***КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ***

**Введение**

Эта книга Приключений содержит 14 предустановок, названных Приключениями, которые объединены единой историей.

Каждое Приключение содержит список карт, по мере продвижения по сюжету будут использоваться различные их сочетания.
Мы полагаем, что вы распаковали только свои Базовые карты, а карты для каждого из Приключений будете подготавливать по мере необходимости.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Промо-карты |  | Воскресший на Болотах (3) |
|  | Зеркало в Темноте (1) |  | У Основ Мироздания (4) |
|  | Солнечное Затмение (2)*эксклюзивный квест* |  | Рябь во Времени (5) |

**Содержание**

**СОКРОВИЩА**

Каждое Приключение добавляет 2-3 карты Сокровищ, которые должны быть добавлены к колоде Сокровищ,
когда вы приготавливаетесь к его прохождению. Переходя к следующему Приключению, оставьте эти карты в колоде,
чтобы она становилась более разнообразной.

**КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ**

Разложите указанные карты, приведенные в описании Приключения. После этого выберите игрока, который зачитает текст истории Приключения всем другим игрокам, и начнет партию. Окончив одно Приключение, переходите
к следующему, подготавливаясь к новой партии согласно основным правилам игры (с.2 книги Правил).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **ГЛАВА 1:****Зеркало во тьме** |  |

**СПИСОК КАРТ квеста**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Gorlandor 14x Hawkswood 14x Pylorian 14x Scathian 14x Silverhelm 14x Stormhand ***ПРЕДМЕТЫ***8x Amulet of Infravision 8x Gem of Healing 8x Tome of Knowledge***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Fireball 8x Future Vision 8x Magic Missile 8x Moonlight***ОРУЖИЕ*** 8x Hammer 8x Maul 8x Shortbow 8x Shortspear 8x Shortsword | ***МОНСТРЫ*** ***I***10x KOBOLD SKIRMISHERS 2x Kobold Grunt 2x Kobold Hero 2x Kobold Shaman 2x Kobold Snatcher 2x Kobold Warrior 10x GOBLIN GRUNTS 2x Goblin Berserker 2x Goblin Ettin 2x Goblin Potion Tester 2x Goblin Shaman 2x Goblin Warrior ***СТРАЖИ***Smorga the Queen IV, V, VI***СОКРОВИЩА*** 1x Stormland Mirror 2x Treasure Cache | ***МОНСТРЫ*** ***II***10x HOBGOBLIN BRUTES 2x Dire Wolf Master 2x Dire Wolf Rider 2x Hobgoblin Lieutenant 2x Hobgoblin Sergeant 2x Hobgoblin Scrapper 10x SPIDER TERRORS 2x Cankerous Spider 2x Demon Spider 2x Phase Spider 2x Sword Spider 2x Trapdoor Spider ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Abandoned Gate IMine ICrypt IISunken Well IIThrone Room IIIVault III | ***МОНСТРЫ*** ***III***10x ANCIENT ADVENTURERS 2x Alfrennia the Ranger 2x Karthos the Sorcerer 2x Llib the Fighter 2x Samuel the Cleric 2x Venk the Rogue 10x GOBLIN KING’S GUARD 3x Bugbear Elite 1x Goblin King 1x Goblin Queen 2x Goblin Sycophant 3x Stone Giant ***ПРОЧЕЕ***24 карты-рандомайзеры 24 разделителя карт |

**Зеркало во тьме: раскаты прошлого**

**от Brett Satkowiak**

Земля … воздух … огонь … вода … свет … темнота …, шесть элементов созданных для поддержания жизни. Однако, когда боги открыли для себя войну, она захватила их, растерзав тем самым мир. Со временем,
об этих уроках забыли, и конфликты начались снова. Но некоторые все же помнили.

Было множество жертв и не для всех нашлось место в мире мертвых, они остались на земле, как призраки, имя которым – Наследники, или Знающие, ведь только они помнили трагедию, вызванную небрежностью богов. Сердца их ожесточились, когда вобрав в себя крупицы энергии элементов у них созрел план: создать Защитника для своего народа, который вернул бы им Штормовье и отомстил элементам и богам за их грехи. Но боги вмешались,
узнав об этом плане, что вызвало непредвиденное.

Защитник суждено быть созданным, но наряду с этим, в Штормовье элементами был создан новый мир.
Сила, предназначенная для Наследников, рассеялась по всему миру, а они оказались слишком слабы, чтобы вырваться
на свободу. Новый мир стал их тюрьмой, ограждая Наследников от их народа и их целей.

Но сама сила хранила память о своей цели, и, когда настанет время, Защитник родится в этом мире. По мере того, как стена между этим миром и Штормовьем слабнет, Наследники накапливают силу со всего мира, чтобы вернуть ее своему народу.

*—*

*Взято из летописи*

«С-старейшина, что-то не так?» – спросила Мирисель дрожащим голосом.

Обернувшись к ней, Реннард ответил: «Ничуть, малыш. Все так, как и должно быть. Ты можете не верить,
но в этой книге сокрыто гораздо больше. И это – лишь часть удивительного рассказа.
Но прежде, чем ты изучишь все, я должен кое-то заполучить… сокровище, сокрытое давным-давно».

Двери палаты распахнулись и вы вместе с тремя сотоварищами, одетыми в цвета Громокамня, вошли в комнату.
«Вызвали, Старейшина?»

«Собратья мои, благодарю вас за то, что так быстро прибыли. Я о многом просил вас за последнее время,
и теперь у меня иная просьба. В руинах Каэргота сокрыта одна из древнейших реликвий - серебряное зеркало, захваченное у злобного чародея и переданное дворфам на сохранение».

Повернувшись к вам, он продолжил: «Каэргот, конечно, заброшен, но я верю, что реликвия все еще там. Мне нужны,
чтобы вы подготовились и добыли мне её. Также вам понадобится это», и Реннард, порывшись в нескольких ящиках, протянул свиток, запечатанный полумесяцем. «На внутренних воротах секретный замок, невидимый для глаза, но проявляющийся под светом Луны. Воспользуйтесь свитком, чтобы попасть внутрь, но остерегайтесь…
сейчас пещеры, стали обителью для самых разных существ».

И вот перед вами Внешние ворота, выкованные в стародавние времена из железа, полностью проржавевшие и опасно свисающие со сломанных петель. Вы осторожно протискиваетесь внутрь, освещая лампами несметное число ходов,
расходящихся в разных направлениях. Дворфы разрабатывали их в течение многих веков, перевозя руды и материалы
в глубины своего королевства.

Каэргот славился своей уникальностью и величием… непроницаемые внутренние ворота, некогда преграждали путь
к сердцу окружающих холмов. Дворфы старались выдержать нейтралитет во время Последних Войн, и шахта стала хранилищем богатств государств, которые полагали, что здесь все сохранится в целости. Однако конфликт со временем отразился и на королях Дворфов, и они отдали приказ своим людям возвращаться домой, а шахту – забросить.
Хотя многие сокровища и были возвращены их владельцам, большая часть осталось навсегда запертой за вратами.

Если вы надеетесь успешно завершить поиски, на которые вас отправил Реннард, необходимо найти путь
до внутренних ворот Каэргота. Оказавшись там, свиток укажет путь.

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Hawkswood 14x Pylorian 14x Silverhelm 14x Stormhand ***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Fireball 8x Future Vision 8x Magic Missile  | ***МОНСТРЫ*** ***I***10x GOBLIN GRUNTS ***МОНСТРЫ*** ***II***10x HOBGOBLIN BRUTES ***МОНСТРЫ*** ***III***10x ANCIENT ADVENTURERS  | ***СТРАЖ***Smorga the Queen IV***ОРУЖИЕ*** 8x Hammer 8x Shortbow 8x Shortsword***ПРЕДМЕТЫ***8x Gem of Healing 8x Tome of Knowledge  | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Abandoned Gate IMine ISunken Well IICrypt IIThrone Room IIIVault III |

**Зеркало во тьме: одна дверь открыта …**

**от Brett Satkowiak**

«Лучше бы заклинание лунного света, что дал нам Реннард, сработало, или мы тут застрянем», – начала было жаловаться маленькая Скеф, но, лишь приступила к зачитыванию заклинания со свитка, дверь замерцала и раскололась, обнажив позади себя непроглядную тьму. Стало ясно, что вы достигли границы, за пределами которой уже очень долгое время
не было посетителей.

«Здесь могло бы быть богаче», – забормотал себе под нос, продвигающийся вперед с факелом Горландор, держа его так высоко, чтобы распространить свет на весь центральный зал, к которому примыкало шесть дверей.
Несмотря на серебристую паутину и толстый слой пыли повсюду, архитектура дворфов по-прежнему впечатляла

Вы вместе с остальными прошли следом. «Сильверхельм», – обратились вы к спутнику. «Ты можешь что-нибудь разобрать?»

Дворф, медленно расхаживал по комнате, останавливаясь у каждой двери, чтобы рассмотреть выгравированные руны.
Он остановился у одной из них, подойдя поближе и прищуривается, чтобы разглядеть получше. «Так-с, довольно древний язык… отличающийся от того диалекта, к которому я привык…» Он снова повернулся к вам.
«Это сродни библиотеке: руны указывают направление вашего поиска, а без подсказок мы будем открывать наугад».

Вы вздыхаете. «Да будет так. Тогда начнем с первой двери».

Хоуксвуд уверенно подошла к двери и, смахнув с нее пыль рукой, прислонила к двери свое ухо, постукивая и вслушиваясь в звуки. Она улыбнулась и, отходя от двери, скользнула рукой вниз к маленькой защелке,
мягко оттягивает ее, распахивая дверь перед вами. Проход невероятно темный, с еще большей плотностью паутин,
чем в центральном зале. Пока вы всматривались в темноту, издалека раздались слабые щелчки и дребезжащие звуки, прерывающиеся паузами нервирующей тишины.

Спустя мгновение Хоуксвуд жестом указывает в сторону прохода и говорит, смотря на вас с ухмылкой: «После вас».

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Gorlandor 14x Hawkswood 14x Scathian 14x Silverhelm ***ОРУЖИЕ*** 8x Hammer 8x Maul 8x Shortbow  | ***МОНСТРЫ*** ***I***10x KOBOLD SKIRMISHERS ***МОНСТРЫ*** ***II***10x SPIDER TERRORS ***МОНСТРЫ*** ***III***10x ANCIENT ADVENTURERS  | ***СТРАЖ***Smorga the Queen V***ПРЕДМЕТЫ***8x Amulet of Infravision 8x Gem of Healing 8x Tome of Knowledge ***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Fireball 8x Moonlight  | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Abandoned Gate IMine ISunken Well IICrypt IIThrone Room IIIVault III |

**Зеркало во тьме: и появился паук**

**от Brett Satkowiak**

«Это бессмысленно», – пробормотал Штормхэнд. «Мы не приблизились к тому, чтобы отыскать зеркало Реннарда.
Наверное его давным-давно украли».

«Нужно продолжать поиски», – ответил Пилориэн. «Возможно, этот туннель и будет тем самым».

«Оптимисты», – проворчал себе под нос Штормхэнд.

Проход начинает расширяться, пока не приводит вас к выступу большой пещеры, завешанной все той же паутиной,
с которой вы сталкивались повсюду в шахте. Лестницы слева и справа по стенам сбегают вниз в темноту, но даже в свете факелов можно увидеть золотое мерцание на полу. Скеф бросает факел вниз, и свет подтверждает то, о чем думали все: пещера наполнена сокровищами.

«Наконец-то!» – восклицает Штормхэнд.

«Действительно!» – радостно произносит чужой голос позади вас. Обернувшись вы замечаете как вас обступают мелкие гоблины, вместе с несколькими крупными воинами, с оружием, направленным в вашу сторону. Вам остается только отступать к краю платформы. Вся свора разделяется на две части,
когда появляются два зеленокожих персонажа с коронами, мужчина и женщина. Король гоблинов заговорил снова:
«Мы годами пытались прорваться через внутренние ворота, а вы мало того, что принесли нам ключ, так еще и привели нас к таким великим сокровищам. Я должен поблагодарить всех вас». Вся свора сильнее хватается за оружие,
готовясь нанести удар, но новый голос останавливает их.

«Я полагаю, мне нужно быть благодарной», – голос отзывается эхом вокруг вас. Все, включая гоблинов, оглядываются в поисках источника, пока кто-то не указывает вверх на грузную массу, медленно спускающуюся с потолка. Когда свет факела дотягивается до нее, вы видите женский торс, оканчивающийся телом огромного паука.
«Мои питомцы верны, но их подношения были довольно скудны в последнее время…, а Королеве необходимо есть».

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Pylorian 14x Scathian 14x Silverhelm 14x Stormhand ***ОРУЖИЕ***8x Hammer 8x Maul 8x Shortbow  | ***МОНСТРЫ*** ***I***10x GOBLIN GRUNTS ***МОНСТРЫ*** ***II***10x SPIDER TERRORS ***МОНСТРЫ*** ***III***10x GOBLIN KING’S GUARD  | ***СТРАЖ***Smorga the Queen VI***ПРЕДМЕТЫ***8x Amulet of Infravision 8x Tome of Knowledge ***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Fireball 8x Magic Missile 8x Moonlight  | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Abandoned Gate IMine ISunken Well IICrypt IIThrone Room IIIVault III |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **ГЛАВА 2:****Солнечное затмение** |  |

**СПИСОК КАРТ КВЕСТА**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Avania14x Brimstone14x Ehrlingal14x Felin14x Gendarme14x Sephilest***ПРЕДМЕТЫ***8x Elven Ring8x Headband of Intellect8x Strength Gauntlets8x Wand of Light***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Arcane Touch8x Consecration8x Lightning Bolt8x Natures’s Fury***ОРУЖИЕ*** 8x Longbow8x Longsword8x Punching Dagger8x Quarterstaff | ***МОНСТРЫ I***10x TWISTED CREATURES2x Dire Bat2x Dire Bear2x Dire Eagle2x Dire Rat2x Dire Wolf 10x WOODLAND SPRITES2x Brownie2x Dryad2x Nixie2x Pixie2x Satyr***СТРАЖИ*** Guardian of the Sun IV, V, VI***СОКРОВИЩА*** 1x Sun of the Forest2x Treasure Cache | ***МОНСТРЫ II***10x CORRUPTED ELVES 2x Elven Guard2x Elven Lord2x Elven Scout2x Elven Soldier2x Elven Sorcerer 10x FOUNDATIONAL KEEPERS2x Air Ogre2x Darkness Ogre2x Earth Ogre2x Fire Ogre2x Water Ogre***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Fairy Meadow IOminous Looking Road IHollow Tree IITree House IIElven Outpost IIIElven Ruins III | ***МОНСТРЫ III***10x CORRUPTED CENTAURS 2x Chiron2x Diosphos2x Foloi2x Gyros2x Polkan10x TREEFOLK2x Birch Walker2x Elm Elder2x Fir Giant2x Oak Strider2x Willow Herder ***ПРОЧЕЕ*** 24 карты-рандомайзеры 24 разделителя карт |

**Солнечное затмение: в лесу**

**от Brett Satkowiak**

Ваша дорога пролегает через лес Далтин, и он сошел с ума: существа, живущие в нем, и даже сами деревья стали выходить из леса и атаковать ближайшие города и поселения с такой невероятной жестокостью, которую впору ожидать от орков. Что еще хуже, так это сообщения о том, что за всем этим стоят эльфы, подданные королевы Элетей.
Без какой бы то ни было на то причины, эльфы объявили войну всем граничащим с их владениями. Весть об этом пришла с гонцом, измученным ночной поездкой.

«Королева не чудовище», – заверяет вас Фелин. «Всему этому есть объяснение, я в этом уверен».

«Я надеюсь», – говорит Эрлингал. «Идея сражаться с эльфами мне нравится куда меньше, чем битва с деревьями».

Тем временем, деревья становятся все реже, и вы выходите на поляну. Солнечный свет приглушенно падает на лесную подстилку, окружающую огромный пень древнего дуба. Позади вас раздается рычание Фелин (в ее форме ягуара).
Ваши глаза следуют за ней, когда она идет вперед, чтобы обнюхать темное отверстие в передней части пня.
Ее хвост не может найти успокоения, а шерсть вздыбилась вдоль хребта.

«Покажись!» – приказываете вы, не боясь того, кто или что может выбраться из дупла. Шорох эхом разносится
по всему стволу, в то время, как ваши соратники рассредоточиваются, окружая его. Мгновение спустя бледная рука, открытая в знак капитуляции, пронзает темноту, являя женщину-эльфа, одетую в зелень леса, с полным колчаном стрел
за спиной.

«Не стреляйте», – взывает она. Она окидывает вас взглядом, и недоумевает. «Вы – нездешние? Но почему вы так глубоко забрались в лес?”

«Мы желаем встретиться с Королевой Элетей».

Челюсть эльфийки сводит напряжение, прежде чем она ответила вам: «В ее сиянии ты не найдешь друга. Боюсь, Королева сошла с ума».

«Что ты имеешь в виду?» – спрашиваете вы.

«Все дело в этом «Солнце», драгоценном камне, что она носит, реликте этих земель. Меня зовут Сефилест, и я приехала с юга с посланием от моих людей. Прибыв сюда, я нахожу, что что-то изменилось, весь лес в хаосе, а мир утопает в насилии».

«Почём тебе знать, что опасность не исходит от самой Королевы?» – с явным сомнением, даже через густую бороду, проворчал Жандарм.

Сефилест хмурится и вздыхает при обвинении дворфа. «Это не первое мое общение с Королевой. Тот, кто живет во тьме, возможно, и не сможет увидеть в ней отличия, но это совершенно очевидно для острого зрения эльфа».

Предвидя реакцию, вы протягиваете руку, чтобы остановить дворфского мага прежде, чем шорох с одной из сторон привлек всеобщее внимание. Новые рычания выдают зверей, которые вот-вот появятся из-за кустов, и их вряд ли заботят мелкие расовые различия. Готовьтесь, ваша миссия не должна окончиться здесь.

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Ehrlingal14x Felin14x Gendarme14x Sephilest***ОРУЖИЕ*** 8x Shortbow 8x Punching Dagger8x Quarterstaff | ***МОНСТРЫ I***10x TWISTED CREATURES***МОНСТРЫ II***10x FOUNDATIONAL KEEPERS***МОНСТРЫ III***10x CORRUPTED CENTAURS  | ***СТРАЖ***Guardian of the Sun IV***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Elven Ring8x Wand of Light***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Arcane Touch8x Lightning Bolt8x Natures’s Fury | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Fairy Meadow IOminous Looking Road ITree House IIHollow Tree IIElven Outpost IIIElven Tower III |

**Солнечное затмение: враждебный захват**

**от Brett Satkowiak**

«Был и другой гость, пожелавший увидеть Королеву, когда я прибыла», – сообщает вам Сефилест, когда вы двигаетесь через лес. «На нем был темный капюшон, и у меня не было возможности поговорить с ним. – Сефилест в отчаянии уставилась под ноги. – К сожалению, я никогда не видела его лица».

«И ты думаешь, что он стоит за всем этим?» – спрашиваете вы.

«Другого объяснения у меня нет. Накануне я прибыла в эльфийский город для аудиенции, и была встречена с обычным радушием, как всегда. Я ждала снаружи тронного зала, пока этот незнакомец был у нее. Он довольно скоро скрылся
из виду, покидая Королеву, и именно тогда взор Королевы и ее народа стал поглощен светом Солнца. Мне повезло,
что я выжила. С тех пор я выслеживаю этого гостя по всему лесу, но он постоянно ускользает от меня».

«О, теперь я понимаю то, что ты имеешь в виду, говоря про глаза», – говорит Бримстоун, обнажая кинжал
и делая несколько шагов, занимая оборонительную позицию. Теперь и вы видите, что встревожило его, т.к. из тени
появляется дюжина пар глаз, пылающих золотым свечением.

Сефилест обнажает свои клинки и поворачивается лицом к эльфийским посланникам, которые стремительно окружают вас, с оружием наготове. «Учтите, они подчиняются только Элетей», – предупреждает она. «Если у тебя есть хоть какая-то надежда на их спасение, тебе придется уничтожить Солнце леса. Если это твоя цель, то мои клинки твои. Но подобраться достаточно близко к Королеве будет весьма непросто».

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Avania14x Brimstone14x Ehrlingal14x Felin***ОРУЖИЕ***8x Longbow 8x Longsword8x Punching Dagger | ***МОНСТРЫ I***10x TWISTED CREATURES***МОНСТРЫ II***10x CORRUPTED ELVES***МОНСТРЫ III***10x TREEFOLK | ***СТРАЖ*** Guardian of the Sun V***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Gem of Healing8x Headband of Intellect8x Strength Gauntlets***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Consecration8x Lightning Bolt | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Fairy Meadow IOminous Looking Road ITree House IIHollow Tree IIElven Outpost IIIElven Tower III |

**Солнечное затмение: бремя королевы**

**от Brett Satkowiak**

Все еще в своем тронном зале Элетея сидит в тишине. Золотой свечение исходит от ее глаз, смотрящих безучастно вперед, будто она смотрит на что-то, и не видит никого. В мгновение ока ее грудь обвивает веревка, брошенная из-за трона, прижимая Королеву к спинке. Вздрогнув, она смотрит по сторонам, видя двух дворфов, Жандарма и Бримстоуна,
каждый из которых туго натягивает свой конец веревки.

Вы встаете перед Королевой и обращаетесь к ней: «Ваше Высочество, мы пришли за ответами. Объясните это насилие!»

Королева, все еще погруженная в транс, отвечает монотонным голосом: «Все должны умереть. Останутся только достойные».

«Я же говорила», скаазала, выходя вперед, Сефилест. «Ожерелье контролирует их всех, и должно быть уничтожено».
С этими словами она достает кинжал из своего ботинка и метает его, прежде чем вы успеваете среагировать.
Лезвие устремляется к Королеве, прямо к золотому драгоценному камню на ее шеи, но ему не дано достичь своей цели. Вспышка света ослепляет всех. Веревка, которая сдерживала Королеву, горит, а вы и вся ваша группа – сбита с ног.

Перед вами предстает огромный воин с кожей, которая излучает тоже сияние, что и глаза Королевы и ее людей.
Он облачен в золотую кольчугу и размахивает двуручным мечом.

Королева покачает головой, с ее глаз спадает пелена тумана и она приходит в себя. «Солнце – это не то,
во что мы верили!», – выкрикивает она в вашу сторону. «Вы пробудили его стража. Сразите его, пока мои люди
не пострадали еще больше!»

**Список карты приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Avania14x Brimstone14x Gendarme14x Sephilest***ОРУЖИЕ*** 8x Longsword8x Quarterstaff8x Shortbow | ***МОНСТРЫ I***10x WOODLAND SPRITES***МОНСТРЫ II***10x CORRUPTED ELVES***МОНСТРЫ III***10x CORRUPTED CENTAURS | ***СТРАЖ***Guardian of the Sun VI***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Tome of Knowledge8x Wand of Light***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Arcane Touch8x Consecration8x Natures’s Fury | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Fairy Meadow IOminous Looking Road ITree House IIHollow Tree IIElven Outpost IIIElven Tower III |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **ГЛАВА 3:****Воскресший на Болотах** |  |

**СПИСОК КАРТ квеста**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Baharan14x Darameric14x Linsha14x Markennan14x Nimblefingers14x Regalen***ПРЕДМЕТЫ***8x Crystal of Scrying8x Holy Symbol8x Potion of Stamina8x Ring of Learning***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Arcane Aura8x Charm Monster8x Enchant Weapons8x Vampiric Touch***ОРУЖИЕ***8x Battle Axe8x Boomerang8x Crystal Dagger8x Holy Mace | ***МОНСТРЫ I***10x ENSNARING VINES2x Assassin Vine2x Gaping Maw2x Giant Venus Fly Trap2x Phosfungus2x Shambler10x BOG ZOMBIES2x Blight Zombie2x Feral Zombie2x Gnomish Zombie2x Stalker Zombie2x Swamp Zombie***СТРАЖИ*** Baalok, the Flesh Weaver IV, V, VI***СОКРОВИЩА*** 1x Elemental Elixir2x Treasure Cache | ***МОНСТРЫ II***10x CHAOS LIZARDS2x Acid Spitter2x Fell Warrior2x Lumbering Trog2x Murk Shaman2x Skinling 10x MOOR SKELETONS2x Archer Skeleton2x Dire Skeleton2x Fossil Fiend2x Skeletal Sentry2x Wight***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Alchemy Chamber IThe Servant’s Tombs IBog IISunken Graveyard IIBlood Altar Room IIIThe Lich’s Tomb III | ***МОНСТРЫ III***10x MARSH TROLLS2x Basher the Troll2x Biter the Troll2x Peat Troll2x Swamplizard Troll2x Water Troll10x SWAMP SPIRITS2x Bog Hag2x Slaugh2x Spectre2x Will o’ the Wisp2x Wraith ***ПРОЧЕЕ***24 карты-рандомайзеры 24 разделителя карт |

**Воскресший на Болотах: Забытая Цель**

**от Brett Satkowiak**

«Я понимаю ваше замешательство», говорит Реннард, ставя Зеркало на свой стол. «Но ты – большее, чем ведает этот мир».

Мириселла была заметно взволнована. «Ты продолжаешь говорить такие вещи... как будто я не часть этого мира».

«О, нет, ты – большая его часть». Реннард протянул руки за книгой. Мириселла еще раз взглянула на нее прежде,
чем передать ему. Он открыл ее и положил на стол, стоящий перед нею. «Вернее, он – часть тебя». Он схватил кувшин с водой и выплеснул ее на Зеркало. «Просто всмотрись в воду». Она наклонилась вперед, а Реннард снял соседнюю свечу. Свет танцевал по поверхности, но скоро стало ясно, что это не просто отражение. Рябь на поверхности жадно ловила свет, собирая его фрагментарно, пока Зеркало не начало излучать свет самостоятельно. Мириселла продолжала всматриваться, захваченная явлением. Вскоре свет перешел в ее глаза, отражая его сияние.

«Старейшина, как удивительно», – ахнула она. «Там целый другой мир, но он бесплоден… повсюду молнии. На что я смотрю?»

«Это Штормовье… твоя родина, и родина твоего народа».

«Моего народа…», – глаза Мириселлы стали еще удивленнее.

«Ныне твои глаза открылись. Книга объяснит все это, и вскоре твой разум откроется тому, кто ты есть на самом деле». Мириселла перевела свой взгляд с Зеркала на книгу.

Свет ее глаз стал обжигать страницы, обнажая скрытый текст. Она начала корпеть над письменами, поглощая каждое слово.

Через некоторое время Мириселла прервала молчание, хлопнув кулаком по столу и оторвав глаза от книги. «Старейшина, это так трагично... то, что они сделали с моим народом».

«Нашим народом», – ответил Реннард. Мириселла подивилась. «Давным-давно чародей сотворил это Зеркало,
чтобы черпать силу из Штормовья, утянув оттуда нескольких Наследников. Запертые здесь, в этом мире, мы обнаружили, что можем управлять здешними существами. Мы ожидали того дня, когда возродится Защитник Наследников,
чтобы освободить всех нас из этой тюрьмы. Ты – наш Защитник, Мириселла. И время, наконец, пришло. Он махнул ей рукой, стоя у Зеркала, все еще светящегося мистическим светом. «Мы войдем в Штормовье вместе. Оттуда ты сможешь черпать энергию из этого мира и исполнишь свое предназначение».

«Но что случится тогда с этим миром?»

«Энергия, которая скрепляет его, станет твоей, ликвидируя катастрофу, породившую его. Он прекратит свое существование, и мы сможем свободно строить новое будущее для нашего народа». Реннард опустил руку в воду Зеркала,
и свет превратился в тень. Энергия завихрениями окутала его руку, обернулась в вихрь, который вырос и окружил их обоих… и в тот же миг они исчезли.

Вы сидите за столом, играясь с кубом в руке. Было приказано вернуть Зеркало. После поражения Сморги, отыскать сундук не составило труда, раскрыв тем самым ловушку, сковывающую его на протяжении многих веков. Зеркало было сверху
и обернуто в простую ткань, но под ним… лежал обсидиановый ларец, который казался прекрасным сокровищем,
однако вам удалось разглядеть в нем нечто иное. Когда вы смотрите теперь на его поверхность, вы все еще слышите голос, шепчущий в вашей голове…

*Освободи меня…, время настало… освободи меня…*

С момента возвращения из Каэргота вашей единственной целью (что весьма тяготило ваших товарищей) стало желание уничтожить этот куб, и выпустить то, что внутри, но каждая попытка терпела неудачу.

«Защитник!» – разрушил тишину охранник, врываясь в ваши покои. «Донесение с Риг Мер-Келла! Мы потеряли заставу!»

«Что?!» – говорите вы, «подобрав» челюсть от пола. «Болото было тихим в течение многих десятилетий. Той дорогой почти не пользуются. Как это возможно?!»

«Сэр, наши люди сообщают, что что-то поднялось из воды… храм, судя по всему. Башня заставы была «разорвана» на части. Но и это еще не все…»

Вы все еще смотрите, и ожидание раздражает вас. «Ну, говори же, что еще?!»

«Нечто выходит из храма. Поговаривают, будто врата Преисподней разверзлись, и мертвые снова ходят».

Вы убираете черный куб назад в сумку. Освобождение подождет; снова настало время для битвы.

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Baharan14x Linsha14x Nimblefingers14x Regalen***ОРУЖИЕ***8x Battle Axe8x Boomerang8x Crystal Dagger | ***МОНСТРЫ I***10x ENSNARING VINES***МОНСТРЫ II***10x CHAOS LIZARDS***МОНСТРЫ III***10x MARSH TROLLS | ***СТРАЖ*** Baalok, the Flesh Weaver IV***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Potion of Stamina8x Ring of Learning***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Arcane Aura8x Charm Monster8x Enchant Weapons | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Alchemy Chamber IThe Servant’s Tombs IBog IISunken Graveyard IIThe Lich’s Tomb IIIBlood Altar Room III |

**Воскресший на Болотах: Спящие Просыпаются**

**от Brett Satkowiak**

Вы были бы удивлены, если бы это не было так ужасно. Аванпост лежит в руинах среди мутных вод болота.
Мох и грязь покрывают каждый угол. На крыше видны целые деревья, некоторые из которых повисли на лианах вдоль стен. Та секция, которая разрушила аванпост, немного разрушилась, но в остальном все выглядит нетронутым, несмотря на то, что здание было сокрыто от мира в течение тысячелетий.

«Тааак…», – замечает Маркеннан, вырывая булаву из черепа одного из павших ящеров, подстерегавших вас на пути.
«У нас есть идеи о том, откуда он мог взяться?»

Регален поднимает посох к зданию и взирает сквозь него бледными глазами. «Похоже, он всегда был здесь», – поясняет он, всматриваясь в его структуру. «Кажется, это храм, и он был погребен под болотом целую вечность, как будто спал».

Вы переводите взгляд с Регалена на строение. «Тогда почему он проснулся именно сейчас?» Словно ответ на ваш вопрос, холодный ветер врывается через передние ворота, донося стон, который пробирает вас до костей.

«Боюсь, есть только один способ это выяснить». Дарамерик готовит своих бойцов. «Но что бы ни было внутри,
за этим стоит самая темная магия».

«Все, внимание! В проходе движение!» – кричите вы, подготавливая свое оружие.

«Выглядят живыми!» – слышите вы хихикающие слова Нимблефингера, когда первая из нескольких скелетных фигур появляется из темного прохода вам на встречу.

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Darameric14x Markennan14x Nimblefingers14x Regalen***ОРУЖИЕ***8x Boomerang8x Crystal Dagger8x Holy Mace | ***МОНСТРЫ I***10x ENSNARING VINES***МОНСТРЫ II***10x MOOR SKELETONS ***МОНСТРЫ III***10x SWAMP SPIRITS | ***СТРАЖ*** Baalok, the Flesh Weaver V***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Holy Symbol8x Potion of Stamina***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Arcane Aura8x Charm Monster8x Vampiric Touch | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Alchemy Chamber IThe Servant’s Tombs IBog IISunken Graveyard IIThe Lich’s Tomb IIIBlood Altar Room III |

**Воскресший на Болотах: Крик из-за Грани**

**от Brett Satkowiak**

Гниющая древесина двери – ничто перед ударом Линша. Как бы дверь не показывала возраст и состояние комнаты, внутреннее убранство ей не соответствовало. Вдоль стен выстроились полки со всевозможным ужасным содержимым
и смесями. В центре комнаты по обе стороны от черного железного котла стоит пара больших столов.
Неизвестно, что именно совершил в этой комнате некромант, воздвигший этот храм, но следов темной магии на всей оставшейся части здания предостаточно.

Вы и ваши товарищи рассредоточились по комнате, осматривая полки. Вы отворачиваетесь от стены и видите, как Регален, поднимая пузырек к глазам, чтобы посмотреть на его содержимое поближе, случайно задевает соседний, отправляет два других с дребезгом на пол. Прежде, чем он смог промолвить извинения, он вскричал от боли, упал на пол, держась за ногу. Вы бежите к нему, и видите, как капающая жидкость с одного из опрокинутых флаконов, «проело» отверстие в сапоге
и в ноге. Что бы это ни было, оно мгновенно поглотило его сапог и теперь неуклонно пробивается сквозь каменный пол. Во время того, как вы осторожно приподнимая стеклянный флакон, у вас в голове вновь мелькнула мысль о вашем черном кубе, лежащем в сумке. Вы инстинктивно тяните руку вниз, чтобы нащупать Куб... сможет ли это вещество сделать невозможное? Сможет ли оно уничтожить его и освободить то, что внутри?

Прежде, чем вы смогли проверить свою теорию, из дверного проема позади вас вырвется мучительный крик. Схватившись за уши, вы поворачиваетесь, чтобы столкнуться с тем ужасом, что повинно в беде с Риг Мер-Келлом. Перед вами внушительная фигура некроманта просто ужасает, излучая темную магию храма. «Даже спустя десять тысяч лет», – шипит лич. «Я практически чувствую запах моего Зеркала на тебе. Я дам тебе лишь один шанс вернуть его мне прежде, чем ты пополнишь ряды моих созданий, и я приказываю тебе сделать это».

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Darameric14x Linsha14x Nimblefingers14x Regalen***ОРУЖИЕ*** 8x Battle Axe8x Crystal Dagger8x Holy Mace | ***МОНСТРЫ I***10x BOG ZOMBIES***МОНСТРЫ II***10x MOOR SKELETONS ***МОНСТРЫ III***10x SWAMP SPIRITS | ***СТРАЖ*** Baalok, the Flesh Weaver VI***ПРЕДМЕТЫ***8x Crystal of Scrying8x Holy Symbol***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Arcane Aura8x Enchant Weapons8x Vampiric Touch | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ***Alchemy Chamber IThe Servant’s Tombs IBog IISunken Graveyard IIThe Lich’s Tomb IIIBlood Altar Room III |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **ГЛАВА 4:****У Основ Мироздания** |  |

**СПИСОК КАРТ квеста**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Darkrend14x Grimwolf14x Honormain14x Jadress14x Moonblades14x Stormskull***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Damilu Huskie8x Daramere’s Cloak8x Potion of Light8x Ring of Proficiency***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Death Pact8x Mirror Image8x Tempest8x True Seeing***ОРУЖИЕ*** 8x Broadsword8x Crossbow8x Flail8x Two-Handed Sword | ***МОНСТРЫ I***10x AIR SERVITORS2x Accounter of Truth2x Air Elemental2x Choker2x Eagle Eyes2x Invisible Stalker10x WATER SERVITORS2x Gelatinous Cube2x Marid2x Watcher from the Deep2x Water Elemental2x Water Weird***СТРАЖИ***Miricelle, Scion Defender IV, V, VI***СОКРОВИЩА***1x Elmoran2x Treasure Cache | ***МОНСТРЫ II***10x EARTH SERVITORS2x Earth Priest2x Gargoyle2x Stone Dracolisk2x Stone Gorgon2x Stone Walker 10x FIRE SERVITORS2x Elemental Drake2x Fire Efreet2x Fire Giant2x Fire Priest2x Fire Salamander***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Air Temple IWater Temple IFire Temple IIEarth Temple IIAbyssal Temple IIICelestial Temple III | ***МОНСТРЫ III***10x DIVINE FOUNDERS2x Blinding Avenger2x Iridescent Angel2x Light Priest2x Light Wrath2x Unrelenting Bright10x ABYSSAL FOUNDERS2x Daughter of Pain2x Demonic Vulture2x Lord of Greed2x Pit Grudge Hound2x Prince of Agony***ПРОЧЕЕ*** 24 карты-рандомайзеры 24 разделителя карт |

**У Основ Мироздания: Прерванная Судьба**

**от Brett Satkowiak**

Черная поверхность куба поблескивает в свете камина, лежа на столе, куда вы тянетесь за флаконом, с которым вы вернулись из храма Баалока. Откупорив пробку, вы слегка наклоняете флакон с осторожностью, чтобы не выпустить слишком много. Капля ударяется о твердую поверхность и начинает шипеть, пытаясь проникнуть в материал.
Звук усиливается по мере появления первых трещин. Вы и ваши товарищи отступаете на шаг назад, когда материал, борясь за свою жизнь, грохочет на столе. Появляется еще одна трещина, дрожь усиливается, и внезапно вся комната озаряется светом, когда куб полностью разрывается.

Почувствовав, что уже можно вновь открыть глаза снова, вы видите перед собой стоящего человека не похожего
ни на одного доселе зримого. Он высок (более шести футов), с зеленоватой кожей и желтыми глазами. Его черты вначале кажутся вам эльфийскими, потом орочьими, затем человеческими, и, наконец, вы теряете всякую надежду на классификацию.

«Я должен сказать, Защитники», – начал в общем языке, но с неизвестным акцентом, – «До сих пор вы неплохо справлялись. Побег Баалока из болота могли бы обречь нас, особенно если бы он заполучил Зеркало. Но поход в Риг Мер-Келл оказалась скрытым благословением. Возможно, мир все-таки немного на нашей стороне».

«К-кто вы?» – выпалил один из ваших товарищей.

«Это будет трудно принять, господа, но этот куб охранял меня в течение почти 10 000 лет. Меня зовут Элморэн, и я боюсь, что за этот срок я стал последним в своем роде. Вы все стали частью истории, которая восходит к началу мира,
и пора убедиться, что история мира продолжается. А где Мириселла?»

Вы и другие удивленно смотрите друг на друга. «Откуда ты знаешь...?»

«Позже, Защитник. Где же она?»

Вы слегка качаете головой, чтобы сосредоточиться на вопросе. «На самом деле, мы не знаем. Она исчезла
вместе с Реннардом – старейшиной крепости». Скулы Элморэна напряглись, и он резко вдыхает. «Тогда нельзя терять времени. Соберите своих лучших людей, Защитники. Чтобы выжил хоть кто-то в этот день, то нам понадобится все, кого сможем собрать».

Взору Мириселлы открывается пейзаж одновременно и чужой, и знакомый. Она и Реннард окружены холмами находящимися вдали, изобилующие грозовыми молнии, громом, который разносится эхом по равнине.

«Добро пожаловать домой», – говорит Реннард.

«Это ужасно», – шепчет она, поражаясь бесплодному пейзажу.

«Да, действительно. Но скоро у тебя будет возможность превратить его в дом, который будет соперничать с домом богов. И они не заберут его у нас снова».

«И что теперь?»

«Эта земля породила ту тюрьму, в которой ты родилась. Холмы здесь являются домом шести храмов, выстроенных слугами каждой из шести элементарных сил, которые сейчас удерживают этот мир. Через эти храмы ты получишь то,
что осталось от Охранного мира, того, что необходимо в нем для нашего народа. Но сначала ты должна избавиться
от этого мира раз и навсегда, дабы получить то, что у нас осталось, как свою собственную силу».

Пока он говорил, вокруг них материализовались темные фигуры, с молчаливым любопытством и удивлением осматривая Мириселлу. Реннард на мгновение содрогнулся, когда появилась его форма Наследника, заставив человеческое тело рухнуть. Его форма встала перед Мириселлой и дотянулась рукой до ее груди, заставляя волну красной тени омыть ее
и превратить ее в Защитника Наследников – могучее существо, преодолевшее разрыв между ними и миром
ее происхождения. Как только процесс был завершен, она открыла глаза и устремила в сторону Первого Храма свой взор, полный решимости исполнить свое предназначение.

Воронка закрылась позади вас с нежным хлопком, когда вы уже осматривали окрестности. Штормы бушуют среди холмов, окружающих вас. Нет ни солнца, ни луны, но бледный свет покрывает землю.

Хонормэйн первой замечает тело и подбежала осмотреть его. «Это – Реннард», – подтверждает она. «Он мертв».

«Если он смог привести Мириселлу сюда, я думаю, он ушел давно», – заявляет Элморэн. «Это – Штормовье, друзья мои. Здесь Мириселла попытается разрушить сами основы нашего мира. Мы должны найти ее и остановить ее любой ценой, или это станет нашим новым домом».

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Darkrend14x Grimwolf14x Honormain14x Jadress***ОРУЖИЕ*** 8x Battle Axe8x Crystal Dagger8x Holy Mace | ***МОНСТРЫ I***10x AIR SERVITORS***МОНСТРЫ II***10x FIRE SERVITORS***МОНСТРЫ III***10x DIVINE FOUNDERS | ***СТРАЖ*** Miricelle, Scion Defender IV***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Daramere’s Cloak8x Ring of Proficiency***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Death Pact8x Mirror Image8x Tempest | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Air Temple IWater Temple IFire Temple IIEarth Temple IIAbyssal Temple IIICelestial Temple III |

**У Основ Мироздания: один шаг назад**

**от Brett Satkowiak**

Лезвие Гримволфа обрушивается на упавшего каменного дракона, пронзая нагрудную пластину. Существо издает визгливый вздох прежде чем замолкнуть навсегда. «Это надоедает», – стонет Штормскал. «Кажется, она всегда на шаг впереди нас».

«Да, уж», – вздыхает Элморэн. «Храмы падают один за другим под влиянием Мириселлы. Скоро она будет достаточно сильна, чтобы выполнить свою миссию. Возможно, на этот раз я потерпел неудачу».

«Что значит “*на этот раз*”?» – спрашиваете вы.

«Я уже сталкивался с Защитником Наследников, хотя он был в тот раз молодым мужчиной-орком. Мой наставник победил Защитника до меня. Из всех рас мы больше прочих преуспели в разгадке мировых тайн. Мы были первыми,
кто обнаружил Штормовье, первыми узнали о Наследниках и первыми узнали, где возник наш мир.

Сила Наследников в нашем мире подобна смене времен года. Требуется приблизительно 10 000 лет для того,
чтобы она собралась и появился их Защитник. И всякий раз, мой народ был там, чтобы остановить его возвращение
в Штормовье и разрушение нашего мира.

«Однако, когда это случилось в последний раз, бушевали войны, и страх перед моим народом и нашими знаниями охватил расы нашего мира. Мы были истреблены. Я пытался найти тех, кто сможет внять, тех, кто сможет нести бремя предотвращения этого, но мне не удалось. Поэтому я создал куб, чтобы защитить себя, пока мы снова не понадобимся,
и похоронил его с Зеркалом, надеясь, что когда кто-то придет за ним, они найдут способ освободить и меня.
И я надеюсь, мы сможем заставить Защитника вновь уснуть еще на 10 000 лет».

«Но почему именно *уснуть*?» – спрашиваете вы. Элморэн выглядит явно озадаченным. «Если *это* продолжает угрожать нашему миру, то почему бы тебе не положить этому конец? Зачем вообще давать ему шанс вернуться?»

«Поражения Защитника рассеивает собранную энергию, рассеивает собранную энергию, сбрасывает часы и начинает процесс заново. Честно говоря, мы не остановили это... потому что просто не знаем, как».

Вы оборачиваетесь и пристально всматриваетесь через окно храма на Штормовье и молнии вдалеке. «Ну, может быть,
на этот раз мы это выясним». Вы снова поворачиваетесь к товарищам. «Но этого не случится, если мы не найдем Мириселлу. Давайте двигаться дальше».

**Список карт приключения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Grimwolf14x Stormskull14x Moonblades14x Honormain***ОРУЖИЕ***8x Two-Handed Sword8x Flail8x Broadsword | ***МОНСТРЫ I***10x WATER SERVITORS***МОНСТРЫ II***10x EARTH SERVITORS***МОНСТРЫ III***10x ABYSSAL FOUNDERS | ***СТРАЖ***Miricelle, Scion Defender V***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Damilu Huskie8x Ring of Proficiency***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Death Pact8x Mirror Image8x True Seeing | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Air Temple IWater Temple IFire Temple IIEarth Temple IIAbyssal Temple IIICelestial Temple III |

**У Основ Мироздания: возвышение защитника**

**от Brett Satkowiak**

«Это последний храм», – думаете вы, когда бежите по воде, которая повсюду в залах. «Она здесь. Она должна быть здесь!» Не дрогнув, вы бросаетесь вперед через закрытые ворота в конце, двери распахиваются с брызгами воды, чтобы явить большую палату.

Остальные собираются позади вас, и все вместе смотрите на то, кем стала Мириселла. Ее кожа приобрела фиолетовый оттенок, подкрашенный красным, как темными тенями, которые кружатся вокруг Штормовья. На лбу появились большие темные рога. Она была бы неузнаваема, если бы не ее глаза. Вы задаетесь вопросом, почему вы никогда не замечали раньше того, как их цвет постоянно меняется, раскрывая ее причудливую природу и происхождение.
Возможно, мир сокрыл это от вас и ото всех остальных, защищая это существо, но теперь оно проявилось.
Она парит в воздухе в центре комнаты, окруженная силой. Книга, которую она принесла с собой, это – книга,
ради спасения которой другие рисковали жизнью, подвешена рядом с ней и высасывает энергию из воздуха,
словно сгущающийся туман, который Мириселла затем впитывает в себя.

«Ты хорошо постарался, Защитник», – говорит она, и ее голос эхом разносится по залу. «Я надеялась, что силы, которыми я повелеваю, помешают тебе добраться сюда, но они все же достаточно замедлили тебя».

«Мы не позволим тебе сделать это, Мириселла!» – кричите вы. «Подумай обо всех жизнях, которые ты обрекаешь на гибель».

«Тот мир и всё в нем – это лишь случайность!» В голосе Мириселлы нарастают нотки гнева. «Но я исправлю эту случайность и использую ее энергию, чтобы отдать должное моему народу».

«Нет никакого смысла препираться с нею, Защитник, её ли этот мир или наш», – говорит Элморэн. «Пора покончить с этим».

Ты знаешь, что он прав. Судьба мира теперь зависит от вас. Сможете ли вы победить Мириселлу вовремя?

**Список карт приключения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Jadress14x Stormskull14x Moonblades14x Honormain***ОРУЖИЕ*** 8x Broadsword8x Flail8x Two-Handed Sword | ***СТРАЖ*** Miricelle, Scion Defender VI***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Damilu Huskie8x Potion of Light***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Death Pact8x Tempest8x True Seeing | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Alchemy Chamber IThe Servant’s Tombs IBog IISunken Graveyard IIThe Lich’s Tomb IIIBlood Altar Room III |
| ***МОНСТРЫ*** |
| При подготовке к этой партии следует использовать шесть групп Монстров, разделенных на шесть колод. Поместите по одному Ключу Стража в каждую из колод Монстров, а каждую из колод поместите рядом с соответствующим Залом. Когда Зал Подземелья должен быть заполнен Монстром, заполните его Монстром из соответствующей стопки.10x AIR SERVITORS10x WATER SERVITORS10x EARTH SERVITORS10x FIRE SERVITORS10x ABYSSAL FOUNDERS10x DIVINE FOUNDERS |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **эпилог:****Рябь во Времени** |  |

**СПИСОК КАРТЫ квеста**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Aird14x Arcanian14x Dunardic14x Regian14x Terakian14x Veris***ПРЕДМЕТЫ***8x Amulet of Power8x Lightstone Gem8x Nature’s Amulet8x Ring of Spell Storing***ЗАКЛИНАНИЯ***8x Creeping Death8x Frost Bolt8x Mind Control8x Summon Storm***ОРУЖИЕ*** 8x Cursed Mace8x King’s Sword8x Longspear8x Magi Staff | ***МОНСТРЫ*** ***I***10x DOOMKNIGHTS2x Doom General2x Doom Necromancer2x Doom Sorcerer2x Doom Tormentor2x Doom Warriorr10x GNOLL RAIDERS2x Cur Cur2x Gnoll Alpha2x Gnoll Hunter2x Gnoll Marauder2x Gnoll Scavenger***СТРАЖИ***Death Sentinel IV, V, VI***СОКРОВИЩА*** 1x Axe of the Giants1x Lightbringer | ***МОНСТРЫ*** ***II***10x MINIONS OF CHAOS2x Hell Hound2x Lightning Demon2x Pain Demon2x Succubus2x Unholy Demon10x TORMENTS2x Fire Torment2x Lightning Torment2x Smoke Torment2x Thunder Torment2x Water Torment***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Gate Cavern IDangerous Passageway IIFire Chasm III | ***МОНСТРЫ*** ***III***10x ANCIENT WYRMS2x Ebon Fume2x Mythlurian2x Skaladak2x Smokeplume2x Uyril Unending10x ANCIENT PROTECTORS2x Bronze Golem2x Clay Golem2x Colossus2x Iron Golem2x Stone Golem***ПРОЧЕЕ***24 карты-рандомайзеры 24 разделителя карт |

**Эпилог: Рябь во Времени**

**от Brett Satkowiak**

Вы начинаете задыхаться, поскольку разумная вода кружится вокруг вас, затягивая вас под свою поверхность.
Как и в случае с другими храмами, Мириселла обрела достаточно силы, чтобы обратить местных обитателей против вас,
и все ваши товарищи сражаются за свою жизнь со всевозможными водными существами, пытаясь добраться до нее.

Сгусток магической энергии разрывает существо, что позволяет вам вновь оказаться на твердом полу. Вы поворачиваетесь, и видите Элморэна с поднятой рукой, очевидно именно он ваш спаситель. Вы вновь оборачиваетесь,
чтобы увидеть схватку Гримвольфа и Мириселлу. Гримвольф уже не раз за время этого приключения доказывал,
что обладает невиданной силой, но она, похоже, уступает мощи Мириселлы, которая теснит его в углу.

Кажется, этого достаточно, чтобы она отвлеклась и не заметила бы приближающегося удара сзади Луноклинковой
(настолько же тихой, насколько она слепа). Ее лезвия начинают пылать, когда она готовится нанести удар,
но почему-то она недостаточно быстра. Мириселла оборачивается, чтобы защититься, поднимает руки
и, размахивая Летописями Наследников, отводит от себя атаку. Сила удара выбивает книгу, которая начинает кувыркаться по воде на полу и оказывается в итоге в нескольких метрах от вас. Элморэн побеждая очередного врага,
обращает тем самым внимание Мириселлы на себя.

«Она слишком сильна», – эта мысль начинает маячить у вас в голове. «Нам ее не победить». Но именно в этот момент
на вас нисходит озарение. «У нее еще нет всей полноты силы; она все еще связана с нашим миром... и эта книга – мост, который соединяет ее, Штормовье, все это воедино».

Вы изо всех сил пытаетесь встать на ноги и вернуть свой меч, и пробраться через воду туда, где открытая книга невинно покачается, не ведая о битве, происходящей в другой части зала. Вы поднимаете меч, чтобы ударить».

«Нет, Защитник!» – кричит Элморэн. «Жди!»

Но этот окрик доносится до вас слишком поздно, и ваш опускающийся клинок уже разрезает книгу пополам вдоль корешка. Мощная вспышка света – это последняя вещь, которую вы видите, прежде чем все провалилось во мрак.

Вернувшись в Охранный мир, все Материи сотрясаются от притока старых и новых энергий. Мощные штормы возникают одновременно и на суше, и море. Вулканы и гейзеры извергаются без предупреждения, повсюду землетрясения, образующие огромные трещины и разломы, т.к. земля не может выдержать возврат той силы, которую Мириселла пыталась украсть у нее.

Со временем мир приходит в равновесие, но он изменился навсегда, поскольку магия сил, которые породили его, наполняет его новой жизнью и энергией. Время покажет, какие приключения уготованы нам в этом дивном новом мире... но последствия ощущаются уже и в очень старом мире.

«Пора», – обращается к другим Верис. «Мы должны добраться до Врат, чтобы убедиться, что он не вернется».

«Опять?» – говорит в ответ Реджиэн, выглядящий старым и утомленным. «Путь туда таит в себе опасностью.
Ну что же, пусть будет так… опять».

«Значит, мы сами должны разгребать бардак, да?» – усмехается Дунардик, отталкиваясь от стены, на которую опирался.

«Следите за языком», – осекает его Теракиан. «Ты понятия не имеешь, с каким злом мы уже столкнулись, чтобы избавить мир от Погибели. Та Вспышка поставила все наши усилия под угрозу, поэтому мы должны рискнуть еще раз.
Но ты можешь вернуться на свой пост, если хочешь».

Дунардик поднимает руки в тихой капитуляции прежде, чем отвернуться и понадежнее закрепить свой тюк.

Аркания поднимает руку перед собой, раскрывает ладонь, чтобы увидеть, как энергия циркулирует над раскрытой ладонью. «Вспышка выпустила новые энергии. Я могу только вообразить, какие чудеса нас теперь ждут».

«Ничто хорошее, уверяю тебя, попомните мои слова», – отвечает ей Эйрд. «И все же, если это приключение, избавляющее нас от Погибели навсегда, является сложным, с чем мы столкнемся после Вспышки, то я бы сказал, что нам повезло».

**Список карт приключения – часть первая**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Aird14x Arcanian14x Dunardic14x Regian***ОРУЖИЕ***8x Cursed Mace8x Longspear8x Magi Staff | ***МОНСТРЫ I***10x DOOMKNIGHTS***МОНСТРЫ II***10x TORMENTS***МОНСТРЫ III***10x ANCIENT WYRMS | ***СТРАЖ*** Death Sentinel IV***ПРЕДМЕТЫ***8x Lightstone Gem8x Nature’s Amulet***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Creeping Death8x Frost Bolt8x Mind Control | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Gate Cavern IMine ICrypt IIDangerous Passageway IIFire Chasm IIIVault III |

**Список карт приключения – часть вторая**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ГЕРОИ***14x Aird14x Dunardic14x Terakian14x Veris***ОРУЖИЕ*** 8x King’s Sword8x Longspear8x Magi Staff | ***МОНСТРЫ I***10x GNOLL RAIDERS***МОНСТРЫ II***10x MINIONS OF CHAOS***МОНСТРЫ III***10x ANCIENT PROTECTORS | ***СТРАЖ***Death Sentinel V***ПРЕДМЕТЫ*** 8x Amulet of Power8x Ring of Spell Storing***ЗАКЛИНАНИЯ*** 8x Creeping Death8x Mind Control8x Summon Storm | ***ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ*** Gate Cavern IMine ICrypt IIDangerous Passageway IIFire Chasm IIIVault III |