когорты на усмирение мятежа. Воспользовавшись слухами об ослаблении гарнизонов, шпионы донесли Паладину весть тревожную: будто бы силы Долины стягиваются для решительного штурма его цитадели. Немедля ни дня, дабы упредить мнимую угрозу и не дать врагам объединиться, Паладин отдал приказ о превентивном наступлении. Натиск первых легионов захлебнулся, ибо силы были поистине скудны. Но тут проявилась железная воля Имперской машины: своевременные подкрепления из внутренних провинций влились в ряды атакующих, и операция обрела второе дыхание. Горькой иронией судьбы стало то, что слухи о сосредоточении врага оказались ложными, вымыслом панических умов. Королевства Долины, уверенные в ослаблении

имперской группировки, были застигнуты врасплох, словно сонные стражи. Война приняла характер причудливого и пагубного маскарада. Каждое государство, прикрываясь ширмой обороны от Империи, бросало свои главные силы на вековых соседей, надеясь урвать лакомый кусок в общей смуте. В этой игре тщеславия лишь одно королевство оказалось под сокрушительным ударом настоящего врага. Империя не просто устояла в первые, самые тяжкие месяцы войны — она расширила свой плацдарм, нанеся сокрушительное поражение войскам Трубказубьей Топи в печально известной Битве при Матрохе, где солнце померкло от тучи стрел и удушливого дыма. Вслед за тем пали и были подчинены гордые Кронки. Прочие королевства Долины, увязнув в междоусобной резне, сумели лишь незначительно передвинуть свои границы друг против друга. Но судьба их была предreshена. Империя доказала железом и кровью, что может не только вторгнуться, но и намертво закрепиться в сердце Долины. Трубказубья Топь склонилась, став государством-сателлитом, а хитроумный Паладин Урф Дурфал был вознесён на пик славы, удостоившись высшей воинской награды — Ордена Скрещённых Мечей — за план, что смешал воедино ложь, случай и безрассудство его врагов.

[31.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИ- ГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[31.11] Длительность: 10 игровых ходов.

[31.12] Количество игроков: 4 или 5.

[31.13] Положение светил: Жёлтое Солнце: 1, Синее Солнце: F, Равновесие, Красное Солнце: L, Равновесие

[31.2] РАССТАНОВКА

[31.21] Империя

Провинции: Урф Дурфал.

Юниты: Паладин Глейд, Паладин Курвенол, Стивен Паладин, 10 копеечников, 5 тяжёлой конницы, 4 лёгких лучника.

Очередность: Расстановка — 2-й, ход — первый.

Подкрепления: 5 юнитов за ход из стопки неиспользованных имперских юнитов в течение первых шести ходов. 1 юнит уничтожается за ход, начиная с седьмого хода.

[31.22] Трубказубья Топь

Провинции: Трубказубья Топь.
Юниты: Рамон Кронкевич, Шварц Тарнкап, 10 тяжёлых Дуболомов, 4 лёгких лучника, 2 лёгкой конницы.
Очередность: Расстановка — 5-й, ход — третий.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 уничтоженный юнит каждые три хода.

[31.23] Культисты Корфлу

Провинции: Ка-Чанк.

Юниты: Унамит Ахазредит, Гонзо Деревянная нога, 2 лёгкой конницы, 8 тяжёлых мечников, 4 цепелина.

Очередность: Расстановка — 4-й, ход — пятый.

Пополнения: 1 юнит каждые четыре хода.

[31.24] Болотные Твари

Провинции: Болота.

Юниты: Слиггот, 6 тяжёлых мечников, 4 легиона динозавров, 3 разумных плесени.

Очередность: Расстановка — 1-й, ход — четвертые.

Подкрепления: Нет.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[31.25] Эндор

Провинции: Эндор.

Юниты: Снорри, Терегонд, 6 тяжёлой конницы, 4 тяжёлых мечников, 2 лучника, 8 лёгких копеечников (ополчение).

Очередность: Расстановка — 3-й, ход — второй.

Подкрепления: 8 ополченцев размещаются в пределах семи гексов от Замка Гунд, как только любой вражеский юнит приближается на четыре гекса к Замку Гунд (гекс 2133). (Если Снорри нейтрален, их размещает игрок за Империю).

Пополнения: 1 уничтоженный юнит возвращается игроку каждые три хода.

Примечание: В варианте на четырех игроков Снорри является нейтралом с дипломатическим уклоном на 3 гекса в сторону Империи.

[31.3] НЕЙТРАЛЫ

Отсутствуют.

[31.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРА- ВИЛА

Отсутствуют.

[31.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[31.51] Империя

- Если вражеский юнит занимает Урф Дурфал — **автоматическое поражение**;
- 4 VP если в Империи нет вражеских юнитов;
- 6 VP если столица Трубказубей Топи занята имперскими юнитами;
- 1 VP если нет вражеских юнитов к югу от реки и к западу от линии гексов 16xx;
- 8 VP если столица Болотных Тварей занята имперскими юнитами;
- 10 VP если нет вражеских юнитов к югу от линии гексов xx37 и к западу от линии 16xx;
- 8 VP если Замок Гунд занят имперскими юнитами;
- 8 VP если храм Великого Бога Корфлу занят имперскими юнитами;
- Если на всей карте к югу от реки нет вражеских юнитов — **автоматическая победа**.
- 1 VP за каждый вражеский юнит, уничтоженный имперскими силами в бою;
- - 5 VP если Замок Гунд в конце игры занят кем-либо, кроме Империи или Снорри.

[31.52] Трубказубья Топь

- 20 VP если в Топи нет вражеских юнитов;
- 1 VP за каждый вражеский юнит, уничтоженный силами Топи;
- 10 VP если Урф Дурфал занят силами Топи;
- 5 VP если нет имперских юнитов к югу от реки и к востоку от линии гексов 23xx;
- 10 VP если Замок Гунд занят силами Топи;
- 10 VP если храм Великого Бога Корфлу занят силами Топи;
- 3 VP за каждый выживший юнит Кронков.

[31.53] Культисты Корфлу

- 5 VP если на территориях Великого Бога Корфлу нет вражеских юнитов;
- 10 VP если нет имперских юнитов к востоку от линии гексов 19xx
- 15 VP если Замок Гунд занят силами культистов Корфлу;
- 5 VP за каждого Персонажа, доставленного в Цитадель

Великого Бога Корфлу и принесённого в жертву (т.е. казнённого);

- 10 VP если гекс 1652 занят силами культистов Корфлу.

[31.54] Болотные Твари

- 5 VP: нет вражеских юнитов на Болотах;
- 10 VP: нет имперских юнитов к югу от реки и к западу от линии гексов 10xx;
- 10 VP: нет имперских юнитов к югу от реки и к западу от линии гексов 16xx;
- 10 VP если хотя бы один гекс Болот никогда не был занят вражескими юнитами;
- 10 VP если Замок Гунд занят юнитами Болот;
- 5 VP если гекс 1652 занят юнитами Болот;
- 1 VP за каждый уничтоженный вражеский юнит.

[31.55] Снорри

- 10 VP если в конце игры нет вражеских юнитов в пределах 4 гексов от Замка Гунд;
- 8 VP если нет имперских юнитов в пределах 10 гексов от Замка Гунд;
- 1 VP за каждый юнит Кронков, уничтоженный юнитами Снорри;
- 20 VP очков если все юниты Топи уничтожены;
- 20 VP если все юниты культистов Корфлу уничтожены;
- 1 VP очко за каждый юнит Болот, уничтоженный юнитами Снорри.

[32.0] СЦЕНАРИЙ ДВЕНАДЦАТЫЙ: РАЗГРОМ О.Р.К, 922 ГОД ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

Председатель Наскхунд из Оркского Революционного Комитета навсегда останется в летописях Долины фигурой загадочной и исполненной железной воли. Он, в одиночку против течения времени, внедрил чуждые и грозные идеи марксистской диалектики в консервативный уклад земель севера. Под его рукой орки, бывшие едва ли не посмешищем — чуть выше гоблинов в глазах соседей, — вознеслись до статуса серьёзной военной державы, чьё слово стало законом от гор Красни до лесов Итильгила. Главной и роковой слабостью его народа было полное отсутствие дара магии, что в мире, где

чары решали судьбы битв, было равно смертному приговору. Но Наскхунд обернул слабость в силу, заключив союз с самым могущественным и непредсказуемым магом эпохи — Иксом Неизвестным. Этот союз дал оркам то, чего они были лишены от рождения: тень магического щита.

Но маги — союзники лишь до тех пор, пока чаша весов склоняется в их пользу. Наскхунд же, выковавший свою волю в горниле гражданской войны, разгромивший роялистов и гоблинских сепаратистов, отразивший не один натиск dwarфов и эльфов, не собиравшийся быть чьей-либо марионеткой. Он укреплял власть, строил государство, железной рукой ведя свой народ к величию. Печально, что пал великий орк не от руки равного в честном бою, а от причуды холодного расчёта. Мудрый эльф Гвайгилион Эленгал и dwarфский архимаг Зурик Крушитель Клинков, узрев, что сила О.Р.К грозит нарушить весь баланс Долины, заключили тайный пакт. Они склонили на свою сторону другие dwarфские королевства и герцогство Эндор, после чего обрушили объединённую мощь на оркские земли, сходясь у стен Итильгила. Наскхунд, столкнувшись с силой, превосходящей его собственную, отчаянно зывал к союзникам. Он был уверен, что узы с Иксом Неизвестным нерушимы. Но Гвайгилион, мастер теневых игр, обеспечил нейтралитет мага, заплатив за него страшную и неведомую цену, что эльфы хранят в глубочайшей тайне по сей день. Лишённый магического прикрытия и преданный своим главным козырем, О.Р.К был обречён. Война обратилась в неудержимый разгром. А сам Председатель Наскхунд, защищая последний рубеж, пал не от эльфийской стрелы и не от dwarфского топора. Его жизнь прервал клинок Снорри Гундарчуксона — человека-авантюриста, чьё появление на поле боя стало последним, горьким актом трагедии. Так пал строитель державы, а его дело поглотила тьма предательства и чужая магия.

[32.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[32.11] Длительность: 11 игровых ходов.

[32.12] Количество игроков: 2.

[32.13] Положение светил: Жёлтое Солнце: 1, Синее Солнце: В, Равновесие, Красное Солнце: Н, Равновесие

[32.2] РАССТАНОВКА

[32.21] Альянс

Провинции: Эльфы (Винар, Леса Наттили), Красния (Красния), Зиркаст (Зиркаст), Конвивия (Конвивия), Эндор (Эндор)

Юниты: **Эльфы:** Гвайгилион Эленгал, 2 конных лучника, 6 лёгкой конницы, 4 лёгких лучника, 4 лёгких мечника (могут размещаться в Краснии); **Красния:** Гислан, 2 лучника, 12 тяжёлых топорников; **Зиркаст:** Зурик, 2 лёгкой конницы, 4 лучника, 10 тяжёлых топорников; **Конвивия:** Герудирр, 2 лучника, 8 тяжёлых топорников, **Герцогство Эндор:** Снорри, Терегонд, 6 тяжёлой конницы, 4 тяжёлых мечника, 2 лучника, 8 ополченцев-лёгких копейщиков

Очередность: Расстановка — 1-й, ход — первый.

Пополнения: **Эльфы:** 1 юнит каждые три хода; **Зиркаст:** 1 юнит каждые три хода; **Конвивия:** 1 юнит каждые четыре хода; **Эндор:** 1 юнит каждые четыре хода.

[32.22] О.Р.К

Провинции: Канатар, Итильгил, Внешняя Красния, Дварфхейвен, Нейзерволд.

Юниты: Наскхунд, Зарко, 6 наездников на варгах, 2 лучника, 10 тяжёлых мечников, 14 лёгких копейщиков, Наёмники (2 тяжёлой конницы, 2 тяжёлых мечника).

Очередность: Расстановка — 2-й, ход — второй.

Пополнения: 1 юнит каждые три хода.

[32.3] НЕЙТРАЛЫ

[32.31] Драконы

Провинции: Келгарнт.

Юниты: Гигаке Драконлорд, 5 драконов.

Дипломатический уклон: Нейтральный.

[32.32] Икс

Провинции: Остров-Цитадель.

Юниты: Икс, Талеррен, Гоблины (4 лёгких копейщика, 2 лёгких мечника, 2 наездника на варгах).

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону О.Р.К.

[32.33] Паучий Народ

Провинции: Сорсерак.

Юниты: Королева Паучиха, 4 Воина Паутины, 6 Паучьих Легионов.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону О.Р.К.

[32.34] Болотные Твари

Провинции: Болота.

Юниты: Слиггот, 6 тяжёлых мечников, 4 легиона динозавров, 3 разумных плесени.

Дипломатический уклон: На один гекс в сторону О.Р.К.

[32.4] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[32.41] Условия победы Альянса

- 16 VP за контроль над Итильгилом;
- 2 VP за каждый уничтоженный оркский юнит;
- 8 VP Наскхунд убит.

[32.42] Условия победы О.Р.К

- 1 VP очко за каждый уничтоженный юнит Альянса;
- 2 победных очка за каждый оркский юнит, выживший до конца одиннадцатого хода
- 10 победных очка за контроль над Итильгилом;
- За контроль над Канатаром, Внешней Краснией, Дварфхейвеном или Нейзерволдом — по 5 VP каждый.

[33.0] СЦЕНАРИЙ ТРИНАДЦАТЫЙ: ПОКОРЕНИЕ ЮГА, 934 Г. ОТ ВЕРЫ

Предыстория:

Завоевание орков и поражение Наскхундаа от руки Снорри Гундарчуксона упрочили статус Эндора. Снорри беспрестанно хвастался тем, что собственноручно убил Наскхунда, до такой степени, что оттолкнул большинство своих новообретенных союзников. Наибольшее беспокойство вызвал его вызов Империи, в котором он призвал Императора прислать свои легионы и сдать трон законному наследнику (то есть, Снорри). Уверенность Гундарчуксона зиждилась на знании того, что его маг сильнее любого, кого сможет выставить Империя. И действительно, Маг Терегонд славился как искусный Чародей, в то время как Империя годами испытывала печальную нехватку в квалифицированных специалистах Магии. Но вся картина изменилась, когда в Урф Дурфал явился довольно могущественный волшебник по имени Тим (некоторые даже утверждают, что он появился в

огненном шаре), уверенный, что сможет стать важной персоной в Империи.

Паладин Глейд обнажил «Мстителя» и пообещал к концу кампании захватить замок Гунд или голову Снорри. Но у Империи был свой хитрый план для этого наступления: они направили удар против Болотных Тварей и культистов Корфлу, полностью проигнорировав Эндор. Снорри расценил этот маневр как проявление трусости со стороны Империи и выступил навстречу имперским силам в болотах. Этим он уничтожил любую возможность выживания для Болотных Тварей и затем обнаружил, что уничтожил ценный буфер между собой и Империей. Это взволновало Снорри, и он обратился к магии. К его великому изумлению, от Империи на заклинания Терегонда последовал ответ. После этого разгром эндорской армии был столь же стремительным, сколь и позорным. Снорри бежал в убежище северных королевств, бросив культистов Корфлу на произвол судьбы. Несмотря на попытки Унамита Ахазредита, храм был взят штурмом Империей, и юг стал владением Империи.

[33.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[33.11] Длительность: 13 игровых ходов.

[33.12] Количество игроков: 4

[33.13] Положение светил: Желтое, 1; Синее, С, Восход: Красное I, Закат.

[33.2] РАССТАНОВКА

[33.21] Империя

Провинции: Урф Дурфал, Капелла, Трубказубья Топь.

Юниты: Паладин Глейд, Паладин Лорд Дил, Чародей Тим, 15 пикинеров, 6 тяж. конницы, 6 лучников, 6 тяж. мечников.

Очередность: Расстановка 1-й, ходят первыми.

Подкрепления: 4 юнита за игровой ход из следующего пула, пока пул не будет исчерпан: 5 пикинеров, 4 тяж. конницы, 4 лучника, 4 тяж. мечника, 4 тяжёлых дуболома (из Кронк микс). *Пополнение:* 1 юнит каждые два игровых хода.

[33.22] Герцогство Эндор

Провинции: Эндор.

Юниты: Снорри, Терегонд, 6 тяж. конницы, 4 тяж. мечника, 2 лучника, 8 легк. копейщиков (Ополчение).

Очередность: Расставляются 4-й, ходят вторыми.

Подкрепления: Отсутствуют.

Пополнение: 1 юнит каждые три игровых хода.

[33.23] Культисты Корфлу

Провинции: Ка-Чанк.

Юниты: Унамит Ахазредит, Гонзо Деревянная нога, 2 легк. конницы, 8 тяж. мечников, 4 воздушных корабля.

Очередность: Расставляются третьими, ходят третьими.

Подкрепления: Отсутствуют.

Пополнение: 1 юнит каждые три игровых хода.

[33.24] Болотные Твари

Провинции: Болота.

Юниты: Слитгот, 6 тяжелых мечников, 4 легиона динозавров, 3 разумной плесени.

Очередность: Расставляются вторыми, ходят четвертыми.

Пополнение: 1 юнит каждые три игровых хода.

[33.3] НЕЙТРАЛЫ

[33.31] Эльфы

Провинции: Винар, Лес Наттили.

Юниты: Гвайгилион Эленгал, 2 конных лучника, 2 легк. конницы, 4 легк. лучника, 2 легк. мечника.

Дипломатический уклон: На один гекс ближе к Снорри.

[33.32] Красния

Провинции: Красния, Внешняя Красния.

Юниты: Гислан, 2 лучника, 12 тяж. топорников.

Дипломатический уклон: На один гекс ближе к культистам Корфлу.

[33.33] Зиркаст

Провинции: Зиркаст, Канатар.

Юниты: Зурик, 4 лучника, 2 легк. конницы, 10 тяж. топорников.

Дипломатический уклон: На один гекс ближе к Болотным Тварям.



[33.4] СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Юниты Зиркаста не могут атаковать юнитов Краснии (и наоборот), даже если они состоят в альянсе с разными сторонами.

[33.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[33.51] Условия победы Империи

- 12 VP за контроль над каждой провинцией к югу от реки, содержащей столичный гекс (Трубказубья Топь и Империя не учитываются);
- - 4 VP при потере половины или более имперских юнитов;
- 1 VP за каждый уничтоженный вражеский юнит.

[33.52] Условия победы Эндора

- 3 VP за каждый юнит Империи, уничтоженный юнитами Эндора;
- Контроль над Урф Дурфал — **Автоматическая победа**;
- 7 VP за контроль над столицей Болотных Тварей или культистов Корфлу;
- 1 VP за каждый юнит Болотных Тварей или культистов Корфлу, уничтоженный юнитами Эндора.

[33.53] Условия победы культистов Корфлу

- 2 VP за каждый имперский юнит, уничтоженный юнитами культистов Корфлу;
- 8 VP за контроль над столицей Трубказубей Топи или Империи (Урф Дурфал);
- 1 VP за каждый юнит Эндора или Болотных Тварей, уничтоженный юнитами культистов Корфлу;
- 6 VP за контроль над Храмом Великого Бога Корфлу.

[33.54] Условия победы Болотных Тварей

- 2 VP за каждый имперский, эндорский или юнит культистов Корфлу, уничтоженный юнитом Болот;
- 10 VP за контроль над Болотами;
- 4 VP за контроль над Урф Дурфал или Эндором (4 VP каждый).

[34.0] СЦЕНАРИЙ ЧЕТЫРНАДЦАТЫЙ: ТРЕТЬЯ ВОЙНА ЛИГИ АРАРИВА, 974 ГОД ОТ ВЕРЫ.

Предыстория:

Падение южных земель под скипетром Империи прозвучало похоронным звоном для королевств Севера. Мудрейшие из эльфов и дварфов, наконец прозрев, поняли горькую истину: пока они истощают себя в вековых распрях, к их границам подступает исполинская, отлаженная машина, чья цель — не захват добычи, но полное покорение. Под тяжестью этой угрозы был заключён Мир Трёх Рассветов. Дабы умножить свои силы, старшие расы, презрев прежние условности, взялись за дело хитроумное и опасное. Они воздвигли марионеточное государство орков, ставшее их буфером и тараном, и открыли границы для беженцев с покорённого Юга. Среди сих изгнанников были люди, чьи имена прежде сеяли ужас: Снорри Гундарчукссон, искатель тронов, и Унамит Ахазредит, повелитель песков. Некогда злейшие враги, они скрепили союз клятвой, ибо тень Империи была страшнее любой личной вражды.

Создание сего Союза Свободных Народов из столь разных племён было делом титаническим и медлительным. Лишь накануне первого имперского удара им удалось выстроить хрупкую, но непрерывную линию обороны. С первого дня было ясно: натиск этот — не обычный набег. За ним стояла вся мощь Империи, и сам Император вложил в покорение Долины свою волю и честь. Это была битва за самую душу мира.

Война Отчаяния началась. Эльфы и дварфы сражались с свирепостью обречённых, какой не знали даже в дни былого величия. Их клинки и стрелы сеяли смерть в рядах терций, обращая в бегство целые когорты. Орды орков и отряды беженцев ценой своих жизней выигрывали время в стратегических узлах, гася напор врага. Казалось, чудо возможно — яростный натиск Империи можно сломить и принудить к кровавому, но почётному перемирию. Но когда чаша весов войны уже колебалась на грани истощения, в сердце битвы ударил удар кинжалом в спину Икс Неизвестный, чародей, чьи мотивы всегда были туманны. Он вы-

ступил на стороне Империи. Ныне известно, что ему было обещано полное помилование прошлых грехов и собственный удел — Независимое Магическое Государство под её сенью. Но для воинов Союза его появление стало громом среди ясного неба. Линия обороны рухнула в одночасье. Долина, политая кровью её защитников, пала и стала землёй Империи. Так и свершилось предсмертное проклятие Гриша, величайшего из Драконьих Владык, павшего от рук людей в древние времена: «Те самые Люди и Чародеи, которых вы пощадите ныне, и станут орудием вашей гибели в грядущем». Слова его, выжженные магическим пламенем в скале, оказались пророчеством, оплаченным свободой всего мира.

[34.1] ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБ ИГРЫ И КОНФИГУРАЦИЯ СВЕТИЛ

[34.11] **Длительность:** 27 игровых ходов.

[34.12] **Количество игроков:** 2.

[34.13] **Положение Светил:** Желтое Солнце, 1; Синее, G, Равновесие; Красное, A, Равновесие.

[34.2] РАССТАНОВКА

[34.21] **Империя**

Провинции: Урф, Дурфал, Капелла, Трубказубья, Топь, Болота, Н'Дардия, Ка-Чанк, Эндор, Рианнон. *Юниты:* Паладин Глейд, Паладин Алмурик, Паладин Лорд Дил, Паладин Курвенол, Паладин Зарет, Ларрака, 26 копеейщиков, 12 тяж. конницы, 12 легк. лучников, 14 тяж. мечников, 2 Наездника птицы Рух, 4 тяжелых дуболома. *Очередность:* Расставляются вторыми, ходят первыми.

Подкрепления: Отсутствуют.

Пополнение: 1 юнит каждый игровой ход.

[34.22] **Свободные Народы**

Провинции: Эльфы (Винар, Лес Натили); Дварфы (Красния, Внешняя Красния, Канатар, Итилгил, Зиркаст, Конвивия); Орки (Дварфхейвен); Беженцы (нет, могут быть размещены где угодно).

Юниты: Эльфы (Гвэйгилион, Эленгал, Линфалас, 2 конных лучника, 6 легк. конницы, 4 легк. лучника, 4 легк. мечника, 2 ср. копеейщика); Дварфы (Гислан, Зурик, Гередирир, 8 лучников, 2 легк. конницы, 30 тяж. топорников); Орки (2 наездника на варгах, 4 тяж.

мечника, 4 легк. копеейщика); Беженцы (Унамит Ахазредит, Снорри, 4 воздушных корабля, культистов Корфлу, 4 тяж. конницы).

Очередность: Расставляются 1-й, ходят вторыми.

Подкрепления: Отсутствуют.

Пополнение: Эльфы (1 юнит каждые четыре игровых хода), Дварфы (1 юнит каждый игровой ход).

[34.3] НЕЙТРАЛЫ

[34.31] **Икс**

Провинции: Остров-Цитадель.

Юниты: Икс, Талеррен, Орки (4 легких копеейщика, 2 легких мечника, 2 наездника на варгах), Наемники (2 тяжелых мечника, 2 тяжелой конницы); Гоблины (4 легких копеейщика).

Дипломатический уклон: На один гекс ближе к Империи.

[34.32] **Пауки**

Провинции: Сорсерак.

Юниты: Королева Паучиха, 4 Воина Паутины, 6 Легионов Пауков

[34.4] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Отсутствуют.

[34.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Империя должна контролировать пять из девяти провинций, контролируемых Свободными Народом на начало игры. Любой другой результат означает победу Свободных Народов.

ИГРА КВЕСТОВ

[35.0] ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДОВ ИГРЫ КВЕСТОВ

Примечание: Эта последовательность хода используется только в Игре Квестов, а не в Игре Армий; последовательность хода для Игры Армий приведена в Разделе 4.0.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Игра Квестов состоит из последовательных игровых ходов. В Игре Квестов нет ходов игроков; вместо этого игровой ход разыгрывается одновременно, причем каждый игрок действует за всех своих Персонажей и юнитов в каждой фазе игрового хода. После того как сыграны 15 игровых ходов, игра заканчивается и определяется победитель (или победители).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ:

А. Фаза определения случайных событий

Обратитесь к Таблице случайных событий, чтобы определить, произошло ли какое-либо случайное событие (см. Раздел 5.0).

В. Фаза планирования

В течение этой Фазы каждый Игрок тайне планирует перемещение для каждого своего Персонажа и Заклинания для каждого своего Персонажа, который может и желает их произносить. Персонаж может перемещаться и произнести заклинание в ту же фазу, но в этом случае он не восстанавливает Очки Маны (см. Случай 11.3).

С. Фаза реализации магии

1. *Сегмент исполнения запланированных заклинаний:* Все Персонажи, которые запланировали произнесение заклинаний, делают это, и разрешаются эффекты такого колдовства.

2. *Сегмент Контрзаклинаний:* Заклинатели могут произносить любые заклинания, обозначенные как контрзаклинание; такие заклинания не обязательно предварительно планировать.

Д. Фаза перемещения Персонажей

Планы перемещения каждого Персонажа раскрываются, и Персонажи перемещаются в соответствии со своими планами и правилами одновременного перемещения. В этой Фазе также разрешаются поиски Персонажами и юнитами, а также бои Персонажей против Армий.

Е. Фаза боя Персонажей

В этой Фазе разрешаются бои между Персонажами, которые вступили в контакт друг с другом. Каждый бой разрешается индивидуально, в соответствии со следующей процедурой:

1. *Сегмент расстановки и свободного перемещения*

2. *Сегмент Личного Поединка:* Выполняются столько сегментов Личного Поединка, сколько необходимо для разрешения боевой ситуации. Каждый сегмент состоит из следующих подсегментов:

А. *Подсегмент планирования магии:* Игроки планируют произнесение заклинаний любыми Персонажами, участвующими в бою, которые могут и желают это делать.

В. Подсегмент перемещения и боя: Разрешаются эффекты взаимодействия в бою между Персонажами, участвующими в личном бою. Вместо этого может быть выполнено перемещение.

С. Подсегмент реализации магии: Разрешаются эффекты заклинаний.

Е. Фаза перемещения Армий

Все игроки, управляющие злодеями, могут перемещать свои армейские юниты в соответствии с [Разделом 41.0](#).

Г. Фаза Случайного Перемещения

Эта фаза идентична Фазе Е в очередности Игры Армий игры, [Случай 4.0](#).

Н. Фаза восстановления маны

Персонажи, использующие магию, восстанавливают Очки Маны; каждое из Светил перемещается на одну ячейку по своему треку.

[36.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

КОММЕНТАРИЙ:

«Мечи и Колдовство» использует комбинированную систему одновременного и последовательного перемещения; в целом, перемещение Персонажей тайно записывается, а затем выполняется одновременно, в то время как армейские юниты перемещаются последовательно. Способ перемещения армейских юнитов объясняется в правилах армейского перемещения ([Раздел 41.0](#)). Способ перемещения Персонажей объясняется в этом разделе.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

В течение каждой Фазы планирования Персонажей (см. [Случай 35.0](#), [Фаза В](#)) каждый игрок должен запланировать и записать на листе бумаги способ, которым каждый из его Персонажей будет перемещаться в предстоящей Фазе перемещения Персонажей. Эти записи раскрываются одновременно и выполняются действие во время Фазы перемещения Персонажей. Действие различается между Персонажами, которые путешествуют отдельно, и теми, кто путешествует вместе. Те Персонажи, которые путешествуют группами, известны как «партии». Помимо стандартных способов перемещения (аналогичных тем, что допустимы согласно правилам

[Случая 7.0](#)), существуют два специальных способа для Персонажей, преследующих друг друга. Это **Поиск** и **Преследование**. Преследование предполагает, что Персонаж планирует следовать за другим. Если преследование возможно, Персонаж будет идти по пятам своей цели, пока не встретится с Персонажем, которого он преследует, или пока управляющий Персонажем игрок не прекратит преследование. Поиск часто необходим перед преследованием. Он предполагает затрату дополнительных очков перемещения, но позволяет Персонажу попытаться найти Персонажей противника. Персонаж не может вступить в бой, не установив вначале контакт с этим Персонажем, поэтому Преследование и Поиск необходимы для начала боя.

ПРОЦЕДУРА:

Игрок-владелец записывает имя каждого своего Персонажа в вертикальный столбец в левой части линованного листа бумаги. В течение каждой Фазы планирования Персонажей он отмечает способ, которым каждый Персонаж будет перемещаться. Существует четыре способа перемещения для каждого Персонажа, и каждый имеет код. Это: **Перемещение** (код ПРМ); **Преследование** (код ПРС); и **Поиск** (код ПСК); вместо любого из них игрок может запланировать, чтобы его Персонаж оставался на месте и не двигался вообще (код СТП). Кроме того, для Персонажей может быть запланировано произнесение заклинаний (см. [Раздел 38.0](#)).

СЛУЧАИ:

[36.1] СЕКРЕТНОСТЬ И ЧЕСТНОСТЬ

План перемещения Персонажей каждого игрока скрытен от других игроков до окончания игры. Если у игрока во время игры возникают сомнения относительно приказов другого игрока, лучше всего записать их и сравнить с планом этого игрока по окончании игры. Игрок, который будет уличен в нарушении правил, автоматически проигрывает игру.

[36.2] КАК ПЛАНИРОВАТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Для любого Персонажа, для которого запланировано обычное перемещение (т.е. у которого в плане указано ПРМ), игрок-владелец должен распланировать точный путь, который Персонаж пройдет во время Фазы перемещения

Персонажей. Существует два способа планирования перемещения Персонажей; они объяснены ниже.

[36.21] На игровом поле напечатан компас со сторонами света, отмеченными направлениями, каждое из которых соответствует одной стороне гекса. Это N (Север), S (Юг), NE (Северо-Восток), NW (Северо-Запад), SE (Юго-Восток) и SW (Юго-Запад). Игрок может запланировать перемещение своих Персонажей, указывая количество гексов, которое Персонаж должен пройти в одном направлении, затем количество в другом и так далее. **Пример:** "Мордред С2, СВЗ, СЗ, СЗ1" переместится на два гекса на север, три на северо-восток, еще три на север, один на северо-запад. Очевидно, что при планировании таким образом игрок должен учитывать стоимость местности.

[36.22] В качестве альтернативы, игрок может планировать перемещение своих Персонажей, записывая каждый гекс, через который Персонаж проходит во время своего перемещения. **Пример:** "Мордред ПРМ 0949, 0948, 1047, 1147, 1246, 1245, 1244, 1144." Этот последний метод так же ясен, как и первый, но, очевидно, гораздо более затратный по времени.

[36.3] ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Преследование работает следующим образом: после того как преследуемый Персонаж перемещен по своему плану, преследующий Персонаж перемещается на свое полное количество Очков Перемещения прямо к преследуемому Персонажу по кратчайшему возможному пути (с точки зрения траты Очков перемещения) игроком-владельцем. Если преследующий Персонаж способен переместиться в гекс, занятый преследуемым Персонажем, до того, как он израсходует все свои Очки Перемещения, он помещается в этот гекс.

[36.31] Персонаж не может преследовать другого Персонажа, если он не установил с ним контакт (см. [Случай 39.5](#)).

[36.32] Когда игрок планирует преследование Персонажа, он должен указать, какого Персонажа противника будет преследовать его Персонаж. **Пример:** «Мордред пресл. Гонзо Деревянную ногу» означало бы, что Мордред планирует преследовать Гонзо Деревянную ногу.

[36.33] Персонаж может быть запланирован для преследования только одного Персонажа противника.

[36.34] Если два противоборствующих Персонажа спланированы преследовать друг друга, игроки определяют кратчайший путь (с точки зрения Очков перемещения) между двумя Персонажами и помещают обоих Персонажей в гекс на полпути между исходными позициями двух Персонажей. Если есть два гекса, равноудаленных от обоих Персонажей; или есть два гекса, один немного ближе к одному Персонажу, а другой немного ближе к другому, но ни один не равноудален от обоих Персонажей, то бросается игральный кубик, чтобы определить, в каком гексе встретятся два Персонажа.

[36.35] Если один Персонаж запланирован для преследования перемещающегося Персонажа, а другой Персонаж запланирован для преследования преследующего Персонажа, первый преследующий Персонаж преследует, как описано выше, а затем второй преследующий Персонаж перемещается на свое полное количество Очков Перемещения прямо к первому преследующему Персонажу, входя в гекс, занятый этим Персонажем, если это возможно.

[36.36] Если преследующий Персонаж преследует Персонажа, который телепортируется через гекс портала, у преследующего Персонажа есть несколько вариантов.

- a. Он может прекратить движение в гексе портала.
- b. Он может переместиться через гекс портала случайным образом, бросив кубик и надеясь прибыть к portalу, на который попал преследуемый Персонаж.
- c. Он может произнести заклинание «Контроль телепортации» (при условии, что у него достаточно Силы Магии и Очков Маны для этого) и отправиться в гекс портала, куда ушел преследуемый Персонаж.

[36.4] ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

[36.41] Вход Персонажа в гекс стоит одно или более Очков Перемещения (или их доли) (см. [Таблицу эффектов местности](#)). Все Персонажи имеют Запас перемещения, равный девяти ОП, в каждый игровой ход. Персонаж не может войти в гекс, если у

него недостаточно оставшихся Очков перемещения для этого.

[36.42] В Таблице эффектов местности (7.7) есть несколько различных значений стоимости Очков Перемещения; одно значение может указывать стоимость конкретно для Персонажей. Если нет, то стоимость Очков Перемещения для Персонажей такая же, как и для армейских юнитов их Расы.

[36.43] Раса каждого Персонажа указана на Карточке Персонажа; Персонажи бывают: Людьями, Эльфами, Дварфами, Гоблинами, Орками, Драконами, Паучьим народом, Болотными Тварями и т.д. Определенные типы местности требуют меньше Очков Перемещения для определенных Рас, как указано в Таблице эффектов местности. **Пример:** Гексы Леса стоят одно Очко Перемещения для Эльфов, но стоят 2 для всех других Рас.

[36.44] Персонаж, входящий в гекс через сторону гекса, содержащую Дорогу или Тропу, может, на усмотрение игрока-владельца, потратить либо столько Очков перемещения, сколько требуется для входа в тип местности гекса, либо столько, сколько требуется для движения по Дороге или Тропе. Другими словами, Дороги и Тропы могут, по выбору двигающегося игрока, игнорировать эффект другой местности.

[36.45] Некоторые типы местности обладают особыми Магическими эффектами. Обзор и описание эффектов см. [Раздел 44.0](#).

[36.46] Для Персонажей нет ограничения по стекированию. В одном гексе может находиться неограниченное количество Персонажей в любое время.

[36.47] Некоторые типы местности непроходимы для некоторых Персонажей. Эти Персонажи не могут входить в такие гексы.

[36.5] «ГРУППЫ» ПЕРСОНАЖЕЙ И ИХ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

[36.51] Когда группа дружественных друг другу Персонажей начинает ход в одном гексе, Игрок-владелец должен сообщить, перемещаются ли Персонажи вместе или по отдельности. Если они перемещаются по отдельности, армейские юниты, ищущие Персонажей, могут найти несколько, но не всю партию Персонажей; с другой стороны, Персонажи не смогут помогать друг другу в бою. Если они перемещаются вместе как «группа», они способны

поддерживать друг друга в бою; но, если будет обнаружен любой из этих Персонажей, будут обнаружены все Персонажи.

[36.52] Игрок может планировать, чтобы его Персонажи сначала двигались по отдельности часть пути, а затем встретились в каком-либо гексе и продолжили движение вместе. Фактически, Персонажи, начинающие ход в разных гексах, могут быть спланированы так, чтобы двигаться в один и тот же гекс, а затем продолжать движение вместе.

[36.53] Если игрок не указал, перемещаются ли Персонажи, идущие по одному и тому же пути, по отдельности или как группа, считается, что они перемещаются как группа (вместе).

[36.6] ПОИСК ПЕРСОНАЖА

Поиск Персонажа — это процесс, посредством которого Персонаж(и) пытается установить контакт с другим Персонажем(ами). Персонаж может выполнить поиск и перемещение в один и тот же игровой ход. Каждый раз, когда Персонаж проводит поиск, он тратит три Очка Перемещения. Эффекты поиска объяснены в [Случае 39.1](#).

[36.7] ЭФФЕКТ АРМЕЙСКИХ ЮНИТОВ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если в процессе своего перемещения Персонаж входит в гекс или проходит через гекс, занятый юнитом противника или находящийся в его Зоне контроля, есть вероятность, что юнит противника установит контакт с Персонажем. Если это произойдет, Персонаж может попытаться уклониться от армейского(их) юнита(ов) или может быть вынужден вступить в бой с ним(ими). Для дальнейшего объяснения см. [Случай 39.3](#) и [Раздел 43.0](#).

[36.8] ПОЛЕТ

Некоторые Персонажи — в частности все Драконы — могут летать. Кроме того, существует заклинание «Полет»,



которое позволяет любому Персонажу или группе Персонажей летать в течение ограниченного периода времени. Любой летающий Персонаж платит ½ Очка Перемещения за вход в любой гекс, независимо от стоимости, указанной в Таблице эффектов местности. Кроме того, летающие Персонажи мо-

гут перемещаться через непроходимые гексы и стороны гексов, хотя они не могут заканчивать свое движение в таких гексах. Летающий Персонаж не может «нести» другого Персонажа так, как это могут делать летающие юниты (см. [Случай 7.58](#)).

[37.0] МАГИЯ В ИГРЕ КВЕСТОВ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Разделы 10.0–12.0 полностью применимы к Игре Квестов. См. эти разделы. Заклинания должны планироваться точно так же, как и перемещение. Игрок-владелец просто записывает на своем листе бумаги, какие заклинания он желает произнести и затраты Очков Маны. Некоторым заклинаниям Игры Квестов можно сопротивляться. Это требует от игрока-владельца проверки Сопротивления Магии целевого Персонажа, для чего игрок должен выбросить на кубике число, меньшее или равное этому показателю, чтобы Персонаж оказал сопротивление заклинанию.

ПРОЦЕДУРА:

Заклинания планируются следующим образом: указывается имя колдующего Персонажа, заклинание(я), которое он произносит, количество Очков Маны, для каждого заклинания, а также лицо(а) или объект(ы), на которые направлено заклинание(я), где это применимо. **Пример:** *Унамит Ахазредит произносит исцеление (2 Очка Маны) на Мордредра*. На практике это может быть сокращено до: «*Унамит исцелить Мордредра*» или что-то подобное.

СЛУЧАИ:

[37.1] ПЛАНИРОВАНИЕ И ПРОИЗНЕСЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

[37.11] В течение каждой Фазы планирования каждый игрок должен распланировать и записать на листе бумаги все заклинания, которые каждый из его Персонажей-заклинателей произнесет во время Фазы реализации магии, а также количество Очков Маны, затраченных на произнесение каждого заклинания. Этот план магии составляется втайне; правила секретности и честности, применимые к планированию перемещения, также применимы и к планированию заклинаний (см. [Раздел 36.1](#)). Во время Личного Поединка игроки планируют заклинания в Подсегменте планирования магии и

произносят их в Подсегменте реализации магии. В остальном правила, применимые к обычным заклинаниям, также применимы и к заклинаниям Личного Поединка, за исключением оговоренных случаев (исключения см. [Случай 37.15](#)).

[37.12] Во время Игры Квестов есть фактически два разных момента, когда Персонажи могут произносить заклинания. В Фазе реализации магии Персонаж может произнести любое заклинание, которое он может (исключая заклинания Личного Поединка). Заклинания Личного Поединка могут быть произнесены только во время Фазы боя Персонажей заклинателями, участвующими в личном бою.

[37.13] Во время Подсегмента планирования магии Сегмента Личного Поединка любой Персонаж-заклинатель, участвующий в личном бою, может быть запланирован для произнесения заклинания Личного Поединка. Планирование в этом подсегменте осуществляется согласно той же процедуре, что и планирование в Фазе планирования.

[37.14] Персонаж может произнести любое количество заклинаний за одну Фазу реализации магии; единственное ограничение — количество Очков Маны, которые у него есть в начале Фазы. Персонаж может произнести одно и только одно заклинание во время Подсегмента реализации магии, хотя он может произносить по одному заклинанию за каждый подсегмент в одной Фазе боя Персонажей.

[37.15] *Завершение поиска* — особое заклинание; оно произносится во время Фазы реализации магии, но игрокам не нужно планировать «Завершение поиска» для своих Персонажей. Когда один игрок объявляет, что один из его Персонажей предпринимает «Магический поиск», любой другой игрок(и) может объявить, что его Персонаж(и) произносит «Завершение поиска». Для получения дополнительной информации см. Поиск и Контакт, [Раздел 39.0](#).

[37.16] В качестве целей заклинаний все Демоны и Монстры считаются Персонажами (т.е. любые заклинания, которые можно наложить на Персонажей, можно наложить и на них; ~~некоторые см. Защита от телепортации и Контроль, Случай 12.31 и 12.59~~).

[37.2] СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

[37.21] Некоторые заклинания теряют эффект или эффект слаб, нежели чем обычно, если Персонаж, на которого наложено заклинание, успешно «сопротивляется» ему. Заклинания, которые имеют ослабленный эффект или эффект отсутствует после сопротивления, имеют соответствующую пометку в списке описаний заклинаний.

[37.22] Когда заклинание накладывается на Персонажа и указано, что это заклинание можно отклонить, Персонаж может попытаться сделать это. Игрок-владелец решает, желает ли он, чтобы его Персонаж попытался сопротивляться заклинанию; Персонаж не обязан этого делать.

[37.23] Если Персонаж желает сопротивляться и отклонить заклинание, игроки смотрят Карточку Персонажа, чтобы найти его Сопротивление магии. Затем бросается игральный кубик; если выпавшее число меньше или равно Сопротивлению магии Персонажа, Персонаж успешно отклонил заклинание.

[37.24] Многие заклинания не допускают сопротивления; когда эти заклинания произносятся, правилами сопротивления заклинаниям можно пренебречь. Все заклинания, перечисленные в [Разделе 12.0](#), не могут быть отклонены.

[38.0] ЗАКЛИНАНИЯ ИГРЫ КВЕСТОВ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Эти заклинания служат дополнением к тем заклинаниям, которые уже перечислены в [Разделе 12.0](#).

СЛУЧАИ:

[38.1] КАКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ МОЖНО ПРОИЗНОСИТЬ

[38.11] Все заклинания, перечисленные в [Разделе 12.0](#), могут быть произнесены в Игре Квестов, кроме заклинаний призыва (т.е. призвать кавалерию кентавров, и т.д.). Все заклинания произносятся во время Фазы реализации магии, включая заклинания, которые обычно произносятся во время Фазы Перемещения в Игре Армий.

Заклинание *Возвеличение* не действует в Игре Квестов.

[38.12] Заклинания, перечисленные в этом разделе, могут быть произнесены в Игре Квестов (но не в Игре Армий). Заклинания, которые могут быть отклонены, помечены соответствующим

образом. Все такие заклинания произносятся в Фазе реализации магии, если не указано иное.

38.2 ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.22] Поединок Воли:

Стоимость: Не менее 2 Очков Маны

Дальность: 15 гексов.

Может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание может быть наложено любым Персонажем-заклинателем на любого вражеского Персонажа-заклинателя в пределах 15 гексов от заклинателя. Если Персонаж, на которого накладывается заклинание, успешно отклоняет его, половина (с округлением в меньшую сторону) от количества Очков Маны, использованных в заклинании, вычитается из общего запаса цели. Если цель не смогла отклонить заклинание, она теряет столько Очков Маны, сколько было потрачено заклинателем. Потеря Очков Маны считается происходящей после того, как целевой Персонаж закончит произносить все заклинания, запланированные им на ту же Фазу. Потеря большего количества Очков Маны, чем есть у Персонажа, приводит к уменьшению его общего запаса до нуля.

[38.22] Сила (Заклинание Личного Поединка):

Стоимость: Не менее 3 Очков Маны

Дальность: Целевой Персонаж должен находиться в пределах двух гексов от заклинателя на Поле Личного Поединка.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание может быть наложено только на Персонажа с Рейтингом Боя не менее 1, находящегося в том же гексе, что и заклинатель, на Игровом Поле, и в пределах двух гексов от заклинателя на Поле Личного поединка. Оба Персонажа должны участвовать в Личном Поединке, и ни один не может находиться в гексе удержания на Поле. Целевой Персонаж не может совершать перемещений, атаковать или контратаковать в том сегменте личного поединка, в котором произносится заклинание — в противном случае заклинание не возымеет эффекта. До конца Личного поединка, в котором заклинание было произнесено, Рейтинг Боя целевого Персонажа увеличивается на одну треть (с округлением в меньшую сторону) от потраченных Очков Маны. **Пример:** Если на произнесение

заклинания «Сила» на Персонажа с Рейтингом Боя 5 было потрачено 6 Очков Маны, его Боевой Навык временно увеличится до $7 [5 + (6 / 3) = 7]$.

Рейтинг Боя не может быть увеличен на большее значение, чем значение Сопротивления Магии; Напротив, Персонаж с Сопротивлением Магии 4 не может добавить к своему Рейтингу Боя более 4.

[38.23] Слабость (Заклинание Личного Поединка):

Стоимость: Не менее трех Очков Маны.

Дальность: И заклинатель, и цель должны находиться в пределах 6 гексов друг от друга на Поле Личного поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание может быть наложено на любого Персонажа противника с Рейтингом Боя не менее 1, находящегося в том же гексе, что и заклинатель, на Игровом Поле, и на Дисплее Личного Поединка вместе с заклинателем (ни один из Персонажей не может находиться в гексе удержания). Если Персонаж, на которого накладывается заклинание, успешно отклоняет его, он не страдает от негативного эффекта. Если ему не удалось отклонить заклинание, его Рейтинг Боя уменьшается на одну треть (с округлением в меньшую сторону) потраченных Очков Маны. Это временное уменьшение длится только до окончания Личного Поединка. **Пример:** если на Персонажа с Рейтингом Боя 5 было наложено заклинание «Слабость» с затратой 6 Очков Маны, и он не смог его отклонить, его Боевой Навык временно снизится до $3 [5 - (6 / 3) = 3]$. **Рейтинг Боя Персонажа не может быть уменьшен более чем на: -7 от его значения Сопротивления Магии;** таким образом, Персонаж с Сопротивлением Магии 4 и Рейтингом Боя 5 никогда не сможет иметь Рейтинг Боя ниже «2» ($7-4=3$; $5-3=2$).

[38.24] Магический Поиск

Стоимость: Не менее одного Очка Маны.

Дальность: Неограниченная.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Персонаж может наложить это заклинание на любого одного Персонажа противника в любой точке Игрового Поля. Если Магический Поиск успешен, заклинатель устанавливает контакт с целью заклинания (см. Раздел 39.0, Поиск и Контакт).

В начале Фазы Реализации Магии каждый Игрок должен объявить все заклинания Магического Поиска, которые он запланировал для своих Персонажей, и какой именно Персонаж противника является целью каждого такого заклинания. Однако, он не объявляет количество Очков Маны, выделенное на каждое заклинание. После объявления всех таких заклинаний, Игроки имеют возможность приказать своим Персонажам применить Конфузию Поиска (см. следующее заклинание в списке, 38.25).

Затем Игрок, чей Персонаж применяет Магический Поиск, вычитает количество очков Маны, потраченных на любые соответствующие заклинания Конфузии Поиска, из количества очков Маны, которое было выделено (еще во время Фазы Планирования) на этот Магический Поиск. Получившееся число (положительное или отрицательное) прибавляется к Магическому Профилю Персонажа, которого разыскивают, чтобы получить Значение Магического Поиска. Игрок, владеющий ищущим Персонажем, бросает кубик и сопоставляет результат со Значением Магического Поиска в Таблице Магического Поиска (39.6), чтобы определить, успешен ли поиск.

См. Случай 39.2, Магический Поиск и Запутывание Поиска, для ограничений на использование этого заклинания.

[38.25] Запутывание Поиска

Стоимость: Не менее 1 Очка Маны.

Дальность: Неограниченная.

Не может быть отклонено.

Примечание: Это заклинание не планируется во время Фазы Планирования, несмотря на то, что произносится в Фазе Реализации Магии. Это единственное исключение из правила. **Эффекты:** После объявления всех заклинаний Магического Поиска (см. Случай 38.24) каждый Игрок может приказать своим Персонажам применить Запутывание Поиска. Каждый Игрок тайно отмечает, сколько Очков Маны он выделяет на каждое заклинание Запутывания Поиска; когда эти назначения завершены, они все объявляются. Затем Игроки, чьи Персонажи запланировали применение Магического Поиска, приступают к разрешению Магических Поисков.

См. Случай 39.2, Магический Поиск и Запутывание Поиска, для ограничений на использование этого заклинания.

[38.26] Обнаружение Следa Маны

Стоимость: Не менее 1 Очка Маны.

Дальность: Пять умножить на количество потраченных Очков Маны.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание используется чтобы узнать, несет ли Персонаж или группа Персонажей один или несколько Талисманов Сферы. Умножьте количество Очков Маны, затраченных на произнесение данного заклинания, на пять; если в пределах этого количества гексов есть какие-либо Талисманы Сферы, Игроку-владельцу заклинателя должно быть сообщено об их существовании и о том, в каком гексе они находятся. **Примечание:** Это заклинание не обнаруживает Магическое Оружие, не являющееся Талисманом. Также см. *Подавление Фокуса*, [Случай 38.41](#).

[38.27] Магический Удар

Стоимость: 1 Очко Маны.

Дальность: 4 гекса на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Любой Персонаж-заклинатель, участвующий в Личном Поединке и имеющий право применять заклинания, может применить Магический Удар по любому другому Персонажу в пределах 4 гексов. Персонаж противника немедленно получает 1 Очко Повреждений (см. [Случай 40.5](#)), если он не отклонит заклинание; если ему удастся отклонить заклинание, он не получает очков Повреждений.

[38.3] ЗАКЛИНАНИЯ ВТОРОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.31] Полет

Стоимость: ½ Очка Маны за каждые 2 пролетаемых гекса.

Дальность: Должно быть наложено на Персонажей в том же гексе.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Заклинание Полёт может быть наложено на любого Персонажа в том же гексе, что и заклинатель, при условии, что заклинатель имеет контакт с этим Персонажем (Персонаж, разумеется, может наложить Полёт на самого себя). Если группа Персонажей желает лететь, то заклинание Полёт стоимостью 5 очков Маны будет достаточным для полного перемещения всей группы. Очки Маны фактически не расходуются в момент наложения заклинания; вместо этого, количество Очков Маны, которое должен потратить заклинатель, рассчитывается

после Фазы Перемещения Персонажей. Заклинатель должен потратить половину очка Маны за каждые два гекса, через которые переместился Персонаж, на которого было наложено заклинание. Обратите внимание, что количество расходуемых очков Маны будет предопределено планом каждого Игрока. Летающий Персонаж тратит половину очка Перемещения за гекс, независимо от типа местности. См. [Случай 36.8](#), [Полёт](#).

[38.32] Невидимость

Стоимость: 2 Очка Маны за Игровой Ход.

Дальность: Должно быть наложено на Персонажей в том же гексе.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание может быть наложено Персонажем на любого другого Персонажа или группу Персонажей в том же гексе, что и заклинатель, при условии, что заклинатель имеет контакт с этим Персонажем. Персонаж, конечно же, может наложить Невидимость на самого себя. Вероятность обнаружения Персонажа поиском Армией снижается, когда он невидим; см. Поиск и Контакт, [Раздел 39.0](#). Персонаж остается невидимым в течение половины количества игровых ходов от потраченных Очков Маны. Обратите внимание, что это групповое заклинание; оно может быть наложено на любое число дружественных Персонажей в одной группе; одно и то же заклинание сделает всех Персонажей невидимыми. Если Персонаж вступает в Личный Поединок, любые заклинания Невидимости, наложенные на него, немедленно прекращают действовать.

[38.33] Магическое Копье

Стоимость: 2 Очка Маны.

Дальность: 5 гексов на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Магическое Копье аналогично Магическому Удару, за тем исключением, что Персонажи, в которых попадает Магическое Копье, получают 2 Очка Урона, если заклинание отклонено, в этом случае Персонаж получает одно Очко Урона.

[38.4] ЗАКЛИНАНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.41] Подавление Фокуса

Стоимость: 1 Очко Маны за Игровой Ход на каждый объект.

Дальность: Должно быть наложено на Талисман Сферы или Персонажа в том же гексе, что и заклинатель. **Не может быть отклонено.**

Эффекты: Подавление Фокуса может быть наложено как на Талисман Сферы, так и на Персонажа. Персонаж может наложить Подавление Фокуса только на Талисман, которым владеет сам, или который находится у дружественного Персонажа в том же гексе. После наложения заклинание остается в силе до тех пор, пока заклинатель не прекратит тратить Очки Маны на его поддержание; заклинатель может продолжать тратить очки каждый ход для поддержания эффекта, даже если он больше не находится в том же гексе, что и Талисман или Персонаж. Для поддержания эффекта заклинания необходимо расходувать по одному Очку Маны за Игровой Ход. Если Талисман Сферы, на который было наложено Подавление Фокуса, находится в радиусе действия заклинания «Обнаружение Следa Маны», заклинателю Обнаружения сообщается, в какой Провинции (т.е., гексе) находится Талисман. Заклинателю Обнаружения не сообщается, в каком именно гексе находится Талисман; **Примечание:** это исключение из описания заклинания «Обнаружение Следa Маны». Если Талисман Сферы, на который было наложено Подавление Фокуса, находится в радиусе действия заклинания «Локация Магического Фокуса», последнее заклинание действует как Обнаружение Следa Маны (хотя его дальность не увеличивается). Если Подавление Фокуса наложено на Персонажа, Магический Профиль Персонажа снижается до нуля на все время действия заклинания.

[38.42] Рассеивание Магического Щита (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: Не менее 1 Очка Маны. **Дальность:** Неограниченная на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание может быть применено против любого Магического Щита (см. [Случай 38.63](#), [Магический Щит](#)). Магический Щит может попытаться отклонить заклинание. Если ему это удастся, он получает вдвое меньше Очков Урона, чем было потрачено Очков Маны. В противном случае он получает столько Очков Урона, сколько было потрачено Очков Маны. Это заклинание никогда не мо-

жет наносить Очки Урона Персонажам; оно только снижает прочность Магического Щита.

[38.43] Зачарование Клинка

Стоимость: 2 Очка Маны за Игровой Ход.

Дальность: Должно быть наложено на Персонажа в гексе заклинателя; может быть применено как во время Личного Поединка, так и в Фазе Реализации Магии.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание может быть наложено только на Персонажа с Рейтингм Боя не менее 1, не имеющего Зачарованного оружия. Его оружие будет считаться Зачарованным в течение половины от потраченных Очков Маны (в Игровых Ходах). (См. **Личный Поединок, Раздел 40.0**, для эффектов *Зачарованного оружия*.)

[38.44] Сгусток Огня (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: 3 Очка Маны.

Дальность: 5 гексов на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Сгусток Огня аналогичен Магическому Удару, за исключением того, что Персонажи, не отклонившие заклинание, получают 3 Очка Урона, а те, кто отклонил, получают 2.

[38.5] ЗАКЛИНАНИЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.51] Исцеление

Стоимость: 2 Очка Маны за Очко Урона.

Дальность: Должно быть наложено на Персонажа в том же гексе.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Если на Персонаже, на которого наложено заклинание, есть неизлеченные Очки Урона (см. **Случай 40.5**), одно Очко Урона излечивается за каждые два потраченных Очка Маны. **Примечание:** помимо течения времени (см. **Случай 40.53**) и Источника Исцеления (см. **Случай 44.22**), это единственный способ излечения Очков Урона.

[38.52] Взрыв Пламени (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: 4 Очка Маны.

Дальность: 5 гексов на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание аналогично Магическому Удару, за исключением того, что Персонажи, не сумевшие отразить заклинание, получают 4 Очка Урона, а те, кто отразил, получают 2.

[38.6] ЗАКЛИНАНИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.61] Локация Магического Фокуса (~~Заклинание Фазы Реализации Магии~~)

Стоимость: 4 Очка Маны за гекс радиуса.

Дальность: Одна четвертая от потраченных Очков Маны (в гексах).

Может быть отклонено (но см. Эффекты).

Эффекты: Заклинатель автоматически устанавливает контакт со всеми Талисманами Сферы в пределах дальности заклинания. Фактически это означает, что он устанавливает контакт с любым Персонажем, несущим Талисман Сферы, а также автоматически находит любой Талисман, лежащий отдельно. **Примечание:** *Подавление Фокуса* снижает эффекты этого заклинания против Талисманов Сферы. Каждый Персонаж в пределах дальности заклинания должен противостоять ему, иначе заклинатель установит с ним контакт. Однако Персонажи используют для сопротивления не свое Сопротивление Магии, а свой Магический Профиль. Другими словами, игрок-владелец каждого Персонажа должен бросить кубик за каждого своего Персонажа; если результат броска превышает Магический Профиль Персонажа, тот успешно противостоит заклинанию.

[38.62] Молния (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: 5 Очков Маны.

Дальность: 6 гексов на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание аналогично Магическому Удару (см. **Случай 38.27**), за исключением того, что Персонажи, не отразившие заклинание, получают 5 Очков Урона, а те, кто отразил, получают 2.

[38.63] Магический Щит (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: 6 Очка Маны.

Дальность: 1 гекс на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Магический Щит размещается вокруг любых трех смежных гексов (по желанию заклинателя, при условии, что все три пустые), но гекс заклинателя не должен быть одним из этих трех. Персонажи могут свободно перемещаться или атаковать через защищенные гексы; Щит влияет только на заклинания. Считается, что *Магический Щит имеет такое же Сопротивление Магии и Запас Прочности, как и заклинатель* (если заклинатель получил повреждения, Щит считается имеющим Запас Прочности Персонажа на момент наложения заклинания). Каждый раз, когда заклинание накладывается на Персонажа в одном из трех защищенных гексов, Щит пытается противостоять ему, используя Сопротивление Магии заклинателя. Если заклинание не было заклинанием урона (таким как *Магический Удар*, *Сгусток Огня* и т.п.), и Магический Щит успешно ему противостоит, заклинание не имеет эффекта. Если Щит не противостоит заклинанию, Персонаж, на которого оно наложено, может попытаться сделать это, и заклинание имеет свой обычный эффект. Если заклинание является заклинанием урона и Щит успешно ему противостоит, считается, что Щит (а не защищенный Персонаж) получает столько Очков Урона, сколько заклинание обычно наносит Персонажу. То же самое происходит, если Щит не смог отразить заклинание, за исключением, конечно, того, что Щит получит больше Очков Урона. В любом случае, цель считается отразившей заклинание. Как только Магический Щит получает Очков Урона столько, сколько составляет его Запас Прочности, он считается рассеянным и не имеет дальнейшего эффекта. Если это произошло, пока Щит поглощал Очки Урона, цель заклинания получает избыточные Очки Урона (без возможности противостоять заклинанию).

[38.64] Конвульсии (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: 6 Очков Маны.

Дальность: 4 гекса на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффекты: Заклинатель может наложить заклинание на любого Персонажа в пределах 4 гексов на Поле Личного Поединка. Если Персонаж противостоит заклинанию, он не страдает от негативных эффектов. В противном случае он будет полностью обездвижен и не сможет атаковать (при этом

его атаковать можно). В начале каждого Подсегмента перемещения и боя пораженный Персонаж пытается противостоять заклинанию еще раз; он остается под эффектом, пока не сумеет отклонить его. Каждый раз (после первого), когда пораженный Персонаж пытается отклонить заклинание и терпит неудачу, он получает одно Очко Урона. Когда другой Персонаж атакует пораженного Персонажа, к броску кубика в Личном Бою добавляется единица (в дополнение к любым другим модификаторам).

[38.7] ЗАКЛИНАНИЯ ШЕСТОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.71] Контакт с Высшим Кругом

Стоимость: Все Очки Маны (но не менее 5 Очков Маны).

Дальность: не применима.

Не может быть отклонено.

Эффекты: Это заклинание позволяет заклинателю вступить в контакт с (а) Владыками Демонов, (б) Пятью Великими Святыми или (с) Богом Корфлу, в зависимости от религиозных убеждений заклинателя. Бросается кубик, и результат определяется по следующей таблице:

Куб	Эффект
1	Рейтинг Боя или Сопротивление Магии заклинателя повышается на одно очко (по выбору игрока владельца). Если характеристика изначально была равна нулю, она не может быть повышена.
2	Сила Магии или Рейтинг Боя (в зависимости от того, что больше) заклинателя уменьшается на одно очко.
3	Нет эффекта.
4	Бросьте по Таблице для заклинания «Призыв Силы». (Прогнорируйте любые броски 5 или 6 — заклинатель бросает снова, пока не выпадет результат от 1 до 4).
5	Заклинатель может указать на любой стек вражеских юнитов; эти юниты уничтожаются. Примечание: Персонажи не затрагиваются.
6	Персонаж удаляется с Игрового Поля и возвращается в тот же гекс в начале третьего Игровогохода после текущего.

[38.72] Огненный Шар (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: 6 Очков Маны.

Дальность: Неограниченная на Поле Личного Поединка.

Может быть отклонено.

Эффект: Это заклинание применяется во время Личного Поединка. При планировании заклинания игрок должен указать гекс, в котором должен взорваться Огненный Шар. Во время подсегмента Реализации Магии все Персонажи (дружественные и вражеские по отношению к заклинателю) в пределах двух гексов от гекса взрыва должны попытаться пройти проверку Сопротивления Магии. Кому это удастся, не получают Очков Урона; те, кому не удастся, получают 3 Очка Урона. **Примечание:** Если это заклинание произнесено в комплексе Драконьих Тоннелей, подвергаются воздействию все Персонажи в пределах 3 гексов (поскольку узкие коридоры заставят взрывную волну распространиться дальше). Если Огненный Шар взрывается в пределах досягаемости Магического Щита, каждый гекс Щита, находящийся в радиусе действия Огненного Шара, должен попытаться пройти проверку Сопротивления Магии; за каждый гекс Щита, не прошедший проверку, Щит получает 3 Очка Урона.

[38.8] ЗАКЛИНАНИЕ СЕДЬМОГО УРОВНЯ СИЛЫ

[38.81] Черная рука Смерти (Заклинание Личного Поединка)

Стоимость: Все Очки Маны (минимум 10).

Дальность: Может быть наложено только на Персонажа в том же гексе.

Может быть отклонено.

Эффект: Любой Персонаж, на которого наложено это заклинание, должен пройти проверку Сопротивления с модификатором +1 к результату броска, иначе он уничтожен. Если Персонаж успешно противостоит, он все равно получает 5 Очков Урона. **Примечание:** Это заклинание может быть произнесено только если заклинатель соответствует условиям [Случая 10.26](#).

[39.0] ПОИСК И КОНТАКТ

КОММЕНТАРИЙ:

Фишки, представляющие Персонажей и армейские юниты, постоянно присутствуют на Игровом поле, и поэтому игроки всегда знают, где находятся фишки (а следовательно, и юниты с

Персонажами). Однако, для целей игры местоположение конкретного Персонажа не считается «известным» другому Персонажу, если только этот Персонаж или любой армейский юнит, дружественный второму Персонажу, не установит контакт с первым Персонажем.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Все Персонажи и армейские юниты автоматически и постоянно находятся в контакте с дружественными армейскими юнитами и в контакте с дружественными Персонажами в том же гексе. Персонаж или армейский юнит не находится в контакте с недружественным Персонажем (если только игроки владельцы не состоят в альянсе — см. [39.31](#)), если контакт не установлен посредством Поиска. Существует три способа проведения Поиска: *Магический Поиск*, *Поиск Персонажем* и *Поиск Армией*. Персонаж, находящийся в контакте с любым недружественным Персонажем, может вступить с ним в Личный Поединок, если оба находятся в одном гексе (см. [Раздел 40.0](#)). Персонаж, находящийся в контакте с недружественным армейским юнитом, должен вступить с этим юнитом в Бой Персонажа с Армией, если только игроки-владельцы не состоят в альянсе (см. [Раздел 43.0](#)).

[39.1] ПОИСК ПЕРСОНАЖЕМ

Игрок может приказать Персонажу искать недружественных Персонажей в течение любой Фазы Перемещения, «запланировав» это действие для него во время предыдущей Фазы Планирования (см. [36.0, Процедура](#)).

ПРОЦЕДУРА:

Если любой недружественный Персонаж перемещается через гекс или занимает гекс, который дружественный Персонаж обыскивает в этот Ход, игрок, контролирующий ищущего Персонажа, бросает кубик. Если результат равен 1, 2 или 3, то ищущий Персонаж установил контакт с недружественным Персонажем; любой другой результат не имеет эффекта.

[39.11] За каждый гекс, который обыскивает Персонаж, должно быть потрачено 3 Очка Перемещения из его Запаса Перемещения.

[39.12] Персонаж может быть запланирован для поиска в гексе (или комбинации гексов) во время Фазы Перемещения при условии, что этот Персонаж

занимает или находится рядом со всеми таким гексами в течение этой Фазы Перемещения, и его Запас Очков Перемещения не превышен.

[39.13] Если Персонаж успешно устанавливает контакт с недружественным Персонажем во время Фазы Перемещения, план ищущего Персонажа может быть отменен, а любые оставшиеся Очки Перемещения могут быть использованы для Преследования (см. [Случай 36.3](#)).

[39.14] Поиск Персонажем не имеет эффекта на Невидимых Персонажей.

[39.15] Каждый отдельный Персонаж, путешествующий один, и/или каждая группа Персонажей, путешествующих вместе, которые перемещаются в гекс, подверженный поиску, ищется отдельно. Например, если три недружественных Персонажа, путешествующих отдельно (см. [Случай 36.5](#)), перемещаются через гекс, который обыскивается дружественным Персонажем, то игрок, владеющий ищущим Персонажем, делает три отдельных броска кубика, по одному для каждой отдельной попытки поиска.

[39.2] МАГИЧЕСКИЙ ПОИСК И ЗАПУТЫВАНИЕ ПОИСКА

Игрок может приказать Персонажу искать Персонажей противника в течение любой Фазы Реализации Магии, «запланировав» это действие для него во время предыдущей Фазы Планирования (см. [Случай 38.2](#)). В течение любой Фазы Реализации Магии игрок может приказать Персонажу с оставшимися нераспределенными Очками Маны произнести заклинание «Запутывание Поиска» (см. [Случай 38.25](#)), чтобы снизить эффективность заклинания Поиска.

[39.21] Каждое заклинание Поиска применяется против одного конкретного Персонажа и действует только на него. Разумеется, нет ограничений на количество заклинаний «Поиска», которые может произнести один Персонаж, кроме лимита доступных Очков Маны.

[39.22] Каждое заклинание «Запутывание Поиска» применяется против одного конкретного запланированного заклинания Поиска и воздействует только на него. Нет ограничений на количество заклинаний «Запутывание Поиска», которые может произнести один Персонаж, кроме лимита доступных Очков Маны. **Примечание:** игрок не может отменять запланированные

заклинания во время Фазы Реализации Магии, чтобы высвободить «свободные» Очки Маны для заклинания «Запутывание Поиска».

[39.23] Если Персонаж устанавливает Контакт с Персонажем противника с помощью Магического Поиска, он сохраняет этот контакт до конца Игрового Хода.

[39.24] Если в том же гексе, что и Персонаж, успешно произнесший заклинание Магического Поиска, находятся другие Персонажи, и если эти Персонажи находятся в контакте с заклинателем, то они также устанавливают контакт с объектом Магического Поиска.

[39.3] КОНТАКТ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ И ЕГО ЭФФЕКТЫ

[39.31] Все Персонажи, контролируемые одним игроком, считаются автоматически получившими контакт друг с другом, всякий раз, когда они находятся в одном гексе одновременно. Это означает, например, что два Персонажа, принадлежащие одному игроку, могут встретиться в одном гексе без необходимости поиска друг друга. Более того, Персонажи, принадлежащие игрокам, состоящим в альянсе друг с другом, всегда автоматически получают контакт. Только Персонажи, находящиеся в контакте друг с другом, могут перемещаться как группа (см. [Случай 36.5](#)).

[39.32] Персонаж может инициировать Личный Поединок с другим Персонажем только если первый Персонаж установил контакт со вторым. Персонаж может преследовать только того Персонажа, с которым он имеет контакт.

[39.33] Обратите внимание: Персонаж «А» может иметь контакт с Персонажем «Б» без того, чтобы Персонаж «Б» обязательно имел контакт с Персонажем «А». Это просто означает, что Персонаж «А» знает, где находится Персонаж «Б», в то время как Персонаж «Б» не имеет представления, где находится Персонаж «А». Также обратите внимание, что один из Персонажей игрока может иметь контакт с Персонажем противника, в то время как другой Персонаж этого игрока не имеет контакта с этим Персонажем противника.

[39.34] Если на Персонажа напали (т.е. инициирован Личный Контакт), он автоматически устанавливает контакт со своим нападающим.

[39.35] Если один Персонаж имеет контакт с Персонажем противника и устанавливает контакт с Дружественным Персонажем, второй Дружественный Персонаж немедленно устанавливает контакт с Вражеским Персонажем. Если один Персонаж в группе Персонажей, перемещающихся как группа, устанавливает Контакт с Персонажем противника, все Персонажи в этой партии получают контакт с Персонажем противника.

[39.36] Если Персонаж имеет контакт с Персонажем противника, который перемещается в группе других Персонажей, и Персонаж перемещается в тот же гекс, что и Персонаж противника, он немедленно устанавливает контакт с остальной частью группы.

[39.37] Персонаж, находящийся в контакте со вторым Персонажем, сохраняет этот контакт до тех пор, пока оба заканчивают движение в одном гексе, или пока Персонаж, находящийся в контакте, преследует второго Персонажа. Исключение: [Случай 39.5](#).

[39.38] Если Персонаж, являющийся командующим армией (это будет отмечено в [Случае 41.3](#)), устанавливает контакт с Персонажем противника, все армейские юниты в его армии также немедленно устанавливают контакт с Персонажем противника. См. также [Случай 39.52](#).

[39.4] ПОИСК АРМИЕЙ

Во время Фазы Перемещения Персонажей армейские юниты игрока автоматически обыскивают любой гекс, который они занимают, и любой гекс в их Зонах Контроля (см. [Случай 39.41](#)) на предмет Персонажей противника. Если такой поиск успешен, армия устанавливает контакт с Персонажем (см. [39.5](#), Контакт Армии с Персонажем и Его Эффекты).

ПРОЦЕДУРА:

Для проведения Поиска Армией, игрок, владеющий обыскивающими армейскими юнитами, определяет количество юнитов противника в том же гексе, что и разыскиваемый Персонаж или группа Персонажей, и удваивает это число. К полученному значению он добавляет общее количество своих армейских юнитов, у которых этот

гекс в своих Зонах Контроля. Полученное число является Значением Поиска Армией. В Таблице Поиска Армией (39.7), игрок находит соответствующее Значение Поиска Армией. Для каждого возможного Значения Поиска Армией указан диапазон результатов броска кубика. Например, для Значения Поиска Армией 9 указаны числа 2 и 6-8. Затем игрок бросает два кубика и складывает результаты бросков. Если сумма двух кубиков соответствует одному из указанных чисел, армейские юниты установили контакт с Персонажем(ами). **Пример:** Если Значение Поиска Армией равно 9, то результат броска в сумме 2, 6, 7 или 8 привел бы к тому, что армейские юниты установили бы контакт с Персонажем(ами). Любая другая сумма означала бы, что армейские юниты не смогли установить контакт.

[39.41] Как правило, армейский юнит создает Зону Контроля на все прилегающие гексы. *Исключение:* армейские юниты не контролируют гексы, в которые им запрещено перемещаться из-за ограничений сценария; см. **Случай 4.1.1**, Географическое расположение армий и ограничения на перемещение. Зоны Контроля определены в **Разделе 9.0**. Общее Правило этого Раздела, а также **Случаи 9.11, 9.12 и 9.17** применяются к Игре Квестов; другие Случаи из этого Раздела не применяются.

[39.42] Если армейские юниты игрока ищут группу Персонажей (см. **Случай 36.5**), вся группа обыскивается как единое целое. Если поиск успешен, армейские юниты устанавливают контакт со *всеми* Персонажами в группе; если нет, контакт не устанавливается ни с кем из этих Персонажей.

[39.43] Если армейские юниты игрока ищут несколько Персонажей, перемещающихся по отдельности, необходим отдельный бросок кубика для каждого Персонажа. Если данный поиск успешен, обыскивающие армейские юниты устанавливают контакт только с тем Персонажем, который является целью этого конкретного поиска.

[39.44] Любой Персонаж или группа Персонажей, которые занимают или перемещаются через гекс, занятый армейским юнитом или находятся в его Зоне Контроля, могут быть подвергнуты поиску этим армейским юнитом во время Фазы Перемещения Персонажей. Таким образом, Персонаж (или группа), который не перемещается, но занимает гекс, также занятый армейским юнитом или находящийся в его

Зоне Контроля, может быть подвергнут поиску.

[39.45] Если Персонаж или группа перемещается через несколько гексов, занятых/контролируемых армией противника в ходе своего движения, поиск Армией противника могут проводиться для Персонажа(ев) в каждом таком гексе. Армейские юниты обыскивают Персонажа только один раз при входе в гекс, но если Персонаж перемещается через последовательные гексы, поиски могут проводиться в каждом таком гексе.

[39.46] Для любого поиска Армий, проводимого для невидимого Персонажа или группы, состоящей полностью из невидимых Персонажей, Значение Поиска Армий умножается на ¼ и при необходимости округляется в меньшую сторону до ближайшего целого числа.

[39.47] Монстры и Демоны не способны к Армейскому Поиску.

[39.47] Монстры и Демоны не способны к Поиску Армий.

[39.5] КОНТАКТ ПЕРСОНАЖА С АРМЕЙСКИМИ ЮНИТАМИ И ЕГО ЭФФЕКТЫ

[39.51] Если армейский юнит (или группа юнитов) проводит успешный поиск Персонажа или группы, то Персонаж, командующий этими армейскими юнитами, считается установившим контакт с первым Персонажем или группой.

[39.52] Если Персонаж, командующий любым армейским юнитом (см. **Случай 41.3**), устанавливает контакт со вторым Персонажем (или группой), то все армейские юниты под командованием первого Персонажа считаются установившими контакт со вторым Персонажем.

[39.53] Если армейский юнит(ы), установивший контакт с Персонажем (или группой), находится в том же гексе, что и этот Персонаж, или имеет этого Персонажа в своей Зоне Контроля, то перемещение этого Персонажа должно прекратиться, и Персонаж должен либо сдаться, либо попытаться Ускользнуть (см. **Случай 42.1**, Ускользание). Исключение: **Случай 39.54**.

[39.54] Управляющий армейским юнитом игрок может, по своему выбору, позволить Персонажу или

группе, с которыми его юнит установил контакт, продолжить запланированное перемещение, если Персонаж или группа перемещается в Зону Контроля или гекс, занятый армейским юнитом.

[39.55] Если попытка Ускользнуть проваливается, контактировавший(ие) Персонаж(и) должен либо сдаться армейскому юниту, либо вступить в Бой Персонажа с Армией (см. **Раздел 43.0**, Бой Персонажа с Армией).

[39.56] Если Персонаж перемещается в гекс, который находится в Зоне Контроля или занят армейским юнитом, находящимся с ним в контакте, поиск со стороны армейского юнита не требуется. Должна быть предпринята немедленная попытка Персонажа Ускользнуть (Исключение: **Случай 39.54**).

[39.57] Если Персонажи, успешно обнаруженные армейскими юнитами, ускользают от этих юнитов, эти юниты — а также Персонаж, командующий ими, и любые другие армейские юниты под его командованием — считаются потерявшими контакт с Персонажами.

[39.6] ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКОГО ПОИСКА
(см. отдельный лист)

[39.6] ТАБЛИЦА АРМЕЙСКОГО ПОИСКА
(см. отдельный лист)

[40.0] ЛИЧНЫЙ ПОЕДИНОК

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Личный Поединок — это бой между Персонажами. Он происходит во время Фазы Боя Персонажей. Личный Поединок во время Фазы Боя Персонажей может проходить между любой группой Персонажей и любой другой группой Персонажей, находящихся в контакте друг с другом в одном гексе. Если Персонаж или группа Персонажей находится в одном гексе с другим Персонажем или группой Персонажей во время Фазы Боя Персонажей, и первая группа имеет контакт со второй, первая группа может инициировать Личный Поединок со второй. Если обе группы имеют контакт друг с другом, любая или обе могут инициировать Личный Поединок. Игрок инициирует Личный Поединок, просто объявляя, что его Персонажи атакуют Персонажей противника.

[40.1] РАССТАНОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ

[40.11] Как только Личный Поединок инициирован, игроки убирают Персонажей, участвующих в Личном Поединке, с Игрового поля и размещают их на Поле Личного Поединка. Они могут, если пожелают, поместить маркер в гекс, из которого взяты Персонажи, чтобы по окончании Личного Поединка их можно было вернуть в тот же гекс.

[40.12] Поле Личного Поединка предназначено для использования двумя-шестью Альянсами или игроками одновременно; то есть, до шести «сторон» могут участвовать в проведении Личного Поединка. Обычно не более двух сторон будут делать это, но периодически возникают ситуации, в которых более двух игроков или Альянсов участвуют в Личном Поединке одновременно.

[40.13] В Личном Поединке два игрока, официально состоящие в альянсе друг с другом (см. [Раздел 6.0](#)), считаются одним «игроком» для целей расстановки Персонажей и Последовательности Хода Личного Поединка. Игроки Персонажей-Союзников не могут атаковать друг друга. Персонаж-заклинатель не может применять заклинание, наносящее физический урон, против Персонажа-Союзника. Для целей правил Личного Поединка слово «игрок» в дальнейшем будет подразумевать «игрок или Альянс игроков».

[40.14] Перед тем как разместить Персонажей на Поле Личного Поединка каждому игроку присваивается «сторона» Поля Личного Поединка. Поскольку Поле имеет форму гигантского гекса, каждому игроку присваивается одна из шести сторон. Игрокам следует назначать стороны, максимально противоположные друг другу; таким образом, если в Личном Бое участвуют два игрока, им должны быть назначены противоположные стороны; если три, между стороной каждого игрока должна быть одна свободная сторона, и т.д. В случае участия четырех или пяти игроков в Личном Бое стороны назначаются случайным образом.

[40.15] Каждая сторона Поля Личного Поединка содержит четыре гекса удержания. Каждый игрок должен разместить всех своих Персонажей, участвующих в Личном Поединке, в четырех гексах удержания на своей стороне

Поля. В одном гексе удержания может быть размещено более одного Персонажа, и не все Персонажи должны быть размещены в одном гексе. Бросается кубик, чтобы определить, кто представляет своих Персонажей первым, кто вторым и так далее, при этом первый ход делает выставившийся первым.

[40.16] После расстановки Персонажей, как описано выше, каждый игрок выполняет Сегмент Свободного Перемещения. Кубики бросаются еще раз, чтобы определить, кто выполняет Свободное Перемещение первым, кто вторым и т.д. Во время своего Свободного Перемещения игрок может переместить любого или всех своих Персонажей на четыре гекса в любом направлении(ях) на Поле Личного Поединка. Во время Сегмента Свободного Перемещения ни один Персонаж не может перемещаться в гекс удержания другого игрока, ни в прилегающий к нему гекс, и ни один Персонаж не может выходить или проходить через гекс, содержащий Персонажа другого игрока. В это время не происходит ни Боя, ни произнесения заклинаний; только Перемещение. В конце Сегмента Свободного Перемещения каждый *незаятый* гекс может содержать максимум одного Персонажа; лимит стекирования в таких гексах — один Персонаж. В гексах удержания может быть любое количество Персонажей.

[40.17] После выполнения Свободного Перемещения Личный Поединок начинается по-настоящему.

[40.18] Если Личный Поединок происходит в Комплексе Драконьих Тоннелей, игроки используют только тоннельные гексы Поля Личного Поединка. В остальных случаях все гексы, не являющиеся гексами удержания, считаются белыми гексами.

[40.2] ОЧЕРЕДНОСТЬ И МАГИЯ

[40.21] После выполнения вышеуказанной последовательности начинается первый Сегмент Личного Поединка. Каждый Сегмент Личного Поединка состоит из трех подсегментов: *Планирование Магии, Перемещение и Бой, и Реализация Магии*. После выполнения одного Сегмента Личного Поединка игроки начинают другой и продолжают Личный Поединок до тех пор, пока один игрок или группа игроков не будет объявлена победителем Личного Поединка (в силу уничтожения всех Персонажей противника на

Поле) или пока на Поле Личного Поединка не останется живых Персонажей.

[40.22] Во время подсегмента Планирования Магии каждый игрок, у которого есть один или более Персонажей-заклинателей на Поле Личного Поединка, должен запланировать произнесение заклинаний этими Персонажами. Игроки записывают, какие заклинания Персонажи собираются произнести (если таковые есть) и указывают целевой гекс или Персонаж заклинания. Персонажи могут произносить только заклинания, обозначенные как «*Личный Поединок*» в заклинаниях Игры Квестов, [Случаи 38.2–38.8](#). Персонаж может произносить заклинание, только если он находится в одном из белых гексов; ни при каких обстоятельствах заклинание не может быть произнесено из гекса удержания.

[40.23] Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросит наибольшее значение, ходит первым, второй по величине — вторым и т.д. Игрок, который ходит первым, может затем выполнить функцию Личного Поединка одним Персонажем, после чего игрок, который ходит вторым, выполняет функцию Личного Поединка одним Персонажем, пока все игроки не задействуют по одному Персонажу. Затем цикл повторяется, причем игроки действуют в том же самом порядке, пока все Персонажи не будут использованы или пока игроки не пожелают использовать своих оставшихся Персонажей в этом Сегменте Личного Поединка.

[40.24] Персонаж может выполнить одну из следующих функций во время Личного Поединка: **Колдовство, Рукопашный бой, Перемещение, Отступление** или **Сдача**. Следует иметь в виду, что, если игрок принимает решение произнести Заклинание с помощью одного из своих Персонажей, он должен объявить об этом в конце подсегмента Планирования Магии, тем самым указывая, что данный конкретный Персонаж не будет совершать никаких действий в подсегменте Перемещения и Боя, когда выполняются все остальные функции Личного Поединка. Заклинания вступают в силу лишь в конце подсегмента Исполнения Магии, поскольку для успешного произнесения Заклинания Персонажу требуется время на его концентрацию и чтение магических формул.

[40.25] Следует отметить, что ограничение по дальности действия Заклина-

ний, которые можно применять в Личном Поединке, относится к гексам на Поле Личного Поединка, а не к гексам Игрового Поля.

[40.26] Эффекты Заклинаний определяются в подсегменте Разрешения Магии.

[40.27] Если Персонаж, произносящий Заклинание, либо вынужден отступить, либо получает Очко Урона в Ближнем Бою, Заклинание не считается произнесенным, а заклинатель теряет половину Очков Маны, требуемых для его произнесения.

[40.3] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ В ЛИЧНОМ БОЮ

[40.31] За исключением начального Свободного Перемещения (см. [Случай 40.16](#)), Запас Очков Перемещения Персонажа во время Личного Поединка всегда равен двум. За каждый гекс, в который перемещается Персонаж, он тратит одно Очко Перемещения. В одном гексе может находиться только один Персонаж в любой момент времени, и это ограничение применяется к Перемещению (другими словами, перемещение «сквозь» Персонажей запрещено).

[40.32] Каждый Персонаж обладает Зоной Контроля, которая состоит из шести гексов, непосредственно соседних к данному Персонажу. Если Персонаж противника входит в Зону Контроля Персонажа игрока, тот игрок может принять решение задействовать Зону Контроля своего Персонажа. Если он этого не делает, Персонаж противника перемещается нормально. Если же он задействует ее, Персонаж противника должен немедленно прекратить свое перемещение в данном Сегменте Личного Поединка. Однако, как только один Персонаж противника остановлен в Зоне Контроля Персонажа игрока, этот Персонаж игрока более не обладает Зоной Контроля, и любой другой Персонаж противника может проходить свободно, как если бы Персонаж игрока не задействовал Зону Контроля.

[40.33] Персонаж противника может переместиться прямо из одной Дружественной Зоны Контроля в другую Дружественную Зону Контроля, но при этом подвергается отрицательному модификатору на бросок кубика (см. [Случай 40.78](#)).

[40.34] Персонаж может переместиться на один гекс и вступить в

Ближний Бой, но при этом подвергается отрицательному модификатору на бросок кубика (см. [Случай 40.76](#), Атака Шагом).

[40.35] Отступление из Боя

Существует три формы Отступления из Боя, и они перечислены ниже:

1. Отступление в результате Личного Поединка (см. [Случай 40.9](#)), при котором защищающийся должен отступить на один гекс по направлению к своей зоне удержания (если это возможно), а атакующий получает возможность немедленно продвинуться на освободившийся гекс.

2. Отступление с Боем, при котором защищающийся отступает на один гекс и получает отрицательные модификаторы на бросок костей (см. [Случай 40.77](#)); и

3. Полное Бегство, при котором защищающийся отступает на три гекса и получает на прощание контратаку, если атакующий того пожелает. Эти формы могут быть использованы вместо Перемещения, за очевидным исключением пункта 1.

[40.36] Отступление из Боя не может осуществляться на Враждебную Зону Контроля или в зону удержания. Если отступление, необходимое в результате боя, вынуждает Персонажа отступить в один из этих двух типов гексов, Персонаж не отступает, а вместо этого получает дополнительное Очко Урона. Отступающий Персонаж может вытеснить Дружественного Персонажа, но только если тот не вовлечен в Ближний Бой.

[40.37] Единственные обстоятельства, при которых Персонаж может отступить с Поля Личного Поединка, — это если в пределах трех гексов от его Дружественной зоны удержания нет Персонажа противника, или если ~~Персонаж остается в соседнем гексе к любому Дружественному гексу удержания в течение трех последовательных Сегментов Личного Поединка. В конце третьего последовательного Сегмента Личного Поединка этот Персонаж может переместиться в зону удержания. Персонажи должны оставаться в Поле Личного Поединка как минимум в течение 5 (пяти) Сегментов Личного Поединка. В конце пятого последовательного Сегмента Личного Поединка этот Персонаж может переместиться в зону удержания.~~

Примечание: Персонажам со способностью к полету (например, Драконам) достаточно оставаться прилегающими

к своей зоне удержания в течение одного Сегмента Личного Поединка, чтобы иметь возможность отступить с Поля. Персонажи с Заклинаниями Полета или Талисманами, позволяющими летать, могут покинуть по той же процедуре.

[40.4] РУКОПАШНЫЙ БОЙ (БЛИЖНИЙ БОЙ)

[40.41] В дополнение к Перемещению, Персонажи также могут выполнить Ближний Бой в течение Сегмента Личного Поединка, но никогда не могут совершить Перемещение на два гекса и бой в одном и том же Сегменте Личного Поединка. Ни один Персонаж не может выполнять Колдовство и Ближний Бой в одном и том же Сегменте Личного Поединка. Однако Персонажи могут выполнять комбинацию Перемещения и боя, известную как Атака Шагом (см. [Случай 40.76](#)).

[40.42] Персонаж может сражаться в Ближнем Бою с любым соседним Персонажем, если только этот Персонаж не решил задействовать свою Зону Контроля для Персонажа противника (см. [Случай 40.32](#)), в этом случае он должен сражаться в Ближнем Бою с тем Персонажем противника, на котором он применил свою Зону Контроля.

[40.43] Когда Персонаж вступает в Рукопашный Бой, он сравнивает свою характеристику Ближнего Боя с учетом любых необходимых модификаторов для Заклинаний Силы и Слабости (см. [Случаи 38.22](#) и [38.23](#)). Это будет положительное или отрицательное число или ноль. Следует обратиться к соответствующей колонке Таблицы Результатов Личного Поединка ([40.8](#)). Бросьте два кубика, модифицируйте результат броска на любые соответствующие бонусы или штрафы (например, Зачарованный Клинок добавляет +1 к броску кубиков; полный список см. в [Случае 40.7](#), Модификаторы Личного Поединка), и затем немедленно примените результат боя.

[40.44] Любые результаты боя применяются немедленно; возможно, что Персонаж будет убит прежде, чем у него вообще появится шанс сделать что-либо в этом конкретном Сегменте Личного Поединка.

[40.45] Атака Шагом

Когда Персонаж выполняет этот маневр, он перемещается на один гекс (в соответствии со всеми обычными правилами Перемещения Персонажей), а

затем выполняет Ближний Бой по приведенным выше правилам, но с применением отрицательного модификатора боя.

[40.46] Пример Ближнего Боя:

Допустим, Меллантия сражается с Паладином Глейдом. У Меллантии характеристика Ближнего Боя равна 6, а у Паладина Глейда, обладающего Мстителем, Ближний Бой также равен 6. Таким образом, используется столбец «0». Игрок, контролирующий Меллантию, бросает два кубика и выпадает 9, которые, поскольку у Меллантии есть Зачарованный Клинок (что отмечено на ее карточке), становятся 10. Результат «-1» означает, что Паладин Глейд получает одно Очко Урона (поскольку он защищающийся).

[40.5] ОЧКИ УРОНА (ВЫНОСЛИВОСТЬ)

Очки Урона являются количественным выражением того объема физического и ментального урона, который Персонаж может получить, прежде чем будет считаться мертвым. Сумма Очков Урона, которую имеет Персонаж, называется его Выносливостью.

[40.51] Каждый Персонаж имеет общее количество Очков Урона от 1 до 15. Общее количество Очков Урона каждого Персонажа указано на Карте Персонажа в графе Выносливость. Оно может быть модифицировано Талисманом Сферы.

[40.52] Во время Личного Поединка Персонажи получают Очки Урона. Каждый игрок должен вести текущий учет Урона, которые каждый из его Персонажей получил во время Личного Поединка; если и когда общее количество Очков Урона, полученных Персонажем, превысит общий показатель Выносливости Персонажа, этот Персонаж считается убитым и удаляется из игры.

[40.53] Очки Урона сохраняются, когда Личный Поединок заканчивается; Очки Урона излечиваются только со временем (или с помощью исцеляющих Заклинаний). Общее количество Очков Урона у Персонажа уменьшается на одно в конце каждого Игровогохода, пока у Персонажа не останется Очков Урона.

[40.54] Если концепция Очков Урона поначалу кажется сложной для понимания, игрокам следует запомнить эту

важную информацию: Общее количество Очков Урона — это Выносливость Персонажа. Должен вестись текущий учет полученных Очков Урона и сравниваться с Запасом Очков Урона (Выносливостью). Если сумма Очков Урона когда-либо превысит Выносливость, Персонаж мертв.

[40.6] ПЛЕН И СДАЧА

[40.61] Если разница в Боевых Способностях между двумя Персонажами в Личном Бою когда-либо превышает шесть, или сумма всех Боевых Способностей одной стороны на пятнадцать больше суммы другой стороны, Персонаж(и) с большей суммой Боевых Способностей берет(ут) в плен Персонаж(ей) с меньшей суммой.

[40.62] В любой момент игрок может приказывать любому из своих Персонажей сдаться другому игроку, участвующему в Личном Бою. Сдающиеся Персонажи считаются захваченными враждебным игроком.

[40.63] Если игрок захватывает любого из Персонажей противостоящего игрока, или если любой из Персонажей противостоящего игрока сдается, игрок должен выделить одного из своих собственных Персонажей для охраны захваченных или сдавшихся Персонажей. Одного Персонажа достаточно для охраны любого количества пленных. Захваченные Персонажи и охраняющий Персонаж удаляются из зоны Личного Поединка после ухода с Поля в соответствии с обычными правилами Перемещения.

[40.64] Если игрок, захвативший некоторое количество Персонажей, является проигравшей стороной в ситуации Личного Поединка, захваченные Персонажи считаются освобожденными. Персонаж-охранник считается сбежавшим с места Личного Поединка и размещается на любом соседнем гексе своим игроком-владельцем.

[40.65] Если игрок, владеющий Персонажем-охранником, является победителем в ситуации Личного Поединка, захваченные Персонажи остаются в плену (см. [Случай 43.1](#)).

[40.7] БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

[40.71] Всякий раз, когда возникает боевая ситуация, атакующий Персонаж должен проверить, есть ли какие-либо соответствующие модификаторы боя. Все они должны быть просуммированы, чтобы получить итоговое число,

которое либо прибавляется к, либо вычитается из броска кости. Следующие случаи описывают возможные Боевые Модификаторы.

[40.72] Зачарованные Клинки

Зачарованный Клинок добавляет единицу к броску кости в Личном Бою.

[40.73] Талисманы Сферы

Определенные Талисманы добавляют два или более к броску кости в Личном Бою. Они будут перечислены на карточке или в соответствующем разделе правил.

[40.74] Свирепость

Персонажи могут выбрать состояние берсерка в бою, в этом случае к их боевому броску кости добавляется единица. Однако любой Персонаж, сражающийся в Ближнем Бою с Персонажем в состоянии «берсерк», добавляет 2 к своему броску кости в Личном Бою.

[40.75] Усталость и Кровапотеря

Если Персонаж получает Очков Урона сверх половины его общей Выносливости, из его броска кубика в Личном Бою вычитается 1.

[40.76] Атака Шагом

При выполнении маневра «Атака Шагом» Персонаж вычитает 1 из своего броска кубика в Личном Бою.

[40.77] Отступление

Если Персонаж вынужден отступить в результате боя, в последующем Ближнем Бою в том же Личном Бою из его броска кости в Личном Бою вычитается 1. Когда Персонаж выполняет Отход с Боем, он вычитает 2 из своего броска кости в Личном Бою, а его оппонент вычитает 1, если решает вступить в Ближний Бой. Если он не вступает в Ближний Бой, Персонаж противника не получает никакого результата. Когда Персонаж выбирает Полное Бегство, его оппонент добавляет 2 к броску кости в Личном Бою, если он совершает его.

[40.78] Перемещение по Зонам Контроля

Если Персонаж перемещается напрямую из одной Враждебной Зоны Контроля в другую (что будет его единственным перемещением за ход), он вычитает дополнительно 1 из своего броска кости в Личном Бою (это считается Атакой Шагом), и любой Персонаж противника, сражающийся про-

тив него в Ближнем Бою, получает дополнительно 1 к своему броску кубика в Личном Бою.

[40.8] ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ЛИЧНОГО ПОЕДИНКА

(см. отдельный лист)

[40.9] ПОЛЕ ЛИЧНОГО ПОЕДИНКА

(см. отдельный лист)

[41.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРМИЙ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

В Игре Квестов один или несколько игроков могут контролировать армейские юниты. Определяется ли игрок контролирующим армейские юниты, будет зависеть от Квестов, действующих в данной Игре Квестов (см. [Случай 46.3](#)). В общем говоря, в Фазе Перемещения Армий любой игрок, контролирующий один или более армейских юнитов, может перемещать свои юниты.

[41.1] ГЕОГРАФИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ АРМИЙ И ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

[41.11] Армейские юниты игрока будут ограничены одной областью или группой областей. Например, в Квесте С (Демоническая Аномалия) армейские юниты, контролируемые игроком Иксом Неизвестным, ограничены областью «Остров Цитадели». Юниты, ограниченные областью, не могут покинуть эту область. **Примечание:** Если действует Случайное Событие Н (Наводнение) и юнит смыт течением, он смывается только до границы своей области.

[41.12] В Игре Квестов армейские юниты никогда не могут вступать в бой друг с другом. Единственное предназначение таких юнитов — искать и захватывать Персонажей. Юниты двух разных игроков будут ограничены разными областями, так что юниты никогда не будут взаимодействовать друг с другом в Игре Квестов; следовательно, игроки могут перемещать юниты в течение одной и той же фазы без конфликта. Зоны Контроля юнитов не распространяются за пределы их областей ограничения.

[41.2] ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Раздел 7.0 применяется в полном объеме, за исключением того, что он применяется только к юнитам, а не к Персонажам. Игрокам следует обращаться к [Разделу 7.0](#).

[41.3] КОМАНДИРЫ АРМИЙ

Различные Командиры Армий:

Империя — Паладин Глейд
Культисты Корфлу — Унамит Ахазредит
Кронки — Раман Кронкевич
Эндор — Снорри Гундарчукссон
Болотные Твари — Слиггот
Зиркаст — Зурик Крушитель Клинков
Конвия — Герудирр Драконоборец
Красния — Гислан Скала
Цитадель Крови — Темный Лорд или Икс Неизвестный
О.Р.К. — Председатель Наскхунд
Эльфы — Гвайгилион Эленгал или Линфалас

См. [Случай 39.5](#) для объяснения эффектов Командиров.

[42.0] УКЛОНЕНИЕ И ЗАХВАТ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Когда Персонаж или группа Персонажей входит в гекс, занятый или контролируемый армейским юнитом противника, с которым он(и) находится в контакте, этот(и) Персонаж(и) имеет выбор: он может либо сдаться армейским юнитам, либо попытаться Уклониться от них. Если ему не удастся Уклониться от армейских юнитов, у него снова есть выбор: он может либо сдаться армейским юнитам, либо вступить в Бой Персонажа против Армии (см. [Раздел 43.0](#)). Если Персонаж Захвачен, захвативший игрок контролирует перемещение Захваченного Персонажа до тех пор, пока в том же гексе находится Дружественный Персонаж или Недеморализованный армейский юнит. Если Захваченный Персонаж остается один (т.е. без присмотра или под охраной только Деморализованных армейских юнитов), он считается освобожденным.

[42.1] УКЛОНЕНИЕ

[42.11] Уклонение может происходить в два момента:

1. Когда Персонаж или группа Персонажей входит в гекс, занятый или контролируемый армейским юнитом противника, с которым он уже находится в контакте или который успешно его нашел — т.е. немедленно, и

2. Когда Таблица Результатов Боя Персонажа против Армии указывает, что Персонаж может попытаться Уклониться снова (см. [Случай 43.3](#)).

[42.12] Определите, сколько Недеморализованных вражеских армейских юнитов находится в том же гексе, что и Персонажи, и в соседних гексах, и утройте это число (учтите, что Недеморализованные армейские юниты не учитываются в этой сумме). Суммируйте Магические Профили каждого из Персонажей. Добавьте общую сумму Магических Профилей к утроенному количеству армейских юнитов и обратитесь к Таблице Уклонения.

[42.13] Найдите число Уклонения (т.е. сумму Магических Профилей и утроенного количества юнитов) в верхней части Таблицы Уклонения и бросьте кубик. Сопоставьте строку, определенную результатом броска кубика, со столбцом, определенным числом Уклонения, чтобы получить один итоговый результат.

[42.14] Если Персонаж(ам) не удастся Уклониться, они должны перейти к Бою Персонажа против Армии (см. [Случай 43.1](#)).

[42.15] Если Персонажам удастся Уклониться, игрок-владелец армейских юнитов должен разместить Персонажей в ближайшем к исходному гексу Персонажа, который не контролируется и не занят вражескими юнитами. Все Персонажи должны быть помещены в один и тот же гекс. Персонажи не могут быть помещены в гекс, если между гексом, в котором их обнаружили, и гексом, в котором их размещают, находится непроходимая местность. Персонажи должны быть размещены в ближайшем незанятом и неконтролируемом гексе; если существует несколько таких гексов на равном расстоянии от исходного гекса, игрок-владелец армейских юнитов определяет, в какой гекс будут размещены Персонажи.

[42.16] Как только Персонажи удастся Уклониться, их перемещение завершается. Они не могут двигаться дальше в течение Фазы Перемещения Персонажей. Уклонение может привести к тому, что Персонаж превысит свой Запас Перемещения. Это исключение из обычных Правил Перемещения Персонажей.

[42.17] Учтите, что Уклонение, как и Понск Армии и Бой Персонажа против Армии, происходит в течение Фазы Перемещения Персонажей.

[42.2] ЭФФЕКТЫ ЗАХВАТА

[42.21] Персонажи могут быть захвачены:

- (а) другими Персонажами в течение Личного Поединка или
- (б) армейскими юнитами в течение Боя Персонажа против Армии. После захвата данного Персонажа контроль над ним переходит к игроку-владельцу захвативших юнитов или Персонажей.

[42.22] Захваченные Персонажи могут перемещаться захватившим игроком по своему усмотрению, при условии, что захваченные Персонажи сопровождают по крайней мере одним Персонажем или Недеморализованным юнитом, принадлежащим захватившему игроку. Если все сопровождающие юниты или Персонажи уничтожены, захваченные Персонажи освобождаются и возвращаются под контроль своего игрока-владельца. Если Персонажа сопровождает юнит, то Персонаж перемещается в течение Фазы Перемещения Армий вместе с юнитом.

[42.23] Захваченные Персонажи никогда не вступают в Ближний Бой и не произносят Заклинания для захватившего их игрока; они «контролируются» захватившим игроком только в той степени, в которой он определяет, куда они будут перемещаться.

[42.24] Захватчик может убить любого или всех захваченных им Персонажей в любой момент, когда Персонажи находятся внутри границ контролируемой им провинции, за исключением случаев, когда сопровождающие юниты или Персонажи участвуют в Бою Персонажа против Армии или Личном Бою.

[42.25] Захватчик может свободно менять сопровождение захваченных Персонажей; т.е. игрок может поручить своему сопровождающему Персонажу или армейскому юниту передать захваченных Персонажей любым другим Персонажам в любой момент, при условии, что как старый, так и новый сопровождающий находятся в одном гексе.

[42.3] ТАБЛИЦА УКЛОНЕНИЯ

(см. отдельный лист)

[43.0] БОЙ ПЕРСОНАЖА ПРОТИВ АРМИИ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Бой Персонажа против Армии происходит в течение Фазы Перемещения Персонажей между армейским(ими) юнитом(ами) и любыми Персонажами, с которыми он(и) находится в Контакте и которые находятся в том же гексе, что и армейский юнит, или в его Зоне Контроля, после того как разрешена первоначальная попытка Уклонения (см. [Случай 42.11](#)). Все Персонажи в гексе могут сражаться как единый юнит в Бою Персонажа против Армии, или игрок-владелец может выбрать разделить один крупный бой на несколько меньших.

ПРОЦЕДУРА:

Чтобы разрешить Бой Персонажа против Армии, сложите Уровни Магической Силы и Рейтинги Боя всех Персонажей, участвующих в Бою. Отдельно сложите Боевые Силы всех армейских юнитов, участвующих в Бою. Любой Недеморализованный армейский юнит в том же гексе, что и Персонажи, или в соседнем гексе должен участвовать в Бою Персонажа против Армии.

[43.1] КАК ПРОВОДИТЬ БОЙ ПЕРСОНАЖА ПРОТИВ АРМИИ

[43.11] Если Персонаж или группа Персонажей, с которыми установил(и) контакт армейский юнит(ы), не смог(ли) Уклониться от армейских юнитов, он(и) должен(ы) либо сдаться армейским юнитам, либо вступить в Бой Персонажа против Армии.

[43.12] Бой Персонажа против Армии разрешается серией боевых раундов. Бой продолжается до тех пор, пока:

- (а) все армейские юниты не будут деморализованы, или
- (б) все Персонажи не будут захвачены.

Если в течение одной Фазы Перемещения Персонажей проводится более одного Боя Персонажа против Армии, эффекты каждого боя считаются происходящими одновременно. То есть, разрешается один раунд каждого Боя Персонажа против Армии, затем применяются все эффекты от каждого из такого боя, затем выполняется следующий раунд Боя Персонажа против Армии и так далее.

[43.13] Сравните общую сумму Уровней Магической Силы и Рейтинга Боя с общей суммой Боевых Сил армейских юнитов как отношение вероятности и округлите отношение в пользу армейских юнитов, чтобы найти одно из отношений, перечисленных в Таб-

лице Результаты Боя Персонажа против Армии. **Пример:** Персонажи, чьи Уровни Силы и Рейтинги Боя в сумме составляют 10, сражаются с армейскими юнитами, чья общая Боевая Сила равна 13. Соотношение составляет 10 к 13, что упрощается до 2:3.

[43.14] Бросьте два кубика, суммируйте результаты и обратитесь к Таблице Результаты Боя Персонажа против Армии. Сопоставьте строку, определенную результатом броска кубика, со столбцом, определенным боевым отношением, чтобы получить один результат. **Примечание:** Вычитите 1 из результата броска кубика, если у любого из Персонажей есть Зачарованный Клинок; 2 - если Персонаж владеет Мстителем или Повелителем Молний.

[43.15] Если в Бою Персонажа против Армии участвует более одной группы Персонажей или армейских юнитов, игрок-владелец Персонажей может разделять или объединять атаки любым способом при условии, что каждый юнит и Персонаж участвует в одном и только одном бое. Все юниты и Персонажи, с которыми установлен контакт, должны участвовать в каждом боевом раунде. **Примечание:** Персонажи в гексе с другими Дружественными Персонажами (из другой группы), с которыми установлен контакт, могут участвовать в Бою Персонажа против Армии по выбору игрока-владельца. Если они участвуют, считается, что с ними установил контакт армейский юнит, участвующий в бою.

[43.16] Если в Таблице Результаты Боя Персонажа против Армии выпадает результат «С#», указанное число Персонажей захватывается (по выбору игрока-владельца). При любом другом результате, кроме «-» «нет результата», определенное число армейских юнитов будет деморализовано, а Персонажи могут получить Очки Урона.

[43.17] При любом результате, кроме результата «С#», Персонажи могут снова попытаться Уклониться. Если им не удастся Уклониться, они должны вернуться к Бою Персонажа против Армии, до тех пор пока не:

- (а) все Персонажи не Уклонятся,
 - (б) Персонажи не будут захвачены,
 - (с) Персонажи не будут уничтожены,
 - (d) все армейские юниты не будут уничтожены, или
 - (е) по взаимному согласию между участвующими игроками.
- Если происходит любое из этих обстоятельств, бой считается окончанным.

[43.18] Если все армейские юниты, участвующие в Бою Персонажа против Армии, уничтожены, все захваченные Персонажи освобождаются. Захваченные Персонажи не могут участвовать в Бое Персонажа против Армии.

[43.2] ЭФФЕКТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, ДРУЖЕСТВЕННЫХ АРМЕЙСКИМ ЮНИТАМ

[43.21] Если Командир Армии находится в стеке с армейскими юнитами которыми он командует в момент Боя Персонажа против Армии, этот Персонаж может повлиять на исход боя на стороне этих армейских юнитов.

[43.22] Суммарные значения Магической Силы и Боевой способности (с учетом Фазы Солнца и Талисмана Сферы) Персонажа добавляются к общей Боевой Силе армейского юнита при расчете боевых шансов. Добавьте 1 к броску кубика, если Персонаж, дружественный армейской стороне, обладает Зачарованным К4линком; 2, если такой Персонаж владеет Мстителем или Повелителем Молний.

[43.23] Любая из сторон может вызвать другую на Личный Поединок; если вызов принят, игроки обращаются к Разделу 40.0 и проводят Личный Поединок. **Примечание:** если сторона, не располагающая армейскими юнитами выигрывает этот бой, она удаляется не подвергаясь дальнейшему Поиску и Бою (проявление рыцарской чести).

[43.3] ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ ПЕРСОНАЖА ПРОТИВ АРМИИ

(см. отдельный лист)

[44.0] ОСОБЫЕ ТИПЫ МЕСТНОСТИ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Некоторые гексы на карте оказывают особые эффекты в игре.

[44.1] ГЕКСЫ ПОРТАЛОВ И ВИХРЕЙ

Гексы Порталов и Вихрей действуют в Игре Квестов точно так же, как и в Игре Армий (см. Раздел 16.0), за исключением: Вихри воздействуют на Персонажей. Когда вихрь проходит через гекс, содержащий одного или более Персонажей, каждый Персонаж должен попытаться «Сопровпляться» Вихрю, как если бы это

было Закливание. Если Персонажу не удастся противостоять Вихрю, бросается кубик; Персонаж получает столько Очков Урона, сколько выпало на кубике.

[44.2] ОСОБЫЕ ГЕКСЫ

[44.21] Особые гексы, перечисленные в Разделе 16.3, действуют и в Игре Квестов. Кроме того, действуют следующие гексы:

[44.22] **Гекс 3130: Источник Исцеления.** Любой Персонаж, находящийся в гексе в любой момент Игровогохода, может «вылечить» четыре своих Очка Урона. Другими словами, текущий счет количества полученных каждым Персонажем Очков Урона, который ведет игрок-владелец, уменьшается на 4.

[44.23] Гекс 3645: Гробницы Проклятых.

Эти холмы, усеянные курганами, являются последним убежищем для Призраков Арарлве. Обычно Призраки остаются в своем заповеднике, но, если их спровоцировать внешним вмешательством или при подходящей лунной фазе, они будут бродить по Долине ночью. Если Персонаж или группа Персонажей перемещается в гекс, содержащий Гробницы Проклятых, бросается кубик. Выпавшее число — это количество Призраков, которые появляются, чтобы вызвать Персонажей на Личный Поединок (и Бой ведется до смерти — если только Персонаж(и) не сумеет(смогут) покинуть Поле Личного Поединка). Если Персонаж(и) победит(ят) Призрака(ов), он(и) может(гут) вступить в беседу с духами мертвых и без траты Очков Маны применить заклинание Контакт с Высшим Кругом (см. Случай 12.7) (даже если у игрока нет Персонажей, способных применять заклинания).

Конкретная группа Персонажей может получить бонус за победу над Призраками только один раз за игру. Если какой-либо Персонаж, присутствовавший при предыдущем поражении Призраков (чтобы получить возможность беседовать с мертвыми), присутствует и при поражении от второй группы, он и любые сопровождающие его Персонажи не могут Войти в Контакт с Высшим Кругом.

[44.24] **Гекс 1441: Руины.** В глубине этого древнего городского комплекса находится нерестилище Болотных Тварей для Динозавров. Главные среди них — гордые Тираннозавры

Рекс, столь же грозные в единоборстве, сколь и неподатливые в обучении воинскому делу. Если Персонаж или группа Персонажей входит в гекс, содержащий Руины, бросается кубик. Выпавшее число — это количество Тираннозавров Рекс, которые появляются для битвы с Персонажами (опять же, бой ведется до смерти). Если все Тираннозавры Рекс убиты, Персонаж(и) получает(ют) одно Победное Очко. Однако после того, как один Тираннозавр Рекс убит, Слиггот (если он не участвует в Квесте) появляется, чтобы помочь Тираннозаврам Рекс во всех последующих Ближних Боях.

[44.25] **Гекс 3814: Алтарь Древних Богов.** В темной чашобе Паучьего Леса находится поистине мистическое место. Вы можете реально почувствовать, что эта местность пропитана древним знанием, а Алтарь Древних Богов, несомненно, не раз фигурировал в истории Долины. Если Персонаж войдет на Алтарь и провозгласит Ритуал Дуэли, посвященный Горгефлону, языческому богу честного поединка, этого Персонажа (или группу Персонажей) встретит в Личном Бою на смерть, точная копия их же Персонажей, вплоть до любых Талисманов или способностей. Однако Талисманы Сферы не дублируются, и любые магические атрибуты исчезают у двойников в конце Личного Поединка. Если Персонаж(и) выигрывает(ют) Личный Поединок против своего альтер эго, он(и) получает(ют) 3 Победных очка.

[44.3] ТУННЕЛЬНЫЕ ТУННЕЛИ

[44.31] Некоторые гексы на Игровом Поле считаются содержащими Туннельные комплексы. Любой Персонаж или монстр в любом из этих гексов может находиться либо в внутри Туннельного комплекса, либо на его поверхности. Если Персонаж находится в Туннеле, его фишка должна быть перевернута для обозначения этого факта.

[44.32] Персонаж может часть своего перемещения совершить вне Туннельного комплекса, а остальную часть — внутри него, или наоборот; однако войти в Подземный Туннель или выйти из него можно только через стороны гексов, обозначенных как входы в Подземный Туннель.

[44.33] Персонажи, перемещающиеся через гекс Подземного Туннеля, тратят на это только одно Очко Перемещения, независимо от типа местности в

гексе; другими словами, для целей расчета Очков Перемещения Туннельные комплексы действуют как тропы.

[44.34] Армейские юниты никогда не могут входить в Туннельные Комплексы. Монстры — могут. На Персонажей или монстров в Туннеле не действуют Зоны Контроля армейских юнитов. Такие Персонажи не могут быть обнаружены армейскими юнитами при Понске.

[44.35] Если Персонажи вступают в Личный Поединок в Подземном Туннеле, используется только ограниченная часть Поля Личного Поединка (см. [Случай 40.18](#)).

[45.0] МОНСТРЫ И ТАЛИСМАНЫ СФЕРЫ

[45.1] МОНСТРЫ

Монстры действуют в Игре по Квестам так же, как и в Игре Армий, за исключением, указанными в [Разделе 17.0](#).

[45.11] В Игре Квестов монстры могут находиться в стеке с армейскими юнитами, дружественными или враждебными. Они могут быть захвачены точно так же, как и Персонажи.

[45.12] При участии в Бою Персонажа против Армии (см. [Раздел 43.0](#)) монстры добавляют свой Рейтинг Боя, Боевой Силы и Магической Силы (если есть) к стороне, которая контролирует монстра. Теоретически, монстр может быть побежден армией или захвачен, как и Персонаж.

[45.13] Демоны

Характеристики Демона определяются бросками кубика для каждого из них по Таблицам [46.22–46.25](#). Учтите, что большинство характеристик не нужны для Игры Армий, но все характеристики обязательны в Игре Квестов.



[45.14] Если Персонаж пытается Подчинить Демона, которого он призвал, и терпит неудачу, он должен немедленно вступить с демоном в Личный Поединок. Играть за демона выбирается другой, не союзный игрок; демон должен атаковать Персонажа, попытавшегося его Подчинить, и ни тот, ни другой не могут покинуть Поле Личного Поединка до тех пор, пока либо Персонаж, либо демон (или оба) не умрут. Если в гексе, где был призван демон, есть другие Персонажи, кон-

тактировавшие с призывающим Персонажем, они также могут участвовать в Личном Бою; однако, если демон убьет призывающего Персонажа, он немедленно удаляется из игры (возвращается туда, откуда пришел), независимо от того, остались ли на поле другие Персонажи.

[45.15] Если Персонаж, Подчинивший демона, впоследствии теряет над ним контроль (см. Подчинить Демона, [Случай 12.71](#)), демон автоматически преследует Подчинившего Персонажа каждый Игровой Ход до:

- (а) момента, когда в конце любого сегмента Выполнения Перемещения и демон, и призывающий Персонаж окажутся в одном гексе, и в этом случае демон вступает с Персонажем в Личный Поединок, как указано в [Случае 45.14](#), или
- (б) конца игры.

[45.16] Драконы

Ко всем прочим своим известным способностям, драконы также способны «извергать» огонь. Предполагается, что у драконов есть особый, второй желудок, в котором они хранят свое огненное дыхание, но ни один труп дракона не был найден, чтобы подтвердить эту теорию. Во время Личного Поединка игрок, контролирующий дракона или Персонажа-дракона, бросает кубик, результат которого определяет, сколько раз дракон может «дыхнуть». Если игрок, контролирующий дракона, пожелает, он может решить, что дракон извергает огонь, вместо другого действия Личного Поединка. Драконы могут извергать огонь по линии максимум из пяти смежных гексов. Персонажи или монстры в любом из этих пяти смежных гексов должны сопротивляться, как если бы в них было направлено Заклинание «Сгусток Огня» (см. Описание Заклинания, [Случай 38.44](#)). Как только дракон исчерпает свои лимит «дыхания» за Игровой Ход, его владелец не может заставить его дышать огнем снова в этом Ходу. **Примечание:** Драконлорд Гигахс извергает Взрыв Пламени, а не Сгусток Огня, но во всем остальном, дышит как обычный дракон.

[45.17] Пингвины-Убийцы

Когда Пингвин-Убийца вступает в Личный Поединок, он автоматически впадает в состояние берсерка (см. [Случай](#)



[40.74](#)), и, в отличие от обычных Персонажей, получает +2 к своему броску кубика в Личном Поединке (хотя его противники все равно получают +2 к своему броску кубика в Ближнем Бое с Пингвином-Убийцей). Кроме того, к Пингвину-Убийце нельзя применять заклинания до тех пор, пока он не выполнит Ближний Бой.

[45.18] Тролли

Тролли в *Мечах и Колдовстве* больше всего напоминают троллей из скандинавских и средневековых сказаний.



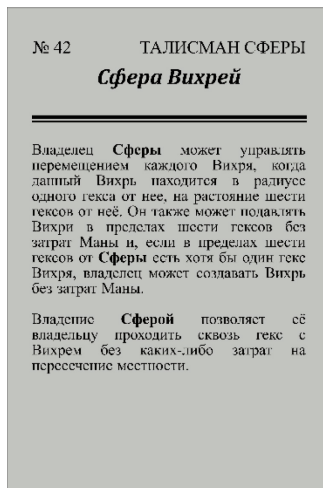
Если тролля не убили огнем или магией, он будет регенерировать (восстанавливать) одно Очко Урона в каждом Сегменте Личного Поединка, если только по нему не нанесли удар Зачарованным Клинком, Талисманом Сферы (оружием) или Заклинанием. Регенерация продолжается до тех пор, пока тролль не умрет (предполагается, что Персонажи знают, что нужно сжечь труп). См. [Случай 46.55](#) для объяснения броска на Троллей.

[45.19] Призраки и Тираннозавры Рекс

Призраки и Тираннозавры Рекс действуют точно так же, как и в Игре Армий.

[45.2] ТАЛИСМАНЫ СФЕРЫ

Талисманы Сферы — это магические сокровища, объекты, обладающие великими возможностями и способные дать своим владельцам большую силу, по крайней мере, в руках достойного хозяина. В *Мечах и Колдовстве* существует десять Талисманов Сферы; все они имеют древнее происхождение, и многие существовали в Долине Великого Меча на протяжении всей ее истории. Каждый Талисман Сферы имеет карточку. В таблице перечислены силы, которые Талисманы Сферы предоставляют своему владельцу. Эти талисманы отличаются от всех других своей необычной силой или уникальностью, а также тем, что все они были созданы, когда Желтое Солнце благословляло магические действия. Считается, что особое положение Желтого Солнца и четырех лун определяет эффективность всех чар и Заклинаний таким образом, каким боги еще не сочли нужным открыть человеку. Как ни странно, Дис и Сфи, по видимому, не оказывают никакого влияния на создание Талисманов Сферы.



[45.21] В Игре Армий, если Персонаж владеет Талисманом Сферы, это будет отмечено на карточке Персонажа. В Игре Квестов Персонаж может получить Талисман, в рамках определенного Квеста. Персонаж, который начинает игру с Талисманом Сферы, является его владельцем.

[45.22] Владелец Персонажа не может приказать этому Персонажу «передать» любой принадлежащий ему Талисман Сферы другому Персонажу в любой момент. Передача Талисманов Сферы происходит только тогда, когда Персонаж убит. Победивший игрок может подобрать Талисман Сферы, если только другой Персонаж не потратил ход в Личном Бою на подбор Талисмана (в том же гексе).

[45.23] Если игрок захватил Персонажа, владеющего Талисманом

Сферы, он может заставить этого Персонажа передать Талисман Сферы Персонажу на выбор захватившего игрока (все Талисманы Сферы должны быть раскрыты захватившему игроку).

[45.24] Передача Талисманов Сферы может происходить только между двумя Персонажами, находящимися в одном гексе и контактировавшими друг с другом (обладатели **должны быть мертвы или захвачены в плен**).

[45.25] У Талисманов Сферы нет фишек; Талисманы Сферы никогда не размещаются на Игровом Поле. Игрок-владелец Талисмана просто отслеживает (на клочке бумаги) за тем, какой из его Персонажей несет Талисман Сферы, или размещает карточку Персонажа и карточку Талисмана Сферы вместе. Единственный раз, когда любой другой игрок узнает, что Персонаж первого игрока несет Талисман Сферы, это:

- (a) при применении Заклинания Локация Магического Фокуса или Обнаружение Следы Маны,
- (b) когда он захватывает Персонажа, или
- (c) очевидное для всех использование Талисмана Сферы.

[45.3] ЭФФЕКТЫ ТАЛИСМАНОВ СФЕРЫ: ОРУЖИЕ

[45.31] Меч Мститель

В год 230 Истинной Веры, когда легионы Империи людей обратили в бегство варварские орды Виконненов и спасли южные земли от опустошения, дварфийский кузнец Гейн Дхейн выковал в благодарность за спасение своего народа меч «Мститель». По преданию, клинок был закалён не только в пламени горнила, но и в ярости великих битв — ведь именно паладин Глейд сразил в единоборстве самого вождя варваров Скултрайна на равнине Эритзан, тем самым обратив вспять вражеское войско. С тех пор Мститель переходит от одного палладина к другому, став символом чести и непреклонной силы Империи. Но это не простой клинок: он обладает собственным разумом и боевым чутьём, накопленным за столетия сражений. Когда руку владельца колеблет сомнение, а сердце — слабость, меч сам ведёт его к победе.

Однако да будет ведомо: стоит мечу перейти в руки чужака или злодея — его мощь угасает на восемь ходов, ибо верен он лишь тому, кто носит зелено-

жёлтые знамёна Империи. дел этим клинком.

Спротивление Магии: +1 (+3 в руках Паладина Империи).

Магический Профиль: -1

Рейтинг Лидерства: +2

Боевая Способность: +3

Выносливость: +3

Обычные Зачарованные Клинки добавляют единицу к броскам кубика их владельцев в Личном Поединке (см. [Случай 40.72](#)); Мститель добавляет +2 к броскам кубика своего владельца в Личном Поединке. Кроме того, один раз в Игровой Ход, Мститель может сотворить Магический Щит неограниченной прочности, без затрат Очков маны и без участия воли его хозяина.

[45.32] Сильвер

В конце эпохи Великой Магии почти каждый магический предмет был уничтожен в огне магического холокоста, который положил конец той далекой эпохе. Однако кинжал Сильвер, клинок с долгой и заслуженно дурной репутацией, был спасен своим хозяином-волшебником, Йордтретом Повелителем Демонов. Когда Гваймаллион Элфорд призвал помощь Силы Древних, чтобы победить Йордтрета, Повелитель Демонов сберег Сильвер большой частью своей силы, чтобы его творение продолжало существовать в следующей эпохе. Когда стало очевидно, что Йордрет будет побежден, он попытался использовать все свои силы для самозащиты, но кинжал вероломно истощил силы своего хозяина, и тот погиб в пылающей преисподней. Что спасло Сильвер от обнаружения, так это чрезвычайно мощное заклинание, которое можно сравнить лишь с заклинанием «Запутывание Поиска». Оно было такой силы, что фактически ввело Сильвер в коматозное состояние на более чем тысячу лет. И вот, когда Локи Хелльссон собирал свои силы, чтобы стать Темным Лордом, он обнаружил астрологические знаки, которые привели его к идее, что Сильвер из легенд древних дней все еще существует. Он проследил кинжал до шатра известного шамана варваров Харку-нани, где его использовали в качестве жертвенного кинжала. Темный Лорд обменял его на безделушки, заверив шамана что они обладают великой духовной силой, и смог пробудить разум клинка, чтобы вернуть ему прежнюю мощь былых времен.

Сильвер предоставляет своему владельцу следующие способности:

1. Если обладатель является Персонажем, использующим магию, то этот Персонаж может регенерировать одно дополнительное Очко Маны за Игровой Ход, даже если Персонаж перемещался;
2. Если в гексе где находится Сильвер были убиты два армейских юнита или один Персонаж, кинжал позволяет регенерировать два Очка Маны сверх обычной нормы восстановления маны;
3. Сильвер считается Зачарованным Клинком (см. [Случай 40.72](#)); и
4. Если Сильвер используется в Личном Поединке (Рукопашном Бою), его противник обязан пройти проверку сопротивления магии, при провале которой он получает одно Очко Урона и это происходит только в первый раунд боя.

[45.33] Повелитель Молний (также известный как Гормегул)

После того как Гилит доставил Гормегула к воротам Редрина в конце эпохи Великой Магии, высшие силы решили, что уничтожать существо такой великой силы было бы преступлением. Поэтому некоторые космические силы (существование которых большинство граждан Империи считает приятной легендой), решили перековать разум, бывший некогда источником почти всего хаоса в ту пору. Однако для предотвращения уничтожения меча, новые кузнецы Гормегула придали клинку совершенно иное предназначение. Когда ужасные последствия конца Эпохи обрушились на обитателей Долины, эльфы с радостью приняли заново освященного Повелителя Молний, чтобы победить ряды нечестивцев. Когда первые люди успешно отразили другие расы, Гвайгилион Эленгал тщательно осмотрев оружие, нашел нити, связывающие его с Гормегулом. Совет Первороденных не мог просто уничтожить артефакт, сапсший их племя, поэтому они закопали меч в глубокой, темной роще. Так случилось, что Дьердра, известная как Королева Наемников, почти случайно наткнулась на Талисман, который должен был вознести ее к великой власти. Подробнее о Гормегуле см. в [Истории Долины](#).

Повелитель Молний предоставляет своему обладателю следующие способности:

Магический Профиль: +1

Лидерство: +1

Боевая Способность: +2

Кроме того, Повелитель Молний добавляет +2 к броску кубика владельца в Личном Поединке (см. [Случай 40.73](#)) и позволяет владельцу применять Заклинание Молния один раз в Игровой Ход без затрат Очков Маны. Владелец может делать это, даже если он не является Персонажем, использующим магию.

[45.34] Губитель Малодушных

Губитель Малодушных - моргенштерн, был выкован дварфами для Армонка Безрассудного, бойца, посвятившего себя искоренению всех трусов на свете. После того как он спас твердыню дварфов от нашествия дракона, дварфы решили использовать значительную часть своей накопленной магической силы, чтобы создать для Армонка Талисман Сферы. Помимо того, что Армонк наделялся сверхспособностями, моргенштерн обладал любопытной силой — если кого-то поражал Губитель Малодушных, получал перелом таза, что делало бегство невозможным. После того как Армонк покалечил таз крайне могущественного мага, тот произнес мощное проклятие на Армонка, суть которого заключалась в том, что Армонк не мог прожить более трех лет, не страдая от хвори-эквивалента запущенного артрита. Зная, что не вынесет продолжения жизни в такой невыносимой агонии, Армонк решил вложить свою жизненную силу в Губитель Малодушных. Естественно, он решил придать моргенштерну особую эффективность против трусов. По завершении этого процесса, он отправился умирать домой в Кимерию. Когда великий герой скончался, Алмурик получил моргенштерн и владеет им последние 1000 лет.

Губитель Малодушных добавляет к характеристикам своего владельца:

Боевая Способность: +1

Выносливость: +3

Лидерство: +1

Очки Маны: +5 (но только для Персонажа с боевой способностью больше двух).

Кроме того, любой Персонаж, получающий три или более Очка Урона от Персонажа, владеющего Губителем Малодушных в рукопашном бою, уменьшает свой Запас Перемещения

до пяти, за исключением случаев полета.

[45.4] ТАЛИСМАНЫ СФЕРЫ: МАГИЧЕСКИЕ

[45.41] Посох Сандовала

Сандовал был великим волшебником древних времен, который превратился в Лича — ужасное создание, которое, к счастью, больше не ходит по этой земле. В общем, Сандовал обнаружил способ предотвратить смерть своего интеллекта и магическим образом зачаровал новое тело для своего мозга. Это позволило уже признанному Магу-Владыке обрести идеальную форму — тело, которое можно было спроектировать наилучшим образом для задач Лича. Сандовал смог учинить великие разрушения, прежде чем он и его сородичи были уничтожены в конце Эпохи Великой Магии. Чтобы усилить свою мощь, Сандовал создал посох, который увеличивал его способность к колдовству. Он остается одним из самых интересных объектов в истории Долины, поскольку его полные способности так и не были воспроизведены. Считалось, что Посох был уничтожен во время катаклизма, но на самом деле он был чрезвычайно хорошо спрятан. То ли случайно, то ли с умыслом, Королева Паучиха смогла обнаружить Посох примерно во время прихода богов. Но Королева Паучиха посчитала неблагодарным использовать такой ценный артефакт, пока пауки не окажутся в смертельной опасности. Так, Посох передавался из поколения в поколение, пока о нем почти не забыли. Однако теперь Империя угрожает Паучьему Народу.

Посох позволяет обладающему им Персонажу применять Заклинания на один Уровень Силы выше, чем он обычно мог бы. Восход и закат солнца, конечно, также будут влиять на способность обладателя к колдовству, и он также может использовать положения [Случая 10.26](#), чтобы попытаться применить заклинание на два Уровня Силы выше. Посох начинает каждый Сценарий или Квест с 15 Очками Маны, аккумулированных в нем, и обладатель может использовать эти Очки Маны вместо своих собственных (но он должен быть Персонажем со способностью к колдовству, чтобы вообще использовать Посох — кто-то без Запаса Маны и Уровня Силы не смог бы его использовать). Персонаж должен отмечать, тратит ли он Очки Маны из Посоха или из своего собственного запаса Очков Маны. Также

Персонаж, владеющий Посохом, может «запасать» до 15 Очков Маны в Посохе, просто объявляя, что он тратит Очки Маны, и эти Очки Маны переносятся на заряд Посоха. Наконец, Посох удваивает дальность действия всех Заклинаний, где это возможно.

[45.42] Амулет Клатора

Так давно, что лишь Драконы или, возможно, Паучий Народ отсчитывают годы с тех пор, когда мир был дрейфующей планетой среди звезд, сущность из мысли и силы проникла на поверхность мира. Драконы знали эту сущность как Клатора; как он называл себя сам — неизвестно. В своих легендах о Клаторе люди и эльфы называют его злым; Драконы не дают таких оценочных суждений. Они знают лишь, что Клатор начал вмешиваться в Великую Магию, которая согревала и освещала мир в долгом путешествии сквозь вечную тьму. Согласно людской легенде, Клатор желал погасить последнюю искру жизни на этом мире в соответствии со своими злыми желаниями. Драконы знали лишь, что у них появился враг. Люди и Дварфы в наше время дрожат от страха и бегут в ужасе при виде Кобольдов или Троллей; но это всего лишь проявления жизни или смерти нашего мира, в полном смысле родственные нам. Потусторонние, полуживые чудовищные создания, с которыми Клатор вел свои войны против Драконов, были куда более ужасны. Драконы упорно взялись за задачу спасения своего мира от угрозы Клатора; и в конечном счете они победили. Это мы знаем, ибо мир жив сегодня. Но хотя Клатора больше нет, определенные следы, определенные отдаленные артефакты того далекого времени остались. Один из них — Амулет Клатора. Из существ, которыми правил Клатор, остались немногие. Они состарились и обладают гораздо меньшей силой, чем встарь; большинство — не более чем призраки, которые бегут при приближении света и трепещут от человеческого шага. Но некоторые из созданий Клатора, некоторые из нежити остались; и они, кажется, размножаются каким-то непонятным образом.

Амулет Клатора может использоваться только игроком-злодеем в Игре Квестов и только тем Персонажем, которому он назначен в Игре Армий. Он уменьшает стоимость всех Заклинаний, произносимых владеющим Персонажем, на одно Очко Маны (до минимума в одно Очко Маны; обратите

внимание, что это вычитание действует в течение всего хода, поэтому Заклинание Полета не будет автоматически стоить в сумме одно Очко Маны). Кроме того, он увеличивает Выносливость этого Персонажа на два Очка Урона. Владелец также может применить Заклинание «Окаменение» стоимостью 5 Очков Маны (не подлежащего уменьшению стоимости Заклинаний). Если Персонаж, на которого направлено Заклинание, не проходит проверку Сопротивления Магии, он превращается в камень и не может выполнять никаких игровых функций. Единственный способ «расколдовать» окаменевшего Персонажа — это чтобы Персонаж, использующий магию, потратил 7 Очков Маны в том же гексе, что и окаменевший Персонаж. Если это сделано, окаменевший Персонаж становится способным нормально выполнять все игровые функции. Наконец, в руках Нарклата (карта №38) или Призрака, Амулет может быть использован для «высасывания» выносливости. В каждом Сегменте Личного Поединка, в котором Персонаж участвует в реальном бою с Нарклатом или Призраком, обладающим Амулетом, этот Персонаж автоматически теряет одно Очко Урона в конце Сегмента Личного Поединка, сверх любых потерь, понесенных в «нормальном» личном бою. Если сражающийся с Нарклатом или призраком Персонаж имеет Талисман Сферы, он совершает бросок на Сопротивление Магии; если он успешен, Очко Урона не высасывается.

[45.43] Печатный Станок Тиранозавров

Печатный Станок Тиранозавров — это ужасающая машина. Согласно легенде, она была призвана из черной как деготь, обители Великого Бога Корфлу и дарована Унамиту Ахазредиту в знак благосклонности Корфлу. Инструкция по эксплуатации Печатного станка Тиранозавров написана в Неопубликоне, - книге тайного и злого знания, написанной самим бессмертным Унамитом Ахазредитом. Печатный Станок Тиранозавров выглядит и размером с дворец. Когда его приводят в действие, он светится странным зеленым светом и ужасно стонет. Однако при нажатии кнопки он сжимается до удобного размера и затем может комфортно переноситься одним человеком. Если говорить просто, Печатный Станок Тиранозавров является машиной для производства Тиранозавров Рекс (см. Монстры, [Раздел 17.0](#)).

Чтобы привести Печатный Станок Тиранозавров в действие, его обладатель должен потратить 4 Очка Маны. В тот же ход одна фишка Тиранозавра Рекс появляется в гексе с Печатным Станком Тиранозавров. Каждый третий Игровой Ход после приведения в действие (т.е. третий, шестой, девятый и т.д.) машина производит еще одного Тиранозавра Рекс. Все Тиранозавры Рекс контролируются игроком, который контролирует Печатный Станок. Если Печатный Станок захвачен, все Тиранозавры Рекс в игре переходят под контроль нового владельца. Если Печатный Станок Тиранозавров перемещается из своего гекса, все Тиранозавры Рекс, созданные с момента его запуска, уничтожаются.

[45.44] Сфера Вихрей

Сфера Вихрей на самом деле представляет собой ограниченный зеленый самоцвет, оправленный в электрум. Она была обнаружена Этельредом Глупым в 339 году До Истинной Веры, когда он проник в самое сердце одного из постоянных вихрей, усеивающих Долину. Что еще он там обнаружил, неизвестно, но его легендарная безрассудность, как и нераздельно легендарная сила, ведет отсчет с того времени. Сфера Вихрей дает своему владельцу ограниченный контроль над вихрями. Любой вихрь в пределах шести гексов от обладателя сферы перемещается **случайным образом**, в течение Фазы Случайного Перемещения. **Обладатель Сферы Вихрей может определять только направление движения Сферы, и только когда данный Вихрь находится в радиусе одного гекса от неё. Следовательно, максимальное перемещение Вихря составляет шесть гексов. Исключение: если Сфера находится у Эодред-Чародейки, она может перемещать её на полные шесть гексов (на выбор).** Если обладатель направляет вихрь за пределы радиуса в шесть гексов, он прекращает движение сразу после этого. Если вихрь случайно перемещается в радиус шести гексов, владелец может управлять вихрем в течение столько Очков Перемещения, сколько осталось у вихря (**Пример: Вихрь выбрасывает кубик «6» для перемещения, перемещается на 4 гекса в радиусе владельца, владелец может направить вихрь еще на два гекса**). Владелец Сферы Вихрей может подавить любой вихрь в пределах 6 гексов (без затрат Очков Маны) и заставить любой гекс вихря в пределах 6 гексов сотворить вихрь (опять же без затрат Очков Маны).

[45.45] Врата Ада

Когда Темный Лорд (когда-то его звали: Локи Хеллссон) правил в Долине, он магией построил устройство в Цитадели Крови. Говорят, что шестнадцать тысяч рабов погибли при создании Врат Ада, но это маловероятно; ведущие Имперские эксперты в магии утверждают, что устройство на самом деле является не более чем постоянно подчиненным демоном низшего порядка с необычайными способностями. Как бы то ни было, нет сомнений, что это устройство было основным столпом власти Темного Лорда; и, позже, когда оно было вновь обнаружено Иксом Неизвестным, оно стало основой и в его власти.

Врата Ада делают четыре вещи:

1. Когда обладатель Врат Ада применяет заклинание «*Огненная Буря*» на гекс, воздействию подвергается не только этот гекс, но и еще один соседний гекс на выбор заклинателя.
2. Если обладатель Врат Ада подчинил демона, он тратит только 2 Очка Маны за Игровой Ход для сохранения контроля над демоном, а не 4. Кроме того, владельцу не обязательно оставаться в пределах 15 гексов от демона; их может разделять любое количество гексов, и владелец сохранит контроль.
3. Обладатель Врат Ада приобретает иммунитет к заклинанию «*Колесо Волшебника*»; когда обладатель находится в зоне действия Колеса Волшебника, он остается под его воздействием.
4. Позволяют обладателю создать один Магический Щит с Запасом Прочности, равным запасу прочности обладателя, без затрат Очков Маны в Игре Армий или Игре Квестов.

[45.46] Черная Рука Смерти

В века, предшествовавшие приходу богов, по территории нынешней Империи кочевали варвары. Некоторые были добрыми и искали полноценную жизнь в рамках ограничений, наложенных окружающими землями, но некоторые были злыми и опускались до низших форм языческого поклонения.

Среди тех, кто поклонялся темным искусствам, были Кинифы, и они занимали большую территорию, на которой регулярно совершались злодеяния. Другим варварским племенам стало ясно, что Кинифы были буквально влюблены в смерть, и истово поклонялись Ронкелу, грозному Владыке Потерянных Душ. Это он даровал Кинифам силу не посредством, но потребовал ужасную цену — Кинифы были обязаны убивать людей различными экзотическими способами, пока Ронкел не будет насыщен. Это вынудило Кинифов стать чрезвычайно воинственными, иначе они бы истощили свои собственные ряды в попытке умиловить Ронкела. Наконец, когда Кинифы достигли пика своего могущества, их вождь стал особым любимчиком Ронкела, ибо вождь убил многих храбрых воинов и шаманов и принес их в жертву Ронкелу. В награду вождь получил перчатку, которая в поздние времена стала известна как Черная Рука Смерти. Хотя она и дарует экстраординарную силу, она стремится исказить разум своего владельца до тех пор, пока он тоже не станет одержим идеями смерти. Поэтому, когда Кинифы были побеждены, Рука была помещена под охрану на многие века. Культистам Корфлу удалось захватить Руку и отдать ее фанатичному последователю.

Черная Рука Смерти добавляет к характеристикам своего владельца:

Боевая Способность: +2
Выносливость: +2

Вышеуказанные улучшения отражают тот факт, что Рука хорошо известна и внушает страх большинству Персонажей, вступающих в бой с владельцем Руки. Также обладатель Черной Руки может применять одноименное заклинание стоимостью два Очка Маны и игнорирует положения [Случая 10.26](#).

[45.5] ИСТОРИЯ ГОРМЕГУЛА

(см. [Историю Гормегула](#))

[46.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И «СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ»

СЛУЧАИ:

[46.1] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

[46.11] Для Игры Квестов должно быть не менее трех и не более двадцати четырех игроков. Оптимальное

число — примерно пять. Перед началом игры определите количество игроков, и разделите это число пополам, округлив в меньшую сторону. Поместите фишки квестов (с метками от «А» до «L») в непрозрачный контейнер (например, кофейную чашку) и вытащите из чашки столько фишек, то количество, которое получилось в результате вычисления выше. Обратитесь к Легенде Квестов ([Случай 46.3](#)), найдите квест, соответствующий каждой вытянутой фишке. С каждым квестом будет связан злодей; есть несколько квестов с одним и тем же злодеем. Определите, сколько всего злодеев приходится на выбранные квесты; для каждого злодея должен быть выбран один игрок.

[46.12] Пример: В игре восемь игроков, поэтому игроки выбирают четыре фишки квеста.



Выбираются **C**, **D**, **F** и **G**; злодей квеста **C** — Икс Неизвестный; квеста **D** — Унамит Ахазредит; квеста **F** — Раман Кронкевич; квеста **G** — Икс Неизвестный.

Таким образом, есть три злодея (Икс Неизвестный, Раман Кронкевич и Унамит Ахазредит), и, следовательно, должны быть выбраны три игрока на роль злодеев, каждый из которых будет контролировать одного злодея и все его силы.

[46.13] Оставшиеся игроки становятся «Искателями», и каждый игрок будет контролировать трех Персонажей без юнитов. Каждый Искатель может либо:

(а) вытянуть трех Персонажей (случайным образом) из колоды карт Персонажей (после того как все Персонажи-злодеи и Персонажи, контролируемые игроками-злодеями, удалены из колоды); либо

(б) вытянуть одного Персонажа (случайным образом) из колоды карт Персонажей (также после удаления всех Персонажей-злодеев), и «создать» двух других Персонажей в соответствии со [Случаем 46.2](#).

Другими словами, по крайней мере один из Персонажей, контролируемых каждым Искателем, будет Персонажем, вытянутым из колоды карт, а не случайно сгенерированным.

[46.14] После того как определено, кто является игроками-злодеями, а кто Искателями, юниты и Персонажи соответствующих сторон размещаются на

Игровом Поле. Все Персонажи, вытянутые из колоды карт, имеют домашний гекс, указанный на их карточке; они могут быть размещены в этом гексе. Искатель может разместить своих Персонажей в Домашнем Гексе любого из своих Персонажей, вытянутых из колоды (и они могут начинать в разных гексах); в противном случае все его Персонажи должны быть размещены в одном из четырех гексов Урф Дурфала. Если игрок-злодей контролирует какие-либо юниты, квест, злодеем которого он является, укажет, в каких провинциях его юниты могут начать игру; он должен разместить свои юниты где-то в границах этих провинций.

[46.15] Следующие карты Персонажей должны быть удалены из колоды карт Персонажей до того, как из нее будут взяты какие-либо Персонажи, так как предполагается, что они давным-давно мертвы: 05, 10, 21 и 24.

[46.16] (упущение) При начале Игры Квестов игроки помещают Жёлтое Солнце в ячейку первого Игровогохода. Затем игроки помещают фишки с буквами от А до Л в непрозрачный контейнер и случайным образом вытягивают одну из фишек. Красное Солнце помещается в буквенную ячейку, соответствующую вытянутой фишке, а Синее Солнце помещается в позицию прямо, напротив.

[46.2] СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

[46.21] В Игре Квестов от игроков иногда требуется «создать» одного или нескольких Персонажей; это означает что нужно определить характеристики нового Персонажа случайным образом. Кроме того, всякий раз, когда призывается Демон, его характеристики тоже должны быть определены. Очевидно, что новые Персонажи не будут иметь ни карточек, ни фишек (обратите внимание, что в 21 веке мы сделали дополнительные маркеры). Игроки могут записывать характеристики на листке бумаги. Предлагается игрокам использовать пустые фишки или фишки, не участвующие в игре, для представления созданных Персонажей. Игроки также могут называть созданных Персонажей по своему усмотрению.

[46.22] ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ РАСЫ

(см. отдельный лист)



[46.23] ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКИХ И ВОЕВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

(см. отдельный лист)

[46.24] ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЦВЕТА МАГИИ

(см. отдельный лист)

[46.25] ТАБЛИЦА ПРОЧИХ ХАРАКТЕРИСТИК

(см. отдельный лист)

[46.3] ЛЕГЕНДА КВЕСТА

А: Сокровища Дракона

По всему лику мира, на склонах пустынных холмов и в глубине безмолвных пустошей, стоят разрушенные и зловещие руины невообразимой древности. Камни их, почерневшие от времени и неведомых сил, несут на себе печать, от которой стынет кровь. Даже эльфы, чья память протянулась сквозь тысячелетия, обходят их стороной; dwarфы, мудрые в камне и земных тайнах, лишь тревожно бормочут в седые бороды при одном упоминании о них. Даже Паучий Народ и Болотные Твари, древние как сама тина, смотрят на эти останки с подозрением, словно чуя в них нечто чуждое и враждебное самой природе. Как связаны эти руины с Драконами — никто не дерзнёт утверждать наверняка. Но связь есть, ибо не раз, когда в небе стоят оба солнца, у этих груд обломков виднеются кожистые крылатые силуэты, застывшие в безмолвном наблюдении. Отсюда и пошла молва, что Драконы несметных лет от роду, а их знание и потенциальная сила столь велики, что лучше их не тревожить вовек. Во все времена войн и распрей в Долине те, кто сеет насилие, старательно обходят стороной владения Крылатых, помня старую пословицу: *«Враг дракона — в долгу, а сам дракон — вечен»*. Лишь изредка отчаявшийся властитель или народ в час крайней нужды заключают договор с Драконом. Но цена такого союза всегда непомерно высока и измеряется не золотом, а клятвами, территориями или вещами, о которых в договоре не пишут, но о которых после поют печальные баллады. Известно также, что Драконы — народ ненасытно жадный, и несметные размеры их сокровищниц стали легендой, что манит и губит. Отдельный дракон, хоть и упрямый и смертельно опасный воин, — но не бог

и не непобедим. Поэтому всегда находится ватага безрассудных искателей приключений, что отправляется из какого-нибудь края, лелея безумную надежду украсть часть сокровищ у одного из Древних. Задача сия — трудна и смертельна. Но история Долины знает случаи, когда кому-то удавалось уйти с добычей, обогатившись на век и прокляв тот день, когда алчность перевесила страх. Ибо даже украденное у дракона золото имеет свойство жечь руки и притягивать взгляд того, у кого его взяли.

Злодей: Гигахс Драконлорд

Также контролирует: 5 Драконов

Настройка Объекта Квеста: В Келгарате; цель Квеста — добыть фишку Объекта Квеста (размещена в гексе 0302) и вернуть её в Урф Дурфал, где она обретёт ценность.

Выполнение Квеста приносит Игроку, выполнившему Квест, 7 Победных Очков и 15 000 золотых марок. Если Гигахс сохранит своё сокровище, он получает 5 VP.

В: Возвращение Тёмного Лорда

В 505 году От Истинной Веры Торин Змееубойца сразил Локи Хельссона, ранее что прежде звался Тёмный Лорд, после того как его войска были разбиты в Войне Великого Меча. Над его телом были прочтены псалмы Истинной Смерти самим Великим Патриархом и Архиепископом Луны. Однако с недавних пор душа этого злого мага обрела путь обратно через тьму, разорвав узы истинной смерти, и он вернулся в Долину. Призвав на помощь все свое искусство черной магии, он воздвиг замок в гексе 3631 и скапливает силы для восстановления былой мощи. Крайне важно уничтожить его до того, как он вернёт хотя бы часть своей прежней силы. Церковь раздаёт частицы ветви Набисии, и говорят, что если тело Локи будет сожжено в огне, содержащем щепки этой священной ветви, его душа будет уничтожена навеки.

Злодей: Локи Хельссон.

Также контролирует: Замок в гексе 3631.

Настройка: В этом гексе (не в своём домашнем гексе).

Квест: Убить Локи Хельссона. Любой Игрок, сделавший это, получает 10 Победных Очков. Локи получает ½ VP за каждый Ход, который он проводит в своём замке, и 5 VP, если он остаётся жив к концу игры.

С: Демоническая Аномалия

Икс Известный почитается ныне сильнейшим чародеем современной эпохи. Известный в прежние времена под именем Рок Смертопёв, он был вынужден бежать из Империи в лето 748-е от Веры Истинной при обстоятельствах столь тёмных, что даже имперские архивы не решаются дать им точную оценку. Он обрёл пристанище в Цитадели Крови — зловещей твердыне, что пустовала со времён низвержения Тёмного Владыки в 502-м году. В её глубочайших складах он отыскал легендарные Врата Ада, которыми некогда служил сам Падший Повелитель. Тогда впервые прозвучали опасения, что Икс станет новым Темным Лордом, медленно накапливающим роковую мощь. Однако опасения сии, к общему изумлению, не подтвердились в полной мере. Отчасти этому способствовало уединённое расположение Цитадели, делающее любую масштабную карательную экспедицию делом чрезмерно затратным и рискованным. Но недавно Икс, видимо, переступил последнюю черту. Используя Врата, он призвал из Бездны Демона невероятной мощи. Существо сие, чьё имя не дерзает произнести ни один смертный, обладает силой, способной разрушить хрупкий баланс сил на всём севере Долины и повергнуть королевства в пучину окончательной гибели. Гислан, суровый король Краснии, земли что лежит ближе прочих к очагу угрозы, отчаялся ждать действий Империи или совета магов. Он объявил награду, потрясшую воображение даже алчных наёмников: 23 000 золотых марок будут выплачены тому, кто убьёт или изгонит обратно в Бездну сего Демона.

Так начался Квест Демона — охота не на мага, а на его самое страшное творение, где на кону стоит не трон и не сокровище, а само существование северных земель.

Злодей: Икс Известный.

Также контролирует: Талеррена Не-Такого-Уж-И-Храброго, 4 Юнита Лёгких Гоблинских копейщиков, 2 Юнита Лёгких Гоблинских мечников, 2 Всадников на варгах, 4 Наёмников Тяжёлых Мечников, 4 Наёмников Лёгкой Конницы, Врата Ада, 1 Демона.

Магическая Сила: 0

Магический Потенциал: 0

Магическое Сопротивление: 4

Рейтинг Боя: 12

Жизни: 12

Настройка: На Острове Цитадели

(кроме Демона, который начинает в гексе 0606).

Квест: Каким-нибудь образом удалить Демона с игрового поля (изгнать, убить и т.д.). Выполнение Квеста приносит выполнившему его Игроку 10 VP. Икс Известный получает 8 ОП за невыполнение Квеста.

D. Уничтожение Неопубликона

В лето 230-е от Веры Истинной Святая Имперская Церковь обрушила всю мощь своего гнева на последователей Великого Бога Корфлу — религии-соперницы, чьи обряды и догматы почитались ересью неслыханной. Под ударами священного джихада культисты были изгнаны из пределов Империи. Остатки их, ведомые бессмертным жрецом Унамитом Ахазредитом, отступили в уединённую и безжизненную область Долины. Там, в глуши, они воздвигли свою цитадель, чья чудакватая, нарушающая все законы архитектуры форма и поныне служит предметом суеверного страха. Около 500-го года от Истинной Веры, в глубоких скриториях цитадели, почитатели Корфлу завершили труд, ставший проклятием для мира. Книга сия, впоследствии наречённая «Неопубликон», содержала сокровенные и древние знания, столь опасные, что была тотчас предана анафеме и запрещена во всём цивилизованном мире. Тех же, кто осмеливался изучать её зловещие страницы, ждало безжалостное преследование и костёр. Последний уцелевший том иллюминированной рукописи, отпечатанный на страницах, выделанных из кожи пленников, взятых в бесчисленных войнах культа, ныне хранится в Цитадели Великого Бога Корфлу (гекс 3150). Церковь, не могущая снести существования сего скверного артефакта, объявила гарантированную награду в 10 000 золотых марок тому, кто доставит сей том в Урф Дурфал, где он подлежит торжественному уничтожению в пламени священных обрядов.

Фишка Объекта Квеста размещается в гексе 3150 и может перемещаться только Игроком, выполняющим Квест. Любой Искатель, входящий в гекс или проходящий через него, может подобрать фишку. Если Искатель поднимет фишку и бросит её (или будет убит) за пределами цитадели, любой Игрок, включая Игрока за Корфлу, может подобрать Объект Квеста. Если Игрок за Корфлу вернёт Неопубликон в свою цитадель, он снова теряет возможность перемещать его.

Злодей: Унамит Ахазредит.

Также контролирует: Гонзо Деревянную ногу, 2 Юнита Лёгкой Конницы, 4 Цепелина, 8 Юнитов Тяжёлых Мечников (фишки корфлуитов), Печатный Станок Тиранозавров.

Настройка: В Ка-Чанке.

Квест: Вернуть фишку Объекта Квеста в Урф Дурфал; Игрок, чей Персонаж переместит фишку в Урф Дурфал, получает 10 VP. Игрок за Унамита Ахазредита получает 10 VP, если фишка Объекта Квеста находится в гексе 3150 в конце игры.

Е: Осада Эндора

В стенах древнего Урф Дурфала, меж скрижалями веры и архивами имперской бюрократии, существует и процветает организация столь странная, что её само наличие многие учёные мужи считают философской шуткой или коллективным помешательством. Имя ей — Анакреонтическое Эристандское Общество Возвышенных Оксиморонов. Современники нарекали её «глупой», «легкомысленной» и даже «угрозой самому нашему образу жизни». Скажем лишь, что деяния её членов не поддаются логике смертных и, кажется, не имеют никакого внятного мотива, кроме прихоти. И вот, в очередной приступ своей непостижимой активности, Общество расклеило по городу объявления, потрясшие даже видавших виды наёмников. Оно предлагает 10 000 золотых марок тому, кто «сравняет с землёй замок Снорри» (имеется в виду твердыня авантюриста Снорри Гундарчуксона) и водрузит на его руинах штандарт Общества. Штандарт сей сам по себе есть чудо абсурда: на нём изображена лягушка в геральдической позе, с девизом «squattant verte» («зеленовато присевшая»), на фоне поля, составленного из золотых и чёрных клеток. С точки зрения геральдической науки всё безупречно верно, но зрелище сие являет собой нечто до крайности потешное и вызывающее. Так начался Квест Бессмысленного Разрушения — предприятие, где баснословное вознаграждение уравнивается лишь абсолютной нелепостью цели и гневом могущественного владыка замка.

Персонажи, захватившие замок, получают награду в 10 VP (в дополнение к награде в 10 000 золотых марок). Если замок устоит к концу игры, Снорри получает 6 VP.

Злодей: Снорри Гундарчукссон.
Также контролирует: 6 Юнитов Человеческой Тяжёлой Конницы, 4 Юнита Тяжёлых Мечников людей, 2 Юнита Лучников людей.

Настройка: В Эндоре.

Квест: Разрушить замок в гексе 2133 либо с помощью заклинания «Дезинтеграция», либо следующим образом: если как минимум три Искателя остаются в гексе 2133 в течение как минимум двух полных Ходов, и ни Снорри, ни кто-либо из его юнитов не находится в гексе в течение этого периода, замок считается разрушенным.

F: Сын Императора

Императорский отпрыск, Рибна, прозванный в придворных кругах Глупым, в приступе юношеской досады бежал из столичного Орландерта. Причиной послужила насмешка старшего брата, Кирны Зелёного, швырнувшего его в корыто для свиней. Опомявшись церемониальным мечом — даром графа Алексея на причастие, — отпрыск пустился в путь, лелея в голове смутные идеи о подвигах и славе. Шесть дней спустя Император получил послание, повергшее двор в трепет. Требование выкупа поступило от Рамана Кронкевича, прозванного Бешенно Бренчащим, Вождя дикого племени Трубказубьей Топи. Как выяснилось, Рибна, войдя с гордым видом в Кронкевилльский Дворец, вызвал самого вождя на дуэль — и был немедленно схвачен его гвардейцами-дикарями. У Императора, благословенного небом, было пять сыновей, но проливать кровь августейшей семьи даже по глупости — деяние неслыханное. Выкуп был назначен неслыханно великий. И тогда Император, дабы не опустошать казну напрямую и преподать урок строптивому отпрыску, объявил на весь мир: 10 000 золотых марок будут выплачены тому, кто спасёт его сына и доставит живого и невредимого в любые владения Империи. Так начался Квест о Потерянном Принце — предприятие, одинаково заманчивое для наёмников, искателей славы и отчаянных авантюристов, готовых бросить вызов безумному вождю и его свирепым воинам в глухих топах.

Злодей: Раман Кронкевич.

Также контролирует: Шварца Тарнкапа, 10 Юнитов Тяжёлых Дуболомов, 4 Юнита Кронкских Лёгких Лучников, 2 Юнита Кронкской Лёгкой Конницы, 1 Тролля.

Настройка: Трубказубья Топь. Фишка Объекта Квеста размещается в гексе 1952.

Квест: Забрать фишку Объекта Квеста и доставить её в Урф Дурфал. Принца охраняет Тролля, которого необходимо убить, прежде чем фишку Объекта Квеста сможет переместить Игрок, выполняющий Квест. Выполнение Квеста приносит 10 VP. Если принц находится под охраной либо Тролля, либо одного из Персонажей Кронкевича в конце игры, Игрок за Кронкевича получает 10 ОП.

G: В поисках Врат Ада

В начале шестого века от Веры Истинной, когда Тёмный Лорд властвовал над Долиной железом и ужасом, народы её восстали, дабы сокрушить ярмо его. Предвидя своё падение, Владыка возжелал отравить сладость победы. В глубочайших склепах, черпая силу из самых зловещих некромантических изысканий, он совершил акт величайшего святотатства — сотворил Врата Ада. Хроники шепчут, что даже его могущество едва не угасло под тяжестью сил, коими он дерзнул завладеть. Во время последней, отчаянной кампании Тёмный Лорд применил Врата лишь единожды, стерев с лица земли целую банду отчаянных искателей приключений, дерзнувших бросить ему вызов. А когда смерть настигала его, он не уничтожил артефакт, но спрятал его с великой хитростью, устроив так, что лишь маг, равный ему в познаниях, сможет отыскать сей ужасный Талисман. Бытуют две версии сего деяния. Одни говорят, что секрет Врат он доверил Нарклату, последнему из Владык Призраков. Другие — что оставил мистические руны, понятные лишь посвящённому в те же тёмные тайны. Как бы то ни было, Рок Смертопев, позднее известный как Икс Неизвестный, судя по всему, обошёл все ухищрения — он просто случайно наткнулся на потайную комнату в руинах, где и покоились Врата. Вместе с ними он обрёл и инструкцию по их эксплуатации. То ли по ошибке в чтении древних заклятий, то ли из хвастливой бравады, Икс разгласил, что научился управлять Вратами Ада. Весть сия ввергла в трепет даже самых безрассудных правителей Долины. Когда же стало ясно, что Врата признали Икса своим хозяином, расы, веками враждовавшие, впервые за долгую память предприняли совместные действия. Была собрана неслыханная награда в 25 000 золотых марок —

тому, кто извлечёт Врата Ада из их убежища в Цитадели Крови и сбросит их в Бездонную Пропасть, где они станут недостижимы для любого смертного. Ибо верили, что Врата заключили в себе львиную долю силы Тёмного Лорда и были неразрушимы. Однако у иных, более беспринципных народов, были свои, тайные мотивы. Они замыслили не уничтожить артефакт, но перехватить его у любого авантюриста, достаточно удачливого, чтобы вынести Врата из цитадели. Их цель — доставить Талисман в свою столицу и заверить Долину, что они будут использоваться лишь в "сугубо оборонительных" целях. Никто не осмелился бы бросить вызов силе одного лишь Икса, но все жаждали использовать награду, чтобы ослабить его, а в мечтах самых дерзких — забрать Врата Ада себе. Так начался Квест Отчаяния — гонка не столько за спасение, сколько за абсолютную власть, где каждый игрок был готов предать другого у самого края Пропasti.

Злодей: Икс Неизвестный.

Также контролирует: Талеррена Не-Такого-Уж-И-Храброго, 4 Юнита Гоблинских копейщиков, 4 Юнита Наёмных Лёгких копейщиков, Врата Ада и Демона Иргилда.

Настройка: На Острове Цитадели, фишка Объекта Квеста (которая также является Вратами Ада) в гексе 0904.
Квест: Извлечь фишку Объекта Квеста из Цитадели Крови и доставить её к Бездонной Пропasti, где её можно сбросить вниз, в надежде, что она навсегда сгинет с этой земли. Это не забота Искателя, так как он получает свою награду независимо от того, найдёт ли какой-нибудь изобретательный маг способ вернуть Врата Ада. Любой Игрок-Злодей может попытаться перехватить Персонажа Игрока, выполняющего Квест, и вернуть Врата Ада в свою столицу.

Если Врата Ада находятся в Цитадели Крови в конце игры, Игрок за Икса получает 10 VP.

Если Врата Ада находятся в столице любого другого Злодея в конце игры, этот Злодей получает 15 VP.

Если любой другой Игрок успешно выполнит Квест, сбросив Врата Ада в Пропасть, а затем вернётся в Урф Дурфал, чтобы получить награду, он получает 20 VP.

H: Осквернение Сорсерака

Среди всех ужасов, что таят в себе ледяные просторы севера, Пингвин-Убийца почитается, пожалуй, опасностью наивеличайшей. И если для одинокого странника встреча с ним сулит верную гибель, то можно воистину померкнуть духом, помыслив о той реальной угрозе, что несут сии твари целым королевствам. Согласно последним изысканиям специалистов, обитают Пингвины-Убийцы в гибельных пустошах далеко к северу от Долины, за пределами игрового поля. Но движимые неким странным внутренним зовом, что не постигнуть разуму смертных, они покидают свои ледяные гнёзда и иглу для Великой Миграции. Волна их, чернее ночи и холоднее смерти, заливая северные пределы Долины, оставляя за собой лишь обледеневшие руины и безмолвие. Утолив свою неутолимую кровожадность, орды их так же внезапно отступают вспять, к своим ледникам, будто их и не было. В деле физической атаки Пингвин-Убийца стоит немного выше Тролля и, конечно, несравним с Драконом. Но не сила, а маниакальная, слепая ярость, с коей они бросаются в бой, заставляет трепетать сердца даже у седых ветеранов. Сдержат их натиск — всё равно что пытаться остановить лавину голыми руками. До недавних пор не существовало против них никакой защиты. Но судьба, в лице Паучьего народа, явила миру диковинное спасение. В глухих чащах Сорсерака было найдено редчайшее растение — Пингвинья Мята. Аромат сей травы способен укротить даже самого свирепого Пингвина-Убийцу, ввергнув его в состояние оцепенения. Эффект не стопроцентен, но дарует хоть какую-то надежду на контроль. Мудрая и хитрая Паучиха-Королева, узрев в сем свою выгоду, наполнила сундуки тысячами золотых марок, установив монополию на торговлю экстрактом травы и продавая его северным королевствам по цене, что взвинчивается с каждым новым слухом о миграции. Конвивия, гордое дварфское королевство, не пожелало склонить выю перед диктатом из паучьих лесов. Хотя некоторые шепчут, что причина проще — у них просто не было таких денег. И живут дварфы Конвивии в постоянном страхе, зная, что в любую зиму может начаться новая миграция, которая опустошит их страну, как случилось уже не раз. Отчаявшись, дворфийский король объявил награду, что потрясла даже имперских менял: 15 000 золотых марок тому, кто доставит им живой куст или семена Пингвиньей

Мяты, дабы начать своё, независимое выращивание. Награда сия висит ныне как проклятие и надежда, а в северных фортах только и слышен скрежет стали да завывание ветра, несущего с собой запах льда и беды.

Злодей: Королева Паучиха.

Также контролирует: 4 Воина Паутины, 6 Паучьих Легионов, Посох Сандовала.

Настройка: В Сорсераке. Фишка Объекта Квеста в гексе 3808.

Квест: Достать фишку Объекта Квеста из Сорсерака и доставить её в столичный гекс Конвивии, Рыкаллу (гекс 2808). Растение настолько нежное, что любой полёт повредит его и сделает бесполезным. Если Игрок, выполняющий Квест, преуспеет в доставке растения целым в Рыкаллу, он получает 8 VP. Если Королева Паучиха сохранит фишку Объекта Квеста в Сорсераке до конца игры, она получает 7 VP. Однако, начиная с шестого Игрового Хода, каждый ход должен делаться бросок кубика. Если выпадет 5 все Пингвины-Убийцы из набора фишек выходят на Игровое поле. Как только два Пингвина-Убийцы войдут в Рыкаллу или в соседний с ней гекс, квест аннулируется, и Королева Паучиха получает 3 VP (но награда в 7 VP больше не действительна).

И: Джихад

В последние луны соперничество меж Святой Имперской Сативанской Церковью и адептами тайного культа Великого Бога Корфлу переросло в открытую вражду, подогреваемую кровавыми выходками фанатиков с обеих сторон. И вот однажды, один из аколитов-корфлуитов, погрузившись в запретные глубины Неопубликона, извлёк оттуда заветное тёмное и нестабильное. Сила его позволяла Печатному Станку Тиранозавров — чудовищному механизму, создающему плоть из праха и магии, — производить тварей своих вчетверо больше.

Вскоре на цитадель Урф Дурфала обрушилась волна из Тиранозавров Рексов, явившихся словно из кошмара древности. Унамит Ахазредит, верховный жрец культа, выступил с официальным заявлением, осуждая «несанкционированные действия отдельного фанатика». Он пообещал немедленную казнь виновного и выразил соболезнования Церкви. Но слова его повисли в воздухе, ибо лучшие церковные угодья уже лежали в руинах, рас-

топанные ордой оживших ископаемых. Унамит заверил мир, что меры против злоупотребления Станком будут приняты. Однако в тишине соборов Церковь вынесла иной вердикт: нападение было преднамеренным и спланированным. В ответ Архиепископ Урф Дурфала повелел выковать орудие возмездия — Святой Разводной Ключ. Отлитый из чистого благословенного золота и помазанный маслом семи алтарей, он был создан для одного: будучи брошенным в механизм Станка во время его работы, должен был развоплотить его суть, нанеся ущерб неисправимый. Поручение сие выполнил Паладин Велдрон, чья вера была крепче стали. Унамит Ахазредит счёл сие актом религиозной войны и в ответ провозгласил джихад против Церкви. Обычно столь дерзкий вызов не встревожил бы иерархов, ибо за спиной Церкви — вся Империя, а последователей Корфлу — горсть. Но корфлуиты и не собирались биться честно. Унамит, изучив ошибки ученика, усовершенствовал то самое заклятие. На сей раз речь шла не о создании новых тварей, но о созыве всех чудовищ Долины в единую армию тьмы. Под его призыв должны были откликнуться Тролли, Призраки, Демоны и сами Тиранозавры — все, кроме загадочных Пингвинов-Убийц, чья природа осталась глуха к чарам. Жители Урф Дурфала в ужасе взирали на небо, моля Церковь о защите от неминуемого апокалипсиса. Архиепископ, узрев, что ситуация вышла из-под всякого контроля, а рисковать своей шкурой, значит отринуть святой долг — жить долго, избрал путь традиционный для Церкви. Была объявлена награда неслыханная: 7 000 золотых марок — любому, кто осмелится проникнуть в храм Корфлу, похитить Печатный Станок Тиранозавров и доставить его к жерлу горы Герлод, что вот-вот должна была извергнуться. Пламя её нутра, как рассчитали маги-теологи, неминуемо уничтожит сей Талисман Сферы. В придачу к золоту Архиепископ пообещал личную молитву за душу (или души) избавителей мира от сего проклятия. Ибо иногда спасение веры требует не только святой воды, но и воровской сноровки.

Злодей: Унамит Ахазредит.

Также контролирует: Гонзо Деревянную ногу, 4 Цеппелина, 8 Юнитов Тяжёлых Мечников.

Настройка: В Ка-Чанке.

Квест: «Спаси» Печатный Станок Тиранозавров из когтей корфлуитов и

доставить его в гекс Герлода. Если Игрок, выполняющий Квест, владеет Печатным Станком в гексе Герлода в конце Игровогохода, Станок считается уничтоженным (для целей Квеста), и Игрок, выполняющий Квест, может вернуться в Урф Дурфал и получить свою награду плюс 10 VP. Если Печатный Станок Тиранозавров всё ещё функционирует в конце игры, Игрок за корфлуитов получает 8 VP.

Ж: Король Нежити

В незапамятные эпохи, когда луна была моложе и свет её холоднее, Привидения и прочая кошмарная нежить свободно владели полями и лесами Долины, восседая на курганах забытых королей. Воистину, лишь безумец или обречённый отваживался ступить за порог с закатом солнца. Вскоре люди познали горькую истину: среди всех чудищ Долины именно Привидения являли угрозу самую коварную. Сущности сии не просто убивали — они истощали жизненную силу жертвы, а затем из останков её духа воздвигали новое Привидение, навеки порабождённого тому, что его умертвило. Так могла расти армия теней, не знающая усталости и числом неисчислимая. Но открыли люди и слабость сих ужасов: они были чрезвычайно уязвимы ко всему священному. Концентрация веры, освящённые реликвии и сила истинной молитвы могли изгнать их с сего плана бытия. И восстали тогда люди единым духовным порывом под стягом Первой Церкви, вознамерившись очистить землю от скверны. Великое Изгнание длилось годы. Люди почти преуспели. Но нескольким наисильнейшим и хитрейшим Привидениям удалось выскользнуть из сети и благоразумно отступить в иные, тёмные земли. Лишь один, чьё имя в людских хрониках — Нарклат, предпочёл остаться. Говорили, что жажда мести за павших родичей пылала в нём ярче страха. Какой бы ни была причина, Владыка Призраков скрылся в глухом убежище на бесчётные годы, сила его медленно таяла, но не угасла вовсе. Проклятье пробудилось, когда Тильдор Сильный, рыцарь чести, принял Квест — отыскать и запечатать Гробницы Проклятых. По неосторожности или по воле рока он вскрыл тайное убежище Нарклата. К несчастью для Тильдора, он встретил не спящего врага, а находящегося в засаде, но выжидающего врага. О рыцаре бо-

лее не слышали, хотя в народе шепчутся, будто призрак, недавно замеченный у руин, носит черты и доспехи Тильдора. Инцидент сей мог бы кануть в лету, но придворный маг Тильдора, его закадычный друг, преступил все запреты. Жажда мести, он вступил в контакт с силами, превосходящими смертных, и через них узрел истину. Он известил Церковь: *«Нежить величайшей мощи одолела Тильдора у Гробниц Проклятых»*.

Быстро был собран карательный отряд из закалённых паладинов и инквизиторов. Нарклат, застигнутый врасплох, был вынужден бежать, открыв при этом часть своей мощи. Бегство его объяснило многое: Владыка владел двумя Великими Талисманами Сферы — Амулетом Клатора, пожирающим волю, и Кинжалом Сильвер, разрывающим саму материю. Сии артефакты объясняли лёгкость его победы над Тильдором и делали его уничтожение делом величайшей необходимости, пока потенциал его не реализован в полной мере. Но Нарклат был слишком опытен, чтобы быть пойманным вновь. Он растаял во тьме. Лишь в последние дни Архиепископу Урф Дурфала явилось видение страшное: Нарклат, вновь обретший силу, бредёт по земле в сопровождении свиты из собственных теней. Прорицания, усиленные святыми реликвиями, открыли его цель: удар в самое сердце Империи. Он копит силу для сего последнего, отчаянного натиска. Церковные чины полагают, что если остановить Нарклата до того, как планы его осуществятся, его можно изгнать навеки. Но никто не ведает, где ныне скрывается Владыка Привидений. Охота продолжается, а тени сгущаются.

Злодей: Нарклат.

Также контролирует: Амулет Клатора, Кинжал Сильвер.

Настройка: Игрок за Нарклата секретно отмечает, в каком гексе он размещается. Это не может быть гекс в Империи или в любой провинции, смежной с Империей, или в любом городе/замке или смежном с ними гексе. Игрок за Нарклата секретно отмечает гекс, в котором находится его убежище, а затем сообщает Игроку, выполняющему Квест, пять возможных смежных провинций, в которых он может находиться.

Квест: Найти Нарклата, победить его или просто заполучить Амулет Клатора и Кинжал Сильвер и вернуться в

Урф Дурфал за наградой в 25 000 золотых марок и 15 VP. Игрок за Нарклата получает 10 VP, если удерживает оба Талисмана Сферы.

Примечание: Заклинания «Обнаружение» не действуют против Нарклата.

К: Совет Страха

Эльфы почитаются наиболее близкой к людям из древних рас, населяющих Долину, и, по общему мнению, мудрейшей. Веками важнейшие решения, от судьбы королевств до толкования древних пророчеств, передавались на суд Совету Высших Эльфов, и совет их почитался наилучшим из доступных смертным. Но мудрость сия соседствует с глубоким и непоколебимым высокомерием по отношению к «молодым» расам. Взгляд эльфа, полный снисходительной отстранённости, способен привести в ярость даже самого рассудительного дварфского тана или герцога людей. Посему наступают периоды великой вражды, когда любой эльф, осмелившийся покинуть пределы своих дружественных лесов — веками дававших приют его роду, — рискует встретить не гостеприимство, а смертельную опасность. Великое колдовство Икса Неизвестного и его эксперименты с Вратами Ада вызвали на Совете Высших Эльфов тревогу нешуточную. Стали обсуждать долгосрочное воздействие его магии на саму ткань мира Долины. И когда мудрый Гвайгилион Эленгал, стремясь предотвратить большее зло, заявил, что дварфам либо придётся воевать с чародеем, либо эвакуировать целые районы Конвивии дабы уберечь свой народ от фантастических существ, призываемых Иксом, — реакция горных владык была мгновенна и яростна. Дварфы вознегодовали на такое вмешательство в свои дела, сочтя его верхом эльфийского высокомерия. И тогда, втайне от всех, через верных соглядатаев и подпольных маклеров, они стали наводить деликатные справки: найдутся ли в Долине достаточно отчаянные искатели приключений, готовые за солидное вознаграждение отправиться в Винар, место следующей конференции Высших Эльфов, и «шлёпнуть по крайней мере двоих» из сих надменных советников. Так мудрость и высокомерие, столкнувшись, породили не дипломатический скандал, а заказ на тихое убийство, грозящий разжечь старую вражду с новой силой.

Злодей: Гвайгилион Эленгал.

Также контролирует: Линфаласа, Далмиландрила, 2 Конных Лучника, 6 Юнитов Лёгкой Конницы, 4 Юнита Лёгких Лучников, 4 Юнита Лёгких Мечников, 4 Юнита Средних Копейщиков.

Настройка: Винар и Леса Натитили.

Квест: Убить двоих из следующих трёх эльфов: Гвайгилиона Эленгала, Линфаласа или Далмиландрила.

Если Игрок, выполняющий Квест, использует эльфийского Персонажа и успешно выполняет Квест, он получает 2 VP (поскольку убийство сородичей сделает этого эльфа изгоем на крайне долгий срок).

Если Игрок, выполняющий Квест, использует человеческих Персонажей и успешно выполняет Квест, он получает 6 VP (поскольку успех Квеста почти наверняка навредит отношениям между эльфами и Империей Людей).

Если Игрок, выполняющий Квест, не контролирует ни эльфийских, ни человеческих Персонажей, он получает 9 VP за выполнение Квеста. Игрок за эльфов получает 8 VP за срыв Квеста и сохранность всех своих Персонажей от рук искателей приключений, и 6 VP, если убит только один эльфийский Персонаж, и Квест, таким образом, провален. В любом случае все участники этого Квеста получат от дворфов 5 000 золотых марок.

Л: Красавица и Чудища

Принцесса Елена, происходящая из древнейшей императорской ветви, рода, справедливо воспетая летописцами за несравненную красоту, была столь исключительна, что придворный поэт Алсансбар назвал её «сияющей, словно три звезды, что дарят жизнь нашей планете». Император, чья воля обычно вершит браки дочерей как фигуры на шахматной доске политики, на сей раз оказался в западне. Отказать всем — значило бы посеять семена будущей гражданской войны между могущественными домами, жаждущими породниться с тронном. Многие знатные и пылкие претенденты уже домогались руки принцессы. Но Елена не дала ответа ни одному из них — то ли по тайному настоянию отца, то ли потому, что каждый жених в чём-то не соответствовал её высокому идеалу. Дабы отделить зёрна от плевел, Император провозгласил испытание небывалое. Всем, кто истинно желает руки его дочери, надлежит совершить подвиг, равного которому не знала исто-

рия. В Долине Великого Меча обитают пять классов чудовищ, что суть истинное воплощение ужаса и мощи: Тираннозавры Рексы, Пингвины-Убийцы, Драконы, Доны и Призраки. Условия Квеста суровы: претендент должен принести по одной голове каждого из этих ужасных созданий. Если же два искателя явят трофеи в один день — победителем будет признан тот, чья добыча увенчана головой Демона Иргилда, монстра особенно редкого и могучего.

Многие придворные эксперты полагают, что сей Квест — не более чем хитроумный способ Императора выиграть время, отправив самых горячих женихов на верную гибель. Но то, что творится в императорском уме, всегда скрыто завесой тайны. И пока одни видят в этом жестокую шутку, другие — последний шанс обрести не только принцессу, но и славу, что переживёт века.

Злодей: отсутствует.

Настройка: Демона Иргилда можно найти в Цитадели Крови или на прилегающем острове (если есть Игрок за Икса Неизвестного, он разместит Демона); или, возможно, мага можно уговорить призвать его. Драконов можно найти группами от 1 до 5 (игнорируя результат 6) в гексе Горы Греймур; и, наконец, Пингвины-Убийцы появляются случайным образом каждый Игровой Ход согласно Таблице Появления Пингвинов-Убийц. Игрок, выполняющий Квест, должен иметь в своей группе Персонажей одного мужчину-человека или эльфа, если он желает предпринять этот Квест и получить Победные Очки. Если Квест выполнен и все необходимые Чудовища убиты, Игрок, выполняющий Квест, получает 20 VP, когда его Персонажи достигнут Урф Дурфала, и руку принцессы. Если она конечно, согласна.

[46.4] ЗАЩИТА ОБЪЕКТОВ КВЕСТА

[46.41] Если у Злодея есть Персонажи и/или юниты в гексе, содержащем фишку Объекта Квеста, который он должен защищать, он может назначить любые или все эти юниты и Персонажи на охрану Объекта Квеста. Игрок должен назначить приказ охранять всем таким Персонажам и объявить во время Фазы Сценариев, какие юниты в гексе назначены на Охрану.

[46.42] Охраняющие юниты и Персонажи не могут двигаться или прово-

дить поиск каким-либо образом. Охраняющие юниты не могут участвовать в Армейском Поиске или в Бою Персонажа против Армии (за исключением случаев, см. ниже, 46.43).

[46.43] Если вражеские Персонажи входят в гекс, содержащий Объект Квеста и Охраняющие юниты и/или Персонажи, с намерением захватить Объект Квеста, они должны сначала вступить в бой с Охраняющими юнитами (если таковые есть) в Бою Персонажа против Армии. В этом бою участвуют только Охраняющие юниты, находящиеся в данном гексе, а не юниты из соседних гексов. Если Персонажи противника успешно побеждают армейские юниты, они должны затем вступить в Личный Поединок с Охраняющими Персонажами (если таковые есть). (Последнее, конечно, происходит во время Сегмента Личного Поединка, как обычно). Если вражеские Персонажи успешно:

- а) убивают Охраняющих Персонажей или
- б) вынуждают Охраняющих Персонажей отступить с поля Личного Поединка, тогда Персонажи противника могут захватить фишку Объекта Квеста.

[46.44] Владелец любого Объекта Квеста может приказывать любому Персонажу или юниту, начинающему ход в том же гексе, что и маркер Объекта Квеста, нести эту фишку во время своего движения. Если маркер перемещает Персонаж, этот Персонаж и все Дружественные и Союзные Персонажи, движущиеся с ним, автоматически считаются Охраняющими фишку. Если маркер перемещает юнит, этот юнит и любой юнит, движущийся с ним, считаются Охраняющими Объект Квеста.

[46.45] Если Персонаж, несущий Объект Квеста, захвачен в Бою Персонажа против Армии, или убит, или вынужден отступить с поля боя во время Личного Поединка, Объект Квеста захватывается противниками Персонажа.

[46.46] Если невидимые Персонажи входят в гекс, содержащий Охраняемый Объект Квеста, они игнорируют Охраняющих юнитов, но должны вступить в Личный Поединок с любыми Охраняющими Персонажами. Поскольку невидимые Персонажи становятся видимыми после начала Личного Поединка, такие Персонажи в последствии подвержены Армейскому

Поиску и Бою Персонажа против Армии в течение своей следующей Фазы Движения, если только в промежутке не будет сотворено другое заклинание Невидимости.

[46.5] УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

[46.51] По окончании 15 Игровых Ходов подсчитываются Победные Очки каждого Игрока, и определяется победитель(и).

[46.52] Игроки, выполняющие Квесты, получают Победные Очки за выполнение Квестов; количество VP, получаемых за выполнение определённого Квеста, указано в описании Квеста.

[46.53] Все Игроки теряют 3 VP за каждого своего Персонажа, который был убит или захвачен в течение игры. Если Персонаж был захвачен, но освобождён до конца игры, VP не теряется. Если Персонаж был убит, а затем реинкарнирован, VP всё равно теряется. Игрок может потерять шесть или более VP за одного Персонажа (например, если Талеррен был убит, реинкарнирован, а затем захвачен, это приведет к потере 6 VP).

[46.54] Игрок-Злодей получает 2 VP за каждого Искателя, которого он убивает в ходе игры. Если Игрок за Унамита Ахазредита захватывает Персонажа, перемещает его в гекс 3150 и затем убивает его (принося в жертву Великому Богу Корфлу), он получает дополнительные 2 VP. По аналогии, Игрок за Паучью Королеву получает Победные Очки за приношение юнитов в жертву в гексе 3511, а Игрок за Тёмного Лорда получает дополнительные 2 VP за убийство Персонажей в своём домашнем гексе.

[46.55] Каждый Персонаж считается имеющим практически неограниченный запас денег. Игрок может потребовать оплату (в виде золотых марок) за выполнение услуги для другого Игрока. Игрок теряет 1 VP каждый раз, когда один из его Персонажей платит 1 000 золотых марок, и получает 1 VP каждый раз, когда один из его Персонажей получает 1 000 золотых марок. Все мосты и броды на карте охраняются «Троллями на Мосту» (по одному Троллю на мост). Если Персонаж входит в гекс с мостом или бродом в Фазе Движения, он должен немедленно прекратить движение. В последующей Фазе Боя Игрок может либо приказать своему Персонажу вступить в Личный Поединок с Троллем, либо заплатить Троллю 1 000 золотых марок (и, тем самым, потерять 1 VP).

Примечание: Иногда Игроки получают наличные деньги в дополнение к VP за выполнение Квеста. Эти деньги не считаются VP.

Примечание: Вышеуказанное правило требует определённой доли добросовестности со стороны Игроков. Те, кто угрожает позволить одному Игроку выиграть игру, передав ему крупную сумму денег, играют не просто не по духу правил но и портят удовольствие другим Игрокам.

[46.56] Проще говоря, любой Игрок, который заканчивает игру с 10 или более VP, должен считаться «Победителем». Однако только Игрок с наибольшим количеством VP является «Истинным Победителем».

[46.57] Обратите внимание, что Игроки-Злодеи и Игроки, выполняющие Квесты, могут сотрудничать; например, Игрок-Злодей может согласиться помочь Игроку, выполняющему Квест, если тот согласится охотиться за Квестом другого Злодея. Злодей может сам отправиться выполнять Квест, но, разумеется, оставит своё сокровище без охраны.

[47.0] РЕИНКАРНАЦИЯ

КОММЕНТАРИЙ:

Величайшие существа Долины были благословлены множеством богов, а иногда и бесконечным числом жизней (хотя никто не может правдиво предсказать всё, что произойдет в будущем). Когда убивают таких превосходящих обычных смертных Персонажей, победа над бессмертным носит лишь временный характер.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Персонаж Реинкарнируется в своём Домашнем Гексе через определённое количество Игровых Ходов после того хода, в котором он был убит. Минимальный срок, в течение которого Персонаж мёртв, составляет три Игровых Хода.

ПРОЦЕДУРА:

Если Реинкарнируемый Персонаж имеет нулевой Уровень Магической Силы (т.е. не может творить Заклинания ни в какой момент игры), он Реинкарнируется в своём Домашнем Гексе через количество Игровых Ходов, равное: 10 минус его Рейтинг Боя.

Пример: Если Паладин Стивен (Карта Персонажа №39) убит на седьмом Игровом Ходу, он вернётся на

двенадцатым ходом ($10 - 5 = 5$, где 5 — Рейтинг Боя Стефана; пять затем прибавляется к семи (номеру хода), чтобы получить: двенадцатый ход).

Если Реинкарнируемый Персонаж является Магом, черпающим Силу от Жёлтого Солнца, он Реинкарнируется через количество Игровых Ходов, равное: 10 минус его Уровень Магической Силы.

Если Реинкарнируемый Персонаж является Магом, черпающим Силу от Красного или Синего Солнца, он Реинкарнируется в следующий Игровой Ход, когда его Солнце находится в Зените, но он должен ждать минимум три Игровых Хода перед возвращением в игру.

Все Маги Перевоплощаются в своих Домашних Гексах.

СЛУЧАИ:

[47.1] ПРАВО НА РЕИНКАРНАЦИЮ

Чтобы иметь право на Реинкарнацию, Персонаж должен обладать либо Рейтингом Боя не менее «4», либо Уровнем Магической Силы не менее «4» (если Персонаж связан с Красным или Синим Солнцем, для определения права используется его Уровень Магической Силы, пока его Солнце в Зените), либо совокупным показателем Уровня Магической Силы и Рейтинга Боя не менее «5». Реинкарнироваться могут только Персонажи из колоды Карт Персонажей, отвечающие вышеуказанным требованиям. Персонажи, созданные согласно Случаю 46.2, не имеют права на Реинкарнацию.

[47.2] ОГРАНИЧЕНИЯ РЕИНКАРНАЦИИ

Это правда, что при определённых обстоятельствах великогомогущественный Волшебник и Архиепископ Веры (или Жрец Великого Бога Корфлу, или Владыка Демонов) могли бы совершить обряды Истинной Смерти над несчастным Персонажем, но это невозможно в контексте данной игры. Дизайнер и разработчик, которые могут лишь интерпретировать события в Долине Арарлве, не смеют вторгаться в дела богов.

[47.21] Персонаж не может быть Реинкарнирован, если в его Домашнем Гексе находятся Персонажи противника или его юниты, а владелец этих Персонажей или юнитов запрещает Реинкарнацию. В этом случае Персонаж не может быть Реинкарнирован до

тех пор, пока гекс не будет свободен от Персонажей противника или его юнитов, или Игрок этих юнитов или Персонажей не даст разрешение на Реинкарнацию.

[47.22] Персонаж, связанный с Красным или Синим Солнцем, не может вернуться к жизни Реинкарнацией, пока не пройдет минимум три Игровых Хода. Если это приводит к тому, что Персонаж пропускает период, когда его Солнце находится в Зените, то Игрок должен ждать, пока его Солнце снова войдет в Зенит десятью Игровыми Ходами позже.

[48.0] СВОДКА ПО КАРТАМ ПЕРСОНАЖЕЙ

КОММЕНТАРИЙ:

Долина Великого Меча — вотчина великих имён и грозных судеб. Не зря ведь говорят мудрецы: «Где сходятся пути трёх солнц, там рождаются герои». И вправду — Долина сия, что колыбель мира, породила столько палатинов, чародеев, теневых убийц и драконоборцев, сколько не снилось иным землям за десять веков. Каждая раса, претендующая на клочок этой земли, выставила в бой своих лучших сынов. Эльфы — из глубин древних лесов, карающих тайны времён до Прихода Богов; дварфы — из недр гор, где куются не только клинки, но и судьбы; даже болотные твари и паучие племя Сорсерака знают, что такое честь... но по-своему. И каждый раз, когда над Долиной нависала тень войны или чёрная магия поднималась из бездн, являлся Избранный — тот, чья рука держит меч, а душа — пламя Орба. В годы После Истинной Веры, когда Империя Человека, опьянённая победами над варварами Харкунани и ордами Виконненов, обратила взор на север, Долина задрожала. Мудрейшие эльфы уже тогда шептались: «Пришёл час, когда Жёлтое Солнце вступит в союз с железом, а магия станет оружием, а не благословением». И в ответ на этот вызов древние инстинкты проснулись в крови всех народ — и началась эпоха чудес, предательств, священных клятв и проклятых клинков. Именно для того, чтобы воссоздать эту бурную пору, в игру «Мечи и Колдовство» вложены сорок Карт Персонажей — живых легенд, чьи имена гремят от ледников Севера до пепелищ Трубкакузубей Топи. Каждый из них — не просто набор цифр, а носитель великой судьбы. И чтобы вам, странник, было легче вести их сквозь битвы и

квесты, прилагается Сводка Характеристик — как компас в мире, где даже ветер несёт заклиния.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО:

Каждый Персонаж в *Мечах и Колдовстве* представлен Картой Персонажа. В колоде, прилагаемой к игре, их сорок. На Карте Персонажа указана вся существенная информация, относящаяся к Персонажу. Каждый Персонаж имеет идентификационный номер, напечатанный сверху. Непосредственно под номером Персонажа указаны его имя и подзаголовок. Хотя они обычно не несут игровой функции, они обеспечивают некую идентичность Персонажа и придают в игре индивидуальность. Далее следуют одиннадцать Характеристик, имеющих отношение к игровому процессу. Они разбиты на отдельные группы, поскольку некоторые из них взаимосвязаны, и обсуждаются в следующих правилах.

СЛУЧАИ:

[48.1] ХАРАКТЕРИСТИКИ КОЛДОВСТВА

[48.11] Уровень Магической Силы

Уровень Магической Силы Персонажа будет либо нулевым (в этом случае Персонаж не имеет способности к колдовству), либо одним положительным числом, либо тремя последовательными положительными числами, перечисленными в порядке убывания. Эти числа указывают на максимальный Уровень Силы заклинаний, которые может творить этот Персонаж (подробности см. в [Разделе 10.0](#)). В основном, заклинания оцениваются по степени сложности. Чем сложнее заклинание, тем более искусным должен быть Маг, чтобы его сотворить. Если Сила Персонажа недостаточна для сотворения заклинания, он всё же может попытаться это сделать, с серьезным риском (см. [Случай 10.26](#)).

[48.12] Магический Потенциал

Магический Потенциал Персонажа — это количество накопленной магической энергии, которое данный Персонаж может аккумулировать в любой момент времени. Вся магия в Долине Великого Меча требует манны — энергетической силы, необходимой для ткани вселенной. К сожалению, количество манны в Долине Великого Меча столько, что, если её использовать слишком много, магия станет не-

возможной. Однако манна восполняется, и по-видимому, неравномерно, хотя имперские астрологи подозревают, что это связано с лунами, солнцами и их связями. Каждое заклинение, сотворённое Персонажем, стоит определённое количество Очков Манны. Магический Потенциал — это максимальное количество Очков Манны, которые Персонаж может иметь в запасе в любой момент времени. Короче говоря, — Магический Потенциал — это количество Магии, которое Персонаж может «носить» с собой в любой момент времени.

[48.13] Цвет Магии

Мир, в котором расположена Долина Арарлве, находится в тройной (трёх-солнечной) системе. Природа вселенной такова, что положение солнц влияет на доступность манны. Каждый Персонаж, способный использовать магию, соотносён по цвету с определённым солнцем. Три солнца видны человеческому глазу в трёх основных цветах — Красном, Синем и Жёлтом. Планета, на которой расположена Долина, вращается вокруг Жёлтого солнца на одинаковом расстоянии от него. Предполагается, что именно поэтому нет амплитуд в силе магов постоянного состояния, или Жёлтых магов. Однако те, кто связан с Синим и Красным солнцами (следовательно, Синие и Красные маги), зависят от их Уровня Магической Силы. Их пик, или наивысший Уровень Магической Силы, наступает, когда их солнце находится в Зените. Их упадок, или низший Уровень Магической Силы, наступает, когда их солнце находится в Закате. Восстановление манны (пополнение Очков Манны) также привязано к солнцу, с которым связан данный Маг.

[48.2] РАСОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

[48.21] Раса

Среди обитателей Долины существует множество различных рас. У каждой из этих рас своё наследие и свои уникальные обычаи. На каждой Карте Персонажа напечатана Раса, от которой происходит Персонаж; её можно найти в правом верхнем углу Карты Персонажа. Обратите внимание, что фактическая Раса Персонажа не всегда совпадает с Расой, к которой он относится при Перемещении (она указана на фишке Персонажа). Тем, кто желает лучше понять различных Персонажей,

представленных в игре, эта информация будет полезна.

[48.22] Домашний Гекс

Домашний Гекс Персонажа — это именно то, что подразумевает название — гекс, в котором расположено дом Персонажа. Эта информация важна для Персонажей, обладающих магическими способностями, и для Реинкарнации. Восстановление Манны удваивается в Домашнем Гексе мага. Также, при начале Квеста, Игрок имеет выбор: начать со своими Персонажами либо в их Домашнем(их) Гексе(ах), либо в Урф Дурфале.

[48.3] ВРОЖДЁННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

[48.31] Магический Профиль

Каждый Персонаж — это существо, проявившее значительное мастерство в своём деле. Жизненная сила каждого Персонажа отражает это и, кажется, привлекает больше манн, чем у среднестатистического обитателя Долины. Таким образом, Персонажей обнаружить намного легче, чем крестьянина, потому что тот, кто искушён в использовании магии, сможет обнаружить характерный для жизненной силы Персонажа узор манн. Магический Профиль — это количественное выражение магической «видимости» Персонажа. Когда Маг пытается обнаружить другого Персонажа, Игроки должны обратиться к Магическому Профилю Персонажа, чтобы определить, был ли Персонаж «найден».

[48.32] Магическое Сопротивление

Если бы философы могли решать, все магические заклинания использовались бы лишь в исследованиях и никогда — в полевых условиях. Но пока существует вражда, заклинатели будут использовать заклинания, чтобы пытаться вредить другим. И поэтому те, кто желает сразиться насмерть с заклинателями, должны быть готовы столкнуться с самыми ужасными заклинаниями, большая часть которых разработаны для ускорения быстрой смерти цели. Однако те, кто наделён более чем обычными способностями, обладают врождённым сопротивлением магии. Определённые заклинания, наложенные на Персонажа, могут быть «отклонены». В Описании Заклинания (см. [Разделы 12.0 и 38.0](#)) указано, может ли заклинание быть отклонено. Если указано, то должен быть сделан бросок

на Магическое Сопротивление Персонажа.

[48.4] ХАРИЗМАТИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

[48.41] Лидерство

Когда армии идут на войну, часто важнейшей частью армии является готовность солдат в строю. Но в битвах, соответствующих средневековому периоду на Земле предводитель армии, пожалуй, является самым важным активом. Именно он может одной лишь силой личности сплотить разбитые войска, и чья компетентность и доблесть в гуще рукопашные схватки часто решают исход битвы. Рейтинг Лидерства используется для определения тех преимуществ, которые получает владеющий Игрок в Армейском Бою.

[48.42] Дипломатия

Когда в Долине вспыхивает война, как это периодически и случается, битва часто решается тем, какая нейтральная держава будет убеждена присоединиться к одной из воюющих сторон. Те, кто одарён красноречием и убеждением, являются огромной помощью для своей расы и во времена войны иногда посылаются для ведения дипломатии, а не для руководства армиями. Каждый Персонаж оценивается по его способности убеждать другие народы вступить в войну; в основном, высокий показатель Дипломатии указывает на серебряноязычного оратора, в то время как низкий рейтинг указывает на существо, страдающее болезнью «в рот мне ноги».

[48.5] БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

[48.51] Боевой Рейтинг

Когда заклинания не срабатывают или, когда два героя вызывают друг друга на бой, сражение происходит в рукопашной схватке, иначе известной как «мясорубка». Хотя различные бойцы и могут быть усилены магическим оружием и благословениями (не говоря уже о Заклинаниях); искусство владеть оружием против противника с мастерством является первостепенной среди используемых навыков.

Боевой Рейтинг — это мера способности индивида сражаться против другого в рукопашной схватке. Когда бой доходит до этой стадии, Игроки обращаются к характеристике Боевого Рейтинга участников и сравнивают их. Звездочка (★) перед Боевым Рейтингом Персонажа указывает, что данный

Персонаж владеет зачарованным клинком (см. [Случай 40.72](#)).

[48.52] Выносливость

Тело может выдержать лишь определённую часть повреждений. В то время как снаряжение, такое как доспехи (например, кольчуга или латы), зачастую увеличивают сопротивляемость тела повреждениям, смягчая и отклоняя удары, полученные в бою, факт заключается в том, что существа умирают, когда превышен определённый лимит повреждений. Выносливость — это просто численный метод выражения количества урона, которое может принять существо. Характеристика Выносливости состоит из Очков Урона, так что, если Персонаж имеет Выносливость 10, этот Персонаж может «принять» 10 Очков Урона. Одинадцатое убьёт его.

[48.6] ПРИМЕЧАНИЯ НА КАРТЕ ПЕРСОНАЖА

На некоторых картах в самом низу, будет строка текста, которая либо проинформирует Игрока, что Персонаж обладает определённым Талисманом Сферы (в этом случае владеющий Игрок должен также взять карту этого Талисмана Сферы), либо, в случае монстра, опишет особую способность, которая более подробно описана в [Разделе 45.1](#).

[49.0] ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

СЛУЧАИ:

[49.1] ОБЪЕДИНЕНИЕ ИГР АРМИИ И ИГРЫ КВЕСТОВ

Если Игроки не хотят придумывать Сценарии самостоятельно, предлагается включать в Игру Квестов лишь небольшие части Игры Армий, иначе противоречия в правилах будут велики. Тестеры отдавали предпочтение добавлению правил Личного Поединка, чтобы предводители различных сил могли сразиться в поединке перед крупными битвами, и это работало очень хорошо. В качестве предложения, Личный Поединок не должен быть обязательным, поскольку слишком много Персонажей будет потеряно в начале игры. Хотя мы не можем предоставить конкретные правила в настоящее время (будем надеяться, что кто-нибудь их пришлет в журнал “MOVIES»), мы действительно предлагаем Игрокам быть осторожными с тем, какие правила они объединяют и

как они разрешают конфликты до начала игры.

[49.2] ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ПРАВИЛ

Во время разработки *Мечей и Колдовства* было много предложений по новым правилам. Все они имели общую тенденцию: они делали игру более сложной. Игроки, одаренные столь же богатым воображением, как и тестеры *Мечей и Колдовства* несомненно, пожелают добавить свои собственные правила, и им рекомендуется присылать в журнал “MOVIES» для возможной публикации. Мы не будем подробно описывать возможные дополнительные правила здесь, но включаем одно дополнительное правило, которое было довольно популярным во время тестирования.

[49.3] БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Когда это правило используется в Игре Квестов, применяется лимит в тридцать Игровых Ходов. Это делает Квесты гораздо более сложными и значительно замедляет игру, поскольку Персонажам часто приходится вступать в бой, в то время как другие Игроки нечем заняты. По этой причине оно не было принято.

[49.31] В конце каждого Игровогохода для каждого Персонажа или группы Персонажей должен быть сделан бросок — при результате 1, 2 или 3 Персонаж(и) столкнулся с враждебным монстром, который немедленно атакует его (их). Личный Поединок выполняется до тех пор, пока либо Персонаж(и), либо Монстр не будет мертв или не сбежит с поля Личного Поединка. За монстра играет один из игроков противников, и бой разрешается согласно [Разделу 40.0](#).

[49.32] Персонажи в Замках, Поселениях, Городах или Столицах никогда не делают бросок на Блуждающих Монстров.

[49.33] Личный Поединок с Блуждающим Монстром происходит в начале Интер-Фазы Восстановления Манн, до того как произошло Восстановление Манн.

[49.34] Блуждающий Монстр определяется по [Таблице 49.37](#). Персонаж не может столкнуться более чем два раза с Блуждающими Монстрами за один Игровой Ход. Сделайте бросок снова, если выпадает второй результат «Бросьте дважды по таблице».

[49.35] Если согласно Таблицы должно появиться 1-6 Монстров, Игрок, управляющий Монстрами, бросает шестигранный кубик, и это число указывает на количество Монстров, размещаемых на поле Личного Поединка.

[49.36] Звездочка (*) указывает на то, что Монстр обладает регенеративными способностями (см. [Случай 45.18](#)), а буллет (•) указывает на то, что Монстр получает урон только от Талисманов Сферы, Зачарованных Клинков или Магических Заклинаний.

[49.37] Таблица Блуждающих Чудовищ

(см. отдельный лист)

ИСТОРИЯ ДОЛИНЫ АРАРЛВЕ

ХРОНОЛОГИЯ:

Несколько миллионов лет до Веры...

Когда мир ещё вращался вокруг одинокого красного солнца, драконы — древние повелители звёзд — решили спасти свою колыбель от неминуемой гибели. С великой магией и ужасом космических сил они вырвали планету из ложа мёртвой звезды и пустились в Великое Путешествие сквозь бездны. Вихри маны, бушевавшие в недрах мира, породили чудовищных тварей: Болотные Твари выползли из трясин, Паучий Народ соткал свои сети в тенях первых лесов, а горы вздымались, как спины пробуждённых богов. Лишь эльфы, хранители света и порядка, сумели оградить свои земли заклетами, сохранив их нетронутыми среди хаоса. И когда наконец планета нашла пристанище в тройной системе — под жёлтым сиянием Орба и двумя танцующими лунами — её судьба была запечатана в камне и крови.

Два миллиона лет до Веры...

Паучий Народ и Болотные Твари, рождённые в пылающем вихре Перемещения, сошлись в вечной войне за господство над разорённым миром. Эльфы, истощённые, прятались в своих священных рощах, а драконы — величественные, но уставшие от вечности — ушли в глубины гор, где хранили знания, старше времени.

500 000 лет до Веры...

Когда Паучий Народ и Болотные Твари почти уничтожили друг друга в огне заклинаний и ядовитых туманов,

эльфы и драконы вновь вышли на свет. Но драконы уже не были теми, кем были — их сила угасала, как пламя в пепле. И тогда, из чёрной бездны космоса, рухнул корабль. На его обломках было полтысячи дворфов, последние выжившие Союза Звёзд. Драконы, видя в них мастеров кузнечного дела, обратили их в рабов. А чтобы создать слуг послушнее, они стали колдовать над плотью дворфов — и в муках алхимии родились орки, гоблины... и люди — последний, самый дерзкий эксперимент Древних.

100 000 лет до Веры...

Эльфы правили миром, окружённые легионами рабов-людей, дворфов и орков. Но рабы не забыли вкус свободы. И когда восстали — мир погрузился во тьму. Города обратились в прах, магия исчезла, и лишь шепот преданий напоминал о былом величии.

20 000 – 10 000 лет до Веры — Эпоха Великой Магии...

Маги поднимались, как башни из пламени и теней. Каждый — император своей воли, владыка тысяч душ. Но их гордыня погубила мир. Война магов расколола небеса, и в тот час, когда манна истошилась, из земли разверзлась Бездонная Пропасть — и из неё выползли кронки и жуткие создания, что пожирали даже тень.

От 10 000 до 2000 лет до Веры...

Царства рождались и рушились, как песчаные замки. Расы балансировали на лезвии войны — ни одна не могла одержать верх. Но затем пришла Империя, и железная рука Человека легла на шею мира.

1500 – 1100 лет до Веры...

Лишь Долина Великого Меча оставалась свободной. Её герои — эльфы, дворфы, дикие люди — то и дело нападали на Империю, как волки на стадо. Имперцы трепетали, слыша шаги по своим границам...

1100 лет до Веры...

Император Корон Непобедимый двинул легионы на Долину. Но встал против него Иеремия Благословенный — сын герцога, предавший Империю ради родины. Он собрал Лигу Арарлве — первый и величайший союз рас — и в трёхдневной битве обратил легионы в пепел.

От 900 лет до Веры и далее...

Империя пала под натиском варваров. Наступило Междоцарствие — время тьмы, банд и пророчеств. Но в 0 году от Веры был основан Храм Святой Фриды, и с тех пор началось новое летоисчисление.

75 год от Веры...

Родилась Вторая Империя — сильнее, жесточе, алчнее прежней. Она медленно, но неуклонно росла, как плесень на трупе.

230 год от Веры...

Корфлуиты — поклонники Бога Корфлу, бога боли и тьмы — были изгнаны из Империи. Они бежали в Долину и воздвигли свой Храм Великого Года в пустошах Ка-Чанк.

327 год...

Первая Великая Миграция Пингвинов-Убийц! Из ледяных пустынь на севере хлынули эти пятидесятифутовые кошмары в белых «смокингх», испачканных кровью. Ни одно из королевств не было готово.

366 год...

Война Чёрных Дворфов — когда гордость дворфов превратилась в ненависть, и они пошли на эльфов, чтобы отомстить за мнимую обиду.

473–500 годы...

Восхождение Тёмного Лорда — Локи Хельссон, маг, что осмелился украсть имя у демонов. Он разжигает войны, подкупает королей, будит древних зверо... и готовит Долину к падению.

502 год...

Война Великого Меча — величайшая битва времён После Веры. Империя, Драконы, Паучий Народ, Орки, Тёмный Лорд — все сталкиваются в апокалипсисе стали и заклятий.

А дальше — только кровь и слава:

— **794:** Оркская Революция — марксизм в мире мечей!

— **799:** Война Икса Неизвестного — маг, что вызвал гнев целого континента.

— **845:** Гундарчукссон, претендент на трон, создаёт своё герцогство на костях.

— **922:** Гибель О.Р.К. — конец коммунистического оркского государства.

— **934:** Империя завоёвывает Юг.

— **974:** Третья Война Лиги Аларве — последняя попытка Долины остаться свободной...

ИСТОРИЯ РАС

I. ДРАКОНЫ

Во времена, когда звёзды ещё помнили своё рождение, а магия текла по венам мира, как кровь по телу бога, Драконы Народ царствовали над целым рукавом галактики. Их родной мир — Аларве — вращался вокруг одинокого красного карлика, тусклого, но верного, как старый страж. На тех же землях жили и эльфы — древние, но юные по сравнению с драконами. Расы не соперничали: драконы парили среди звёзд, а эльфы — охотились среди лесов. И так продолжалось век за веком. Но однажды враг из чужого мира, имя которого стёрто из всех свитков, пустил стрелу космической ярости прямо в сердце солнца Аларве. Оружие не убило светило — но отравило его и то чахло. Солнце стало тускнеть, как угасающий глаз умирающего бога. И если бы драконы не вмешались, Аларве обратился бы в ледяной склеп, погребённый во тьме вечной ночи. Сто лет — нет, сто столетий — величайшие из драконов совещались в своих чертогах. Время для них — как дыхание: длинное, глубокое, почти безмолвное. Но когда солнце уже едва мерцало алым, они приняли решение: мир нужно перенести. Переместить планету — не то же, что телепортировать мага или вызвать демона. Мир — не разумное существо, не может направить манну сам. Поэтому драконы вложили в Аларве свою собственную жизнь. Они выглядели умирающее солнце дочиста, превратив его в печь, способную вытолкнуть целую планету сквозь пространство и время. И тогда началось Великое Перемещение. Тысячелетия Аларве неслись сквозь межзвёздную пустоту, сотрясаемую бурями маны. Горы вздымались, как спины пробуждённых чудовищ; океаны высыхали за ночь, а на их месте рождались болота, где шевелилось новое зло. Из хаоса магических потоков возникли Паучий Народ — ткачи тьмы и лжи — и Болотные Твари, порождения гнили и первобытного страха. Даже воздух стал дышать колдовством. Наконец, после бесконечного странствия, драконы нашли тройную систему: жёлтое солнце по имени Орб, и два спутника — Сфи и Дис. Здесь они остановили Аларве, установив его на орбите величайшим заклина-

нием из всех, что когда-либо были сотканы. Но победа им далась дорого. Драконы, некогда повелители галактик, истощили себя до предела. Их бессмертие, некогда дар, стало бременем. Что такое усталость эльфа, живущего тысячу лет? Это лишь миг для существа, что видело, как гаснут звёзды! После Перемещения их могущество увяло, как лист под осенним ветром. Они ушли в горы, в пещеры, в легенды — и больше не правили. И всё же...

Один дракон — равен сотне воинов. Его взгляд — как пламя апокалипсиса. Его дыхание — как гнев богов. И даже герой, вооружённый мечом, выкованным в сердце вулкана, трепещет, услышав вдалеке грохот крыльев над облаками. Ибо драконы — не просто раса. Они — последнее напоминание о том, что было до времени.

II. ЭЛЬФЫ

Являясь второй древнейшей расой мира, эльфы ведут свою летопись с тех времён, что предшествовали самому Перемещению мира. Миллионы лет назад, при зарождении своей первой цивилизации, они застали эпоху безраздельного владычества Драконов. В отличие от огнедышащих властителей гор и небес, алчущих золота и крови, эльфы — порождение самой земли, древних лесов и животворных сил. Их сущность — в кристальной чистоте родника и вечном обновлении весны. Не тревожа драконов, кои едва замечали их присутствие, эльфы взрастили в тиши своих лесов утончённую и глубокую культуру, овладев всеми искусствами, включая великую магию. В эпоху Угасания Солнца и последующего сдвига планеты эльфы, в отличие от драконов, были готовы. Обратив всю свою мощь на сохранение островков стабильности, они спасли многие из своих древних лесов. Эти исполинские рощи, пережившие катаклизм, существуют поныне, и, возможно, именно их седая древность служит источником невероятной магии, что в них сокрыта. Спустя более миллиона лет, когда Болотные Твари и Паучий Народ сошлись в схватке за господство над миром, эльфы оказались меж двух огней. Не раз их цивилизация была сокрушена, а сами они — изгнаны с родных земель, едва избегая полного истребления. Лишь полмиллиона лет назад, когда эти две враждующие силы взаимоуничтожили друг друга в войне, использовав оружие немислимой мощи и запретные чары, эльфы вновь

вознеслись. Но их триумф был недолог.

Около 150 000 лет назад с небес низринул металлический корабль, неся на борту племя Дворфов. Драконы быстро обратили их в рабов рудников. Тогда же, по неясной причине, рождаемость эльфов стала катастрофически падать, и они, в свою очередь, поработили дворфов, дабы восполнить убыль народа. Позднее, когда драконы породили Людей и Орков, те также стали слугами. Хотя эльфы и обращались с рабами почитательно, смертные народы не могли мечтать о равенстве. Их гордыня привела к Великому Восстанию примерно 80 000 лет назад, которое сокрушило эльфийскую гегемонию. В те времена на каждого эльфа приходилось более дюжины рабов. Поверженные и обескровленные, с утасоющей силой рода, эльфы более не могли помышлять о владычестве.

С той поры они — лишь одна из многих гуманоидных рас. Их цивилизация несравненно древнее, но нынешнее могущество не более, чем у людей или дворфов. Их владения ныне — это лишь разрозненные леса и поля, разбросанные по свету. Однако недооценивать их — смертельная ошибка. Эльфийская рать по-прежнему являет собой грозную силу, а их древняя магия и мудрость заставляют даже самых могучих властителей относиться к этому народу без тени презрения.

III. ПАУЧИЙ НАРОД

Среди древнейших сил мира три расы восходят ко временам Перемещения: Драконы, Болотные Твари и Паучий Народ. Из них первые двое — хоть и чужды смертным — всё же способны к речи, к договору, к гневу и милосердию. Но Паучий Народ — иное дело. Он не поддаётся разумению. Ни язык его не сложен из слов, ни мысль — из логики. Он — кошмар, облачённый в плоть. Как явствует из имени, суть их — арахнидная. От головы до конца лап они могут простираться на двадцать футов, подобно храмовым истуканам ужаса; а иной раз — едва превышают два фута, прячась в трещинах земли, как скорпионы в пепле. Их тела — живые узлы хитиновой тьмы, их глаза — бездонные колодцы, где мерцает чуждый свет. Родились они не на этой земле, но в горниле Великого Странствия, когда мир ещё был в пути сквозь звёздную пустоту. Там, где реальность искривлялась, как пламя над болотом, и сама плоть тварей теряла прежний облик, зародился Паучий Народ —

плод искажения, живое воплощение хаоса.

Около миллиона лет назад они сошлись в великой борьбе с Болотными Тварями. Обе расы воздвигли цивилизации, постигли магию, воздвигли города... хотя города Паучьего Народа не похожи на жилища разумных. Их руины — сплетения туннелей, ловушек и кристаллических коконов, не служащих ни пищей, ни защитой, ни поклонением. Кажется, они строили не для жизни, а для иного замысла — непостижимого даже Драконам.

Война окончилась взаимным истреблением. Паучий Народ сокрушил врагов, но и сам пал под тяжестью собственного безумия. Лишь немногие уцелели, укрывшись в самых недоступных местах мира: — в непроглядных лесах Сорсерака, где деревья шепчут на языке пауков; — в джунглях Итермиса, где лианы опутывают черепа древних богов; — и, быть может, ещё где-то, в глубинах, о коих не смеет вещать даже ветер.

Драконы, хоть и горды, с благосклонностью беседуют с тем, кто обладает разумом и доброй волей — потому их история, хоть и смутна, известна. Но с Паучьим Народом — иное. Они не говорят. Не торгуют. Не заключают союзов. Они ждут. И плетут.

V. ДВОРФЫ

Дварфы говорят, что где-то во вселенной существует — или существовало — государство, именуемое Союз Звёзд: империя Дварфов, правившая несколькими звёздными системами. Около миллиона лет назад эта держава простиралась между светилами, управляя машинами, чьи силы непостижимы для смертных. Но один из их кораблей — «Железное Семя», как называют его в песнях кузнецов — потерпел крушение и был отброшен сквозь галактику, или даже в иную вселенную, в мир Арарлве. На его борту было около пятисот Дварфов — последних из звёздных беглецов. Они сошли на чужую землю, неся в сердцах память о павшей империи, и принялись воздвигать новую цивилизацию среди скал и ущелий. Но Драконы, видя их искусство в ковке, рудокопстве и механизмах, тотчас обратили их в рабство. Их отправили в рудники, где они трудились под бичом крылатых владык. А когда Эльфы, правившие тогда большей частью мира, узрели, как рождается их угасает, они последовали примеру Драконов — и тоже

взяли Дварфов в услужение. Так началась эпоха рабства разумных.

Драконы, однако, не были довольны одними лишь Дварфами. Они экспериментировали с их плотью, смешивая кровь, изменяя форму, выращивая новые расы для новых задач. Из этих опытов родились Люди, Орки и Гоблины — все они, по сути, ветви одного древа, укоренившегося в теле первых звёздных беглецов. Под игом Эльфов и Драконов Дварфы не только выжили — они умножились. Их разум развивался под гнѐтом евгенических программ, направленных на выведение рабов с острым умом, крепкими руками и покорным сердцем. Но даже Эльфы, столь мудрые и милосердные, не осознавали: перед ними — не скот, но собратья по разуму. Ибо смертность Дварфов и их грубая плоть казались им пропастью, непреодолимой для братства.

Но пришёл час возмездия. Восемьдесят тысяч лет назад Дварфы, Люди и Орки восстали. Великие города Эльфов обратились в пепел, их сады — в пустыни. И хотя Эльфы не исчезли, их господство было сломлено навеки. После падения эльфийской гегемонии Дварфы воздвигли собственные королевства — не в лесах, не на равнинах, но в сердце гор, где камень был их союзником, а тьма — защитой. Их свершения были велики: мосты из адаманта, водопады, обращённые вверх, механизмы, что ходят без ветра и огня. Но магия была не их стихией — они верили в молот, зубило и закон. Хотя в последние тысячелетия Люди, ставшие господами мира, не раз гнали Дварфов с их земель, те не пали. В трёх великих королевствах живёт более миллиона Дварфов. И повсюду, где есть гора, руда и тень, там можно найти их крепости, их кузницы, их вечную память. «Эльфийские леса рубят под пашни. Горы же — не срубишь. И потому Дварфы выживут, когда память о многих народах обратится в прах». Ныне Дварфы и Люди — не враги, но родичи. И если Люди правят будущим, то Дварфы — хранители прошлого, чьи врата ещё не запёрты.

VI. ОРКИ

Более ста тысяч лет назад, когда Драконы правили миром с высоты своих облаков, они решили усовершенствовать своих дварфских рабов. С помощью магии, ныне утраченной, они переплели плоть и дух, изменяя саму суть жизни. Их цель была проста: создать расу, превосходящую Дварфов

— более сильную для труда, более короткоживущую, дабы не накапливать мудрость, и менее разумную, дабы не замысливать бунта. Многие твари получились в этих опытах — большинство были ужасны и недолговечны. Тролли, например, оказались слишком свирепы даже для Драконов: их нельзя было удерживать в цепях, и они ушли в дебри, где и поныне рыщут, как живые бури. Говорят, что в глубинах Драконьих Туннелей до сих пор шевелятся создания, чьи формы не поддаются описанию. Но лишь три расы выжили во внешнем мире, став наследницами древних Дварфов: Люди, Гоблины, и Орки.

Орки — самые яростные из них. Жизнь их коротка: двадцать-двадцать пять лет, и уже к пяти годам они достигают зрелости. Они выше Дварфов, но плоть их — как камень, а ярость — как пламя. В честном бою опытный Дварф всё же одолеет орка — но только потому, что веками ковал своё мастерство, а не силу. Орки оказались идеальными рабами: Трусливые — их можно было сломить страхом; Злобные — их можно было натравить против других рабов; Сильные — они трудились без отдыха; Жадные — им хватало горсти золота или куска мяса, чтобы забыть о свободе. Даже презрение, с коим Дварфы и Люди смотрели на них, лишь укрепляло их верность Драконам. Только Эльфы, в своей чистоте, отвергали орков — ибо видели в них не рабов, а скверну, и редко держали их в своих владениях. Но когда пришёл час Восстания Рас-Слуг, орки не остались в стороне. Под знаменем Гримбола Кровавого, легендарного вождя, они объединились с Людьми и Дварфами, чтобы свергнуть эльфийских и драконьих повелителей. Их клинки были первыми, кто пролил кровь господ. После падения старого порядка орки не смогли воздвигнуть империю. Их кланы сражались друг с другом, их города горели, едва возникнув. Но в восьмом веке После Истинной Веры, в руинах Нью Орк-Сити, были найдены семь томов древнего мудреца Карла Маркса — книги, написанные на языке, что предшествовал Перемещению. Эти свитки нашли отклик в сердцах оркских мыслителей. В 762 году была основана Оркская Рабочая Партия — братство тех, кто стремился не к власти одного, но к равенству всех угнетённых. С помощью Икс-Неизвестного — странствующего мага из иных миров — Партия устано-

вила связь с Третьим Интернационалом, собранием мудрецов из далёкой вселенной. Идеи их были просты: «Рабы мира — соединяйтесь!»

В 789 году пал король-идиот Кратц, свергнутый Крауном Безумным, маршалом оркской армии, который провозгласил себя регентом. Но его тирания лишь разожгла пламя восстания.

В 794 году, в день Жездрубля, студенты Нью Оркского Университета подняли бунт. Город взорвался. На улицах встали баррикады из щитов и обломков, а три силы — Республиканцы, Марксисты и Анархо-Синдикалисты — призывали народ к оружию. Рыцари Длани, верные старому порядку, двинулись на город. Но Дварфские королевства, надеясь ослабить орков, тайно поставляли им оружие и порох. Последовала кровавая бойня, но победа досталась революционерам. Было провозглашено Революционное Временное Правительство Орков — союз трёх братств:

— Оркского Революционного Комитета (О.Р.К.),

— Оркского Народно-Демократического Движения (ОНДД),

— и Оркского Республиканского Совета.

Дварфские королевства признали новое государство — однако, Краун Безумный отступил в Верхний Итильгил, собрав армию верных. Когда революционеры начали драться между собой, Краун ударил. Он уничтожил почти все коммунистические силы, но Наскхунд — вождь, чьё истинное имя было Наргл Ч. — бежал с горсткой верных в горы Дворфхейвена, совершив Великий Поход, ставший легендой. С вершин Дворфхейвена Председатель Наскхунд начал реорганизацию Оркской Красной Армии. С поддержкой Гоблинской Республики он разгромил силы Крауна, а затем — и своего бывшего союзника, ибо «революция не терпит половинчатых мер». Остатки Белой Армии бежали на север, где их нанял Икс-Неизвестный как наёмников для своих тайных войн. Под властью Оркского Революционного Комитета вся территория старого королевства была перекована по новому образу. Были введены Тысячедневки — планы, что заставляли землю рожать руду, а заводы — оружие. Экономика, некогда примитивная, стала мануэксплуатационной: магия и труд сплелись в единый механизм. Численность орков росла, как

плесень на гниющей плоти. Их армия стала миллионной. Народы Севера дрожали: ведь международный коммунизм (как называли его враги) грозил смыть все королевства в пепел. Но в 922 году После Истинной Веры Дварфы, Эльфы и Люди Долины заключили Великий Союз. В жестокой, кровавой войне они разрушили мощь Оркских Советов.

Величайший порыв орков к свободе и господству был сломлен. Но и Долина осталась обескровленной — и в её слабости уже чуяли свою выгоду имперские агрессоры с юга.

VII. ГОБЛИНЫ

Гоблины — родичи Орков, рождённые в тех же Драконьих тиглях, что и их свирепые братья. Разница между ними — тонка, как лезвие кинжала: Гоблины чуть выше, менее яростны, и более склонны к страху, чем к гневу. На протяжении веков их не различали — и Орки, и Гоблины считались единым племенем рабов, порождением магии Драконов, созданным для труда и смерти. Их называли просто — «зелёные», «низкорождённые», или «твари с клыками». Но в эпоху Оркской Революции, Гоблины впервые осмелились мечтать о свободе. Воспользовавшись хаосом, они провозгласили Гоблинскую Республику — государство, пусть и малое, но зато своё. С поддержкой Дворфского Королевства Зиркаст они продержались шесть лет — шесть лет, что вошли в легенды как «Время Зелёного Флага». Но свобода Гоблинов была недолгой. Оркская Красная Армия, под предводительством самого Наскхунда, раздавила их надежды, как череп под лапой тролля. Республика обратилась в пепел, а выжившие — в беглецов. С тех пор Гоблины не раз поднимали восстания — то против Оркского Совета, то против Зиркаста, что считал их «неблагодарными союзниками». Но каждый раз их разбивали, ибо у них не было ни единства, ни великих вождей. Многие бежали на юг, в земли, некогда бывшие Герцогством Павалон — край, где ещё жили Люди, не сломленные войнами. Там Гоблины основали Объединение Городов Эндор — союз свободных поселений, где они торговали, ковали и строили, как могли. Но даже в Эндоре им не суждено было править.

Снорри Гундарчукссон — изгнанный претендент на Императорский Трон Долины, человек с сердцем из стали и душой, жаждущей власти — пришёл с дружиной и покори́л Эндор. Он не

уничтожил Гоблинов. Он приручил их. С тех пор Гоблины живут в Эндоре как граждане второго сорта: платят двойную дань, не могут носить мечи длиннее локтя и не допускаются к советам правителей. И всё же...Они выживают. Они торгуют. Они помнят.

VIII. ЛЮДИ

Созданные Драконами, Люди стали одним из наиболее удачных их творений. В некотором смысле — даже слишком удачным. Более рослые, но менее сметливые, чем Дварфы; более долгоживущие, но чуть менее плодотворные, чем Орки, — люди наделены двумя неистовыми инстинктами: жадой плоти и жадой славы. Эти инстинкты придают им чудовищную жизненную силу и неукротимый напор. Находясь под ярмом, их кипучая энергия делала их превосходными рабами. Обретя же свободу, эта же энергия сделала их бичом для всего остального мира.

Люди — обитатели равнин, их удел — земледелие. Они также искусные рыболовы и мореходы, что немислимо для дварфа, страшащегося открытой воды. Люди одарены немалыми способностями к магии, и многие из величайших чародеев новейших времён вышли из их рядов. Хотя дварфы сохранили свою силу, именно люди фактически заняли место древних эльфов в качестве доминирующей расы мира.

После Великого Восстания Рас-Слуг человечество погрузилось в хаос Тёмных Веков, длившийся тысячелетие. Они обрабатывали землю, но растеряли знания, перенятые у эльфов; те немногие металлические орудия, что у них были, покупались у эльфов или дварфов. Однако их численность неуклонно росла, и со временем были вновь постигнуты секреты плавки железа и магии. К 15 000 году До Истинной Веры цивилизация людей, жидившаяся на чарах, прочно утвердилась; в отличие от более поздних Империй, Люди, Дварфы, Эльфы и прочие расы свободно смешивались в её пределах.

Около 10 000 года До Истинной Веры между великими магами того времени разразилась серия войн, ныне известных как Великие Войны. В их результате значительная часть планеты была опустошена, человеческое население сократилось, а сама магическая энергия мира — мана — оскудела. Предшествовавшая тем временам эпоха поныне зовётся Веком Великих Чар; свершения чародеев тех дней так и не

были превзойдены. Большая часть этих разрушений — плод человеческой глупости, дерзнувшей играть с силой, которую они не могли до конца обуздать. Более мудрые эльфийские, дварфские и драконьи маги были куда осторожнее; и в результате на некоторое время не-человеческие расы вновь обрели былое могущество, оттеснив людей.

У Алтаря Древних Богов был созван Великий Совет, куда явились посланцы всех народов. Драконы, Паучий Народ и Болотные Твари потребовали стереть человечество с лица земли, дабы мир более никогда не сталкивался с угрозой их безрассудного господства. Представители людей, согласно своим обычаям, впадали в ярость, предавались отчаянию или искали спасения в бегстве. Эльфы видели опасность, исходящую от человечества, но в их кроткой природе не нашлось воли для геноцида. Дварфы же, родичи людей по духу, отказались даже помышлять об истреблении своих сородичей.

В итоге Совет постановил запретить людям доступ в Долину Араплве и учредить там убежище для существ всех прочих рас. Позже запрет был смягчён, позволив и людям-скитальцам входить в Долину, но ни одной сильной, организованной человеческой общине так и не было позволено доминировать в её пределах. За её же пределами люди размножились и возросли в силе. Большая часть мира ныне управляется людьми, и Долина — величайшее и последнее исключение.

В 2000 году До Истинной Веры, Королевство Дантф, могучее государство в землях Браксителес, пала, и там было установлено имперское правление. Это государство на протяжении нескольких столетий сумело объединить большую часть Северного Континента под единым скипетром. Так была основана Первая Империя Людей, подчинившая себе большую часть человечества, а вскоре — и большую часть известного мира. Её рождение ознаменовало окончательный закат эпохи владычества нечеловеческих рас.

С тех пор Империя возвышалась и низвергалась, дробилась на враждующие уделы, погружалась в анархию междоусобиц, пережила бесчисленные гражданские войны и династические распри. Но гегемония Людей так никогда и не была поколеблена всерьёз. Их воля, их мечи и их чары правят миром по сей день.

IX. КРОНКИ

На исходе Века Великих Чар, в гиблых землях Трубказубьей Топи, разверзлась необъятная пропасть, известная с той поры как Бездонный Провал. Истинная причина сего катаклизма неведома, но несомненно, что он стал следствием могучего, но вышедшего из-под контроля заклятья, разорвавшего саму ткань бытия. Как бы то ни было, спустя немногие годы после образования Провала в тех краях объявились существа, неведомые дотопе миру, — кронки. Предание гласит, что они пришли через Провал из некоего иного места, лежащего за пределами нашего понимания.

Кронки суть существа, подобные обезьянообразным человекоподобам; тела их сплошь покрыты косматой шерстью, а сопровождает их нестерпимое зловоние, способное свалить с ног быка. Их не раз описывали как «помесь скунса и тасманийского дьявола». Сей смрад, по-видимому, является их главной защитой, ибо, несмотря на явную агрессию и разрушительные наклонности кронков, даже голодные хищники избегают приближаться к ним на расстояние удара.

Аппетит кронков поистине ненасытен. Они пожирают, в буквальном смысле, всё сущее; известны случаи, когда их орды годами выживали, питаясь одной лишь глиной и камнями. Естественных врагов у них почти нет, а потому неконтролируемое размножение регулярно приводит к Великим Исходам — массовым миграциям кронков. Такие походы оставляют после себя лишь выжженную, мёртвую пустошь, ибо всё, что может быть переварено, исчезает в их ненасытных утробах. Остановить эти живые потоки плоти и клыков можно лишь могуществом высокой магии, ибо любые войска, посланные им наперерез, имеют обыкновение быть сожранными заживо.

Полное же отсутствие какого-либо разума долго не позволяло кронкам стать значимой силой в мире. Всё изменилось в конце III века После Истинной Веры, когда среди них родился полукронк-получеловек, названный Раманом Кронкевичем. Обладая хитроумным умом и железной волей, Кронкевич сумел обуздать дику ярость своих сородичей и повести их за собой. Под его предводительством кронки Трубказубьей Топи проявили невиданную доселе свирепость и сплочённость в бою, создав своё собствен-

ное, пусть и примитивное, государство. Оно было сокрушено, а сама Топь аннексирована Империей лишь в 934 году После Истинной Веры в ходе кровопролитной кампании. Дальнейшая судьба самого Рамана Кронкевича покрыта мраком. Жив ли он, скрываясь в глубинах топи, или пал в бою — неведомо. Но его порождение, похоже, вернулось к извечному круговороту своего существования: бессмысленному кочевью и вечному, всепоглощающему пожарищу.

ОБРАЗЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Гвайгилион Эленгал, Эльфийский Король Лесов Наттили

Гвайгилион Эленгал утверждает — и нет силы, способной опровергнуть его слова, — что он родился в Прадавние Времена, когда мир освещало лишь одно юное солнце, и в нём не обитало иных рас, кроме эльфов и драконов. Прожив около столетия в ту легендарную эпоху, он был (по его собственным, исполненным тайны словам) низвергнут магическими силами, ныне утраченными и непостижимыми, сквозь толщу веков — в наш мир.

С тех пор Гвайгилион живёт в изменившейся реальности, начиная примерно с 3000 года До Истинной Веры, и за эти эпохи приобрёл неизмеримую власть и почтение среди соплеменников. Он был одним из Трёх Великих Королей древнего Содружества Эльфийского Рода — золотого века, о котором ныне лишь поют барды. Он — живое воплощение эльфийской хитрости, осмотрительности и дипломатического искусства. Со времён распада Содружества его тень скользила за кулисами бесчисленных приключений, а его знания не раз собиравало под собой разрозненные кланы эльфов. Последнее несколько столетий его титул — Король эльфов Лесов Наттили, одной из немногих священных областей мира, что Первый Народ ещё удерживает вольными и неприкосновенными. Под его мудрым, хотя порой и безжалостным, правлением Наттили остаются неугасимым светочем эльфийской силы.

Линфалас, Логарифм сын Алгоритма

Линфалас — фигура, чья судьба искажена самой магией мира. Его рождение сопровождали знамения и тревожные пророчества, что заставили Совет

Высших Эльфов с беспокойством взирать на младенца. Ибо он — единственный известный эльф, отмеченный проклятым даром Чародейства, магии, что считается уделом извечных врагов Первого Народа и потому находится под строжайшим запретом.

Лишённый пути магии, Линфалас обрратил свой острый ум к иному знанию. Он возродил утраченное и считавшееся бесполезным искусство математики, и многие термины в свитках учёных ныне происходят от имён его рода. Поскольку магические стремления ему навеки закрыты, Линфалас стал величайшим фехтовальщиком своего поколения. Его клинки — не произведения кузнеца, а геометрически выверенные шедевры холодной логики, самые совершенные и смертоносные из известных всех рас.

Слава пришла к нему после исполнения опаснейшей задачи — спасения Священных Лесов от нашествия кронков. В награду его клинок был наделён древней и могучей эльфийской магией, а сам он возведён в высокий Военный Совет Трёх. Ныне он служит правой рукой и советником Гвайгилиона Эленгала.

Но важнее его титулов иное: Линфалас есть живое доказательство того, что огонь познания и воля к жизни в эльфах не угасли. Имперская разведка считает этого «Эльфа-Математика» — угрозой страшной полка воинов и не раз пыталась устроить его «случайную» гибель в ключевые моменты конфликтов в Долине. Однако эльф не был беззащитен. Его месть была тихой, точной и сокрушительной: тонкой паутиной интриг, лжи и подставных писем он сумел разжечь пламя Четырнадцатой Гражданской Войны в самом сердце Империи. Это привело к отводу имперских легионов из Долины в 1055 году П.В. и даровало эльфам бесценную передышку и шанс на возрождение. Линфалас доказал, что даже запрещённый разум может быть острее любого меча.

Далмиландрил, Эльфийский Король Винара

Вот он — Защитник Первого Народа, воин и маг великого умения, чьё имя отдаётся эхом в древних лесах. Однако по воле судьбы, из-за макиавеллиевских интриг, столь типичных для эльфийских дворов, он не снискал всеобщего почитания среди сородичей. Иные считают его одиночкой, другие — угрозой устоявшемуся порядку. Но

ни зависть, ни происки не поколебали твёрдой решимости Далмиландрила стоять на страже своего народа. Власть его над магией земли — живое наследие, отсылающее к эпохе наивысшего могущества эльфов, когда они беседовали с духами гор и направляли реки. Он — последний полновластный повелитель этой забытой силы. Но душа Далмиландрила кротка и мудра. Он отказывается обрушивать всю свою мощь на поле брани, ибо на то есть две священные причины: во-первых, дабы не нанести непоправимый вред самой живой земле, а во-вторых, ибо сие есть оружие, против коего нет защиты, а благородный народ Винара, от чьих корней он ведёт род, издревле не приемлет безрассудной и тотальной агрессии.

Дата его рождения запечатлена в хрониках как «более 5000 лет До Истинной Веры», но летоисчисление эльфов порою причудливо расходится с церковными свитками, так что истинный его возраст остаётся тайной за семью печатями. Далмиландрил не присутствовал на судьбоносном Совете у Алтаря Древних Богов, но впоследствии служил мудрым посланником при дворе Первой Империи Людей, где и приобрёл многие из своих утончённых малых магических навыков, научившись читать в сердцах смертных, как в открытых книгах.

Но когда речь заходит о защите родины, его кротость сменяется несокрушимой сталью. Воинское искусство Далмиландрила сыграло ключевую роль в нескольких величайших победах эльфов. В особенности потомство славит его подвиг в великой Битве при Итильгиле, где он, сойдясь в поединке, что содрогнул небеса, лично сразил Аргеха, могущественного Оркского Мага-заклинателя, обратив вспять тёмные чары и решив исход сражения в пользу Света. Он — живой щит, тихая гроза, страж, чья сила ограничена лишь его собственной древней и непоколебимой мудростью.

Икс-Неизвестный, Владыка Смерти Арахельма

Тот, кто ныне зовётся Икс-Неизвестным, некогда был известен миру как Рок Смертопев — имя, что наводило ужас на современников и сулило тёмную славу. Ныне же он — величайший и зловещий маг современной эпохи, сила коего сравнима лишь с глубиной его падения. Рождённый несколько столетий назад в знатной семье на

окраине Орландрета, столицы Империи Людей, он с юности проявлял необычайный дар. Некоторое время он служил в Имперской Коллегии Магии, но был изгнан и предан анафеме за свои еретические исследования, за чрезмерный и порочный интерес к демонологии и некромантии — искусствам, запретным даже для самых смелых умов Империи.

Оказавшись в изгнании, он скитался по миру под личиной странствующего музыканта. В этих скитаниях он постиг тайную магию музыки, научившись извлекать из струн не только мелодии, но и души слушателей. Во время кровавой Десятой Гражданской Войны он предложил свои услуги претендентам из рода Хинриадов. Ловкостью ума и силой чар он вознёсся в их высшем совете, став серым кардиналом при опальном дворе, пока сами Хинриады не были окончательно разгромлены в печально известной Битве у Ручья Плача.

Собрав вокруг себя остатки разбитых сил, Рок повёл жизнь благородного разбойника и изгоя, продолжая свои тёмные изыскания в оккультных науках в подземных убежищах и заброшенных башнях. Но когда Империя вновь окрепла под железной дланью Кладрона Шестого, отряды Рока были настигнуты и уничтожены, а сам он, чудом избежав плена, был вынужден бежать. Как и многие отверженные до него, он нашёл прибежище в Долине Великого Меча. Используя последние сокровища из тайной казны Хинриадов, он нанял несколько тысяч орков, создав из них личную армию, и отстроил мрачную Цитадель-на-Острове — твердыню, ранее известную как Цитадель Крови и крепость легендарного Тёмного Владыки древности.

Именно тогда Рок Смертопев совершил акт величайшего отречения. Чтобы обезопасить себя от магии имён — могущественного оружия эльфийских и драконьих чародеев, — он заключил чудовищный пакт с демоном Кзудхопом. В обмен на невыразимую цену его истинное имя было стёрто из всех свитков бытия. С тех пор он стал Икс-Неизвестным, существом без прошлого, зато с будущим, полным власти. Вскоре на него обрушился союз дварфов и эльфов, движимых древним пророчеством Архиепископа Урф-Дурфала о том, что однажды в Цитадели Крови вновь восстанет Тёмный Лорд. Они видели в Иксе исполнение

этой угрозы. Осада укрепила его решимость. С тех пор Икс-Неизвестный окончательно предался кровавым и противоестественным чародействам. Он нашёл Врата Ада — символ древнейшего зла, артефакт, что, как считалось, был утерян навсегда — и укрепил свою тираническую власть над Цитаделью и всеми окрестными землями, которые погрузились в тень страха.

Вершиной его коварства стало предательство во время Третьей Войны Лиги Арарлве. Икс-Неизвестный, вначале вступивший в Альянс Свободных Народов Долины, в решающий момент переметнулся на сторону Империи Людей. Его измена решила исход нескольких ключевых сражений. За это вероломство Империя щедро вознаградила его, признав его владычество над Цитаделью-на-Острове и даровав мнимую легитимность его тёмному правлению. Ныне он — князь тьмы, заноза в теле Долины, вечный символ того, как величие духа, исковерканное амбициями, может пасть в самую бездну.

Локки Хельссон, Тёмный Лорд

Происхождение сей весьма уникальной личности окутано мраком и тщательно сокрыто тайной, — что, вне всякого сомнения, было делом его собственных рук. Он остаётся единственным Чародеем в летописи народов, кто обрёл достаточно силы и безрассудной воли, чтобы унаследовать зловещую мантию Тёмного Лорда — титул, что долгие эпохи оставался вакантным, будто сама судьба берегла его для достойного претендента, хотя многие тёмные маги и жаждали этой чести. Достоверно известно лишь то, что Локи был рождён человеком. Единственной иной зацепкой о его прошлом служит его глубинное, интуитивное знание шаманской магии — искусства, чуждого и подозрительного для цивилизованных магов Империи. Бесспорно, что годы, предшествовавшие его открытому стремлению к власти, он провёл среди диких варварских племён Севера и Глухих Земель, народов, наиболее подверженных оккультным влияниям и древним договорам с духами. Он многое перенял от этих народов, возродив утраченные и запретные искусства, среди коих — истинная астрология (не та жалкая пародия, что практикуется имперскими шарлатанами) и, что важнее всего, создание Талисманов Сферы — артефактов, черпающих силу из самых основ

мироздания. Локи Хельссон был не просто узурпатором; он был умелым и методичным Тёмным Лордом. В глубокой тайне он исполнил все Шесть Знамений древнего Чёрного Пророчества, предвещавшего приход нового Повелителя Тьмы. Всё это время ему удавалось скрывать свою растущую мощь от бдительных Сил Добра. Когда же он явил себя миру и пришёл в Долину, его возвышение было подобно вспышке адского пламени — стремительным и испепеляющим. Он едва не сокрушил саму Империю, его легионы теней стояли у ворот Орландрета.

Примечательно, что, в отличие от своих предшественников, Тёмный Лорд Локи, казалось, был более заинтересован в возвращении самих чародеев к их былому, почти драконьему, могуществу, нежели в лишь собственной славе. Он возрождал забытые ритуалы, собирал запретные гримуары и покровительствовал всем магам-изгоям. Современные историки, изучая уцелевшие фрагменты его дневников, приписывают нынешнее прочное положение Икс-Неизвестного во многом именно приготовлениям и наследию, оставленному его загадочным предшественником.

Смерть Локи Хельссона была столь же таинственной, как и его жизнь. Но его тень до сих пор лежит на земле. Имперские Паладины и следопыты, даже спустя десятилетия, в ужасе рассказывают о нескольких необнаруженных ловушках, сокрытых кладах и «запечатанных залах», что единственный истинный Тёмный Владыка оставил после себя в качестве последней насмешки и вечного предупреждения. Говорят, его дух до сих пор бродит по руинам его крепостей, ожидая часа, когда Шесть Знамений вновь сойдутся воедино.

Эодред, Владычица Вихрей

Эта ослепительной красоты женщина была и сама по себе чародейкой невероятной силы. В смутный период пресечения великой династии Брандонинов именно её воля и магия, подобно стальному каркасу, в одиночку поддерживали ежедневное функционирование Имперской машины, не давая ей рассыпаться в хаос. Эодред посвятила многие годы исследованиям природы Вихрей — тех самых магических аномалий, что искривляют реальность. Некоторые из её учеников в тайне шепчут, что, сумей Империя устоять, она наверняка раскрыла бы наконец секрет этого феномена и обуздала бы

его. В отличие от более консервативной Второй Империи, Первая Империя признавала, что достаточно могущественные женщины заслуживают самого высокого места в обществе. Благодаря этому Эодред была не просто допущена, а вознесена в высшие советы страны, где её голос звучал с весом, равным голосам старейших магов и полководцев. Она также была виртуозной придворной интриганкой, мастерски умевшей сталкивать лбами многочисленных знатных женихов, помогавших её руки и влияния, не нанося при этом ущерба интересам трона.

Её сердце принадлежало лишь одному — Паладину Велдреду, и от их союза явился на свет великий Паладин Велдрон. Когда император Корон пал от предательского меча, именно Эодред, в час величайшей опасности, железной рукой обеспечила верность мятежных герцогов, для чего не побоялась призвать и обуздать несколько демонических существ из низших сфер. Эта дерзость не осталась безответной: в отместку её возлюбленный Велдред был убит «окончательной смертью» — заклатьем, разорвавшим саму его душу, — и Империя, и Эодред лишились её неоценимого помощника и опоры.

Эодред решительно похоронила своё горе в глубинах души и, проявив государственную мудрость, учредила Триумвират, которому предстояло править следующие полтора века. Её личное правление в его составе было мудрым и справедливым. Но когда её соратник по Триумвирату, воин Кравкази из Фиртона, воспылал к ней нездоровой страстью, это создало непреодолимую политическую проблему. Эодред попыталась удалить его из совета Трёх, но прежде чем её план осуществился, Кравкази, будучи в сильном опьянении, навязал ей свои ухаживания, зная, что она истощила свою ману в ходе сложного ритуала.

Тогда же, в пьяной похвальбе, он совершил роковую ошибку, открыв, что он и двое его сообщников были ответственны за подстроенную гибель Велдред. В сердце Эодред что-то надломилось. Хладнокровие, державшее Империю, испарилось. Собрав последние крупницы силы и бездну ярости, она изрекла на несчастного Кравкази Семь Смертельных Проклятий — заклятия такой мощи, что камень плавился под её ногами. А затем, в слепой ярости, лично явилась в покои двух

других заговорщиков — искуснейших воинов, сразивших её супруга, — и уничтожила их. Это был поистине изумительный и ужасающий подвиг, особенно для хрупкой чародейки, никогда не носившей доспехов.

Но Эодред была по сути своей кротким и совестливым человеком. Очнувшись, она пришла в ужас от содеянного. Прежде чем последствия Семи Проклятий могли проявиться в полной мере, а её бывшие союзники опомниться, она бежала из Империи, оставив трон и славу. Ходят слухи, что ныне она живёт в чудесном хрустальном дворце, скрытом в туманах Моря Страхлесс, где время течёт иначе. Но никакие следопыты, посланные искателями приключений или наследниками трона, так и не смогли отыскать следов этой величайшей и трагической женщины. Она стала легендой, призрак, блуждающим на страницах истории.

Диэрдра, Королева Наёмников

Империя извечно придерживалась, что лишь ее мужчины должны сражаться лишь под её зелёно-жёлтым штандартом, а любая частная военная компания — прямая угроза трону. Ради этой цели были потрачены тонны золота и реки крови, дабы искоренить три великих Ордена наемников, чья мощь некогда потрясала континент. Казалось, век вольных мечей окончен.

Но имперские стратеги просчитались, преуменьшив роль и волю женщин в своём собственном, патриархальном обществе. Пока мужские Ордены доживали последние дни, отчаянно нуждаясь в любой помощи, многие умелые женщины — изгнанные наследницы, беглые рабыни, дочери павших наёмников — увидели в этом уникальный шанс. Одной из них была Диэрдра, чья судьба изменилась навсегда, когда она в руинах древнего храма обрела легендарный клинок Повелитель Молний. С этим артефактом в руке она стала сильнейшим бойцом своего времени, живой грозой на поле брани. Именно она, бросив вызов всему имперскому воинству, в открытом поединке одолела непобедимого дотоле Паладина Алдана, чем поставила кровавую точку в войне с наёмниками. Но победа на поле боя не означала победы над умами. Многие уцелевшие наёмники-мужчины отказывались собираться под её знамя — одни из-за древнего предрассудка, что женщина не

может повелевать в ратном деле, другие из животного страха перед неизбежной местью Империи.

Диэрдра, обладавшая умом стратега не меньшим, чем силой воина, почуяла, что необходимы не просто слова, а акт беспримерной дерзости, чтобы сплотить её разношёрстных людей и сломить волю Императора. Переодевшись простой служанкой, она в одиночку проникла в самое сердце врага — имперскую столицу Орландрет. Потратив две недели на хитрость, подкуп и обман, она раздобыла доспехи благородного гонца и, благодаря чистейшей, ослепляющей наглости, вытребовала личную аудиенцию у самого Императора Кладрона VII. В тронном зале, полном стражников и придворных, она не стала просить или угрожать. Она вызвала Повелителя Одиннадцати Престолов на Ритуал Поединка — древний и священный обычай, отказ от которого означал бы вечный позор. А затем, прежде чем кто-либо успел опомниться, она извлекла Повелителя Молний. В сиянии его электрической ауры, в треске разорванного воздуха, она была не женщиной, а воплощением самой неукротимой стихии. Вид этого оружия, считавшегося утраченным, и бесстрашие воительницы моментально укротили гнев Императора. Он, ценивший свою жизнь и трон выше иных принципов, купил мир, подписав с наёмниками Орландретский Пакт, гарантировавший им права и земли. За этот подвиг, равного которому не знали песни, Диэрдра была единодушно признана Верховным Командором и лидером всех наёмников. Она не просто выиграла войну — она переписала правила, доказав, что воля и клинок не имеют пола, а истинная сила рождается из отчаянной смелости. С тех пор её знамя с молнией на чёрном поле развевается над фортами наёмников, напоминая Империи о том дне, когда одна женщина заставила императора дрогнуть.

Унамит Ахазредит, Верховный Жрец Великого Бога Корфлу

Унамит Ахазредит явился на свет от союза, оскверняющего саму природу — рождён простой крестьянкой и суккубом (источники расходятся, правда ли это) в захолустной провинции Атанак в 35 году До Истинной Веры. С самого детства его окружала аура отстраненности и необъяснимого ужаса. Примерно в 2 году После Ис-

тинной Веры, движимый жадой познания, что граничила с одержимостью, он поступил в ученики к одному из последних мастеров-магов старой школы. Именно там он приобрёл глубокие, запретные познания в некромантии, но его пытливый ум не удовлетворился лишь властью над мертвецами. Его изыскания всё глубже погружались в природу божественности и источника всех сил. На этом пути он даже на время примкнул к тогда ещё маргинальной Церкви Святого Сативана (той самой, что впоследствии возобладает в Империи), пытаясь найти ответы в догматах. Но церковные рамки оказались тесны для его духа. В 56 году После Истинной Веры, он порвал с Церковью со скандалом и ересью, а вскоре после этого, объявив о «откровении, снизошедшем в пустоте между звёзд», основал собственную религию — корфлуизм. Он и его растущая паства поклонялись богу невообразимой и аморальной силы по имени Корфлу, сущности, чья воля, как утверждал Унамит, стоит выше всех понятий добра и зла. Их обряды были снадобьем из самого мрачного оккультизма: гнусные пытки, призванные разорвать завесу восприятия, ритуальные убийства новорождённых младенцев во время лунных затмений для «подпитки трона Корфлу» и прочие деяния, о которых летописцы предпочитают умалчивать.

В 228 году После Истинной Веры, растущее влияние секты и слухи о её практиках привлекли внимание Святой Инквизиции. Унамит был арестован по обвинению в вероотступничестве и чёрной ереси. В 230 Богу Корфлуизм был официально запрещён и предан анафеме, а его последователи объявлены вне закона. Однако Унамиту и ядру его культистов удалось бежать, ускользнув от костров инквизиции, и найти прибежище в Долине Великого Меча. Там, в безжизненных пустошах к востоку от зловещей Трубказубей Топи, они воздвигли циклопическое сооружение — Храм Великого Бога Корфлу, чей вид заставляет содрогаться душу в спазмах. С тех пор они пребывают там в добровольной, зловещей изоляции, погружённые в свои непотребные обряды и, как гласят немногие отчёты от шпионов, обретающие «великие и ужасные знания о вещах сокровенных, что лежат по ту сторону добра». Унамит Ахазредит — фанатик высшей, почти трансцендентной пробы, и сила его соответствует его безумию. Но величайшая его тайна и

основа власти — бессмертие особого рода. Каждый раз, когда его убивают (а такие попытки предпринимались неоднократно), его искажённая сущность не рассеивается. Она возвращается, перевоплощаясь в святилище своего Храма с первыми лучами Синего Солнца — того самого, что восходит раз в тридцать лет, окрашивая мир в зловещие, неестественные тона. Он — не человек, а воплощение ереси, вечный пророк бога, о котором мир предпочёл бы забыть, и живое доказательство того, что некоторые знания лучше оставлять неоткрытыми. Его Храм молчаливо стоит в пустыне, словно рана на лице мира, ожидая следующего восхода синего светила.

Талеррен-Не-Такой_Уж-И-Храбрый, Бич Араната

Талеррен, зловещий и неумолимый военоначальник армии Икс-Неизвестного, связан службой своему магу-повелителю не просто клятвой, но узами ужасающей магии имён — того самого искусства, от которого его господин так искусно обезопасил себя. Эта связь прочнее стали и глубже самых тёмных заклятий. В юности Талеррен был воплощением имперской доблести, одним из избранных, носивших серебряный плащ и латную броню Императорской Гвардии — тех элитных бойцов, что несли личную и кровную ответственность за безопасность Повелителя. Его путь казался предопределённым: слава, почёт, возможно, даже собственный герцогский титул. Но всё перечеркнул один судьбоносный день. Во время торжественного выхода на Императора и его супругу напало ужасающее магическое видение, материализовавшееся из самого воздуха — чудовищный призрак, сильно смахивавший на легендарного Гигантского Ядозуба из болот Имморталис. В то время как другие гвардейцы, преодолевая ужас, бросились вперёд и относительно легко отбили призрачную атаку, Талеррен... продолжал стоять на месте. Позже он клялся, что Чудовище изрыгнуло прямо в него струю неземного, ледяного пламени, что обожгло не плоть, но самую душу. Никто из его сослуживцев однако этого не заметил. Император, для которого трусость в рядах личной гвардии была хуже государственной измены, объявил Талеррена нингдором — изгоем, лишённым имени и чести, и вынудил его бежать на окраины мира, в Долину Великого Меча. Именно там его, отчаявшегося и

сломленного, нашёл Икс-Неизвестный. Тёмный маг предложил изгою то, в чём тот отчаянно нуждался: должность, где он мог бы использовать свои воинские таланты, и — что важнее — защиту от огня. Икс преподнёс ему пламенеющий клинок, чьё магическое пламя, по его словам, должно было «приучить душу к жару» и отогнать призраков страха. В качестве испытания он послал Талеррена на север, в проклятые земли Араната, откуда не возвращались даже орки. Талеррену можно отдать должное — он выжил. Но человек, вернувшийся из ледяных пустошей, был лишь тенью прежнего гвардейца. Он стал существом из стали и льда, чрезвычайно суровым командиром и безжалостным муштровщиком для своих людей. Он выбивает из них любую слабость так же беспощадно, как пытается выбить её из себя.

В тёмных коридорах Цитадели-на-Острове ходят шёпоты. Одни говорят, что Талеррен прозрел и узнал: тот самый огнедышащий Ядозуб был не случайным видением, а тонко спланированной иллюзией, сотворённой самим Икс-Неизвестным, дабы заполучить в свои руки идеального, пусть и сломленного командира. Другие шепчут, что в глубине его холодного сердца всё ещё тлеет жажда — не просто вернуться в Империю, но вернуться триумфатором, смыв кровью пятно на своей чести. Но эти слухи не имеют значения. Ибо воля Талеррена навеки сплетена с волей его повелителя магией, сильнее страха и амбиций. Он — совершенное орудие, Железная Длань, обречённая служить Тьме, даже если в самой глубине его души ещё теплится искра того, что когда-то было честью.

Иеремия бен Рубен Благославленный

Иеремия, сын Рубена из Павалона, наследника герцога вольного Герцогства Эндор, был рождён в самой гуще древней традиции. Эндор, затерянный среди неприступных гор, был яростно независимой областью, чьи легенды о свободе восходили корнями к самому Великому Восстанию Рас-Слуг. Его народ долго не склонял головы, признавая лишь краткие, вынужденные периоды сюзеренитета той или иной короны, которые неизменно заканчивались кровавым мятежом и возвращением вольницы. Горцы Эндора, хоть и малочисленные, снискали редкое уважение: они были дружны с эльфами Наттили и любимы дварфами Долины за свою прямодушную честность и отвагу. И потому, вопреки

древнему пророчеству Гриша, гласившему, что «люди станут погибелью для эльфов и дворфов», народу Эндора одному было дозволено селиться в самых сердцевине Долины Великого Меча. Иеремийя, будучи шестым сыном и не имея надежды на отцовский титул, в юности отправился на восток, в земли Первой Империи, чтобы добыть себе имя и состояние мечом и умом. Спустя двадцать лет он не просто выжил — он вознёсся. Достигнув высокого чина Стратега-Легата в Императорской Армии, он также приобрёл немалые познания в военных магических искусствах. Его блистательные победы над ордами харкунанов до сих пор изучаются в академиях как эталоны тактического гения, а его подвиги с благодарностью помнят народы южных земель, которых он спас от полного разорения дикими племенами виконенов.

К 1100 году До Истинной Веры Империя, казалось, достигла зенита. Она владела всем Северным Континентом. Непокорёнными оставались лишь дикие южные варвары... и Долина Великого Меча. Последняя стала бельмом на глазу у Императора, и вторжение в неё было лишь вопросом времени. Иеремийя, считавшийся самым лояльным и способным из военачальников, получил роковую миссию: его, сына Эндора, послали ко двору собственного отца, чтобы потребовать «добровольной» аннексии родного герцогства в качестве плацдарма для удара по Долине. Его отец, старый Рубен, человек, дышавший свободой как воздухом, не мог ответить иначе, чем гордым отказом. И тогда в душе Иеремийи произошёл раскол, который содрогнул историю. Верность крови оказалась сильнее верности присяге. Он предал своего Императора. Но не для бегства — для последнего, отчаянного дела. Используя свой авторитет полководца и пламенное красноречие, он бросился по Долине, пытаясь сплотить взаимно враждебные силы эльфов, дворфов, людей Эндора и вольные кланы в единую армию перед лицом общей гибели. Ему это почти удалось. В Битве у Каменных Врат он, дразня и выманивая зазнавшиеся имперские терции, обрушил объединённые отряды Долины на оба фланга врага и изрубил их в клочья, одержав невозможную тактическую победу. Но это был пиррова победа. Пока он собирал союз, передовые имперские легионы молниеносным ударом смели горные заставы Эндора. Герцогство пало, его

отец и все пятеро старших братьев Иеремийи легли костями, защищая каждый клочок своей земли до последнего вздоха. В свои последние дни, будучи уже седым и израненным, Иеремийя нес двойное бремя: славу предателя в глазах Империи и горечь спасителя, не сумевшего спасти самое дорогое. Все свои силы он положил на то, чтобы восстановить Герцогство Эндор из пепла и руин, что нанесла ему «цивилизованная» Империя. Он стал живым символом той трагической развилки, где долг перед родом и долг перед короной сошлись в смертельной схватке, и где цена свободы оказалась высечена на надгробиях всей его семьи.

Гигахс Драконлорд, Великий Червь

Гигахс Драконлорд — генетический реликт, живое ископаемое, чья сущность восходит к древнейшим дням, когда Драконы правили не одним, а сотнями миров. Он — последний образец истинного величия своего вида: крупнее, активнее, неизмеримо умнее и могущественнее любого из немногих оставшихся Драконов. Само его присутствие искажает вокруг себя пространство, наполняя воздух озоном и древней магией. Именно по этой причине он, вопреки врождённой и яростной независимости воли своей расы, единогласно признан Драконьим Народом своим Верховным Патриархом и нерушимым лидером. Любые распри и соперничество затихают в тени его крыльев.

Поразительно, но Гигахс Драконлорд — один из самых молодых среди своих сородичей; ему всего около 152 000 лет, что по драконьим меркам означает лишь начало зрелости. Тем весомее его достижения. За последние несколько тысячелетий он собрал последних разрозненных и угасающих драконов и привёл их в Хребет Вечной Чешуи — неприступные горы к северу от проклятой Цитадели Крови. Там он сумел не просто удержать эти земли, но и возродить подобие древнего уклада, создав последнее неприкосновенное святилище для своего вымирающего народа, несмотря на постоянные угрозы со стороны Империи, алчных магов и иных рас. В последнее время холодный расчёт Гигахса привёл его к опасным и тайным союзам. Он иногда вступал в сношения с Икс-Неизвестным, властителем Цитадели на Острове. Их договор прост и циничен: поддержка в обмен на гарантии.

Тёмный маг клялся сделать всё возможное (в рамках своих злодейских возможностей), чтобы защитить Драконий Народ от полного истребления. Для Гигахса это не дружба, а стратегический альянс отчаяния.

Ибо Драконы — раса на грани. Их песен почти не слышно в ветре, их кладки реддеют, а пламя в груди остывает. Но если у них и осталась хоть какая-то надежда не просто дожить, а *выжить* в грядущие несколько тысячелетий — то этой надеждой, этой нестигаемой волей и стальной мудростью они обязаны Гигахсу Драконлорду. Он — их щит, их коготь и их последнее, величайшее дыхание огня в мире, который почти забыл, что такое истинное могущество.

Раман Кронкевич, Вождь Трубказубей Топи

Раман Кронкевич явился на свет в гиблых болотах в конце III века После Истинной Веры, и само его рождение было противоестественным чудом. Он был полукронком — наполовину человеком, наполовину существом из иного мира. Как могло произойти такое смешение кровей — тайна, покрытая мраком и отвращением, ибо немисливо, чтобы разумное существо пожелало бы близости с кронком (см. [Историю Рас](#)). Случайность? Магия Бездонного Провала? Чей-то чудовищный эксперимент? Никто не знает. Но факт остаётся фактом: Кронкевич, изгой и среди людей, и среди кронков, сумел невозможное. Заручившись помощью отчаянных людей-наёмников, он сколотил из диких орд кронков Трубказубей Топи нечто, напоминающее примитивное государство — «Нору», как её называли. Он, казалось, обладал даром общения с этими тварями на каком-то первобытном, подсознательном уровне, и они следовали за ним не из страха, а, по-видимому, с дикой, слепой готовностью. Под его жёстким, почти звериным предводительством кронки перестали быть стихийным бедствием — они стали расчётливой и страшной силой, с которой вынуждены были считаться даже легионы Империи.

В 934 г. После Истинной Веры возвышение «Норы» было резко оборвано. После кровопролитной кампании имперские силы захватили и разорили её болотные твердыни, вернув Топь под свой контроль. Но что случилось с самим Кронкевичем — покрыто тьмой. Его тело среди груды пожиранных и изуве-

ченных кронков так и не нашли. Официальные религии объявили его мёртвым, но в тавернах и лагерях шепчут иное: возможно, он всё ещё жив. Согласно легенде, которую передают исключительно болотные шаманы и беглые наёмники, Кронкевича в последний раз видели в ночь падения «Норы». Он, будто бы, взойшёл на борт призрачного воздушного корабля — не имперского дирижабля, а чего-то древнего, с изогнутыми деревянными шпангоутами и сиянием, подобным гниению, — который медленно спустился в зияющую пасть Бездонного Провала. Спустился — и не вернулся. Так ли это, или же его кости покоятся на дне топи, никто не знает. Но в Долине до сих пор говорят, что, когда ветер дует с востока, он иногда доносит запахи гнили и далёкий, нестройный рёв, будто из самой бездны. И некоторые поговаривают, что однажды Последний Вождь вернётся — и на этот раз его орды будут ведомы не просто инстинктом, а холодной, чужеродной злобой.

Терегонд, Искусный Чародей

Рождённый от связи смертного человека и полуэльфийки, Терегонд унаследовал от лесного народа не только острые уши, но и врождённую кротость души. Судьба сыграла с ним злую шутку. В раннем возрасте, из-за нелепого случая и впечатлительных свидетелей, его ошибочно приняли за урожденного великого бойца. Это проклятие славы привело к тому, что многие годы, которые надлежало посвятить изучению гримуаров и рун, были потрачены на то, чтобы вбить в его не воинственный ум премудрости кулачного боя, фехтования и тактики. Когда же истинная природа его дара — потенциал великого Мага — наконец проявилась, его семья бросила все силы на то, чтобы исправить свою роковую ошибку. Однако путь война уже оставил в нём неизгладимый след. Ныне Терегонд — искусный и сильный чародей, но в его манере держать посох, в его осанке и взгляде угадывается выправка служивого человека, привыкшего к стойке и клинку. Его судьба переплелась с судьбой Снорри Гундарчукссона, когда тот вознамерился вернуть павшее Герцогство Эндор под власть людей. Терегонд, движимый дружбой и чувством долга, пришёл ему на помощь. Хотя сей поступок и был восхитителен с точки зрения морали, он отвлёк Терегонда от иного, более высокого пути — возможности бросить вызов самому Икс-

Неизвестному за титул величайшего мага эпохи. Приняв решение, Терегонд проявил почти безграничное терпение, потакая прихотям и предрассудкам своего лорда Снорри. Тот, будучи человеком простых и скептических взглядов, не верил в Реинкарнацию. И когда выяснилось, что Снорри можно воскресить после его первого поражения от Паладина Глейда, Терегонд проявил гениальную изобретательность. Он убедил всех, будто каждый раз, когда Снорри «погибал», на самом деле тот падал жертвой чудовищной, наследственной головной боли, повергавшей его в беспамятство прямо посреди сечи. Терегонд также мудро позаботился о собственной безопасности в присутствии Снорри, ибо не имел ни малейшего желания быть сожжённым на погребальном костре как «мёртвый», прежде чем его можно будет воскресить, ибо Снорри провозгласил, что любой, вернувшийся таким путём, есть не кто иной, как коварный Призрак. После поражения эндорцев и падения Снорри, Терегонд, казалось, был обречён на опалу. Однако его спасло заступничество единокровного брата, могущественного Паладина Велдрона. Благодаря этому он был вновь принят в лоно Империи. И, как показало время, его жертва не была напрасной. В столетие, следовавшее за Четырнадцатой Гражданской Войной, сосредоточившись на своих изысканиях, Терегонд Двукровный и впрямь вознёсся, став вторым по могуществу чародеем современного мира, уступая лишь самому Икс-Неизвестному. Он доказал, что истинная сила рождается не только из мощи заклятий, но и из верности, терпения и умения балансировать между миром меча и миром магии.

Гонзо, Деревянная Нога, Безумный некромант

Гонзо, прозванный Деревянной Ногой, явился на свет при обстоятельствах столь же мрачных, сколь и нелепых. Он был рождён двумя пациентами заведения для чудаковатых в Урф-Дурфале в 666 году П.В. — году, отмеченном дурным предзнаменованием даже в имперских календарях. Заведение сие было местом, куда сбрасывали тех, чьи умственные отклонения или магические аномалии делали их неудобными для общества. Кормили их через решётку в двери, а осмотров не проводили вовсе. Таким образом, о самом факте существования Гонзо не ведали до его шестнадцатилетия, покуда он сам, голодный и дикий, не вышиб

дверь своей камеры. Годы, проведённые в каменном мешке без света, человеческого слова и даже знания о собственном имени, отчасти объясняют его глубокую, врождённую странность.

В качестве лицемерного жеста милосердия (и дабы замять скандал) Деревянная Нога был отдан в ученики за счёт Имперского казны к одному почтенному, но дряхлому магу. Это должна была быть компенсация за «недосмотр». Его новый хозяин, однако, был уже давно поражён старческим слабоумием. Гонзо, чей ум, несмотря на дикость, был остёр как бритва, быстро это понял и безжалостно использовал. Он присвоил все деньги старика и с жадностью, граничащей с одержимостью, погрузился в изучение гримуаров из его обширной, пыльной библиотеки, постигая основы магии методом, более похожим на пожирание. В возрасте двадцати лет, явно переоценив свои силы и знания, он принял рискованную попытку призвать демона из низших сфер. Ритуал обернулся катастрофой. Вырвавшаяся энергия сожгла около десятой части Урф-Дурфала, обратила в пепел целые кварталы. В этом хаосе Гонзо и потерял свою левую ногу — она была испепелена до колена магическим пламенем потустороннего мира. Вынужденный бежать из Империи, объявленный в розыск как еретик и убийца, Деревянная Нога несколько лет скитался по Долине Великого Меча, живя подаянием и мелкими колдовскими уловками. Его скитания привели его к зловещему Храму Великого Бога Корфлу. В этом месте, где поклонялись немыслимому, он нашёл то, чего ему всегда не хватало: знание, не сдерживаемое никакой моралью или запретом. Он жадно впитал древние, искажённые доктрины корфлуитов и вскоре вступил в орден в качестве послушника. Его природный, не отягощённый совестью ум и магическая одарённость позволили ему подняться по иерархии культа с пугающей быстротой. К 725 году после Истинной Веры он стал Вторым Гласом после Пророка — правой рукой самого Унамита Ахазредита.

Венцом его пути стала удача (или проклятие) 752 года. После Истинной Веры, когда корфлуитам удалось завладеть легендарным и страшным артефактом — Чёрной Дланью Смерти. Ныне эта бездушная, испепеляющая сила покоится в руках Гонзо Деревянной Ноги. Он, дитя темницы и хаоса,

превратился из жертвы имперского равнодушия в одного из самых опасных архивариусов тьмы, хранящего и применяющего знания, от которых содрогнулся бы сам Икс-Неизвестный. Его деревянная нога стучит по каменным плитам Храма, отмеряя шаги того, кто обрёл дом и силу в самом сердце безумия.

Председатель Наскхунд, Первый Товарищ Оркского Революционного Комитета

Председатель Наскхунд - урождённый Наргл Ч из трущоб Нью Орк-Сити) — пламенный лидер и верховный стратег Оркского Революционного Комитета. В эпоху, предшествовавшую Великой Оркской Революции, он, благодаря острой интеллектуальной хватке и железной воле, достиг верховенства в Центральном Комитете Оркской Рабочей Партии, подчинив себе традиционные клановые структуры. На первом, хаотичном этапе Революции, когда многочисленные повстанческие фракции — от анархо-племенных союзов до национал-шовинистов — рвали друг друга на части, именно Наскхунду удалось сохранить свой Комитет как жёстко дисциплинированную, идеологически спаянную единицу. Благодаря этому его коммунистическое движение удержало влияние, далеко превосходящее его первоначальную численность, став стальным стержнем восстания. После того как Нью Орк-Сити был ненадолго отвоеван силами монархиста Крауна Безумного, Наскхунд, проявив стратегический гений, не стал бросать остатки сил в лобовой штурм. Вместо этого он возглавил легендарный Великий Поход — беспримерное отступление своей Красной Армии в неприступные горы, что позволило сохранить ядро революции. Собрав и перевооружив свои силы в подполье, Оркская Красная Армия под его руководством развернула широкомасштабную партизанскую войну, которая в конечном итоге переросла в решающие сражения Оркской Гражданской войны против «белых» реакционных сил и старой аристократии. Победа осталась за Наскхундом. Под его руководством на территориях, зачищенных от старого режима, было установлено прогрессивное марксистское государство рабочих и крестьян. Впервые в истории орки перестали быть разрозненными племенами или наёмными бандами — они стали крупной, организованной державой в Долине, с промышленностью, наукой и идеологией,

бросившей вызов феодальным устоям Империи и племенным вождям.

Угроза, исходящая от этого нового, динамичного и экспансивного государства, оказалась настолько велика, что два столетия спустя остальные силы Долины — от имперских легионов до эльфийских отрядов — отложили свои распри и объединились в «Великую Коалицию» с единственной целью: уничтожить растущую мощь оркского государства и самого Наскхунда как символ этой мощи. Разгром был жестоким и тотальным, завершившись в 923 г. После Истинной Веры падением последних оплотов революции. Но даже смерть не сразу одолела Председателя. Его тело, сохранённое сложной магией и алхимическими зельями (возможно, по его собственному приказу, как последний акт пропаганды), долгое время оставалось нетленным. Окончательное унижение наступило, когда его же бывшие последователи, сломленные и обращённые новой пропагандой, протащили это тело по улицам отстроенного заново Нью Орк-Сити в акте покаяния и отречения. Так пал не просто вождь, но целая эпоха в истории оркского народа, оставив после себя руины утопии и незаживающий раскол в оркской душе между мечтой о прогрессе и грузом традиции.

Снорри Гундарчукссон, Вождь Всадников Варваров и Герцог Эндора

Снорри Гундарчукссон — плод союза, потрясшего основы. Его отец — Вождь Хвостатой Лошади, повелитель одного из диких кочевых племён, что улюлюкают у границ Форты. Мать — Теладай Шрдлу, принцесса Имперской крови, чей брак стал актом либо отчаяния либо тонкой политики. Так, воспитанный в седле среди запаха коней и свиста степного ветра, Снорри по праву крови является живым претендентом на Императорский трон — обстоятельство, что делает его фигуру одновременно могучей и трагичной. Он — воин, выкованный бескрайними равнинами: могучий боец, чья секира знает лишь путь вперёд, и прирождённый лидер, за которым люди идут без вопросов. Его дух столь же необуздан, как и его родина; он эгоцентричен до мозга костей и уверен в своей силе с простодушием урагана. Но вера его твёрда и проста, как клинок. Снорри не верит в реинкарнацию. Для него павший на поле чести воин должен обрести вечный покой в очищающем пламени погребального костра, а не

влачить жалкое существование в воскрешённом теле. Это убеждение столь крепко, что он наотрез отказывается позволить себя воскресить, считая подобное возвращение уделом призраков и некромантов. Ум его — прямолинеен, не отягощён хитростью. Этим не раз пользовались его более сообразительные последователи. Когда магия или обстоятельства возвращали его к жизни после явной гибели, им удавалось убедить Снорри, что он попросту пал жертвой внезапного, чудовищного приступа наследственной головной боли посреди сечи и был излечен лишь позднее. Как законный претендент на Алмазный Трон, Снорри вступил в Двенадцатую Имперскую Гражданскую войну, сойдясь в бою с Этэйоном IV Шрдлу — своим же племянником по матери и действующим имперским принцем. Однако притязания степняка, подкреплённые более силой мускулов, чем изощрённостью интриг, оказались шаткими. В 845 г. После Истинной Веры, столкнувшись с превосходством имперской машины и истощив свои ресурсы, он был вынужден сложить оружие. Но дух завоевателя в нём не угас. Собрав верных ему ветеранов, он отвернулся от распри трона и ушёл в глушь — не как беглец, а как искатель собственного царства. Его цель — земли Павалона. Своёй яростью и волей он выковал там новое Герцогство Эндор, став его первым правителем и дав ему имя, звучащее как вызов. Он правил там железной рукой, по-варварски строго и честно, пока в 934 г. После Истинной Веры жернова Империи не перемололи и это его детище. Снорри Гундарчукссон остался в истории как воплощение неукротимой воли — воина, который предпочёл выковать собственное, пусть и недолгое, королевство на окраине мира, чем бесконечно бороться за трон, утопающий в лжи цивилизации.

Паладин Глейд, Чемпион Империи

Согласно древнему закону, в Империи Людей всегда есть двенадцать Паладинов: половина — верховные маги, половина — легендарные воины. Каждый управляет одной из двенадцати Сатрапий, на которые разделена империя. Паладин Глейд — это не имя, а титул, передаваемый вместе с силой и легендарным клинком. С 700 по 968 год После Истинной Веры этот титул носил Регор Шостонович из Беле-трикса. Традиционно Паладин Глейд — хранитель «Мстителя». Этот клинок невероятной силы был выкован в

огне Войн Южного Рубежа, когда само существование Империи висело на волоске. Меч — не просто оружие. Это наследие, живая реликвия, надёжная собственная воля. Власть Паладина Глейда распространяется на Сатрапию Урф-Дурфал. Эти земли лежат к северу от столичного округа Орландрета, гранича с Атанаком, Хорватом и опасными водами Змеиног Моря. Ещё до того, как стать Паладином, Регор Шостонович славился как невероятно мастеровитый воин. Но с «Мстителем» в руках он стал поистине непобедимым. Однако рука, которая так твёрдо держит меч, плохо справляется со свитками указов и отчётами. Регор никогда не был хорошим правителем. К счастью для Сатрапии, повседневные дела он доверил Имперской Бюрократии — гигантской, вечной и бездушной административной машине, которая управляла этими землями тысячу лет до него и, вероятно, будет управлять ещё тысячу лет после. Его неопытность в управлении и прямолинейный солдатский ум с лихвой компенсируются тем, что с ним всегда «Мститель». В этом клинке заключён опыт десяти тысячелетий. Он — разумное существо, артефакт с памятью и характером. В бою он направляет руку воина. А в моменты сложных решений его древняя, холодная мудрость тихим шёпотом доносится до сознания Паладина, подсказывая проверенные веками решения. Так что Паладин Глейд — это не один человек. Это союз: безрассудная сила настоящего, обузданная беспристрастным разумом прошлого. Пока этот союз длится, Сатрапия Урф-Дурфал стоит непоколебимо — не благодаря гению своего правителя, а вопреки его недостаткам, потому что им по-прежнему правит сама воплощённая история Империи.

Гислан Скала, Король дворфов Краснии

Гислан Скала — последний живой потомок Ландиков, одного из великих Древних Родов дворфов. Более тысячи лет назад он уже занимал место Шестого в совете Королевства Арарлве — величайшего, по крайней мере в новой истории, из всех дворфских государств. Родом из знаменитой династии металлургов и рудознатцев, Гислан с юности впитал две страсти: к металлу и к долгу. Даже достигнув высочайшего положения, он никогда не изменял простому правилу: несколько часов каждого дня проводить в шахтах,

плечом к плечу с простыми рудокопами. Для него это был и ритуал, и источник силы, и связь с самой сутью его народа.

Став Королём Краснии, он превратил своё королевство в крупнейшего экспортера металла в мире, обогнав даже легендарную Конвивию. Его упорство и знание земли принесли неслыханное богатство, но не изменили его характер. Хотя Гислан никогда не был профессиональным магом, за свою более чем тысячелетнюю жизнь он приобрёл обширные и глубокие познания в магических искусствах. Но его истинная магия — в умении чувствовать камень и плавку. Он и сам — упорный, негибачаемый боец, чью силу и быстроту оттачивали не тренировочные залы, а годы работы в глубоких забоях. Молчаливый и сосредоточенный, Гислан страстно, почти фанатично привязан к своим холмам и сородичам. Он зарекомендовал себя как вдумчивый и дальновидный лидер, но в его душе тлеет и другая сила — яростная, неумолимая жажда мести за любую обиду, нанесённую его семье или королевству. Эта черта не раз спасала Краснию: целеустремлённое стремление Гислана к выживанию и росту часто было единственным, что удерживало королевство от гибели перед лицом внешних угроз. Но у этой же силы есть и обратная сторона. Его упрямая, гордая независимость стала одной из главных причин, по которым разрозненные дворфские королевства так и не смогли объединиться — даже когда тень Империи нависла над их горными твердынями. Гислан Скала слишком хорошо помнил, кто он: последний из Ландиков, подземный король. И он предпочитал стоять в одиночку, но на своих условиях, чем сливаться с другими, теряя себя.

Вендолин Осторожная, Осмотрительная Заклинательница

Вендолин родилась в тени старой мельницы в Эндоре, дочь деревенской знахарки и неизвестного странника. Она выросла в мире тихой, приземлённой магии — отваров из корней, шепота над раной, защиты скотины от сглаза. Эта магия была скромной, но живой, и девочка с ранних лет тянулась к ней, как росток к солнцу. Мать на время отдала её в ученицы к старому магу Альрику, но их характеры не сошлись. Через несколько лет Вендолин ушла — не из-за ссоры, а потому что стены учёной башни казались ей тесными. Она выбрала дорогу и

стала странствовать по Долине. Её магия — не наука, а скорее набор суеверий, унаследованных от матери и подслушанных у костров таких же скитальцев. Вендолин суеверна до мозга костей. Она почитает — или пытается почитать — каждого известного ей бога. Корфлу, Сатива, Владыка Демонов, Атанар, Древние Боги — все были ею когда-либо воспеты, одарены скромной жертвой или шепотом молитвы. Её логика проста: лучше умилостивить всех, чем случайно прогневить одного. Но эта набожность имеет и другую сторону. Поклонение богам, яростно враждующим друг с другом — например, Корфлу и Сатива, — порождает конфликты, которые обрушиваются на голову самой ведьмы. В результате Вендолин постоянно преследуют напасти: то удача улыбнётся, то внезапно обернётся бедой по прихоти какого-нибудь оскорблённого божества. Её жизнь — это бесконечные качели между милостью и карой. Осесть надолго она не может — то соседи заподозрят в порче, то сама почувствует, что «место стало нечистым». Эта вечная неустроенность сделала её крайне осторожной и подозрительной. Она не доверяет ни городам, ни попутчикам, ни даже собственной тени в полнолуние. Общаться с ней трудно, но с ней считаются — её магическая сила реальна, хоть и непредсказуема, как погода в горах. А ещё её движет жадность. Не та, что к золоту, а жажда ресурсов для выживания: редких трав, магических артефактов, знаний, денег. Это толкает её в рискованные авантюры — разграбление гробниц, охота на чудовищ, наёмная магия для тех, кто платит. Именно она стоит за разграблением Индриса в Атанаке, из-за чего Империя смотрит на неё с холодным недоверием. Но и сама Вендолин порой служит Империи — когда это кажется ей выгодным и не слишком опасным. Она — вечный перелёт, тень на краю дороги, готовая как помочь путнику, так и обобрать его, если звёзды сложатся неправильно.

Курвенол, Паладин Империи

Курвенол — Паладин Сатрапии Атанак, земель, что лежат к югу и востоку от сурового Урф-Дурфала. Но в душе он никогда не был воином. Всю свою юность он провёл в тишине библиотек и лабораторий Имперского Коллегиума Магии, где кропотливым трудом и блестящим умом поднялся до звания Магистра Секундуса Стихий. Почти столетие он занимал эту почётную должность, снискав множество наград

и опубликовав труды, которые до сих пор считаются классикой в области магии огня, воды, воздуха и земли. В 683 году После Истинной Веры, тогда ещё известный как Клоден Гренуй, он посетил родной дом в Атанаке. И стал там хаос. Бушевала гражданская война, приграничные земли остались без защиты, и орды варваров-виконненов прорвались через ослабленные рубежи, опустошая всё на своём пути. Лишь магическое мастерство Клодена — не боевые заклятья, а щиты из сгущённого воздуха и стены внезапно вставшего льда — спасло его родной город от полного уничтожения. В тот момент в нём что-то переломилось. Учёный понял, что книги не спасут землю, на которой он вырос. Он решил действовать. Правительство Атанака было парализовано — провинция расколота между сторонниками пяти враждующих фракций гражданской войны. С помощью Паладина Глейда, который признал в нём не соперника, а союзника, Клоден совершил невозможное. Он реорганизовал гражданское управление, создал из разрозненного ополчения боеспособную армию и по сути стал правителем сатрапии, не присягнув ни одной из враждующих сторон, а защищая только Атанак. Когда гражданская война закончилась, Клоден, не колеблясь, передал власть законному имперскому правительству и собрался вернуться к своим исследованиям в Коллегиум. Но Империя помнила его заслуги. В знак благодарности за защиту земель в смутное время, сам Император назначил его Паладином Атанака, даровав ему новое имя — Курвенол. Его правление стало эпохой возрождения не в ратном деле, а в искусстве и ремёслах. При нём в Атанаке вновь расцвели искусство стеклодувов и создание мозаик. Он хранил верность Империи, но мудро поощрял и местный патриотизм — любовь к своей земле, её истории и людям. По его указу кошки, бывшие когда-то гражданами второго сорта в старом Атанакском Королевстве, вновь обрели свои права и уважение. Это, вместе с изменением торговых путей после закрытия проливов Фанстела, принесло Атанаку невиданное за несколько столетий процветание и мир. Курвенол доказал, что лучшая защита — не всегда меч, а иногда — мудрое управление, уважение к прошлому и спокойная сила, знающая, когда нужно воздвигнуть магический щит, а когда — дать людям просто жить и творить.

Он остался учёным в душе, но его величайшим открытием стала стабильность для своей родины.

Император III Непобедимый, Последний Император из Дома Брандона

Дом Брандона был одним из величайших родов в истории человечества. Просуществовав более шести столетий, императоры Брандоны превратили небольшое город-государство Дантф в империю континентального масштаба, объединив под своим скипетром большую часть человечества и Северный Континент. Но даже самые могущественные династии со временем теряют силу. Непосредственные предшественники Корона III были слабыми правителями, и Империя медленно, но верно приходила в упадок. Однако с восшествием на престол Корона III казалось, что древнее величие вернулось. Он был упорным, проницательным и решительным, хоть и порой излишне горячим. При нём оживилась промышленность, а Сатрапия Урф-Дурфал, вновь отпавшая от Империи, была возвращена в лоно метрополии силой и дипломатией. Не удовлетворившись восстановлением старых границ, Корон задумал нечто большее — расширить владения на новые земли. Его взгляд пал на Долину Великого Меча, последний крупный независимый регион. Именно в этой кампании проявились его фатальные недостатки. Гордый и вспыльчивый, он болезненно реагировал на любое оскорбление своей власти. Этим воспользовалась Лига Арарлве. Поддавшись на провокации, Корон позволил заманить свою армию в ловушку в узком ущелье у Каменных Врат. Там одна из крупнейших армий, которую Империя когда-либо собирала, была разгромлена, окружена и перемолота. Не в силах вынести позор катастрофы, Крон III, последний из Брандонидов, пал на собственный меч. Он умер, не оставив наследника. Со смертью династии в Империи вспыхнул пожар Великой Гражданской Войны, который пылал десятилетиями. Последующие два столетия власть пытался удерживать Триумвират, но никто больше не правил всей территорией единой Империи. К моменту, когда пыль окончательно улеглась, Империя лежала ослабленной и раздробленной, созревшей для завоевания. Волны варварских нашествий, хлынувшие через её границы, погрузили Владения Людей в новый Тёмный Век, отбросив цивилизацию на столетия назад. Что было бы,

проживи Корон дольше? Смог бы он удержать империю от распада, или его амбиции всё равно привели бы к краху? История не знает ответа. Ясно лишь одно: с его смертью закончилась целая эпоха. Эпоха единства, величия и порядка, которую уже не суждено было восстановить.

Герудирр Драконоборец, Владыка Дворфхейвена

Герудирр, прозванный Драконоборцем, ведёт свой род — по его собственным словам — от самого Герудирра из Арарлве, легендарного короля древнего дворфского королевства. Подлинность этой родословной, мягко говоря, вызывает большие сомнения у летописцев и генеалогов. Но в устах самого Герудирра и его сторонников она звучала убедительно. Он родился в 245 году После Истинной Веры в Дворфхейвене, в семье простых рудокопов. Его детство ничем не отличалось от судьбы большинства дворфских детей: рано определён на работу в шахты. Однако Герудирр выделялся даже там — невероятной, почти богатырской силой, которая позволяла ему справляться с работой за троих. Щедрый, общительный и наделённый даром убеждения, он быстро приобрёл множество верных друзей и сторонников. Благодаря своим качествам он постепенно поднимался, сначала стал надзирателем, затем — начальником рудника. В конце концов, его заметили и призвали в армию Конвивии. Там, на удивление многих, природная смекалка и сила проявились в военном деле. За сорок-пятьдесят лет службы он прошёл путь от простого воина до генерала, командующего целой армией. Ко времени Войны Северных Королевств именно Герудирр возглавлял все вооружённые силы Конвивии. Переломный момент наступил в 467 году После Истинной Веры, когда Растор Земное Семя, король Конвивии и последний отпрыск древней династии Торидов, пал в битве, сражённый лапами и огнём могучего дракона. Престол опустел, не оставив законного наследника. Тогда Герудирр, движимый и долгом, и честолюбием, поклялся отомстить за гибель короля. Он собрал отряд самых отчаянных воинов, выследил чудовище в его горном логове и, если верить легендам, одолел его в эпической схватке. Он вернулся не только с головой дракона как трофеем, но и с его огромным кладом — сокровищами, о которых веками слагались песни. Провозглашённый шахтёрами как герой и глубоко уважаемый

военными, Герудирр стал очевидным, хоть и необычным, кандидатом на престол. Часть знати сомневалась в «скромном выскочке», указывая на его нецарственное происхождение. Но мудрость, проявленная им в первые годы правления, и продолжающееся процветание Конвивии под его началом заставили критиков умолкнуть. Герудирр Драконоборец доказал, что королём делает не только древность крови, но и сила руки, верность своему слову и умение вести народ к процветанию. Он стал символом новой надежды — доказательством, что величие может родиться в самых глубоких шахтах королевства.

Зурик Крушитель Клинков, Владыка Дварфов Зиркаста

Зурик, прозванный Крушителем Клинков, был седьмым сыном легендарного Зурика из Эндора — члена древнего Совета Холмов, победителя эльфийского полководца Хайделла и спасителя Сокровищ Севера. Он родился с безупречной родословной и унаследовал от отца недюжинную харизму, снискав огромное уважение среди своего народа. Для жителей Зиркаста он был не просто королём, а живой легендой, символом дварфийской гордости, и они страстно защищали его имя перед любым недоброжелателем. Умный, красноречивый и обаятельный, Зурик, однако, обладал одной чертой, необычной для обычно основательных и сдержанных дварфов — необузданной страстностью. Он был эгоцентричным, жадным до славы, своевольным и до безрассудства уверенным в своей силе. Эта пламенная натура ввергала Зиркаст в бесчисленные войны, к которым королевство часто не было готово ни в военном, ни в экономическом отношении. Он с презрением относился к «скучным» делам — торговле и ведению рудного хозяйства. В то время как другие дварфские короли вкладывали силы в модернизацию шахт и развитие ремёсел, Зурик пренебрегал этой основой благосостояния. Это привело к постепенному, но неуклонному снижению богатства Зиркаста по сравнению с соседями. Но в этой же неоднозначной натуре таились и его сильные стороны. Зурик, при всех своих недостатках, был справедливым правителем в рамках своего понимания чести. За всё время его правления Зиркаст никогда не разрывали те междоусобные клановые распри, которые терзали другие дварфские королевства. Его железная воля и личный авторитет удерживали народ от внутреннего раскола. Кроме

того, в отличие от многих сородичей, он питал искреннее уважение к эльфам, что помогло залечить многовековые раны и наладить прочный мир с этим древним народом. А его сравнительная симпатия к Людям — возможная, рождённая из признания их воинского духа — стала скрытым благословием. Историки полагают, что именно благодаря этой наследуемой политике, дворфы Зиркаста, оказавшись впоследствии под властью Империи, избегли самых жестоких форм угнетения, которые выпали на долю других обитателей Долины. Таким образом, Зурик Крушитель Клинков остался в памяти как король-противоречие: дварф, чья пылкость разоряла казну и уносила жизни, но чья твёрдая рука сохранила единство нации, а неожиданная мудрость в отношении других рас заложила основу для относительного спокойствия в грядущие тёмные времена. Он был одновременно и бременем, и щитом для своего народа.

Краун Безумный, Царь Белых Орков

12-го Заратустры 789 года После истинной Веры, Краун Безумный, в то время еще занимавший пост Верховного Маршала Царской Оркской Армии, совершил бескровный государственный переворот. Опираясь на верные ему воинские части, он отстранил от власти слабого и нерешительного царя Кратца, объявив о прекращении старой династии и основании новой — «Династии Крауна». Мгновенно присвоив себе все царские регалии и абсолютную власть, Краун дал волю своей параноидальной жажде контроля, которая вскоре переросла все разумные границы. Его правление быстро стало синонимом тирании. Он издал указ, запрещающий любым оркам, кроме солдат его армии, носить оружие. Под это определение подпадало всё — от боевого топора до простого охотничьего ножа. Когда советники осторожно заметили, что такой закон лишит пропитания целые охотничьи кланы и вызовет голод, Краун «милостиво» разрешил охоту — но лишь при условии непомерной уплаты охотничьей лицензии, неподъёмной для большинства простых, трудящихся орков. Он методично отменял старые законы и привилегии оркских общин, лишая власти даже деревенских старост. Его мания власти спускалась до мельчайших деталей: он лично утверждал назначения на такие должности, как охранник городских врат.

Параллельно Краун награждал самого себя бесчисленными титулами, орденами и званиями, которые сам же и придумывал, превращая двор в фарс самовосхваления.

Такое правление не могло продолжаться вечно. В 794 году После Истинной Веры чаша терпения переполнилась и случилась Жездрубльская Революция. Жители Нью Орк-Сити подняли восстание, которое быстро переросло в полномасштабную гражданскую войну. На протяжении следующего года силы Крауна — так называемая «Белая Армия» легитимистов — вели отчаянную и всё более безнадёжную борьбу против набирающей силу Красной Армии коммунистов под предводительством Председателя Наскхунда. Крах наступил 19-го Заратустры 795 года После Истинной Веры. Последний оплот Крауна пал. Сам узурпатор был захвачен в плен. Победители не стали устраивать долгий суд. В назидание всем будущим тиранам и как символ окончательного конца его режима, Краун Безумный был повешен за пальцы ног на шпилье самой высокой башни собственного замка. Его тело, оставленное висеть, стало мрачным памятником тому, как безумная жажда абсолютной власти приводит не к величию династии, а к позорному концу под самыми облаками.

Зарко Рубящий Головы

Товарищ Зарко, член Ордена Доблестных Защитников Пролетариата, занимал пост Главы Президиума Оркского Революционного Комитета и был вторым лицом в коммунистическом государстве после самого Председателя Наскхунда. Однако его истинная сила и главный источник всеобщего страха заключались в другом: он был бесменным начальником ОРЧКП — Оркской Революционной Чрезвычайной Комиссии по Правопорядку, всемогущей и безжалостной тайной полицией. Умный, хитрый и абсолютно беспринципный, Зарко был мастером политического выживания. Он пережил бесчисленные чистки внутри партийных рядов, которые Наскхунд проводил для укрепления своей власти. Зарко умудрялся не только сохранять своё положение, но и упрочивать его, поддерживая видимость абсолютной лояльности вплоть до последних дней государства, когда силы О.Р.К. были окружены, а поражение стало неизбежным. Его происхождение было идеальным трамплином для карьеры в

новом строе. Рождённый в семье «граждан Пролетариата Второго Сорта» из промышленных окраин Нью Орк-Сити, он вступил в местную партийную ячейку ещё подростком. Безупречный с точки зрения классового происхождения, амбициозный и безжалостный, он быстро поднимался по иерархии, возглавив Партийный Комитет Района Гримбак. На Семнадцатом Съезде Партии Зарко совершил свой главный карьерный рывок. Он выделился фанатичной поддержкой всех инициатив Наскхунда и проявил особое рвение в развёртывании кампании против «коварных кулаков» — зажиточной прослойки крестьян, объявленной врагами государства и вредителями. Благодаря организаторскому таланту и беспощадности Зарко, «кулачество» было ликвидировано как класс в течение трёх лет. Эта «победа» сделала его незаменимым. С тех пор он выстроил свою собственную бюрократическую империю в недрах ОРЧКП. Его сеть осведомителей и агентов пронизывала все слои общества, а его власть в государстве стала второй по силе и фактически первой по степени всеобщего страха. Многие считали его логичным и единственно возможным преемником Наскхунда. Но этого так и не произошло. Наскхунд, с помощью сложной магии, алхимических снадобий и экзотических пряностей, поддерживал свою жизнь и власть до самого конца. Государство пало раньше, чем умер его вождь. Когда силы Северного Альянса окончательно уничтожили коммунистический режим, судьба Товарища Зарко, этого серого кардинала революции, поглощённого хаосом падения, осталась одной из многих нераскрытых тайн той войны. Он исчез, как и созданная им система страха, оставив после себя лишь память о железной руке, привыкшей к власти настолько, чтобы успеть спастись от возмездия.

Ганаб Гнусный, Жестокий Волшебник

Среди гоблинов всегда правил тот, кто мог внушить самый жгучий страх сородичам. Ганаб не просто соответствовал этому правилу — он возвёл его в абсолют. Он доказал, что является идеальным тираном-деспотом, способным поддерживать жестокую дисциплину в своей орде. Более того, он стал одним из первых гоблинов в новой истории, кто правил своим народом не как временный вожак, а как полновластный хозяин, создавший по-

добие государства. Его истинный талант лежал в области причинения страданий. Ганаб был виртуозом пыток и посвящал долгие часы изучению и разработке заклинаний, единственной целью которых была максимальная боль для гуманоидных существ. Его яркое и ужасающее воображение превращало каждую казнь в изощрённый спектакль страха, что накрепко вбивал его имя в умы как друзей, так и врагов. Во время марксистской революции его извращённый, но блестящий ум породил знаменитое анархистское ответвление в гоблинском сопротивлении — идеологию, основанную не на порядке, а на тотальном разрушении и личной мести. Он вошёл в историю своим чудовищным изобретением — «Итильгильский Огонь», особой горючей смесью, которую он и его последователи использовали для сожжения пленных «Белых» орков самым мучительным способом. Эти акции террора стали символом его жестокости. Однако тирану суждено пасть от рук тех, кому он служил. Его союзники-«Красные» орки, оправившись от шока, в итоге обратились против своего слишком уж самостоятельного и непредсказуемого союзника. Ганаб был вынужден бежать, найдя временное убежище в раздробленном Эндор. Но он был гением боли, а не политики. Его полное отсутствие дипломатических навыков привело к краху. Движение «Свободных Гоблинов», которое он пытался возродить, было уничтожено, когда обещанная помощь так и не пришла — отчасти потому, что Ганаб успел перессориться со всеми потенциальными покровителями. Этим воспользовался Снорри Гундарчуксон, вновь захвативший Эндор и смевший остатки гоблинских банд. Последние слухи о Ганабе говорят о его попытке создать новую силу — отряд садистски обученных троллей. Но даже эти туповатые гиганты оказались не склонны к долгосрочному сотрудничеству с существом, чья жестокость не знала разбора между врагом и союзником. С тех пор о Жестоком Изобретателе не слышно. Возможно, его лапы, привыкшие лишь мучить, наконец нашли того, кто оказался сильнее. Или, может быть, он просто затаился в самых тёмных норах мира, вынашивая планы новой, ещё более ужасной боли.

Паладин Лорд Дил

Сатрапия Дилановия всегда занимала особое место в Империи. Она стала оплотом цивилизации в смутные века

Междоусобиц, сохранив знания, законы и порядок, когда остальные земли погрузились в хаос. В знак признания этой исторической заслуги и для предотвращения сепаратизма, пост Паладина Дилановия является единственным наследственным среди всех двенадцати паладинов. Его с древности занимает Дом Дилов. С 862 года После Истинной Веры и на протяжении всего X века этот титул носил Дил VIII Дил, известный как Дил из Дома Дилов и Паладин Лорд Дил. Если другие паладины прославились жестокостью в бою или магическим могуществом, то главной известностью Дила VIII был его характер. Он был человеком приятным. Не просто вежливым — искренне доброжелательным, спокойным и великодушным. И это качество, парадоксальным образом, стало его самой сильной чертой. Он, безусловно, был отличным бойцом и вполне компетентным администратором, но славу ему принесло не это, а его нрав и умение быть другом даже для врагов. Кроткий по натуре, Дил VIII придерживался строгого принципа: он отказывался убивать, кроме случаев прямой защиты собственной жизни или территориальной целостности Империи. На поле боя это выглядело как поразительное милосердие. Он мог обезоружить противника, вывести из строя, но не лишать жизни, даже когда это казалось стратегически оправданным. Этот подход подвергся суровому испытанию во время Дилановийского Восстания 938 года после Истинной Веры, когда мятежники при поддержке внешних сил едва не разорвали сатрапию на части. Война привела к частичному опустошению земель и массовому кровопролитию. Но даже тогда Дил VIII, командуя имперскими легионами, приказывал по возможности брать врагов в плен, а не уничтожать. Его снисходительность многим казалась слабостью, но в итоге именно она помогла быстрее утихомирить конфликт и начать восстановление, не усугубляя ненависть. За свою непоколебимую веротерпимость и уважительные отношения с древними народами он получил неофициальное, но почётное прозвище — «Друг Эльфов», став единственным среди всех Паладинов Империи, кто удостоился такого звания. В мире, где сила часто измерялась количеством поверженных врагов, Дил VIII доказал, что подлинная мощь может заключаться в умении не создавать врагов там, где это возможно. Его

правление стало для Дилановии эпохой стабильного мира, основанного не на страхе, а на уважении — редкое наследие в летописях Империи.

Шварц Тарнкап, Принцепс Суда-Викингов

Суда-Викинги — обособленное и загадочное племя искусных мастеров и могущественных магов, чьи поселения вмерзли в вечные льды Суур-Карьялы. Изолированные от остального человечества, они поддерживают лишь самые поверхностные и вынужденные связи с Империей. Их история знает периоды экспансии: иногда отряды суда-викингов совершали дерзкие набеги вглубь Северного Континента, а особо удачливые или амбициозные вожди даже создавали себе небольшие королевства на окраинах. Но по своей сути этот народ предпочитает оставаться в своём ледяном доме, погружаясь в разработку чуждых механизмов и исследование жутких, первозданных магических сил, непонятных южанам. Дом Тарнкап — один из самых могущественных и древних среди суда-викингов. Однако его сила традиционно подтачивается двумя факторами: вероятно большим числом отпрысков в каждом поколении и вытекающим из этого постоянным, жестоким соперничеством между родственниками за влияние и ресурсы. Шварц Тарнкап стал жертвой одной из таких бесчисленных семейных распрей. В ходе борьбы за наследство несколько его братьев объединились против него, и Шварц был изгнан из родовых чертогов, лишённый прав и титулов. Последовали долгие годы скитаний по южным землям. Он прошёл через множество приключений — служил наёмником, изучал чужие магии, попадал в плен и вырывался из него. Подробности этого периода стёрлись, превратившись в десятки противоречивых легенд. В итоге, путь его привёл в Долину Великого Меча. И здесь произошло одно из самых необъяснимых событий в его жизни. Холодный, замкнутый изгнанник с Севера и Раман Кронкевич, полубезумный вождь немнящих кронков, стали закадычными друзьями. Что связало их — общая участь изгоев, взаимное признание силы или некое глубинное, чуждое пониманию других рас сходство, — остаётся тайной. Но факт их странного союза неоспорим. Когда государство Кронкевича было уничтожено имперскими легионами в 934 году После Истинной Веры, Тарнкап не бросил друга. По не-

многим сохранившимся свидетельствам, он прорвался сквозь кольцо осады, уходя в самую гущу боя. Дальнейшая его судьба покрыта мраком. Ходят слухи, что ему удалось не только выжить, но и проделать невероятный путь на север, чтобы вновь ступить на земли суда-викингов. Что ждёт его там — новая борьба за место в Доме Тарнкап или вечное изгнание среди льдов, — никто не знает. Но ясно одно: человек, сумевший подружиться с кронком, способен на многое.

Зарет, Орден Возмездия

Паладин Зарет, носивший титул Защитника Южного Рубежа, был человеком королевской крови — пусть и всего лишь сорок четвёртым в линии наследования Императорского трона. Его карьера стала примером верности, переплетённой с трагедией. Когда остатки мятежной фракции Хинриадов нашли убежище в антимонархическом и крайне опасном Ордене Стриги, именно Зарету поручили смертельно рискованную миссию. Ему предстояло внедриться в ряды заговорщиков, выявить их лидеров и найти штаб-квартиру. На эту работу ушло семь долгих лет жизни под прикрытием. Его успех был ошеломляющим: он не только проник в высшие эшелоны Ордена, но и в личном поединке одолел двух легендарных головорезов-близнецов, личных защитников принца Хинриадов. Затем он доставил схваченного и перепуганного принца в Орландрет, где того после скорого суда казнили перед сотысячной толпой. За этот триумф разведки и силы Зарет был возведён в сан Паладина, заняв вакантный паладинат. Удача, казалось, сопутствовала ему и далее. В логове побеждённой им химеры он обнаружил древний Талисман Левитации, позволявший ему летать по собственному желанию. С этим артефактом он превратился в неуловимого стража своей обширной сатрапии, способного обнаруживать очаги беспокойства и угрозы быстрее любого другого Паладина. Кроме того, он был известен своим необычным спутником — даром Драконов, существом, сочетавшим черты дикобраза и кенгуру, одним из многих причудливых созданий, порождённых генетическими экспериментами древних властителей. Но его роковой ошибкой стала попытка силой принудить к службе Империи могущественного и независимого Альрика, Демонического Волшебника. В ответ разгневан-

ный маг обрушил на Зарета своё величайшее запретное заклятье. Оно не убило Паладина, но совершило нечто более ужасное: перенесло интеллект, память и личность Зарета в тело его звероподобного питомца, а разум существа, в свою очередь, оказался заточён в человеческом теле Паладина.

Это событие, наряду с прочими интригами, стало одной из искр, разжегших Четырнадцатую Гражданскую войну. А сам Зарет превратился в одно из самых зачарованных и трагических существ Долины — могущественный разум, запертый в форме зверя, вынужденный смотреть на мир чужими глазами, в то время как его собственное тело, управляемое примитивным сознанием, бродило где-то вдалеке. Его участь служила мрачным напоминанием о том, что даже для Паладина есть силы, против которых бессильны любой титул и любой талисман.

Алмурик, Человек из Древней Кимерии

Великая Кимерия, колыбель искусств и высокой магии, пала под натиском варварских орд на заре нынешнего тысячелетия. Но перед своим закатом она породила плеяду блистательных героев и чародеев, чьи имена до сих пор звучат в легендах. Все они погибли, защищая свои мраморные города. Все, кроме одного — Алмурика, некогда носившего титул Паладина Хорвата и ныне владеющего проклятым моргенштерном «Губитель Трусов». Имя Алмурика знакомо в Долине каждому, от аристократа до простого пахаря. И он сам потратил немало сил, чтобы эта известность стала его оружием. Она даёт ему власть: одним своим появлением он может запугать крестьянина, вымогая ночлег и еду. Она позволяет ему вызывать на дуэль любого, кто бросит на него косой взгляд, — и таких дуэлей на его счету десятки. Для большинства жителей Долины Алмурик — опасный, непредсказуемый смутьян, живая гроза, способная обрушиться в любой момент. Но он — последний выживший великой цивилизации. В его глазах — тень мраморных дворцов и библиотек, обращённых в пепел. Возможно, его высокомерие, его ярость и его презрение к нынешнему «варварскому» миру — всего лишь отражение той бездны утраты, что носит он в душе. Некогда он видел проблеск духа Кимерии в молодых, амбициозных реформаторах Империи и даже служил ей, завоевав сатрапию Хорват. Но разочаровавшись, он снова сбросил с

себя бремя власти, предпочтя ей вольную жизнь одинокого искателя приключений. Этот поступок принёс ему странное уважение даже среди врагов. Он — один из немногих, кто оскорблял Императора в лицо и ушёл живым.

В последние годы его одержимость обрела новую цель — Талеррен, Железная Длань Икс-Неизвестного. Алмурик жаждет встретиться с ним в поединке один на один, видя в нём достойного противника, чья судьба столь же искажена, как и его собственная. Но могущество их покровителей создаёт мрачный парадокс: сила Икс-Неизвестного мешает Алмурику свободно преследовать свою добычу, в то время как аура проклятого моргенштерна «Губитель Трусов» внушает Талеррену, страдающему пиррофобией, почти животный ужас и нежелание сходиться в бою. Так и скитается Алмурик по Долине — тень ушедшего величия, вечный изгой, раздраемый жаждой славы, мести и, возможно, тайным желанием найти в достойной гибели последнее упокоение, которого была лишена его родина.

Велдрон, Флибустьер Змеинного моря

Велдрон был родом из западных окраин Империи — региона, известного в столице лишь как налоговый рай, куда отправляли самых беспринципных сборщиков. С рождения за ним тянулся шлейф опасного наследства: его семья хвасталась тремя «Великими» в современную эпоху — титул, означавший не столько славу, сколько огромное количество влиятельных врагов. Рано поняв, что открытое ношение имени приподнесет лишь кинжал в спину, Велдрон предпочёл скрыть своё происхождение. Вместо этого он обратил свой взор на море. Благодаря хватке, уму и безжалостной деловой хватке он создал один из самых успешных и дерзких пиратских флотов, которые когда-либо донимали имперские торговые пути. Он стал призраком Змеинного Моря, его имя наводило ужас на купцов и адмиралов. Его величайшим триумфом стала Великая Битва в Змеинном Море, где он не просто разбил, а полностью уничтожил эскадру гордого Адмирала Имперского Флота, захватив неслыханную добычу. Понимая, что имперский контроль над морями сломлен, Велдрон совершил акт беспрецедентной дерзости. Он привёл свой победоносный флот прямо в глав-

ную имперскую гавань, открыто провозгласил своё настоящее имя и выдвинул ультиматум Императору: личная аудиенция, или каждая торговая каравелла, вышедшая из порта, будет отправлена на дно. Император, загнанный в угол, был вынужден принять его условия. Велдрон, тщательно обезопасив себя, провёл несколько напряжённых переговоров. Результатом стал гениальный компромисс: полное помилование для всех его людей и звание Паладина для него самого в обмен на включение его флота в состав практически уничтоженного Имперского Флота. Как Паладин, Велдрон блестяще защищал морские рубежи Империи. Однако на суше он не был столь же гениальным полководцем, каким был властителем волн. Его возвышение оставалось горькой пилюлей для Императора и двора, и никакого политического влияния в столице он так и не приобрёл. Его популярность ограничивалась его же ветеранами и придворными дамами, перед чьим обаянием они были беззащитны. Поэтому все вздохнули с облегчением, когда Велдрон решил удалиться от двора и сосредоточиться на управлении недавно завоёванной и беспокойной Сатрапией Эндор. Но и здесь он проявил стратегический гений. Вместо того чтобы править железной рукой, он мудро подружился с представителями Древних Рас, а затем женился на принцессе Елене, укрепив союз династическим браком. Эта коалиция принесла ему победу в Четырнадцатой Гражданской войне. Однако на пике могущества Велдрон совершил неожиданный шаг. Он отказался от императорского трона, который был практически в его руках. Вместо этого он удалился в Долину Великого Меча с женой, приняв почётный, но скорее представительский пост Полномочного Министра при Древних Расах. Он предпочёл жизнь вольного дипломата и защитника хрупкого баланса в Долине — тихой славе уважаемого старейшины — шуму и кинжалам имперского трона. Велдрон доказал, что истинное величие — не в захвате власти, а в умении вовремя от неё отказаться.

Слиггот, Владыка Болот

Рождённый из древней слизи в хаосе Великого Странствия, Слиггот — это не просто существо. Он — хозяин и воплощение коллективного разума болот, единое сознание, связывающее воедино мириады существ: от шепчущей плесени и ползучих лиан до человекоподобных амфибий и дремлющих

в трясине динозавров. Одна из величайших загадок Долины — сам факт его существования. Неизвестно, является ли Слиггот единым, бессмертным существом, живущим уже миллион лет, или же это имя передаётся по цепочке: когда одно телесное воплощение умирает, его сознание и воля перетекают в новое, рождённое из той же вечной трясины. Так или иначе, Слиггот обитает в болотах Долины с незапамятных времён, уступая пожалуй только эльфам и драконам. Его разум абсолютно чужд и непостижим для гуманоидных существ. Хотя он способен к общению — вероятно, телепатически или через управление образами и ощущениями, — этот процесс, судя по всему, причиняет ему боль или глубочайший дискомфорт, как если бы разум человека пытался вести диалог с камнем или приливной волной. В далёком прошлом, когда его раса — Болотные Твари — сражалась с Паучьим Народом за господство над миром, мотивы Слиггота могли быть иными. Но теперь он и его детище редко покидают свои влажные, туманные владения. Болота — их царство, крепость и часть их самих. Любое вторжение в эти топи встречает яростный и немой отпор. Иногда, однако, по неведомым импульсам самого Слиггота, войска Болотных Тварей выходят из трясины. Эти легионы внушают особый ужас: в них нет строя, нет кличей — только зловещая тишина, прерываемая всплесками воды, скрипом веток и рычанием древних ящеров. Они сражаются с упорством самой природы, не знающей страха и не признающей отступления, оставаясь одними из самых стойких и безжалостных бойцов в мире. Для них битва — это не война в человеческом понимании, а просто расширение границ болота, поглощение непрошенных гостей той самой первозданной жизнью, которой они правят.

Меллантия, Величайшая из Паучьего Народа

В суеверном страхе, передаваемом из поколения в поколение, северные народы называют правительницу Паучьего Народа древним эльфийским именем — «Меллантия», что означает «Враг Света». Сами пауки, если и называют ее, никогда не открывали ее имя другим расам. Это прозвище стало символом всего непознанного, чужеродного и враждебного, что скрывается в глубине немногих оставшихся лесов. Существует поверье, что у пау-

ков существует тайная династия, и после смерти одной Паучихи-Королевы её место занимает одна из дочерей, наследуя не только трон, но, возможно, и фрагменты коллективной памяти или воли расы. Однако, учитывая, что срок жизни Паучьего Народа, по-видимому, исчисляется тысячами, а их цивилизация не оставляет летописей в привычном понимании, проверить эту гипотезу невозможно. Возможно, «Меллантия» — это даже не одно существо, а титул или состояние сознания, переходящее от одной носительницы к другой. Подобно своим древним противникам, Болотным Тварям, Паучий Народ ныне редко покидает свои владения. Они стали расой-призраком, вымирающим видом, чьи владения и численность неуклонно сокращались на протяжении последних полутора тысяч лет. Кажется, они довольствуются тем, чтобы провести свои последние века в тени своих чаш, ведя тихую, безмолвную охоту на неосторожных путников, забывших страх перед древними лесами. Но было бы смертельной ошибкой считать их безобидными. Под угрозой они всё ещё способны на молниеносные и координированные действия. Когда лес оживает, он делает это внезапно и без предупреждения. Воины Паутины, беззвучные и смертоносные, и целые Паучьи Легионы, движущиеся как единый организм, — это не те враги, с которыми можно шутить или вести переговоры. Их атака — это не война, а тихое, методичное истребление, хирургически точное и лишённое всякой милосердной логики других рас. Они — последние стражи своей угасающей империи, и их молчание обманчиво. Пока живёт хоть одна Паучиха-Королева в глубине леса Сорсерак, тень Меллантии, Врага Света, будет лежать на границах познаваемого мира.

Альрик, Демонический Волшебник

Альрик родился в знатной семье Урф-Дурфала, чей род столетиями был связан с тёмными магическими искусствами. В раннем детстве с ним поступили так, как это принято в его кругу: чтобы освободить родителей от хлопот, его отдали на попечение демонической няньки — сущности из низших слоёв, призванной следить за ребёнком. Трудно сказать, какое именно влияние оказало это мрачное существо на формирующееся сознание мальчика, но несомненно, что странное, лишённое человеческой теплоты обще-

ние отчасти сформировало его причудливый и замкнутый характер в будущем. Чудом, он (пока что) сошел с ума от слишком тесного общения с демоническими сущностями — обычный конец для многих великих демонологов. Однако его эксцентричность, непредсказуемые выходки и своеобразное чувство юмора хорошо известны в узких кругах и делают его редкой, но рискованной мишенью для шуток собратьев-магов, ибо ответ может быть... своеобразным. Будучи учёным и по натуре затворником, Альрик редко покидает свой мрачный, обнесённый чарами особняк в Долине. Он делает это лишь для того, чтобы собрать редкие компоненты для исследований, приобрести новые гримуары, навестить немногих коллег за советом или — что случается нечасто — дать отпор мародёрам, осмелившимся потревожить его покой. Во время Третьей Войны Лиги Араплве он всерьёз рассматривал возможность предложить свои услуги защитникам Долины. Его мотив был практичен: он не желал, чтобы регион был завоёван Империей, а его бесценные исследования попали под контроль бдительного и консервативного Министерства Демонических Дел, где их наверняка засекретили бы или уничтожили. Альрик по праву считается одним из величайших демонологов мира. Венцом его признания стала победа в магическом поединке в 882 году После Истинной Веры над Драсмусом из Эринора, Первым Магистром Демонологии престижного Имперского Коллегиума Магии. В той схватке Драсмус применил легендарный и смертоносный приём Дрейка Седьмого Порядка. Альрик, оказавшись на грани поражения, совершил блестящую импровизацию, контратаковав собственной, доселе неизвестной методикой, которая с тех пор вошла в анналы магического боя под названием «Рассекающая Звезда Альрика». Эта победа не только утвердила его авторитет, но и доказала, что истинная сила демонолога — не в слепом следовании гримуарам, а в способности к творческому, пусть и крайне рискованному, озарению пусть и в пасти поражения.

Тим-Чародей, Хранитель Валгории

Тим появился в мире внезапно и с оглушительным эффектом: в клубах малинового пламени прямо посреди оживлённого рынка в Урф-Дурфале. Откуда он пришёл, на каком уровне бытия существовал до этого — остаётся абсолютной загадкой. Возникшее

пламя мгновенно охватило деревянные навесы рынка, и только стремительное вмешательство Водных Стихий из местной Пожарной Команды предотвратило полномасштабный пожар в городе. Сам Тим, выбравшись из дыма, казался скорее огорчённым, чем злонамеренным. Он был искренне расстроен масштабами разрушений, вызванных, как он позже объяснил, «простым заклинанием перемещения с элементом огня для придания драматичности моменту». В качестве компенсации он предложил служить Империи два года, чтобы возместить ущерб. Империя, в тот момент испытывавшая острый дефицит магов боевого класса, ухватилась за это предложение. Так Тим оказался в рядах армии во время Завоевания Юга. На поле боя он доказал, что является магом экстраординарной силы, виртуозом в обращении с магическим огнём, способным обращать целые отряды в пепел. Однако его величайшим врагом оказалась его же собственная феноменальная рассеянность. Катастрофа на рынке Урф-Дурфала была не несчастным случаем, а типичным проявлением его рассеянности. Значительная часть священных Лесов Наттили, например, была обращена в угольные столбы после того, как Тим, экспериментируя с огненным шаром с телепортационной привязкой во время пикника, промахнулся мимо учебной мишени и попал прямо в древнюю рощу. Спустя некоторое время после разгрома государства кронков в Трубказубьей Топи, во время зачисток на юге, Тим получил секретную миссию и был отправлен на север Долины. Никаких подробностей задания в документах не сохранилось. Его в последний раз видели альпинисты-разведчики: одинокий силуэт в развевающемся плаще, неспешно поднимающийся по склону Герлода, величайшего и самого загадочного вулкана на севере. Он вошёл в клубящиеся у кратера испарения — и с тех пор о Тиме-Чародее не было ни слуха, ни духа. Исчез ли он в огне вулкана, нашёл ли там то, что искал, или же просто телепортировался куда-то ещё с очередным оглушительным фейерверком — остаётся одной из многих неразгаданных тайн Долины.

Мейтвист, Своенравная эльфийка

Эльфы — раса, где понятия чести, достоинства и приличия возведены в абсолют. И порой они бывают безжалостны к тем из своих, чьё поведение считают «недостойным эльфа». Мейтвист, лесная эльфийка, обладающая

немалой врождённой силой, стала жертвой именно такого осуждения. Её сочли «слишком человеческой»: она была кокетлива, использовала слабости и чувства людей для достижения своих целей, что в глазах сородичей выглядело как непристойная игра.

Призванная советом старейшин совершить великий подвиг в искупление, она гордо отказалась. Её изгнали, лишив защиты рода и статуса. Но в этой изгнаннице таилась натура сложная и глубокая: хитрая, независимая, она становилась бесценной и преданной подругой для тех немногих, кто умел заглянуть за маску легкомыслия и увидеть настоящую Мейтвист. Её жизнь среди людей была полна опасностей. Не раз находились мужчины, которые, зная, что за ней не стоит гнев эльфийского рода, пытались силой принудить её к связи. Они жестоко ошибались. Никто не принимал в расчёт её врождённую, дикую силу, которая пробуждалась в моменты угрозы. Её гнев внушал благоговейный ужас, и часто ей приходилось убивать, чтобы защитить себя, после чего она снова исчезала из людских поселений, зализывая раны в одиночестве. Величайшим потрясением для всех стало её решение подать прошение о гражданстве Империи. Ещё большим сюрпризом был ответ: Император лично даровал ей гражданство, видя в ней идеальное орудие для влияния на дела эльфов и ослабления их единства. Счастливая оказаться принятой среди людей, Мейтвист обосновалась на Южном Рубеже и неожиданно сблизилась с суровым Паладином Заретом. Между изгнанной эльфийкой и дисциплинированным солдатом империи зародилась глубокая, непростая дружба, переросшая в нечто большее. Их отношения достигли трагической кульминации, когда душа Зарета была перенесена магией в тело его звероподобного питомца. С тех пор Мейтвист посвятила себя одной цели. Она путешествует далеко и долго, ищет по всему миру легенды, древние гримуары и забытые ритуалы — всё, что может вернуть разум Зарета в его человеческое тело. Она поклялась, что если ей удастся исцелить его, то обвенчается с ним в Церкви Святого Сативана, бросив вызов и предрассудкам людей, и осуждению своих бывших сородичей. Её поиск — это не просто подвиг во имя любви; это её личная война за право быть собой, за право любить того, кого выбрало её сердце, и против

всех, кто когда-либо пытался её ограничить.

Ларрака, Несравненный фокусник

Если спросить рядового гражданина Империи, кто такой Ларрака, в ответ, скорее всего, последует недоумённое молчание. Его имя не звучит в героических балладах, его портрет не красуется на мозаиках. Тем не менее, за последние три столетия Ларрака стал одной из самых влиятельных фигур в Империи — магом, чьё слово во внутренних советах весит больше, чем голос многих герцогов, и тень которого длиннее, чем у иных императоров. Его происхождение окутано тайной. Место рождения неизвестно, а о своём прошлом он предпочитает не распространяться. В исторических анналах он впервые появляется в 554 году После Истинной Веры, как пленник. Он был захвачен среди отряда пустынных бойцов харкуненов, совершавшего дерзкий рейд на Белетрикс. Всем прочим пленникам было приказано вернуться в свои степи. Но Ларраку заметил имперский маг-наблюдатель, почувствовавший в нём спящую, но мощную магическую силу. Юноше предоставили выбор: изгнание или служба Империи. Он выбрал службу. Зачисленный в Имперское Военное Училище (Магическое Отделение), Ларрака благодаря уже имеющимся познаниям окончил его в рекордные сроки. Его карьера была стремительной. К 569 году он уже занимал пост Дивизионного Мага-Адъютанта. Именно его хладнокровные и точные действия в Битве при Нарклограде сорвали планы врага и предотвратили катастрофу, которая могла привести к падению самой столицы, Орландрета. В награду он был посвящён в рыцари и получил должность Придворного Мага. Это скромное звание открыло ему доступ в самое сердце власти. И здесь раскрылся его истинный талант — политический. Ларрака оказался мастером дворцовых интриг, тонким стратегом, умеющим сохранять влияние при смене правителей. Его политические способности позволили ему пережить бесчисленных императоров и три династии. Его сила была не в огненных шарах, а в знании. Он изучил двор, как шахматную доску, а иностранные дела — как сложный механизм. Его советы императорам были всегда взвешенны, дальновидны и, что важнее всего, служили интересам стабильности. Он сделал себя по сути незаменимым — тихим архитектором

имперской политики, серым кардиналом, чья рука направляет корабль государства, оставаясь невидимой для большинства глаз. Ларрака доказал, что величайшая магия — это не власть над стихиями, а власть над ходом истории, и этой магии он овладел в совершенстве.

Нарклат, Владыка Обреченных Призраков

Шестьдесят тысяч лет назад жил человек по имени Нарклат. Он был могуч телом и духом: меч его не знал поражения, а магическая сила потрясала современников. Он покориł половину известного мира, сокрушил десятки армий и повелителей. В зените славы он поклялся, что силой своей руки и мощью своей маны одолеет любое существо и любую силу на планете. Вскоре после этой клятвы он отправился в самое гиблое место, о котором ходили легенды, — Руины Заката, что лежали в ледяных пустошах далеко на юге. Туда не ступала нога человека, и никто оттуда не возвращался. Считалось, что там обитали ужасные существа, оставшиеся со времён древнего зла Клатора. Клатор был не богом и не демоном в привычном смысле. Целые эпохи назад, когда планета странствовала между звёздами под властью Драконов, некое мыслящее энергетическое существо попыталось разорвать саму ткань мироздания. Драконы уничтожили его, но тень его воли, сокровенная мощь искажённой энергии, осталась в мире, как незаживающая рана. Что произошло с Нарклатом среди скрежещущего льда и древних камней Руин — неизвестно и не будет известно никогда. Человек Нарклат исчез. Примерно тридцать лет спустя в мире появилось новое существо. Оно было эфирным, разумным и, как утверждают все, кто сталкивался с ним, проникнутым глубоким, холодным злом. Оно имело лик Нарклата, но было ли это им — большой вопрос. Навеки отвергнутый людьми, эльфами и дворфами, это создание мучилось от света полуденного солнца и было обречено на существование в сумерках и подземельях. С тех пор Нарклат (или то, что носит его имя и облик) стал точкой притяжения для самых тёмных и странных сил мира. Всякий раз, когда восставал новый Тёмный Лорд, чтобы бросить вызов порядку, тень Нарклата маячила где-то рядом. Большинство необъяснимых катастроф, внезапных вспышек запретной магии или актов немотивированной жестокости в глу-

бине веков так или иначе оказывались делом его рук. Что он переживает? Что чувствует? О чём думает он, некогда страстный завоеватель, хозяин половины мира, а ныне — обречённый и покинутый слугитель вселенского хаоса? Мы не можем этого знать. Он стал вечным памятником собственной гордыне — живым (если это можно назвать жизнью) предостережением о том, что некоторые силы лучше не вызывать, и некоторые вызовы лучше не бросать. Он — призрак самой Древности, блуждающий по окраинам истории, не живой и не мёртвый, не человек и не дух, но вечный источник бед.

Паладин Стивен, Бесстрашный Боец

Стивен из Амбрета родился в Белетриксе в семье мелких, но родовитых дворян. Его детство нельзя было назвать счастливым. Отец, одержимый идеей военной славы, видел в первенце лишь инструмент для воплощения своих несбывшихся мечтаний. С шести лет жизнь мальчика превратилась в суровую муштру: лук, нунчаки, короткий меч, бесконечные упражнения на выносливость и тактику. Он был практически изолирован от сверстников, его миром стали тренировочный двор и шестеро младших братьев и сестёр, которых, к его горькой доле, не подвергали такому же обращению. К счастью для Стивена, у него обнаружился природный дар к воинскому ремеслу. Он не просто выдерживал тренировки — он учился с жадностью, схватывая всё на лету. Со временем он стал виртуозом как в безоружных техниках Белетрикса, так и во владении традиционным имперским оружием. Со смертью тирана-отца пришла и свобода. Стивен, не питавший к семье ни злобы, ни особой привязанности, поступил по-рыцарски: половину наследства отдал родным, взял свою долю и исчез. Начались годы скитаний. Он видел южные пустыни и северные леса, дрался на городских аренах и охранял караваны. В конце концов его путь привёл в наёмный отряд на Южном Рубеже, где его навыки быстро оценили. Через несколько лет он уже возглавлял этот отряд. Именно там произошёл случай, определивший его судьбу. Его нанял один осаждённый дворянин, который вёл мелкую, но ожесточённую междоусобную войну. Противник имел пятикратное численное превосходство. Однако Стивен, используя местность,

тактику внезапных нападений и железную дисциплину своего отряда, не просто отбил атаки, а наголову разгромил врага. Получив щедрую плату, он двинулся дальше, забыв об этом эпизоде. Три десятилетия он оставался мечом по найму, живой легендой среди вольных отрядов. Всё изменилось с окончанием Двенадцатой Гражданской Войны. Новый Император, восшедший на престол, вызвал его в Орландрет. Каково же было изумление Стивена, когда он узнал в повелителе Империи того самого дворянина, которого спас много лет назад. Император назначил его Паладином Белетрикса. Это была не просто благодарность. Правитель, сам прошедший через горнило войн, был искренне убеждён в военном гении Стивена. Так наёмник, чья жизнь была посвящена чужим войнам, неожиданно получил высший военный титул Империи и ответственность за защиту целой сатрапии. Из орудия в чужих руках он превратился в архитектора обороны, доказав, что истинное мастерство рождается не только из приказов, но и из опыта, купленного кровью и золотом на всех дорогах мира.

Гилит, Главная среди Друзей Драконов

История о том, как Гилит отнесла проклятый меч Гормегул к Вратам Рэдрина и навсегда положила конец кровавому Веку Великих Чар, известна каждому ребёнку в Урф-Дурфале. Её не нужно пересказывать — она живёт в песнях бардов и в трепете у очага. Но за этой великой славой скрывается ещё великая тайна. Великие сущности, что изменили память самого меча, совершили нечто подобное и с памятью Гилит. Бремя ответственности за спасение всего мира было признано слишком тяжким для смертного разума. Поэтому в народе укоренилась удобная сказка: нынешняя Гилит — не та самая героиня, а её тёзка, дитя, воспитанное Драконами в подражание легенде. Даже астрологические расчёты, обычно безжалостные к иллюзиям, не указывают на обратное — настолько мощно было заклятье. Лишь Гигакс Драконлорд, патриарх драконьего рода, знает её подлинную сущность. Но он хранит молчание. Драконы, признавая, что её судьба лежит вне их контроля и понимания, даровали ей полную свободу. Она не принадлежит им, как не принадлежит никому. Гилит редко ищет общества себе подобных. Она говорит лишь тогда, когда нужно

встать на защиту интересов Драконьего Народа, чьё покровительство и чью тайну — она хранит. Её присутствие несёт вес эпох. В настоящее время она нашла своё место не при дворах, а на поле боя. Она командует отрядом Червевоинов — элитных наёмников, отобранных ею лично не за благородство крови, а за стойкость духа и готовность сражаться на краю света. Под её началом они стали чем-то большим, чем просто наёмники; они — копьё и щит живой легенды, инструмент её безмолвной воли. Она по-прежнему определяет ход истории, но делает это теперь не как одинокая героиня с мечом, а как тихий полководец, чья истинная цель известна лишь ей и древним драконам, наблюдающим с высоты своих горных пиков.

Тиранозавр Рекс, Ящер-Тиран

Тиранозавры Рексы — гигантские рептилии, царствующие в зловонных Болотах к северу от Урф-Дурфала. В отличие от многих других тварей болот, они, по-видимому, не связаны с коллективным разумом Слиггота. Их мозг невелик, и они ведут себя как свирепые, примитивные хищники, сохраняя грубую, но независимую волю. Именно эта автономность делает их одновременно менее предсказуемыми и более ценными в глазах тех, кто ищет грубую силу, не отягощённую чуждым сознанием. Ключ к власти над этими чудовищами лежит в артефакте, чьё имя само наводит ужас: «Печатный Станок Тиранозавров». Созданный в бурную эпоху Века Великих Чар, этот магический механизм ныне является трофеем и орудием культистов Корфлу. Машина не просто приручает существ — она призывает или создаёт их. Остаётся загадкой, извлекает ли она их из глубин Болот или же собирает из самой плоти и магии, но факт в том, что оператор Станка получает почти абсолютный контроль над вызванным чудовищем. Вид Тиранозавра Рекса на поле боя вселяет первобытный ужас. Существо, возвышающееся над строем, весом в сорок тонн живой, чешуйчатой плоти, представляет собой ходячее землетрясение. Его пасть — это лес из десятков острых, как кинжалы, зубов, каждый из которых способен прокусить стальную кольчугу. Его рёв оглушает, а удар хвоста сметает стены. Для культистов Корфлу каждый такой ящер — это живое орудие веры, воплощение разрушительной воли их бога. Для их врагов — это оживший кошмар, символ того, что древняя магия может пробудить

силы, которые лучше было бы оставить в прошлом. Тираннозавр Рекс — не просто животное; это стихийное бедствие на двух ногах, направляемое самой тёмной волей, и напоминание о том, что некоторые секреты Века Великих Чар не должны были пережить его окончание.

Пингвины-Убийца, Безумные обитатели Тундры

Движимые непостижимыми и древними инстинктами, эти грозные существа периодически вторгаются в Долину из своих ледяных пустошей, оставляя за собой лишь опустошение и хаос. Сама возможность их набега — одна из главных причин, по которой северные народы никогда не оставляют оружия, сохраняя постоянную боевую готовность. Несмотря на полуразумную природу, пингвины-убийцы известны своей зловещей склонностью вступать в сделки с тёмными силами. И Икс-Неизвестный, и Тёмный Лорд в своё время заключали с этой расой кровавые договоры, используя их как живые тараны в своих войнах. Под воздействием боевого бешенства, одурманенные запахом крови, они превращаются в неудержимую силу. Их главное оружие — бронированные, как сталь, клювы, способные на полном ходу пробить латный доспех. Атакуя, они мечутся с невероятной скоростью, превращаясь в живые снаряды, пронзающие и дробящие всё на своём пути. Противостоять им на поле боя почти невозможно — армии обращаются в бегство при одном виде их атаки. Лишь величайшие герои могут похвастаться тем, что одолели пингвина-убийцу в поединке. Единственное, что спасает цивилизацию Севера от полного истребления, — это их склонность действовать поодиночке или небольшими стаями. Если бы эти существа когда-либо объединились в организованную, массовую атаку, ни одна крепость, ни одна армия не устояла бы. Они остаются стихийным бедствием, ходячим напоминанием о том, что в самых холодных и безжизненных уголках мира эволюция порождает не только жизнь, но и совершенных, безжалостных убийц.

Драконы

См. **Истории Рас**.

Тролли

Тролли — ещё одно наследие древних генетических экспериментов Драконов, существа, чьё создание можно

назвать скорее неудачным, чем успешным. Гораздо менее умные, чем Дварфы или даже Орки, они представляют собой грубую физическую силу, заключённую в массивные тела ростом от семи до пятнадцати футов, покрытые бугристой, чешуйчатой кожей болотного оттенка.

Их главная и самая опасная черта — феноменальная регенерация. При определённых условиях (часто связанных с близостью к воде или лунному свету) их плоть затягивает раны с пугающей скоростью. Убить тролля понастоящему — задача невероятно сложная. Только огонь, разрушительная магия или запретные Обряды Истинной Смерти могут положить конец их существованию окончательно. В противном случае, даже будучи расчленёнными, их части могут медленно воссоединиться и ожить, превращая каждую схватку с ними в гонку на время. Будучи отчасти земноводными, тролли тяготеют к водоёмам — рекам, болотам, озёрным берегам. Их алчность почти сравнима с дварфийской, но лишена всякого намёка на созидание. Они — типичные разбойники-оппортунисты, нападающие на путников ради любой мало-мальски ценной добычи. Одно из их самых известных «занятий» — захватывать мосты. Тролль поселяется под переправой и начинает взимать плату за проход со всех, кто желает пересечь реку. Сначала Империя пыталась бороться с этой напастью, но вскоре осознала тщетность попыток искоренить всех троллей в своих обширных владениях. Было найдено гениально-циничное решение: вместо войны Империя стала брать определённый процент с «доходов» мостовых троллей, легализовав их деятельность как своеобразный природный налог. Теперь многие тролли, особенно на оживлённых дорогах, считаются неофициальными (и весьма сговорчивыми, если им регулярно платить) сборщиками пошлин на службе у короны. Это хрупкий, но работающий симбиоз, где грубая сила тролля встречается с прагматичной жадностью Империи.

Демон Иргилд

Демон Иргилд — существо особенное. Он не является «истинным» демоном в классическом понимании: его не призывают из кругов инферно, и в пантеоне адских сил за ним не числится трон. Он — порождение самого холода, дитя северной тундры, обитающее в мрачном замке среди вечных

льдов. Его рацион столь же суров, как и его дом: пингвины-убийцы и белые медведи, самые грозные хищники края, служат ему пищей. Его облик — кошмарная помесь: приземистое, мощное тело медведя, покрытое скользкой, бородавчатой кожей земноводного, с широкой пастью, полной костедробительных зубов. Он отвратителен, уродлив и источает запах старой крови и промёрзшего болота. Но за этой мерзкой внешностью скрывается нечеловеческий и ледяной интеллект. Иргилд коварен, расчётлив и прекрасно понимает игры властей мира смертных. Он часто вступает в временные союзы с тёмными магами, узурпаторами или просто жестокими военачальниками. Его цена невысока: право кормиться на поле боя и мародёрствовать среди трупов. Для него война — это не идея, а обильный пир. Несмотря на свою мощь, он непопулярен даже среди союзников. Его жестокость лишена даже той мрачной эстетики, которую культивируют истинные демоны или тёмные владыки. Он — гнусный оппортунист, падальщик высшего порядка, которого терпят лишь до тех пор, пока он полезен. Иргилд, к своему вечному сожалению и злобе, слишком умен, чтобы не осознавать своего всеобщего презрения. И именно эта язвительная обида делает его ещё опаснее — ибо мстит он не из принципа, а из мелкой, леденящей душу обиды.

Призраки

Призраки — это не просто мертвецы. Это люди, подвергнутые чудовищному преображению и превращённые в особый вид разумной Нежити. После трансформации они обретают определённую магическую силу и, что ещё страшнее, всепоглощающую ненависть ко всему живому и человеческому. Сам процесс их создания остаётся тёмным и не изученным, но одно лишь приближение Призрака заставляет кровь стынуть в жилах даже у закалённых воинов. Их происхождение восходит к эпохе древнего зла Клатора. Именно он, в попытке расколоть своих врагов изнутри, создал первых Призраков, чтобы использовать эльфов против них самих. Однако магия древнего народа оказалась сильнее: эльфы, благодаря своим врождённым чарам, обладают естественной защитой от власти Призраков, тогда как генетически модифицированные расы — творения Драконов, такие как люди, дварфы и орки, — полностью подвластны их ментальному контролю

и влиянию. Как и их возможный прародитель Нарклат, Призраки не выносят полуденного солнца — его свет для них мучителен и ослабляющ. Они также уязвимы для истинных церковных обрядов и заклинаний, черпающих силу из источников, противоположных тьме. Но они не уничтожены. Они терпеливы. Призраки собираются в скрытых убежищах, в подземельях и забытых склепах, выжидая. Они ждут момента, когда хаос вновь охватит человечество, когда войны и раздоры ослабят защиту живых. Тогда, уверены они, настанет их час. Час, когда Нежить сможет вновь выйти в мир, чтобы завершить работу, начатую Клатором, и навсегда затмить свет жизни холодной, бездушной вечностью. Они — тихое проклятие, дремлющее в глубине веков, и напоминание о том, что некоторые эксперименты со смертью оставляют после себя не просто трупы, а вечных, ненавидящих наследников.

Демоны

Демоны — это сущности, обитающие в Кругах с Третьего по Восьмой в великой структуре мультивселенной. Известно о пятнадцати таких Кругах, каждый из которых представляет собой отдельную, законченную вселенную. Наша планета, Арарлве, существует в Двенадцатом Круге. Таким образом, между мирами существуют разрывы, через которые с помощью могущественной магии могут проникать существа из одиннадцати иных реальностей. Круги с Третьего по Восьмой находятся под безраздельным владычеством хаоса. Каковы условия в тех мирах — немногие знают. Лишь самые могущественные и безрассудные маги отваживались отправлять туда своё сознание или, что ещё опаснее, совершать путешествия в плоти. Их скудные и часто безумные свидетельства говорят о реальных, радикально отличных от нашего упорядоченного мира: где время течёт вспять, где материя повинуетя лишь силе воли, где сама логика является тюрьмой. Именно из этих чуждых реальностей маги и призывают демонов. Сила воли, подкреплённая сложнейшими ритуалами, позволяет подчинить своей власти менее могущественных из них. Более сильных демонов невозможно контролировать напрямую; с ними можно лишь вести переговоры, умиротворять жертвами или заключать опасные сделки, цена которых часто оказывается выше любой предполагаемой выгоды. Каждый демон — это врата в иную вселенную,

воплощение иного закона бытия, и обращение с ними требует не только силы, но и глубочайшего понимания той бездны, из которой они являются.

БЛАГОДАРНОСТИ

Благодарности надлежит воздать Tactical Studies Rules, издателям **Dungeons and Dragons** (авторы Гигака и Арнесон), за разрешение использовать некоторую терминологию из D&D. Также некоторые идеи, использованные в S&S, навеяны новаторской D&D.

Персонажи, представленные в игре, в основном происходят от тех, кем играли люди в «мирах» D&D. По сути, то, что сделали эти люди, похоже на создание Персонажей, которые можно использовать в Игре Квестов. Мы признательны за возможность использовать этих проработанных Персонажей, которые, если ни на что более, предоставляют иной взгляд на фэнтези, нежели обычная коллекция стереотипов, которую мы могли бы представить в ином случае.

АВТОРСКИЙ ВКЛАД

Дизайн игры/Участие в разработке:

Грег Костилян

Разработка игры/Участие в дизайне:

Эрик Голдберг

Физические системы и графический дизайн:

Редмонд А. Симонсен

Оригинальные иллюстрации и обложка:

Тим Кирк

Тестирование игры:

Дэйв Кузис, Том Гоулд, Бен Гроссман, Роберт Сакс, Р. Скотт Смит, Эдвард Вудс

Помощь с правилами:

Саймон Эллбергер, Том Холсингер

Редактирование правил:

Брэд Хессел, Роберт Дж. Риер, Линда Саппин

Русская адаптация правил:

Будаев Михаил (Solaris) 2026 ©



Производство:

Ларри Каталано, Мэг Галуб, Мэни Милкун, Стив Парсонс, Норман Пёрл

ССЫЛКИ АВТОРСТВА

Дабы воздать должное, где следует, представлен список людей и их Персонажей:

Гвайгилион Эленгал — Бен Гроссман
Линфалас, Терегонд, Велдрон, Нарклат — Эрик Голдберг

Далмиландрил, Краун Безумный —

Джон О'Рурк

Икс-Неизвестный, Талеррен, Зарко,

Зарет — Майк Рокамора

Локи Хельссон, Герудирр — Джеймс

Эрвин

Дизрдра — Лори Уоллс

Унамит Ахазредит — Эрик Ладенхайм

Иеремия Бен Рубен — Джереми

Полсон

Гигака Драконолорд — Э. Гэри Гигака

Раман

Кронкевич, Паладин Глейд —

Рэймонд Хойер

Гонзо Деревянная Нога — Грег Костилян

Председатель Наскхунд — Грег Костилян,

Р. Скотт Смит

Снорри Гундарчукссон, Тим-Чародей —

Боб Липтон

Гислан Скала, Ганаб Гнусный —

Дэн Гелбер

Вендолин Осторожная — Жаннетт

Уоллс

Курвенол — Джим Френч

Император Корон Непобедимый —

Эван Джонс

Лорд Дил — Мэтт Диллер

Шварц Тарнкап — Стивен Тибор

Алмурик — Эдвард Вудс

Слиггот — Пол Стивенс

Альрик — Брюс Вахтлер

Ларрака — Олден Мур

Персонажи, к которым не приписано авторство, являются неигровыми Персонажами и управлялись Мастером игры или модератором мира D&D. Мы признательны усилиям следующих Мастеров игры (предложенные ими Талисманы Сферы указаны в скобках): Стивен Тибор (Посох Сандовая), Джим Френч (Амулет Клатора), Дэн Гелбер (Повелитель Молний, Сильвер, Гибель Труса), Кэри Гистер, Грег Костилян и Брайан Гистер. Особого упоминания заслуживает «Слобинполит Журнал», откуда происходят два Персонажа и сама концепция кронков.



ИСТОРИЯ ГОРМЕГУЛА

Эта повесть не входит в основной пласт истории, охватываемой «Мечами и Колдовством», но относится к той легендарной эпохе из туманного прошлого — Веку Великих Чар. То была эпоха, когда даже крестьяне, возделывавшие Долину, обладали собственной магической способностью, столь обильны были мана и знание, как её использовать. Могущество тех избранных чародеев, коим был дарован титул «Мага Необычайного», потрясает воображение; их лучшие заклинания и сегодня можно назвать не иначе как чудесами. История, что нас занимает, — о том, как тот Век завершился.

Среди многих искусных владельцев маны находились и те, чья этика была равна нулю. Эти существа принялись истреблять всякого, кто стоял у них на пути, и создавать ужасы магии посредством лабораторных исследований. Цепь событий дошла до того, что все люди, обладавшие добрым и нравственным взглядом на жизнь, с радостью отдали бы жизни, дабы устранить эту язву с тела Долины.

Ближе к концу Века Великих Чар жил Лорд-Чародей по имени Мардэйн, обитавший в области, наиболее близко соответствующей нынешней Рианнон. Драконы в те времена были куда могущественнее, чем ныне, и несколько раз едва не убили его. Мардэйн сию ситуацию не нравилась, и он решил вложить немалую часть своей магической силы в Клинок Чародея, который, если уж ни на что более, дал бы ему решительное преимущество в физической схватке. Неведомо для Мардэйна, он

избрал для создания Клинка такое сочетание светил, столь удачное, что Клинок обрёл куда большую мощь, чем мог бы помыслить Мардэйн в самых смелых своих грёзах. Он нарек Клинок Ямой, в честь древнего бога Смерти, и обнаружил, что Клинок, хоть и несомненно могущественнее самого Мардэйна, был почти полностью послушен всем его приказам. Как ни странно, впервые Мардэйн предстояло использовать Яму в бою не против Дракона, а против бродячего демона, возжелавшего запугать Мардэйна, дабы тот отдал ему какие-то ценные травы. Мардэйн обнажил Яму, и они с демоном сошлись в поединке. За три короткие секунды демон был разрублен с головы до пят, и Мардэйн понял, что он создал крутой Талисман — даже по меркам того Века.

Мардэйн всё ещё боялся использовать Клинок против Дракона, ибо совокупная мощь Драконов намного превосходила всё, что он мог бы опровергнуть. Поэтому, когда Дракон явился, чтобы позабавиться с Мардэйном, Лорд-Чародей быстро продемонстрировал свои новые силы и убедил Дракона, что запугивать Мардэйна будет неблагодарным шагом. Вдобавок он предложил Дракону тушу демона в знак дружбы. Это весьма порадовало Дракона, который заключил союз с Лордом-Чародеем и спросил, нельзя ли раздобыть ещё несколько демоньих туш, ибо плоть демонов — лакомство для Драконов. Вскоре Мардэйн наладил процветающую торговлю с Драконами и сильно приумножил свою магическую мощь.

Примерно тогда, когда Мардэйн прочно скрепил свой пакт с Драконами, один из Владык Демонов заметил, что ряды его личного состава сильно редеют. Тщательным магическим шпионажем Владыка Демонов сумел установить, что за этим так или иначе стоит Мардэйн. Естественно, это его не взволновало, ибо Мардэйна никогда не считали силой, с которой стоит считаться. Владыка Демонов тщательно исследовал недавние дела Мардэйна и, к своей досаде, обнаружил, что Драконы заключили пакт с Мардэйном. Он немедленно созвал собрание Вождей Ада и предложил собрать большую армию, чтобы проучить Драконов Долины.

Прошло несколько дней, пока припешники Ада пытались организовать самую грозную силу, что когда-либо выступала из Преисподней. Драконы

провели о плане и явились к Мардэйн, сообщив ему, что если он не придумает, как избежать войны с Демонами, то Драконы лично заверят Демонов, что Мардэйн будет представлен им для расправы. Тогда Мардэйн предложил рейд в сам Ад, чтобы основательно дезорганизовать демоньи ряды. Драконы оставались скептически к этому плану, указывая, что Демоны чрезвычайно сильны, находясь в Аду. Однако, новизна такого плана в конечном счёте убедила Драконов оказать полную поддержку замыслу Мардэйна.

Владыки Демонов не ожидали столь дерзкого плана и были застигнуты врасплох, когда клинок Мардэйна Яма открыл большие Врата в сам Ад. Драконы узрели уникальную возможность разделаться со многими из своих древних магических противников и употребили немалую часть своей силы на рассеивание многих демонических чар. Конечным результатом стало то, что мощь Ада была уничтожена более чем на тысячу лет, а Мардэйн вырезал себе мощную нишу в структуре власти Долины. Драконы гарантировали безопасность Мардэйна и даровали ему титул Червя. Чародей осел, ведя спокойное существование в разработке своих Заклинаний и лишь изредка беседуя с соседями-эльфами. И так прошли многие сотни лет, и Клинок Чародея использовался лишь в мирных целях.

Целебрисиль, эльфийская принцесса, известная людям как Серебряное Сияние, в своё время имела дело с магией обликов. Прекрасная дама зашла в тупик с Заклинанием обращения себя в драконью форму и потому советовалась с сородичами-эльфами о том, какой Маг с наибольшей вероятностью знает необходимые для превращения заклинания. После долгих переговоров Делас из Северного Леса предложил ей попытаться вступить в переговоры с Мардэйном, но быть осторожной, ибо он известен дружбой с Драконами.

Эльфийская принцесса была чрезвычайно осторожна, готовя своё представление Магу, а Мардэйн, чьё любопытство было возбуждено посланием от Целебрисиль, с нетерпением ожидал своего первого посетителя за долгие годы. Если говорить коротко, Мардэйн влюбился в эльфийскую принцессу с первого взгляда и провёл долгий полдень, неуклюже рассказывая ей достаточно, чтобы заинтересо-

вать её своей работой, и убедил её вернуться для дальнейших исследований проблемы драконьего облика. Он знал, что обучение форме Дракона сильно разgneвает его союзников, но он оказался в положении, для него совершенно незнакомом, и справлялся с ним плохо.

Мардэйн устроил встречу с Гриша, тогдашним Владыкой Драконов, и получил обширные сведения об эльфийской магии. Когда Дракон догадался, что Мардэйн желает снять магические защиты с эльфийской принцессы, он предупредил Мага, что, хотя Клинок Чародея и позволит ему сделать желаемое, эльфы — грозные враги. Ибо, видите ли, Гриша полагал, что Целебрисиль — смертельный враг Мардэйна, и что Маг хочет разделаться с ней или провести некий нечестивый эксперимент над эльфийкой.

Поспешные консультации Мардэйна затянулись далеко за полночь, пока он встречался с Ведьмой, сведущей в изготовлении любовных зелий, и с Дварфом-Магом, знавшим наиболее действенные Заклинания против эльфов. Наконец, он извлёк Яму и наложил все необходимые заклинания, которые могли бы зачаровать принцессу, если бы он того пожелал. После того как несколько демонов были усмирены и принуждены оказать определённые услуги (адское отродье было не слишком дружелюбно к Мардэйну), Чародей привёл свой дом в порядок.

Целебрисиль навестила Чародея глубоко пополудни следующего дня, позаботившись соблюсти должные формальности между эльфийской знатью и Чародеем. Мардэйн онемел от её прекрасного вида. Годы, проведённые в одиночестве, не прошли даром для сердца человека. Запинаясь в любезностях, Чародей провёл принцессу в свой дом. Он угощал её фейри-вином, редким и изысканным лакомством для эльфов, которое и по сей день можно добыть лишь в сумерках перед ночью летнего солнцестояния.

Целебрисиль была сильно впечатлена заботами, которые проявил её хозяин, дабы обеспечить её комфорт, но она была столь нетерпелива, сколько это возможно для эльфийки, чтобы постичь секрет драконьего облика. Тактично она завела речь о продвижении исследований, кои она искала. Мардэйн собрался с мыслями достаточно, чтобы попросить её пройти в его библиотеку, где он притворился,

что тщательно выводит решение проблемы. Оттуда он повёл эльфийскую принцессу в свою лабораторию.

Когда она переступила порог, комната залилась зелёно-жёлтым сиянием. Мардэйн знаком велел Целебрисиль остановиться и выйти из комнаты. Когда он вновь присоединился к ней снаружи, он объяснил, что её эльфийская магия мешает его магии обликов действовать эффективно (на самом деле, сияние указывало, что её защиты от заклинаний были полны маны). Мардэйн спросил, не согласится ли она рассеять свою эльфийскую магию, иначе магия обликов не сможет быть совершенна.

Следует понимать, что эльфийские защиты накладываются на знатных от рождения и являются для эльфа вещью весьма священной. Целебрисиль вполне резонно возразила и с подозрением осведомилась о магии, которую использовал Мардэйн. Может оказаться неподходящим для эльфа иметь дело с силами, недружественными к эльфийской магии. Чародей терпеливо объяснил, что сама драконья форма враждебна эльфийской магии и что, если она желает обучиться ей, ей придётся отказаться от своего врождённого права до завершения эксперимента. Принцесса уже собиралась испросить совета у Старшего Эльфа, но осознала, что будет чрезвычайно грубо по отношению к Чародею уйти и затем вернуться, словно он её слуга. И так, не обладая мудростью тысячелетних эльфов, она начала заклинания, чтобы приостановить свои защиты на время эксперимента.

Справедливости ради Мардэйну следует заметить, что он не намеревался причинить вред эльфийской принцессе. Но долгие годы уединения заставили его забыть о морали, и он не видел ничего дурного в том, чтобы снискать её расположение магическими средствами. И это правда, что Целебрисиль сознавала, что Мардэйн увлечён ею, и поощряла его ради своих целей, но она определённо не ожидала, что он предпримет столь радикальные меры.

Однако, таковы составляющие несчастливой истории. Мардэйн расставил пентакли и магические принадлежности, пока принцесса не оказалась в Позиции Силы, и затем вручил ей хрустальный шар. Целебрисиль чувствовала, как Сила пульсирует в этом магическом фокусе, но не осознала, что она направлена на неё. Но когда Мардэйн произнёс первые руны

Гипнотического Сна, эльфийская принцесса поняла, что её обманули.

Гипнотический Сон — это Закливание, которое можно наложить лишь на жертву, хотя бы отчасти согласную; Целебрисиль невольно подписала себе приговор. Мардэйн ликовал в своей победе и извлёк свой Клинок Чародея, чтобы успешно завершить зачарование. После двенадцати часов колдовства Мардэйн уложил принцессу на ложе, пока та не пробудится. Тем временем он обнаружил, что эльфы вскоре начнут его преследовать, если Целебрисиль не признает его своим. А он не сможет заставить её сделать это, если она не будет по настоящему желать — эльфы несомненно могли пронзить покров его чар.

Пока Чародей волновался, Целебрисиль пробудилась. Сначала она не помнила, где находится, но это определённо было чужим местом. Она дотронулась пальцем до ткани и определила, что она человеческого изготовления. Она поднялась и заходила по дому легкой поступью эльфов. Она была столь бесшумна, что Мардэйн не заметил её входа в его кабинет.

Когда Целебрисиль увидела его, она почувствовала, как великий прилив радости пронзил её, и решила, что будет любить этого Человека. Когда Мардэйн наконец взглянул вверх и увидел её, безмятежно вззирающую на него, он весь вспыхнул и пожалел о своей попытке поработить её чувства. Затем он овладел собой и понял, что если всё в порядке, то она под его Чарами. И так он стал ухаживать за эльфийской принцессой, пока та не отказалась возвращаться в леса и не согласилась стать его женой. То было очень счастливое время для них обоих, и Целебрисиль пожелала, чтобы у неё родилось потомство от Мардэйна. Но блаженство, в котором жили двое, должно было быть разрушено колдовством, так как было создано колдовством.

Когда Целебрисиль не вернулась по прошествии целого сезона, владыка эльфов Гваймаллион, прибегнув к помощи авгуров, узрел следы тёмной магии. Тихо и без промедления Эльфийский Владыка стал готовить внезапную расправу над Магом, дабы не навлечь гнев его драконьих союзников. Но судьбе было угодно, чтобы на следующий же день Мардэйн, в свою очередь, спросил авгуров и узнал, что эльфы уже идут за ним по пятам. Советаясь с духами, он понял: стоит ему

вложить чуть больше силы в свой Клинок — и Яма раскроет свою полную мощь, способную отразить натиск эльфов.

Спешно стал Мардейн готовить бегство вместе с возлюбленной. Он поведал ей сказ о Тёмных Эльфах и убедил привязать свою душу к Клинку Колдуна, дабы Яма сам мог отличить её сородичей среди нападающих. Через древние туннели драконов беглецы покинули владения эльфов. Однако Целебресиль тяготилась злоеющей атмосферой драконьих логовищ, и древние чары этих мест стали тяжким бременем для Заклятья, что сковало волю эльфийской принцессы.

Мардейн, терзаемый муками совести за содеянное над Целебресиль, поклялся освободить принцессу от чар, что держали её в послушании. Ценой невероятных усилий и ввергнув себя в долги перед Гриша, знатоком магических преданий, он развеял колдовские путы. Наконец-то Целебресиль обрела свободу от своего призрачного рабства. На мгновение её взгляд застыл, устремившись в пустоту, на Мардейна и Дракона, а затем, когда к ней хлынула память, она в ужасе бросилась прочь.

Спустя день или два она вернулась к Магу. Колдун был жалок и измождён, истязая свою душу в поисках способа загладить вину. Принцессе стало жаль его, и она ухаживала его душевные раны эльфийской магией, что лучше любой иной исцеляет скорби разума. Немного успокоившись, она молвила: «По праву мести, я могла бы объявить кровавую вендетту тебе и всему твоему роду. — Голос её звучал печально. — Но ты был для меня добрым супругом, и если ты сумеешь умиротворить мой народ, я не стану расторгать наш союз. Поспешим же, ибо я страшусь, что Клинок Колдуна уже мог совершить великое зло».

Пока она говорила это, Яма уже вступил в битву с эльфийским воинством. Могуч был клинок в тот день, и он истребил добрую половину дома эльфийской принцессы, дабы те не смогли отыскать убежище Мардейна и Целебресиль. В конце концов, Гваймаллион воззвал к Соплеменникам, веля им отступить, пока его защитные заклатья ещё держатся. И они отступили, оставив своих павших на растерзание Клинку Колдуна. На следующий день Маг и принцесса вернулись. Узнав о случившемся, Целебресиль вскрикнула от невыносимой боли и обрушила

на Клинок своё могущественнейшее заклатье земли.

«Исчезни, гнусный губитель Светлого Народа! Отныне и навеки ты будешь зваться Гормегул, Ужасный Меч Чародейства!»

Вновь наречённый Гормегул незамедлительно оправдал своё имя. Он безжалостно умертвил Целебресиль и свершил над несчастной принцессой Обряд Истинной Смерти, навсегда прервав её путь к возрождению. Ошеломлённый Мардейн приказал клинку остановиться и немедленно помочь ему. Великим заклинанием он исторг дитя из чрева мёртвой матери и даровал ему жизнь. Затем, рыдая и проклиная всё на свете, он бежал от Меча-Изменника и вернулся к Драконам. В летописях сказано, что дитя той магической связи он нарек Глилит, и что именно она в грядущую эпоху, что пришла на смену Веку Великих Магий, принесла Гормегул к Вратам Рэдрина, где он был перекован и стал Повелителем Молний. Но повесть о страданиях, что преследовали Мардейна до конца его дней, и о распре между Гормегулом и эльфийским народом — суть истории столь мрачная, что не подобает их повторять в наш, куда более беззаботный, век.

ЗАМЕТКИ ДИЗАЙНЕРА

«Мечи и Колдовство» — это наша осознанная попытка создать настольную игру, сочетающую в себе атмосферу и дух фэнтези с продуманными и стройными правилами.

Мы приложили все усилия, чтобы снабдить «М&К» последовательным и увлекательным фэнтезийным сеттингом; более того, мир игры был в значительной степени разработан до создания самих механик. Значительная часть этого сеттинга включена в игру в виде исторических справок, описаний сценариев, хроник, характеристик Персонажей и коротких рассказов. Мне бы хотелось сделать ещё больше в этом направлении, но нас ограничивает объём правил — и без того они получились более объёмными, чем изначально планировалось.

Параллельно мы стремились создать прочную игровую систему с надёжными правилами. Я не сомневаюсь, что найдутся ситуации, правилами не охваченные — одно лишь количество заклинаний гарантирует возникновение вопросов. Что произойдёт, если заклинания «Муссон» и «Искусственная зима» будут произнесены в один и тот же ход? Подобные вещи случаются нечасто, но, как учит нас закон Мёрфи, они неизбежно вызовут споры. Из-за обилия заклинаний просто невозможно предусмотреть каждое возможное пересечение их эффектов.

Кроме того, несмотря на большое время, уделённое игре, я не могу сказать, что полностью удовлетворён; мне бы хотелось видеть больше игровых тестов. Впрочем, возможно, я просто придираюсь — в конце концов, игра проходила тестирование на шесть месяцев дольше, чем средняя игра от SPI.

Если честно, сейчас я чувствую себя слишком погружённым в этот проект и не могу объективно сказать, хороша эта игра или плоха. Я получал как восторженные, так и критические отзывы от других людей, и, видимо, моё окончательное мнение сложится только после того, как игра выйдет в свет. Так или иначе, я искренне надеюсь, что она вам понравится!

ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКА

Я взялся за эту игру с огромным энтузиазмом, поскольку сам невероятно увлечён фэнтези и очень хотел, чтобы SPI выпустила проект, соответствующий моему представлению о фэнтези-игре. Ради этой цели я организовал создание иллюстраций и исторических текстов для игры (в соавторстве с дизайнером) и с головой погрузился в игровое тестирование. Когда проект был завершён, я с удивлением обнаружил, что потратил на него значительно больше времени, чем когда-либо предполагал. Если игра окажется успешной, я ни капли не пожалею о преждевременно поседевших волосах.

Изначально, «Мечи и Колдовство» задумывались как фэнтези-игра с изрядной долей иронии. В процессе было много споров о том, отражает ли она ту основательность, которую публика привыкла ожидать от SPI. Я же считаю, что присутствующий здесь юмор — это доброе подтрунивание для искушённых поклонников жанра. Мы не утверждаем, что представляем величайшие образцы фэнтези — лишь то, что предлагаем игрокам компетентную основу и зарисовки для их ознакомления.

Разработка игры вызвала значительные трудности — многие из них были связаны с уже упомянутыми вопросами о столкновении правил, как в случае с «Лжезимой» и «Муссоном». Мы надеемся, что игроки будут руководствоваться духом правил, а не чрезмерно спорить о различных малозначительных деталях, которые теми могли быть и не охвачены. Мне жаль, что пришлось оформить эти правила в стандартном для SPI стиле, однако без организации, которую этот стиль предоставляет, вся масса концепций игры оказалась бы совершенно недоступной для понимания игрока. У меня не было выбора в использовании языка — и я надеюсь, что игроки сумеют пробиться сквозь то, что поначалу должно казаться нагромождением слов. Стоит лишь начать играть, как все правила встанут на свои места.

Ах да, мы действительно оставили некоторые незаконченные сюжетные линии в истории и не прописанные моменты в правилах — и это было сделано намеренно. Мы стремимся поощрить тех, кому понравится игра, к тому, чтобы со временем они сами расширяли и историю, и правила.

МЕЧИ И КОЛДОВСТВО. ОПЕЧАТКИ И ИСПРАВЛЕНИЯ (УЖЕ ВКЛЮЧЕННЫЕ В ТЕКСТ ПРАВИЛ, КОТО- РЫЕ ВЫ ДЕРЖИТЕ В РУ- КАХ)

(По состоянию на декабрь 1978 года)

МАРКЕРЫ

(исправление) Цеппелины культивистов Корфлу должны иметь расу подразделения «w» (воздушная), а не напечатанную «m». Они являются летающими подразделениями.

(исправление) Поскольку Сфи — это Синее Солнце, а Орб — Жёлтое Солнце, цвета, напечатанные на их жетонах, неверны, а указания в правилах верны.

(исправление) Все пехотные подразделения Зомби на своей деморализованной (оборотной) стороне должны иметь расу подразделения «m», а не напечатанную «d».

(уточнение) Жетоны Призванных существ с номерами до 45 включительно являются Кавалерией Кентавров. Чтобы чётко отобразить детали силуэта, идентифицирующий тип пришлось убрать.

ПОЛЕ

(дополнение) Столицей Незервуд должен быть гекс 1528. Это дополнение необходимо при игре по Первому сценарию.

(извинение) Мы приносим извинения тем, кто получил карту для «M&K» в цветах, отличных от задуманного кричаще-розового. Мы надеемся, что игроки не столкнутся с неудобствами из-за тусклых карт, которые они, возможно, получили.

ТАБЛИЦЫ И ДИАГРАММЫ

[7.7] (исправление) Эффект Брода в армейском бою должен ссылаться на Примечание 2, а не на напечатанное Примечание 3.

[12.9] (исправление) Дальность заклинания Рассеивание [Экранирующего заклинания] на Табло Личного Поединка должна быть Неограниченной.

ПРАВИЛА

Вступительный рассказ (пояснение): Хотя Персонаж Зарет в рассказе имеет Пояс полёта, в игре у него его нет. Первоначальный Персонаж, с которого был скопирован игровой, действительно обладал таким поясом.

[5.0] (исправление) Поскольку в комплекте игры не предусмотрены маркеры «Разрушено» (как упомянуто в Случайном событии J), игрокам придётся изготовить их самостоятельно.

[12.62] (исправление) Стоимость совершения заклинания Призвать Демона составляет Четыре Очка Маны, как указано в Сводной таблице заклинаний. В правилах указано неверно.

[12.73] (уточнение) Если Персонаж, творящий заклинание Призвать Силу, выбросит 4 (получив Демона), этот Демон считается Подчинённым без затрат Очков Маны для Мага в течение пяти ходов, пока тот его контролирует.

[13.69] (дополнение) Персонажи отступают вместе с армейскими подразделениями, в стеке с которыми они находятся, если только владеющий ими игрок не пожелает иного. Если все армейские подразделения в гексе Персонажа уничтожены, он не может отступать и уязвим для плена (см. [Случай 19.2](#)).

[16.28] (дополнение) Вихри, покидающие карту (предположительно, посредством Случайного перемещения), удаляются из игры.

[16.34] (дополнение) Из-за искажения на карте, касающегося Цитадели-Острова, внутри её пределов (т.е. внутри стен) Цитадели-Острова разрешается ставить в стек до трёх уровней. Является ли это следствием колдовства или природных условий — никто не может сказать наверняка.

[20.22] (примечание) Во многих сценариях для стороны будут перечислены жетоны, которые не входят в комплект жетонов этой национальности. В таких случаях жетоны следует взять из состава силы, не используемой в сценарии, и они считаются Дружественными подразделениями в соответствии с определением в [Случае 7.42](#). **Пример:** в [Случае 21.22](#), для Герцогства Эндор, игрок за Эндор должен взять подразделения Лёгких Копий из комплекта Гоблинов для укомплектования своей начальной армии.

[20.34] Расстановка маркеров дипломатии игроков (**упущение**):

В игре для двух игроков первый игрок размещается в гексе А, а второй — в гексе D.

В игре для трёх игроков первый игрок размещается в гексе В, второй — в гексе D, а третий — в гексе F.

В играх на четыре и пять игроков дипломатические гексы следует распределять случайным образом, путём жеребьёвки.

В игре на шесть игроков каждый игрок занимает один из буквенных гексов, распределяя их в алфавитном порядке в соответствии с очерёдностью хода.

[24.21] (исправление) Орки начинают с 18 подразделениями Лёгких Копий, а не Тяжёлых Копий. Кроме того, в этом сценарии игрок за Тёмного Владыку имеет в своём распоряжении самого Тёмного Владыку.

[35.0] (дополнение) Схема очерёдности должна заканчиваться следующим образом:

G. Фаза Случайного Перемещения

Эта фаза идентична Фазе E в очерёдности Игры Армий игры, Случай 4.0.

H. Фаза Восстановления Маны

[37.16] (удаление) Предложение после точки с запятой следует игнорировать.

[38.61] (удаление) Ссылку на «Заклинание Магического Исполнения» после названия заклинания следует игнорировать.

[38.63] (исправление) Дальность заклинания Экран составляет 2, как указано в Сводной таблице заклинаний.

[38.71] (удаление и исправление) Снова, ссылку на «Заклинание Магического Исполнения» следует игнорировать. Стоимость в Очках Маны для заклинания должна быть: Все Очки Маны (минимум 5), как указано в Сводной таблице заклинаний.

[40.37] (дополнение) Персонажи должны оставаться на Табло Личного Поединка как минимум в течение 5 (пяти) Сегментов Личного Поединка.

[44.23] (дополнение) Конкретная группа Персонажей может получить бонус за победу над Призраками только один раз за игру. Если какой-либо Персонаж, присутствовавший при предыдущем поражении Призраков (чтобы получить возможность беседовать с мёртвыми), присутствует и при поражении второй группы, он и любые сопровождающие его Персонажи не могут Войти в Контакт с Вышшим Кругом.

[45.18] (ссылка) См. Случай 46.55 для объяснения броска на Троллей.

[45.24] (уточнение) Последнюю строку пункта следует изменить на: «... должны быть мертвы или захвачены в плен».

[45.31] (исправление) Меч Мститель добавляет только +1 к Сопротивлению Магии для не-Паладина, как указано на карте Мстителя.

[45.44] (уточнение) Перемещение конкретного Вихря по-прежнему определяется случайным образом. Владелец Сферы Вихрей может определять только направление движения Сферы, и только когда данный Вихрь находится в радиусе одного гекса от неё. Следовательно, максимальное перемещение Вихря составляет шесть гексов. Исключение: если Сфера находится у Эодред-Чародейки, она может перемещать её на полные шесть гексов (по выбору).

[46.16] (упущение) При начале игры в Поход игроки помещают Жёлтое Солнце в позицию на Первый Игровой Ход. Затем игроки помещают фишки с буквами от А до L в непрозрачный контейнер и случайным образом вытягивают одну из фишек. Красное Солнце помещается в буквенную позицию, соответствующую вытянутой фишке, а Синее Солнце помещается в позицию прямо, напротив.

[46.31] (упущение) Поход Е: Персонажи, захватившие замок, получают награду в 10 очков победы (в дополнение к награде в 10 000 золотых марок). Если замок устоит к концу игры, Снорри получает 6 очков победы.

В связи с тем, что появилось достаточно времени, дизайнер и разработчик в настоящее время принимают предложения по изменению правил и новые сценарии для возможной публикации в журнале «MOVES». Потенциальным авторам следует писать в SPI, на имя Эрика Голдберга и/или Грега Костикина.

Оглавление

[1.0] Введение	5	[33.0] СЦЕНАРИЙ ТРИНАДЦАТЫЙ: Покорение Юга, 934 г. от ВЕРЫ	45
[2.0] ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ	5	[34.0] СЦЕНАРИЙ ЧЕТЫРНАДЦАТЫЙ: ТРЕТЬЯ ВОЙНА ЛИГИ АРАРИВА, 974 ГОД ОТ ВЕРЫ	46
[3.0] ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ	6	<i>ИГРА КВЕСТОВ</i>	47
<i>ИГРА АРМИЙ</i>	9	[36.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	48
[4.0] Последовательность игры в ИГРЕ АРМИЙ	10	[38.0] ЗАКЛИНАНИЯ ИГРЫ КВЕСТОВ	50
[5.0] СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ	10	[40.0] ЛИЧНЫЙ ПОЕДИНОК	56
[6.0] ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДОВ ИГРОКОВ И АЛЬЯНСЫ	12	[41.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРМИЙ	60
[7.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	12	[42.0] УКЛОНЕНИЕ И ЗАХВАТ	60
[8.0] СТЕКИРОВАНИЕ	14	[43.0] БОЙ ПЕРСОНАЖА ПРОТИВ АРМИИ	61
[9.0] ЗОНЫ КОНТРОЛЯ	14	[44.0] ОСОБЫЕ ТИПЫ МЕСТНОСТИ	62
[10.0] МАГИЯ	15	[45.0] МОНСТРЫ И ТАЛИСМАНЫ СФЕРЫ	63
[11.0] СОЛНЦА	16	[46.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И «СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ»	67
[12.0] ЗАКЛИНАНИЯ	17	[46.3] ЛЕГЕНДА КВЕСТА	68
[13.0] БОЙ	21	[47.0] РЕИНКАРНАЦИЯ	74
[14.0] ЭФФЕКТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ В БОЮ	24	[48.0] СВОДКА ПО КАРТАМ ПЕРСОНАЖЕЙ	75
[15.0] ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ	24	[49.0] ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	76
[16.0] ТИПЫ ОСОБОЙ МЕСТНОСТИ	25	ИСТОРИЯ ДОЛИНЫ АРАРЛВЕ	77
[17.0] МОНСТРЫ	26	ИСТОРИЯ РАС	78
[18.0] ДИПЛОМАТИЯ	28	ОБРАЗЫ ПЕРСОНАЖЕЙ	82
[19.0] СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ АРМИЙ	30	ИСТОРИЯ ГОРМЕГУЛА	100
[20.0] СЦЕНАРИИ	31		
[21.0] СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ: Война Лиги Аарлве, 1100 год до Веры	32		
[22.0] СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ: ВОЙНА ЧЁРНЫХ ДВАРФОВ, 366 ГОД ОТ ВЕРЫ	33		
[23.0] СЦЕНАРИЙ ТРЕТИЙ: ВОЗВЫШЕНИЕ ТЁМНОГО ЛОРДА, 473 ГОД ОТ ВЕРЫ	34		
[24.0] СЦЕНАРИЙ ЧЕТВЁРТЫЙ: ВОЙНА ВЕЛИКОГО МЕЧА, 502 ГОД ОТ ВЕРЫ	35		
[25.0] СЦЕНАРИЙ ПЯТЫЙ: ОРКСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ, 794 ГОД ОТ ВЕРЫ	36		
[26.0] СЦЕНАРИЙ ШЕСТОЙ: ВОЙНА С ИКСОМ, 799 г. от Р.Х.	37		
[27.0] СЦЕНАРИЙ СЕДЬМОЙ: ПЕРВАЯ ДВАРФО-ОРКСКАЯ ВОЙНА, 802 ГОД ОТ ВЕРЫ	38		
[28.0] СЦЕНАРИЙ ВОСЬМОЙ: СМУТА ГУНДАРЧУКССОНА, 845 ГОД ОТ ВЕРЫ	39		
[29.0] СЦЕНАРИЙ ДЕВЯТЫЙ: ВТОРАЯ ДВАРФО-ОРКСКАЯ ВОЙНА, 846 ГОД ОТ ВЕРЫ	40		
[30.0] СЦЕНАРИЙ ДЕСЯТЫЙ: ВОЙНА СЕВЕРНЫХ КОРОЛЕВСТВ, 867 ГОД ОТ ВЕРЫ	42		
[31.0] СЦЕНАРИЙ ОДИННАДЦАТЫЙ: ИМПЕРСКАЯ ЭКСПАНСИЯ, 877 ГОД ОТ ВЕРЫ	43		
[32.0] СЦЕНАРИЙ ДВЕНАДЦАТЫЙ: РАЗГРОМ О.Р.К, 922 ГОД ОТ ВЕРЫ	44		