

До
Сорького Конца

Руководство

Составитель
Soul Reaver

До Горького Конца Руководство

Составитель:
Soul Reaver

Переводчик:
Кирляндия

Четвертое издание

Вступление

Знай, смертный, то, что открылось мне. Мир вокруг, который тебе кажется столь обширным, – лишь песчинка на необъятном берегу; одна планета среди неисчислимых множеств, принадлежащих Вселенной.

Знай, что твой смех, твоё счастье, твоя любовь, сама твоя жизнь – недолговечные искорки перед бескрайним ужасающим океаном. Уменьчивое зло всегда собирается и растёт, прямо за полем зрения смертных глаз. Оно выжидает в своём слепом стремлении похрать все сущее. Если только оно накопит силы и хлынет приливной волной – искорки погаснут навсегда.

Ваши бренные жизни продолжаются лишь благодаря варповым странникам. Эти доблестные воители отворачивают приливы тьмы, где бы не нашли их. Многие смертные обязаны им своим существованием, хотя даже не ведают их имен. Они неизвестные трагические герои, терпящие вечное горе ради того, чтобы другие познали радость.

Они – твоё будущее. Они – твоё спасение. Знай же, что твоя жизнь в их руках.

- Рукопись Шерва Кельда,
созданная незадолго до его исчезновения

Содержание

Содержание	1
Установка и запуск кампании.....	1
Внутриигровые команды.....	2
Ролики.....	2
Версии.....	3
Сложность.....	3
Мир игры	5
Мультивселенная.....	5
Варп.....	5
Врата Варпа.....	6
Путешествие сквозь Варп.....	6
История поныне.....	8
Начало рассказа.....	8
Выборники Справедливости	10
Соратники.....	10
Похититель душ.....	11
Фэй Сэрумен.....	15
Кэмерон Айлерон.....	19
Китарзис.....	23
Сэра Той.....	27
Призываемые существа.....	31
Роковая гончая.....	31
Проклятый.....	31
Исчадие ада.....	32
Кошмар.....	32
Огненный демон.....	33
Повелитель теней.....	34
Сгусток Бездны.....	35
Ширтандарский скелет-воин.....	36
Ширтандарский скелет-маг.....	37

Силы Тьмы	38
<i>Возвышение Морганема</i>	38
<i>Морганем и Совет Шести</i>	42
<i>Морганем</i>	43
<i>Круговорот</i>	44
<i>Катрин Урданна</i>	47
<i>Эрион Заната</i>	49
<i>Херек</i>	51
<i>Трахоступ</i>	54
<i>Кэйн Шерайвен</i>	57
<i>Даруки</i>	60
<i>Дети Пустоты</i>	63
Управление неполадок	66
<i>Основные неполадки</i>	66
<i>Глава I: Темный рассвет</i>	67
<i>Глава II: Кровавые грёзы</i>	67
<i>Глава IV: Сердце льда</i>	68
Часто задаваемые вопросы	69
Изменения в дизайне	72
<i>Врата Варна</i>	72
<i>Навыки Соратников</i>	72
<i>Голоса Соратников</i>	72
<i>Похититель душ</i>	73
<i>Фэй Сэрумен</i>	73
<i>Кэмерон Айлерон</i>	74
<i>Китарзис</i>	74
<i>Сэра Пой</i>	74
Авторы	75

Предисловие

«До Горького Конца» — это одиночная кампания для Warcraft III: The Frozen Throne, созданная при помощи World Editor и нескольких других программ.

Большая часть нестандартного контента кампании (такого, как триггеры, карты, способности, сюжет и т. д.) созданы мной. Музыка, обложка и кое-какие другие ресурсы, однако, были взяты из других источников, с которыми вы можете ознакомиться в разделе «Авторы» руководства.

Персонажи, мир игры и сценарий «До Горького Конца» созданы участниками RPG-форума The Administorum 2.0 (<http://www.administorum.com>), но для прохождения кампании эта информация не обязательна. Знания игры в Warcraft III будет достаточно.

Тем не менее, за персонажами и вселенной «До Горького Конца» кроется богатый сюжет, и этот документ был составлен не только для того, чтобы рассказать игроку об основах геймплея кампании, но и для небольшого ознакомления с ее историей. Те, кто задавался такими вопросами, как «кто такой Китарзис?», «что такое «Врата Варпа»?» или «почему солдат в хай-тек броне сражается бок о бок с мечником?», найдут здесь свои ответы.

Установка и запуск кампании

Перво-наперво, вам понадобится **Warcraft III: The Frozen Throne с последним патчем**. На момент написания таковым была версия 1.26а.

Затем нужно будет загрузить кампанию. Найти ее можно на **официальном сайте** (www.warpstormstudios.com/tothebitterend/),

на сайте **XGM** (www.xgm.guru/p/w3n-rus/to-the-bitter-end-rus) или на **wc3-maps.ru** (раздел «Доп. кампании»).

Чтобы гарантировать работу кампании, поместите файл под названием «To the Bitter End.w3n» в папку «Campaigns», находящуюся в вашей папке Warcraft III.

Для того, чтобы начать игру, запустите Warcraft III: The Frozen Throne, нажмите пункт меню «**Один игрок**», затем «**Доп. кампании**», и выберите «**До Горького Конца**» в выведенном списке.

Обратите внимание: для нормальной работы нестандартных текстур требуется указать в настройках изображения Warcraft 3 высокое качество детализации. Кроме того, «До Горького Конца» более требовательна к мощности компьютера, чем большинство кампаний, поэтому на очень слабых машинах возможны падения FPS (кол-ва кадров в секунду).

Внутриигровые команды

В кампании присутствует несколько внутриигровых команд. Чтобы применить команду, нажмите **Enter**, введите **нужный код** в открывшуюся консоль, а потом снова нажмите **Enter**. Ниже расположен список доступных команд.

version.....показывает текущую версию кампании
hard.....меняет сложность кампании на «высокую» (по умолч)
medium.....меняет сложность кампании на «среднюю»
easy.....меняет сложность кампании на «низкую»
music offотключает музыку
music onвключает музыку (по умолчанию)

Ролики

«До Горького Конца» включает в себя множество сюжетных роликов. Любой из них можно пропустить, нажав клавишу **Esc**.

Однако настоятельно рекомендуется смотреть каждый ролик хотя бы один раз, так как в них объясняется, что делать дальше, а также может даваться подсказка или совет по игре. Не удивляйтесь, если вы поймёте, что застряли и понятия не имеете, что происходит, после того, как решили пропускать ролики.

Более того, просмотр роликов может сделать игру чуть легче, так как, хотя любые внутриигровые таймеры приостановятся на время действия ролика, перезарядка способностей, а также восстановление здоровья и маны продолжатся. Таким образом, после ролика ваши персонажи будут чуть лучше готовы к будущим сражениям благодаря восполненным силам. Естественно, если вы пропустите ролик, подобного не произойдет.

Версии

Последнюю версию «До Победного Конца» можно отыскать на официальном сайте (www.warpstormstudios.com/tothebitterend). Зайдите на него, чтобы получить самую актуальную на данный момент версию кампании.

Введите внутриигровую команду «`version`», чтобы узнать, в какую версию кампании играете. Если ничего не высветилось, значит версия ниже 0.7.1!

Сложность

Сохраняйтесь чаще! «До Горького Конца» трудна и создана именно, чтобы бросить вызов тем, кто прошел одиночные кампании Warcraft III RoC и TFT на самом высоком уровне сложности. Частые сохранения дадут вам возможность продолжить игру с любого пройденного эпизода, если ваш персонаж погибнет.

Если вы всерьез застряли, обратитесь за советом к разделу «Подсказки» на официальном сайте.

На крайний случай вы можете изменить уровень сложности игры. Для этого введите команду «easy», «medium» или «hard», чтобы поменять его на «низкий», «средний» и «высокий» соответственно. По умолчанию вы играете на «высокой» сложности. Ее снижение уменьшит обычный урон, получаемый вашими героями, а вместе с тем повысит наносимый ими (на 25% при среднем ур. сложности и на 50% при низком); тем не менее, это не отразится на внешней характеристике персонажей. Команда изменит сложность как текущей главы, так и последующих. Помните, впрочем, что истинные герои играют лишь на самой высокой сложности!

Мир изры

Мультивселенная

Действие «До Горького Конца» происходит в одном из Планов Мультивселенной. «Мультивселенная» — это название огромного числа вселенных и их подпространств, связанных с Варпом.

Невозможно подлинно изобразить Мультивселенную таким ограниченным умом, как мы. Быть может, наилучшей аналогией станет «бесчисленное множество жемчужин, плывущих в бескрайнем океане», где каждая жемчужина — это целая реальность, отдельная вселенная со своими собственными мирами и законами; а океан — это Варп, бесконечный хаос, находящийся за гранью реальности.

Вселенные обыкновенно зовутся «планами». Некоторые планы подобны отражениям друг друга — с множеством сходных качеств, но при этом с парой малых, однако очень значимых отличий. Есть и такие планы, что поражают своей самобытностью, уникальностью. У каждого плана могут быть собственные боги, собственная «жизнь после смерти» и своя история. Нельзя описать их здесь все.

У каждого плана, при этом, своя собственная ткань реальности. Эта ткань и составляет план, а притом — изолирует его от Варпа

Варп

Сам по себе, Варп — это нечто наподобие «антиреальности». Это гроыхающая хаотичная масса из

багровых облаков. Она непредсказуема, ошеломляюща и переменчива. Ни одно существо не выживет в Варпе — его энергии разорвут на части и тело, и разум, и самую душу жертвы, полностью стерев всякий след ее существования. Но несмотря на его враждебность, ходит молва, что некие сущности зовут Варп своим домом и ведут охоту среди его вековечных бурь... только вот не нашлось того, кто подтвердил бы правдивость этих слухов.

Врата Варпа

Возможно, ткань реальности и отделяет план от Варпа, но и эту ткань, как и всякую, можно порвать. Реальность любого плана по своей природе все время колеблется, а порой — растягивается и истончается настолько, что рвется. И все же, иногда эти разрывы вызываются искусственно — при помощи сильной магии или технологии. Эти разрывы называются «вратами Варпа» и ведут прямо из плана внутрь Варпа. Врата Варпа не вечны, они схлопываются сами по себе, когда план решит «залатать» брешь в своей реальности. На удержание врат открытыми требуется огромная энергия, потому делают так совсем нечасто.

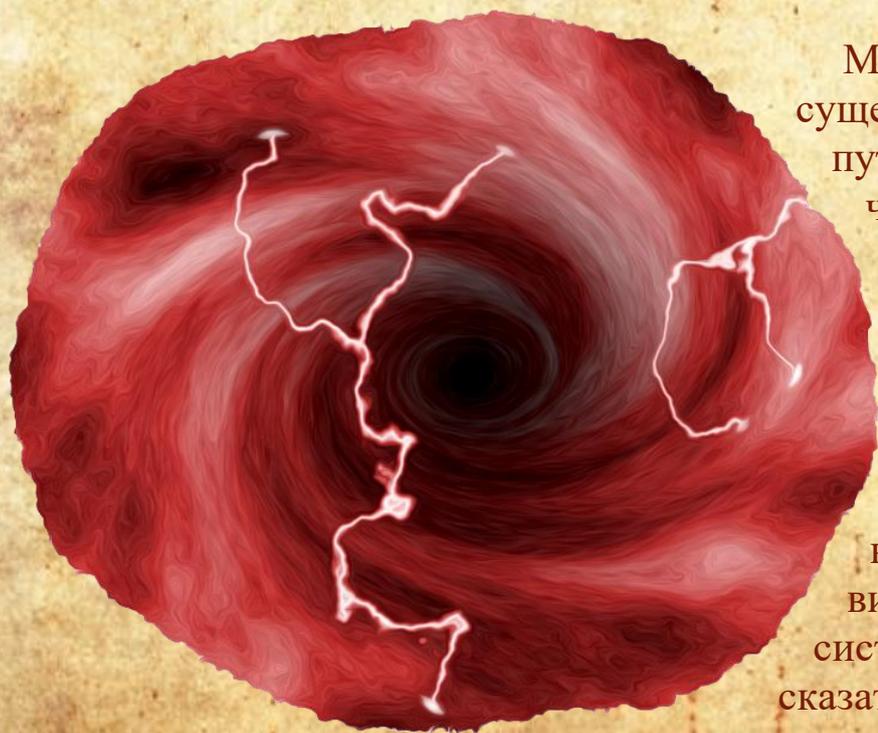


Путешествие сквозь Варп

Пусть Варп чрезвычайно опасен, находиться в нем вполне возможно. Определенные существа имеют способность путешествовать по Варпу в относительной безопасности. Большую часть таких путешественников нарекают «варповыми странниками». У них обычно своя необходимость открыть врата Варпа и обеспечить защиту от его энергий. Защита достигается

при помощи магии или технологии, создающей вокруг владельца так называемый «щит Варпа». Впрочем, эти щиты трудно поддерживать в рабочем состоянии, так что варповые путники весьма редко пользуются ими в течение долгого времени. Чаще всего им приходится отдыхать после каждой вылазки в Варп, перед тем как снова отправиться туда, вновь возведя щит Варпа. Вход в Варп без должной передышки и подготовки крайне опасен, так как неожиданные бури могут ослабить и истончить щиты, а как только щит падет — бедолага обречен на гибель.

Другой известный метод неопасного хождения по Варпу — это одержимость демоном — обитателем Демонического плана, Инферно. Демоны умеют принимать нематериальную форму и пробираться в Варп без последствий, однако длительное пребывание там все равно, скорее всего, уничтожит их. Демоны, впрочем, не владеют способностью открывать врата Варпа. В следствие чего, они могут покинуть свой план только в результате призыва, или если врата отворились сами. По счастью, естественные врата, обычно малы и неустойчивы, так что через них способны с успехом пройти только низшие демоны. Высшие же заперты в своем плане, и лишь воздействие извне может открыть врата для них.



Может быть, существуют и другие пути в Варп, но пока что они неизвестны.

Варп находится вне таких понятий, как «пространство» или «материя», его невозможно описать в виде упорядоченной системы. Зато можно сказать, что Варп

одновременно и бесконечно мал, и бесконечно велик. Он связывает меж собой практически любое место в любом плане. Варповый странник, перешедший в Варп из некоего плана, волен ступить несколько шагов, открыть врата обратно в собственную реальность, и попасть в абсолютно новое место, находящееся за тысячи световых лет от точки отправления. Или даже в совершенно иной план! Возможности безграничны.

Навигация посреди вечно меняющегося Варпа очень тяжела, собственно, она всегда основывалась на инстинктах. Опыт — лучшее подспорье для варпового странника, но и самый опытный на свете путник не всегда следует туда, куда намерен. Строгое «перемещение из точки А в точку Б» очень сложно, и нередко призванные врата Варпа ведут вовсе не туда, куда хотел странник. Пусть умудренный опытом путешественник и знает, как вдруг не очутиться под водой или на вершине горы, время от времени он все равно будет оказываться в неожиданных местах.

История поныне

Вот уже несколько лет группа могущественных варповых странников, порой зовущихся Соратниками, скитается по Мультивселенной, борясь с исчадиями зла. Каждый из них сражается по собственным причинам — кто во имя добра, а кто и во зло. Родом они из самых разных планов и владеют они самыми разными навыками. Число Соратников переменчиво — какие-то товарищи решили заняться иными делами, другие пали в битве, отдав жизнь ради высшего блага.

Несмотря на личные трагедии или сомнения, они держат оборону против бесчисленных опасностей; спасают жизни, миры, планы и даже Мультивселенную от страшных угроз. Среди их побед числятся убийство воплощений древних владык вампиров, освобождение душ Умбры от тиранской власти, вызволение мира из хватки Хаоса и пресечение зловещих планов загадочного Повелителя Варпа.

Начало рассказа

Сейчас уже многие Соратники покинули ряды команды, преследуя собственные цели и мотивы.

Но тем, кто остался, нет покоя. Пятеро Соратников, узревших видение, ниспосланное Оком Справедливости, отправились в далекий план — Итию, находящуюся под пятой беспощадного и всемогущего правителя — бессмертного чародея Морганема. Пользуясь своей способностью путешествовать сквозь Варп и войском даруков, Морганем и его Военачальники покорили почти все миры Итии. Эта армия безжалостно подавляет любые попытки восстания. Свобода для жителей Итии осталась в прошлом. Морганем преображает каждый подчиненный им мир согласно своей концепции «порядка».

Учиненные Морганемом беды побуждают Соратников к действию. Они собственными силами освобождают несколько миров от власти чародея, и выясняют местонахождение властелинской крепости у его королей-марионеток. Ныне Морганем стягивает все доступные силы, надеясь дать отпор натиску Соратников.

Теперь темный рыцарь Похититель душ, огнеразящий элементаль Кэмерон Айлерон, могучий тиртандар Китарзис, кровожадный владыка вампиров Фэй Сэрумен, и прекрасная, но смертоносная Сэра Пой держат путь на твердыню Морганема, едва предполагая, что он для них приберег...



Доборники Справедливости

Соратники

Каждый соратник владеет шестью способностями и четырьмя особыми предметами. Соратник может достигнуть 50 уровня.

Из способностей одна является основной, три обычными и две высшими.

Основная способность: доступна с уровня 1.

Улучшается автоматически каждые три уровня, затрачивая одно очко навыка. Развивается до 10 уровня.

Обычные способности: доступны с уровня 1.

Улучшаются игроком в обмен на получаемые очки навыка каждые три уровня. Развиваются до 10 уровня.

Высшие способности: доступны с уровня 9.

Улучшаются игроком в обмен на получаемые очки навыков каждые девять уровней. Развиваются до 5 уровня.

Предметы Соратников используются игроком. Они не улучшаются и не требуют маны, однако долго перезаряжаются. Кроме того, их нельзя передавать другим или выбрасывать.

Похититель душ

Бессмертный темный рыцарь

Раса: бессмертный человек

Пол: мужской

Похититель душ, ранее носивший «настоящее» имя Рэвин Железное Сердце, некогда был обыкновенным человеческим наемником в давно погибшем мире, известном как Шундаре. Но во время жестокой битвы с повелителем теней, одним из демонических принцев, он неожиданно обрел бессмертие. Когда этот беспощадный враг сразил тело Рэвина, не желающий сдаваться наемник вдруг почувствовал, как высвобождает мощь собственной души. Все, что он теперь помнит о той секунде — ослепительное сияние и ощущение безграничной силы.



С той поры Рэвин получил способность взывать к силам собственной души. Так как души бессмертны и вечны, то их энергии практически неисчерпаемы. Тем не менее, истинное могущество Рэвина пробуждается только в час крайней нужды. Каким бы могучим ни был, он понимает, что его нынешняя сила — лишь толика потенциальной мощи.

Железное Сердце пережил самого себя тысячелетие назад и взял имя «Похититель душ» в знак того, что теперь он способен поглощать души своих противников. Все, что Похититель любил,

будучи человеком, рассыпалось в прах, и у него остались лишь воспоминания. Поняв, что любовь, народы, даже целые планы мимолетны в сравнении с его сроком, он решил, что связь с любой из этих вещей принесет ему одну только боль. Поэтому Похититель душ намерен следовать идее Чести и Справедливости. Он считает, что только эти достойные качества не потеряют смысла со временем.

Несмотря на холодную и отчужденную манеру вести себя, Похитителю душ не удалось избавиться от эмоций. Он полагает, что умы смертных не предназначены для вечных тел, и его муки — естественный результат утраты и одиночества.

За долгие века Похититель душ стал могучим воителем и великим волшебником, владеющим всеми формами магии. Хотя его намерения благородны, он использует любую возможность, чтобы достичь нужного, так как считает, что цель оправдывает средства.

Навыки Похитителя душ:



Мастер боя (Основная способность) - *Пассивная*

У Похитителя душ тысячелетний боевой опыт. Он искусен в обращении с мечом, и знает, как объединить умение, проворство и грубую силу, чтобы победить им любого противника, которого только можно представить. Такое мастерство позволяет ему избегать выпадов неприятеля, а самому — наносить мощнейшие удары. Большинство врагов будут рассечены напополам одной такой атакой.



Железная воля (Обычная способность) - *Автоприменение*

Концентрируя магические силы, духовную энергию и собственную решительность, Похититель душ может усилить свою и без того грозную боевую мощь. Искрящийся от переполняющих его энергий, он сможет буквально кромсать врагов.



Поток тьмы (Обычная способность)

«Стрела тьмы» — среднего уровня заклятие, которым пользовался Орден темных колдунов. Однако Похититель душ

многократно усилил его, превратив обычную "стрелу" в настоящий поток, поливающий указанную область сгустками разрушительной темной магии, тяжело поражающих застигнутых недругов.



Гром и молнии (Обычная способность)

Похититель душ брал за основу этого заклинания одноименное заклятье магов и значительно усовершенствовал его. В момент произнесения оно создает парящий электрический шар, бьющий случайных противников вокруг страшными молниями. Шар будет висеть в воздухе некоторое время. Это отменная способность против небольших, но крепких скоплений врагов.



Призыв демонов (Высшая способность)

Похититель душ узнал, что может управлять дьявольскими исчадиями Инферно при помощи сил своей души. Демоны оказались смертоносными союзниками даже без нужды в магии или заключении сделки для их контроля. Применяв данное заклинание, Похититель душ откроет врата Варпа прямо в Инферно и призовет оттуда небольшой отряд демонов, готовых выполнить любой приказ. Рыцарь не задержит их надолго — хотя демоны слабеют за пределами родного мира, давать слишком много свободы все равно опасно. Но и этого пребывания достаточно, чтобы они успели хорошо послужить Похитителю.



Сфера искоренения (Высшая способность)

Это заклятье, некогда принадлежавшее Старшим Магам, — одно из самых опустошительных в арсенале Похитителя душ. Оно требует долгого сосредоточения и большого количества энергии, но его разрушительная мощь стоит того. Сначала Соратник создает небольшую энергетическую сферу и бросает ее в сторону противников. Настигнув цель, сфера производит мощнейший взрыв и буквально испаряет все, что находится вокруг. Заклинание не щадит ни своих, ни врагов, поэтому применять его нужно с осторожностью.

Предметы Похитителя душ:



Кровопийца

Кровопийца — меч Похитителя душ. Это самый могучий и зловещий повелитель демонов, давно запертый в Вихревом Клинке благодаря объединенным усилиям и жертвам орденов мира, известного как Динария. Кровопийца исходит от злобы, он питается

страданиями и смертью, надеясь однажды накопить достаточно сил и выбраться из этой ловушки. Похититель душ предчувствует, что он — единственный, кто способен держать этот меч в узде, так как умеет контролировать демонов... но даже он порой ослабляет хватку над мрачной сущностью внутри клинка. Похититель может ненадолго дать Кровопийце власть над собой, чтобы повысить боевую силу. В таких случаях Соратник начинает метаться по полю боя с молниеносной скоростью и бить тех, кто попадет под руку. Атаки Похитителя станут быстрее и мощнее, а каждый удар будет восстанавливать часть его жизненных сил, при этом ослабляя жертву. Однако в таком состоянии Похититель не заботится о своей защите и поэтому несет больший, чем обычно, урон. Еще ужаснее то, что если Рыцарь лишится контроля над мечом, то начнет рубить с плеча всех не-демонических созданий вокруг, будто они его враги. Такой риск присутствует всегда, и он увеличивается, если Соратник уже слаб.



Перчатки из черной стали

Похититель душ носит перчатки, покрытые колдовскими письменами. При необходимости Соратник может использовать заклинание Некорпа, привязанного к перчаткам.

Пока Некорп приводится в действие, Похититель не может двигаться, но ожидание того стоит. Сначала заклятье окружит рыцаря энергетическим полем, замедляющим движения ближайших противников. Спустя несколько секунд, когда Некорп наберет полный заряд, он произведет всплеск энергии, который, вероятно, разорвет на куски слабых противников. Те же, кто выдержали взрыв, останутся ошеломленными и совершенно беспомощными.



Антимагический амулет

Разумеется, темный рыцарь носит этот амулет не для красоты. Данный предмет обладает способностью рассеивать магию, тем самым изгоняя призванных с ее помощью существ и снимая наложенные заклятья.

Амулет станет настоящим сюрпризом для магов, посмевших бросить вызов Похитителю душ...



Палатка

Хотя Похититель душ не нуждается во сне благодаря своим живительным способностям, в палатке он может сосредоточиться и провести медитацию, чтобы восстановить ману и затянуть раны.

Естественно, не стоит делать этого посреди сражения.

Фэй Сэрумен

Древний владыка вампиров

Раса: вампир-сидхе

Пол: мужской

Фэй Сэрумен — последний в своем роду и могущественнейший из давно почивших собратьев-вампиров. Некогда он, скорее всего, был смертным, но его нынешнее вампирское тело не может умереть от старости. Фэй редко говорит о своем прошлом. Неясно, забыл ли он о нем, или же не хочет вспоминать...

Сэрумен надменен и уверен в себе, но порой способен обуздать дерзость.

Невзирая на то, что он обычно сражался на стороне добра, темная сторона его личности, его зверь, таится в подсознании и порой берет верх. Хотя Фэй и научился в какой-то мере контролировать свою жажду крови, он не ставит жизни других так высоко, как этого хотели бы некоторые Соратники.

У Сэрумена также имеется несколько тревожная близость с Бездной — измерением черной потусторонней пустоты, пожирающей все, чего коснется. Фэй способен взывать к силам Бездны и предавать своих врагов небытию при помощи ужасающих шупов тьмы.



Возможно, вампир не так физически силен, как другие Соратники, но он наделен сверхчеловеческой скоростью и ловкостью, и наносимые им удары быстрее мгновения ока. Вампирский дар Сэрумена позволяет ему управлять кровью противников, причиняя им страшные муки. Да и не стоит забывать о кошмарной способности призывать силы Бездны.

Навыки Фэй Сэрумена:



Проворство (Основная способность) – *Пассивная*
Фэй обладает нечеловеческой скоростью и выпады противников ему кажутся попросту медленными и неуклюжими. Благодаря ей Сэрумен способен увертываться не то что от мечей, но от пуль, а противники замечают на месте вампира лишь размытое пятно. Такое проворство также дает ему небольшую защиту от магии, ведь мало какой колдун способен сфокусироваться на столь быстро мелькающей цели.



Кровавое бешенство (Обычная способность)
Жажда крови тоже может быть полезна, если держать ее под контролем. Доведя себя до бешенства, Фэй набросится на врагов и устроит себе кровавый пир. Каждая его атака станет мощнее, а кроме того он начнет восполнять свои силы и залечивать раны, кусая жертв.



Кровавая чума (Обычная способность)
Пустив немного своей крови, Фэй способен превратить ее в сгусток зловонной желчи и обдать ею противников. Те почувствуют, как само их нутро заражается страшной болезнью, приносящей нестерпимую боль. Их движения в муках будут медленными, а жизнь начнет угасать...



Воззвание к Бездне (Обычная способность)
Взывая к силам Бездны, Фэй обрушивает на поле боя сгусток энергий того измерения, готовых исполнить волю хозяина. Сгустки Бездны выполняют любой приказ Фэйа. Само их присутствие выпивает из врагов жизнь, а страшные щупальца тварей позаботятся о наиболее стойких...



Порча крови (Высшая способность)

Те, на кого пала Кровавая метка Югитти — потенциальные жертвы данного заклятья. При его использовании Фэй проводит поток энергии сквозь «меченых» врагов, заставляя их кровь вскипать и загущаться прямо в жилах. Подверженные этому заклинанию противники истекают кровью, бегущей сквозь поры на коже, а на каждое движение их тело отзывается агонией. Однако нужно помнить, что без метки Югитти заклинание бесполезно.



Стремительность (Высшая способность)

Фэй доводит до предела свою скорость и начинает вихрем носиться по полю битвы, разя противников одного за другим. Под действием этого заклинания Сэрумен словно бы оказывается в пяти разных местах одновременно, орудуя клинками с потрясающей точностью и ловкостью.

Предметы Фэй Сэрумена



Курусунами

Первый из мечей Сэрумена — Курусунами, черный, длинный и очень древний клинок. Мощное колдовство делает его практически неразрушимым и способным разрезать любое тело. При использовании меча Фэй разит всех врагов, находящихся рядом, и наносит им серьезные раны.



Югитти

Второй меч — Югитти — своей формой идентичен Курусунами, но светится тусклым светом в руках Фэя. Воспользовавшись магией меча, Фэй наносит на всех врагов поблизости Кровавую метку. Меченых недругов можно будет обнаружить, где бы они не спрятались, а кроме того метка сделает их более уязвимыми для любых атак, ведь Соратники будут «видеть их насквозь» еще до того, как подберутся к ним. Но что гораздо более важно, метки позволят применить страшное заклинание — Порчу крови.



Амулет души

Во время крайней опасности или нужды Фэй Сэрумен может «покинуть» свое тело, и вселиться в камень внутри этого амулета. Оставаясь в нем, Сэрумен будет неуязвим для любой прямой атаки, да и враги просто-напросто перестанут его замечать. Он волен вернуться в нормальное состояние в любое время, но, находясь в амулете, Фэй омолаживается и залечивает раны, чтобы подготовиться и продолжить схватку.



Палатка

Хотя вампиры не нуждаются во сне, в палатке Фэй Сэрумен может сосредоточиться и провести медитацию, чтобы восстановить ману и затянуть раны. Естественно, не стоит делать этого посреди сражения.

Кэмерон Айлерон

Элементаль

Раса: элементаль

Пол: мужской

Кэмерон остался последним представителем своей расы после того, как его дом, мир под названием Инферия, уничтожили силы Хаоса. Он годами выслеживал Хроноса и последователей Хаоса, виновных в смерти родины. Во время скитаний по космосу Айлерон приобрел корабль Звездный клинок и столкнулся с космическими пехотинцами, также ненавидящими Хаос. Стихийные и психические силы дали ему возможность вступить в ряды космопехов и искать отмщения вместе с ними. Именно будучи космопехом, Кэмерон повстречал Соратников, и вскоре решил присоединиться к ним.



Заручившись поддержкой новых товарищей, Кэмерон убил Хроноса в бою за Альдриан, хотя это чуть не стоило ему жизни. С тех пор элементаль завел крепкую дружбу с Соратниками и отважно сражается бок о бок с ними в любом уголке Мультивселенной.

С виду Кэмерон кажется человеком, но на деле он гораздо большее. Его предки были космонавтами и случилось так, что они потеряли возможность вернуться на землю, в итоге осев на Инферии. За тысячи лет под надзором хитроумного Аррент'ила

их эволюция пошла по другому пути, нежели путь людей, так что они стали существами, известными как элементали — созданиями, обладающими феноменальной властью над природными первоосновами Вселенной. Айлерон выглядит, как высокий и сильный молодой человек с серыми волосами и глазами янтарного цвета, которые светятся синим, когда он применяет психические способности. Статус космопеха позволяет ему носить мощный высокотехнологичный доспех, любимый этими солдатами.

Кэмерон — в целом, добродушный и рассудительный воин. Он стремится исправить ошибки, допущенные Вселенной и верит, что его долг — уничтожить зло, когда оно угрожает невинным. В рядах космопехов Айлерон занимает место почтенного и умелого лидера, хотя среди индивидуалистов-Соратников у него нет особой власти или влияния. Кэмерон всегда сражается до самого конца и его боевой натиск неумолим.

Айлерон владеет многими силами. Будучи связанным со стихией огня, он способен обрушивать на врагов всепоглощающие потоки пламени. Психическая власть дает ему возможность поражать сам разум противника. А помощь высокотехнологичной брони, оружия и прочей экипировки не оставляет у айлеронова недруга ни единого шанса на спасение.

Навыки Кэмерона Айлерона:



Взрывчатые снаряды (Осн. способность) – *Автоприм.*

Для данной миссии Кэмерон решил вооружиться не мечом, как обычно, а винтовкой. Используя взрывчатые снаряды, он может сделать ее эффективной против целых отрядов врага.

Для этого он применяет оказавшуюся как нельзя кстати власть над огнем и своеобразно «зачаровывает» пули. При попадании в цель такая пуля взрывается, обжигая ближайших противников. Правда, на каждый снаряд Кэмерону приходится тратить часть своей энергии.



Метеоритный ливень (Обычная способность)

Кэмерон способен уловить несколько метеоров, летящих около планеты, и обрушить пылающим потоком прямо на поле боя. Раскаленные до красна и объятые языками пламени, они рухнут наземь, сбивая противников с ног и лишая чувств.



Огненные шары (Обычная способность)

При необходимости Кэмерон может сотворить несколько огненных шаров и запустить их ближайших неприятелей. Они не только наносят серьезный урон, но их взрыв зачастую еще и оглушает противников, делая беспомощными на определенный срок.



Психический удар (Обычная способность)

Кэмерон обладает способностью сокрушать сам разум противников, посылая в них незримые всплески психической энергии. Жертвы способности испытывают нестерпимую боль и чувствуют, будто их мозг готов взорваться. Они становятся очень слабыми, медлительными и уязвимыми — превращаются в легкую мишень для последующей атаки.



Катаклизм (Высшая способность)

Своими психическими и стихийными способностями Кэмерон может призвать колоссальную комету из глубин космоса. Приведение этой способности в действие занимает несколько мгновений, и, когда оно завершится, с неба низвергнется исполинский шар из камня и льда, сразив наповал тех, кто прогневал Айлерона. Все, кто имел несчастье оказаться прямо на месте падения кометы, получат страшный урон, оказавшись беззащитными перед ударной силой. Более того, врезающаяся скала подожжет землю на месте столкновения и охватит пламенем всех, кто находится неподалеку.



Психический напор (Высшая способность)

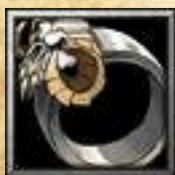
Самая мощная из психоатак Кэмерона, Психический напор — ужасающее воплощение силы разума. Потратив несколько секунд на упорную концентрацию, элементаль соберет крупнейший объем психической силы в цельную парящую сферу, сияющую ослепительным светом. Сфера будет всюду следовать за Кэмероном, а когда тот вступит в бой — начнет разить врагов струями энергии. Сфера невосприимчива к любому урону, а тот, кто подойдет к ней слишком близко, ощутит мучительную боль от того, как психические энергии сферы перенапрягают его мозг.

Предметы Кэмерона Айлерона:



Подствольный огнемет

Винтовка Кэмерона также оснащена небольшим, но мощным подствольным огнеметом. При использовании он выпускает на короткую дистанцию сильный конусообразный поток пламени. Те, кто окажутся застигнутым им, получают ущерб от первоначального жара, а еще будут гореть от налипшего на тело топлива до тех пор, пока оно не выгорит полностью. Огнемет стреляет один раз, а затем придется подождать, пока он не подготовит очередной запас горючего.



Щитовой прибор

Это устройство представляет из себя маленький браслет с разнообразными дисплеями и кнопками. Несмотря на свои скромные размеры, прибор крайне полезен. Кэмерон может применить его простым нажатием кнопки. Это окружит космопеха синеватой оболочкой, которая сначала ярко вспыхнет, а затем станет невидимой. Барьер будет отклонять от подопечного любое оружие — холодное, огнестрельное, снаряды и т. д., предельно повысив устойчивость к урону. Впрочем, спустя недолгое время устройство исчерпает питание и пользователю придется подождать, пока не произойдет перезарядка.



Телепортационный прибор

Эта некрупная прямоугольная коробочка, закрепленная на кэмероновом поясе, — на самом деле, эффективная система отступления. Она персональный телепортатор, способный мгновенно перемещать Айлерона на средней величины расстояние. Прибор великолепно помогает Кэмерону избегать окружения, а в иных случаях спастись из опасных ситуаций или наоборот, скорее перемещаться в гущу боя (на выгодное местоположение, конечно). Устройство, однако, требует большого заряда энергии на использование и довольно долго перезаряжается.



Палатка

Каким бы могучим Кэмерон ни был, в палатке он может наконец немного передохнуть и выспаться, дав телу возможность восстановить ману и затянуть раны. Естественно, не стоит делать этого посреди сражения.

Китарзис

Тиртандар

Раса: жатака-тиртандар

Пол: мужской

Жатаки — это холоднокровные рептилии, обычно селящиеся в болотах, владеющие способностью перевоплощаться. Достигнув зрелости, они претерпевают окончательное превращение в один из подвидов. В случае Китарзиса, таким подвидом



оказался тиртандар — шаман-воин, что как нельзя кстати среди раскаленных песков его дома. Сила тиртандаров кроется в их впечатляющей физической мощи, а также в татуировках, сосредотачивающих магию. Большинство тиртандаров со временем предаются Тьме от пользования дурными энергиями, но Китарзис обнаружил, что может творить и накапливать «чистую» энергию путем отдыха и медитаций. И все же, порой Китарзису приходится обращаться к темным силам, хотя когда-нибудь это может для него плохо закончиться.

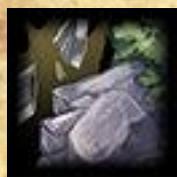
Первый раз Китарзис встретился с Соратниками в коллизее Релении, где он сражался, будучи гладиатором. Когда усилия Соратников освободили бойцов и сломали гнет ОГРУНов, Китарзис присоединился к команде — и путешествует с ними поныне. Он превратился из холоднокровного, живущего в болоте юного создания во взрослого тиртандара. Теперь он под два

метра ростом и почти столько же — шириной. Физическая мощь жатаки столь велика, что он может сломать человеческий хребет, как прутик. Встреча с шаманом его вида открыла ему его воинскую природу, даровала власть над пустынным песком и покрыла все тело магическими татуировками. Единственные имеющиеся у Китарзиса волосы — ирокез на голове, которым он, в некотором роде, гордится.

В битве Китарзис не столь уж ловок, зато очень могуч и вынослив. Его кожа такая крепкая, что ей нипочем даже пули. Мало какая сила способна причинить тиртандару вред. Хотя жатака предпочитает сражаться голыми руками или вооружившись молотом, сейчас он носит два волшебных топора, способных одним махом снести незадачливому врагу полтела. Китарзис одет в простую набедренную повязку, держащуюся на кушаке, увешанном склянками и мешочками с песком, чтобы Соратник мог использовать свои магические навыки.

Китарзис — практически неумолимая сила, способная пронестись в самую гущу боя и учинить абсолютное разрушение при помощи колдовства татуировок и созданных из песка скелетов. Он верный союзник Соратников, и враги не зря страшатся его.

Навыки Китарзиса:



Сложение тиртандара (Осн. способность) – *Пассивн.* Тиртандары — раса отменных воинов, и их невероятная кожа — тому подтверждение. Серая шкура Китарзиса тверда, как камень; стрелы, клинки и даже пули буквально отскакивают от нее. Он просто отмахивается от ударов, которые не оставили бы мокрого места от мелкого животного, а его собственные атаки рвут врагов на части.



Костяные прислужники (Обычная способность)

Одна из довольно необычных способностей Китарзиса — это сотворение полуразумных костяных существ из песка. Такое заклинание многого стоит в смысле маны, зато может

создавать и воинов, и магов, готовых исполнить любое приказание. При смерти существа рассыпаются в кучку песка, лишённые всяких чувств. Прислужники недолговечны, но пока они есть — могут помочь Соратникам мечом и заклятьем.



Тёмная плеть (Обычная способность)

Китарзис может высвободить магию своего тела, чтобы нанести точный удар по вражеским существам. Сосредоточив энергию через татуировки на вытянутой руке, он формирует волшебную плеть концентрированной магической силы. Жертва заклинания будет на секунду оглушена — чего вполне достаточно для сосредоточения любого заклинания — и понесет внушительный урон.



Тёмные щупы (Обычная способность)

Подобно Тёмной плети, это заклинание просеивает энергию Китарзиса сквозь татуировки перед ее высвобождением. Таким образом, тиртандар поражает всех врагов, стоящих поблизости, небольшими магическими лучами. Хотя эти лучи не так мощны, как единенная дальнобойная плеть, они способны ударить гораздо больше врагов сразу, так что окажутся очень полезными, если Китарзис попадет в окружение во время боя.



Песчаная буря (Высшая способность)

Напряжённая концентрация позволит Китарзису призвать себе на помощь ураганные ветры. Они принесут с собой клубы песка, разогнанные до таких скоростей, что способны при необходимости прорешетить сталь. Сосредоточение окружит Китарзиса этими вихрями, а также начнет создавать еще больше подобных вихрей около близстоящих противников. Каждый такой поток ветра замедлит движения врагов рядом с собой, а также причинит серьезные раны разогнанным песком. Те недруги, кто оказался в самом эпицентре одной из бурь, поднимется в воздух и будет лишен всякой возможности двигаться. Данное заклинание определено идеально против больших скоплений врагов... пока Китарзису дают сосредоточиться на управлении вихрями. Когда действие заклинания прекратится, буря пройдет, оставив за собой раскучуроченную землю и потрепанные тела.



Неудержимая ярость (Высшая способность)

Это умение вызывает к темным, дурным энергиям Китарзиса, позволяя им беспрепятственно высвободить свою ярость. Татуировки на теле Соратника начнут резко светиться, отображая, как потоки темных энергий мечутся по его телу. Вскоре они

начнут выходить наружу, поражая взрывной мощью всех неприятелей рядом с жатакой. Эти энергии начнут долбить землю с силой достаточной, чтобы раскалывать камни. Ударные волны будут не только наносить страшный урон, но еще и ошеломлять врагов, лишая их возможности сражаться или бежать. Неповоротливый Китарзис, врывающийся в самое пекло драки и сбивающий врагов с ног всплесками энергии, — воистину захватывающее зрелище.

Предметы Китарзиса:



Топоры Ярости

Данные топоры — пара секир, заколдованных сильным волшебством. Китарзис без труда держит по одному такому массивному топору в каждой руке. При необходимости он может воззвать к магии топоров и ввести себя в состояние смертоносного бешенства. Так Китарзис приобретет еще большую физическую силу, порожденную той неестественной яростью. У него появится возможность наносить удары высшей мощности, лишаящие врагов сознания.



Мешочек с песком

Ничем не примечательный мешочек песка — это страшное оружие в руках Китарзиса. Он способен бросить мешочек в своего врага и в момент удара взорвать песок одним хотением. Жертва такого взрывучего песка серьезно покалечится, так как песчинки на высокой скорости могут прорываться сквозь плоть и сталь брони. Окрестные враги тоже могут пострадать, хотя и меньше, чем первоначальная цель.



Шаманская маска

Шаманские маски задуманы специально для того, что помочь тиртандарам сосредотачивать свои силы. Надев маску, Китарзис войдет в медитативный транс. Он будет не в состоянии заниматься чем-либо иным во время медитации, что напоминает действие палатки, зато восстановит большой запас маны. Маска выгоднее, когда Соратник нуждается в магии, но не в здоровье.



Палатка

В палатке Китарзис может наконец немного передохнуть и выспаться, дав телу возможность восстановить ману и затянуть раны. Естественно, не стоит делать этого посреди сражения.

Сэра Пой

Нефилим

Раса: нефилим (полуэльф-полуангел)

Пол: женский

Сэра много лет не видела своих родителей — падшего ангела Кавануа Поя и его эльфийскую супругу Саманту Пой. Сэре удалось унаследовать невероятно долгую жизнь и столь же невероятные навыки, которые она оттачивала в течение этой жизни. Сэра Пой — бесподобный лучник, владеющий и святыми, и друидическими силами.

Сэра одарена несравненной красотой — безупречным лицом эльфийки, обрамленным белокурыми, с серебристым, волосами. Несмотря на свою внешнюю хрупкость, Пой не обделена великолепной физической силой, за что стоит благодарить ее полубожественное происхождение. Она носит под эльфийским зачарованным плащом изящный доспех с витиеватым узором и сражается при помощи длинного лука ручной работы.

После смерти матери и разлучения с отцом Сэре пришлось жить одной. Когда она обнаружила возможность путешествия в Варп, ей открылась вся Мультивселенная. Скоро она подалась в искатели приключений и посвятила дальнейшие годы совершенствованию своих навыков. Случилось так, что она стала работать на Коллекционера — необычного колдуна, собирающего и хранящего артефакты со всех концов света ради неизвестной цели. Через некоторое время в



межпространственное жилище Коллекционера заглянули Соратники, ведущие охоту на Ткача Судьбы, и Сэра наконец повстречалась с отцом. Так вышло, что Коллекционер погиб от рук прислужника Ткача Судьбы, поэтому Сэре ничего не оставалось, кроме как присоединиться к делу Соратников.

Сэра — женщина серьезная, но хорошая и готовая протянуть руку помощи. Впрочем, свойственная Пой доброта ничуть не мешает ей в бою, и, в случае чего, она будет разить врагов со всем своим совершенством и решительностью.

Навыки Сэры Пой:



Смертоносный стрелок (Осн. способность) – *Пассивн.*

Сэре не занимать мастерства в стрельбе из лука... Она настолько хороша, что может попасть в глазной проем шлема на каком-нибудь закованном в доспехи рыцаре. Такой навык дает Пой шанс при каждом выстреле поразить врага смертельным попаданием, нанеся в результате значительно больший урон.



Исцеляющее касание (Обыч. способность) – *Автопр.*

Благодаря своей божественной крови Сэра способна направить энергию через руки и облегчить страдания раненного. Этим умением она может сращивать переломанные кости, останавливать кровотечения и затягивать раны, не оставляя на их месте и шрама. Набравшись терпения, Сэра способна излечить даже самые ужасные травмы, как свои, так и чужие. Однако одного применения данной способности редко бывает достаточно, а на каждое требуется часть энергии. Полное исцеление тяжело покалеченного товарища может стоить Сэре долгого времени и большого запаса ментальных сил.



Пронзающая стрела (Обычная способность)

Заколдовав стрелу определенным образом и выстрелив ей, Сэра может пробить всех противников на прямой линии, при этом не задев ни одного союзника. Такой выстрел наносит пораженным крупный урон и способен покрыть целую колонну врагов, но для раскрытия всего потенциала умения понадобится хорошее прицеливание.



Буря стрел (Обычная способность)

Упорная концентрация и некоторое количество энергии даст Сэре выпустить столько стрел, и с такой скоростью, что они затянут небо над районом поражения, словно туча. Стрелы польются ливнем на беспомощных врагов в огромной области. К тому же, друзья Сэры могут не бояться этого дождя — исключительное мастерство лучницы не даст стрелам и царапнуть их.



Лук Небес (Высшая способность)

Обратившись за помощью к небесам, Сэра направит свои святейшие энергии в луч чистого света, который польется на поле боя. Любой дружественный воин, находящийся рядом с этим лучом, почувствует прилив сил. Его удары станут более точными и быстрыми, в то время как свет позаботится о ранах, вылечивая их почти сразу же, как они появляются. Пока луч озаряет заступников добра — они практически неостановимы в бою.



Гнев Природы (Высшая способность)

Позвав на помощь силы природы и жизни, Сэра может заставить колючие лозы вырваться из-под земли и опутать врагов. Все неприятели рядом с Соратницей — потенциальные жертвы лоз, могущих терзать и душить их в своих жестоких объятиях. Оплетенные не способны вырваться из хватки и будут беспомощны до самой своей смерти — или до конца действия заклятья. Рассеявшись, оно высвободит узников, если, конечно, от них хоть что-то останется...

Предметы Сэры Ной:



Чернодубовый лук

Красивый лук Сэры кроет в себе зачарование, которое делает ее еще более лютой в сражении. Задействовав эти чары, Сэра получит возможность обстреливать до пяти целей за раз, выпуская несколько стрел одним спуском тетивы. Только если Соратница отметит себе мишень для критического выстрела — тогда она пустит одну стрелу.



Божественные стрелы

В колчане Сэры всегда есть место для особой заколдованной стрелы, могущей сметать противников силой небес. Если Сэра вознамерится использовать ее, то выпустит стрелу прямо в

небо. Момент спустя стрела низвергнется на жертв Соратницы в виде сияющей кометы, вызывающей мощный взрыв при падении. Все противники, находящиеся неподалеку от места столкновения, серьезно пострадают, да и к тому же будут оглушены, беззащитные перед страшным ударом.



Эльфийская накидка

Плащ-накидка Сэры служит ей и как физическая защита, и как волшебная. Несмотря на свои невероятные боевые способности, Сэра — не лучший воин ближнего боя, и в случае, если ее окружают, она может воспользоваться накидкой для того, чтобы поспособствовать отходу. Обернувшись плащом и применив его чары, она станет невидимой для врагов на несколько мгновений. Обычно это дает ей шанс ускользнуть, ну или хотя бы перевести дух. Кроме того, если она решит атаковать, развеяв свой покров, враг, не ожидающий нападения, понесет дополнительный урон от первого выстрела.



Палатка

В палатке Сэра Пой может наконец немного передохнуть и выспаться, дав телу возможность восстановить ману и затянуть раны. Естественно, не стоит делать этого посреди сражения.

Призываемые существа

Ниже описаны создания, которых Соратники могут призвать с помощью своих заклинаний. Многие из них сами владеют особыми умениями и заклинаниями и могут стать отличным подспорьем в бою.

Роковая гончая

Тип: низший демон

Призыватель: Похититель душ (Призыв демонов)

Роковые гончие — стражи и охотники в Инферно, Демоническом плане. Это жуткие, будто чуждые большинству миров существа, тела которых покрыты твердыми, как железо, иглами, а уродливые головы — бесконечно вынюхивают добычу. Роковые гончие быстры и выносливы, и их слюна представляет собой опасный яд, причиняющий нестерпимую боль их жертвам.



Способности:



Яд роковой гончей: каждый укус роковой гончей будет заражать жертву ядом, постепенно ухудшающим состояние ее здоровья, а также замедляющим скорость боя и передвижения.

Проклятый

Тип: низший демон

Призыватель: Похититель душ (Призыв демонов)

Проклятые — это души, захваченные Инферно и теперь страдающие от вечной агонии. Обычно эти создания служат как рабы или живой щит при армии Инферно. Они выглядят как изможденные, растерзанные, бледные гуманоиды. Их белые глаза лишены зрачков и радужной оболочки, а руки заканчиваются грязными,



отвратительными когтями. Проклятые постоянно стонут и рыдают, так как каждое мгновение в их жизни — это ужасная мука. Их разум заперт в личном аду, откуда не может сбежать. Но несмотря на свой жалкий внешний вид, Проклятые — чрезвычайно сильные и способные противники. Что еще более важно, их постоянные стенания и плач могут вселить первобытный страх в сердца даже самых стойких воинов.

Способности:



Измученный стон: Проклятые способны издать стон во весь голос. Это повергнет окрестных врагов в ужас, и они станут хуже сражаться.

Исчадие ада

Тип: низший демон

Призыватель: Похититель душ (Призыв демонов)

Исчадия ада — злобные обрюзгшие чудовища. У них очень скудный, зато крайне садистский и коварный ум. Они служат Инферно как воины и погонщики рабов. Их толстые тела необыкновенно сильны, но вместе с тем очень неуклюжи и медленны. С их изодранных вздутых челюстей стекает черный иخور. В руках и культиях эти твари держат страшное оружие. Главная сила исчадий — это их живучесть: они способны потрясуще быстро восстанавливаться, по необходимости отращивать конечности и даже головы. Достаточно дать им небольшую передышку — и чудища залечат даже самые ужасные раны, готовые продолжить схватку с новыми силами.



Кошмар

Тип: низший демон

Призыватель: Похититель душ (Призыв демонов)

Кошмары — это послы и шпионы Инферно. Ужасающие существа. Хотя формой и силуэтом они похожи на гуманоидов, их безволосые тела плавные



и черные как смоль, их лица лишены каких бы то ни было черт — просто темная обсидиановая гладь, ввергающего в ужас того, кто решил взглянуть на нее. Все кошмары носят плотную накидку с капюшоном, развевающуюся сзади рябью угольного цвета. Пусть эти существа относительно хилы, они весьма быстры и коварны. Кошмары способны в одно мгновение пронестись сквозь темноту, преображая реальность как им заблагорассудится. Любое живое существо, намеренное вступить в схватку с кошмаром, почувствует, как в его сердце вселяется страх такой сильный, что причиняет ощутимую боль.

Способности:



Облик тени: Кошмары — не самые стойкие воины, но с ними все равно трудно сражаться. Если кошмара ударить, он мгновенно примет облик тени, на пару секунд исчезнув из этой реальности. Нападшему придется переключиться на другую цель.



Сонное скольжение: Кошмары могут «проскользнуть» через реальность, мгновенно переместившись на небольшое расстояние. Из-за этого их очень трудно загнать в угол — они просто перенесутся сквозь любую преграду — будь то враги или неживые препятствия — на нужное место.



Поле ужаса: Аура неестественного страха, окружающая любого кошмара, будет наносить ощутимый урон любому противнику, находящемуся вблизи. Враг может умереть от одного только присутствия кошмара, а тому не придется и пальцем шевельнуть.

Огненный демон

Тип: высший демон

Призыватель: Похититель душ
(Призыв демонов)

Огненные демоны служат блюстителями порядка и ударными войсками в армии Инферно. Это огромные и свирепые создания, объятые постоянным жаром, пламенем и дымом. Их исполинские тела «украшены» громадными кожистыми крыльями и защищены



крепкой демонической броней. В дополнение к живучести и чрезвычайной физической силе, огненные демоны еще и повелевают огнем. Они способны обрушить на своих врагов потоки пламени, превратив несчастных в безжизненную кучку пепла.

Способности:



Огненное дыхание: Огненный демон может дыхнуть огнем на своих врагов, причинив им урон сразу, а также и воспламенив. Большинство живых существ погибнут от этого пламени еще до того, как он полностью поглотит их или спадет.



Взрыв: Сосредоточив свою пламенную силу на одном противнике, огненный демон способен произвести оглушительный взрыв огня и дыма. Мощность этого взрыва достаточна, чтобы отрывать конечности от тела и прожигать плоть до костей. Любое существо, стоящее в непосредственной близости от взрыва, так же пострадает от его жара, хотя и не столь тяжело, как цель.



Горящее оружие: Любое оружие в руках огненного демона быстро охватывается демонским пламенем, поджигаяющим незадачливых жертв такого орудия. Горящие бедолаги медленно, но верно гибнут от дьявольского огня.



Защита от магии: Огненные демоны обладают физической и ментальной защитой, так что заклинания оказывают на них недолговременный эффект, а некоторые вообще перестают действовать.

Повелитель теней

Тип: высший демон

Призыватель: Похититель душ (Призыв демонов)

Повелители теней являются демоническими принцами — это дворяне и знать Инферно. Их серая кожа, крылья, рога и копыта внушают благоговейный трепет в души окружающих, заставляя союзников подчиняться, а врагов — ужасаться. Несмотря на то, что повелители теней не так крепки



сложением, как огненные демоны, они все равно могучие воины. Эти принцы быстро восстанавливаются и обладают как монструозной физической силой, так и широким набором дьявольских заклятий, что делает их страшными противниками в бою.

Способности:



Ослабление: Этот простой наговор ослабляет противника, снижая его силу и проворство и превращая в легкую мишень для свирепого повелителя теней.



Огненный шар: Благодаря этому заклинанию Повелитель теней создает и бросает шарообразный сгусток пламени, образованный темной магией. При столкновении он разносится пылающим облаком, обжигая всех врагов в области действия и тут же оглушая.



Похищение жизни: Если повелитель теней почувствует, что его силы угасают, он может выпить жизненную эссенцию из оппонента, истощив его и восстановив себя. При действии этого заклинания из противника вырвется поток жизненных сил и направится прямо в тело демонического принца, насыщая последнего и оставляя от первого высушенную оболочку.



Стрела смерти: Повелители теней способны сосредоточить свою темную энергию в единый пучок и поразить им врага на внушительном расстоянии. Ущерб, нанесенный этой энергией поистине ужасающ, он выбивает весь дух из жертвы, разрывая на частички саму ее жизненную силу. Рядовые противники погибнут от одного применения данного заклятья, и даже величайшие враги не останутся невредимы.



Защита от магии: Демонические принцы менее подвержены вреду от магии, чем их низшие собратья, так что заклинания оказывают на них недолговременный эффект, а некоторые вообще перестают действовать.

Сгусток Бездны

Тип: воплощение внешнего плана

Призыватель: Фэй Сэрумен
(Воззвание к Бездне)



Сгустки Бездны — это корчащаяся масса покрытой щупальцами темноты. Они частицы необъятной Бездны, которым Фэй Сэрумен дал предназначение и подобие жизни. Сгустки не ведают страха или боли и пожрут любого, кто подойдет слишком близко к их всепоглощающему телу.

Способности:



Сопrotивление Бездны: Бездна обращает в небытие любую направленную в нее магию, так что сгустки Бездны слабовосприимчивы к вреду от заклятий или магических атак. Любое разрушительное колдовство, направленное на сгусток, нанесет тому значительно меньший урон.



Проворные щупальца: Многочисленные щупальца на теле сгустка Бездны позволяют ему атаковать нескольких врагов одновременно. Хотя основной противник сгустка понесет наибольший урон, неприятели, находящиеся поблизости, тоже пострадают соответственно главной жертве.



Мрачные тела: Тот, кто попытается ударить сгусток в ближнем бою, ощутит на себе ледящее касание Бездны. В результате он тоже получит урон, зависящий от нанесенного им самим сгустку.



Пожирающая Бездна: Само присутствие сгустка Бездны терзает души окружающих врагов и высасывает их жизненные силы. Любое враждебное существо, находящееся вблизи чудовища, будет терять здоровье с каждой секундой.



Защита от магии: Свойства Бездны защищают сгустков от магии, так что заклинания оказывают на них недолговременный эффект, а некоторые вообще перестают действовать.

Тиртандарский скелет-воин

Тип: оживленная магией сущность

Призыватель: Китарзис (Костяные прислужники)

Костяные воины Китарзиса — это не просто песчаные человечки, оживленные при помощи магии. Не



вполне разумные, эти миниатюрные скелеты последуют любому его приказу беспрекословно и моментально. Данные воины, вооруженные скимитарами и щитами, помогут хозяину прорвать и прикончить сплотившихся недругов, если не погибнут сами или не обратятся в горстку песка под действием времени.

Тиртандарский скелет-маг

Тип: оживленная магией сущность

Призыватель: Китарзис (Костяные прислужники)

Скелеты-маги тиртандаров более хрупки, чем их собратья-воители, но зато разумнее. Они облачены в мантии, а вместо щита и меча держат в руке волшебный скипетр. Их легко убить, но у них есть пара магических тузов в рукаве. Вероятно, благодаря своим чародейским навыкам и мастерству дальнего боя, они более смертоносные противники, чем скелеты-воины.



Способности:



Энергетические стрелы: Скелеты-маги атакуют врагов магическими сгустками из скипетров. Они могут усиливать их убойность, затрачивая немного своей маны.



Возведение щита: Применив эту способность, маг окружит себя магическим щитом, поглощающим направленные на него удары. На защиту от атак расходуется мана, но в таком состоянии скелет продержится в бою значительно дольше.



Малое ускорение: Данные чары можно наложить на ближнего союзника. Их действие заключается в магическом ускорении движений цели — то есть и перемещения, и атаки.



Темная молния: Это наиболее мощное из заклинаний скелета-мага. Оно потребует большого запаса энергии, но сможет устроить настоящий разгром в рядах врага. С ним скелет направит на нужную цель разряд темной молнии, который поразит целевого неприятеля, а затем будет перескакивать от одного к другому, постепенно ослабевая, пока не сойдет на нет. Несколько скелетов-магов, применивших это заклинание одновременно, устроят действительно страшное бедствие.

Силы Тьмы

Возвышение Морганема

Морганем родился в мире политического и общественного разлада. Его изможденная родина была истерзана непрерывной гражданской войной, престол ее годами переходил от одного короля другому. Морганем потерял в ходе этих событий множество друзей и, в конце концов, семью, когда был совершен набег на его город. Его бросили умирать посреди тел родных, изуродованных и истекавших кровью. Дом сторел дотла.

Скорбящий, он решил завязать с ратным делом и забыть о государственных распрях. Морганем собрал уцелевшие пожитки с пепелища и отправился на поиски затворнического Ордена магов, так как сам имел талант к чародейству. Ему все же удалось найти эту общину, вступить в нее и начать овладение искусствами магии. Он схватывал знания на лету, и однажды обнаружил, что прекратил стареть спустя день после того, как ему исполнилось двадцать пять. Маги поняли, что приняли в свои ряды поистине особенного волшебника. Спустя несколько лет Морганем уже превзошел своих коллег и занял пост грандмастера анклава. Он открыл в себе еще большие способности и получил доступ к фантастическим заклинаниям. В то же время чародей организовал свои самые первые, пробные вылазки в Варп. Под его бдительным надзором и умелым руководством Орден процветал.

Но война снова вторглась в жизнь Морганема. Восстала очередная армия, ведомая чрезмерно амбициозным захватчиком, и тогдашний король Иригал объявил призыв всех практикующих чародеев. Когда гонец прибыл к Ордену магов с требованием отправиться на войну, Морганем быстро отказал. Он видел в своей жизни достаточно битв и не хотел нарушать мира и

спокойствия, обыкновенно пребывающего в Ордене, по желанию жадного до власти и земель короля. Нахмуренный посланник ушел.

К сожалению, решение Морганема привело Орден магов к гибели. Лорд Иригал раздавил восстание, впрочем, расплатившись в одном из сражений правой рукой. Король поклялся отомстить всем, по его мнению, обманщикам и предателям, выслав остатки своей армии исполнить эту клятву.

Магический анклав штурмовали неожиданной ночной атакой. Свора солдат пронеслась по коридорам, убивая колдунов и сжигая их драгоценные книгохранилища. Те, кто, проснувшись, в своей отваге пытался дать отпор напавшим, погибали под градом арбалетных болтов, как только их энергии иссякали.

Когда начался хаос, Морганем медитировал в своем кабинете. Он пришел в ярость, услышав крики братьев и выбежав в окровавленные залы. Мана вскипала вокруг него, кривясь и мерцая в воздухе, как он обрушил свой гнев на солдат. По воздуху, визжа, носились огненные стрелы, из пальцев чародея вылетали трескучие молнии, мертвые воины валялись рядами, но их число не убавлялось. Ревущий от бешенства и злобы Морганем телепортировался из анклава, поняв, что загнан в тупик.

Хотя солдаты рыскали в поисках Морганема несколько дней, они так и не нашли его, в конце концов, бросив это дело. Возвратившись на дымящиеся руины анклава, Морганем обратил взор к небу, заполнившемуся воронами, и дал клятву отомстить лорду Иригалу.

Неделю спустя Морганем вошел в столицу, замаскированный при помощи магии, и преподнес королю дар — великолепный оранжевый самоцвет, сиявший изнутри, подобно пламени. Колдун поведал, что это подношение с далекого

Востока, дань его королевскому величеству и славе, разнесшейся далеко за границы его владения. Правитель принял подарок, вознаградив Морганема в маске пустыми словами благодарности и повелев отправиться восвояси. Не прошло и двух часов, как ярко-оранжевый взрыв разнес в пыль королевские палаты. От лорда Иригала не осталось и мокрого места.

Уставший от скудоумия своих соотечественников, Морганем покинул родину, решив попытать счастья в вольных путешествия сквозь Варп. Целые века он скитался от мира к миру, накапливая все больше могущества... и отвращения к тому, что довелось повидать. Ему казалось, что постоянные склоки и боины были повсюду.

Вскоре он пришел к такому выводу: охота к саморазрушению у смертных от природы. Они всегда будут уничтожать друг друга по маловажным и нелепым причинам, в упор не видя, какие значимые и долгоиграющие последствия это может вызвать. Жажда личной силы, богатства или счастья, они причиняют окружающим страдания. Они нуждаются в наставлении. Им нужен тот, чья мудрость была бы шире смертных границ; тот, чей взор не ослеплен злостью, страхом или другими свойственными для низших существ чувствами; тот, кто пребудет с ними вечность. Только бессмертный мог бы привести людей к счастью.

Морганем нашел цель. Он задумал переменить не просто один мир, а целый план. Но для выполнения такой задачи ему понадобилась помощь. Ему нужны были бессмертные единомышленники, желающие потратить мудрость и силы на сотворение его империи. А еще ему пригодилась бы армия, способная вырвать власть из хватки нынешних вождей и императоров, а вместе с тем — обеспечить своевременное воплощение мечты в жизнь.

Он отыскал себе войско на Дхаре — небольшой красной планете у края плана. В этом мирке жили даруки — раса отменных воинов с исключительной силой, боевыми навыками, живучестью и самоотверженностью. Но самой значимой их чертой была потрясающая устойчивость разума: в отличие от других смертных, пройдя через Варп, эти создания не повреждаются рассудком. Морганем сразил в поединке вожака крупнейшего из дарукских кланов и был объявлен новым лидером, скоро обратив всех даруков в единое мощное войско, готовое двинуться к любому миру в плане.

Завоевания Морганема взяли стремительный темп. Его войска быстро вторгались в нужный мир, свергали элиты, а затем устанавливали новую правящую династию, которая присягала на верность Морганему в обмен на его защиту. Тот, кто посмел бы восстать против нее, скоро встретился бы с беспощадной армией даруков, так что на захваченных территориях поддерживался стабильный порядок.

Расширив влияние, Морганем выискивал других бессмертных, которые присоединились к его делу. Они стали его Военачальниками — советниками и генералами. Один за другим, они заключили союз: Круговорот, Катрин Урданна, Эрион Заната, Херек, Прахоступ и Кэйн Шерайвен. В скором времени они образовали Совет Шести, властвующий империей вместе с Морганемом.

К несчастью, владения Морганема не стали утопией, как он себе их представлял. Смертные подданные не понимали его загадочных и далеко идущих планов; до них не доходил



должный смысл всех правил и ограничений. Они видели в волшебнике только репрессивного чужака-захватчика.

Что хуже, среди подчиненных Морганему королей начала процветать коррупция. Поняв, что с легионами за спиной они практически неуязвимы, марионетки предались корысти. Жадюги делали все, что им заблагорассудится — непомерно повышали налоги, жестоко давили любых неприглянувшихся, оправдываясь, будто исполняют волю Морганема. Они стали тиранами под его мнимой протекцией.

Морганем и Совет Шести делали все возможное, чтобы искоренить зарвавшихся царьков, но в такой громадной империи уследить за грязными делами всех было попросту невозможно. То тут, то там начали вспыхивать бунты. Подчиненные Морганема пытались свергнуть диктаторов, однако каждый раз их усилия сводились на нет быстрым и жестоким ударом Совета Шести и армии даруков. Эти военные походы только усугубили положение граждан и подбросили дров в огонь ненависти.

Через пару столетий лихорадочные попытки Морганема удержать империю мечты от распада погрузили ее в пучину вечных страданий, войн и хаоса.

Эти мучения не могут продолжаться долго, и мольбы страдальцев когда-нибудь должны быть услышаны...

Морганем и Совет Шести

Нынешние самоназванные правители Итии — Морганем и Совет Шести — бессмертны. Данные уникальные личности невосприимчивы к силам времени, они не стареют. Эти союзники уверовали в идею о целом плане под их единственной властью. Теперь это группа деспотов, учиняющих расправу над любимыми, кто смеет оспаривать главенство Морганема.

Морганем

Чародей

Раса: бессмертный этен

Пол: мужской

Морганем — текущий властитель громадной империи, охватывающей почти все обитаемые миры в Итии, его родном плане. Он с Советом Шести держит свои владения стальной хваткой и живет в твердыне Хаальского шпиля на планете Дхар.



Из-за постоянных сражений, загубивших его молодость, Морганем стал держать смертных за хилых, недалновидных и крайне себялюбивых созданий. Чародей построил свою империю уверившись, что сможет править низшими существами лучше, чем любой из них самих. Но когда его владения погрязли в мздоимстве, войне и страданиях, эта мечта обратилась для него кошмаром.

Морганем — этен. Это человекоподобная золотовласая раса сухощавого телосложения. Они весьма интеллигентные создания с врожденной способностью к магии, однако им также присущи амбициозность и страстность, которые, несмотря на попытки сдерживания, часто приводят их к междоусобным войнам.

Будучи бессмертным, Морганем вырос могущественным волшебником. Он добился успехов в искусстве зачарования и сотворении магических артефактов. Благодаря своим навыкам колдун создал множество волшебных устройств, сослуживших ему добрую службу. Вместе с собственным стратегическим умом, поддержкой Военачальников и войском даруков наготове он стал почти неуязвим...

Круговорот Пробудившийся

Раса: бессмертный хельгорн

Пол: мужской

Круговорот — это бессмертный хельгорн или «пробудившийся». В большинстве миров бессмертные рождаются совсем нечасто и большинство даже не слышаны об их существовании. Однако в народе Круговорота рождение бессмертного — пусть и редкое событие, но не настолько, как у большинства. Такие хельгорны зовутся среди сородичей «пробудившимися» и играют ключевую роль в культуре своей расы.



Если какой-либо хельгорн доживает до седьмого десятка без признаков старения, то удостоивается войти в ряды пробудившихся. Обладающие недюжинной силой, интеллектом и вечной жизнью, они почитаются среди типичных хельгорнов как божественные создания.

Как только пробудившийся получит свое звание, он обязан будет взять бразды правления империей хельгорнов в свои руки. В случаях, когда император — обычный смертный, он немедленно уступает свое место новому лидеру. Однако, если он сам бессмертен, то двум пробудившимся придется сойтись в смертельной схватке, переживший которую и воссядет на троне.

Круговорот и был таким пробудившимся. В шестьдесят лет он сошелся в ритуальной битве с тогдашним императором. Бой длился день и ночь, но молодость все же взяла верх. Стойкая доселе оборона старого правителя дрогнула под свирепым

натиском Круговорота. Держа в руке окровавленный клинок, Круговорот поднял другой кулак и зарычал победным рыком.

Круговорот занял трон и правил народом хельгорнов несколько столетий. Но с веками он начал уставать от престола. Он увлекся колдовством, изучил Варп и обнаружил, как же обширна Мультивселенная. Круговорот почувствовал себя запертым в клетке, вынужденным слушать вечные просьбы подданных, играть на политической арене и разбираться с подсылаемыми убийцами и другими пробудившимися, старавшимся вырвать власть из рук ненавистного уже правителя. Круговорот понял, что создан для большего, чем следование наскучившим традициям и прошениям своего народа. Наконец, в один прекрасный день, он принял судьбоносное решение, за которое был прозван хельгорнами Королем-предателем. Не сказав никому ни слова, Круговорот покинул свой мир, отправившись в Варп, к новым мирам и поискам достойной судьбы.

Путешествия Круговорота по Итии и другим местам по праву превратились в легенды. Он вершил дела знатного героизма — и крайней жестокости тоже. Но, невзирая на все приключения, хельгорн так и не мог отыскать свою цель в жизни... пока не услышал о Морганеме, намеренном учредить на Итии власть бессмертных — таких, как он сам.

Круговорот нашел Морганема и присоединился к его походу. Теперь он, фактически, его правая рука. Хельгорн помог завербовать в Совет Шести еще Военачальников, а одна из них — Катрин Урданна — стала его любовницей.

Круговорот неумолим и жесток в преследовании своих целей. Он владеет внушающими страх боевыми навыками и предпочитает лично вступать в бой. Один вид бессмертного хельгорна, в пылу сражения раскидывающего противников снарядами магической энергии и давящего их голыми руками,

вселяет леденящий душу страх в сердца самых храбрых из многочисленных врагов Морганема.

Катрин Урданна

Мрачная дева

Раса: бессмертный драким

Пол: женский

Катрин родилась в рабстве — ее мать была рабыней, а отец неизвестен до сих пор. Ее отняли от материнской груди еще когда ей не было и года, чтобы продать Храму Ассасинов для обучения искусству наемного убийцы. Ни одна жилка на лице покупателей не дрогнула от рыданий Катрин. Ее дальнейший путь был предначертан холодной судьбой.



Тренировки в Храме стали для нее жестоким испытанием, по сей день мучающим ее в кошмарах. Не имея другого выбора, кроме как умереть, она превратилась в смертоносного губителя, успешного в искусстве соблазнения, отравления и хладнокровного убийства. Хотя ее действия всегда сохранялись в тайне, начала ходить жуткая молва о «Мрачной деве», убивающей любого, кто приблизится к ней.

Шли годы. Бессмертие Урданны и ее сверхчеловеческие таланты стали более чем очевидны. Храм увидел в ней великолепного мастера убийств и стал давать самые сложные, аккуратные, и опасные задания, часто требующие завоевать полное доверие цели. Ложь стала делом всей ее жизни. Она обольщала своих жертв умом и красотой, заговаривала их словами о любви и ночах страсти, понимая, что соблазненный мужчина уже обречен. Эта коварная иллюзия нормальной жизни была скоротечной — рано или поздно жертва погибала от ее руки, в смятении харкая кровью. Пусть годы убийств ожесточили сердце Катрин, последний взгляд каждой жертвы — взгляд удивления, неверия и злобы — навсегда оставался в ее памяти, причиняя жгучую боль.

Поручения становились все более жестокими и Катрин поняла, что пока она во владении хозяев, ее пытка не закончится. Ей оставалось два пути — погибнуть или бежать. Так что с наступлением ночи она совершила бесшумный побег, благо то позволяли ее навыки.

Следующие годы Урданна находилась в бегах от агентов Храма, а потом еще и тех, кто решил навязывать ей свою волю, заслышав о ее репутации. Чтобы хоть как-то выжить, Катрин пришлось бродяжничать, промышлять воровством... и разбоем. Прошли десятилетия, рассказы о Катрин стали легендами, но Храм не прекратил охоту за ней. И однажды кое-кто ее отыскал — то был Круговорот.

Круговорот привлек Катрин на сторону Морганема, пообещав свободу от прежних угнетателей. То, что он сказал ей в тот день, преобразило ее навсегда: ночью она пробралась в Храм Ассасинов, перерезала глотки всем послушникам и сожгла строение дотла. Затем Урданна отправилась в Варп, чтобы присоединиться к Морганему, и ноги ее больше не было на родной земле.

Катрин полюбила своего спасителя Круговорота и с тех пор пара редко разлучается. Урданна без сомнений сражается во имя Морганема, находясь рядом с возлюбленным, и использует любые свои умения и способности, чтобы ликвидировать тех, кто угрожает порядку в Империи. Где бы она ни была — в гуще битвы или в ночной тьме, ее кинжал обязательно найдет свою жертву...

Эрион Ваната

Дух в цепях

Раса: человек (закованная душа)

Пол: нет (ранее — мужской)

Много смертных жизней назад Эрион был человеком, вторым сыном в знатной семье. Он вырос здоровым молодым аристократом и долго сражался во славу короля, будучи кавалеристом, за что был высоко награжден. После войны он стал искателем приключений и героем для своего народа. Эрион жил согласно строгому кодексу чести, защищая угнетенных и убивая чудовищ, угрожающих миру его отчизны.

В одном из таких приключений Эрион наткнулся на древнюю гробницу. Ее стены украшали письмена на стародавнем наречии, восславляющие «бессметного пустотелого короля из иного мира». В дальнем конце зала, на возвышенной платформе, находился саркофаг, но никакого тела в нем не очутилось — только доспех, покрытый вековым слоем пыли. Могильно холодный на ощупь металл сверкал загадочными рунами.

Эрион осторожно собрал броню и принес ее в свое имение. Он взывал ко многим ученым и мудрецам, надеясь разгадать тайну доспехов, но только маг смог помочь ему. Броня оказалась зачарована могучим колдовством, руны ее говорили на волшебном языке. Точно расшифровать чары не представлялось возможным, но письмена обещали владельцу вечную жизнь... однако предупреждали, что она не достанется даром. Эриона одолели подозрения о находке, он подумал о том, не проклята ли броня, но маг утвердил, что не чувствует никаких следов черной магии на предмете. Тем не менее, Эрион побоялся дальше иметь дело с доспехом и спрятал его в одном из подземных хранилищ.



Там он броня и оставалась много лет. Годы начали брать у Занаты свое. Волосы поседели, а его рука перестала разить так же яростно, как раньше. Только воля и чувство долга оставались неколебимы, и когда вражеское королевство решило напасть на родину, он вновь предложил свои услуги правителю. К ужасу Эриона, король отказался. Он заявил, что Заната уже исполнил свой долг, и заслужил отдых в старости. Узнав об этом, Эрион открыл подвал, и, потратив мгновение на раздумья, надел древние доспехи.

Эриона пронзила жгучая боль, его тело исчезло в объятиях синего пламени — так, что не осталось и горстки пепла. Но Заната не погиб — доспех тут же захватил его душу, приковав к древним чарам. Все слабости и желания плоти пропали навсегда. Эрион обрел истинное бессмертие.

Он вошел в битву бок о бок с товарищами, потерявшими дар речи при виде оживших доспехов, и скоро сокрушил противников. То была одна победа из многих. Вырвавшись из границ земного тела, Эрион стал магом-воителем невероятной силы. После он начал свои первые путешествия сквозь Варп. Его могущество только росло с пролетающими годами.

Эрион Заната стал живой легендой во многих мирах Итии, и вскоре по его следам пустился Круговорот. Отыскав Эриона, хельгорн привел его к Морганему. Чародей пообещал Занате, что тот будет биться со злом величины, невиданной и в страшных снах. Бессмертный воин присягнул колдуну на верность.

Теперь Эрион руководит многими походами Морганема и Совета Шести, полагаясь на могучее колдовство и холодную сталь. И хотя он сражается с честью, его призрачный вид только нагоняет леденящий страх на недругов Морганема...

Херек

Старейшина улья

Раса: бессмертный зикир
Пол: гермафродит (тем не менее, предпочитает зваться мужчиной)

Херек вылупился из яйца вместе с тучами собратьев-зиков. Его насекомоподобная раса, без сомнений, господствовала в своем мире. Улей зиков простирался от края до края материка, их логова-столпы дотягивались до облаков, а их тоннели рылись в самых глубинах земли. Эта раса включала великое множество подвидов, у каждого из которых было свое предназначение и собственная роль в жизни, процветании и выживании улья. Херек родился «старейшиной улья», а стало быть его долгом был надзор за всеми действиями в своей части логов.



Однако в развитии Херека проявилось отклонение. Старейшины умирают ближе к третьей сотне лет, но Херек продолжал жить и после. Его тело не серело и не слабело, как у сородичей. Кроме того, большинство зиков тратили все время на труд во благо улья, в то время как Херека начало одолевать бывшее неизвестным до сих пор чувство любопытства. Чем глубже он исследовал мир вокруг, тем больше ему хотелось узнать. И однажды он обнаружил на поверхности своего мира новую расу.

Эти простые создания, жившие сёлами, испугались внезапно появившегося зикира. Но вскоре они поняли, что тот не хочет причинять им вреда, а потому позволили ему изучить обычаи и язык своего народа. Херек нашел этих существ весьма

отличающимися от зикиров. Каждый их представитель был уникален: со своими собственными надеждами, страхами, желаниями и стремлениями. Невзирая на вечные конфликты, они смогли выжить, и более того — радоваться жизни. Они исследовали, искали приключений и ценили друг друга, а когда кто-либо из них умирал, они оплакивали утрату. Херек очаровался ими. Он сам чувствовал себя иным, и видел в них родственную душу.

Долгое время он скитался по миру, оставив улей на заботу других, менее одаренных старейшин. Он встретил множество удивительных вещей, которые подарили ему знания и силу. Херек обучился волшебству и чародейству и спустя какое-то время отыскал способ покинуть свой мир и ступить на земли Варпа.

Однако путешествия по Итии привели Херека в смятение. Индивидуальность, которой он так восторгался, открыла свою мрачную сторону. Во многих местах он наблюдал войну, хаос и жестокость, чего не происходило в родном улье. Оказалось, что смертные, преследующие свои цели, порой не считаются с чужими жизнями.

Затем зикиру удалось побывать на Дхаре, где все снова перевернулось с ног на голову. Обитатели этого мира — такие же вольные и своеобразные, как и все, — смогли образовать единую и могучую военную машину, где каждый дарук готов оказать поддержку товарищу в его делах. Херек начал поиски того, кто был в ответе за преобразование даруков. Так он и встретил Морганема.

Выслушав Херека и поняв, что перед ним еще один брат-бессмертный, Морганем скоро захотел возвести того в ранг Военачальника. Херек с благодарностью принял предложение и стал четвертым бессмертным сподвижником чародея.

В очень скором времени Херек был назначен на руководство многими армиями даруков. Он в самом деле уважал этих существ и их общество — за доблесть, верность с честью, и вместе с тем — уникальность каждого и природную страсть. В кои-то веки Херек почувствовал, что нашел свое место в этом мире — такое, где ценились самые благородные из характерных черт. Он разделил с Морганемом страстное желание распространить влияние Империи на весь план.

Время от времени Херек путешествует по Итии, появляясь там, где дарукам требуется помощь лидера и сверхсильного воина. Ничто не устоит на пути такого чудища, как вековечный старейшина улья, ломанувшийся в битву. Его грубая мощь способна валить каменные стены, а хитиновый панцирь практически непроницаем для оружия. Если войско даруков возглавляет Херек — их поход обречен на успех.

Прахоступ

Повелитель могил

Раса: повелитель могил (нежить)

Пол: мужской

Известный при жизни как Айев Кальмис, а Прахоступ ныне, родился в гибнущей цивилизации. Некогда великую империю охватила страшная болезнь. Эта хворь, названная Багровым плачем, медленно, но верно поглощала все на своем пути. Ее жертвы умирали в мучениях, рыдая кровавыми слезами в последние дни, пока смерть наконец не проявляла снисхождение. Болезнь всегда возникала как из ниоткуда, каждый раз забирая больше жизней, чем при прошлой вспышке. Священники были бессильны и стали первыми павшими от недуга. Богатые и бедные, старые и юные — никто не избегал горькой участи.



Юный Кальмис жил в доме своих родителей-пасторов в очередном городе, подкошенном хворью. Больного от рождения, смерть преследовала его повсюду — достаточно было выглянуть в окно, чтобы увидеть ее губительную хватку. Он испытывал постоянную муку, помня о том, что рано или поздно старуха с косой явится и за ним, чтобы пожать еще одну душу. Едва случалось так, чтобы он проводил ночь, не погрузившись в собственные страхи. У Айева не было близких друзей — само его присутствие вселяло гнетущее чувство необъяснимой тревоги в окружающих. Вероятно, эта тень смерти и стала его единственной спутницей.

Немощный, Айев, тем не менее, проявил выдающуюся способность к магии, и родители решили отправить его в Училище Магов, что он воспринял с радостью. Другие маги

невзлюбили новичка, однако Кальмис оказался способным учеником, и его глубокое понимание волшебства впечатляло, а то и превосходило старших.

Но настоящие изыскания он проводил ночью, а не днем. Каждый раз с наступлением холодной темноты он ходил в библиотеку, пробирался к самым глубинным и запретным книгохранилищам, рассеивая заклятья-обереги на дубовых дверях, и читал сокрытые внутри некромантские гримуары. Айев давно понял, что маги не научат его тому, за чем он действительно пришел, — способу избежать необратимого забвения, ожидавшего всех смертных. Лишь некроманты владеют такой силой.

Но время ускорило свой бег. Багровый плач окружил Айева — все больше магов Училища заражались болезнью. Когда до Кальмиса дошла весть о смерти родителей, стало ясно, что медлить больше нельзя. Айев в последний раз проник в библиотеку, пока до него со всех сторон доносились стенания больных ровесников. Там, среди книг, он провел тайный ужасающий обряд. Холодящая волна некромантской маны омыла его тело, исказило его, пригрозив уничтожить разум и душу. Сердце остановилось, кровь застыла в жилах, но Кальмис выдержал ритуал. Вместе с последним выдохом его тело покинула смертность. Он был не жив, но и не мертв. Теперь он был повелитель могил. По его венам текла энергия некромантии, благословившая и проклявшая Айева вечным бессмертием.

Время потеряло былое значение. Без нужды в еде, питье и сне, Айев потратил многие годы в библиотеке, набираясь мудрости из тамошних книг. Постепенно он начал замечать, что фолианты покрываются непроглядным слоем пыли, а их страницы рассыпаются от прикосновений. Наконец он вышел из библиотеки. Глазам Кальмиса предстал мертвый город.

Прахоступ воспользовался новообретенными магическими знаниями, открыв врата Варпа и покинув свой мир. Скитания

завели его в самые дальние уголки Итии и не только ее. Постепенно память о смертной жизни начала исчезать в тумане времени. Куда бы Прахоступ ни пошел — всюду его боялись, как мерзкую нежить, — порой за дело, иногда нет. Так или иначе, в одном из путешествий он встретил Кэйна Шерайвена и взял желторотого бессмертного некроманта в свои ученики. Они продолжили свои странствия по Итии вместе, стремясь заполнить пустоту своего вечного бытия.

В конце концов Прахоступ узнал о некоем бессмертном, ищущем себе подобных друзей для преобразования Итии. После долгих лет, потраченных на бесцельные шатания по миру, после пережитых встреч со смертными ненавистниками, повелитель могил смог наконец найти смысл и цель своего существования. Прахоступ и Кэйн отправились к Морганему, чтобы предложить помощь. Чародей сразу понравился им и с распростертыми объятиями принял их как последних Военачальников.

Ныне Прахоступ снабжает войска Морганема ордами могучей нежити. Его магическая мудрость едва ли не превосходит морганемову, а о некроматской силе и говорить не следует. Теперь он служит чародею как приближенный советник... и, если понадобится, как ходячее воплощение гибели его врагов.

Кэйн Шерайвен

Некромант

Раса: бессмертный человек

Пол: мужской

Кэйн не помнит своих родителей — те умерли, когда он еще был очень юн. Ему, никому не нужному сироте, пришлось выживать в опасных закоулках родного города. Чтобы пропитаться, Кэйн промышлял карманничеством. Весь мир ополчился против него: от бездушной стражи и старших детей, склотивших банды, до голодных крыс, готовых сгрызть беднягу ночью, пока тот спит. Еще до достижения отрочества он ожесточился от безнадежности.



Но когда ему было двенадцать лет, судьба приняла совершенно неожиданный оборот. Кэйн попытался обчистить карманы странного человека, одетого в дерюговую мантию. Он бесшумно протянул руку к одежде, как вдруг почувствовал на ней чужую ледяную хватку. Юный вор поднял глаза и увидел, что человек смотрит на него из-под капюшона. Его лик был бледен как смерть, а черные, едва живые глаза сверкали под тенью. Кэйн ощутил во взгляде загадочное притяжение и сам не отводил холодного взора.

Человек в мантии прошептал: «Ты один из нас, мальчик. Пока ты этого не осознал, но я вижу ясно, что витает вокруг тебя. Ты тоже чувствуешь... Тяжелые и вязкие волны силы, невидимой для остальных... Не так ли?»

Кэйн понял с полуслова, о чем говорил человек.

«Этот мир бросил тебя, мальчик. Ты ничем ему не обязан, а вот он тебе — еще как. Идем со мной, и я научу тебя, как вернуть то, что тебе причитается».

Кэйн кивнул, поколебавшись лишь секунду. Человек отпустил его запястье и медленно направился туда, откуда пришел. Кэйн последовал за ним тенью.

Так он стал учеником в тайном Ордене некромантов. Год за годом он овладевал темными искусствами и помогал своим новым господам вести скрытную войну с ненавистным ему обществом. Кэйн превратился в холодного, расчетливого и безжалостного манипулятора. Постепенно его могущество начало затмевать накопленные силы учителей. Уже в зрелом возрасте он начал замечать, что его плоть более не дряхлеет от уходящих лет, и догадался о своем бессмертии. Все это время его статус и влияние росли, поэтому Шерайвен стал негласным предводителем некромантов.

Но вместе с влиянием распространились и слухи о тайном Ордене. Испуганная молва призвала людей к жестокой охоте на ведьм. И виновных, и не виноватых жгли на кострах посреди городской площади, и тщательные планы Кэйна начали раскрываться. Шерайвен бежал из города ночью, как раз перед тем, как разъяренная толпа горожан ворвалась в мрачное логово некромантов и спалила его дотла.

Кэйн терпеливо выжидал, пока охотники на ведьм не решили, что он мертв. За его возвращением последовала страшная месть. Вода в реках испортилась, а ветер стал переносить заразу. Войско нежити с Шерайвеном во главе штурмовало город, не оставив и камня на камне. Действительно, зачем править этими жалкими склочными людишками, если после смерти они исполняют приказы с высшей точностью?

Шерайвен превратился во владыку города-трупа, проклятого, мрачного и скверного места, где не смела находиться

ни одна живая душа. Здесь Кэйн смог продолжить темные изыскания, без внимания остального мира... до тех пор, пока не появился Прахоступ.

Прахоступ зашел в мертвый город, привлеченный видимой изнутри некромантской силой. Удивленный Кэйн впервые за столетие почувствовал трепет, когда увидел гостя. Он не мог и представить себе такое могущество, такие знания и мудрость, какими обладал повелитель могил. Они беседовали несколько дней, обсуждая магические и более приземленные темы. Их негромкое бормотание стало единственным звуком во всем городе. Вскоре Кэйн смиренно попросился в ученики Прахоступа. Тот принял предложение.

Прахоступ рассказал Шерайвену о тайнах Варпа и вместе неразлучные колдуны пустились в странствия по Итии. Когда Прахоступ вознамерился присоединиться к походу Морганема, Кэйн последовал его примеру. Шерайвена радушно приняли в ряды Военачальников — некромант и вправду был бессмертен.

Кэйн — самый молодой из бессмертных членов Совета Шести, но его некромантская мощь все равно колоссальна. Он старается доказать свою значимость Морганему и Прахоступу и часто отправляется на различные задания. Его приемы хоть и действенны, но настолько коварны и бездушны, что не раз осуждались самим Советом Шести...

Даруки



Даруки — раса хитроумных воинов родом с планеты Дхар — небольшого красного мирка на самом краю Итии. Это мощные краснокожие создания, охочие до драки. Они ценят доблесть и боевую удачу превыше всего. Врожденное честолюбие заставляет их с радостью отправляться на войну.

Даруки не делятся по половому признаку в привычном понимании. Вместо этого у них существуют особые этапы жизни — в определенный момент дарук отстраняется от общества, начиная цикл размножения. В это время на его спине появляются яйцевидные наросты, оплодотворяющиеся переносимыми по воздуху клетками, которые распространяют другие даруки. Как только яйцо созревает, из него вылупляется юный дарук. Детеныши быстро взрослеют, так как им приходится самим заботиться о себе уже примерно через год после рождения, а после шести лет они готовы принять участие в бою. Вероятно, плодовитость даруков напрямую зависит от их смертности — так, племена, понесшие тяжелые потери в бою, быстро восполняют прежнюю численность. Благодаря этой способности даруки стали господствующим видом на суровом Дхаре. Любое отдельное их племя невозможно просто уничтожить.

Как вид, даруки славятся не только этим. Их шкура крепче вываренной кожи, и они могут пережить удар, который убил бы

человека на месте. Психическая устойчивость даруков так высока, что их, видимо, нельзя свести с ума. Морганему, часто посылающему войска сквозь опасные для психики просторы Варпа, это как раз на руку. Кроме того, даруки являются долгожителями, умирающими только на четвертом или пятом веку... правда, многие даруки все равно погибают в боях задолго до конца своего срока. В отличие от большей части рас, эти создания только крепчают с возрастом. Лишь в последние год-два своей жизни они начинают терять хватку.

Раньше общество даруков было поделено на много мелких враждующих племен. Вожаком любого племени становился сильнейший в бою — каждая новая победа дарила почет и уважение даруку. Выше всех располагались воеводы — ими становились самые могучие воины племени. Воевода правил племенем, как король своими подданными, до тех пор, пока не проигрывал битву или не появлялся дарук прославленное.

Все изменилось с приходом Морганема. Изучив обычаи даруков, Морганем разыскал самое крупное и могущественное племя и вызвал их воеводу на поединок. Естественно, тот не мог отказаться. Воевода был легко сражен Морганемом, обладавшим потрясающей магической силой. Но вместо того, чтобы занять место вождя, чародей предложил тому помощь в обмен на его верность и пообещал привести племя к победе над соперниками.

Морганем постарался быстро выполнить обещание. Под умелым руководством колдуна племя пронеслось по всему Дхару, захватывая и поглощая остальные общины. Скоро у великого множества воинств стал один лидер, преданный Морганему. Так у чародея появилась единая мощная армия, готовая служить на благо будущей Империи. Благодаря способности призывать врата Варпа, волшебник мог в мгновение ока перебросить войско в нужный мир, а сами даруки были только рады иметь с кем воевать и что захватывать.

Военная машина даруков — теперь сила, с которой приходится считаться. Даруки — мастера кузнечного дела, а потому имеют почти что лучшее оружие и броню в Итии. Им удалось подчинить себе коварную дикую фауну Дхара, сопровождающую их бою, и построить осадные орудия, способные разнести даже самые стойкие укрепления на камешки. Воины этой расы — берсерки, безумные в сражении. Многие из их числа также проявляют колдовской дар — их обращают в боевых магов, оказывающих своим товарищам-воинам поддержку. А возглавляют их всех командующие или защитники — ветераны и герои, доказавшие свою доблесть во множестве схваток. Благодаря Морганему и Военачальникам даруки — неостановимая сила.

Дети Пустоты



Пустота — загадочное измерение, находящееся «под» Итией. Оно одновременно и связано с планом, и изолировано от него. Несмотря на частые попытки прорицаний и исследования, Морганем обнаружил Пустоту всего пару месяцев назад.

Сначала Пустота показалась холодным мрачным и безжизненным пространством. Однако, магически обследуя ее глубины, Морганем начал слышать изнутри загадочные голоса, шепчущие на неизвестном языке. Как бы немыслимо это ни звучало, стало ясно, что в Пустоте обитало нечто разумное.

Морганем попытался установить контакт с глубинными созданиями, но сделать это оказалось очень сложно. Впрочем, спустя некоторое время, Морганем выяснил, что существа говорили, собственно, не языком как органом. У их речи не было структуры — она представляла собой образы, мысли, чувства и воспоминания. Постепенно чародей понял, как посылать им собственные мысли.

Эти создания — дети Пустоты, как решил назвать их Морганем, — не были похожи ни на одну известную в Итии

расу. Они обитали в самых глубинах своего измерения, представляя собой нематериальные сущности. Даже разговаривая с ними, Морганем едва их понимал. Хотя дети Пустоты, показались невероятно умными, их мысли были слишком разрозненными, странными и отчужденными. Ясно было одно: эти существа обладают великим могуществом.

Дети Пустоты сами захотели говорить с Морганемом, как только он смог связаться с ними. Они с радостью поделились своими знаниями о причудливой магии Пустоты, об их языке и тайнах, давно позабытых Итией. Чародей был поражен открывшимся.

Но изыскания Морганема прекратились с появлением итийских Соратников. Бессмертные рыцари с ошеломляющей скоростью свергли наместников, прорвали войска чародея и разыскали его средоточие власти. Попытки Морганема перегруппировать войска оказались жалкими — он едва узнал о прибытии Соратников, когда они уже вторглись на Дхар. Морганем был в ужасе, завидев, как Соратники рвут, казалось, непобедимых защитников в клочья и подбираются близко к самому Хаальскому шпилю. Военачальники были разбросаны по Итии, занятые собственными делами, и не могли подоспеть на помощь. Внезапная атака Соратников не дала чародею возможности подготовить волшебную оборону.

В отчаянии Морганем обратился к единственным друзьям, каких мог найти — к детям Пустоты. В момент, когда Соратники магией вышибли ворота дворца, колдун все же вымолил у детей Пустоты согласие на военный союз.

Морганем воззвал к магическим силам, чтобы создать брешь в завесе, отделяющей Итию от Пустоты. Дети Пустоты вышли из этой бреши, на ходу обретая физическое тело. Оружие в их руках и воздух, окружавший их, трепетали от пустотной магии. Чуждые этому миру создания обступили Морганема, готовые дать бой надвигающимся Соратникам...

Мало что известно о детях Пустоты до сих пор. В Итии они приняли образ высоких гуманоидов с руками-щупальцами. Их можно различить по виду и рангу — какие-то лучше приспособлены для физического боя, некоторые сражаются волшебством. Ловкость, сила и разум этих созданий необычайно развиты, и даже самому могучему смертному едва удастся одолеть дитя Пустоты в честном поединке. Твердая верность, чрезвычайная мощь... Очевидно, это самые опасные для Соратников слуги Морганема.

Исправление неполадок

Если у вас возникли проблемы с кампанией — посмотрите нижний список — вероятно, вы найдете, как исправить неполадку. Если вы столкнулись с чем-то, чего нет в списке, пожалуйста, свяжитесь со мной (контакты указаны в ЧаВо).

Основные неполадки

«Я щелкаю по кнопке главы, чтобы начать играть, но меня выкидывает обратно на экран кампании!»

Такое случается, если запускать «До Горького Конца» на старом патче Warcraft III: The Frozen Throne. Вам понадобится обновить игру до новейшей версии. Попробуйте скачать актуальный патч на сайте Battle.net (<https://eu.battle.net/support/ru/article/warcraft-iii-patch-downloads/>).

«Персонажи выглядят как-то странно!»

Если у Фэя Сэрумена ненормальное лицо, или если Китарзис держит в руках «призрачные» белые топоры, значит в настройках выставлено низкое качество моделей и текстур. Вам придется указать высшее качество графики.

«Игра жутко тормозит!»

К сожалению, «До Горького Конца» будет требовательнее к мощности компьютера, чем большинство кампаний. Если у вас сильно устаревший компьютер, с игрой, скорее всего, возникнут проблемы.

Глава I: Темный рассвет

«Карта начинает лагать!»

Это давняя проблема, которую на данный момент уже не исправить: Она возникает не у всех, но у некоторых глава начинает тормозить, если они пытаются пройти ее всю разом. Единственный выход — сохранить игру, перезапустить Warcraft III и загрузить сохранение. После этого лаги должны исчезнуть.

«Не появляется экран победы!»

Такое иногда бывает после финальной битвы в первой главе. Причина этого бага неизвестна. Если это с вами случилось — удостоверьтесь, что вы перебили всех воинов Лютера — таково условие победы. Если они мертвы, подождите немного, победа должна быть засчитана спустя непродолжительное время.

Глава II: Кровавые грёзы

«Фэй ни с того, ни с сего умирает во время одного из последних роликов!»

Эта ошибка должна была быть исправлена в одном из последних фиксов. Если вы играете в старую версию кампании — скачайте новейшую на официальном сайте. Я полагаю, что баг был вызван недоработкой с триггерами заклинания «Призыв демонов», из-за которой Фэй в определенном случае воспринимался игрой как демон, призванный заклятьем Похитителя душ, и умирал спустя некоторое время. Если эта ошибка присутствует до сих пор — свяжитесь со мной.

Глава IV: Сердце льда

«Соратники застряли за энергетической стеной финального босса!»

Такое произошло со мной всего один раз, так что это явно особый случай. Может случиться, что Соратник(и) застрянут за энергетической стеной, если не пойдут прямо к боссу (причину этого я до сих пор установил). Я надеюсь, что исправил эту неполадку, но, на всякий случай, вот несколько советов, как решить проблему.

- Сохранитесь перед финальной битвой со стражами. Если Соратник застрянет — загрузите сохранение.
- Пропустите ролик, нажав ESC.
- Если Соратник *уже* застрял снаружи — уведите его подальше от босса, к северной развилке, а затем вернитесь назад. После этого Соратник должен автоматически переместиться к боссу.

Часто задаваемые Вопросы

Вопрос: Я могу как-то связаться с создателем кампании?

Ответ: Да, лучше через электронную почту:
meet_soul_reaver@hotmail.com

Я сейчас не нахожусь в свободное время на мессенджеры, так что в подобных приложениях со мной не поговорить. Но я захожу на электронный ящик каждый день. Я рад, если мне пишут люди!

Прим. переводчика: не забывайте, что автор кампании — англоговорящий, если надумаете связаться с ним.

В: Я могу как-то помочь вам с кампанией?

О: Скорее всего, нет. «До Горького Конца» полностью завершена, и мне не уже не понадобится никакая помощь в ее создании. Но если вы хотите сделать игровое видео, фанарт или нечто подобное — скажите мне, пожалуйста.

В: Что за музыка была в главе ...?

О: Список использованной музыки представлен в конце этого руководства, в readme-файле кампании и в ее главе-эпilogue.

В: Почему Фэй — герой силы? И почему Кэмерон — герой ловкости? А еще почему...

О: «Основная» характеристика отличается от остальных лишь тем, что повышает урон, который герой наносит оружием. Я решил выбрать героям основную характеристику, исходя из логики. Скажем, каким бы сильным ни был Кэмерон, это никак не повлияет на убийственную мощь его винтовки — куда важнее здесь будет точность и внимательность. А вот Фэй, к примеру, наоборот, скорее нанесет больше урона, ударив клинком с большей силой, ловкость тут не играет главной роли.

В: Я играл в раннюю версию кампании. Сохранения из нее будут работать в новой?

О: К сожалению, нет. Warcraft III не может переносить сохранения между разными версиями одной карты. Вам придется начать кампанию заново.

В: Когда выйдет следующая глава?

О: «До Горького Конца» закончена. Новых глав выходить не будет.

В: Сколько всего глав?

О: Восемь игровых, а также два ролика — пролог и эпилог.

В: Но доступно только две! Где остальные главы?

О: До них нужно дойти! Как только вы пройдете главу, следующая станет доступна для игры.

В: Тебе надо озвучить кампанию!

О: Я в какой-то степени согласен, но тут есть две загвоздки. Во-первых, любительская озвучка героев гораздо хуже той, что ты представляешь в воображении, и она может серьезно испортить атмосферу игры. Во-вторых, в кампании огромное количество диалогов, и с озвучкой ее вес раздуется, как воздушный шар. Сомневаюсь, что в будущем я займусь озвучкой — разве что, если найду лучшее место для раздачи кампании, а также умелых актеров, что согласятся меня выручить.

В: Когда можно будет поиграть за Убивца, ну, того, из начала первой главы?

О: Никогда. Убивец привык появляться, чуть помогать, а потом снова исчезать на месяцы, посвятив время собственным неизвестным делам. Не ожидайте, что он снизойдет до статуса игрового персонажа.

В: Ты это все сам сделал?

О: И да, и нет. Я придумал и сделал карты сам, но это не вся «До Горького Конца». Основной дизайн персонажей Фэя Сэрумена,

Кэмерона Айлерона, Китарзиса и Сэры Пой — творения других людей. Я изобразил их, сделав способности и текстуры и добавив в игру. Их личность и биография придуманы не мной. Оружие персонажей тоже сотворил не я, с этим делом мне подсobil Larc с maps.worldofwar.net. И музыка тоже не моя. Авторы всего и вся расписаны в конце руководства и в эпилоге кампании.

В: Почему главный герой зовется Похитителем душ, если он не имеет никакого отношения к Legacy of Kain?

О: Я придумал персонажа Похитителя душ и его имя задолго до выхода Blood Omen: Legacy of Kain. Сюжеты «До Горького Конца» и этой игры никак не связаны друг с другом.

В: Могу поклясться, что Кэмерона раньше звали Clutchfiend, то есть Клатчфинд.

О: А-ах, ретконы, мое проклятие. По версии 0.7.04 Айлерон действительно звался «Клатчфиндом». Однако, человек, придумавший Кэмерона, решил однажды изменить его историю, а вместе с ним и имя. Но мне нравился Клатчфинд, и я ввел персонажа в игру под этим именем.

В: Сюжет как-то связан со вселенной Warcraft?

О: Нет, никак не связан. Просто так вышло, что редактор карт Warcraft III оказался идеальным средством для создания игры, которую я задумывал. Сюжет и герои полностью независимы.

В: Прикольный загрузочный экран... Но что на нем?

О: Это изображение Варпа в крутой металлической рамке. Я сделал его с нуля в Photoshop'е и даже, в какой-то мере, горжусь им.

В: Я не догоняю сюжет!

О: Вы можете написать мне электронное сообщение. Я буду только рад пообщаться и разъяснить непонятные детали истории!

Изменения в дизайне

Так как «До Горького Конца» — это лишь мод для Warcraft III, между данной кампанией и оригинальной Мультивселенной с ее персонажами, что придумана на ролевом форуме The Administorum, есть определенные различия. Здесь я вкратце опишу их.

Врата Варпа

Хотя в игре врата Варпа выглядят неплохо, их модель не вполне точная. С виду, врата будто бы искривляют реальность, направляя ее вовнутрь, и создают отверстие в Варп. К тому же, по задумке, они не такие симметричные и незыблемые.

Навыки Соратников

На самом деле Соратники владеют гораздо большим количеством навыков, и в кампании многие из них не показаны. Однако их присутствие внесло бы сильный дисбаланс в игру, даже если было бы возможно. Например, Похититель душ умеет поглощать души своих врагов, Кэмерон может захватить власть над телом противника, Фэй Сэрумен владеет разными акробатическими трюками. И наоборот, у героев появились новые способности. Например, в изначальном сюжете Сэра не была одарена особыми целительскими силами, но в кампании они как нельзя кстати.

Голоса Соратников

Я выбирал Соратникам наиболее подходящую озвучку, которая бы в какой-то степени отражала их характер, но раз она изначально принадлежала персонажам Warcraft III, то, разумеется, многие реплики не имеют смысла. К примеру,

Похититель душ не говорит на эльфийском, а Китарзис — не вождь и никогда им не был, несмотря на его постоянные утверждения.

(Прим. переводчика: автор, вероятно, изменил озвучку определенных персонажей в русской версии, так как, все-таки, наши голоса значительно отличаются от оригинальных. Я переводил руководство еще до кампании, и не могу сказать, какие голоса теперь принадлежат Соратникам. Если же Похититель душ говорит голосом Чародея Крови, а Китарзис — голосом Тралла, то не обращайте внимания на этот абзац)

Похититель душ

Как ни странно, внешность Похитителя душ довольно точная — я сам удивился тому, как сильно модель Артаса походит на этот персонаж. Хотя, лицо Похитителя все равно выглядит излишне молодым. Кроме того, он не должен носить защитные поножи — по оригинальной задумке он только обут в высокие кожаные сапоги со стальной оковкой. Его предметы (кроме палатки, как и у всех остальных) тоже почти полностью соответствуют тем, что должны быть. Разве что, их эффект слегка изменился по игровым причинам.

Фэй Сэрумен

Фэй Сэрумен задумывался более привлекательным и не таким мускулистым, как показывает модель. У него должна была быть татуировка под одним глазом, но из-за особенности текстуры это было невозможно сделать. Его тату на все тело изображало дракона, также он старался носить чуть больше одежды. Кроме того, его мечи не того цвета. Что касается предметов — они те же, что в оригинале, но действуют по-другому.

Кэмерон Айлерон

У Кэмерона, по идее, гораздо сложнее украшенный доспех, а его лицо вовсе не такое туповатое, а вполне красивое. Кроме того, у него должны быть серые волосы (в игре они вообще не видны). К тому же, он куда чаще пользуется в бою мечом, а не огнестрельным оружием (хотя и не брезгает им). В кампании у него новые предметы — но, по крайней мере, это то, что Кэмерон мог бы взять с собой на самом деле.

Китарзис

Здесь самые вопиющие несоответствия — клыки (на самом деле их не должно быть) и громадный нос (в оригинале он вовсе не такой крупный). Также, он обычно носит с собой глиняные горшочки, склянки и т. п., наполненные песком. Помимо этого, Китарзис сражается Топорами Ярости, тогда как должен делать это голыми руками или вооружившись огромным молотом. Однако модель тролля из Warcraft, бьющего врагов гигантским молотом, выглядит очень глупо, и в итоге я выдал Соратнику два топора. Еще Китарзис не имеет обыкновения носить шаманскую маску, но, учитывая, что он обучался у шамана, это дополнение вполне логично.

Сэра Пой

У настоящей Сэры Пой глаза имеют зрачки. Помимо этого, она не носит плаща с капюшоном. Чернодубовый лук, Божественные стрелы и Эльфийский плащ — добавленные предметы, хотя они не противоречат образу персонажа. Наконец, ее броня гораздо узорчатее. Но, в целом, модель Сэры в игре относительно точная.

Авторы

Дизайн и сценарий кампании «До Горького Конца», создание
руководства:

Энди Криг

Обложка, концепт-арт для руководства:

Стивен Казинс

Перевод на русский язык:

Кирляндия

Персонажи:

<i>Похититель душ.....</i>	<i>Энди Криг</i>
<i>Фэй Сэрумен.....</i>	<i>Энтони Пассмор</i>
<i>Кэмерон Айлерон.....</i>	<i>Шон Бриттон</i>
<i>Китарзис.....</i>	<i>Брайон Лэрд</i>
<i>Сэра Пой.....</i>	<i>Энтони Ди Чезаре</i>
<i>Убивец.....</i>	<i>Эрик Родсет</i>
<i>Прочие персонажи.....</i>	<i>Энди Криг</i>

Изображение пергамента для руководства:

LACANGRIMM

Обложка руководства:

MaddMordi-Stock

(<http://maddmordi-stock.deviantart.com/>)

Музыка:

Меню глав	<i>Kalki (редактировано)</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
Пролог	<i>Pompeii</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
Глава I	<i>The Wretched</i>	<i>Nine Inch Nails</i>
Глава II	<i>The Becoming</i>	<i>Nine Inch Nails</i>
Глава III	<i>Tikal</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
Глава IV	<i>Nineveh</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
Глава V	<i>Karma</i>	<i>Kamelot</i>
Глава VI	<i>We're in this Together</i>	<i>Nine Inch Nails</i>
Глава VII	<i>Welcome Within</i>	<i>Godsmack</i>
	<i>Ultra</i>	<i>KMFDM</i>
Глава VIII	<i>Yamiiro no Yume/Anger (ред.)</i>	<i>Kasamutao Kouji</i>
	<i>Missing Time</i>	<i>MDFMK</i>
	<i>Kalki</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
	<i>Ashief Pi</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
	<i>Kuvera (редактировано)</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
Эпилог	<i>Indra/Arise (редактировано)</i>	<i>E.S. Posthumus</i>

Дополнительный концепт-арт:

Крис Олдланд
Шом Херинг

Модель «Black hole», на которой основана модель «Void Breach»:

WILL THE ALMIGHTY

Извлечение моделей оружия:

Larc

Модель геройского свечения:

Assassin_lord

GUI-Friendly Damage Detection v1.2 (система отлова урона):

Weep

Особенная благодарность:

The Administorum
Blizzard Entertainment
The Hive Workshop
Filefront
Warnicro
Вам за игру

И отдельная благодарность:

Цзи Сюй