
ЗВЕРЬ
ВЕЛИКАЯ ОХОТА
Studio Midhall
GAGA GAMES

Добро пожаловать на Великую охоту

Ночной кошмар закрался в Северные Широты, посеяв среди жителей хаос и смятение. В поисках причин странного явления Ассар, Эсмерия и Иона прибывают в опустевший Квинстаун, где их встречают лишь смерть и отчаяние. Здесь они начнут проникать в тайны Пернатого Короля и распутывать заговор, который ставит под угрозу существование всего человечества.

Будущее Северных Широт зависит от вас.

Золотые правила

В «Великой охоте», как и в самом «Звере», есть 3 главных правила:

Во-первых, игровые эффекты, указанные на компонентах игры (включая эту книгу сценариев) всегда имеют приоритет над правилами базовой игры.

Во-вторых, чтобы победить в роли Охотника, вам нужно сотрудничать с другими Охотниками. Вы можете общаться и показывать друг другу карты в любое время.

Наконец, все сброшенные карты считаются открытой информацией. Это означает, что каждый игрок может в любое время посмотреть сброшенные карты любого типа (кроме карт движения).

Если вы впервые играете в «Зверя», мы рекомендуем изучить правила базовой игры и лишь затем приступать к «Великой охоте». Сначала сыграйте без дополнения и освойте основные механики и стратегии. Также вы можете посмотреть обучающие видео на studiomidhall.com.

Компоненты дополнения



Этим символом отмечены все карты и планшеты «Великой охоты». По нашей задумке, в сценариях «Великой охоты» используются компоненты только базовой игры, но вы можете использовать и компоненты других дополнений — например, «Расколотых островов». Но учтите, что в этом случае игра может стать менее сбалансированной.



Пернатый Король

Кровь застывает в жилах от холода, что пришёл в Северные Широты вместе с мучительным ночным кошмаром. Изнеможённые и напуганные горожане судачат об одном и том же сне. В нём они приглашены во дворец на пир, где их ждут яства из разлагающейся плоти.

Облачённый в само небо, над прибывшими возвышается Пернатый Король. Он сулит им нечто большее — спасение от суровой реальности в его дворце грёз.

Если бы только они согласились верно служить ему...

Эсмерия

Капитан Великой охоты

Эсмерия родилась в Доме Хьялтар — самом могущественном доме Древнего Королевства, ныне правящем Квинстауном.

Среди сверстников легендарной Эсмерии не было равных, и она быстро снискала всеобщее восхищение и почёт. Эсмерия — живое воплощение беспощадного противостояния Зверям: она привыкла без тени страха смотреть в глаза своим врагам.

Теперь же Эсмерия, с холодным сердцем и ясным взором, возглавляет Великую охоту, и цель её — Пернатый Король.

Часто задаваемые вопросы

Несколько вопросов, которые могут возникнуть при прохождении этой кампании:

Могу ли я играть за Пернатого Короля или Эсмерию в базовой игре и в «Расколотых Островах»?

Да! Более того, мы призываем вас использовать этих персонажей за пределами «Великой охоты».

В главе **«Шёпот Короля»**, играя за Охотника, получаю ли я жетон влияния во время перемещения на 2 шага, если после первого шага оказываюсь в локации с таким жетоном?

Да. Переместившись первым шагом в локацию с жетоном влияния, вы тут же получаете его и применяете эффект «Расследования слухов». Затем можете сделать свой второй шаг.

Если мы перешли в главу **«Сон продолжается»**, потому что Пернатый Король не смог открыть «Возрождение» к завершению ночи, мы всё равно переходим к этапу 2 фазы ночи во время подготовки?

Нет. В этом случае вы уже завершили этот этап, поэтому вы сразу переходите к фазе утра.

Что будет, если Зверь разыграет «Адаптацию» или «Стимул» в главе **«Сон продолжается»**?

Так как на этих картах есть , Зверь применяет эффект «Власть суверена». Он выбирает Охотника, который будет считаться помощником, пока применяются все эффекты разыгранной карты. Таким образом, с помощью «Стимула» Зверь сможет переместить Охотника на 1 шаг, а с помощью «Адаптации» — сам будет перемещаться ещё на 1 шаг.

В главе **«Великая охота»** учитываются ли для цели Зверя поселенцы, убитые в прошлых главах?

Да. Например, если поселенец был убит в главе «Шёпот Короля», Зверю останется убить всего 3 поселенцев, чтобы победить.

В главе **«Великая охота»** могу ли я, играя за Зверя, положить несколько жетонов влияния под одного и того же поселенца?

Нет. Жетоны влияния нужно класть под разных поселенцев в порядке их близости к Зверю.

В главе **«Великая охота»** могу ли я поместить жетон влияния в локацию, в которой уже есть 3 жетона команды противника?

Нет. Как только в локацию поместили 3 одинаковых жетона, в неё больше нельзя помещать жетоны влияния.

В главе **«Великая охота»**, если нет подходящих поселенцев и приходится убрать жетон влияния из игры, я всё равно могу применить эффект «Тёмного созвездия»?

Да. Вы применяете этот эффект, даже если не помещаете жетон на поле.

Что будет, если во время применения эффектов «Великий потоп» или «Мощное заклятие» у взятой карты движения нет соответствующей локации?

В таком случае считайте, что вы взяли карту «Затаиться».

В главах **«Оракул Бездны»** и **«Месть природы»** Зверь не получает ранения. Что это значит?

Если Зверь должен получить , вместо этого сбросьте этот .

В главе **«Месть природы»** тот, кто играл за Эсмерию, теперь должен стать Зверем?

Нет, любой игрок может взять на себя роль Зверя.

В главе **«Месть природы»** можно ли переместить Охотника из локации, в которой есть подменыш, с помощью «Адаптации», «Тайного пути» или «Охотничьих троп»?

Нет, Охотник не сможет покинуть эту локацию, пока этот подменыш не переместится или не погибнет.

В главе **«Последний оплот»** какое улучшение потеряет Зверь, если голова Рааги получит 3 ранения?

Голова Рааги не связана ни с одним из улучшений, поэтому единственный эффект, который Зверь больше не сможет применять, — это соответствующий эффект, указанный в «Трёхголовом Звере».

Если в главе **«Последний оплот»** погибают Эйртир или Мендр, Раага теряет соответствующие улучшения «Гнев Эйртира» и «Ярость Мендра»?

Да. Когда Охотники убивают Эйртира или Мендра, Раага больше не может применять связанные с этой головой эффекты и должна убрать жетон улучшения из соответствующей ячейки на своём планшете.

В главе **«Последний оплот»** у Рааги в сумме 6 здоровья?

Да. В обычной игре у неё 5 здоровья, но в этой главе Охотникам нужно нанести Рааге, Эйртиру и Мендру 6 ранений, чтобы победить.

В главе **«Последний оплот»** могу ли я поместить жетон влияния в поселение, где нет поселенцев и Охотников?

Нет. Если в поселении, которое находится ближе всего к вам, нет поселенцев и Охотников, эффект «Пушек наготове» не применяется.

В главах **«Решающая битва»** и **«Последний оплот»** может ли Охотник в поселении без поселенцев применить эффекты «Сигнала тревоги» или «Пушек Дома Хьялтар», разыграв карту способности?

Да, может. Пока в поселении есть хотя бы один Охотник, он сам и его союзники могут применять эффекты «Сигнала тревоги» и «Пушек Дома Хьялтар», связанные с этой локацией.

Игра слишком сложная! У Охотников/Зверя не получается победить!

В разделе «Баланс сил» (см. с. 58) вы найдёте особые условия, которые помогут адаптировать игру под вашу компанию.



Сообщество

Остались вопросы по игре или ищете компанию единомышленников? Используйте QR-код и присоединяйтесь к нашему чату в «Телеграме»!

Новые правила



Разделённые действия: карты с символом разделённого действия могут быть разыграны в качестве либо красного , либо синего  действия.

Разыгрывая такую карту, сразу же укажите цвет действия. Для эффектов любых улучшений, карт или сценариев карта разделённого действия будет считаться действием выбранного вами цвета.



Следующая страница: выполнив соответствующие условия, перейдите на страницу с указанным внутри этого символа номером. Учтите, что у вас всегда должен быть открыт разворот этой книги сценариев.



Зверь разыгрывает карту способности: этим символом обозначен эффект, применяющийся, когда Зверь разыгрывает карту способности. Такие эффекты указаны в правилах главы.



Охотник разыгрывает карту способности: этим символом обозначен эффект, применяющийся, когда один из Охотников разыгрывает карту способности. Такие эффекты указаны в правилах главы.



Жетоны влияния: эти жетоны обычно нужно помещать на эту книгу или на поле, чтобы отслеживать прогресс определённых условий. Такие условия указаны в правилах главы.



Сильные помощники: этим символом обозначаются особые эффекты, связанные с помощниками Зверя. Такие эффекты указаны в правилах главы.



Награды сценариев: в некоторых главах можно получить награду за выполнение определённых условий. Такие награды игроки получают во время этапа 1 фазы ночи.



Время не ждёт: в большинстве глав есть особые эффекты, применяющиеся в определённую по счёту фазу или раунд. Если подготовка к сценарию завершается ночью, счёт начинается с фазы утра.

Колоды предметов Охотников и свойств Зверя: когда в одной из этих колод не осталось карт, перемешайте её сброс.

Переход между главами: когда вы продвигаетесь по сюжету, прогресс игры **сохраняется**. Все компоненты на поле, планшеты персонажей и карты **переносятся в следующую главу или акт**, **если в особых правилах сценария не указано иное**. Остальные правила базовой игры и этапы подготовки остаются прежними.

Новые компоненты



Планшет Пернатого Короля



Карты способностей Пернатого Короля



Картонная фигурка Пернатого Короля



3 картонные фигурки сновидцев



Планшет Эсмерии



Карты способностей Эсмерии



Картонная фигурка Эсмерии



30 жетонов влияния



10 жетонов следа Пернатого Короля

Игра с сюжетом

Эта книга является одним большим сценарием к игре. «Великая охота» дарит уникальный опыт, где исход каждой главы влияет на историю в целом, а также определяет, какие испытания ждут вас впереди.

Прежде чем начать

Кампания «Великой охоты» рассчитана на 4 игроков, а на её полное прохождение потребуется примерно 4–6 часов. Можете пройти эту кампанию за один раз или разделить её на несколько партий, делая паузы между любыми главами.

Четверо игроков в сборе и готовы начинать 08



Отсканируйте, чтобы прослушать историю

Шёпот Короля

Сырой, переполненный людьми холл. Лунный свет струится сквозь густое покрывало облаков, бросая тусклую тень вдоль каменной стены. Воздух пропитан чем-то зловещим, хотя никто не осмеливается сказать об этом вслух. Мужчины и женщины молча проходят через вестибюль к столовой, где их ожидает грандиозный банкет. На мгновение звёзды становятся ближе и прекраснее, чем когда-либо. Король восседает пред толпой, и кажется, что его одежды сотканы из самого неба. Его украшает тёмная вуаль небесных тел, а перед ним лежат на блюдах разлагающиеся куски плоти.

Стоит зале наполниться людьми, Король поднимается с трона и повелевает начать ужин. Взирая на ожидающие их яства, гости думают лишь об одном. Их ждёт нечто большее, и они получат это. И именно Король даст им нечто большее. Нечто большее.

Нечто большее...

Открыв глаза, Ассар увидел лишь свои растрёпанные волосы, заслоняющие от него утреннее небо.

— У тебя опять были эти сны? — раздался голос Ионы. Она склонилась над мужчиной, приложив ладонь к его лицу. Где-то в стороне Эсмерия поспешно укладывала вещи.

— Проверяешь, нет ли жара? — спросил Ассар, чьё лицо, несмотря на кошмар, озарила улыбка.

— Ты снова шептал во сне. И Эсмерия тоже. В первый раз я не придала значения этому сну, но чем чаще я его вижу... — Иона

запнулась, и по её телу пробежала дрожь. — Не знаю, как долго смогу это выносить. Я почти не сплю.

— Понимаю, — сказал Ассар. Охотник сел, растёр лицо руками, после чего встал и потянулся, приветствуя тепло утреннего солнца. Он знал, что у напарницы накопились вопросы, но ещё он знал, что все его предположения далеки от истины.

— С чем же мы сражаемся? — недоумевала Иона.

Ассар открыл было рот, чтобы что-то ответить, но так и не проронил ни слова. Он давно разменял шестой десяток, и был достаточно мудр, чтобы понять — ты не узнаешь врага по-настоящему, пока не столкнёшься с ним лицом к лицу. Пока противник не истечёт кровью, корчась на земле в предсмертных муках, ты не можешь утверждать, что знаешь, как его победить.

— Есть догадки... — протянул Ассар, хватая свой рюкзак, — только догадки.

— И какие же? — Свою поклажу Иона уже вскинула на плечо.

— Бессмысленные. Сон — это просто сон, ничего более, — прервала их Эсмерия. Она встала рядом и, хлопнув Иону по спине, устремила взгляд на стены Квинстауна. — Пора. Дом Хьялтар не обрадуется опозданию.

Ассар кивнул и последовал за ней, а Иона немного от них отстала. Они шли под спокойным небом, окружённые великолепием природы. Но Ассар не мог оценить эту красоту по достоинству. Чем ближе они подходили к Квинстауну, тем хуже становились кошмары. Шёпот, справедливо беспокоящий Иону, грозил в конечном счёте свести её с ума.

Минул всего день с тех пор, как Ассар и Эсмерия наткнулись на тело молодой девушки, аккуратно уложенное в спальный мешок под огромным деревом. Когда Ассар наклонился, чтобы проверить её дыхание, вместо него он услышал шёпот — сквернословие, заставившее его отпрянуть. А глаза трупа при этом вращались в глазницах, будто бы эта девушка продолжала видеть сны.

Прежде чем уйти, Эсмерия для верности вырезала у этой девушки и глаза, и язык.

— Временами я чувствую его, — тихо произнесла Эсмерия на подходе к воротам Квинстауна. До этого они с Ассаром шли бок о бок, не проронив ни слова.

— Я тоже, — ответил он.

— Нет, я *действительно* чувствую его. Я слышала, как вы с Ионой обсуждали свои сны, но мой сон... он другой. Там никогда нет людей. Да, это пир, но на нём только я и это звёздное Нечто.

— Как ты и говорила, это просто сон, не более, — сказал Ассар.

— Не надо опекать меня. Я знаю, что мы имеем дело с чем-то реальным, но... Не знаю. Я не хочу пугать Иону. Мне нужно, чтобы она сосредоточилась на нашей цели. Не хочу, чтобы её мысли блуждали где-то ещё.

— А как же я? — усмехнулся Ассар. Взглянув на Эсмерию, он успел уловить улыбку на её губах.

— Иногда мне кажется, что часть тебя так и осталась в Древнем Королевстве.

— Наконец-то мы в чём-то согласны, — подытожил Ассар.

Ворота Квинстауна встречали Охотников открытыми, словно разинутая пасть, а стражи поблизости не было видно. На пустынной улице одиноко стояла лишь застывшая в ошеломлении девочка. Ассар догадался, что она всё ещё пытается осмыслить ночные видения.

— Где все? — спросила Иона, приблизившись. Девочка уставилась в землю, но Охотница встала перед ней на колено и осторожно подняла её подбородок. — Дитя, где твои родители?

— Я не знаю, — ответила девочка. — Они мешают мне спать каждую ночь. Они разговаривают друг с другом. Шепчут. Иногда очень громко.

— Твои родители и все остальные — где они? Нам нужно знать, — вмешалась Эсмерия.

Охотники замолчали и позволили девочке собраться с мыслями. Наконец, она подняла палец и указала на дворец. Из одного из окон струился дым.

— Маски, — бросила девочка и ускользнула прежде, чем кто-либо успел спросить, что она имела в виду.

Охотники двинулись к возвышающимся шпилям дворца, пока не достигли массивной деревянной двери. Это был боковой вход в помещение, похожее на караульное. Ассар прислушался, но не уловил ничего подозрительного, и они бесшумно прокрались внутрь.

— Идите дальше без меня, — сказала Эсмерия, осматривая окружение через щель в двери, закрывшейся за их спинами. — Я буду держаться позади. Хочу убедиться, что за нами не следят. Снаружи мы были как на ладони, а та девчонка не вызывает у меня доверия.

Ассар кивнул и, пропустив вперёд Иону, двинулся с ней дальше. Пока они пробирались по дворцовым коридорам, какое-то время было тихо и спокойно. В очередной раз присев, чтобы осмотреть пол, Ассар нашёл расколотую надвое медную маску. Она была запятнана кровью. А чуть дальше они наткнулись на истерзанное и обезображенное тело мужчины, чьи глаза были широко распахнуты от ужаса, словно его пытали перед самой смертью.

Ассар остановился и присел, чтобы изучить тело, но прежде чем он успел как следует осмотреть ушибы и раны, его взгляд привлекло какое-то движение. Сперва Охотник проигнорировал его, предположив, что это его разум играет с ним. Но когда это случилось снова, он понял, что за открытой дверью что-то шевелилось.

Пригнувшись, напарники спешно направились к источнику движения. Только теперь они осознали, что забрались в самое

сердце дворца. Затаив дыхание, Ассар вглядывался в темноту, пока Иона бесшумно взводила свой арбалет. В покоях королевы навсегда замерли бесчисленные тела, а меж ними кружили мужчины и женщины в медных масках.

— Пожалуйста, умоляю, пощадите, — застонал кто-то, и из-под груды тел вытянулась рука.

Прежде чем Охотники успели что-либо предпринять, мужчина в маске подался вперёд и вонзил нож глубоко в глазницу несчастного. Тот издал вопль и обмяк, а его рука рухнула на пол.

— Их всех убили, — еле слышно прошептал Ассар. — Нужно...

Бульканье, раздавшееся позади, вынудило его резко обернуться. Перед собой он увидел фигуру в маске, а за ней — Эсмерию. Её нож очертил кровавый узор на шее жертвы, а вторая рука заглушила предсмертный вскрик. Эсмерия медленно отпустила тело, позволив ему сползти на пол в лужу крови.

— Дворец почти пуст, но этот пришёл из дальних комнат в той стороне. Охранял одну из тюремных камер, — сообщила Эсмерия, вытирая кровь с кинжала.

— Кого-то важного? — спросила Иона.

— Я не успела разглядеть лица. Он сидел, опустив голову.

Ассар кивком указал на спальные покои, когда Эсмерия подошла ближе. Некоторое время они просто наблюдали, как фигуры в масках продолжают пронзать тела умирающих и уже мёртвых. Ассару пришлось собрать все силы, чтобы не броситься вперёд с мечом: он понимал, что для их отряда это означало бы верную смерть. Они явно были в меньшинстве.

— Королева, — прошептала Иона, когда одна из фигур бросила женщину на пол. — Это королева, она всё ещё жива!

— Смотрите, — Эсмерия указала на высокое окно позади людей в масках.

Сначала Ассар не заметил ничего, кроме окровавленных стен и горы трупов. Но расслабив глаза и привыкнув к дневному свету, он увидел, как едва заметные звёзды, словно блуждающие пылинки, мерцают за окном на севере. И звёзды эти складывались в очертания, которые очень напоминали нечто, что вторгалось в их сны по ночам.

— Сон — это просто сон, не более? — спросил сам себя Ассар в надежде, что те слова Эсмерии окажутся правдой.

Иона двинулась вперёд, но Эсмерия остановила её, схватив за плечо.

— Нет, пусть Ассар разбирается с масками. Иди на восток, выйдешь через ворота, а я пойду на запад. Встретимся на севере. Наш истинный враг сейчас спускается с небес.

12



Великая охота

Игра Арона Мидхолла, Илона Мидхолла, Ассара Петтерссона и Альбина Ларссона

История Джошуа Грина
Иллюстрации Арона Мидхолла
Дизайн Габриэля Якоби



Северные Широты

Персонажи

«Великая охота» рассчитана на 4 игроков. Охотники будут играть за Ассара, Иону и Эсмерию, а Зверь — за Невоплощённого Пернатого Короля.

Среди Охотников Ассар будет ходить первым, Иона — второй, а Эсмерия — третьей. Распределите роли перед началом игры.

Подготовка

Подготовьтесь к игре по обычным правилам «Зверя». Эта книга считается вашим сценарием.

Поместите сновидца в Квинстаун и нанесите 1 находящемуся там .

Поместите Невоплощённого Пернатого Короля в локацию в 2 шагах к северу от Квинстауна.

В отличие от обычной игры, во время подготовки Зверь не перемещается на 2 шага.

Поместите Ассара в Квинстаун, Эсмерию — в локацию в 1 шаге к западу от Квинстауна, а Иону — в локацию в 1 шаге к востоку от Квинстауна.

Пернатый Король начинает игру с 2. Каждый Охотник начинает игру с 1. По мере прохождения глав Зверь может получать награды за убитых .

Да начнётся охота!





Продолжительность

Средняя

Подготовка

Поместите жетон влияния в каждую ячейку «Дворца грёз».

Пернатый Король перемещается на 1 шаг, затем сразу начинается фаза утра.

В этой главе Охотники расследуют слухи, чтобы получить преимущество над Пернатым Королём. Им нужно убить его прежде, чем тот получит шанс возродиться. Пернатый Король стремится расширить своё влияние на поле и пополнить ряды сновидцев. Чтобы обрести возможность возродиться, он должен убить достаточно животных.

Воплощение грёз: после розыгрыша своей карты способности Зверь кладёт из любой ячейки «Дворца грёз» под , находящегося ближе всего. *Затем* Зверь сразу применяет эффект этой ячейки.

Распространение видений: положив под второй , Зверь помещает сновидца в локацию с этим . *С помощью каждого поселенца Зверь может призвать таким образом только одного сновидца.*

Расследование: переместившись в локацию с , Охотник убирает все из этой локации и помещает их в любые ячейки «Расследования слухов». Охотник, заполнивший все ячейки одного из слухов, сразу же применяет соответствующий эффект.

Дворец грёз

	Получите	Получите свойство Зверя	Переместитесь на 1 шаг	Возьмите случайную неиспользованную карту действия

Расследование слухов

Перенесите любого Охотника в	Каждый Охотник в зоне с этим перемещается не более чем на 1 шаг	Раскройте последнюю выложенную карту движения
Каждый ближайший Охотник получает	Возьмите предмет Охотника	Получите и переместитесь не более чем на 1 шаг

Когда завершается первая ночь, Пернатый Король погибает, если не успел возродиться.

Цель Охотников: убить Пернатого Короля 16

Цель Зверя: открыть «Возрождение» к завершению первой ночи 20

В начале фазы ночи или после смерти Зверя Охотники могут убрать из ячеек «Расследования слухов» все , получив за каждый из них по 1. Эти Охотники могут распределить между собой.

Сон не кончается

Небо оставалось ясным.

Ассар опустился на колени перед Королём Звёзд, но это не было жестом раскаяния. Полуденный бриз размывал и без того слабо различимые очертания полупрозрачного существа. Охотник не мог избавиться от чувства, что вглядывается в некую далёкую частицу вселенной и что этот Рождённый Звёздами Король вобрал в себя сами небеса. Ассар мог бы часами разглядывать его мерцающее тело. В этом создании было и впрямь что-то необъяснимо прекрасное. Он был подобен великим хищникам Древнего Королевства: в нём скрывалась первозданная истина, которую оставалось лишь понять. Если бы только...

— Ассар! — окликнула Иона откуда-то сзади.

Он обернулся. Девушка склонилась над лежащей на земле Эсмерией, и лицо её исказила тревога.

Ассар вскочил и без промедления бросился к напарнице. Открытые глаза Эсмерии вращались в орбитах, а язык дрожал. Из её уст разливался шёпот — тот самый неразборчивый говор, который Ассар, к несчастью, слышал за последнюю неделю уже не один раз.

— Что с ней? — Иона держала голову Эсмерии, не позволяя той удариться оземь.

— Она грезит, — ответил Ассар, оглядываясь на павшего врага. — Что-то происходит. Что-то...

Эсмерия очнулась, жадно хватая ртом воздух, и схватила Иону за рубашку. На какой-то миг Ассару показалось, будто она собирается убить их обоих, и он не сомневался, что при желании ей бы удалось это без особых усилий. Но потом её тело замерло, а лицо смягчилось. Неподалёку встрепенулась стайка певчих птиц, разлетаясь в разные стороны, и Эсмерия закрыла глаза.



— Это ещё не конец, — вымолвила наконец Эсмерия. — Он зовёт нас... их. Зовёт сновидцев, чтобы пробудить... Пробудить его.

— Как? — спросил Ассар, поднимаясь на ноги и помогая встать напарнице. Эсмерия отряхнула грязь с одежды и вернула меч в ножны.

— Я видела... — тут она умолкла, и Ассар понял, что ей тяжело собрать цельную картину, как это обычно бывает при пробуждении ото сна. — Там был труп, распластанный и разорванный на куски. Женщина перемалывала в ступке эти куски плоти с травами, собранными в самых тёмных пещерах и скрытых ото всех низинах, куда не проникает свет. — Эсмерия содрогнулась, но затем продолжила: — Та... женщина корпела над останками Короля Звёзд, бродя между ним и трупом, пока наконец не смогла придать нашему врагу форму. Его истинную форму, непохожую на ту, с которой мы сражались.

Ассар ещё раз обернулся на Зверя. Он прищурился, изучая мерцающее, подобно угасающей свече, существо.

— Думаешь, они собираются возродить его? — спросил Ассар, возвращая внимание к Эсмерии.

— Этого нельзя исключать, — ответила она. — Во сне я чувствовала... страх. Не только свой. Страх исходил и от него тоже. Кажется, он боится смерти.

— Тогда предлагаю исходить из этого, — вступила Иона. — Если он призывает сновидцев вернуть себя к жизни, мы должны остановить их. Не дадим им совершить этот кошмарный ритуал, в чём бы он ни заключался.

Охотники смотрели на своего капитана, пока та задумчиво вглядывалась в то, что осталось от Пернатого Короля.

— Веди нас, — наконец сказал Ассар. — Скажи, что нужно сделать.

18

Продолжительность

Короткая

Подготовка

Отложите в сторону убитых животных и поселенцев, а также планшет Пернатого Короля со всеми его , , свойствами Зверя. Сбросьте все его .

Преобразуйте Винтервик, Форт Бликмур и Гавань Ловара в .

Уберите всех сновидцев с поля, затем замените фигурку Пернатого Короля сновидцем. Теперь игрок-Зверь становится Последним Сновидцем. У него 1 и нет своего планшета персонажа. Он получает карты способностей Пернатого Короля и 1. Последний Сновидец считается Зверем, а не помощником. Во время подготовки он перемещается не более чем на 2 шага, но он не может начать эту главу в .

Поместите в каждую ячейку «Королевских грёз», затем сразу перейдите к этапу 2 фазы ночи.

В этой главе Охотники выслеживают Последнего Сновидца, чтобы предотвратить возрождение Пернатого Короля. В свой ход Зверь может контролировать Охотников. Он ищет безопасное место, где ему удалось бы вернуть к жизни Пернатого Короля.



Пробуждение Короля: после розыгрыша своей карты способности Зверь помещает из любой ячейки «Королевских грёз» на свою последнюю выложенную карту движения. Если Зверь раскрыт, вместо этого он помещает этот в свою локацию. Затем Зверь применяет эффект ячейки, из которой он взял этот .



Власть суверена: вместо обычного эффекта Последний Сновидец раскрывает руку Охотника и может разыграть 1 из его карт, как если бы он сам играл за этого Охотника. Разыгранная карта не сбрасывается. Во время этого действия выбранный Охотник считается помощником и может наносить урон другим Охотникам, и животным.



Онейромантия: когда Охотник перемещается в локацию с или раскрывает , связанный с картой движения с , он помещает этот в любую ячейку «Спектрального следа» и применяет её эффект. Если раскрыл такой , любой Охотник помещает соответствующий в ячейку «Спектрального следа» и применяет её эффект.



Королевские грёзы

Переместитесь на 1 шаг	не раскрывают	Получите свойство Зверя	Переместитесь на 1 шаг

Спектральный след

Другой Охотник перемещается не более чем на 1 шаг	Получите	Раскройте последнюю выложенную карту движения	Другой Охотник перемещается не более чем на 1 шаг

Когда завершается первый день, Последний Сновидец погибает, если не выполнил свою цель.

Цель Охотников: убить Последнего Сновидца 26

Цель Зверя: начать свой ход, находясь в Винтервике, Форте Бликмур или Гавани Ловара 22

Великая охота

Пернатый Король возрождён

Звёзды пустились в хоровод.

Истощённый до предела Ассар пытался собраться с силами, пока Иона переводила дух, опустившись на землю. Эсмерия держалась прямо, взгляд её был прикован к врагу.

— Что же нам делать? — Никто из напарников не услышал вопроса Ионы. Они наблюдали, как мир вокруг меняется, как спиралью закручивается небо, увлекая за собой своих обитателей. За тем, как созвездия покидают привычные места, а далёкие планеты смещаются, сбрасывая спутники со своих орбит.

— Я сплю? — спросил Ассар. — Свету требуются годы, чтобы достичь... — он умолк, увидев, как, освещая голубое небо, повернулось ещё одно созвездие.

Всё это было пугающе странным, но неестественно красивым. Звёзды, некогда подобные ночному покрывалу из небесной пыли, теперь светили ярко, как никогда. Краски, присущие самым далёким уголкам космоса, кружились и горели в свете дня.

— Шесть, — произнёс Ассар.

— Что? — обернулась Эсмерия.

— Шесть звёзд сходятся воедино. Я... я читал об этом. Смотрите, они выстраиваются в ряд.

Небо над охотниками заалело: на их глазах в вышине формировалось созвездие столкнувшихся светил — тёмно-красные глаза с радужкой из россыпи звёзд.

— Нужно отступать, — сказала Иона. — Нужно...

Раздался приглушённый взрыв. Мир погрузился во тьму.

Ассар раскинул руки, пытаясь устоять на ногах. Воздушные вихри мчались мимо него в полубезумном танце. И вдруг что-то застряло у него в волосах. Нащупав этот предмет, он высвободил его из пут взъерошенных прядей и попытался рассмотреть в темноте.

Это было перо, на вид не отличимое от воронова. Ассар взглянул наверх: небо мерцало, когда свету удавалось прорваться сквозь нависшую над ними чёрную пелену. А в воздухе кружились перья, устремляясь в одном направлении.

Всего мгновение — и дневной свет вернулся. Когда Эсмерия подошла к Ассару, он всё ещё держал в руке тёмное перо.

— Пернатый Король, — промолвил Ассар. Он опустил перо и встретился взглядом с капитаном. В её глазах не было и тени страха — она была исполнена решимости.

— Иона, подойди скорее, — позвала она, скидывая рюкзак на землю. Нахмурив брови, Эсмерия начала сосредоточенно в нём рыться.

— Я здесь, — подскочила Иона без промедления. — Ты знаешь, что происходит?

— Конечно, нет, — ответила Эсмерия. — Ассар, ты помнишь, что Охотники Древнего Королевства брали с собой на случай, если столкнутся со страшным врагом, которого не смогут одолеть сами?

— Да, — ответил Ассар, — светящийся порошок. Но я не думал, что мы взяли его с собой из Древнего Королевства.

— Дом Хьялтар об этом позаботился. — Эсмерия встала, чтобы достать арбалетный болт из колчана Ионы, затем, наклонившись к рюкзаку, выудила оттуда два маленьких пузырька. В первой склянке была липкая субстанция, которой Охотница покрыла боеприпас, а во второй — порошок, небольшую порцию которого она нанесла на почерневший наконечник.

— Великая охота, — вспомнил Ассар. — В Древнем Королевстве объявляли Великую охоту, выпуская стрелу, покрытую светящимся порошком, чтобы та озарила небо.

— Но сейчас день, — возразила Иона. — Её никто не увидит.

— Вот, — Эсмерия встала и протянула болт Ионе, указывая на исполинское дерево. Его листья свисали до самой земли, а ветви были искривлены так, словно не знали, в какую сторону расти. — Цельсь в середину. Этого будет достаточно. Со шпилей Квинстауна заметят огонь, какого ещё не знали Северные Широты.

Иона зарядила арбалет и прицелилась. Тем временем одна из певчих птичек устроилась в ветвях на передышку. Девушка выстрелила. Верхушка ствола разлетелась вдребезги, словно черепки глиняной вазы, и вспыхнула неестественным светом, заставив всех троих прикрыть глаза.

— Так и есть. — Ассар глядел на полыхающие ветви сквозь потрескавшиеся пальцы.

— Великая охота, — объявила Эсмерия, поворачиваясь к огню спиной.

— Придут и другие Охотники, капитан, — взбодрилась Иона, закидывая арбалет на плечо. В её зрачках, поблёскивая, отражалось пламя. — И помогут избавиться от Пернатого Короля навсегда.





Великая охота

Страшный ритуал начался

Над городом парила луна. Последний Сновидец уже успел скрыться за воротами, когда арбалетный болт вонзился в их деревянный каркас. Вскоре из-за стен спящего поселения донёсся душераздирающий вопль.

Ассар в отчаянии бросил меч в грязь, и стал расхаживать взад и вперёд.

— Мы опоздали, — сокрушался он, наблюдая, как из-за крепостных стен сочится жуткая магия. Едва различимые сгустки энергии вздымались во мраке, а затем простирались вдаль, обволакивая собою всё вокруг.

— Они собирают его, — Эсмерия схватилась за голову от боли. — Я уверена. Другие сновидцы... они убивают невинных, расчленяют их и... — Её голос затих, а тишину ночи вновь нарушил хор отчаянных стенаний.

— Мы должны что-то предпринять, — не унималась Иона. — Мы должны помочь людям. Спасти всех, кого сможем. Остановить этот чудовищный ритуал.

— Это самоубийство, — возразил Ассар. Он повалился на землю, схватившись за волосы.

— Иона, подойди скорее, — позвала Эсмерия, скидывая рюкзак на землю. Нахмурив брови, она начала сосредоточенно в нём рыться.

— Что? — подскочила Иона без промедления. — У тебя есть план?

— Не совсем, — ответила Эсмерия, поворачиваясь к Ассару. — Ты помнишь, что Охотники Древнего Королевства брали с собой на случай, если столкнутся со страшным врагом, которого не смогут одолеть сами?

— Да, — сказал Ассар, — светящийся порошок. Но я не думал, что мы взяли его с собой из Древнего Королевства.



— Дом Хьялтар об этом позаботился. — Эсмерия встала, чтобы достать арбалетный болт из колчана Ионы, затем, наклонившись к рюкзаку, выудила оттуда два маленьких пузырька. В первой склянке была липкая субстанция, которой Охотница покрыла боеприпас, а во второй — порошок, небольшую порцию которого она нанесла на почерневший наконечник.

— Великая охота, — вспомнил Ассар. — В Древнем Королевстве объявляли Великую охоту, выпуская стрелу, покрытую светящимся порошком, чтобы та озарила небо. Но нам нужен огонь.

— Я займусь этим, — сказала Иона, наблюдая за работой напарницы. — Дай мне свой фонарь, и я поищу дрова.

— Подожди, — Эсмерия встала и протянула болт Ионе, указывая на исполинское дерево. Его листья свисали до самой земли, а ветви были искривлены так, словно не знали, в какую сторону расти. Во мраке оно выглядело неестественно, как тень переломанных пальцев на фоне неба. — Целься в середину. Этого будет достаточно. Со шпилей Квинстауна заметят огонь, какого ещё не знали Северные Широты.

Иона зарядила арбалет и прицелилась. В этот момент сова спорхнула с ветки. Девушка выстрелила. Верхушка ствола разлетелась вдребезги, словно черепки глиняной вазы, и вспыхнула неестественным светом, заставив темноту отступить, а трёх Охотников — прикрыть глаза.

— Так и есть. — Ассар глядел на полыхающие ветви сквозь потрескавшиеся пальцы.

— Великая охота, — объявила Эсмерия, поворачиваясь к огню спиной.

— Придут и другие Охотники, капитан, — взбодрилась Иона, закидывая арбалет на плечо. В её зрачках, поблёскивая, отражалось пламя. — И помогут избавиться от Пернатого Короля навсегда.

24

Продолжительность

Долгая

Подготовка

Поместите указанное количество и в каждую ячейку «Тёмного созвездия».

Если Пернатый Король открыл «Возрождение» к завершению прошлой ночи:
Сразу перейдите к фазе утра.

Если Последний Сновидец остался жив:
Игрок-Зверь становится Возрождённым Пернатым Королём: у него полное здоровье, и он получает все отложенные ранее компоненты, а также все компоненты, полученные Последним Сновидцем.

Зверь помещает свою фигурку в локацию Последнего Сновидца, который, в свою очередь, становится обычным помощником.

Сразу перейдите к этапу 2 фазы ночи.



Сумеречное видение: после розыгрыша своей карты способности Зверь кладёт по 1 из ячеек «Тёмного созвездия» под 2, находящихся ближе всего. Взяв последний со звезды, он применяет её верхний эффект.



Великая охота: после розыгрыша своей карты способности Охотник кладёт из ячейки «Темного созвездия» под , находящегося ближе всего. Взяв последний со звезды, он применяет её нижний эффект.



Во славу вашего пришествия: если под больше , чем , он не раскрывает в своей локации. Если под оказалось 3, поместите в его локацию сновидца.



Отрицание его величия: если под больше , чем , он постоянно раскрывает во всех ближайших локациях. Если под оказалось 3, превратите его в .



Гражданская война: нельзя класть новые жетоны влияния под , под которыми уже лежат 3 ***одинаковых*** жетона влияния. Если вам нужно положить , а под , находящимся ближе всего к вам, лежит 3 одинаковых жетона, то положите этот жетон под следующего по дальности и так далее. Если подходящих нет, уберите этот из игры.



Захват мира: когда умирает, Зверь получает ещё 1 и может сразу открыть улучшение.

Преобразуйте ближайшие локации и нанесите 1 всем ближайшим Охотникам и

Каждый Охотник может вернуть в руку карту способности из своего сброса

Каждый Охотник восстанавливает 1

Каждый Охотник может преобразовать свою локацию

Каждый Охотник может открыть улучшение, заплатив на 1 меньше

Изучите неиспользованные карты действий и возьмите одну из них в руку

Каждый Охотник перемещается не более чем на 1 шаг

Превратите одного в

Каждый Охотник получает

Тёмное созвездие

Начните здесь и следуйте пути звёзд

Когда завершается второй день, Пернатый Король погибает, если не смог убить 4

Цель Охотников: убить Пернатого Короля 34

Цель Зверя: убить 4 поселенцев 42



Оракул Бездны

Мир содрогнулся от боли, затрепетал под ногами Охотников и затрясся, негодуя из-за несправедливого убийства его чада.

Людям не место в этих землях.

Ассар знал это.

Земля снова задрожала и разверзлась под ногами товарищей, заставив их отпрянуть. Им едва удалось удержать равновесие, когда пропасть поглотила поверженного Сновидца.

Понадобился лишь миг, чтобы все трое поняли, в какой опасности находятся. Эсмерия первой вернула самообладание и начала махать рукой в сторону разных поселений, выкрикивая что-то неразборчивое.

— Уходим, Ассар, — Иона схватила его за руку.

Он встряхнул головой, осознав, что всё это время таращился на разлом в земле. Как далеко он тянется? Охотник задумался о том, каких непостижимых глубин может достигать эта бездна, и о том, правдивы ли легенды о великом змее.

— **Всё правда...** — раздалось в ответ. Ассар не понимал, звучал ли этот голос наяву или лишь в его голове. В черепе у Охотника задребезжало так, словно там было гнездо разъярённых ос. Ассар опустился на колени, и на миг это показалось ему жестом почтения.

— **Воздаяние,** — донеслось снова.

Ассар склонялся всё ниже, пока не упал ничком. Иона что-то кричала ему из-за спины, но он не мог разобрать ни звука. Ассар всматривался в непроглядный мрак бездны, всё больше и больше склоняясь над самой пропастью.



— **Никакого примирения.**

Он протянул руку вниз, едва ли осознавая, что товарищи пытаются оттащить его назад. Ассар стремился вперёд, всё больше погружаясь в зияющую расщелину, пока что-то не схватило его за руку.

— Рааga, — прошептал Ассар, и мир вокруг него погрузился во тьму. Его влекло к себе нечто, чьи едва различимые очертания проступали внизу во мраке. Он стиснул ладонь, не желая отпускать, и продолжил падать всё глубже.

Вдруг связь разорвалась.

Когда Ассара оттащили от пропасти, мир для него вновь заполнился светом. Эсмерия, с окровавленным мечом в руках, стояла между ним и тёмной отрубленной рукой, извивающейся на земле будто в предсмертной агонии. С очередной судорогой она сорвалась с края пропасти и вернулась во тьму.

— **Очищение,** — на сей раз голос был полон горькой злобы.

— Надо уходить, — наконец сказала Эсмерия, вкладывая меч в ножны. Она помогла Ассару подняться на ноги, но тот споткнулся, и ей пришлось обхватить его за плечо, чтобы облегчить путь. С каждым шагом их сапоги лизал сочащийся из разлома дым. — Иона, прикрой нас.

— Я... я почувствовал её, — прошептал Ассар. Пока они шли, он разглядывал свою руку: после хватки Рааги она казалась непривычно чужой.

И мир замер.

Людям не место в этих землях.

Ассар знал это.

И грядущие наводнения заставят их отступить.

28

Продолжительность

Короткая

Подготовка

Уберите все и с поля. Поместите 2 во Фьорд Гаствик.



Возьмите по одной карте движения каждого типа («Север», «Юг», «Запад», «Восток» и «Затаиться») и перемешайте их: это будет колода потопа.

Уберите Пернатого Короля и все его компоненты из игры. Игрок-Зверь становится Оракулом Бездны Раагой. У него открыты улучшения «Гнев Эйртира» и «Ярость Мендра».

Поместите фигурку Рааги в центр поля, а фигурки Охотников — во Фьорд Гаствик. Преобразуйте Фьорд Гаствик в , а Гавань Ловара и Квинстаун — в . Поместите в каждую ячейку «Катаклизма», затем сразу перейдите к этапу 2 фазы ночи.

В этой главе Раага жаждет затопить Северные Широты. Охотники в отчаянии, но уверены, что если им удастся добраться до Гавани Ловара, то у них ещё будет шанс сразить Раагу. Охотники стремятся выжить, а Раага — убить их любой ценой.



Катаклизм: после розыгрыша своей карты способности Зверь помещает крайний левый из ячейки «Катаклизма» в любое на поле. Затем применяется эффект этой ячейки.



Курс на Гавань: после розыгрыша ***любой своей карты*** Охотник перемещает 1 не более чем на 1 шаг. Переместив в Гавань Ловара, Охотник помещает его на свой планшет.



Пожирание: когда умирает Охотник или , Раага может сразу открыть улучшение, не оплачивая его стоимость.



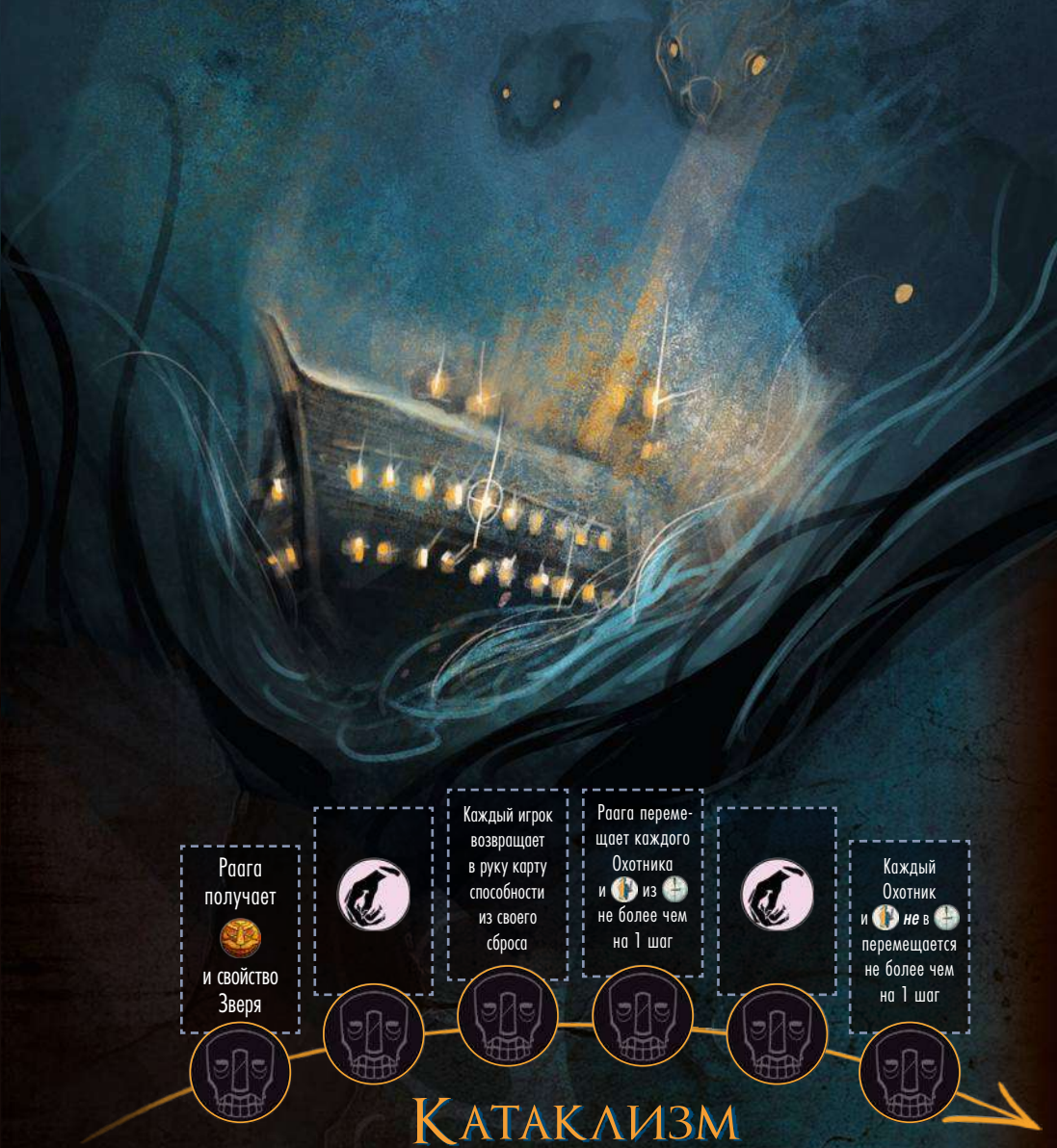
Отправление: переместившись в Гавань Ловара, Охотник помещает свою фигурку на свой планшет и откладывает 2 из запаса.



Великий потоп: в начале каждого своего хода Зверь выбирает на поле и берёт случайную карту из колоды потопа. Он может преобразовать ближайшую к выбранному локацию в соответствии со взятой картой, а затем — переместить не более чем на 1 шаг каждого Охотника и , ближайшего к преобразованной локации. После этого Зверь убирает этот из игры, возвращает карту движения в колоду потопа и перемешивает её. Зверь повторяет это действие, пока на поле не закончатся .



Под завесой ливня: Раага не получает ранения.



Катаклизм

Когда наступает первая ночь, все Охотники и на поле погибают.

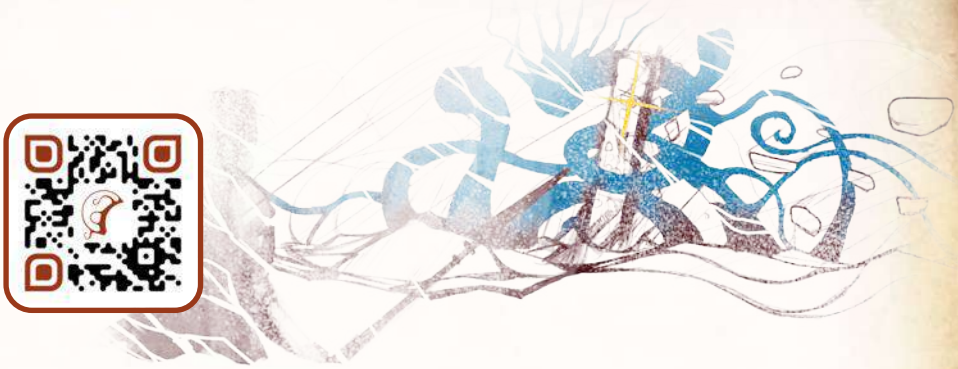
Следующая глава

Все Охотники и поселенцы либо добрались до Гавани Ловара, либо погибли



В начале следующей главы во время фазы ночи Охотники делят между собой отложенные ранее .

Секретное оружие: за каждого , добравшегося до Гавани Ловара, Охотники получат преимущество в следующей главе.



Последний оплот

— Я так и не увидел их, — еле слышно сказал Ассар. Костёр перед ним потрескивал, разбрасывая искры по ветру. Иона сидела по другую сторону, её фигура колыхалась в танцующих языках пламени. — Я так и не увидел свою дочь, жену. А теперь они погибли. Я пришёл слишком поздно. Я... искал их, чтобы привести сюда, но моя жена... Моя бедная жена...

Глухие всхлипы Ассара смешивались с треском тлеющих веток. Огонь подрагивал, облизывая холодный воздух. Дым заклубился в направлении Ионы, вынуждая её передвинуться. Охотники сидели на крепостной стене, когда на горизонте начали плясать молнии. Каждая их вспышка освещала надвигающиеся воды. Ужасающая своей яростью Раага была всё ближе, три её змеиные шеи нависали над затонувшими селениями.

— Мне так жаль, — Иона села рядом с напарником, положив руку ему на плечо. — Я даже не успела с ними встретиться... Им очень повезло с тобой. Я уверена, ведь я знаю, какой ты человек.

Она замолчала, и её слова повисли в тишине. Тем временем Эсмерия готовила пушки — экспериментальное оружие Дома Хьялтар. Другие солдаты где-то внизу переправляли тех, кто был не в состоянии сражаться, в самые отдалённые части поселения.

— Прости, — наконец вымолвил Ассар, поднимая голову. В его глазах читалось отчаяние. — Я не могу идти. Ты не понимаешь, Иона. Я... я даже не злюсь. Я просто парализован. Моя жизнь. Она ничего не значит. Она ничего...

— Она значит многое, — прервала его Иона. Она обняла напарника, прижавшись к нему. — Я выросла без отца. Без обоих родителей. Ты для меня всё. Ты и Эсмерия. Ты даже не представляешь, как сильно я дорожу тобой, как я всегда равнялась на тебя.

Воцарилась тишина, пока Ассар вытирал слёзы. Откуда-то снизу донеслись возгласы, но Охотники не обратили на них внимания.

— Не думаю, что на меня стоит равняться, — сказал Ассар. — Я не смог спасти свою семью. Там, в бою, я не смогу уберечь и тебя. Не в этот раз, — он кивнул на затопленные селения, видневшиеся в свете пробивающихся сквозь тяжёлые облака звёзд. — Это слиш-

ком для меня. Это слишком для всех нас. У нас нет ничего, что мы можем этому противопоставить.

— У нас есть это, — возразила Эсмерия, закрепляя последнюю из пушек. — Вставай. Чего у нас нет, так это времени горевать.

Сердце Ассара сжалось, а затем вспыхнуло яростью. Он встал и двинулся на Эсмерию, на мгновение пожелав столкнуть её со стены и увидеть, как её тело упадёт в грязь.

Но лицо Эсмерии — если не изможденное до предела, то близкое к этому — смягчило Ассара. Только сейчас старый Охотник впервые заметил испещрявшие его глубокие морщины.

— Твоей семьи больше нет, — сказала Эсмерия. Она встала перед ним, указывая на начинающийся прилив и Раагу, продолжавшую сокрушать берег своими головами. — Но есть другие. Те, кому мы нужны. Ты нужен им. Мы найдём тело твоего ребёнка, когда всё закончится. И жены тоже. Я не сомкну глаз, пока мы не упокоим их как подобает.

— Тяжёлые сердца на священной земле, — сказала Иона.

— Откуда ты знаешь это выражение? — спросил Ассар. Он взглянул на неё, и на его лице мелькнула усталая улыбка. — Я не слышал его со времён Древнего Королевства.

— Ты как-то упоминал его, — Иона пожала плечами.

Трубный, раскатистый вой, донёсшийся к ним по волнам, был так силён, что стены ближайшего поселения обвалились.

— Нет здесь священной земли, — проворчал Ассар, глядя в сторону Рааги. — Я почти уверен, что эта земля скорее пережуёт нас и выплюнет.

Свесившись через парапет, Эсмерия сплюнула на землю. Ассар рассмеялся. Это было так нелепо, что он не удержался.

— Не хороните меня, — сказала Эсмерия. — Сожгите моё тело, если я встречу смерть. И сожгите ту тварь, которой удастся меня одолеть.

Пару секунд спустя Иона уже стояла рядом с ними. Упёршись локтями в камень, она оглядела Северные Широты, после чего приступила к подготовке пушек. Но работы было мало, и теперь оставалось только ждать.

Наблюдая за хлопотами Ионы, Ассар положил ладонь на рукоять меча, борясь с искушением осмотреть его. Он понимал, что это лишь бесполезная суета.

Так друзья и стояли в тишине бок о бок, пока Раага подбиралась всё ближе, а молнии терзали темнеющее небо.

32

Продолжительность

Долгая

Подготовка

Переверните поле стороной «Топкие Земли» вверх. Если в Баруме или Вильдмарке есть ловушки, они остаются в игре. Остальные компоненты уберите с поля.

Поместите животных и на поле по обычным правилам. Поместите в соответствующие ячейки «Пушек Дома Хьялтар».

Охотники восстанавливают всё здоровье и помещают свои фигурки в любые .

Зверь сбрасывает *все* , *затем* получает свойство Зверя за каждый такой . Он помещает свою фигурку в центр поля, *затем* перемещается не более чем на 2 шага. Затем сразу перейдите к этапу 2 фазы ночи.



В начале фазы утра Охотники применяют эффект «Пушки наготове» столько раз, сколько у них на планшетах. Затем они убирают этих из игры.



Пушки наготове: после розыгрыша своей карты способности Охотник помещает в , находящееся ближе всего, нижний из соответствующего столбца «Пушек Дома Хьялтар». Затем применяется эффект ячейки, из которой Охотник взял этот .



Перезарядка: если в начале фазы ночи или хода любого Охотника в одном есть 3, верните их в соответствующие ячейки «Пушек Дома Хьялтар».



Залп из пушек: Охотники выбирают любую локацию, затем выполняют там поиск. Все Охотники, помощники, животные, и Зверь в этой локации получают 1. Если урон получают и Охотник, и Зверь, Зверь получает его первым. Каждая пушка может выстрелить дважды за день.



Ручной манёвр: эффект «Пушки наготове» или «Залп из пушек» нельзя применить, если в соответствующем нет ни Охотника, ни .



Триумвират: с самого начала Рааге доступны все эффекты «Трёхголового Зверя». Если Охотники наносят ей урон, они помещают 1 на любую из голов. Если голова теряет всё здоровье, Рааге больше не может применять соответствующие эффект и улучшение.

«Гнев Эйртира» применяется при каждой вашей атаке

1

Эйртир

Атакуя, вы можете нанести ещё 1 одной цели вашей атаки

3

Раага

«Ярость Мендра» применяется при каждой вашей атаке

2

Мендр

Трёхголовый Зверь

Залп из пушек	Залп из пушек	Залп из пушек
Зверь может	Зверь перемещается не более чем на 1 шаг	Зверь получает свойство Зверя
Вы получаете	Вы перемещаетесь не более чем на 1 шаг	Вы берёте предмет Охотника
Фьорд Гаствик	Винтервик	Тиведен

Пушки Дома Хьялтар

Когда завершается вторая ночь, Эйртир, Раага и Мендр погибают.

Цель Охотников: убить Эйртира, Раагу и Мендра 46

Цель Зверя: убить всех поселенцев 44



Месть природы

Пернатый Король пал. В груди его зияла дыра — неузнаваемое месиво из выпотрошенных органов. Ассар издалека чувствовал смрад разлагающегося тела, будто оно пролежало здесь несколько дней. В этом создании было что-то жуткое. При жизни он был грозным противником и наводил ужас на всё живое. После смерти он остался таким же.

Небеса закрутились в медленном хороводе. Ассар обратил внимание, что в этот раз они двигались будто в такт угасающему биению сердца Зверя.

Эсмерия двинулась к останкам. Иона хотела последовать за ней, но Ассар остановил её взмахом руки. Что-то казалось ему подозрительным. Это мог быть запах, или то, как неустанно вращаются звёзды, или то, что глубокая рана в груди Пернатого Короля, казалось, продолжает пульсировать, сопротивляясь неизбежному.

— Эсмерия! — голос Ассара почти сорвался на крик. Но ветер будто не желал нести это послание и отбрасывал все звуки назад.

Что-то происходило, но Ассар понимал — уже слишком поздно пытаться предотвратить это. Иона вглядывалась в его лицо, держа арбалет наготове.

— Пристрели её, — приказал Ассар.

— Что? — изумилась Иона. — Нет. Зачем? Ни за что!

— Что-то здесь не так, Иона. Доверься мне.

— Нет, — повторила напарница, — я не могу...

Ассар выхватил арбалет из её рук и выстрелил в Эсмерию. Не пролетев и секунды, болт замер в воздухе. Охотник торопливо перезарядил арбалет и выстрелил вновь. Будто подчиняясь воле Пернатого Короля, из-под земли появился сновидец, который принял снаряд в голову.

— Ассар! — окликнула его Иона, когда из лужи грязи между ними и Эсмерией возникли ещё три сновидца. Бесцеремонно вернув себе арбалет, Иона точным выстрелом запустила болт ближайшему сновидцу промеж глаз. Оставшиеся враги приближались друг за другом, и Охотнице потребовалась всего секунда,

чтобы отправить последний снаряд в их сторону. Он пронзил шеи обоих, без труда рассекая мягкую плоть.

Оба сновидца рухнули наземь, распрощавшись с головами.

— Что на тебя нашло? — рассвирепела Охотница, когда опасность миновала. Пылая гневом, она толкнула Ассара. — Что с тобой...

Разум мужчины затмил настойчивый образ — навязчивое сновидение. Перед ним лежали останки Пернатого Короля, но тот продолжал звать её... Звать Эсмерию. Из его зияющей груди, маня её, поднималось странного цвета свечение.

Видение испарилось.

— Ты видел это? — спросила Иона, хватаясь за голову.

— Он призывает её, — сказал Ассар. — Эсмерия говорила об этом, но я был слишком глуп, чтобы понять.

Впереди Эсмерия склонилась над поверженным Зверем, и её голова скрылась в разверзнутом чреве. То же потустороннее свечение, что и во сне, расстилалось вокруг неё, подобно густому мареву, просачиваясь сквозь землю и отравляя почву. Звёзды над ними завершили свой танец и замерли в причудливой позиции над трупом.

— Она... ест сердце? — произнесла Иона дрожащим голосом. Ассар посмотрел на напарницу. На её глазах, как и на его собственных, застыли слёзы.

— Нужно отправляться в Винтервик и найти Гримгира. Нашей Эсмерии больше нет.

— Почему? Разве мы не можем... что-нибудь сделать? Как-то помочь ей? — сокрушалась девушка.

— Нет, — отрезал Ассар с тяжёлым сердцем. — Смотри.

Держа в руках недоеденное сердце, Эсмерия не сводила с них взгляда. Даже издалека было видно, что её глаза изменились, стали будто остекленевшими.

А затем её грудь взорвалась, и Охотников отбросило в сторону.

— Нужно уходить, — крикнула Иона.

Ассар был слишком потрясён, чтобы двинуться с места, но напарница схватила его за плечо, увлекая за собой.

Тело Эсмерии раскололось надвое и взмыло высоко в воздух, стремительно деформируясь. Из головы её рвались рога, а золотистые волосы удлинялись и густели, становясь похожими на виноградную лозу. Треснувшая грудь искривлялась, обнажая такую непроглядную тьму, что Ассар не удивился бы, если бы оттуда полезли обитатели самых тёмных уголков вселенной.

И они побежали, рука об руку с Ионой, не останавливаясь, не обращая внимания на истошный вопль Эсмерии и не оборачиваясь до тех пор, пока не достигли ворот Винтервика, где их ждал Гримгир.

36

Продолжительность

Короткая

Подготовка

Уберите все и с поля. Преобразуйте Гавань Ловара и Квинстаун в , а Винтервик — в . Поместите 2 в Винтервик.



Возьмите по одной карте движения каждого типа («Север», «Юг», «Запад», «Восток» и «Затаиться») и перемешайте их: это будет колода звёздной вуали.

Уберите капитана Великой охоты Эсмерию, Пернатого Короля и все их компоненты из игры. Эсмерию заменяет Зверь — падшая Охотница Эсмерия. Пернатого Короля заменяет Охотник — дозорный Гримгир. Он получает 1 за каждое улучшение, открытое Ассаром и Ионой.

Поместите фигурку Эсмерии в центр поля, а фигурки Охотников — в Винтервик. Охотники могут поменяться местами и изменить очерёдность хода. Если у Ассара открыто «Братство», он может выбрать для него новую цель.

Поместите в каждую ячейку «Звёздной вуали», затем сразу перейдите к этапу 2 фазы ночи.



Звездочёт: после розыгрыша своей карты способности Зверь помещает крайний левый из ячейки «Звёздной вуали» в любую локацию на поле. Затем Зверь применяет эффект этой ячейки.



Курс на Гавань: после розыгрыша ***любой своей карты*** Охотник перемещает 1 не более чем на 1 шаг. Переместив в Гавань Ловара, Охотник помещает его на свой планшет.



Мощное заклятие: в начале каждого своего хода Зверь выбирает на поле и берёт случайную карту из колоды звёздной вуали. Зверь может преобразовать ближайшую к выбранному локацию в соответствии со взятой картой и поместить туда подменыша. После этого Зверь убирает этот из игры, возвращает карту движения в колоду звёздной вуали и перемешивает её. Зверь повторяет это действие, пока на поле не закончатся .



Смерть каждому: Эсмерия не получает ранения. Если Охотник или погибает, уберите его фигурку с поля.



Долгожданное спасение: переместившись в Гавань Ловара, Охотник помещает свою фигурку на свой планшет и откладывает 2 из запаса.



Безысходность: Охотники не могут покинуть свою локацию, пока в ней есть подменыш.



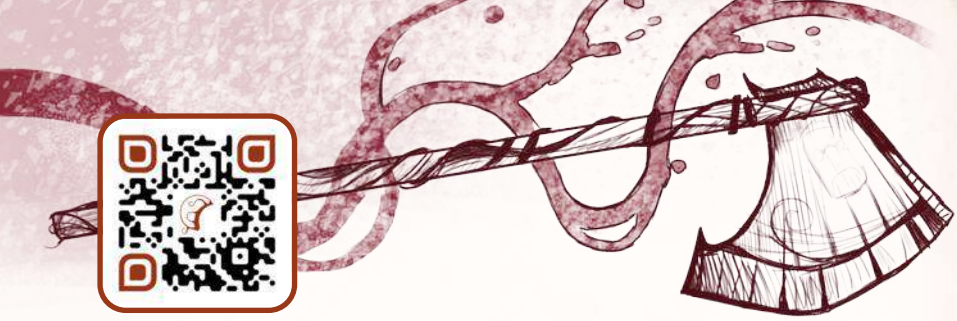
Звёздная вуаль

Когда наступает первая ночь, все Охотники и на поле погибают.

Следующая глава
Все Охотники и поселенцы либо добрались до Гавани Ловара, либо погибли
38

В начале следующей главы во время фазы ночи Охотники делят между собой отложенные ранее . За каждого и Охотника, погибшего в этой главе, Эсмерия открывает одно улучшение, не оплачивая его стоимость.

Секретное оружие: за каждого , добравшегося до Гавани Ловара, Охотники получат преимущество в следующей главе.



Решающая битва

Едва согревающий костёр подрагивал между Ионой и Ассаром. Свет звёзд пробивался сквозь тяжёлые облака, а где-то вдалеке гремели раскаты грома. Мир, когда-то наполненный звуками дикой природы, умолк. Тишину рассекал лишь колун Гримгира, орудующего рядом над небольшим деревом.

Охотники расположились на маленьком клочке земли между Винтервиком и Фьордом Гаствик. В ночи были различимы лишь очертания поселений, но было видно, как к ним со всех сторон сползаются воды, призванные Раагой.

— Объясни мне ещё раз, — попросил Ассар, вороша костёр палкой.

Гримгир бросил охапку поленьев рядом с собой и вытер лоб. Устроившись у костра, он подкинул в него немного дров.

— Пернатого Короля призвал Дом Хьялтар, — сказал Гримгир, сложив руки на груди. — Это то, что я успел прочесть, прежде чем меня бросили в темницу.

— И ты уверен в этом? — уточнила Иона. Она держала арбалет на коленях, тщательно начищая его составные части.

— Нет, — ответил Гримгир. — Но это именно то, что я прочёл.

Голос Охотника разносился над водной гладью. Где-то вдалеке, словно корабль-призрак, слабо светился силуэт Эсмерии.

— Расскажи с самого начала... — Ассар взялся за голову, пытаясь утрясти эту мысль.

Гримгир поднял свой колун и оглядел лезвие, будто бы выискивая на нём нужные воспоминания. Затем он начал свой рассказ.

— Когда в Квинстауне начали видеть сны, я не придал этому значения. Почему бы и нет? Люди не обсуждают свои сны, особенно с незнакомцами. Но это продолжалось изо дня в день, и я насторожился. Горожане стали вести себя иначе.

Затем пришла первая ночь расправ. Я уже лежал в постели, когда это началось. Услышав крик у соседей, я схватил топор и пошёл посмотреть. Дверь отворилась мне навстречу, и из неё вышел мужчина — в руках окровавленный нож, а глаза застилает пелена... Тут-то я и понял, что с этими снами было что-то не так. То были дурные сны. Он бросился на меня, поэтому решение нужно было принимать быстро. И я принял: отделил его голову от плеч. Но знаете, что самое ужасное? Меня поразило, что его глаза продолжа-

ли двигаться. Даже когда его тело уже завалилось набок, он всё продолжал бормотать всякие жуткие вещи.

— Я видел то же самое, — Ассар подбросил ещё одно полено в костёр. — Однажды мы с Эсмерией наткнулись на труп женщины. Мёртвая, она продолжала говорить. Шептать что-то.

— Верно, — сказал Гримгир. — Я понимал, что дело нечисто, и поэтому отправился во дворец на разведку. Сначала я хотел найти кого-нибудь из Дома Хьялтар, но не обнаружил ни души. Дворец был практически пуст. Я стал осматривать кабинеты и вскоре наткнулся на переписку членов дома, где они подробно обсуждали своё желание контролировать Северные Широты. Я не знаю, как им удалось призвать Пернатого Короля, но они надеялись подчинить его своей воле.

— А потом тебя схватили? — спросила Иона, прислонив арбалет к булыжнику.

— С поличным. Они начали задавать вопросы, но, как вы и сами знаете... с незнакомцами я теряюсь, — Гримгир сделал паузу и осмотрел рукоять, прежде чем продолжить: — Я искал вас, тебя и Ассара, но не знал, можно ли доверять Эсмерии. Она ведь одна из них, понимаете? Потом меня бросили в камеру, ни о чём уже не спрашивали, почти не кормили и не поили. Должно быть, стражники были заняты чем-то ещё. А когда началось наводнение, я сбежал.

— Так это тебя Эсмерия видела в тот день, когда Пернатый Король сошёл с неба. Она сказала, что пленник сидел с опущенной головой. Я бы никогда не подумал...

Пронзительный вопль разнёсся над водой, заставив каждого из них вздрогнуть.

— Добротный костёр, Гримгир, — похвалил Ассар. — Наконец-то она нашла нас. — Он встал и обнажил меч. Остальные последовали его примеру, готовясь к бою против своего капитана, которая теперь летела к ним по волнам.

Страх охватил Охотников, закрадываясь в их души. Но вскоре он сменился мужеством, когда друзья переглянулись и ободряюще кивнули друг другу.

— Знаете, есть надежда... — произнёс Гримгир, когда его взгляд устремился на приближающегося Зверя. — Есть надежда, что вода отступит, что Винтервик и Фьорд Гаствик выстоят, — он ещё крепче сжал рукоять своего топора и посмотрел на Ассара и Иону. — Я держу эту надежду в своих руках. Когда придёт смерть, я встречусь с ней лицом к лицу, но не приму её с распростёртыми объятиями.

Ветки хрустнули под тяжестью ещё одного бревна, которое Гримгир запустил в разгорающийся всё ярче костёр. Когда он встал, крепко обхватив свой топор, его лицо, покрытое древесной пылью, выражало непреклонную решимость.

40

Продолжительность

Долгая

Подготовка

Переверните поле стороной «Топкие Земли» вверх. Если в Баруме или Вильдмарке есть ловушки, они остаются в игре. Остальные компоненты уберите с поля.

Поместите животных и на поле по обычным правилам. Преобразуйте Фьорд Гаствик, Винтервик и Тиведен в . Поместите в соответствующие ячейки «Сигнала тревоги».

Охотники восстанавливают всё здоровье и помещают свои фигурки в любые .

Зверь сбрасывает *все* , *затем* получает свойство Зверя за каждый такой . Он помещает свою фигурку в центр поля, *затем* перемещается не более чем на 2 шага. Затем сразу перейдите к этапу 2 фазы ночи.



В начале фазы утра Охотники применяют эффект «Свет во тьме» столько раз, сколько у них на планшетах. Затем они убирают этих из игры.



Свет во тьме: после розыгрыша своей карты способности Охотник помещает в , находящееся ближе всего, нижний из соответствующего столбца «Сигнала тревоги». Затем применяется эффект ячейки, из которой Охотник взял этот .



Повышенная готовность: эффект «Свет во тьме» нельзя применить, если в соответствующем нет ни Охотника, ни .



Перезарядка ракетницы: в начале каждой фазы ночи возвращайте с поля все в соответствующие пустые ячейки «Сигнала тревоги».



Солнечная вспышка: выберите любую локацию на поле и поместите в неё . До конца вашего хода все считаются активными.



Свирепость: Эсмерии доступны все эффекты «Сердца Зверя».

Сердце Зверя

4

Эсмерия
Падшая Охотница

Дикий простор: игнорируйте условие среды обитания, если атакуете «Расправой»

Двойственность: «Обманом» можно скопировать или карту действия

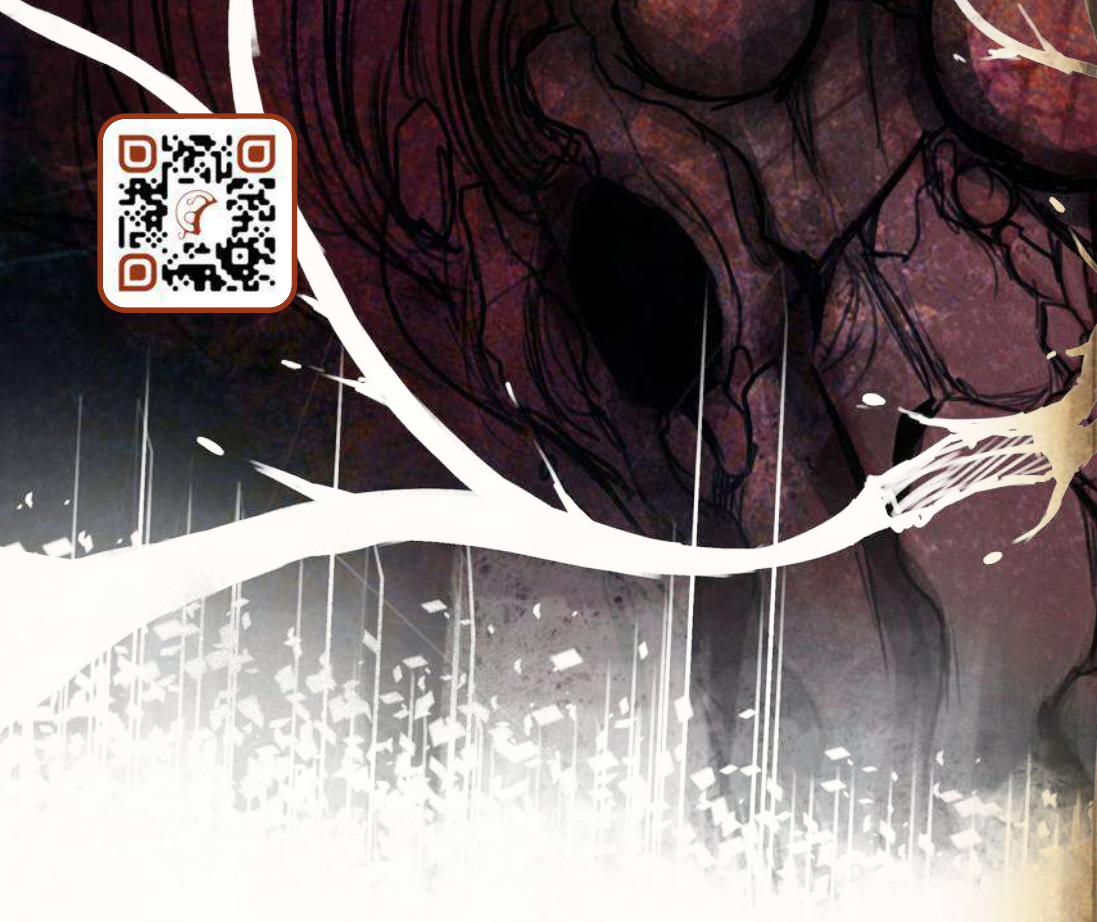
Фьорд Гаствик	Винтервик	Тиведен
Солнечная вспышка	Солнечная вспышка	Солнечная вспышка
Зверь может	Зверь перемещается не более чем на 1 шаг	Зверь получает свойство Зверя
Вы получаете	Вы перемещаетесь не более чем на 1 шаг	Вы берёте предмет Охотника

Сигнал тревоги

Когда завершается вторая ночь, Эсмерия погибает.

Цель Охотников: убить Эсмерию 50

Цель Зверя: убить всех поселенцев 48



Конец всего сущего

Ассар вонзил свой меч в чрево сновидца и, отступив на шаг, перерезал ему глотку. Ветер был пропитан кровью, когда Пернатый Король спустился на последнее уцелевшее поселение. Даже с такого расстояния Ассар видел бесстрашие на лице Эсмерии, которая сражалась у ворот посреди крушащихся стен и падающих с парапетов стражников.

— Иона! — позвал Охотник, не подозревая, что его напарница уже мертва. Если бы он взглянул налево, он увидел бы гору трупов, каждый из которых был поражён снарядами из её арбалета. А если бы он оглянулся назад, то увидел бы и саму Иону, отдавшую жизнь в неравной схватке. Но Ассар ничего из этого не видел. Он рвался к воротам, где Эсмерия, сражаясь не на жизнь, а на смерть, выкрикивала команды оставшимся солдатам.

Затем случилось нечто. Нечто настолько чудовищное, что вынудило Охотника остановиться и замереть в изумлении и ужасе.

Эсмерию подкинуло в воздух, и меч выпал из её рук. Она парила животом вверх, её спина неестественно выгибалась, а затем и всё её тело начало судорожно выкручиваться. Ассар был благодарен за то, что хотя бы не мог слышать хруста её костей и суставов. Нет, он был слишком далеко...



И тогда он понял — это конец всего. Никаких больше приключений, никаких путешествий, никаких загадок и открытий. Не останется ни семьи, ни друзей, ничего, что он когда-то любил. Северные Широты, теперь опустошённые, ничем не лучше Древнего Королевства. Здесь нельзя жить, здесь не место для...

У Ассара перехватило дыхание, и больно укололо в груди. На миг он подумал, что это не выдержало сердце, но затем увидел окрашенное его кровью лезвие.

— Простите, — сказал Ассар, хотя и не знал, кому именно. Возможно, он просил прощения у жены и дочери, которых не смог защитить. — Да... Прости, любовь моя. Мне так жаль.

Он рухнул на колени, когда клинок яростно вырвали у него из тела. Он не видел, кто это был. Глаза его застилало покрывало из чёрных звёзд. Это приветствие смерти или хаос хроматического неба?

Конец



...Та, кто спит в недрах мира

Ни единого движения, кроме тихих волн. Последний шпиль Квинстауна таял в морской пене. Мир стал похож на чистый лист — лишь тонкая линия горизонта позволяла различить два оттенка синего. Высоко парящее солнце теперь дарило своё тепло лишь Рааге, чьи три головы возвышались над океаном.

Отсюда она начала разрушать мир под собой, круша камни и лакомясь раздутыми трупами тех, кто осмелился убивать ей подобных. Она будет наслаждаться не вкусом жертв, но их истреблением. Она переварит их всех до единого. Она сотрёт их с лица земли.

И тогда она породит новую жизнь.

Воды отступят, унеся с собой морских обитателей, и уступят место земным созданиям. Раага позаботится о том, чтобы никто не узнал о существовавших когда-то Квинстауне, Ассаре, Ионе и Эсмерии. Ничего не останется ни от их семей, ни от их друзей,



ни от тех, кто когда-либо осмеливался ступить на земли Северных Широт. Не останется и следа от их поселений, их кораблей и их домов.

Северные Широты очистятся и вернутся под крыло тех, кто способен породить новую жизнь, не запятнанную человеком. Звери выйдут на свет, и начнётся их век. Они будут жить в мире, не зная жестокости прежних обидчиков. Как полагается, они будут пожинать плоды этой земли, даже не подозревая о том, что где-то глубоко сокрыты едва узнаваемые следы человеческих останков. Тех, что в качестве трофеев собрала Оракул, спящая в недрах этого мира.

Конец



Кости и артерии

Северные Широты были объяты огнём, когда уцелевшие поселения подняли победные знамёна. Вскоре после смерти Рааги вода отступила, и Эсмерия призвала всех, кто ещё стоял на ногах, помочь разделаться с останками чудовища.

— Сюда! — скомандовал Ассар отряду солдат, указывая на основание шеи Рааги. Близ двух других голов отдавали распоряжения Иона и Эсмерия. Стояла глубокая ночь.

Солдаты орудовали огромной пилой, но всё равно не сразу смогли протолкнуть металлические зубья в плоть Рааги. Пока они управлялись с костями и артериями, во все стороны хлестала кровь. Работа кипела до самого утра. Когда от Оракула остался лишь бесформенный ком плоти, рассветное небо было таким же багряным, как и земля под ногами солдат.

— Что дальше? — спросил один из них, протирая лоб. Как и многие вокруг, он выбился из сил после продолжительной работы.

— Будем тащить. Плоть достаточно крепкая, вставим крюки здесь и здесь, — Ассар указал на разные участки шеи, где кожа казалась

ему наиболее толстой. — Для этого нам нужно хотя бы человек пятьдесят. Два дня, чтобы... — Ассар резко рухнул на траву, ударившись головой оземь и едва не потеряв сознание. Две руки, принадлежавшие первой голове Рааги, обхватили ноги Охотника, а другие теперь метались из стороны в сторону, будто пытаясь уцепиться за что-нибудь.

Ассар сначала упёрся локтями в землю и попытался вытащить из ножен меч, сопротивляясь мощи Зверя, и лишь затем открыл рот, собираясь позвать на помощь. Но прежде чем он успел произнести хоть слово, безупречно меткий арбалетный выстрел отсёк обе конечности, и Ассар смог без труда отползти назад.

— Спасибо, — незамедлительно поблагодарил Охотник, откидываясь на спину. Он сделал глубокий вдох и попытался успокоить сердцебиение.

Восходящее солнце не давало Ассару увидеть лицо Ионы, когда та опустилась на колени, чтобы проверить, как он. Вдалеке Эсмерия продолжала выкрикивать приказы.

— Это просто спазм, — с улыбкой успокоила его девушка. — Посмертные судороги.

Ассар опустил голову на траву. На небе не было ни облачка, а на горизонте проступали яркие рубиновые отливы. Ему вспомнилось, как тогда, ещё рядом с Квинстауном, когда земли вокруг терзали кошмары, небо было такое же чистое и красивое, и над ним так же склонялась Иона.

— Мы сможем вновь освоить эти земли, правда? — заговорил Ассар. — Когда вода наконец отступит туда, где ей место, мы отстроим разрушенные дома. Мы сможем начать новую жизнь. И я смогу отыскать тела своей жены и дочери и предать их земле.

— Да, — согласилась Иона, протягивая ему руку. — Но сначала нам стоит доставить эти трофеи Дому Хьялтар.

Солнце стояло в зените, когда они покинули берег, таща за собой три головы Рааги. Дело шло медленно, но они продвигались вперёд, не догадываясь о том, что происходит вокруг.

Если бы Ассар поднял глаза к небу, он увидел бы, как самые разные птицы в едином импульсе слетаются к трупу Рааги. Если бы он взглянул направо, то, возможно, заметил бы множество животных, бегущих сквозь заросли в одном направлении.

Если бы они задержались ещё немного, быть может, они бы увидели, что там, где пила перерезала тушу Зверя, началось странное бурление, а артерии и кости будто ожили, собирая тело Оракула воедино.

Но нет, ни Ассар, ни Эсмерия с Ионой ничего из этого не видели. Их подгонял прохладный вечерний ветерок, и перед ними уже возвышались шпили Квинстауна, где их встречала огромная толпа.

Конец



Искалеченный, вздувшийся мир

Когда Ассар пришёл в себя, волны несли его навстречу неизбежной кончине. Из открытой раны в его груди сочилась кровь, смешиваясь с водой. Он изо всех сил старался сделать вдох, набрать в лёгкие побольше воздуха, чтобы удержаться на плаву. Но его тело уже было неспособно бороться за жизнь, как и он оказался неспособен предотвратить конец света и остановить Эсмерию от разрушения всех поселений до последнего.

Ассар задумался о мире вокруг, обводя взглядом темнеющее небо. Он не мог понять, теряет ли он сознание или это звёзды насмехаются над ним, то появляясь, то исчезая.

Сначала он ударился обо что-то твёрдое спиной, а затем руками и ногами. Его выбросило на берег. Он с трудом прополз несколько метров и осмотрелся, запрокинув голову.

Вода покрывала всё вокруг. Рядом лежал искалеченный, вздувшийся труп Гримгира. Волны медленно и целеустремлённо продолжали свои набеги на берег.



Ассар попытался перевести дух. Ему потребовались все его силы, чтобы перевернуться на спину и снова увидеть перед собой звёзды.

Откуда-то из глубины далёкой пещеры взывала Эсмерия. Её вопли пронзали ночь, а в ответ раздавались крики неведомых Зверей. Охотник взглянул на океан, заметив движение. Из пучин то поднимались, то опускались щупальца, вне сомнений, лакомящиеся разбухшими утопленниками.

— Моя семья, — Ассар хотел плакать, даже попытался заставить себя, но слёзы не шли. И вот он лежал и ждал смерти, гадая, где сейчас может быть Иона. Утонула она или истекла кровью? Было ли ей страшно в самом конце?

Он ждал, как ему показалось, несколько часов кряду, будто Смерть подводила итоги, переправляя проклятые души всех утопленников туда, куда положено отправляться по окончанию жизни.

Вскоре его взгляд потух, и волны утащили его обратно в океан.

Конец

На перепутье

Эсмерия повалилась на землю, сражённая своими противниками. Охотники стояли перед ней и перед выбором. Северные Широты превратились в руины. Многие поселения были уничтожены, человеческих жертв было не счесть. Ассар терзался мыслями о том, выжили бы его жена и дочь, если бы их отряд не убил Пернатого Короля, если бы Эсмерия не съела его сердце.

Ассар занёс меч для последнего удара. Его утомлённое лицо выдавало, как сильно он устал от всех этих смертей.

— Подожди! — Иона схватила Ассара за запястье, не позволив ему совершить удар.

— Чего ради, Иона? — процедил Ассар сквозь зубы. — Чтобы она встала и продолжила сеять смерть? Чтобы она уничтожила последние деревни и всё, что мы построили? Чтобы она пожрала сердца всех людей в Северных Широтах? Иона, ждать нельзя. Я не собираюсь сидеть, сложа руки, и смотреть, как она убивает, и убивает, и убивает...

— Это ещё не конец для неё, — возразила Иона. — Я уверена, в ней ещё осталось что-то человеческое. Посмотри.



Ассар перевёл взгляд на бывшего товарища, на её несуразные рога и искажённое лицо. Ничего в ней не показалось Ассару достойным спасения. Но чем дольше он смотрел, тем больше таяло его сердце. Он опустил меч, а Эсмерия продолжала, тяжело дыша, захлёбываться кровью.

— Может быть, ты права, — сказал Ассар. — Может быть, что-то всё же осталось от нашей старой подруги.

Убить Эсмерию, падшую Охотницу 52

Пленить Эсмерию 54

Подруга, которая никогда не станет прежней

Сначала смерть коснулась золотистых локонов Эсмерии, и седина каскадом пробежала от самых кончиков до корней волос. Старость пришла к ней так стремительно, будто вечность пролетела за один миг. Её кожа сморщилась, а череп покрылся трещинами и раскололся посередине, образовав каньон из застывшей крови, которая загустела от тщетных попыток затянуть рану.

Ассар опустился на колени, а Иона отложила арбалет. В глазах Охотника стояли слёзы, но он не спешил их смахивать. Он не сдерживал плача, предавшись горечи потери.

«Ты была лучшей из нас, — думал он. — Непревзойдённой».

Какое-то мгновение он не знал, что делать. Как и в конце любой охоты, он должен был убедиться, что Зверь мёртв и больше не представляет угрозы. Но пока он размышлял об этом, пузырящаяся трещина на её лице расширилась, а кожа истончилась настолько, что вскоре не осталось ничего, кроме изуродованного черепа подруги, которая никогда не станет прежней.

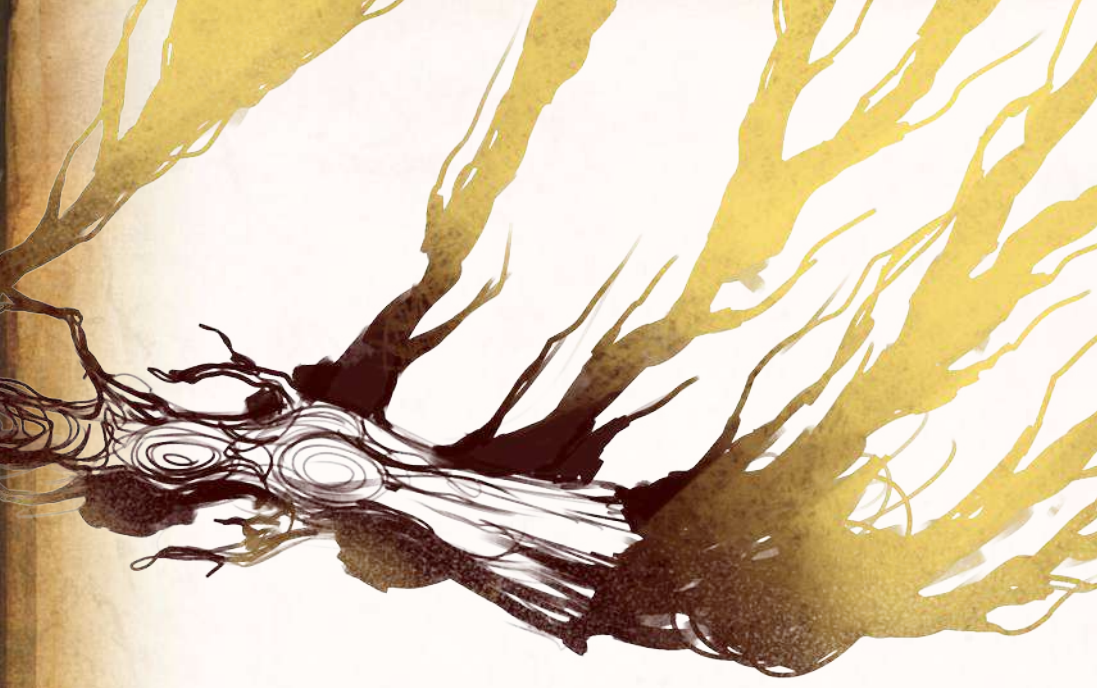
— Какой ужас, — раздался голос Ионы. — Что с ней творится?

— Земля поглощает её, — ответил Гримгир, почтительно сложив руки на рукояти топора, который он с вызовом вонзил в почву. — Земля позаботится, чтобы нам ничего не досталось.

Ассар ждал, что Иона отвернётся. Но когда он посмотрел на неё, то разглядел на лице напарницы ту же решимость, что когда-то так украшала Эсмерию.

— Не знаю, — ответил Ассар. Он оглянулся на то, что осталось от Эсмерии, но увидел лишь кости. — Кажется, что она...

Затем он увидел *это*, пусть и на мгновение. Пройдут годы, прежде чем он сможет понять важность этого момента. Годы, прежде чем он осознает, что ускользнуло из останков Эсмерии, что пряталось там всё это время.



— Кажется, она... ушла, — дрожащим голосом наконец произнёс Ассар. Он сделал шаг вперёд и поднял череп, из которого по-прежнему произрастали рога. У Охотника возникло искушение отломать их, возвратив костям человеческий облик. Но в глубине души он понимал, что уже давно потерял подругу и что Эсмерии уже не было с ними.

— Что ты делаешь? — спросил Гримгир, пока Ассар заворачивал череп в кусок ткани.

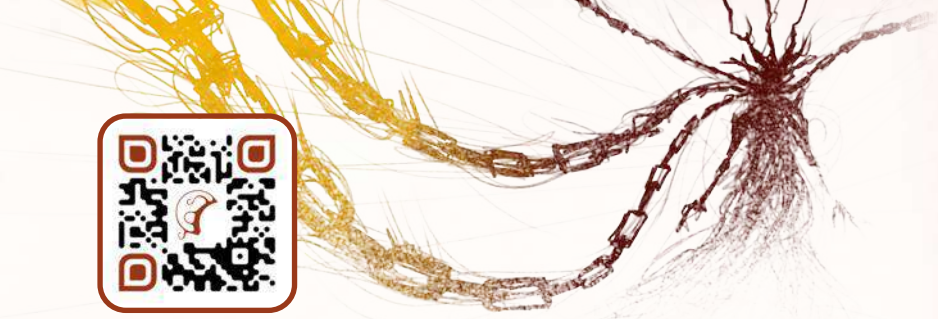
— Когда-то здесь жила моя подруга, — ответил тот, постучав по черепу и закрепив его на поясе. — Я не собираюсь бросать её здесь, даже если это уже не она. Это сложно понять, я знаю... Но я просто хочу похоронить её. Может, не здесь, не в Северных Широтах. Но она заслуживает большего. Возможно, мы когда-нибудь вернёмся домой, в Древнее Королевство, или найдём подходящее место где-нибудь ещё. Мы похороним её там, где она обретёт покой, где сама земля не примет эти рога, уничтожит их и сделает её прежней...

Ассар прервался и заплакал. Солёные капли упали на топкую почву. Пройдут годы, прежде чем он поймёт, что натворил, что Раага тоже лила слёзы по Эсмерии. И тогда он наконец осознает, как он был похож на Раагу, ведь они скорбели о разных ликах одной и той же души.

— Нам пора, — рука Ионы легла на спину Ассара.

Когда они ушли, последний луч солнца скрылся за горизонтом, и вода начала прибывать.

Конец



Где дерево встречается со сталью

— Тяжёлые удары на священной земле, — произнёс Гримгир, занося свой топор. Колун опустился на шею советника, и его голова скатилась с пропитанной кровью древесины. Она остановилась лицом к толпе так, что белки глаз можно было увидеть издалека.

— Следующий, — пригласил Гримгир, с довольным видом вытирая топор. Вывели ещё одного члена совета. Его шея легла на плаху. — Последнее слово? — спросил Гримгир. Советник вскинул глаза к чистому небу — ни туч, ни грёз. Толпа собравшихся взревела, ликуя и наслаждаясь своим спасением. С губ мужчины сорвался стон, после чего он опустил голову — жест покаяния.

— Ну хорошо, — тихо сказал Гримгир. Смахнув пот со лба, он вновь занёс топор. — Тяжёлые удары на священной земле.

Ассар стоял близ укреплённой камеры в подземелье прямо под эшафотом. Здесь была закована в кандалы Эсмерия, искалеченная до неузнаваемости. Охотник кивнул ей и перевёл взгляд на советницу.

— Сольвейг, если ты не расскажешь всё, то не оставишь нам иного выбора и отправишься на эшафот.

Сольвейг стояла прямо — руки скрещены на груди, лицо непроницаемо. Повисло молчание.

— Ты бессильна, — вздохнула Иона, сидевшая в тёмном углу. — Твои солдаты пошли за Гримгиром, и ему даже не пришлось убеждать их. Все они переметнулись, завидев Эсмерию. Они напуганы, Сольвейг. Им обещали плодородные земли, а не земли, пропитанные кровью.

Потолок задрожал, когда снаружи свершилась ещё одна казнь и толпа восторженно загудела. Сольвейг казалась невозмутимой, но охотничье чутьё Ассара подсказывало иное.

— Ты боишься, — заметил он. — Ты боишься смерти. И всё же ты так долго заигрывала с ней, приманивала её к себе.

Взгляд женщины дрогнул. Неужели это угрызения совести? Ассар не был уверен. Страх пронизывал её, и это отчётливо чувствовалось, но в глубине души у неё пряталось что-то ещё.

— Что ты скрываешь? Скажи, если не ради меня, то ради тех,

кто погиб из-за тебя, — Охотник сделал паузу и поднял палец вверх. — Послушай.

Беспокойную тишину вновь разорвал гул толпы: ещё одна казнь.

— Их осталось не так много. Твои глаза увидят последнее тело, что окрасит дерево кровью. Но увидят они это с земли. Твоя голова будет катиться всё дальше и дальше от тела, а ты даже не поймёшь, почему не можешь пошевелить ни руками, ни ногами. Ты будешь...

— Расколотые острова, — прервала его Сольвейг. Её руки по-прежнему были скрещены, но голова опустилась, словно готовясь к удару гримгирова топора.

— Что? — переспросил Ассар. Иона тоже с интересом прислушивалась к ним из угла. — Расколотые что?

— Мы призвали Пернатого Короля, чтобы увидеть, сможем ли управлять им. Как цепным псом.

Перед взором Ассара замелькали образы метеоров и звёздной пыли.

— Мы пытались взять его под контроль, — продолжила Сольвейг. — Ничего не сработало. Всё, что знали в Древнем Королевстве, оказалось бесполезным. Мы хотели объединить Северные Широты под единым знаменем. Но всё было тщетно.

Сольвейг повернулась к Эсмерии, которая пряталась в тени под каменными сводами, скорчившись от ужаса. Почему-то здесь она казалась меньше, человечнее. И на мгновение Ассару показалось, что он может окликнуть её по имени, и она улыбнётся в ответ.

— Но что за Расколотые острова? — вмешалась Иона, поднимаясь со стула. В этот момент потолок над ними вновь задрожал.

— Земли, что мало отличаются от этих, — ответила Сольвейг, — но они хранят секреты, что позволили бы нам уравнять шансы. Нечто, что заставит Зверей бояться нас или поможет нам найти с ними общий язык. Мы точно не знаем...

К тому времени, как солнце коснулось горизонта, толпа уже рассеялась. Больше не было ни тел, ни катившихся по багровым доскам голов. Гримгир — статуя, тень на фоне восходящей луны — рассматривал свой топор, словно в нём заключены души им казнённых. Охотник не знал, что в подземелье прямо под ним раскрылась тайна, которая скоро изменит всё.

Мысли Гримгира блуждали где-то далеко за пределами стен, окружающих город. Впереди было много работы. На восстановление потребуется время. Наконец Гримгир встал, сжимая топор в том месте, где дерево встречается со сталью. Он посмотрел на безлюдную площадь и вдохнул полной грудью. Эта ночь приятно пахла деревом.

Конец

Создатели игры

Арон Мидхолл
Иллюстрации, графический дизайн и разработка игры

Ассар Петтерссон
Цифровой дизайн и разработка игры

Альбин Ларссон
Разработка игры, социальные сети и музыка

Илон Мидхолл
Разработка игры

Габриэль Якоби
Цифровой и графический дизайн

Джошуа Грин
Автор истории

Виктор Кох
Актёр озвучивания

Спасибо всем, кто поддержал наш проект
«Зверь» стал реальностью благодаря вам. Большое спасибо всем 8817 игрокам, поддержавшим оригинальный релиз на Kickstarter, и отдельное спасибо всем 7500+ игрокам, поддержавшим нас на Gamefound.

Книга сценариев «Великой Охоты»
Благодарим Дилана Фаррела, Тайлера Экстеда и Рафела Сервента за помощь в составлении и структурировании книги сценариев.

Сообщество благодарно вам
Спасибо Алексу Пюльтцу, TheBadWitch, Хендрику Штрауссу, Золтану Харшеги, Алексу Долежалю ♠, Виктору Коху, Леонарду Сантосо, Нетанелю Эсману и Undead.

M.O.B Vanguard
Спасибо Майклу Рафтопулосу и его команде за помощь в широком распространении игры и дополнений, а также за то, что был нашим наставником и другом в этом невероятном путешествии.

Миниатюры
Благодарим Майка Аврамиса и Ирини Манцороу за создание миниатюр для «Расколотых островов» и «Великой охоты».

Тестирование игры

Отдельная благодарность всем нашим тестировщикам:

Божественные Звери
Max Malkow
Jakub Frąckowiak
Rafel Servent
Alex Doležal ♠
Dylan Farrell
Tyler Exsted
Netanel Esman
Leonardo Santoso

Звери
rendock
Ras906
Wictor Koch
Hendrick Strauss
Superninja134
sharporanges
The_Cali_Iceberg
3jonline
Alain Z
StorToss
Ricky Fairhurst
morganwabo

Мастера-Охотники
Zoltan "Morphy"Harshegyi
.apokalypt
maelig
Benjamin Sonne
Fabian Wagner
mocherill
Gustav Jonsson
Poarity
Felix Murnion
NAIBAFF

Опытные Охотники
M1ndst0rM
rationallies
Alex Pültz
daring1990
Michael "SilverEragon" Turczynowski

Охотники-новички
flightofgreen
Mirco Jestädt
Erik Andreas Vedal
Patrik
heropon0707
sc00ter1979

Станьте тестировщиком

Наше путешествие не заканчивается на «Великой охоте». Если вы хотите стать тестировщиком в наших будущих проектах, отсканируйте QR-код!



Баланс сил

Не получается открыть новый сюжет?

Если вам не удаётся выйти на новую сюжетную линию или концовку из-за того, что одна из сторон всё время побеждает, вы можете воспользоваться любым из правил, предложенных в этом разделе.

Трудности у Зверя

«Сон не кончается»: у Последнего Сновидца 2.

«Великая охота»: Пернатый Король должен убить 3, чтобы достичь своей цели.

«Последний оплот»: во время фазы ночи Раага может потратить 2, чтобы получить свойство Зверя. Она может сделать это несколько раз, если у неё достаточно .

«Решающая битва»: во время фазы ночи Эсмерия может потратить 2, чтобы получить свойство Зверя. Она может сделать это несколько раз, если у неё достаточно .

Трудности у Охотников

«Великая охота»: Пернатый Король должен убить 5, чтобы достичь своей цели.

«Последний оплот»: во время подготовки Охотники могут поместить ещё одного в любое .

«Решающая битва»: во время подготовки Охотники могут поместить ещё одного в любое .



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Зитева
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Иван Ионов
Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта
Руководитель проекта: Полина Коптева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Studio Midhall

GAGA GAMES

4 игрока

4–6 часов

16+