Кампании Мира Героев меча и магии III

FizMiG_Campaign v.1.21

Официальная группа ВКонтакте: vk.com/fizmig

FizMiG © AmberSoler, 2006-2026
vk.com/fizmig

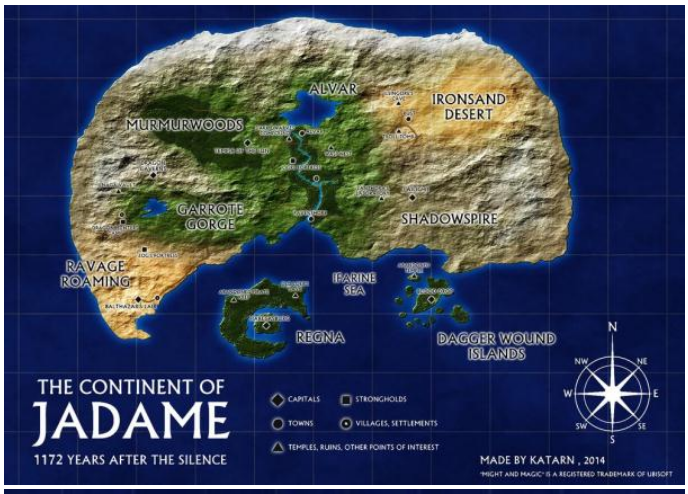
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

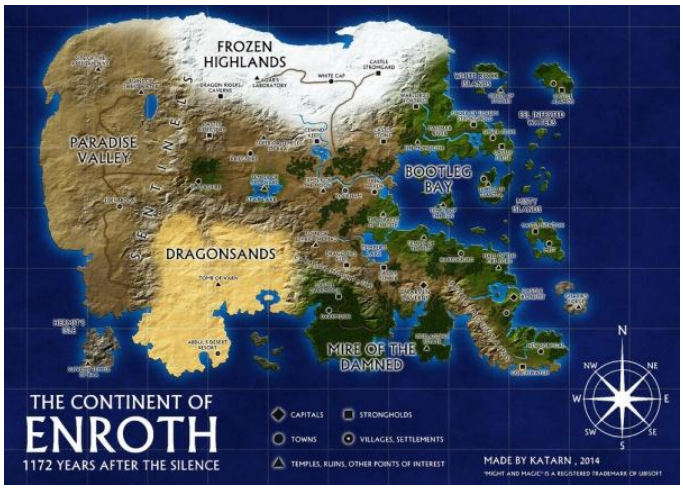
XI СЮЖЕТ И КАМПАНИИ

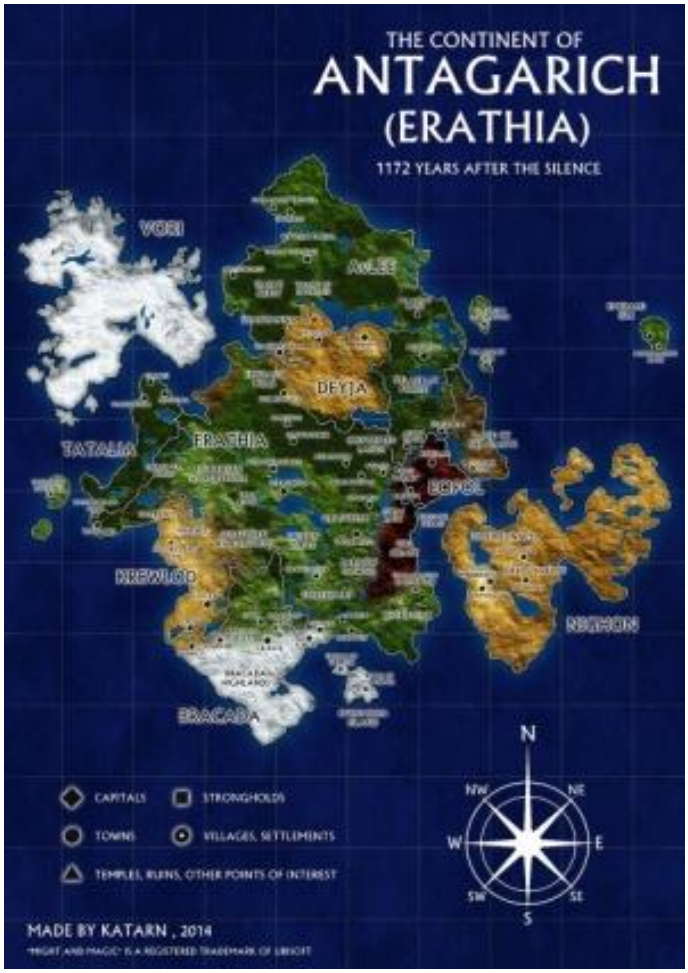
11.1 Мир игры

Энрот (Enroth) – вымышленный игровой мир (планета) серий игр Might and Magic и Heroes of Might and Magic. На планете Энрот расположены три крупных материка, омываемые водами Бескрайнего Океана:

- Джадам (Jadame)
- Энрот, одноимённый с планетой (Enroth)
- Антагарич (Antagarich) или Эрафия (Erathia)







«Легенде о Переправе более тысячи лет, но это не останавливает людей, и они повторяют её время от времени. Легенда гласит, что мы все (и эльфы, и гномы, и гоблины) приплыли из одного места на большом корабле, который перенёс нас через пустое пространство между звёздами» — Жители Энрота.

«Древние легенды гласят, что все величайшие артефакты из времён до Забвения прибыли на корабле, который наши отдалённые предки использовали, чтобы добраться сюда из своего отечества. Говорят, что путешествие было таким длинным, что на борту корабля родились, жили и умерли три поколения людей! Ну и как вам эта брехня?» — Жители Энрота.

Согласно проекту Древних «Звёздное семя», на планету Энрот был отправлен «VARN» — «Мобильная Космическая Исследовательская Платформа», с целью заселения планеты живыми существами.

Платформа содержала в себе колонистов – существ, созданных Древними для заселения уже существующих, безжизненных или искусственно созданных планет. Костяком колонистов было четыре расы: люди, эльфы, гномы и гоблины.

Жители Энрота прибыли на планету в пирамидообразном VARN, предназначенном для перевозки колонистов в уже пригодные для жизни планеты.

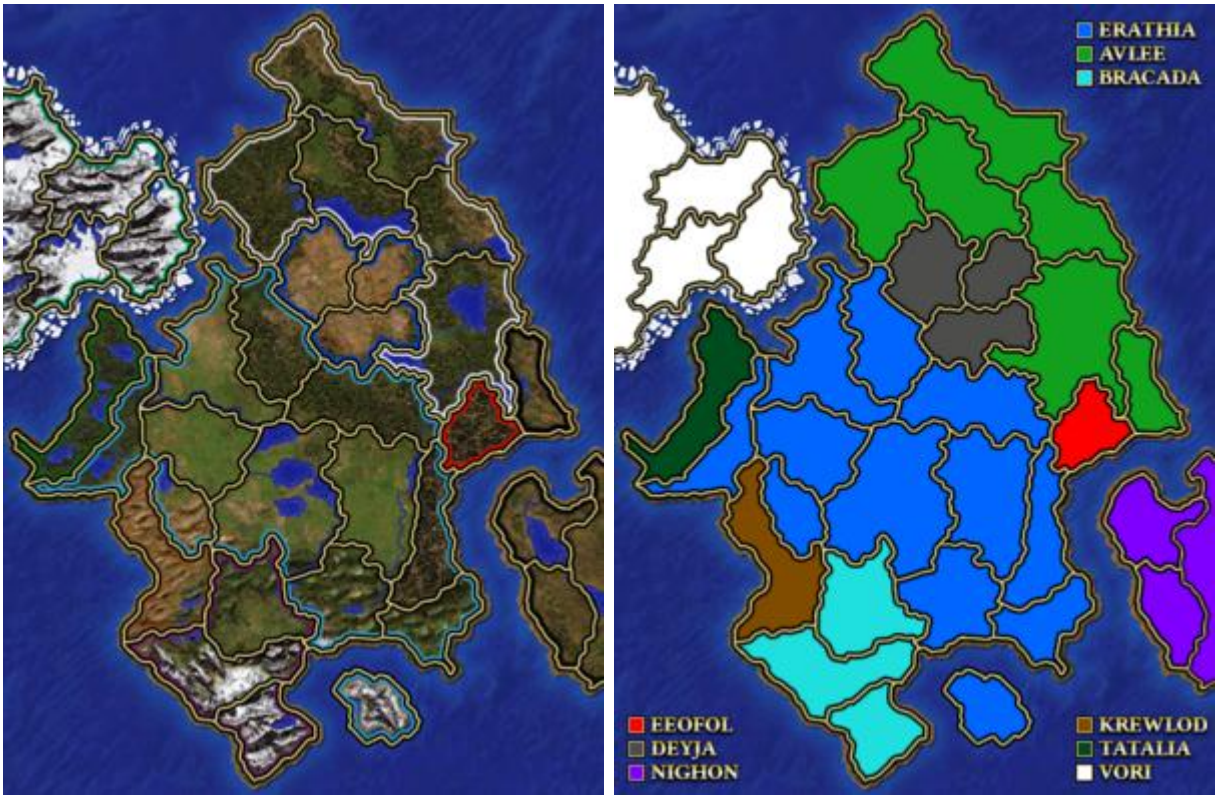
По прибытии корабля на территорию Энрота (континента) началась высадка, во время которой, по наставлениям Древних, Центр Управления VARN-а был перевезён в местечко Свободная Гавань. Вскоре было образовано Планетарное Правительство, во главе с Губернатором. В своё распоряжение Губернатор получал могущественный артефакт – Небесную Кузницу.

Именно с Энрота (континента) колонисты стали расселяться и на два остальных материка.

Со временем жители планеты деградировали. Технологии Древних стали считаться магией.

В один момент истории происходит восстание против Планетарного Правительства, по окончании которого на Энрот произошло первое Вторжение криган, ознаменовав конец Эпохи Чудес и начало Эпохи Безмолвия (начало летоисчисления).

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



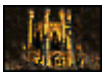
Антагарич – континент, на котором происходит большая часть событий Heroes III и его дополнений.

Большая часть Антагарича когда-то управлялась Королями-Волшебниками Бракадууна. Легендарный Варвар Джарг объединил все племена Пустошей (Крюлод) и завоевал всю южную половину Антагарича. Однако после того как он умер от старости, его наследники ссорились из-за трона и разрушили нацию в своих ссорах, позволив Королям-Волшебникам снова подняться и восстановить свою империю. Они угнетали культуру Варваров, особенно пытаясь подавить историю и легенду Джарга из-за страха, что герои попытаются подражать Джаргу; и почти преуспели в этой задаче, когда Тарнум восстал и повторил историю.

Однако Тарнум не был таким мудрым, как Джарг. Его правление было особенно безжалостным и жестоким, навсегда извратив культуру варваров, а сам Тарнум оказался таким же тираном, как и короли-волшебники. Рион Грифонхарт вскоре возглавит восстание против короля варваров и победит его в единоборстве. Со смертью Тарнума его империя быстро распалась, что позволило Риону Грифонхарту создать новую нацию Эрафию, которая быстро захватила большую часть континента.

Эрафия (Erathia) – крупнейшая людская страна, занимающая центральное положение. Граничит со всеми остальными странами на континенте. В игре представлена городом Замок.

- АвЛи (Avlee) – самые северные территории эльфов и гномов, граничащие с Дейей, Эофолом и Эрафией. В игре представлены городом Оплот.
- Бракада (Bracada) – самые южные земли волшебников и их магических созданий, граничащие с Эрафией и Крюлодом. В игре представлены городом Башня.
- Эофол (Eeofol) – регион прибытия криган на Энрот, расположен на восточном побережье, через пролив от Нигона. В игре кригане представлены городом Инферно.
- Дейя (Deyja) – область, которой овладели некроманты и их мертвецы, не имеющая выхода к морю и окружённая Авли и Эрафией. В игре представлена городом Некрополис.
- Крюлод (Krewlod) находится на западном побережье, между Эрафией и Бракадой, и принадлежит варварам, ограм, оркам и гоблинам. В игре представлен городом Цитадель.
- Таталия (Tatalia) расположена на западном побережье, южнее Вори и граничит только с Эрафией. Гноллы и ящеры представлены в игре городом Крепость.
- Спорные земли находятся на границе между Эрафией и Авли, недалеко от Эофола.



- Остров Нигон (Nighon) находится на юго-востоке. Однако подземные владения лордов и чернокнижников Нигона простираются далеко за пределы острова, простираясь под морем и достигая подземелий Эрафии, Эофола и Авли. В игре представлен городом Темница.
- Остров Эвенморн (Вечернее утро) на юге (находится под контролем Эрафии).

- Во время событий Клинка Армагеддона города стихийных лордов появляются по всему Антагаричу. В игре представлены городами Сопряжение (Conflux).

- Остров Регна (Regna) или же Империя Бесконечного Океана – пиратское государство, занимающее территорию островов к югу от Джадама, во главе с основным островом Регна. Город Причал представлен в аддоне **Horn of the Abyss**.

- Фабрика (Factory) представляет территорию Терра Нова (Terra Nova) или же Содружество Новой Земли (New Land Commonwealth) – земли городов-государств Джадама. Город Фабрика представлен в аддоне **Horn of the Abyss**.

- Кронверк (Bulwark) представляет территорию острова Вори (Vori) на северо-западе Антагарича. Этот остров постоянно окутан сверхъестественным холодом (из-за Меча Мороза). В Хрониках героев снежные эльфы представлены городом Оплот.

Это интересно! Antagarich иногда пишется как Antagrich в официальных документах, таких как руководство к Дыханию смерти, в частности, в описании Маленьких фей и Фей, Полурослико в, Воров и Троллей. Грег Фултон придумал название Antagarich как гибрид "antag(onism)" и "rich", соединенных с "a" для облегчения произношения. Т.е. континент, богатый антагонизмом...

Официальная печатная карта Антагарича по игре "Меч и Магия 7" с рус.переводом

Благодарности за помощь в написании раздела: mightandmagic.fandom.com, **Чёрный Ветер**, vk.com .

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11.2 Хронология Энрота

~-10000 - Создание Энрота Стихийными Лордами (Elemental Lords).

0 — В последние дни Великой войны Криганам (Kreegan) удается прорвать ключевые позиции обороны Древних (Ancients). Дабы уберечь живые миры от Криган, Древние вынуждены отсечь от Сети целый сектор космоса. Сие знаменует наступление Безмолвия (Silence).

начало I века ПБ (после Безмолния) - Связь Энрота (Enroth) с Древними отсутствует. Падение цивилизации на Энроте. Единственное, что в некоторой степени сохраняли обитатели планеты из наследия Древних — магия, которую затем стали развивать различные магические сообщества.

I-II века - Короли-волшебники (Wizard-Kings) основывают Империю Бракадуун (The Empire of Bracaduun) в южном Антагариче (Antagarich). Вождь Джарг (Jarg the Conqueror) основывает на Антагариче варварскую Орду (Horde), которая покоряет земли континента от океана до океана, включая Бракадуун. Вскоре после смерти Джарга его империя распадается, варвары покорены бракадуунцами.

~начало II века - Молодые эльфы, ведомые Эльволасом (Elvolas), изгнаны с острова Вори (Vori). Они становятся лесными эльфами и основывают королевство АвЛи (AvLee) на севере Антагарича. Вскоре от них отделяются тёмные эльфы, которые поселяются в Джадаме (Jadame).

113 - Последняя из Небесных Кузниц (Heavenly Forge) выходит из строя. Оружие Древних становится раритетным.

~177 - Меч Мороза (Sword of Frost), могущественный магический клинок, создан на Вори. Клинок помещён на хранение в эльфийский город Воли (Volee) и со временем создаёт ледник, похоронивший под собой город.

~конец II века -

Молодой варвар Тарнум (Tarnum) поднимает восстание против Королей-волшебников Империи Бракадуун в западных степях. Орда варваров завоевывает земли волшебников, что приводит к падению Империи Бракадуун. При взятии замка Стилхорн (Steelhorn) маг Гэвин Магнус (Gavin Magnus) получает бессмертие из неведомого источника. Болотные Земли (Mudlanders) на западе Антагариче захвачены варварами. Рыцарь Рион Грифонхарт (Rion Gryphonheart) возглавляет восставших жителей бывшей Империи на севере владений Тарнума. Рион использует грифонов, чтобы объединить разрозненные поселения и основывает королевство Эрафию (Erathia). Женой Риона Грифонхарта I становится сестра Тарнума, спасенная рыцарем от войск её брата при штурме Стилхорна. Оставшиеся маги Бракадууна основывают королевство Бракада (Bracada) в пустынях и высокогорьях юго-западного полуострова. Гэвин Магнус становится Бессмертным Королем Бракады.
[События Heroes Chronicles: Warlords of the Wasteland]

~начало III века - Эрафия сокрушает варварскую орду Тарнума. Рион убивает Тарнума на дуэли. Значительная часть бывших владений Империи Бракадуун, а также Болотные Земли входят в состав Эрафии. Остатки варваров отступают в западные степи, где основывают государство Крюлод (Krewlod). Несколько десятилетий спустя Герцог Дизелиск (Duke Deezelisk), правитель Подземного Мира (The Underworld) (обширного подземелья к северо-востоку от Эрафии) нападает на Эрафию. Рион Грифонхарт побеждает войска демона и изгоняет их обратно в Подземный Мир. Дизелиск ослеплён.

середина III века - Рион Грифонхарт I умирает, престол Эрафии занимает его дочь Аллисон (Allison). Душу Риона похищают демоны Подземного Мира. Аллисон, при поддержке Тарнума (воскрешенного Предками (Ancients), богами варваров, для искупления грехов его молодости), спасает душу Короля. Эрафийцы уничтожают Герцога Дизелиска и разбивают его воинство. Силы Подземного Мира разгромлены.
[События Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld]

~конец V века - Период развития Некромантии (Necromancy) как науки. Могущественный маг Этрик (Ethric the Mad) становится первым некромантом, он создает Ритуал Вечной Ночи (Ritual of the Void) и превращает себя в первого лича. Великий архимаг Терракс (Terrax) делает открытия в стихийной магии и магиях Света и Тьмы, его исследования становятся основой для появления различных магических школ (Elemental schools) и существенно развивают магию. Создание Гильдии Некромантов Энрота, которая пропагандирует тёмную магию. Основываются Гильдии Некромантов в Джадаме и Антагариче, в Дейе (Deyja).

499 - Ангелы Король Магнус II (King Magnus II) основывает в Бракадийской Пустыне (Bracada Highlands) Селесту (Celeste), столицу Бракады — город, пребывающий как в небе, так и в горах. (Angels) заключают союз с Бракадой.

~590 - Военачальник Харек (Hareck) и его орда морских разбойников выбивают троллей (Trolls) с острова Регны (Regna) и те отступают на Джадам в Железные Пески (Ironsands). Пираты основывают подобие королевства на Регне, Харек провозглашает свое государство Империей Бесконечного Океана (Empire of the Endless Ocean) и становится Императором Хареком Первым (Hareck the First). В дальнейшем Регна стала самым сильным объединением пиратов на планете. Харек Первый умирает в том же году, отравленный собственной женой Чарель (Charele).

624 - Эрафийцы, добывая редкий вид древесины, углубляются в леса АвЛи. Начинаются Древесные Войны (Timber Wars) между АвЛи и Эрафией. Появление Спорных Земель (Contested Lands), областей между Эрафией, АвЛи и — частично — Дейей, на которые претендуют как эрафийцы, так и эльфы.

689 - Эрафийцами построен замок Хармондэйл (Harmondale) в Спорных Землях как передовая линия обороны от эльфийских войск в ходе Древесных Войн. У замка основан одноименный город.

789 - Древесные Войны заканчиваются подписанием мирного договора между Эрафией и АвЛи. Ущерб, причиненный невероятно долгой войной, огромен, и с тех пор между АвЛи и Эрафией практически нет конфликтов, только периодические разногласия из-за Спорных Земель.

~796 - Стихийные Лорды начинают возвращаться после десяти тысяч лет изгнания и планируют захватить Энрот. Предки поручают Тарнуму остановить Лордов, завоевав Стихийные Планы (Elemental Planes), получив тем самым власть над стихиями. Тарнуму оказывают помощь силы Бракады. Бессмертный Герой отправляется на Стихийные Планы через одно из Сопряжений (Conflux) (объединение стихий, подобное на город) и завоевывает их, включая перекресток между ними — План Магии (Plane of Magic), подобный телесному миру, но с магическими искажениями пространства.
[События Heroes Chronicles: Masters of the Elements]

826 - Тарнум возвращается из Стихийных Планов. В некоторых частях Стихийных Планов время течет не так, как в телесном мире, поэтому Тарнум и его экспедиция вернулись через 30 лет. Стихийные Планы завоеваны Тарнумом, он получил большую магическую силу и власть над стихийными духами. Стихийный Лорды, атаковавшие Антагарич, отброшены Тарнумом назад. Сопряжения стихий исчезают. Магические элементали Тарнума стирают память об имевших место событиях Гавину Магнусу и участникам экспедиции.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

~830 - Предок Ворр (The Ancestor Vorr), обезумевший из-за поклонения ему кровожадного племени варваров, берет в плен двух других Предков и пытается уничтожить Мировое Древо (World Tree) (тоннели, находящиеся в горе, дающие жизнь планете). Его останавливает Тарнум, который спасает Мировое Древо. Ворр отправляется через портал Сверкающий Мост (The Sparkling Bridge) на Огненную Луну (The Fiery Moon) — планету, разрушенную криганами, на выжженных пустошах которой остались некоторые демоны. Ворр заточил Предков на Огненной Луне и остался там, чтобы накопить разрушительную силу. Тарнум и силы варваров, обитавших в Мировом Древе, отправляются вслед за Ворром. Ворр направляет через Сверкающий Мост своих демонических союзников. Передовые силы криган ненадолго вторгаются на Энрот, пытаясь помешать Тарнуму, но изгнаны им. Тарнум проходит через Сверкающий Мост на Огненную Луну, где освобождает Предков. Он побеждает Ворра и исцеляет его соком Мирового Древа.
[События Heroes Chronicles: The World Tree и The Fiery Moon]

837 - Восстание жителей Болотных Земель под предводительством Тарнума против рабства у Безумного Короля Грифонхарта (Mad King Gryphonheart). Болотные Земли освобождены от эрафийского гнета. Сын Безумного Короля, Нивен Грифонхарт (Niven Gryphonheart), бывший союзником болотников, становится Королем Эрафии и признаёт независимость Болотных Земель. Болотники основывают королевство Таталия (Tatalia), которое включает в себя Болотные Земли и снежные горы к северу от них. Повелитель Зверей Дрогло (Droglo) становится правителем Таталии.
[События Heroes Chronicles: Revolt of the Beastmasters]

1112 - Морглин Айронфист (Morglin Ironfist) и верные ему люди попадают на Энрот, они оказываются на континенте Энрот. Основывается Замок Айронфист (Castle Ironfist). Начинается обустройство на континенте.

~1122 - Начинается военное противостояние между четырьмя самыми могущественными лордами Энрота за власть на континенте. Лорд Аламар (Lord Alamar), самый могущественный из соперников, правит чернокнижниками. Королева Ламанда (Queen Lamanda) — волшебницами города Норастон (Norastone) и друидами, её также поддерживают лесные эльфы. За лордом Айронфистом стоит рыцарское сословие. Лорд Слэйер (Lord Slayer) выступает вождём варваров северных земель.
[События Heroes of Might and Magic I]

1126 - Морглин Айронфист побеждает своих соперников. В финальной битве он одерживает верх над Лордом Аламаром, однако тот избегает заключения под стражу. Айронфист становится правителем континентального королевства Энрот. Лорд Слэйер позже погибает в одной из стычек с варварами.

1151 - Смерть Морглина Айронфиста. Провидцу (Melian) предстоит решить, кто из сыновей Морглина займет трон Энрота: Роланд (Roland) или Арчибальд (Archibald). Арчибальд убивает Провидца и его учеников. Он обвиняет в содеянном Роланда и объявляет себя Королем Энрота (King of Enroth). Роланд бежит в летний дворец Айронфистов. Начинается Война Престолонаследия (The Succession Wars). Арчибальд, разгневанный на Оракула за то, что тот отказался помочь ему, вырывает кристаллы памяти Мелиана.
[События Heroes of Might and Magic II]

1154 - Роланд побеждает в Войне Престолонаследия. Придворный маг Танир (Tanir) превращает Арчибальда в каменную статую, которую помещают в библиотеку замка Айронфист. Катерина Грифонхарт (Catherine Gryphonheart), принцесса Эрафии, выходит замуж за Роланда.

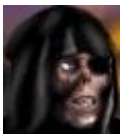
~конец 1154 - Фениксы (Phoenix) Энрота возвращаются в План Огня (Plane of Fire).

1155 - Рождение Николая Айронфиста (Nicolai Ironfist), сына Роланда и Катерины. Некоторые герои Энрота и ветераны Войны Престолонаследия перебираются в Антагарич. Волшебница Джем (Gem) переезжает в Спорные Земли, варвар Крэг Хэк (Crag Hack) — в Эрафию.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

1162 - Ночь Падающих Звезд (Night of Shooting Stars). Вторжение криган на Энрот. Основные силы, в Улье (Hive), высаживаются у селения Сладкая Вода (Sweet Water) на северо-западе Энрота. Остальные высаживаются в Земле Гигантов (Land of the Giants), Эофоле (Eeofol), на восточном побережье Антагарича, где возводят Колонию Зод (Colony Zod). После этого были опустошены и разрушены Сладкая Вода и Эофол. Из Сладкой Воды спаслось только четыре человека, благодаря магу Фалагару (Falagar). Количество криган в Эофоле неотступно растёт. Король криган Ксенофекс (Xenofex) и Королева (Kreegans Queen) решают на время затаиться и продолжать копить силы, основывается Культ Баа (Cult of Baa). Ксенофекс собрал в Эофоле инфернальную армию, состоящую из расплодившихся там демонов и поработившей их армии дьяволов-воинов под командованием Люцифера Кригана III (Lucifer Kreegan III). Из Улья выступают войска лазутчиков из низших дьяволов, терроризирующие поселения в западных землях Энрота. Армия Люцифера совершает набеги на Эрафию, АвЛи и Спорные Земли.
Роланд отправляется в западные пределы Энрота с большой и сильной армией. Атаковав демонов, Роланд одерживает верх, но подоспевшее из Улья подкрепление вынуждает Короля Энрота отступить в замок Кригспайр (Kriegspire). Дьяволы одерживают победу над Роландом, командир рыцарей сир Рагнар (Ragnar) и придворный маг Танир погибают в битве. Магистр Воздуха Сульман (Sulman) предает Роланда и помогает криганам, с которыми сражался Роланд, путём того, что не отправляет письма о помощи, которые Роланд передает ему для посылки Катерине и регенту Энрота — Уилбуру Хэмфри (Wilbur Humphrey). Роланд и его войска побеждены. Кригане воздвигают передовой форпост, который занимается периодическими вылазками с целью сбора сведений о войсках королевства.

~1164 - Некромант Сандро (Sandro), бывший ученик мага Этрика, обманом получает могущественные некромантские артефакты с помощью Джем и Крэг Хэка. Получеловек, полуэльф Вори Джелу (Gelu), приемный сын эрафийского генерала Моргана Кендела (Morgan Kendal), становится офицером Лесной Стражи (Forest Guard). Маг-ученик Йог (Yog) становится варваром в армии правителя Крюлода — Герцога Винстона Борагуса (Duke Winston Boragus). Джем становится друидом в АвЛи. Этрик, недовольный тем, что его ученик стал некромантом, при помощи своего иного ученика Джедита (Jeddite), лучшего друга Сандро, пытается остановить Сандро на его пути в Дейю. Сандро прорывается в Дейю и благодаря интриге ему удается возвести на трон Дейи свою марионетку — некроманта Финнеаса Вилмара (Finneas Vilmar). Сандро и Вилмар строят планы нападения на АвЛи и Эрафию при помощи армий Дейи и артефактов Сандро. Их планы разрушают Джем, Йог, Джелу и Крэг Хэк. Сандро лишен украденных им артефактов. Джелу становится командиром Лесной Стражи. Сандро и Финнеас Вилмар заключают союз с Нигоном (Nighon) и силами Люцифера Кригана для нападения на Эрафию. Тайный некромант Лорд Хаарт (Lord Haart), герой Войны Престолонаследия и член Гильдии Некромантов Дейи, соглашается отравить Николаса Грифонхарта. Сандро доставляет Хаарту яд. Вилмар предает Сандро и хитростью отправляет его в темницу, планы нападения на Эрафию Вилмар присваивает себе.
[События Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death]



1165 - Король Николас Грифонхарт отравлен, Катерина отправляется в Эрафию на похороны отца. Выжившие жители Сладкой Воды (обучавшиеся эти три года у Фалагара) спасают планету от криган, уничтожив с помощью оружия Древних, по заданию Оракула Мелиана (герои вернули его кристаллы памяти), Улей криган. Культ Баа не справился со своей задачей по предотвращению использования оружия Древних против криган. Также герои освобождают Арчибальда, который передает им свиток, необходимый для предотвращения уничтожения планеты при разрушении Улья.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

1165 — 1167 - Силы Нигона и Эофола вторгаются в Эрафию. Катерина начинает борьбу с захватчиками, ей удаётся заключить союз с ангелами, Бракадой и АвЛи. Силами Катерины от захватчиков освобождена столица Эрафии Стэдвик (Steadwick), а с западных земель выдворены противостоящие друг другу войска Таталии и Крюлода. Кригане выходят из войны, а нигонцы обращены в бегство по тем же тоннелям, по которым и напали на Эрафию. Тем временем, Финнеас Вилмар воскрешает короля Николаса Грифонхарта в образе лича. Грифонхарт убивает Вилмара и восходит на трон Дейи. Некроманты нападают на Эрафию. Некромант Нимбус (Nimbus) и Арчибальд Айронфист, прибывшие в Дейю с остатками Гильдии Некромантов Энрота, заключают союз с Катериной и ее союзниками из Бракады и АвЛи. Вместе четыре армии изгоняют некромантов из Эрафии. Во время финальной битвы Николас Грифонхарт убивает своего отравителя Лорда Хаарта. Душа короля упокоена Катериной. Арчибальд становится Королем Дейи. Катерина становится Королевой Эрафии, чтобы восстановить страну после войны. Арчибальд провоцирует в Спорных Землях восстание города Велнин (Velnin), пытающегося стать независимым от Эрафии и АвЛи. Велнин объявляет себя независимым государством, но вскоре вновь захвачен Эрафией и АвЛи. Конфликты людей и эльфов за Спорные Земли возобновляются.
[События Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia]

1168 — 1169 - Хармондэйл становится независимым королевством, войны между Эрафией и АвЛи удается избежать. Бракада становится союзником Хармондэйла. Лорды выполняют поручения для советников Гавина Магнуса. На одном из заданий они обретают оружие Древних и отправляются в Эофол, где убивают Ксенофекса разрушают Колонию Зод. Во время рейда из плена криган освобожден Роланд Айронфист. Основные силы криган на Энроте сокрушены. Арчибальд Айронфист (оказавший лордам помощь в битве с криганами, прислав им оружие) изгнан из Дейи своими советниками, Кастор (Kastore) приходит к власти в Дейе. Арчибальд и Роланд наконец заключают мир, после чего Катерина отправляет Арчибальда в изгнание в лабораторию алхимика Кланкера.

1171 -

Оставшиеся кригане в Эофоле объединяются под властью Люцифера Кригана III. В момент своей смерти Ксенофекс посылает Люциферу телепатическое сообщение, в котором рассказывает ему о мече под названием Клинок Армагеддона (Armageddon's Blade). Этот артефакт обладает огромной силой огненной магии. Если Люцифер соберет огромное войско и создаст Клинок Армагеддона, он сможет захватить Антагарич и у криган снова будет шанс обрести власть над планетой. Люцифер посылает своего ближайшего помощника, Ксерона (Xeron), найти реликвии, необходимые, чтобы создать Клинок. Катерина и Роланд Айронфисты узнают о растущей активности криган и атакуют Эофол. Кригане нападают на Эрафию, начинается крупномасштабная война. Сопряжение стихийных духов, объединение четырех армий Стихийных Планов, помогает силам Эрафии и Лесной Стражи в борьбе с криганами; духи также предупреждают Катерину и Джелу о Клинке Армагеддона. Во время войны Ксерону с помощью кузнеца-алхимика Казандара (Grand Forgesmith Khazadar) удается создать Клинок Армагеддона и он направляется в Крилах (Kreelah), столицу Эофола, чтобы преподнести Клинок Люциферу. Катерина, Джелу и Роланд вынуждают криган уйти в глухую оборону, они побеждают Ксерона и забирают у него Клинок. Ксерон и оставшиеся войска Люцифера собираются для обороны Крилаха. Катерина, Джелу, Роланд и армия стихийных духов Сопряжения берут штурмом Крилах до прибытия к криганам подкреплений из Нигона. Люцифер Криган погиб, почти все кригане истреблены, жалкое количество выживших бежало и рассеялось по Эофолу. Клинок Армагеддона отдан Джелу, почти все войска Сопряжения возвращаются обратно на Стихийные Планы. Роланд и Катерина вскоре отплывают в Энрот. Генерал Морган Кендел назначен регентом и должен избрать нового короля Эрафии. В Крюлоде в ходе Фестиваля Жизни (Festival of Life) к власти приходит новый король – Килгор (Kilgor). Армия некромантов, ведомая Лордом Хаартом, воскрешенным последователями культа, в который он входил, вторгается в северную Таталию. Огненная ведьма Адриен (Adrienne) возглавляет ополчение таталийцев, её войскам удалось разгромить силы нежити и убить Лорда Хаарта. Мутаре (Mutare), одна из Подземных Повелителей Нигона, превращается в драконицу после испития из Сосуда с Кровью Отца Драконов (Vial of Dragon Blood), и начинает объединение Нигона под своей властью.
[События Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade]

~1173 -

Мутаре объединяет Нигон и организовывает вторжение в Эрафию и АвЛи. Ее армию пополняют подчиненные её новой силой драконы и кучка выживших криган. Тарнум возглавляет объединенное войско АвЛи и Эрафии и отбивает атаку. Мутаре бежит обратно в Нигон, где вскоре убита. Нигон ввергнут в междоусобные войны после её смерти.
[События Heroes Chronicles: Clash of the Dragons]

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

~1174 - 1175 - Джелу решает уничтожить Меч Холода - артефакт, равный и противоположный по силе Клинку Армагеддона, хранящийся на острове Вори. Тарнум объединяет некоторые силы Нигона и отправляется вслед за Джелу, чтобы не дать Джелу добраться до Меча Холода, так как он может по недомыслию свести их вместе, что, если верить пророчеству, погубит мир. Также на Вори отправляется войско варваров под предводительством Киджи (Kija), третьей жены Короля Килгора, чтобы добыть Меч Холода для своего мужа. В результате силы Джелу и Тарнума добираются до города Воли, где хранится Меч Холода. Тарнум первым вступает в город, но обнаруживает, что Меч уже похищен Киджей.
[События Heroes Chronicles: The Sword of Frost]

1175 - Между варварской ордой Килгора и эльфийской армией Джелу происходит сражение, в результате которого Килгор и Джелу в бою скрещивают Клинок Армагеддона и Меч Холода. Магический резонанс двух реликвий-антиподов вызывает природные катаклизмы огромной силы, которые распространяются по всей планете, в результате чего весь Энрот разрушен. Это событие становится известно как Расплата (Reckoning). Во время нее по всей планете открываются порталы, через которые тысячи выживших бегут в другой мир – Аксеот (Axeoth).
[далее Heroes of Might and Magic IV]

Примерный таймлайн всех кампаний:

11.3 Кампании. Общие сведения

Сюжет **Heroes of Might and Magic III** последовательно развивается и определяется историями кампаний в следующем порядке: кампании Дыхания смерти (**SoD**) – Возрождения Эрафии (**RoE**) – Клинка Армагеддона (**AB**) – Рога Бездны (**HotA**). Отдельно имеются кампании Хроники героев (**HC, Heroes Chronicles**), каждая глава которых повествует о разном периоде истории, начиная с начала времён, заканчивая Расплатой и уничтожением мира.

Дополнения приведены в порядке сюжетного соответствия, начиная с кампаний Дыхания смерти и заканчивая Рогом Бездны.

Каждая кампания пронумерована римской цифрой по порядку прохождения или доступности, имеет своё название (включая оригинальное на английском языке в скобках) в соответствии с официальным переводом дополнения. Т.е. для кампаний Дыхания смерти основными названиями являются названия из **SoD** с переводом от Буки. Если для кампании имеются иные переводы в других локализациях, заслуживающие упоминания, то они указаны через дробь «/».

Каждая кампания имеет своё описание состоит из нескольких миссий (сценариев). В начале каждой миссии показывается открывающий ролик с текстовым Прологом. В конце миссии иногда показывается закрывающий ролик с текстовым Эпилогом. В конце последней миссии Эпилог обязателен.

Каждый сценарий имеет своё описание, в котором, как правило, текстово описываются условия победы и поражения, а также ограничения уровня и правила перехода бонусов и героев в следующую миссию.

К каждому сценарию прилагается графическая карта с отмеченной областью, на которой развиваются сюжетные события миссии. По ПКМ на территории показывается текстовое описание зоны.

Перед началом сценария игроку необходимо выбрать один из предлагаемых стартовых бонусов, а также сложность игры (кроме кампаний **RoE**). В версиях **AB** и **Complete** для **RoE** доступен выбор сложности.

Внимание! В оригинальной игре существует баг, из-за которого иконки Стражей и Призраков перепутаны местами. Поэтому в оригинальных кампаниях (**RoE**, **AB** и **SoD**):

— Стражи; — Призраки.

В некоторых кампаниях установлена возможность взять в следующий сценарий кампании дополнительных «сильнейших» героев. Сила героев определяется как сумма уровня героя и всех его первичных навыков. Подробнее об определении силы героев см.в разделе X.10.1 оригинального справочника **FizMiG**.

В данном справочнике самый сильный герой из предыдущих миссий обозначен иконкой

В конце каждой миссии приведена условная схема прохождения в виде карты, описания зон и важных объектов и событий.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11.4 Кампании. Дыхание смерти

I НОВОЕ НАЧАЛО (NEW BEGINNING)

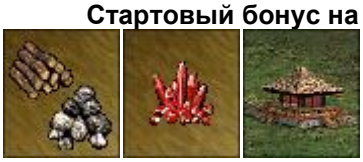
Джем прибыла из Энрота, восполнив силы после Непрерывных Войн. Для начала ей необходимо помочь ополчению Зеленый Клевер. Затем она должна присоединиться к волшебникам, в их борьбе с некромантами.

1 Зачистка границы (Clearing the Border) / На границе (Complete)

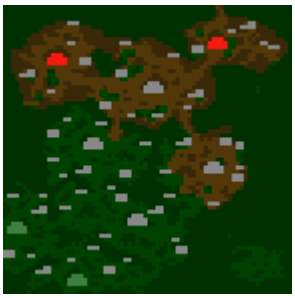
Описание сценария: Победите всех врагов, чтобы выиграть сценарий. Если Джем будет побеждена — сценарий проигран. Джем ограничена уровнем 10, но она сохранит накопленный опыт для последующих миссий.

Описание территории: Вы согласились взять под своё командование Ополчение Зелёный Клевер и очистить эту местность от засилья нечисти.

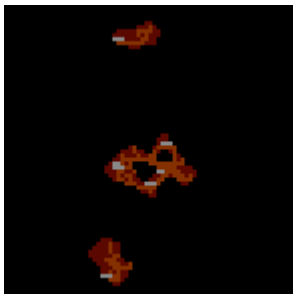
Стартовый бонус на выбор:



10 древесины, 10 руды
8 кристаллов
Гильдия магов 1 уровня в Оплоте (18; 69; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Джем
Максимальный уровень героев: 10	



Города на карте:

-	-	-	-				
3; 56; 0	18; 69; 0	13; 14; 0	53; 10; 0	22; 35; 0	33; 54; 0	37; 21; 0	52; 41; 0

Герои на карте:

	18; 70; 0	*«Джем была одной из величайших колдуний, каких когда-либо видел Энрот. Во времена Войн Успеха она служила Роланду Железному Кулаку. Затем, когда Роланд укрепил позиции трона, она покинула Энрот и уехала в Эрафию, найдя новой дом в Авли».*
	3 уровня 13; 15; 0	2000
	3 уровня 53; 11; 0	2000

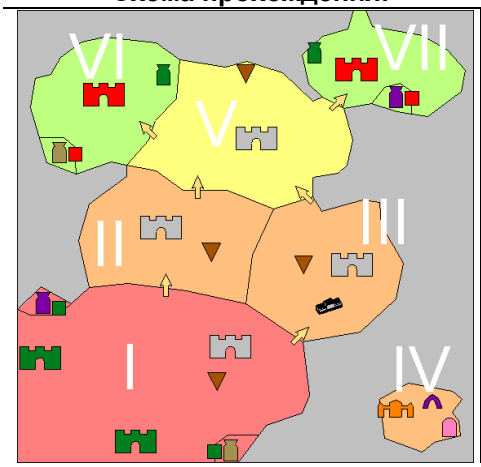
Пролог. Джем: «В это трудно поверить, но вот уже год прошел, после того, как Арчибальд и его сторонники Колдуны были разгромлены, заканчивая непрерывный ряд войн. В этот момент я жила в каком-то кошмаре, видя призраков, загубивших весь Энрот. Я надеюсь моя бывшая учительница Аманда права и возможно уеду на новые земли Антагариха, где все еще живы призраки войны».

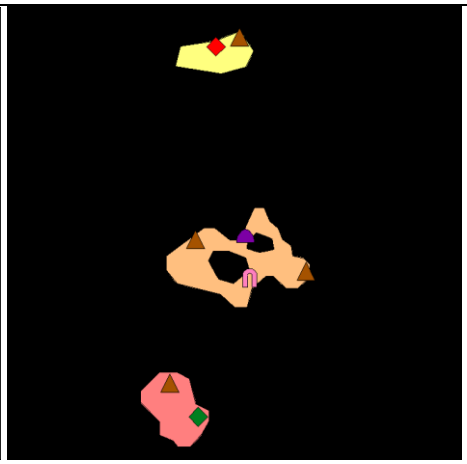
День 1 1-1-1	Восемь месяцев назад мой учитель, Аманда, рассказала мне об устройстве, придуманном в Антагариче, который положит конец моим кошмарам. Это изобретение, которое называется Палатка Первой Помощи, может лечить любые болезни. Я путешествовала из Энрота через океан в Антагарич, пока не нашла город Зелёный Клевер, где я смогла получить то, что искала. Палатки первой помощи, как я поняла, были здесь крайне необходимы. Зелёный Клевер находился в Спорных Землях между Эрафией, АвЛи и Дейджа. В данный момент — это территория Эрафии, но Некроманты Дейджа пересекают её границу. Так как Эрафское ополчение не могло нормально контролировать эту территорию, майор Делино из города Зелёный Клевер решил сам собрать воинов, но у него не было опытного командира.
	Когда Делино узнал, что я была генералом в Войнах Энрота, он вызвал меня в городской холл, чтобы обсудить его предложение. Он завоевал мою симпатию, и я согласилась стать командиром сил Делино, чтобы уничтожить Некромантов. Я не собираюсь снова воевать, но Некроманты должны быть остановлены, прежде чем они разрушат Эрафию как Энрот.
День 5 1-1-5	Следуя совету Делино, я расположила свои армии в двух свободных Бастионах к северу от Зелёного Клевера. Эти замки для меня — сочетание нового и старого. Некоторые создания, живущие там, выглядят как старые друзья: гномы, эльфы, единороги. Я также раньше командовала Кентаврами, хотя раньше они были стрелками. Но теперь я обнаружила странных Пегасов, Дендроидов и Драконов, которые также могли назвать эти замки своим домом.
День 13 1-2-3	Мои скауты-эльфы только что доложили, что обнаружили два Замка Некромантов на Севере. Их база вне замков, поэтому, удерживая замки, они будут продолжать набеги. Отвоевав эти замки — мы остановим их.
День 15 1-3-1	**Для Некрополиса (53; 10; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +1000
День 21 1-3-7	***Секретное событие (не отмечено для срабатывания на игрока):*** Один из моих кентавров подошёл ко мне, пока мы разбивали лагерь. — Миледи Джем, — спросил он. — Почему ваши волосы становятся чёрными во время битвы? Вопрос меня удивил. Я посмотрела на него. Он забеспокоился и стал отходить назад: — Я ничего не имел в виду... Я засмеялась: — Ничего, всё в порядке. Я думаю, что ты не смог бы догадаться. Там, откуда я пришла, большинство колдуний имеют волосы цвета воронов. Увидев удивление в его глазах, Я объяснила: — Это чтобы смутить противников. Потому что сложно сказать, есть ли колдунья на поле боя. Конечно, других колдуний в Антагариче я больше не знаю. Я снова смеясь посмотрела ему в глаза. Чистые как грязь. Но у него больше не было вопросов о моих волосах. ***Название этого события в Редакторе карт отмечено «Deleted Unless Gem gets her horse» — т.е. «Удалено, если Джем не получит свою лошадь». Предположительно, для Джем планировалась уникальная модель героя на поле боя, но т.к. её так и не нарисовали, сообщение пришлось отключить для срабатывния.***
	Для Некрополиса (13; 14; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
	Для Некрополиса (37; 21; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
	Для Некрополиса (52; 41; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
День 29 2-1-1	Я проезжала мимо маленькой деревни вчера, и ощутила страшный приступ дежавю. Некромант прошёлся по этой деревушке, "собирая урожай". Поэтому он убил всю деревню, чтобы превратить людей в скелетов и зомби. Единственные тела, которые они не используют — это тела маленьких детей. Люди — не единственная жертва. Все их домашние животное обречены на смерть от голода и жажды.
День 29 2-1-1	Я похоронила детей и накормила животных, которые были всё ещё живы. Самое страшное, что мёртвым детям повезло. Они сразу попали в загробный мир. Замученные души взрослых томятся в нечестивых телах, пока эти тела не будут разрушены. ГДЕ БЫЛИ ЭТИ ЛЮДСКИЕ ЛОРДЫ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ЗАЩИЩАТЬ СВОИХ ПОДЧИННЁНЫХ? Это Эрафийские земли, но я не вижу никаких знаков, предупреждающих Некромантов. Неужели они не знают, что Некроманты не остановятся, пока хотя бы один человек не будет МЁРТВ?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 32 2-1-4	Я была с небольшим отрядом, патрулирующим округу, пока вечер не сменился ночью. Летучие мыши гонялись за насекомыми. Неожиданно они сбились в кучу, окружили нас и превратились в вампиров. Феи и эльфы закричали. Костлявые руки протянулись с земли и прижали к ней мою лошадь. Стоя на коленях, я швырнула молнию из неба, чтобы снести существ, роящихся над моими гномами. Единороги атаковали, пронзая вампиров своими рогами. Сбегая, скелетон перевернул одного из моих друидов. Небо взорвалось светом, после того как мой феникс обрушил свою ярость на оставшуюся нечисть. Некромант бежал с поля боя.
День 32 2-1-4	Я вскочила со своей кровати с болью и яростью. В этот раз Некромант заплатит за смерть моих воинов. Выбежав из своей палатки, я подняла руку и вызвала молнию, чтобы поразить сбегающего Некроманта, и остановиться в недоумении, обнаружив только спящий отряд. — Миледи? — спросил часовой. — У меня был сон, — сказала я. — Просто... сон. Кошмар. Я в порядке. В порядке.
День 40 2-2-5	Прошлой ночью я встретила Кланси, рейнджера, имеющего связи с единорогами. Его лорд — Лорд Файетт из АвЛи. Мы быстро нашли общий язык, и я рассказала всё о своём доме Энроте и колдуньях, а он всё друидах АвЛи и рейнджерах. Очевидно, Кланси разведывал Спорные Земли вторжения Диджея, хотя прямо этого не говорил. Я сказала ему, что помогаю Ополчению Зелёный Клевер уничтожить нечестивых. Боюсь, что выразила свою неприязнь к ним слишком сильно.
День 48 2-3-6	Прошлой ночью мне снилась Аманда. Она спросила меня, как мне нравится Антагарич. Я сказала ей, что в основном Эрафия выглядит перенаселённой и изведанной. Из того, что я видела, мне нравится сельская местность Спорных Земель, но мне не нравится, как Эрафские Лорды заботятся о своих людях. Я также рассказала Аманде о рейнджере из АвЛи и то, что он рассказал об АвЛи. По его словам, это хорошее место, чтобы жить там. Мне это нравится.

Схема прохождения:





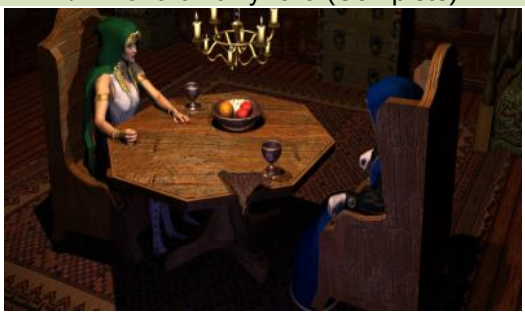
Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III ► V ► VI,VII

- I: Джем стартует возле южного Оплота. Зелёная Палатка ключника находится в подземной области. Она откроет доступ к Двусторонним монолитам для перемещения в зоны противника
- II,III: зоны сообщаются через подземную область, из которой можно попасть в зону IV через Портал входа
- IV: зона с Ареной, Древом знаний, Утопией драконов, Консерваторией грифонов, артефактом 4 уровня, Магическим колодцем, Нага-банком и Складами циклопов. Монолит входа ведёт обратно в подземную область под зонами II и III
- V: красная Палатка ключника находится в подземной области. Она откроет доступ к Двусторонним монолитам в зонах VI и VII
- VI,VII: зоны красного. Между собой они сообщаются через зелёный Двусторонний монолит
- во всех городах Гильдия магов ограничена 3 уровнем
- в этой и последующих миссиях не запрещена Видомина (Некромант), хотя по сюжету она ещё не стала некромантом. Её можно нанять в Таверне.

2 После амулета (After the Amulet) / В поисках амулета (Complete)

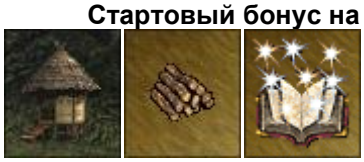
Описание сценария: Достаньте Амулет Гробовщика, чтобы выиграть сценарий. Если Джем или Кланси будут побеждены, сценарий будет проигранным. Ваши герои ограничены уровнем 15, но их наколенный опыт сохранится для последующих миссий.

Описание территории: Вы соглашаетесь помочь ученику одного волшебника, Сандро. Учителю Сандро, Этрику, нужен Амулет Гробовщика, чтобы создать анти-некромантское заклинание, но Этрик — академик, а Сандро ещё слишком неопытен, чтобы найти Амулет самому.

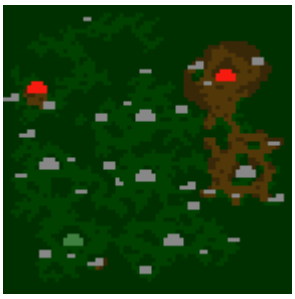


FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Стартовый бонус на выбор:

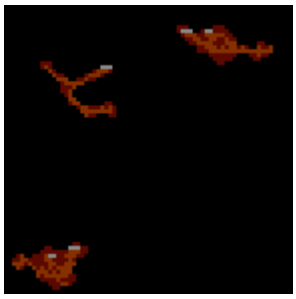


Кузница в Оплоте (17; 59; 0)
15 древесины
+1 к Силе магии Джем



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Амулет гробовщика	**Условие поражения:** Потерять Джем

Максимальный уровень героев: 15



Города на карте:

			-	-	-	-	-
Клиффтри							
17; 59; 0	8; 21; 0	55; 18; 0	11; 40; 0	35; 28; 0	35; 43; 0	42; 59; 0	60; 42; 0

Герои на карте:

	18; 60; 0	**Джем** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	16; 60; 0	*«Пока Кланси не занят на службе у лорда Файетта, он решает присоединиться к Джем в её поисках».*
	12 уровня 8; 22; 0	22000
	12 уровня 55; 19; 0	22000

Пролог. Джем: «Я встретила волшебника Сандро, который провел исследования для боевого чародейства. Он создает волшебный амулет, который отвращает оживших мертвецов и хочет заплатить мне большую сумму золота за то, что я найду части, необходимые ему для окончания работ. Он кажется думает, что я обычный наемник».

День 1 1-1-1	Я сказала Кланси о своих намерениях помогать ученику волшебника, Сандро, искать Амулет Гробовщика для его учителя. Кланси насторожился, когда узнал о том, что Амулет будет использован против некромагии, и сильно удивил меня, когда пожелал присоединиться.
	Я ответила, что с удовольствием бы приняла его компанию, если бы он понял, что это моё задание, а не его. Он заверил меня, что он понимает, и сделал мне, и моему ополчению комплимент, заставив меня рассмеяться. Льстец! Конечно, что можно ожидать от человека, который может заговорить единорога?
День 2 1-1-2	**Для Некрополиса (8; 21; 0):** **Событие:** Префектура построена.
	Для Некрополиса (55; 18; 0): **Событие:** Префектура построена.
День 3 1-1-3	По словам Сандро, Амулет Гробовщика находится Севере или Северо-востоке от замка Клифтри в орде Драконов-призраков.
День 11 1-2-4	Я начинаю чувствовать себя как дома в замке Оплот. Я даже начинаю привыкать к Драконам! На самом деле, только дендроиды заставляют меня волноваться. Не они именно. Они достаточно дружелюбны. Они напоминают мне о прошлом, о котором бы я хотела забыть. Я не видела деревьев с тех пор, как была маленькой девочкой.
	Для Некрополиса (55; 18; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +2500
День 17 1-3-3	Мои скауты-эльфы только что доложили, что на Северо-востоке есть Некромант. Его появление говорит о том, что где-то рядом находится Амулет. Скауты также доложили мне, что он убивает местных жителей. Я отомщу этому Некроманту за каждую замученную им душу.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

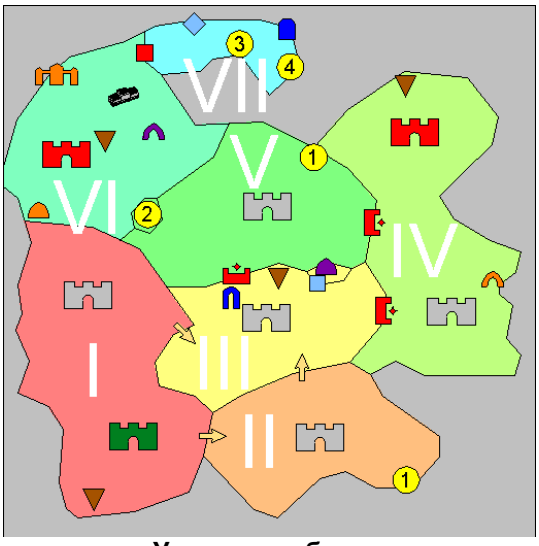
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Для Некрополиса (55; 18; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 18 1-3-4	**Для Некрополиса (8; 21; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +2500
	Для Замка (35; 28; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
	Для Замка (42; 59; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
	Для Замка (60; 42; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
День 21 1-3-7	Сегодня я получила очень интересное письмо от Сандро. Очевидно, что он убедил своего учителя, что мне нужно рассказать всю историю. Кажется, что Этрик занимается не только исследованиями. Он уверен, что нашёл способ, как построить подавляющий некромагию артефакт, но, чтобы сделать его, ему нужно три менее значительных артефакта: Амулет Гробовщика, Мантия Вампира и Сапоги Мертвеца. Сандро предложит мне золото за два других артефакта после того, как я найду Амулет.
	Я ответила Сандро, что проект Этрика стоит этих поисков и пообещала найти два оставшихся артефакта. После отправки письма, я решила найти Этрика, когда завершатся поиски и пожертвовать ему денег для продолжения его исследований. Я отдам столько, сколько смогу.
День 23 1-4-2	Я послала сообщение Кланси об исследованиях Этрика и о том, что я пообещала содействие Сандро в поисках Мантии Вампира и Сапогов Мертвеца.
День 24 1-4-3	**Для Некрополиса (8; 21; 0) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
	Для Некрополиса (60; 42; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 28 1-4-7	Один из моих скаутов говорил с местными жителями, которые видели, как группа Драконов-призраков отправлялась в подземные ворота несколько месяцев назад. Может быть, они вместе с Амулетом живут под землёй!
День 33 2-1-5	Старый друид появился, как только мы разбили ночлег. Он сказал, что много слышал обо мне от майора Дилино и Кланси и хочет со мной повстречаться. Что-то в нём было, что мне сразу понравилось, и мы проговорили с ним всю ночь. Он был особенно заинтересован в различиях между магией друидов и колдунов и особенно любопытен в разговоре о моих учителях. Я начала рассказывать ему о своей наставнице Аманде и вдруг поняла, что у него и у нее одинаковые спокойные глаза. Я удивила друида, сказав ему это, но я не ощущала себя спокойно, рассказав столько об Аманде. В наши нельзя доверять незнакомцам, хотя мы нашли много чего общего.
День 37 2-2-2	Кланси послал мне сообщение, в котором говорилось, что он тоже готов помочь Этрику, но вначале он должен оставить своего старого наставника, Лорда Файетта. Кланси думал, что Лорд Файетт разрешит ему присоединиться к нам, так как ничего плохого Эрафийским жителям мы делать не собирались.
День 41 2-2-6	Этим утром, страшные вопли привели нас в маленькое село. Небольшая группа скитающихся скелетов и зомби атаковали эту деревню, но они не могли сравниться с моими воинами. Я сама лично раздавила последнего скелетона. Я ударила скелетона и топтала его верхом на лошади снова и снова, пока от него не остались обломки. Я клянусь, что слышала облегчённый вздох души скелета, отправившейся в загробный мир. Однако мои воины после этого смотрели на меня с настороженностью.
День 49 2-3-7	Люди странно относятся к золоту. Если вы не позволяете им его вам давать, они не знают, что с ним делать и расстраиваются. Я беру его, только если они его мне предлагают — если они могут себе такое позволить. Так легче. Я могла бы сказать, что Сандро не узнал бы, как договориться со мной, если бы я не стала брать денег. Он был так уверен, что смог бы купить мою преданность. Самое смешное, что я помогла бы ему в его анти-некромантском мероприятии совершенно бесплатно.
События на карте:	
EVENT **32; 5; 0**	Внезапно, запах смерти становится невыносим. "Засада!" кричит один из ваших воинов, показывая в воздух. **Стража:** 20 20 20 **Награда:** +2
31; 36; 0	40 24 12 4 6 14 10 Нельзя забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

50; 29; 0 **51; 41; 0**	60 18 10 12 6 30 34 Нельзя забрать войска
38; 8; 0	Несмотря на приятную атмосферу, узнаваемый запах смерти пронизывает эту местность. Вы видите группу Драконов-привидений.
39; 8; 0	Вы находите Амулет Гробовщика, лежащий среди золота и драгоценностей Драконов-призраков.
42; 20; 0 **54; 64; 0**	Когда вы берете самородок, вы внезапно понимаете, что большая его часть находится под землей. Этот самородок огромен!

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Амулет гробовщика (4)
I ► II,III ► VI ► VII

- I: Джем и Кланси стартуют возле города. Красная Палатка ключника находится в подземной области под зоной. Она откроет доступ к зоне VII
- III: через подземный тоннель можно попасть в зону VI
- IV: зона Танта. В подземной области под зоной есть Золотая шахта, артефакты, ресурсы, Склеп и Пристанище душ
- VI: зона Галтрана. Портал входа ведёт в зону IV, поэтому желательно захватить эту зону перед IV
- VII: голубая Палатка ключника откроет доступ к Монолиту входа в зоне III, который ведёт в зону VI. Монолит входа ведёт в зону III
- в зонах III, IV и V есть много отрядов Крестьян, чтобы красный мог получать больше Скелетов при помощи Некромантии
- 1: кучки на 4000 золота
- 2: область с кучками на 12000 золота и Сказочными драконами – пасхалка. В эту область никак не попасть (см.рис)
- 3: Событие со стражей из Костяных и Призрачных драконов
- 4: Амулет гробовщика – цель миссии, находится под охраной 76 Призрачных драконов
- во всех городах Гильдия магов ограничена 3 уровнем
- все герои Оплота в Таверне приходят сразу 3 уровня с 2000 опыта.

3 Вернуть одеяние (Retrieving the Cowl) / Плащ вампира (Complete)

Описание сценария: Принесите Одеяние Вампира в город Зал Листьев, чтобы выиграть сценарий. Если Джем или Кланси будут побеждены, или Одеяние будет потеряно, сценарий будет проигран. Ваши герои ограничены уровнем 20, но их наколенный опыт сохранится для последующих миссий.

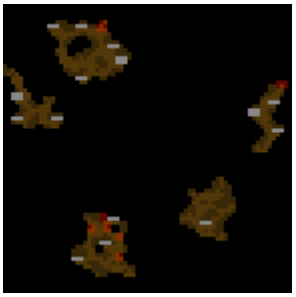
Описание территории: Тарек, агент Сандро, должен украсть Одеяние Вампира. К несчастью, его захватили бандиты. Вы должны выкупить Терека и получить Одеяние.

Стартовый бонус на выбор:

Префектура в Оплоте (25; 29; 0)
15 древесины
+1 к Защите Джем

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Мантию вампира в Зал Листьев	**Условие поражения:** Потерять Джем

Максимальный уровень героев: 20



Города на карте:

Зал Листьев				-	-	-
9; 11; 0	25; 29; 0	42; 62; 0	62; 47; 0	14; 61; 0	32; 11; 0	63; 26; 0

Герои на карте:

24; 30; 0	26; 30; 0

Джем и **Кланси** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

	20 уровня 42; 63; 0	82000
	20 уровня 62; 48; 0	82000
	4 уровня 54; 43; 1	4500

Пролог. Джем: «Когда я доставила Амулет Гробовщика Сандро, он сказал мне, что нанял другого варвара, Тарека, чтобы достать другой артефакт, Мантию Вампира. Однако тот надолго пропал, и Сандро опасается за его жизнь. Из чего я могу сделать вывод, что Тарек захвачен бандитами, которые хотят получить за него выкуп и пока содержится в тюрьме, недалеко от границы Дейи».

День 1 1-1-1	Варвар Терек нашёл Мантию Вампира для Сандро. К несчастью, бандиты из Спорных Земель захватили Терека на его пути из Дейджа. Бандиты рассчитывают получить большой выкуп за Терека. Мой хрустальный шар говорит, что он в подземельях поблизости от границы с Дейджа.
	Сегодня я получила несколько хороших новостей. Кланси получил разрешение от своего лорда помочь мне в поисках оставшихся двух артефактов. Лорд Файетт сказал, что его ничего не беспокоит, если мы только не собираемся вторгнуться в АвЛи. Я надеюсь, что он шутил.
День 2 1-1-2	**Для Некрополиса (42; 62; 0):** **Событие:** Префектура построена.
	Для Некрополиса (62; 47; 0): **Событие:** Префектура построена.
День 3 1-1-3	Скауты обнаружили нейтральный город Оплот к северу-востоку от нашей базы.
День 11 1-2-4	Сегодня мы проезжали мимо ещё одной деревни, пострадавшей от Некромантов несколько месяцев назад. Я похоронила то, что осталось от детей. Взрослых там не было; все они были превращены в скелетов, я уверена. Я чувствую себя уже уставшей от ярости, когда вижу такое. Я не понимаю, как Эрафия собирается завоёвывать Спорные Земли, если они допускают такое над своими людьми.
	Я должна оставаться сконцентрированной на своём задании. Мучительно было осознавать, что я не могу в одиночку остановить этот мир зла. Лучшее, что я могу сделать — это помочь остальным. Я дала майору Зелёного Клевера золота, чтобы ополчение могло продолжать своё дело. Ополчение — это добровольцы, но им нужно оружие, снаряжение и оборудование.
День 19 1-3-5	Очевидно, что я произвела впечатление на пограничных Лордов Дейджа. Мои скауты-эльфы докладывают, что ближайший Лорд уже начинает собирать армию, чтобы обезопасить себя от нашего присутствия.
День 21 1-3-7	**Для Некрополиса (42; 62; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +2000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Для Некрополиса (62; 47; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +2000
День 24 1-4-3	**Для Некрополиса (42; 62; 0) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
	Для Некрополиса (62; 47; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 27 1-4-6	Мне снилась Аманда прошлой ночью. Я думаю, что сны реальны — она связывается со мной посредством магии. Она спросила меня, как далеко я продвинулась. Я сказала ей, что достала Амулет для Сандро и согласилась помочь его учителю, Этрику, найти Мантию Вампира и Сапоги Мертвеца. Трясясь от гнева, я рассказала ей о налётах Некромантов, и как я пыталась помочь местным. Она пошутила надо мной, посоветовав мне быть спокойней.
День 28 1-4-7	**Для Некрополиса (14; 61; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +1000
	Для Некрополиса (42; 62; 0): **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (62; 47; 0): **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (63; 26; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
День 30 2-1-2	Я думала о.... вещах сегодня. Иногда я отмахиваюсь от этого, но это приносит боль. Я не думаю, что это неправильно ненавидеть Ненавистных или не прощать Непрощённых. Неправильно позволять ненавидящим и непрощающим превращать кого-то в то, что они ненавидят. Я не сделаю больше этой ошибки. Я не буду как они.
День 38 2-2-3	Лорд Файетт прибыл сегодня! Какой приятный сюрприз! Он объявил, что долго искал встречи со мной. Это была первая возможность поговорить с ним, и он сильно мне понравился. Мы говорили о лесе, животных и людях. Перед тем, как он ушёл, он сказал, что хотел бы видеть меня среди сил АвЛи. Он сказал послать ему сообщение в течение нескольких дней, чтобы выяснить моё решение.
День 42 2-2-7	Мне захотелось написать Лорду Файетту сразу после его визита, но я решила ещё некоторое время подумать. В итоге я написала ему сегодня, что с удовольствием присоединюсь к нему после того, как помогу Этрику собрать нужные ему артефакты. Я думаю, что он поймёт.
День 50 2-4-1	Сегодня я получила письмо от Лорда Файетта. Мне пришлось открыть его правильным способом. Оно гласило, что меня приглашают стать генералом, как только я смогу выполнить своё обещание Сандро. Он написал несколько льстивых слов, заставивших меня рассмеяться. Этот лорд эльфов такой очаровательный. С ним будет приятно работать.

События на карте:

27; 69; 0	15 8 10 8 15 Нельзя забрать войска
35; 50; 0	15 10 15 Нельзя забрать войска
48; 55; 0	15 10 15 Нельзя забрать войска
55; 36; 0	15 10 15 Нельзя забрать войска
60; 33; 0	15 8 10 8 15 Нельзя забрать войска
3; 17; 1 **65; 31; 1**	Вокруг артефакта собирается группа Медуз. Вы хотите атаковать? **Стража:** 8 4 8

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

ART 1
23; 54; 1
9; 29; 1
65; 23; 1

Над артефактом устроилась стая гарпий. Вы хотите напасть на них?

Стража: 10 10 10

ART 2
18; 16; 1

Сад статуй предупреждает о нраве Медуз, охраняющих этот артефакт. Вы хотите привлечь их?

Стража: 1 1 1

ART 3
22; 7; 1
22; 61; 1
66; 28; 1

Множество минотавров и мантикор охраняют этот артефакт. Хотите отобрать у них артефакт силой оружия?

Стража: 10 10 10 10

ART 1
25; 17; 1

Множество бехолдеров собственнически охраняют этот артефакт. Вы хотите атаковать?

Стража: 9 8 9

ART 2
29; 63; 1

Вокруг артефакта собирается группа Медуз. Вы хотите атаковать?

Стража: 8 4 8

ART 4
49; 52; 1

Реликвию окружает множество спящих драконов. Вы хотите бросить им вызов за артефакт?

Стража: 12 8 12

Задания на карте:

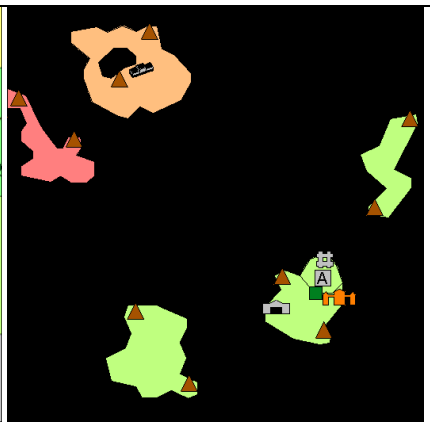
54; 44; 1

Группа бандитов охраняет эту башню. Они говорят: «Если тебе нужен Терек и его снаряжение, ты должен заплатить за него выкуп в 40 000 золотых».

Задание: Принести 40000
Прогресс: Нет 40000 золота, нет Терека.
Завершение: Терек в тюрьме к северу отсюда. Его выкуп составляет 40 000 золотых. Вы хотите заплатить выкуп?

Доступ:

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Мантию вампира (Терек) в Зал Листьев (III)

I ► III ► V,VI ► VII,VIII ► III

- III: зона с Залом листьев – цель миссии. Врата подземного мира ведут в зоны I и II через подземные тоннели. Двусторонний монолит ведёт в зону IV. Зелёная Палатка ключника даст доступ к Тюрьме в центральной подземной области с Тереком, у которого Мантия вампира – цель миссии
- IV: зона с Школой магии, Драконьими скалами и Складами циклопов
- VII,VIII: зоны красного. Врата подземного мира, ближние к границе между зонами, ведут в центральную подземную область с Золотой шахтой, Библиотекой просвещения, артефактом 4 уровня, Магическим колодцем, Утопией драконов, Святыней магической мысли и Тюрьмой с Тереком. Угловые Врата подземного мира через подземные области ведут в зоны IX и X
- IX: Портал входа ведёт обратно в промежуточную зону V
- X: Портал входа ведёт обратно в промежуточную зону VI. Двусторонний портал ведёт в зону XI
- XI: зона с Школой войны, Дворцом тьмы и Складами циклопов
- 1: Свиток с заклинанием Городской портал, который быстро позволит Тереку попасть в Зал Листьев и завершить миссию
- в зонах VII, VIII, X и XI есть много отрядов Крестьян, чтобы красный мог получать больше Скелетов при помощи Некромантии
- все артефакты в подземелье охраняются войсками Темницы
- все герои Оплота в Таверне приходят сразу 4 уровня с 4500 опыта.

Цепочки заданий:

• 40000 ► A ► ► |||

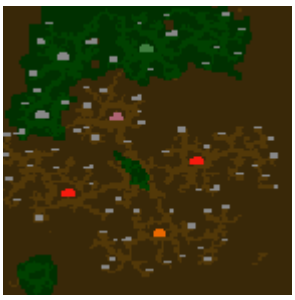
4 Поход за ботинками (Driving for the Boots) / По следам башмаков (Complete)

Описание сценария: Доставьте Сапоги Мертвеца в начальный город Джем, чтобы выиграть кампанию. Если Джем или Кланси будут побеждены или потеряют Ботинки, сценарий будет проигранным. Ваши герои ограничены уровнем 25, однако, Джем сохранит наколенный опыт для последующих кампаний.

Описание территории: Последняя вещь, которая нужна Джем, находится вблизи границы с Дейджа, а может и на территории оной. Лорды Дейджа вряд ли будут счастливы от присутствия Джем.

Стартовый бонус на выбор:

4000 золота
15 древесины
7 кристаллов



Цвет игрока:	**Противники:** **Союзники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Сапоги мертвеца в Оплот (53; 16; 0)	**Условие поражения:** Потерять Джем

Максимальный уровень героев: 25

Города на карте:

					-	-
53; 16; 0	24; 70; 0	72; 58; 0	58; 85; 0	42; 42; 0	14; 41; 0	22; 19; 0

Герои на карте:

		Кланси и **Джем** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	25 уровня 201000	25 уровня 201000	25 уровня 201000	20 уровня 201000
52; 17; 0	54; 17; 0		24; 71; 0	72; 59; 0	58; 86; 0	42; 43; 0

Пролог. Джем: «Я начинаю поиски последнего артефакта, так необходимого Сандро, Сапоги Мертвеца. В отличие от других артефактов, этот находится в землях Деи, на границе. Можно сказать, только одно: там, в округе будет несколько Пограничных Лордов Дейи, и они не желают видеть меня на своей территории. Это будет жестокий бой, но он будет стоить того. Ценные вещи просто так не даются».

День 1 1-1-1	Получение Сапогов Мертвеца вряд ли будет лёгким. Из того, что доложили мне скауты, есть ещё два пограничных лорда Дейджа в этой местности. Им явно не нравится моё присутствие здесь. Мне нужно избежать безумия этих лордов и привести Сапоги. Конечно, было бы не плохо, если бы я уничтожила нескольких воинов Дейджа и принесла Сапоги одновременно.
День 4 1-1-4	Я попыталась что-нибудь узнать о местонахождении Сапог Мертвеца с помощью своего кристалла, но не смогла найти ничего полезного. Мои магические способности хорошо работают для живых. Тем не менее, как говорит Сандро, Сапоги находятся во владении Волшебника на Юге отсюда.
День 12 1-2-5	Я уже шестьдесят первый год Колдунья. Каждое утро, когда встаёт солнце, я провожу некоторое время, освобождая своих воинов от злой магии.
	Этим утром, я обнаружила, что мои воины поражены злым заклинанием. Это выглядит как вариация на Некромантское заклинание, которое я видела пять лет назад, под названием Чёрная Хватка. Заклинание выворачивает своих жертв наизнанку. К счастью, я смогла избавиться от его влияния, прежде чем мы успели разбить лагерь.
День 15 1-3-1	**Для Некрополиса (42; 42; 0):** **Событие:** +3000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 20 1-3-6	Этим утром, я была удивлена посетителем: старый друид, с которым я давно разговаривала. После завтрака, он предложил мне подумать над тем, чтобы стать друидом. На какой-то момент я была ошеломлена, но, встряхнув головой, сказала: "Я колдунья". Старый друид спокойно посмотрел на меня и сказал мне, что, будучи колдуньей ничто не помешает мне стать друидом. Он ушёл после завтрака, но оставил мне книгу, сказав, что в ней объясняется, что такое быть друидом.
День 21 1-3-7	**Для Некрополиса (24; 70; 0):** **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (72; 58; 0): **Событие:** +5000
День 23 1-4-2	Я по-прежнему ему не доверяю. После того, как старый друид дал мне книгу, я внимательно изучила её. Я ничего не нашла, кроме заклинания защиты от плохой погоды. Возможно, я ещё почитаю сегодня вечером.
День 28 1-4-7	**Для Некрополиса (24; 70; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +2000
	Для Некрополиса (42; 42; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1000
	Для Некрополиса (58; 85; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (72; 58; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +2000
День 31 2-1-3	Сегодня я закончила читать книгу друида. Я читала её медленно и думала над каждым словом. Имея различия в деталях, основная философия, фактически, такая же, как и у волшебников.
	Для Некрополиса (24; 70; 0): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
	Для Некрополиса (58; 85; 0): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
	Для Некрополиса (72; 58; 0): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 34 2-1-6	Мне снова снилась Аманда и я была счастлива её видеть. Я рассказала ей всё о старом друиде, его неожиданном предложении и моих выводах после прочтения его книги. Аманда спросила меня, что я думаю о его предложении. "Это честь для меня" сказала я после паузы.
	"Джем" ответила Аманда, "если две философии идентичны, то это было бы неплохо, их сочетать". Я сказала ей, что не смогла бы. Я бы почувствовала предательство по отношению к ней и своим сёстрам колдуньям. Аманда посоветовала мне узнать, какие клятвы надо дать, прежде чем принимать решения.
День 37 2-2-2	Я думала о предложении старого друида и о том, что сказала Аманда. Я думаю, что спрошу о необходимых клятвах. Если ничего, противопоставляющего моим старым обещаниям нет, я вступлю в друиды, и у меня будет новый дом в Антагариче. Сегодня же я пошлю сообщение старому друиду о своём желании встретиться с ним и обсудить, какие клятвы я должна дать, чтобы стать друидом.
День 45 2-3-3	Сегодня утром я встретилась с друидом после завтрака. Я была с ним честной. Я сказала ему, что думала над тем, вступать ли в друиды, а особенно над тем, какие клятвы, мне придётся произнести.
	Он объяснил, что каждый друид сам пишет свои клятвы, и за ланчем мы обсудили с ним список, который мне очень сильно нравился. Помня о том, что говорила мне Аманда, я чувствовала себя уверенно, представляя свои клятвы Высшему Консульству Друидов.
День 48 2-3-6	Аманда была в моих снах прошлой ночью. После взаимных приветствий, я рассказала ей о встрече со старым друидом, и о том, что я сама смогла составить свои клятвы. Часть меня всегда будет колдуньей, но теперь я стала друидом, найдя в итоге новую жизнь в Антагариче. Я попросила Аманду, чтобы она распространила эту новость среди всех колдуний и советовала им тоже становиться друидами.
День 51 2-4-2	Аманда появилась прошлой ночью и сообщила мне, что остальные сёстры одобрили мой шаг. Она крепко обняла меня и сказала, что надеется, что это будет "новое начало" в Антагариче.
День 52 2-4-3	Я послала исправленные клятвы старому друиду. Я написала, что есть некоторые нюансы, которых я сразу не учла. Я сказала, что также хотела бы завершить своё последнее задание в качестве колдуньи. После этого, Высшее Консульство Друидов одобрит мои клятвы, я произнесу их на следующую полную луну. Я чувствовала, что моё сердце светилось. Вскоре у меня будет возможность быть героем АвЛи и друидом одновременно. Но вначале, я должна достать Сапоги для Сандро.

События на карте:

45; 25; 0
3 6 3
Нельзя забрать войска

58; 73; 0
3 6 3
Нельзя забрать войска

66; 16; 0
200 75 30 25 45 75 30
Нельзя забрать войска

2; 103; 0
Посередине маленькой долины на поляне находится пара Сапог Мертвеца. Волосы подымаются на вашей спине. Мягкий ветер доносит до вас лёгкий запах гниения. Вы желаете поднять Сапоги?

Задания на карте:

74; 3; 0
Я провидец. Я предвидел, что вам понадобятся Сандалии Святого. У меня есть пара, которую я готов отдать вам в обмен на 25 призрачных драконов. Она смеется, когда ты сжимаешь зубы. «Ты вернешься».

Задание: Принести 25
Прогресс: Нет 25 призрачных драконов? Тогда никаких Сандалий тебе.
Завершение: Наконец-то 25 драконов-призраков! Это заняло у вас достаточно времени. Вот, возьми сандалии. Меня тошнит от их ауры доброты.

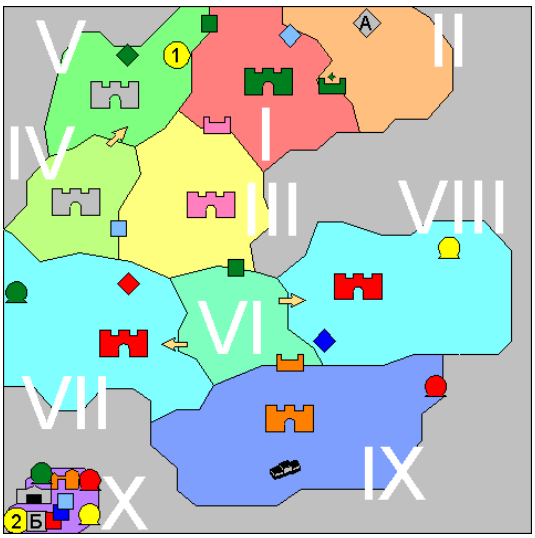
Награда:

3; 104; 0
Могущественный волшебник владеет этой башней. Он не пропустит вас, если вы не принесете ему Сандалии Святого.

Задание: Принести
Прогресс: Волшебник непреклонен. Если хочешь пройти, принеси мне Сандалии Святого.
Завершение: Волшебник соглашается пропустить вас в обмен на Сандалии Святого. Хотите пройти в это время?

Доступ:

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Сапоги мертвеца (2) в Оплот (I)
I ► III ► IV ► V ► VI ► VII,VIII ► II ► X ► I

- I: Джем и Кланси стартуют возле Оплота. Голубая Палатка ключника даст доступ в зону IV
- V: зелёная Палатка ключника откроет проход между зонами V и I, а также между зонами III и VI
- VII,VIII: зоны красного. Красная и синяя Палатки ключника дадут доступ к Сапогам мертвеца – цель миссии. Двусторонние порталы ведут в зону X
- IX: зона оранжевого. Гарнизон оранжевого находится на Проклятой земле. Двусторонний портал ведёт в зону X
- X: Двусторонние порталы позволяют героям компьютера перемещаться по союзным зонам. Сапоги мертвеца – цель миссии, закрыты голубым, синим и красным Стражами границы, а также Стражем прохода (Б)
- 1: Свиток с заклинанием Городской портал
- 2: Сапоги мертвеца – цель миссии
- драконов Оплота можно превращать в Костяных драконов через Преобразователь скелетов Некрополиса, а затем улучшать до Призрачных драконов, чтобы быстрее выполнить задание
- в зонах VII, VIII, X и IX есть много отрядов Крестьян, чтобы герои компьютера могли получать больше Скелетов при помощи Некромантии
- все герои Оплота в Таверне приходят сразу 4 уровня с 4500 опыта
- Халон (Алхимик) может быть нанят только розовым (баг?).

Цепочки заданий:

- 25 ► **А** ► ► **Б** ► **2** ► I

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Эпилог. Джем: «Сандро обманул меня! Но зачем? Зачем ему надо было сбегать вместе с Сапогами Мертвеца, не заплатив мне? Неужели он захотел оставить деньги себе? Отдал ли он Этрику другой артефакт? Несомненно, он не мог быть агентом Деи, но я уничтожила много нечисти, чтобы достать артефакты, и они стоили больше чем артефакты сами по себе... Чепуха! Я должна написать Этрику в Бракаду и сообщить немедленно об этом Лорду Файетту».

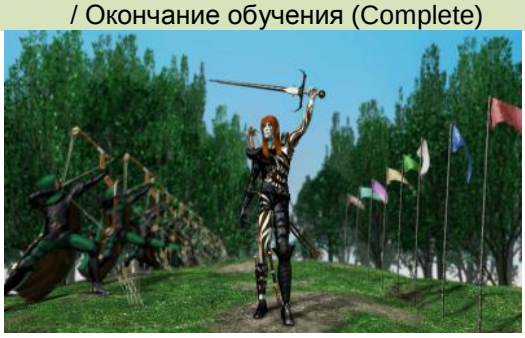
II ЭЛИКСИР ЖИЗНИ (ELIXIR OF LIFE)

Джелу много тренировался, чтобы стать членом элиты Эрафийских Стражей. Его последнее задание — это собрать артефакт Эликсир Жизни. Он должен собрать компоненты артефакта, чтобы держать их подальше от Некромантов.

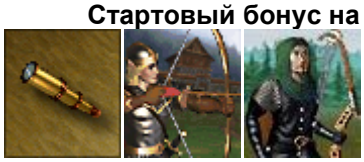
1 Окончание академии (Graduation Exercise) / Окончание обучения (Complete)

Описание сценария: Победите всех врагов Джелу, чтобы выиграть миссию. Если Джелу будет побеждён, то сценарий будет проигран. Ваши герои ограничены уровнем 10, но они сохранят свой опыт для последующих миссий.

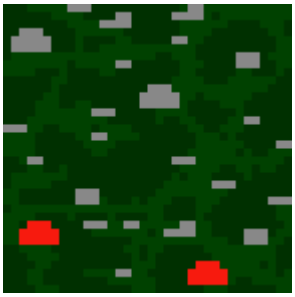
Описание территории: Эта местность — специально для тренировок. Многие провалили свое первое задание здесь. Но мы в вас верим. Удачи.



Стартовый бонус на выбор:

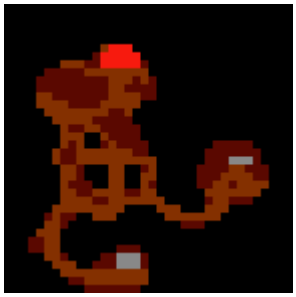


Подзорная труба Джелу
15 Великих эльфов Джелу
10 Снайперов Джелу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 10

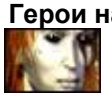


Города на карте:

4; 29; 0	14; 7; 1	25; 34; 0	3; 5; 0	19; 12; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

	 33; 2; 0	«*Про Джелу мало что известно помимо того, что его воспитал служивший королеве Катерине генерал Морган Кендал. Сейчас Джелу командует партизанскими отрядами Эрафии — Лесными Стражами. Говорят, что он полукровка — частью человек, частью эльф Вори».* 10
	3 уровня 28; 32; 0	2000 **Патруль:** радиус в 10 квадратов.
	4; 30; 0	-

Пролог. Джелу: «Лесная Гвардия, это глаза и уши Эрафийцев. Мы ходим везде, даже там где обычным войскам не пройти. Мы тени леса, который видит все и таит в одиночестве смертельную тишину. Ты преуспел в обучении, Джелу, но теперь пришло время для заключительного испытания. Маленькая деревушка недалеко от холма Гайи будет местом испытания. Очистите этот край от врагов и расположитесь среди Лесной Гвардии. Удачи вам».

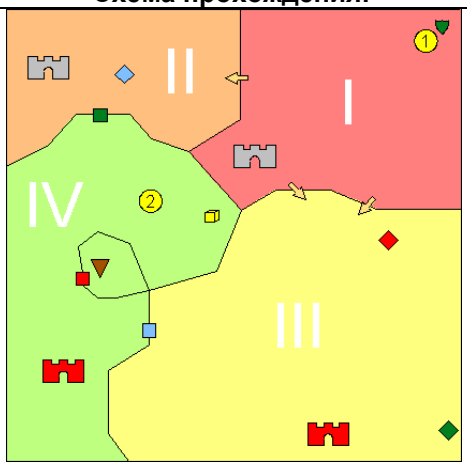
День 1 1-1-1	Примите поздравления, кадет. Вам осталось пройти одно испытание, чтобы вступить в ряды Лесных Стражей. Вам нужно завоевать область вблизи Вершины Гайи. Эта область полна монстров, некоторые города и Лесные Герои выступают как потенциальные враги. Это хорошо изученная местность, поэтому навигация будет лёгкой. Чтобы пройти это испытание, вы должны победить всех и вся. Удачи, кадет. Пусть твой путь осветит солнце.
День 11 1-2-4	Лесные Стражи должны уметь выбираться из любых ситуаций. Иногда бывают ситуации, когда всё идёт не так, как ожидалось. Это один из тех самых случаев. Несколько ваших кортежей подверглись атаке и были обворованы. **Событие:** -5 -5 -2 -2 -2 -2 -1000
День 31 2-1-3	Прошло 30 дней, с тех пор, как вы начали миссию. Вы слишком медлительны. Как член Лесной Стражи, вы должны двигаться быстрее, атакуя ваших соперников быстро и внезапно, пока он слаб и беспомощен. Чем меньше ваш противник знает о ваших действиях, тем медленнее он будет собирать свои силы. Поторопитесь с атакой и обезопасьте область немедленно. Жизни зависят от вашей быстроты.
День 61 3-1-5	Кадет, это нелепо! Область такого размера должна уже быть под вашим контролем. Лесная Стража должна быть быстрой, хитрой и эффективной. Возможно, придётся вернуть вас в Академию и продолжить обучение. Торопитесь и обезопасьте пространство!

События на карте:

20; 13; 0	Этот город выглядит как великолепное место для основных операций. Займитесь им и быстро отстройте. Но будьте аккуратны! Ваши противники могут опередить вас, если вы будете медлить. Для уверенности оставьте несколько воинов перед городом, чтобы защитить его от атак.
17; 5; 0	Тёмная и предвещающая беду тропа зловеще тиха. Неожиданно вы слышите шипение сотен змей. Прежде чем вы успели обернуться, две дюжины медуз бросились атаковать вас.
31; 1; 0	"По вашей команде".
34; 4; 0	"Готов к вашим приказаниям, сэр. Что приказываете?"
16; 16; 0	Вы получаете жуткое ощущение от коробки перед вами. Вокруг него пульсирует свечение, а из его трещин выходит туман странного цвета. **Стража:** 5 5 **Награда:** +20 +20 +5000 +1 +1 +1 +1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



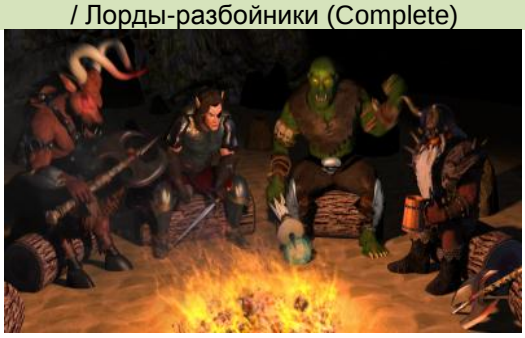
Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III ► IV ► V

- I: Джелу стартует в северо-восточном углу карты. Ближайший город – на юго-запад
- II: голубая Палатка ключника даст доступ к зоне IV из зоны III
- III: зона Гретчин. Зелёная Палатка ключника даст доступ к зоне IV из зоны II. Красная Палатка ключника даст доступ к зоне V
- IV: зона Чарны. Врата подземного мира ведут в зону V
- 1: 5 Великих эльфов и 10 Боевых гномов возле стартовой точки Джелу присоединяются к герою
- 2: область с ресурсами, артефактами, Лабораторией алхимика, Усадьбой и Ящиком Пандоры, который содержит ресурсы и навыки под охраной Мастер-джиннов и Султанов-ифритов
- все нейтралы на карте имеют фиксированные численность и агрессивность.

2 Головорезы (Cutthroats) / Лорды-разбойники (Complete)

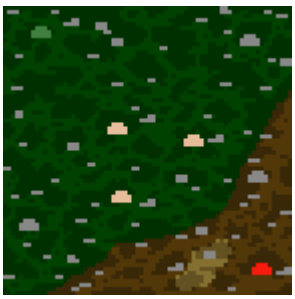
Описание сценария: Остановите группу воров АвЛи от продажи Кольца Жизненной Силы Рыцарю Смерти из Дейджа, чтобы выиграть сценарий. Если Джелу будет побеждён, то сценарий будет проигран. Ваши герои ограничены уровнем 15, но они сохранят свой опыт для последующих миссий.

Описание территории: Бандиты прочно владеют этой местностью. По возможности, старайтесь использовать Гильдии Воров, так как их информация может быть полезной.



Стартовый бонус на выбор:

10 Воров Джелу
2000 золота
Перчатки всадника Джелу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Кольцо жизненной силы	**Условие поражения:** Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 15

Города на карте:

					-	-	-
9; 7; 0	64; 66; 0	28; 31; 0	29; 48; 0	47; 34; 0	6; 55; 0	61; 9; 0	63; 43; 0

Герои на карте:

из миссии 1		из миссии 1
6; 11; 0	11; 8; 0	14; 6; 0

Джелу и **2 самых сильных героя** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

10 уровня
39; 39; 0

15000
40 40

Пролог. Джелу: «Ходят слухи о том, что Кольцо Жизненной Силы, один из важнейших компонентов Эликсира Жизни, находится в Шантании, что на юге АвЛи. Время для нас очень важно. Разбойники, долгое время наводившие ужас на окружающие территории, наняты Мертвым Рыцарем, для того, чтобы захватить кольцо первыми».

День 1 1-1-1	Лесная Стража получила задание восстановить несколько артефактов, чтобы приготовить Эликсир Жизни. Если это могущественное снадобье попадёт в руки Некромантам, они используют его в своих извращённых магических целях. Вы, Джелу, были выбраны, чтобы очистить эту область от ужасных убийц. Говорят, что у них есть Кольцо Жизненной Силы, или, по крайней мере, они знают, где оно, и планируют продать его Некромантам. Вы должны остановить их и завладеть Кольцом. Не подводите нас, это очень важно. Удачи.
День 2 1-1-2	Местные лорды головорезы и безумцы. Они грабят караваны, вырезают деревни, и атакуют гарнизоны. Они банально продадут Кольцо Жизненной Силы Некромантам и предадут своих людей только для удовлетворения своей жажды золота. Эти предатели не заслуживают ни пощады, ни милосердия.
День 5 1-1-5	**Повтор каждые 21 день:** Бандиты атаковали ваши резервы и забрали необходимые ресурсы. **Событие:** -5 -5 -3 -3 -3 -3 -1500
День 7 1-1-7	Ваши шпионы доложили о провидце, живущем на Северо-востоке, который знает о местонахождении Кольца Жизненной Силы. Найдите его, и узнайте о Кольце. Будьте осторожны! Некроманты тоже ищут Кольцо.
День 13 1-2-6	Наши скауты докладывают о том, что один из лордов связался с Некромантами и скоро планирует с ними встречу. Время жизненно важно. Если Некроманты завладеют Кольцом, вам придётся забрать его у них силой. Используйте всё что можете, чтобы держать кольцо в безопасности. Помните, что лучшая защита — это наступление, так что очистите эту область от головорезов, прежде чем они организуются и сами разыщут Кольцо. Запомните: Вторгаться в Дейджа только в случае крайней необходимости.
День 15 1-3-1	Предсказатель с Северо-востока — старый мудрец, по имени Фередор. Посоветуйтесь с ним, но помните, что он вам непосредственно Кольцо не даст. Говорят, что он испытывает тех, кто ищет Кольцо. Выполните, все что он вам велит, для того, чтобы получить Кольцо.
День 21 1-3-7	Знайте, эта земля — место великой битвы и теперь она святая. Не оскверняйте её.
День 26 1-4-5	Прошлой ночью вас беспокоили ужасные кошмары, видение страшных событий. Вас преследовали изображения фигур в плащах, взмахивая своими костлявыми руками, оставляя за собой безжизненные равнины, пересекаемые только монстрами. Зловещий смех эхом раскатился по вашему телу и душе. Вы проснулись, напуганным и потрясённым, но всё ещё полным желания получить Кольцо Жизненной Силы.

Задания на карте:

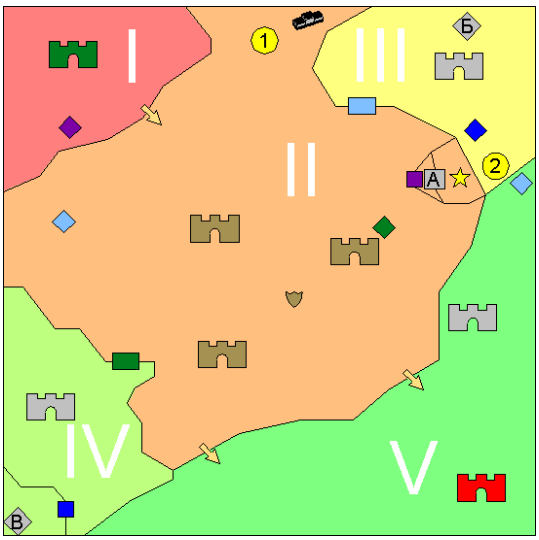
 0; 69; 0	Мой друг Фелан сказал мне ожидать бледного человека по имени Джелу. Ты он? **Задание:** Быть героем по имени Джелу. **Прогресс:** Мне сказали подождать того, кого зовут Джелу. Если вы увидите его в своих путешествиях, сообщите ему, где найти мой дом. **Завершение:** Наконец-то, кузен! Это вы, Джелу. Вот что у меня есть для вас. Берёте? **Награда:**
 63; 2; 0	Прежде чем я смогу сказать вам, где находится Кольцо, вы должны доказать мне свою ценность, принеся мне Значок смелости. Не возвращайтесь без этого артефакта. **Задание:** Принести **Прогресс:** Вы ещё не нашли Значок смелости? Так, так. Я думал, ты сделан из более прочного материалао. Вернитесь в пустыню и найдите его. Только тогда я скажу вам, что вы можете найти Кольцо жизненной силы. **Завершение:** Вы доказали свою достойность. Для этого я открываю вам местонахождение Кольца жизненной силы. Человек, у которого оно есть, живет в маленькой хижине к юго-западу отсюда. Он спрятал Кольцо и отдаст его только тем, кого я считаю достойным. Я сообщу ему о вашем скором прибытии. Возьми эти Крылья ангела, чтобы ускорить свой путь. Когда вы приедете, он даст вам то, что вы ищете. **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

61; 23; 0 **Задание:** Быть героем по имени Джелу. **Доступ:**

Схема прохождения:



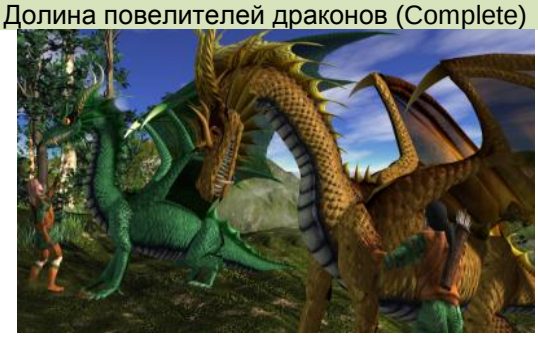
Условие победы:
Найти Кольцо жизненной силы (В)
I ► II ► III ► IV

- I: фиолетовая Палатка ключника даст доступ к Значку смелости в зоне II
- II: зона Малькома. Голубая Палатка ключника даст доступ к зоне III. Красный также имеет доступ к голубой палатке. Зелёная Палатка ключника даст доступ к зоне IV. За Стражем границы и Стражем прохода, лежит Значок смелости. Он позволит получить Крылья ангела в зоне III и упростить дальнейшее прохождение миссии. В зоне много участков Святой земли
- III: синяя Палатка ключника даст доступ к Хижине провидца в зоне IV, которая даст Кольцо жизненной силы – цель миссии
- 1: область с Чёрным рынком, на котором может попасться Кольцо жизненной силы, которое позволит завершить миссию досрочно
- 2: Святыня магической мысли с заклинанием Упокоить нежить
- Сандро не запрещён к появлению в Таверне, и может быть нанят.

Цепочки заданий:

- ► ► ► А ► ► Б ►
- ► ► ► В ►

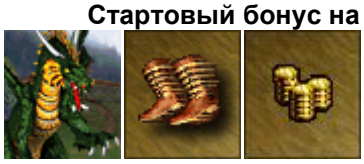
3 Аллея лордов драконов (Valley Of The Dragon Lords) / Долина повелителей драконов (Complete)



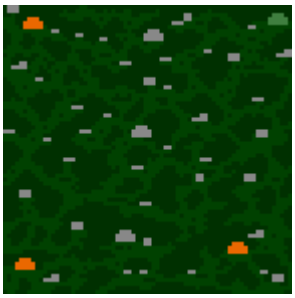
Описание сценария: Это долина Лордов Драконов. Вы должны их победить и найти Кольцо Жизни, чтобы выиграть сценарий. Если Джелу будет побеждён, то миссия будет проиграна. Джелу ограничен уровнем 20, но он сохранит приобретенный опыт.

Описание территории: Говорят, что Лорды Драконов благоразумны, возможно, их удастся уговорить присоединиться к поискам Кольца без кровопролития.

Стартовый бонус на выбор:



1 Зелёный дракон Джелу
Сапоги скорости Джелу
3000 золота



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Кольцо жизни	**Условие поражения:** Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 20

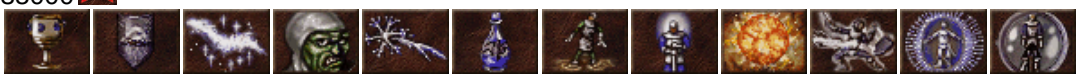
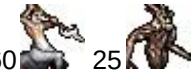
Города на карте:

				-	-	-
68; 4; 0	5; 65; 0	7; 5; 0	58; 61; 0	30; 58; 0	34; 32; 0	37; 8; 0

Герои на карте:

	из миссии 2	из миссии 2
62; 12; 0	65; 8; 0	68; 5; 0

Джелу и **2 самых сильных героя** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Кольцо жизненной силы**.

15 уровня 7; 67; 0	35000
15 уровня 9; 7; 0	35000 
15 уровня 60; 62; 0	35000  60 25

Пролог. Кольцо Жизни, это второй компонент Эликсира Жизни, который спрятан в долине Дагронда. Там обитает могущественный род Эльфов у которых водятся золотые и зеленые драконы. Эти Драконы всегда были преданны АвЛи, но нам стоит опасаться, что один из них продался Колдунам. Если этот изменник добудет Кольцо прежде тебя, он станет слишком, силен, чтобы противостоять ему.

День 1 1-1-1	Где-то в Долине Дагронд есть Кольцо Жизни, второй компонент Эликсира Жизни. Кольцо находится в долине, где живут лорды Драконов. Лорды Драконов заботятся о зелёных и золотых драконах, живущих во всём АвЛи. Тем не менее, один лордов порочен и теперь строит заговор против АвЛи. Мы полагаем, что он состоит в заговоре с Некромантами. Он обнаружил, что кольцо здесь, и пытается присвоить его себе. Вам нужно не допустить этого. Достаньте нам Кольцо, и мы приготовим вам Эликсир Жизни, прежде чем Некроманты протянут свои костлявые руки за этим могущественным артефактом.
День 3 1-1-3	Теперь мы знаем, что этот Лорд Драконов строит козни АвЛи. Он объединился с силами тьмы, и изображает из себя члена дворянского сословия АвЛи, являясь вероломным монстром. С одной стороны, он показывает всему миру, что он уважаемый Лорд Драконов, с другой — позволяет Некромантам забирать души своих людей. Свержение его вместе с последователями, было бы великой услугой для АвЛи, за которую вам щедро заплатят.
День 8 1-2-1	По слухам, Кольцо Жизни находится неподалёку от озера из чистого пламени.
День 11 1-2-4	Ваше сотрудничество с Лордом Фалорелом было благоприятным для развития ваших способностей. Вы не видели столько действий со времён вашей учёбы в Академии Лесных Стражей. Хоть вы и опасаетесь мрачных перспектив на горизонте, вы ощущаете себя частью доблестных времён. Эликсир Жизни поможет многим страдающим АвЛи.
День 18 1-3-4	Запах дыма, принесённый утренними ветрами, говорит, о том, что озеро пламени находится к Югу отсюда.

События на карте:

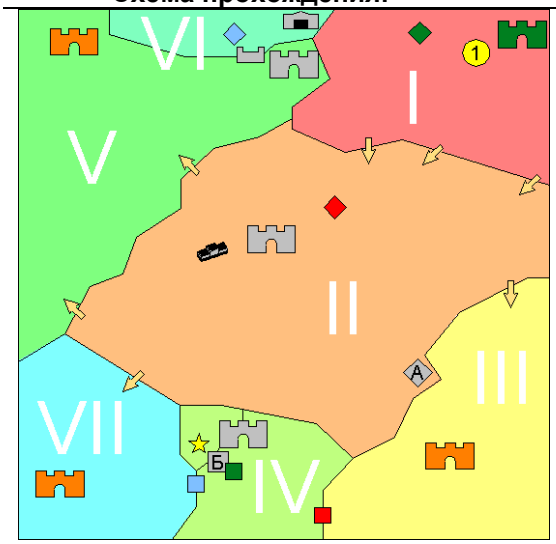
31; 6; 0	65 50 30 10 Можно забрать войска

Задания на карте:

54; 49; 0	**Задание:** Быть героем 10 уровня. **Награда:** 20
25; 60; 0	**Задание:** Быть героем по имени Джелу. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



- I: зелёная Палатка ключника даст доступ к Кольцу жизни в зоне IV – цель миссии
- II: красная Палатка ключника даст доступ к зоне IV из зоны III
- IV: зона с различными нейтральными драконами и их жилищами
- VI: голубая Палатка даст доступ к зоне IV из зоны VII
- 1: 10 Пегасов возле стартового Оплота присоединяются к герою.

Цепочки заданий:

- 10 ▶ **А** ▶ 20
- ▶ ▶ ▶ **Б** ▶

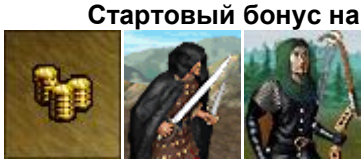
Условие победы:
Найти Кольцо жизни (Б)
I ▶ II ▶ III ▶ IV

4 Вор в ночи (A Thief in the Night) / Тать в нощи (Complete)

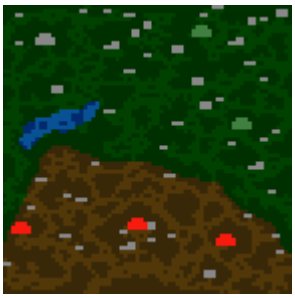
Описание сценария: Необходимо украсть Пузырек Крови Жизни у Лорда Вампиров Вокиала, чтобы создать Эликсир Жизни и выиграть миссию. Если Джелу будет побеждён, то сценарий будет проигран. Джелу ограничен уровнем 25, но он сохранит свой опыт для последующих миссий.

Описание территории: Лорд Вампиров, Вокиал, использовал Пузырек Крови Жизни для удовлетворения своих аппетитов. Заберите его, и он будет в негодовании оттого, что ему придётся питаться старым способом.

Стартовый бонус на выбор:



3000 золота
20 Воров самому сильному герою
10 Снайперов самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Эликсир жизни	**Условие поражения:** Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 25

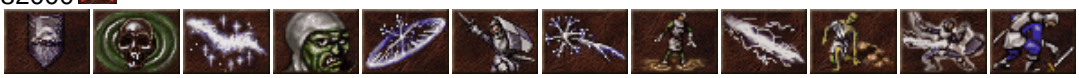
Города на карте:

49; 7; 0	59; 30; 0	4; 56; 0	33; 55; 0	55; 59; 0	10; 9; 0

Герои на карте:

	50; 9; 0	**Джелу** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Кольцо жизненной силы**, **Кольцо жизни**.
	18 уровня 6; 58; 0	58000

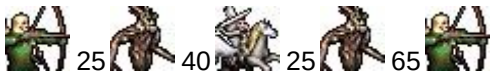
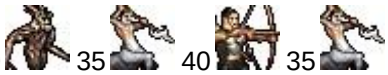
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

 18 уровня 52; 60; 0	58000
 20 уровня 33; 56; 0	82000  **Патруль:** радиус в 10 квадратов.

Пролог. Последний артефакт для создания Эликсира Жизни в руках бессмертного Вампира Лорда Вокиала. Говорят, что Пузырек жизненной силы позволяет ему восстанавливать свои силы, в случае потери крови. Хотя этот пузырек сдерживает зло в месте, где он находится, нам очень важно заполучить его. Ты должен найти способ, чтобы украсть этот Пузырек у Вампира. Но имей в виду, что не всякая задача может быть выполнена простыми методами. Используй свои навыки и будь начеку.

День 1 1-1-1	Теперь пришло время достать последнюю составляющую Эликсира Жизни — Пузырек жизненной силы. Долгое время Пузырек находился в руках Лорда Вокиала. Он использует его, чтобы удовлетворить свою жажду в человеческой крови. Говорят, что ему отвратителен старый обряд кровопускания. Украв у него этот артефакт, можно убить двух зайцев: закончить Эликсир и причинить ему великие неприятности. Это может даже убить его, но я не думаю, что мы будем так удачливы.
День 5 1-1-5	Вокиал — могущественный лорд Вампиров, и его будет сложно победить. Будьте осторожны, вторгаясь в Дейджа, чтобы украсть у него Пузырек, он побеспокоился о таких ворах как вы.
День 8 1-2-1	Будьте осторожны с Гильдией Воров, они опасны и легко могут предать. Убедитесь, что у вас есть то, что они ищут и убедитесь, что видите то, зачем к ним пришли, прежде чем платить.
День 11 1-2-4	Вы хорошо служили мне, Джелу. Я, Лорд Фалорел, очень доволен вами и доложу об этом вашим наставникам в Лесной Охране. Это рискованное предприятие с Эрафией хорошо нам послужило и, возможно, вылечит многих пострадавших в Лесных Войнах. Я награжу вас за вашу преданность небольшим золотым символом. Пожалуйста, примите эту награду за защиту людей АвЛи. **Событие:** +2500
День 15 1-3-1	По слухам, меч Титана охраняется Чёрными Драконами в долине на Юго-западе.
День 18 1-3-4	Прохожий рассказывает о блестящем щите, который он однажды видел где-то на Юго-западе. Он бы взял его, если бы не Красный Дракон, охранявший щит.
День 24 1-4-3	Теперь, когда у вас есть Пузырек жизненной силы, смешайте его с Кольцом Жизни и Кольцом жизненной силы, чтобы получить Эликсир Жизни. Вы должны иметь все три артефакта, чтобы получить Эликсир и столько же, чтобы поддерживать его стабильным. Процесс прост. Поместите Кольца в Пузырек и произнесите волшебные слова из свитка. Сказав третье заклинание, вы увидите, как Эликсир оживает. Затем немедленно принесите его мне.

События на карте:

 3; 47; 0	 10 20 40 20 Нельзя забрать войска
 26; 19; 0	 65 25 40 25 65 Нельзя забрать войска
 32; 38; 0 **52; 43; 0**	 10 35 40 35 Нельзя забрать войска
 33; 63; 0	Можно забрать войска
 44; 21; 0	Нельзя забрать войска
 7; 67; 0	Как ты смеешь входить в наше жилище и ещё обворовывать нас! Теперь у нас будет торжество на твоих обуглившихся останках.
 67; 69; 0	Воры! Проснитесь дети мои, ланч накрыт!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Задания на карте:

70; 14; 0

"Псс. Хей. Сюда. Мы слышали, что вы ищете Пузырек, которым владеет лорд Вампиров. Мы из Гильдии Воров и сами разыскиваем некоторые вещи. Если вы принесёте нам Гладиус титана и Щит часового, мы сможем добыть вам Пузырек из дома лорда. Ну что, идёт? Я думаю, да".

Задание: Принести

Прогресс: "Ещё не нашли? Что ж, если вам Пузырек так нужен, то вам нужно действовать быстрее, а?"

Завершение: "Отлично! Теперь мы можем нормально поговорить. У нас была сделка. Отдайте Щит часового и Гладиус титана, и мои друзья дадут вам Склянку жизненной силы. Идёт?"

Награда:

7; 66; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

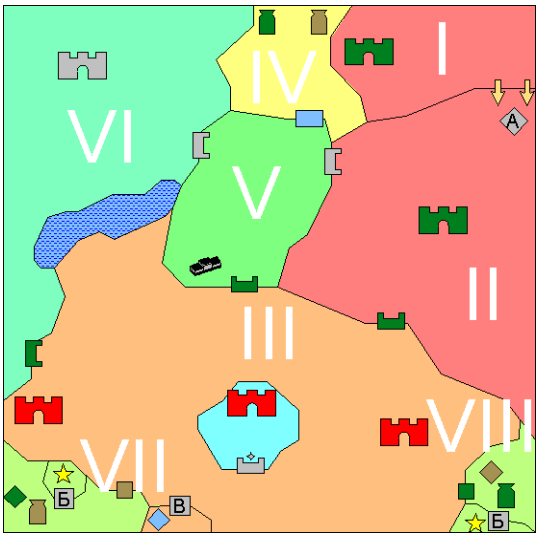
21; 71; 0

Задание: Быть героем по имени Джелу. **Доступ:**

67; 70; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Эликсир жизни
(получить Склянку жизненной силы (А))
I,II ► III ► IV ► VII,VIII ► II

- II: Хижина провидца даст Склянку жизненной силы, которая нужна для сборки Эликсира жизни – цель миссии, в обмен на Щит часового и Гладиус титана из зон VII и VIII
- III: зона красного. Голубая Палатка ключника находится за Стражем границы, пропускающим только Джелу. Она даст доступ в зону IV
- IV: Двусторонние монолиты ведут в зоны VII и VIII
- V: у южного Гарнизона есть Чёрный рынок, на котором может попасться Склянка жизненной силы, которая позволит завершить миссию досрочно
- VII: Гладиус титана и Свиток с заклинанием находятся за Чёрными драконами и Стражем границы, пропускающем только зелёного. Зелёная Палатка ключника даст доступ к зоне VIII из зоны III
- VIII: Щит часового и Свиток с заклинанием находятся за Красными драконами и Стражем границы, пропускающем только зелёного. Коричневая Палатка ключника даст доступ к зоне VII из зоны III.

Цепочки заданий:

- ► В ► ► ► ► Б Б ► ► А ► ► ► ►

Эпилог. Джелу: «Я собрал весь состав Эликсира Жизни и спас АвЛи от угрозы Колдунов Дейи, заработав себе достойное положение в Лесной Гвардии. Я надеюсь, что моя служба действительно защищает эту прекрасную землю и мне это нравится».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

III РУБИТЬ И КРОМСАТЬ (HACK AND SLASH)

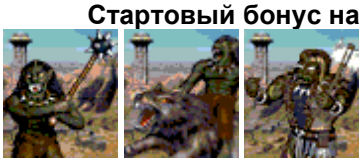
Рубила Крэг, недавно приехавший в Эрафию в поисках приключений, встречает молодого волшебника по имени Сандро, который нанимает его, чтобы найти четыре составляющих Брони Проклятых и уничтожить их. Волшебник обещает большую награду за эту услугу.

1 Рубила черепов (Bashing Skulls) / Хорошая взбучка (Complete)

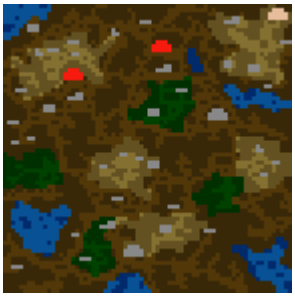
Описание сценария: Рубила Крэг должен завладеть первым артефактом, из тех, что нужны Сандро, чтобы выиграть сценарий. Однако, если Рубила Крэг будет побеждён, сценарий считается проигранным. Рубила Крэг не может развиться больше уровня 10, но его накопленный опыт учтется в следующих миссиях.

Описание территории: Эта относительно горная часть Авонтнелла была много веков домом для многих варваров (возможно, благодаря близости к Крюлоду). Многочисленные попытки строить здесь Эрафские города потерпели поражение, из-за чрезвычайной суровой местности и постоянных визитов варваров, но один или два города всё ещё где-то есть.

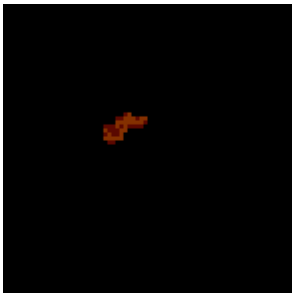
Стартовый бонус на выбор:



40 Гоблинов Крэг Хэку
20 Наездников на волках Крэг Хэку
15 Орков Крэг Хэку



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Шлем-череп или Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Крэга Хэка
Максимальный уровень героев: 10	

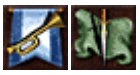


Города на карте:

			-	-
				Тимингал
17; 18; 0	39; 11; 0	68; 3; 0	32; 62; 0	53; 28; 0

Герои на карте:

2 уровня 1000			
58; 70; 0	17; 19; 0	39; 12; 0	61; 9; 0

	 Гурнис* 2 уровня 49; 66; 0	*Гурнис основан на герое Гурниссон: **Специализация:** Баллиста. 1000 25 5  **Патруль:** стоять спокойно.
	 Баршон* 7 уровня 68; 4; 0	*Баршон основан на герое Креллион с портретом Терека: **Специализация:** Огры. 5 2 1 1 9000 20 60 **Патруль:** радиус в 1 квадрат.

Пролог. Крэг Хэк: «Увидев, как я одолел в пьяной драке толпу гоблинов, колдун по имени Сандро попросил меня присесть за его столик. Он хочет заплатить мне за некую вещь, которая называется Шлем-череп. Возможно мне придется проломить чью-нибудь голову, чтобы добыть его, но это будет веселым занятием».

День 1 1-1-1	— Вы выглядите как подходящий мне человек, Мистер Крэг, — говорит Сандро, гладко причёсанный, с глазами как бусинки человек, сидящий напротив вас в углу Таверны Вингтэйл. Он покачивает головой в знак одобрения вашей мускулатуры, массивной даже для варвара. — Я КРЭГ ХЭК, — рычите вы. Волшебники! Они думают, что такие умные. Даже не могут правильно имя назвать! — Я ищу четыре вещи, которыми обладают некоторые зловещие личности. Сами по себе, эти артефакты бесполезны, всего лишь символы. Но вместе, они могут быть объединены в могущественное оружие, требующееся мне. — Вы плюёте куриную ножку в ничтожного мага: — Почему я должен помогать вам? — Я не только заплачу вам пять сотен золотом с землей в придачу, с собранными вместе артефактами я смогу разрушить Броню Проклятых, магический артефакт невероятной силы. ТЕПЕРЬ вы заинтересованы? Вы почёсываете вашу голову. Разрушение чего-либо — особенно зловещих магических артефактов — взывало к вашему Варварскому кодексу: — Вы знаете, где они находятся? — Да, здесь. Сандро держит в руках маленькую карту: — Это место, где живёт Варвар Баршон. Он очень злобный человек, который раскопал первый артефакт, который я ищу. Он называется Шлем-череп. Я предупреждаю вас, не слушайте, что он бы вам ни говорил. Хоть, как и вы он варвар, у него нет чести о…он лжёт как змея. Помимо этого, там есть ещё несколько воров-варваров, которые постараются остановить вас. Будьте уверены — это опасное дело, вы принимаете моё предложение? Вы неожиданно поднимаетесь, хватаете ваш боевой топор, с грохотом вонзаете его в стол, в нескольких дюймах от рук Сандро: — Я сделаю это! Но если ты вздумаешь меня надуть, Волшебник, я заживо сниму с тебя кожу.
	Прибыв в область Авотнелла, вы решаете построить свой Бастион. Самый быстрый способ — это захватить область одного из варварских городов. После этого, надо просто найти этого Баршона Варвара и забрать у него Шлем.
День 7 1-1-7	Скауты докладывают, что Баршон объединился с местными ворами-варварами. К тому же, Эрафийская деревня находится на Северо-востоке.

События на карте:

 50; 66; 0	Молодой варвар на коне кричит, "Я, Варвар Гурнис, объявляю вам, что дальше вы не пойдёте. Поворачивайте или умрите!"
 54; 12; 0	Сообщение от Баршона: "Я знаю, что вы хотите отобрать Шлем-череп у меня, но без драки я вам его не отдам. Это фамильная ценность, передаваемая из поколения в поколение. Если вы действительно хотите этого, вы сможете забрать его только из моих мёртвых рук." Разорвав свиток, вы вспомнили о том, что Сандро говорил о том, что Баршон НАШЁЛ Шлем. Баршон лгущая гадюка. Самое время, чтобы вырезать его врущий язык!
 27; 33; 1	Разбросанные вокруг кости говорят о том, что где-то поблизости есть жилище троллей.
 27; 33; 0	"Вы уходите. Боссы троллей внизу никого не видят"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

35; 28; 1

Тролли вопят, "Убирайся из нашего дома!"

54; 29; 0

Город Тимингтал. Вход разрешен только гражданам Эрафии.

Задания на карте:

34; 49; 0

Старый волшебник утверждает, что его Хижина может показать вам местонахождение Баршона. Он даст вам пройти за 2000 золотых.

Задание: Принести 2000

Прогресс: Поскольку вы не принесли 2000 золотых монет, жадный волшебник не пустит вас в Хижину.

Завершение: Старый волшебник смотрит на тяжелый кошелек с золотом, свисающий с вашего пояса. Он соглашается позволить вам использовать его Хижину за 2000 золотых. Вы готовы заплатить его цену?

Доступ:
53; 12; 0

Небольшая орда варваров-гвардейцев пропустит вас, только если вы уничтожите троллей, преследовавших этот регион. Некоторые варвары думают, что они могут прятаться под землей.

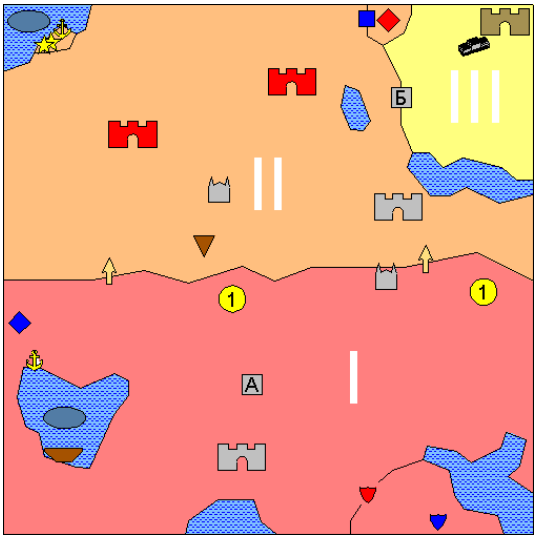
Задание: Победить (35; 28; 1)

Прогресс: Орда варваров по-прежнему не пропустит вас, потому что вы еще не победили троллей центрального подземного региона.

Завершение: Новости о вашем завоевании троллей, живущих в центральной подземной области, распространились быстро. Хочешь пройти, достойный Варвар?

Доступ: (68; 3; 0)

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Шлем-череп (III)
I ► II ► III

- I: Крэг Хэк стартует в юго-восточном углу карты. Ближайший город – на запад через Гурниса. Синяя Палатка ключника даст доступ к красной Палатке ключника в зоне II. У западного озера есть Корабль, который позволит через Водоворот попасть в область с Нагрудником из окаменелого дерева и Кистенем великого гнолла. Страж прохода даст доступ к Хижине мага, которая откроет территорию зоны III
- II: зона красного. Красная Палатка ключника даст доступ к Троллям в подземной области, которых требует убить Страж прохода для доступа в зону III
- III: зона Баршона, у которого находится Шлем-череп – цель миссии
- 1: области с жилищами Гоблинов и Наездников на волках
- побеждённых вражеских героев высокого уровня можно встретить в Таверне
- Капитолий можно построить только в Цитаделях противников
- в Цитаделях противников запрещена отстройка Утёса чудищ и Ул.Пещеры циклопов
- на востоке и западе карты есть внешние Таверны
- в этой и последующих миссиях не запрещена Видомина (Некромант), хотя по сюжету она ещё не стала некромантом. Её можно нанять в Таверне, хотя Джем, Сандро и Йог, например, запрещены.

Цепочки заданий:

- 2000 ► A ► ► III
- ► ► ► ► ► ► ► Б ►

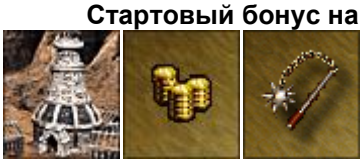
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2 Чёрная овца (Black Sheep) / Паршивая овца (Complete)

Описание сценария: Завладейте Блекшардом Мёртвого Рыцаря, чтобы выиграть сценарий. Однако, если Рубила Крэг будет побеждён, сценарий считается проигранным. Рубила Крэг не может развиться больше уровня 15, но его накопленный опыт учтется в следующих миссиях.

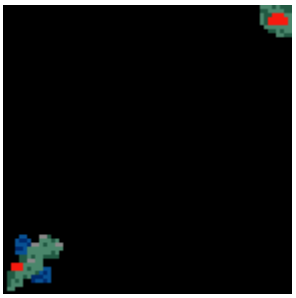
Описание территории: Эта часть Авонтнелла уже давно является домом странствующих племён варваров, но местная сочная трава и густые леса (с небольшим количеством болот) притягивают колонистов. Колонисты, нуждаясь в защите от неожиданных нападений варваров и налётов бандитов, организовали свои собственные подразделения Эрафийского Ополчения. Любому, чужакам здесь не рады, и если вы не местный, вам стоит опасаться за свою жизнь.

Стартовый бонус на выбор:



Ул.Башня орков в Цитадели (63; 8; 0)
5000 золота
Великий гноллий кистень Крэг Хэку

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Блэкшард мёртвого рыцаря	**Условие поражения:** Потерять Крэга Хэка
Максимальный уровень героев: 15	



Города на карте:

	Первый Меч	Второй Меч	Третий Меч		-
63; 8; 0	11; 32; 0	37; 44; 0	55; 58; 0	68; 4; 1	32; 9; 0

Герои на карте:

	69; 2; 0	**Крэг Хэк** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	9 уровня 2; 7; 0	13200
	Марзет* 11 уровня 10; 61; 1	*Марзет основан на герое Вокиал с портретом Ксарфакса: **Специализация:** Вампиры. *«Марзет был Рыцарем Клинка, который получил в наследство проклятый меч, после чего превратился в Рыцаря Смерти. Ничто кроме смерти не сможет излечить это горе».* 4 5 3 3 18500 70 70 **Патруль:** радиус в 6 квадратов.
	9 уровня 38; 70; 0	13200 35 15 5

Пролог. Крэг Хэк: «Я вернулся в таверну отдать Сандро его мерзкий шлем. Но теперь он хочет, чтобы я достал ему некий меч, который находиться у Мертвого Рыцаря. Этот покрытый оловом труп скрывается в болоте, так что я должен проделать трудный путь через эту грязь, прежде чем мне представится шанс вырвать меч из его ледяных рук».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	— Аааа, вы принесли мне Шлем-череп, Мистер Хэк, — восклицает Сандро, сидя в таверне Вингтэйл. — Я КРЭГ ХЭК, я же вам говорил. И знаете, что Барон сказал мне? Он сказал, что этот Шлем его фамильная ценность. — Вот видите, не предупреждал ли я вас, что он будет лгать, чтобы защититься? И он ещё смеет называть себя Варваром! Нет чести трусу. Я надеюсь, что его смерть была одна из самых мучительных. Вы ещё никогда не слышали, чтобы Волшебник говорил с такой жестокостью. Вы хмурите брови, по мере того, как Сандро продолжает: — Вторая вещь, которую мне надо найти — это Блэкшард Мёртвого Рыцаря. Она была украдена из подземелья великого героя Рыцарем Смерти по имени Марзет. Я молюсь, чтобы вам удалось его найти. Марзет живёт в очень болотистой местности, очень сильно отличающейся от скал, ваше Варварское величие. Ещё осложняет положение то, что у Марзета есть союзники, которые будут его защищать. Вы встаёте и берёте ваш боевой топор: — Не бойся! Я перерублю сотни этих ящериц и пройду топи, чтобы отомстить за осквернённую могилу великого воина. — Ещё кое-что, прежде чем вы уйдёте. У меня тоже есть союзники в этой местности. Я знаю предводителя одного из варварских городов. Он позволит использовать свой Бастион в ваших целях. Первый раз вы смотрите на Сандро с некоторой долей уважения. Волшебник имеет доверие Варвара, предводителя Бастиона! — Ну, тогда я не буду терять времени, Сандро. Я отправляюсь за Мечом с вашим Шлемом, — говорите вы, направляясь к двери.
День 7 1-1-7	Скауты докладывают, что обнаружили три Замка в этой области, и по слухам, Марзет находится под защитой одного из замков, управляемых Рыцарями Клинка. Странно, с чего бы это людям защищать Рыцаря Смерти? Вы встряхиваете голову. Размышления приносят только головную боль.
День 14 1-2-7	Скауты докладывают ещё об одном слухе. Вероятно, Марзет был Рыцарем Клинка, который унаследовал меч, но проклятая вещь портила его душу, пока он не стал Рыцарем Смерти. Это может объяснить, почему люди защищают его, но это всё равно не совпадает с историей Сандро о том, что Марзет выкрал его из подземелья мёртвого воина. Может быть слухи врут.

События на карте:

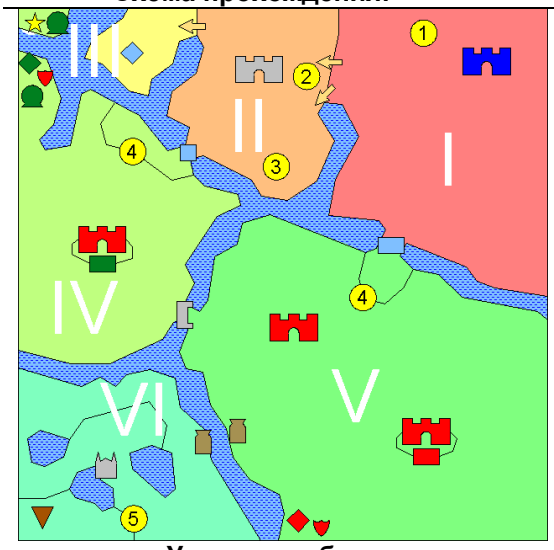
EVENT **15; 19; 0**	Воины появились из кустов и смотрят на вас внимательно. "У вас есть разрешение быть здесь" спрашивает их командир. Вы показываете ему свой топор и объявляете, "ЭТО моё разрешение!" После этого, командир приказывает своим воинам атаковать вас. **Стража:** 60 1
EVENT **15; 68; 0**	Ящерицы, вставайте из болота и атакуйте! **Стража:** 100 40
EVENT **46; 39; 0**	Воины появились из кустов и смотрят на вас внимательно. "У вас есть разрешение быть здесь" спрашивает их командир. Вы показываете ему свой топор и объявляете, "ЭТО моё разрешение!" После этого, командир приказывает своим воинам атаковать вас. **Стража:** 60 1
EVENT **64; 9; 0**	Предводитель Бастиона и его клан выезжают, чтобы поприветствовать вас. Заключая своего брата-варвара в медвежьи объятья, вы замечаете у него отсутствующий взгляд. Хоть он говорит только хорошие слова о Сандро, вам интересно, как жалкий волшебник смог получить доверие такого крепкого варвара.
23; 42; 0	8 Нельзя забрать войска
45; 3; 0	**Награда:** +5 +200
48; 7; 0	**Награда:** +5 +200
5; 69; 0	Доступ к раскопкам запрещен под страхом смерти. Подпись Марзет.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

19; 19; 0
49; 36; 0

Эти земли принадлежат Рыцарям Клинка. Если у вас нет разрешения находиться здесь, НАЧИНАЙТЕ!

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Блэкшард мёртвого рыцаря (VI)
I ► II ► III ► V ► VI

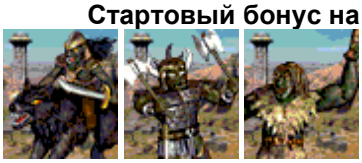
- III: голубая Палатка ключника даст доступ к зонам IV и V
- IV: зона Сорши. Зелёная Палатка ключника даст доступ к Замку Первый Меч. Двусторонний портал ведёт в область с Адским мечом, охраняемым 16 Огненными птицами
- V: зона Эдрика. Красная Палатка ключника даст доступ к Замку Третий Меч. Двусторонний портал ведёт в зону VI
- VI: Врата подземного мира ведут в подземную область с Марзетом, у которого находится Блэкшард мёртвого рыцаря – цель миссии
- 1: Золотая шахта и 25 Хобгоблинов, которые присоединяются к герою
- 2: 2 Пещеры воров, охраняемых Ворами – за их убийство можно получить 400 золота и по 5 кристаллов и самоцветов
- 3: область с золотом и 2 Волчьими загонами, охраняемая Орками-вождями
- 4: События со стражей из 60 Рыцарей и 1 Крестоносца
- 5: Событие со стражей из 100 Ящеров и 40 Ящеров-воинов
- в подземелье есть техническая область с городом красного, не позволяющая завершить миссию победой над всеми врагами.

3 Клетка в руках (A Cage In The Hand) / Каркас и кара (Complete)

Описание сценария: Крэг Хэк должен убить от одного из Личей в болотах на юге, чтобы получить доспехи под названием Ребра. Если Рубила Крэг будет побеждён, сценарий считается проигранным. Рубила Крэг не может развиться больше уровня 20, но его накопленный опыт будет учтен в следующих миссиях.

Описание территории: Небольшая группа Некромантов "Чёрная Рука" обитает в этой части Авонтнелла. Эрафия до сих пор с ними не разобралась, поскольку они живут за болотами, да и невыгодно терять время на кампанию против них. Говорят, что они поклоняются одной из рас нечисти, как богам, и держат их в заточении, чтобы поклоняться им день и ночь.

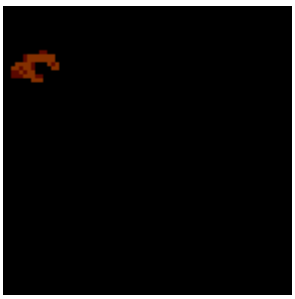
Стартовый бонус на выбор:



40 Налётчиков Крэг Хэку
30 Орков-вождей Крэг Хэку
5 Огров Крэг Хэку

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Найти Доспехи из рёбер или Победить всех врагов	Потерять Крэга Хэка

Максимальный уровень героев: 20



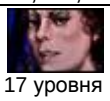
Города на карте:

			-	-
21; 44; 0	53; 56; 0	60; 23; 0	9; 13; 0	41; 6; 0

Герои на карте:

2; 1; 0

Крэг Хэк переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

	 17 уровня 21; 45; 0	3 3 5 5 50000 35 40
	 15 уровня 53; 57; 0	6 10 7 7 40000 15 10
	 17 уровня 60; 24; 0	3 3 5 5 50000 36 10

Пролог. Крэг Хэк: «Я принес Сандро его окаянный меч, и теперь он желает, чтоб я сразился с более ужасными колдунами нежели он и достал ему доспехи из костей. Ха! Это будут их кости, я уничтожу их».

День 1 1-1-1	— Замечательно! Я вижу, что вы опять были удачливы, Мистер Хэк! — говорит Сандро, сидя в таверне Вингтэйл. — КРЭГ Хэк, — мычите вы. — Этот вонючий Рыцарь Смерти теперь мёртвый рыцарь. — Теперь, третья вещь, которая мне нужна — это доспехи под названием Доспехи из рёбер, которые хранятся у группы Некромантов где-то в болоте Феррис. Он держит в руках маленькую карту: — Это держали для меня в безопасном Святилище, но Некроманты, зная важность моих поисков, сожгли Святилище и украли Доспехи. Они сделают всё что могут, чтобы остановить вас. — Сражаться с нечистью? Мне это не нравится. Они воняют. Вы хмуритесь, разглядывая карту. Сандро вынимает мешок и приоткрывает его, показывая золото и драгоценности. — Подумайте о награде и обо всей той нечисти, которую вы уничтожите в Энроте, добывая мне артефакты. Немного подумав, вы киваете в знак согласия. В конце концов, эти Некроманты сожгли место, где воин должен находиться в безопасности. Они должны заплатить за это. Однако, выполнять задания этого волшебника, оказывается не такими весёлыми предприятием, как это показалось в начале. Сандро заставляет вас слишком много думать.
	Придя в местность, отмеченной на карте Сандро, вы решаете сначала построить Бастион. Очевидно, что здесь у волшебника друзей нет, но к счастью скауты докладывают об оккупированном Бастионе неподалёку…
День 7 1-1-7	**Для Цитадели (9; 13; 0) (повтор каждые 7 дней):** Большое соседнее племя гоблинов посылает своих воинов в качестве дани своим братьям-варварам за то, что они помогли защитить их от нападений племен изгоев огров. **Событие:** Дополнительный прирост: +60
	Для Некрополиса (53; 56; 0) (повтор каждые 5 дней): Это деньги, пожертвованные фанатичными последователями. **Событие:** +3 +3 +3 +3 +3 +3 +2000
День 21 1-3-7	Вы приказываете скаутам сообщить Некромантам: "Отдайте Ребра или Крэг Хэк также сокрушит ваши кости, как вы сожгли Святилище дотла." Посланник быстро исчез в кустах.
День 30 2-1-2	Ваш посланник вернулся избитым, истекающим кровью, но всё ещё живым... едва. Прихромав к вам, он держит записку: «Мы ничего не знаем ни о каком Святилище, Мистер Хэк, но мы точно знаем одно: вы уже почти мертвы. Вы просто этого ещё не знаете». Вы рвёте записку и ворчите, что ваше первое имя Крэг. Высыпая разорванную записку в руку посланника, вы замечаете, что его рука упала на пол. Он превращён в зомби! Быстрым движением вы выхватываете свой топор и отрубаете ему голову. Проклятые Некроманты! Вы ненавидите их всех!

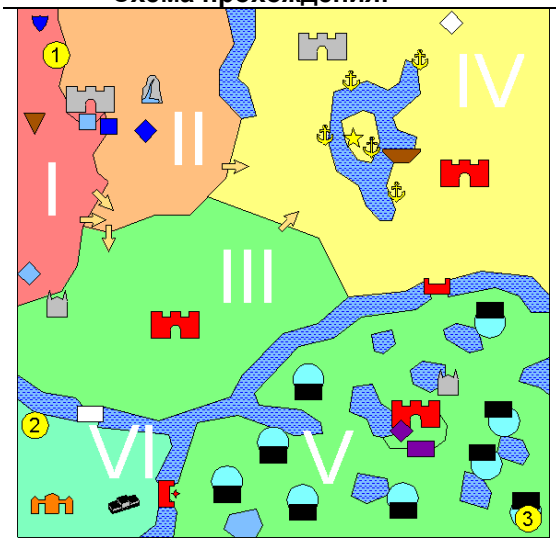
События на карте:

 53; 61; 0	Такое ощущение, что Некроманты из Зловещей Руки забаррикадировались в своём собственном замке! Может быть позже, вы сможете договориться с этими трусами. Тем временем, вы можете продолжать поиски доспехов Рёбра.
 20; 65; 0	45 50 10 Нельзя забрать войска
 15; 61; 0	Мумии шипят: «Никто не должен нарушать наши могилы».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

27; 59; 0	Мумии шипят: «Никто не должен нарушать наши могилы».
69; 68; 0	На одном из атакующих вас Личей вы замечаете броню, сделанную из человеческих костей. **Награда:**
5; 5; 0	Вы находите богатую золотую жилу на склоне горы.
5; 29; 0	Золотой рудник — Север. Палатка — Юг.
9; 22; 0	Голубой — Заходящее солнце. Темно-синий — Восходящее солнце.
18; 64; 0	На восток до болота Феррис — берегитесь, он принадлежит Черной руке. Они не любят злоумышленников.
59; 35; 0	На юг до болота Феррис — берегитесь, он принадлежит Черной руке. Они не любят злоумышленников.

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Рёбра (3)
I ► II ► IV ► V

- I: Крэг Хэк стартует на северо-западе карты. Ближайший город – на юг. Врата подземного мира ведут в подземную область с чёрной Палаткой ключника, которая даст доступ к областям с личами в зоне V. Голубая Палатка ключника даст доступ к городу – его надо успеть захватить за 7 дней
- II: синяя Палатка ключника откроет проход между зонами I и II
- IV: зона Видомины. Белая Палатка ключника даст доступ к зоне VI из зоны III. У озера есть Корабль, который позволит попасть на остров с Сандалиями святого и Складами циклопов
- V: зона Стракера. Город красного закрыт фиолетовыми Пограничными вратами, проход через которые доступен только ему. В зоне есть 9 областей за чёрными Пограничными вратами, в которых находятся личи – у одного из них находятся Рёбра – цель миссии
- 1: кучка на 1500 золота за Орками-вождями
- 2: область с ресурсами и 2 Пещерами драконов, охраняемая 8 Красными драконами
- 3: Могущественные личи на Проклятой земле, у которых находятся Рёбра – цель миссии.

4 Грабитель могил (Grave Robber) / Расхититель могил (Complete)

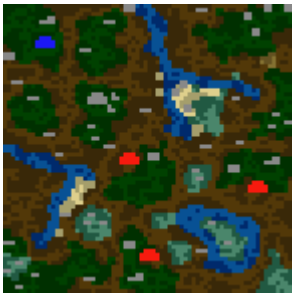
Описание сценария: Отберите Зияющий Щит Мёртвых у культа Некромантов "Рука Смерти", чтобы выиграть сценарий. Если Рубила Крэг будет побеждён, сценарий считается проигранным. Рубила Крэг не может развиться больше уровня 25, но его накопленный опыт учтется в следующих миссиях.

Описание территории: Ещё одна группа Некромантов обитает в этой части Авонтнелла, благодаря подкупленной ими части Эрафийского Ополчения. Некроманты, называющие себя "Рука Смерти", вели себя достаточно незаметно, так что Эрафия пока даже не подозревает об их существовании.

Стартовый бонус на выбор:

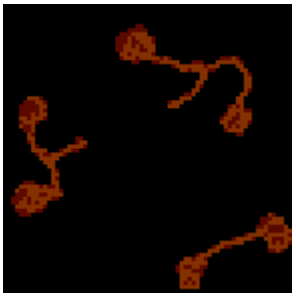
Казармы в Замке (10; 10; 0)
10 древесины, 10 руды
Перчатки всадника Крэг Хэку

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Щит тоскующих мертвецов или Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Крэга Хэка

Максимальный уровень героев: 25



Города на карте:

10; 10; 0	31; 39; 0	36; 63; 0	63; 46; 0	23; 24; 0

Герои на карте:

10; 11; 0

Крэг Хэк переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

20 уровня
31; 40; 0

7 15 10 10 90000
5

19 уровня
37; 64; 0

6 14 8 8 70000
25 45

19 уровня
62; 47; 0

3 3 5 5 70000

Чарнат*
20 уровня
68; 70; 0

*Чарнат основана на герое Чарна:
Специализация: Стражи.
15 20 9 9 85000
330 250 110 80 30
Патруль: радиус в 3 квадрата.

Слэш*
11 уровня
35; 15; 0

*Слэш основан на герое Оррин с портретом Аджита:
Специализация: Стрельба.
«Слэш был старым пивным приятелем Крэга Хэка в Энроте. Он прибыл в Эрафию, спасаясь от констеблей, желающих спросить у него, где крестьяне, с которыми он пропал. Будучи в Эрафии, он был арестован за жульничество в картах».
4 4 2 2 18500
50 40 13 3

Пролог. Крэг Хэк: «Теперь, когда я принес ему Доспехи из рёбер, Сандро хочет, чтобы я сразился с другими колдунами за щит. Они еще более вонючи и бессмертны! Это уже не так весело, как я думал. Гррррррр! Я рад, что это последняя вещь, которую я должен достать для этого ничтожного колдуна, чтобы получить мое вознаграждение».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	— Вы достали Доспехи из рёбер! Великолепная работа, Мистер Хэк, — говорит Сандро, сидя в таверне Вингтэйл. — КРЭГ Хэк, — вы устало поправляете волшебника. — Теперь — последнее, что мне нужно, — Сандро достаёт карту и показывает. — Для этого задания, я нанял бывших Эрафийских ополченцев, чтобы помочь вам. У них есть замок, который будет вашей базой. Вам понадобится их помощь, чтобы получить Щит тоскующих мертвецов, который находится в руках культа некромантов "Рука Смерти". Они забрали этот щит у убийцы вампиров, который вызвал на бой этих пиявок. — Больше никакой нечисти! — рычите вы. — Только подумайте о награде, которую вы получите, принеся мне щит. Вы не только станете богатым человеком, но и принесёте великую пользу Эрафии, — напоминает вам Сандро. — И ещё одна вещь. Как и остальные, с которыми вы сражались, Некроманты будут вам лгать. Не слушайте их. Покидая таверну, вы думаете обо всех предупреждениях Сандро. Может быть, вам следовало бы забрать вашу награду ПЕРЕД тем, как искать последний артефакт.
	Достигнув замка, описанного на карте Сандро, его капитан выехал поприветствовать вас: — Добрый день! Сандро предупредил о вашем приезде, и мы предоставим вам полное содействие. — Хорошо. Скажите, что вы знаете о нашей миссии. Мы скоро выезжаем, и я хочу знать, что нас ждёт впереди. Наёмник кивает головой и рассказывает о Некромантах на Юге: — Рука Смерти, как называется культ, до последнего времени держался в тени. Однако, вскоре после того, как Сандро нанял капитана, Некроманты стали беспокойными и начали посылать нечисть на Север.
День 7 1-1-7	**Повтор каждые 7 дней:** Сандро прислал вам немного золота, чтобы помочь. **Событие:** +4000
День 12 1-2-5	**Для Замка (10; 10; 0) (повтор каждые 7 дней):** Агрессивная вербовочная кампания капитана и его товарищей-наемников в замке дает некоторые результаты. **Событие:** Дополнительный прирост: +10 +10 +5
День 15 1-3-1	Пришло сообщение от Руки Смерти: "Мы знаем, кто вас послал и зачем. Учтите, что Щит тоскующих мертвецов — наша реликвия. Она была частью нашего кладбища многие годы. Мы собрались остановить вас и сделаем это любой ценой." Опять враньё, думаете вы, разрывая свиток, но сомнения всё равно остаются. Можно ли доверять Сандро?
День 28 1-4-7	Скауты докладывают, что Рука Смерти очень хорошо укрепились в своём замке. Эта трусость раздражает вас, но вы решаете, что захват Щита более важен, чем захват города Некромантов.

События на карте:

19; 25; 0	Дорога на восток превращается в мусор и кости.
23; 25; 0	С первого взгляда видно, что этот город кишит нечистью. Скауты советуют быть осторожными.
50; 62; 0	"Берегись!" один из корабельщиков говорит вам вздрагивая. "Я видел, как нечисть неожиданно появляется из ниоткуда на этом острове." Вы бросаете ему монету за предупреждение. **Событие:** -10
51; 55; 0	Души проклятых, похороненных здесь, восстают и атакуют вас! **Стража:** 120 90 10
56; 62; 0	Души проклятых, похороненных здесь, восстают и атакуют вас! **Стража:** 200 150 20
34; 16; 0	Похоже, что вампиры убили постоянную охрану и теперь охраняют заключённых.
33; 15; 0	Тюрьма Энрота номер 520, текущий заключенный Слэш.
54; 58; 0	Смерть может лгать и ждать, и смерть может летать, но с проходящими тысячелетиями даже смерть может умереть. Добро пожаловать на кладбище.

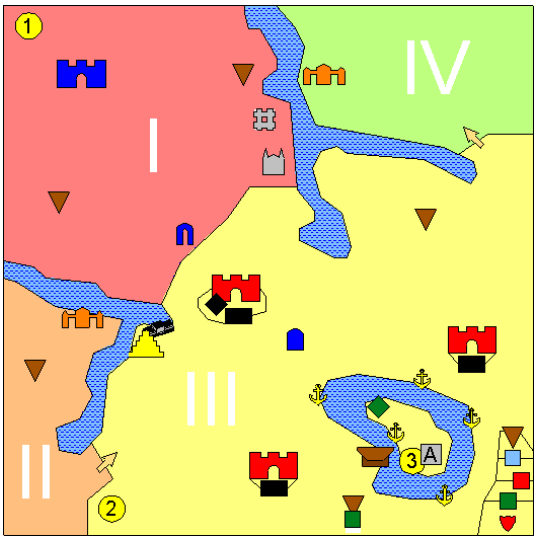
Задания на карте:

55; 62; 0

Тощая фигура в чёрной мантии говорит. "Чарнат попытался осквернить это кладбище до тебя. Он прячется где-то, и только если ты его победишь, я пропущу тебя".
Задание: Победить героя Чарнат.
Прогресс: Тощая фигура знает, что Чарнат не мёртв и не пропустит вас.
Завершение: Теперь, когда вы уничтожили Чарната, его и ваши грехи отпущены. Желаете пройти?

Доступ:

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Щит тоскующих мертвецов (3)
I ▶ III

- I: южные Врата подземного мира ведут в подземный тоннель с голубой Палаткой ключника и выходом в зону II. Восточные Врата подземного мира ведут в подземный тоннель с красной Палаткой ключника. В Тюрьме заключён Слэш 11 уровня
- III: зона красного. Все его города закрыты чёрными Пограничными вратами, проход через которые доступен только ему. Монолит входа ведёт обратно в зону I. У озера есть Верфь. При помощи Корабля можно попасть на остров, на котором находится Щит тоскующих мертвецов – цель миссии, за Стражем прохода, требующим убить Чарнат. Зелёная Палатка ключника даст доступ к Вратам подземного мира, которые через подземный тоннель ведёт к области Чарнат. Перед палаткой и Стражем прохода есть События со стражей из нежити. Чарнат находится в юго-восточном углу карты за всеми тремя Стражами границы
- 1: область с 4 артефактами из набора Мощь отца драконов, Свитком с заклинанием Городской портал и Хижиной мага, позволяющей увидеть остров со Щитом тоскующих мертвецов
- 2: область за 20 Архимагами со Сферами небесного свода и илистого озера
- в этой миссии не запрещён Йог, в отличие от предыдущих, и он может быть нанят в Таверне.

Цепочки заданий:

- I ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ III ▶ ▶ ▶ ▶ A ▶

Эпилог. Крэг Хэк: «Я был обманут! Этот вороватый колдун сбежал вместе с артефактами и не дал причитавшегося мне золота! Когда я его найду, то отрублю ему руки и засуну их в его лживое горло! Аррррррррррр!».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

IV РОЖДЕНИЕ ВАРВАРА (BIRTH OF A BARBARIAN)

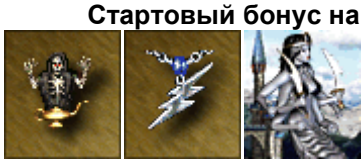
Йог обучался в академии магов в Бракаде, но наследие варваров направило его по пути воина. Йог принимает предложение герцога Винстона Борагуса присоединиться к нему в Крюлоде. К несчастью, Маги Бракады используют всю свою силу, чтобы остановить начинающего варвара.

1 На ходу (On The Run) / В пути (Complete)

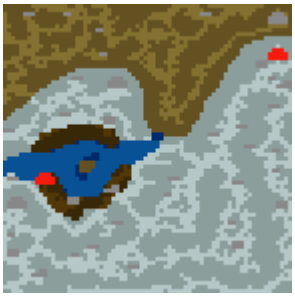
Описание сценария: Необходимо сбежать из Бракады и захватить город Крюлодиан, принадлежащий Гроа, чтобы выиграть сценарий. Однако, сценарий считается проигранным, если Йог побеждён, или Гроа не захвачен за 5 месяцев. Йог не может развиться больше уровня 9, но его накопленный опыт будет учтен в последующих миссиях.

Описание территории: Вы никогда не были мастером магии. Даже кровь Джина не смогла вам помочь. Но несмотря на это жизнь была прекрасной, пока ваша любовь, Видомина, не стала слишком самоуверенной. Её любовь к магии испортила её, превратив в Некроманта. С тех пор вы разочаровались в магии. Теперь вы решили порвать с вашей жизнью Волшебника и стать тем, кем вы всегда мечтали быть... Варваром.

Стартовый бонус на выбор:



Дух уныния Йогу
Амулет отрицательности Йогу
3 Наги Йогу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Гроа	**Условие поражения:** Потерять Йога, Не успеть до 6-1-1

Максимальный уровень героев: 9

Города на карте:

		-	-	-
	Каларнен	Падон		Гроа
10; 44; 0	68; 13; 0	3; 50; 0	28; 20; 0	68; 4; 0

Герои на карте:

	2; 71; 0	
	71; 14; 0	*«Йог обучался много лет с Волшебниками из Бракады, но он предпочитал упражняться в фехтовании занятиям магией».* 2 2 1 1 25 12 4

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

68; 13; 0

15 1 15

Пролог. Йог: «Всю свою жизнь я изучал магию у волшебников Бракады, потому что моя мать — Джин. Но кровь, которая течет в моих венах, это кровь моего отца-варвара, и я чувствую, что мои руки были предназначены нести меч, нежели посох. Судьба кажется согласилась с этим, и я получил приглашение от герцога Винстона Борагуса из Крюлода, присоединится к его армии. Мое время пришло, я готов покинуть родные места, но мои учителя не дадут мне этого просто так сделать».

День 1 1-1-1	Рождённый от Предводителя Варваров и Женщины-Джина, вы всегда ощущали разногласия между вашим разумом и сердцем. Ваша мать определила вас ещё ребёнком в магическую академию, но, выполняя её желание, сделать из вас Волшебника, вы обнаружили, что жизнь в академии мучительно скучна для вас. По многим признакам, вы скорей больше походили на своего отца, предпочитая проводить своё время скорее упражняясь в фехтовании, чем овладевая секретами магии. К беспокойству ваших учителей, ваши боевое мастерство росло быстрее, чем научные познания. Однако, чем больше академия старалась вас остепенить, тем больше вы ненавидели магию и тосковали по приключениям. Такая жизнь всегда была вне вашего понимания до последней недели, когда вы получили приглашение Винстона Борагуса, герцога Крюлода, присоединиться к нему. Ваша известность как прекрасного фехтовальщика достигла соседних стран Крюлода, и Герцог, который нуждался в поддержке своих войск, активно искал иностранных рекрутов. Вы увидели в этом предложении возможность наконец покончить с магией в вашей жизни. Зная, как фанатично академия охраняет свои секреты, вы уверены, что за вами пошлют погоню. Неустрашимый, вы посылаете одного из ваших спарринг партнеров, чтобы найти город, где вы могли бы нанимать воинов и с их помощью найти свою дорогу в Крюлод. Прошлой ночью, ваш друг послал вам сообщение о городе недалеко от Калармена. Всё, что вам нужно сделать — это следовать по дороге на юг, и вы доберётесь за несколько дней.
	Для красного: **Событие:** -20 -20 -10 -10 -10 -10 -10 -20000
День 4 1-1-4	Журнальная запись 1: Я уже в пути четыре дня, но сих пор не увидел и знака города, о котором мне рассказывал мой друг. Мне всё ещё надо спешить, так как академия послала за мной одного из опытнейших магов, Волшебницу по имени Аин, чтобы выследить меня. Моя единственная надежда — это найти этот ускользающий от меня город, тогда бы я смог победить Аин и собрать свою армию, чтобы пройти через границу.
День 7 1-1-7	**Для красного:** **Событие:** -100 -100 -100 -100 -100 -100 -50000
День 8 1-2-1	Журнальная запись 2: Мы недавно прибыли в Падон. Всё идёт неплохо, хотя построение армии займёт куда больше времени, чем я предполагал. К тому же, я не думаю, что пограничные ворота смогут долго сдерживать силы Аин. Без сомнений она найдёт способ, чтобы пройти их. Этим утром я послал скаутов по границе Крюлода найти изолированный город, где бы я смог продержаться пока Аин не устанет меня разыскивать. Чем быстрее я покину Бракаду, тем это будет лучше для меня.
День 14 1-2-7	Журнальная запись 3: Прошлой ночью скаут вернулся с хорошей новостью о том, что он нашёл город Гроа, который находится на границе Крюлода. Он также предупредил меня, что граница надежно охраняется. Хоть скаут и не увидел никого конкретного из гарнизона, он заметил признаки присутствия Титанов, Королев Нага и Архимагов. Мне необходимо хорошо подготовиться, прежде чем атаковать гарнизон.
День 23 1-4-2	Вы открыли древний магический текст чёрной магии Некромантов. Это не первый раз, когда вы увидели эту книгу. Когда вы учились в академии, вы были влюблены в учащуюся там девушку по имени Видомина. Это правда, что противоположности притягиваются, поскольку в отличие от вас, она любила науку и книги. А как она обожала магию! Именно это испортило её. Видомина проводила всё своё свободное время в библиотеках в поисках тайных магических томов, и как-то раз нашла именно этот манускрипт, который вы держите в руках. Против советов своих учителей, она стала изучать эту книгу, что обратило ее в Некроманта. Теперь она находится в Дейдже, где будет жить до конца своих дней. Вы не теряете времени, чтобы поскорее продать проклятую книгу за золото и ресурсы. **Событие:** +10 +7000

События на карте:

EVENT **6; 22; 0**	Журнальная запись 4 (Продолжение): Битва была действительно жестокой. Я не ожидал, что потеряю столько своих воинов. Мне нужно быть более осторожным в следующий раз. Но теперь всё кончено. Я пересёк границу. Я надеюсь, что академия не будет пытаться сделать то же самое, если, конечно, они уже этого не сделали. Эта местность плохо подходит для путешествий, и скорей всего пройдёт много времени, прежде чем Герцог Крюлода поймёт, что Аин на его территории.

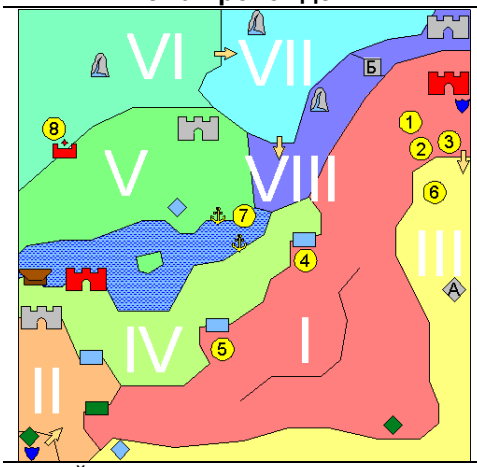
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

8; 24; 0	Журнальная запись 4: Моя армия отдыхает перед битвой за границу. Как и докладывали мои скауты, граница тщательно охраняется. Хотя мои воины выглядят напуганными, я думаю, что мы продержимся. Если... когда переправимся через границу, их мораль повысится.
32; 7; 0	Журнальная запись 5: Мой скаут посоветовал мне придерживаться южного направления, потому что армии такого размера будет сложно перейти горы. Двух— или четырехдневный марш на юг приведёт меня к входу в долину, ведущую в столицу Гроа.
48; 20; 0	Журнальная запись 6: Уже почти всё кончено. Карта скаута говорит, что вход в долину Гроа здесь. Я соберу своих генералов и войду в ворота своего нового дома. **Событие:** +3
58; 7; 0	Журнальная запись 7: Этой битвы нельзя избежать. Всё что я хотел — это продержаться здесь некоторое время, пока погоня за мной не утихнет; причин для кровопролития не было. Местные жители должно быть действительно испугались, если послали столько Древних Чудищ. Ну что ж, если бы армия шла к моему дому, я предпочёл бы быть предупреждённым, но городская защита ослаблена из-за отсутствия большинства Древних Чудищ. Как только мои воины отдохнут — я спланирую атаку на Гроа, кто может знать, что горожане могут сделать, если отдать им инициативу.
7; 23; 0	100 40 35 25 10 15 10 Нельзя забрать войска
57; 8; 0	"Мы жили мирно долгие годы в этой спокойной долине. Теперь вы пришли с армией, чтобы нас уничтожить. Мы не допустим такой агрессии!" Прежде чем вы смогли убедить Древних Чудищ в своих мирных намерениях, они начали вас атаковать.

Задания на карте:

70; 37; 0	**Задание:** Принести 3 **Награда:** 12
56; 9; 0	Охранники говорят, что у них есть приказ пропускать только Йога. **Задание:** Быть героем по имени Йог. **Прогресс:** Охранники здесь пропустят только Йога. **Завершение:** Наконец, это Йог. Вы хотите пройти? **Доступ:** (68; 4; 0)

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить Гроа (VIII)

I ► II ► III ► IV ► V ► VI ► VII ► VIII

- I,II: Йог стартует возле города красного, который невозможно захватить. Необходимо бежать на юго-запад по дороге в сторону Терека, чтобы успеть до конца недели захватить город в зоне II. Зелёная Палатка ключника доступна Тереку и, через какое-то время, красному. Она позволит попасть в зону II. Терек заперт в юго-западном углу карты отрядом Магов
- III: голубая Палатка ключника откроет проходы в зону III
- VII: максимально короткий путь в зону VIII – на север от Арены и на восток после Лагеря беженцев (см.рис)
- VIII: проход к Гроа – цель миссии, перекрыт Стражем прохода и 35 Древними чудищами. Перед Стражем прохода есть Событие с +3 к боевому духу
- 1: Святилище, которое поможет прятаться от красного
- 2: Хижина ведьмы с Логистикой или Поиском пути
- 3,4,5,6: Учёные с Магией воздуха, Поиском пути, Логистикой и Магией огня соответственно
- 7: кучка на 300000 золота (баг?)
- 8: Хижина ведьмы с Логистикой, Мудростью или Поиском пути
- благодаря скрипту, в этой кампании Йог никак не может получить Книгу магии, а соответственно навыки Силы магии и Знаний ему не нужны

- в этой и последующих миссиях не запрещена Видомина (Некромант), хотя по сюжету она ещё не стала некромантом. Её можно нанять в Таверне
- в этой и последующих миссиях запрещён Вокиал. Видимо события этой миссии происходят до того, как Джелу отнял Склянку жизненной силы у него.

Цепочки заданий:

- 3 ▶ **А** ▶ 12
- ▶ **Б** ▶

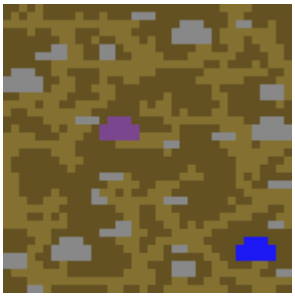
2 Встреча (The Meeting)

Описание сценария: Приведите Йога в Улгак, столицу Крюлода, чтобы предложить его услуги Герцогу Винстону Борагусу и выиграть сценарий. Однако, если Йог побеждён — сценарий проигран. Йог не может превысить уровня 15, но его навыки будут учтены в следующих миссиях.

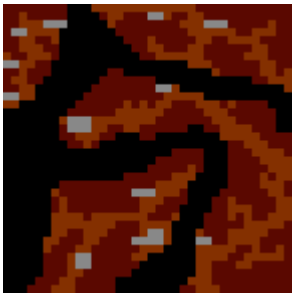
Описание территории: Не так много времени прошло с того момента, как вы завоевали Гроа, из столицы Крюлода Улгака прибыл посланник. К вашему удивлению, послание было от самого Герцога. Из письма следовало, что Варвары из Крюлода очень заинтересованы в ваших умениях.

Стартовый бонус на выбор:

Цитадель в Цитадели (31; 31; 0)
10 кристаллов
Форт огров в Цитадели (31; 31; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Улгак	**Условие поражения:** Потерять Йога
Максимальный уровень героев: 15	



Города на карте:

-	-	-	-	-	-
	Улгак				
31; 31; 0	14; 16; 0	2; 10; 0	8; 31; 0	23; 4; 0	33; 16; 0

Герои на карте:

	31; 32; 0	**Йог** переходит в эту миссию с накопленным опытом и навыками из предыдущей миссии.
	14; 17; 0	2 2 4 5

Пролог. Йог: «После побега из Бракады, на меня нападали многочисленные армии из Крюлода. Я не понимал почему, ведь я был приглашен лично самим Герцогом. Я должен пробраться в столицу, чтобы выяснить, почему Винстон Борагус и все его войска повернулись против меня».

День 1 1-1-1	Аин прекратила преследование даже раньше, чем ты надеялся. Не желая начинать войну между Бракадой и Крюлодом, она отступила вскоре после того, как вы пересекли границу. Чтобы быть в безопасности, вы все же решили затаиться на пару недель, прежде чем отправиться в Улгак, столицу Крюлода, чтобы предложить свои услуги герцогу Уинстону Борагусу.
День 2 1-1-2	Журнальная запись 8: Мои скауты сообщили, что есть несколько дорог, ведущих в Улгак, но большие гарнизоны охраняют их всех. Крюлод, должно быть, под большой угрозой, если все его силы готовы к войне! Я должен скорее добраться до столицы и предложить свою помощь.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 4
1-1-4

Журнальная запись 9: Мои скауты вернулись с очень тревожными новостями. Крюлод готовится к войне со мной и моей армией. Меня надули! Герцог Винстон Борагус завлёк меня сюда своим предложением присоединиться к нему, а теперь я окружён вражескими войсками. Я не знаю, почему стал объектом этой уловки, но я выясню это. Я проломлю себе путь к Винстону Борагусу и перережу его вероломную глотку!

События на карте:

18; 13; 0

Журнальная запись 11: Мне бы хотелось думать, что моё пребывание неподалёку от столицы привлечёт внимание Винстона Борагуса. Я не собираюсь сидеть тут, пока они готовятся к атаке. Я заставлю этого варвара заплатить за обман!

7; 25; 1

Журнальная запись 10: Я попытался пройти гарнизон, но Варвары достаточно хорошо его укрепили. Я снова подумал о проходе через горы, но моя армия слишком велика, чтобы нормально перенести это путешествие. К своему счастью, я нашёл несколько пещер, ведущих в подземные туннели. Это может быть нашей удачей, поскольку эти пещеры никто не охраняет.

12; 34; 0
22; 7; 0
26; 27; 0

150 90 75 50 45 35 20
Нельзя забрать войска

24; 14; 0

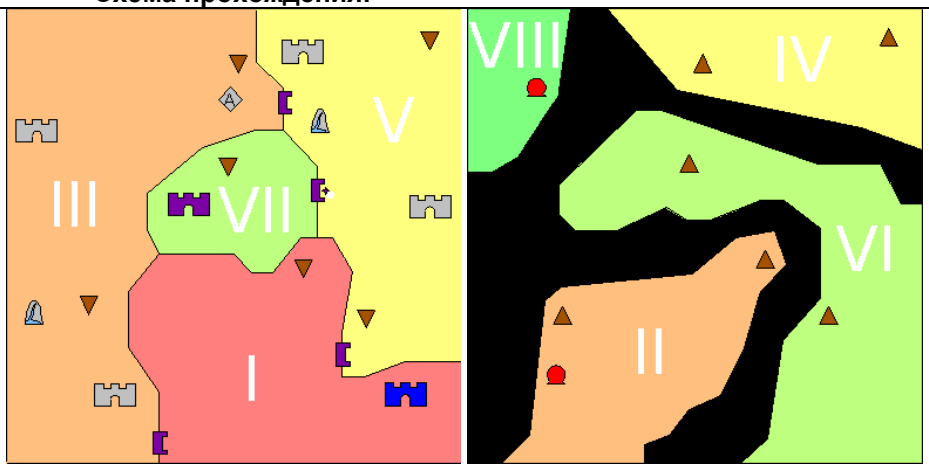
300 180 150 100 90 70 40
Нельзя забрать войска

Задания на карте:

18; 8; 0

Задание: Принести 50 **Награда:** 15

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить Улгак (VII)
I ► II ► III ► IV ► V ► VI ► VII

- I: проходы в зоны III и V – через сильные Гарнизоны фиолетового. Более простой путь – через подземные тоннели. Врата подземного мира ведут в подземную зону II
- II: Двусторонний портал ведёт в зону VIII с жилищами существ Цитадели и Пещерой кристаллов. Западные Врата подземного мира выводят в зону III
- III: северо-восточные Врата подземного мира ведут в подземную зону IV
- IV: восточные Врата подземного мира выводят в зону V
- V: южные Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. К моменту захвата этой зоны желательно иметь армию, способную пробить Гарнизон в зону I, для доступа к подкреплениям
- VI: северо-западные Врата подземного мира выводят в зону VIII с городом Улгак – цель миссии, охраняемым Веем
- по сюжету Йог боится Аин, которая после предыдущей миссии осталась в Бракаде, однако в этой и последующих миссиях она не запрещена и может оказаться в Таверне.

Цепочки заданий:

- 50 ► **А** ► 15

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

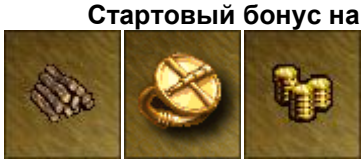
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 Трудное начало (A Tough Start)

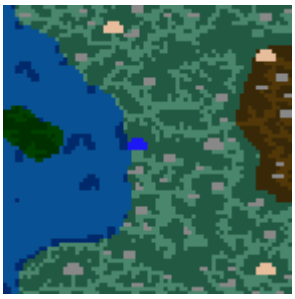
Описание сценария: Возьмите Сандалии Святого и Броню Странника Алендоре, чтобы выиграть сценарий. Если Йог побеждён или вы потеряете составляющие Ангельского Альянса — сценарий проигран. Йог ограничен уровнем 18, но накопленный опыт пригодится в следующих миссиях.

Описание территории: Вы остались очень довольны встречей с Винстоном Борагусом. Желая оправдать доверие, вы торопитесь в Таталию, чтобы доставить первые две части Ангельского Артефакта. Поначалу это показалось вам простым заданием: вам надо было прийти в город и отдать первые две части Алендоре. Проведя несколько дней после пересечения границы, вы обнаружили, что таталийцы не очень приветствуют ваше присутствие здесь.

Стартовый бонус на выбор:

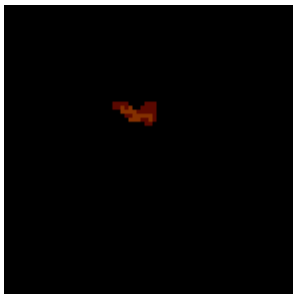


10 древесины
Кольцо странника Йогу
3500 золота



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Брелок смелости	**Условие поражения:** Потерять Йога

Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

				-	-
33; 35; 0	27; 6; 0	65; 13; 0	65; 66; 0	17; 66; 0	52; 35; 0

Герои на карте:

	33; 36; 0	**Йог** переходит в эту миссию с накопленным опытом и навыками из предыдущей миссии.
	10 уровня 27; 7; 0	8 8 10 10 14700
	15 уровня 65; 14; 0	5 5 8 8 34200
	6 уровня 14; 7; 0	7700 25 7 15

Пролог. Йог: «Когда я встретился лицом к лицу с Винстоном Борагусом, он согласился с тем, что его армия была послана против меня, но только для того, чтобы испытать мое достоинство, прежде чем присоединиться к ним. В начале я был недоволен этим обманом, но Герцог сказал, что я именно тот воин, какого он и хотел. По его мнению, варвар сидит внутри меня. Но Борагус придумал еще одно испытание, чтобы убедиться действительно ли я готов покинуть колдунов Бракады. Я должен взять магический меч Альянс Ангелов, разломить его на части и доставить в Таталию, Эрафию и Бракаду».

День 1 1-1-1	После нескольких дней путешествия по Таталии вы обнаружили, что Таталианцы не желают вашего присутствия на своей территории. Поскольку поиски Алендоры займут много времени, вы укрепляете свою армию в небольшой долине перед путешествием.
День 4 1-1-4	Журнальная запись 12: Я послал скаутов вчера, чтобы они прочёсывали поселения, пока я в городе, но мы до сих пор не нашли никаких знаков Алендоры.
День 7 1-1-7	**Для Крепости (65; 13; 0) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** +14 +14 +7 +25 +7 +7 +10000

	Для Крепости (65; 13; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +15 +8 +10 +4 +4 +3 +2
День 11 1-2-4	Журнальная запись 13: Все кроме одного скаута вернулись ни с чем. К счастью, похоже, что последний скаут задерживается, неся хорошие новости.
День 20 1-3-6	Журнальная запись 14: Когда я уже начал опасаться, что мой последний скаут убит, он вернулся и сообщил, что нашёл Алендору. К сожалению, он настолько уставший, что смог только промямлить что-то о какой-то пещере, прежде чем свалился. Я направил его отдыхать и решил разобраться во всё утром.
	Для Крепости (65; 13; 0): **Событие:** Пруд гидр построен.
День 21 1-3-7	Журнальная запись 15: После ночного отдыха скаут, который принёс известие об Алендоре, рассказал мне более подробно о том, что видел. Наконец я знал, что интересующее меня направление находилось к Северу от главной дороги.
День 27 1-4-6	**Для Крепости (65; 13; 0):** **Событие:** Ул.Пруд гидр построен.

События на карте:

 17; 68; 0	45 10 45 Можно забрать войска
 1; 27; 0	Вы нашли Небесную Сферу. Если вы потеряете её, вы не сможете завершить ваши поиски.
 3; 31; 0	Вы нашли Сферу Проливного Дождя. Если вы потеряете её, вы не сможете завершить ваши поиски.
 8; 31; 0	Вы нашли Сферу Ила. Если вы потеряете её, вы не сможете завершить ваши поиски.
 10; 36; 0	Вы нашли Сферу Буйного Огня. Если вы потеряете её, вы не сможете завершить ваши поиски.

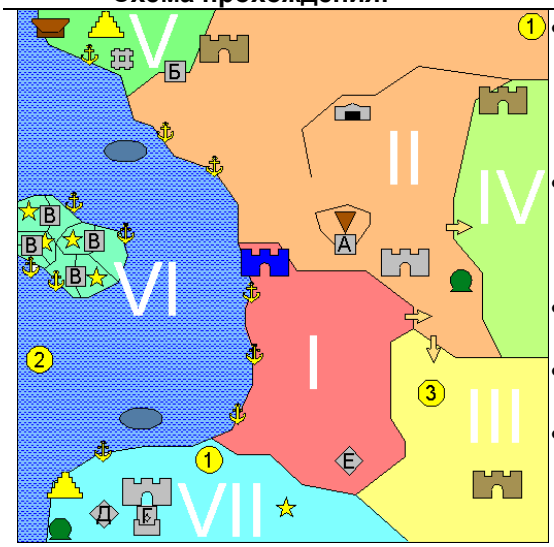
Задания на карте:

 11; 68; 0	Я ищу Небесную Сферу, Сферу Ила, Сферу Буйного Огня, Сферу Проливного Дождя. Если вы сможете мне это достать, я дам вам Сферу Подавления. Вам потребуется Сфера Подавления чтобы овладеть Мечом Адского Огня, и я слушаю, что вам ещё необходимо, чтобы завершить миссию. **Задание:** Принести **Завершение:** С вами замечательно иметь дело. Давайте мне четыре сферы, и я дам вам Сферу Подавления. Не теряйте её, иначе вы не сможете получить Меч Адского Огня и завершить свою миссию. **Награда:**
 42; 61; 0	Мне нужна Сфера Подавления, и если вы дадите её мне, я дам вам Меч Адского Огня. Я знаю, что он вам понадобится, чтобы открыть Ворота Поисков, которые охраняют Подземные Врата. **Задание:** Принести **Завершение:** Великолепно! Давайте мне Сферу, и я дам вам Меч Адского Огня, и вы сможете открыть Ворота Поисков, которые охраняют Подземные Врата. Помните, если вы потеряете этот меч — вы не сможете опуститься ниже и завершить вашу миссию. **Награда:**
 36; 27; 1	А, вот вы где. Я ждала вас. Я Алендора. Винстон Борагус предупредил меня о вашем приходе. Мне также сказали, что у вас есть Броня Странника и Сандалии Святого для меня. **Задание:** Принести **Завершение:** Вот Брелок Бесстрашия. Доставьте его Винстону Борагусу, и он поймёт, что вы выполнили первую часть задания. **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2; 27; 0	Здесь охранники говорят, что им приказано пропустить только Йога. **Задание:** Быть героем по имени Йог. **Прогресс:** Здесь охранники пропустят только Йога. **Завершение:** Наконец-то это Йог. Вы хотите пройти? **Доступ:**
2; 31; 0	Здесь охранники говорят, что им приказано пропустить только Йога. **Задание:** Быть героем по имени Йог. **Прогресс:** Здесь охранники пропустят только Йога. **Завершение:** Наконец-то это Йог. Вы хотите пройти? **Доступ:**
9; 31; 0	Здесь охранники говорят, что им приказано пропустить только Йога. **Задание:** Быть героем по имени Йог. **Прогресс:** Здесь охранники пропустят только Йога. **Завершение:** Наконец-то это Йог. Вы хотите пройти? **Доступ:**
9; 36; 0	Здесь охранники говорят, что им приказано пропустить только Йога. **Задание:** Быть героем по имени Йог. **Прогресс:** Здесь охранники пропустят только Йога. **Завершение:** Наконец-то это Йог. Вы хотите пройти? **Доступ:**
21; 8; 0	**Задание:** Принести 15 **Доступ:**
17; 67; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** (17; 66; 0)
44; 30; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
35; 27; 1	Здесь охранники говорят, что им приказано пропустить только Йога. **Задание:** Быть героем по имени Йог. **Прогресс:** Здесь охранники пропустят только Йога. **Завершение:** Наконец-то это Йог. Вы хотите пройти? **Доступ:**

Схема прохождения:



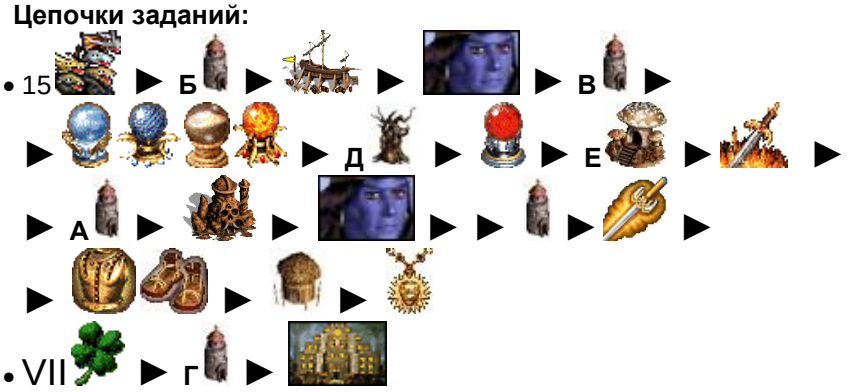
Условие победы:
Найти Брелок смелости
(отдать Сандали святого и
Магические доспехи провидцу (А))

I ► II ► V ► VI ► VII ► I ► II

- Йог стартует с Альянсом ангелов, части которого понадобятся ему, чтобы в конце миссии обменять их на Брелок смелости – цель миссии) Поэтому, даже если отдать Сандали святого и Доспехи чудес другому герою – его поражение или увольнение приведёт к провалу миссии (скрипт)
- II: зона Брохильда. Двусторонний портал ведёт в зону VII. Врата подземного мира закрыты Стражем прохода, и ведут в подземную область с Хижиной провидца, в которой Йог получит Брелок смелости – цель миссии
- V: проход в зону – через Стража прохода, требующего 15 Гидр хаоса. В Тюрьме находится Дракон 6 уровня
- VI: на центральном острове есть 4 области с 4 Сферами стихий, закрытые Стражами прохода
- VII: город закрыт антимагическим Гарнизоном и Стражем прохода, требующим Клевер удачи. В нём полностью отстроены все жилища существ. Клевер удачи находится в кустах восточной части зоны (см.рис)
- 1: Пруды гидр, которые помогут быстрее накопить гидр для выполнения задания Стража прохода и доступа к Верфи
- 2: Картограф для территорий воды
- 3: Сапоги скорости и кучка с 10000 золота под охраной Гидр.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Цепочки заданий:



FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

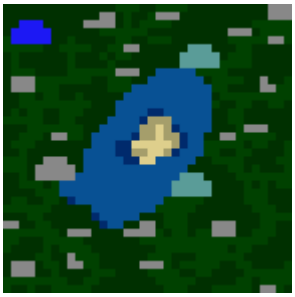
4 Фалор и Тервен (Falor and Terwen)

Описание сценария: Йог должен доставить Небесное Ожерелье Блаженства и Бесстрашный Щит Льва Фалору и Тервену, чтобы выиграть сценарий. Если Йог побеждён или вы потеряете оба артефакта — сценарий проигран. Йог ограничен уровнем 21, но накопленный опыт пригодится в следующих миссиях.

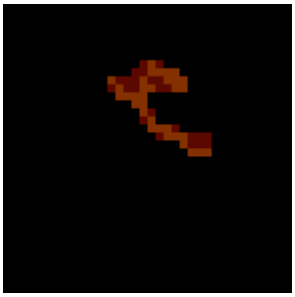
Описание территории: Вы провели в Таталии незначительное время и теперь стремитесь в Эрафию, чтобы найти Фалора и Тервена. По любому, эрафийцы вряд ли будут более гостеприимными, чем таталийцы.

Стартовый бонус на выбор:

Значок смелости Йогу
3 Огра Йогу
8 Орков-вождей Йогу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Брелок смелости	**Условие поражения:** Потерять Йога
Максимальный уровень героев: 21	



Города на карте:

3; 4; 0	23; 23; 0	24; 7; 0	6; 21; 0

Герои на карте:

3; 5; 0	**Йог** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Меч правосудия**, **Ожерелье божественной благодати**, **Шлем божественного просвещения**, **Щит львиной храбрости**.
20 уровня 23; 24; 0	5 5 8 8 91961

Пролог. Йог: «Я доставил первую часть меча, хотя я должен был воздерживаться от всех моих колдовских чар, чтобы сделать это. Мне надо найти хижину чародея по имени Фалор и отдать ему еще две части: Небесное Ожерелье Блаженства и Щит Отваги Льва. Это задание будет не из легких, потому что Эрафийцы недоброжелательны к чужим армиям, проходящим через их территорию».

День 1 1-1-1	Прежде чем покинуть Таталию, вы отправили посланца, чтобы доставить Брелок Бесстрашия Винстону Борагусу, он должен узнать о том, что вы выполнили первую часть задания. После того, как вы отправили посланника, вы отправились в Эрафию, чтобы завершить вторую часть. Вы уже находитесь в Эрафии несколько дней, но всё ещё не можете найти Фалора и Тервена. Единственное, что у вас есть об их местонахождении — это туманные воспоминания крестьянина о том, что они жили где-то под землёй.

День 4
1-1-4

Журнальная запись 16: Укрепление моих позиций было делом несложным, благодаря близлежащим горам, сделавшимся эффективным барьером. Однако мои скауты принесли вести о том, что мои поиски не будут такими лёгкими. Я должен посетить тент Ключника, глубоко во вражеской территории, чтобы потом проникнуть под землю.

События на карте:

18; 8; 1

Журнальная запись 17: Прошло много времени, с тех пор как я сделал последнюю запись в дневнике. Эрафийская армия атаковала меня быстрее, чем я думал. Хотя у меня ощущение, что удача снова поворачивается ко мне лицом. Я нашел пещеру посередине озера. Это тоже хороший знак, поскольку Фалор и Тервен где-то здесь под землёй.

Задания на карте:

25; 18; 1

— Привет. Я Фалор, а это Тервен. Герцог Винстон Борагус сообщил нам, что вы можете к нам прийти. Я полагаю, что вы должны нам принести Щит Отваги Льва и Небесное Ожерелье Блаженства.

Задание: Принести

Завершение: — Что ж, не стойте прямо здесь! Давайте нам Щит и Ожерелье и отправляйтесь дальше! О, подождите! Возьмите это и отдайте Герцогу — тогда он будет знать, что вы были у нас и сделали, что должны были сделать. Когда вы подошли к двери, Фалор подходит и извиняется за грубое поведение Тервена: — Пожалуйста, извините Тервена. Он иногда не в настроении. Удачи вам в оставшейся части вашего задания. После чего Фалор пожимает вам руку. Теперь вы ищете Белег и Оррука, чтобы закончить ваши поиски.

Награда:

27; 35; 0

Охранники говорят, что у них есть приказ пропускать только Йога.
Задание: Быть героем по имени Йог.
Прогресс: Охранники здесь пропустят только Йога.
Завершение: Наконец, это Йог. Вы хотите пройти?

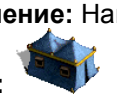
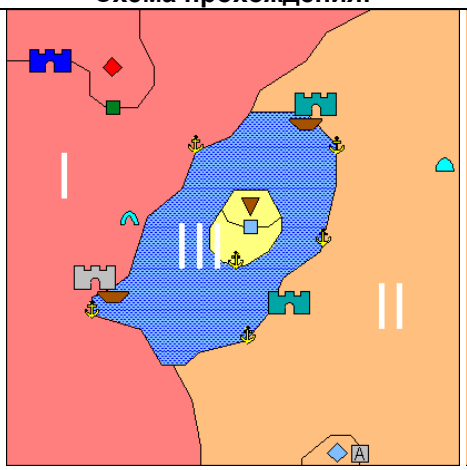
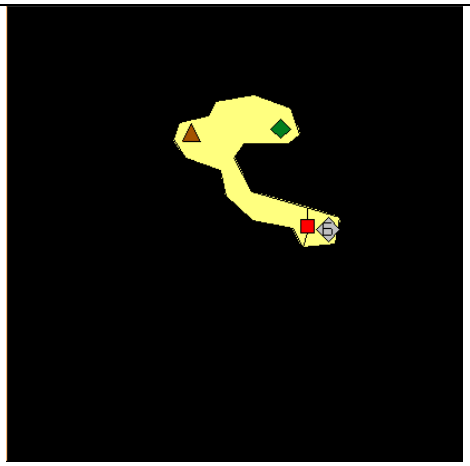
Доступ: 

Схема прохождения:





Условие победы:
Найти Брелок смелости (отдать Ожерелье небесной благодати и Щит львиной храбрости провидцу (Б))
I ▶ II ▶ III ▶ II ▶ I ▶ II

- II: зона Тирис. Голубая Палатка ключника находится за Стражем прохода. Она даст доступ к Вратам подземного мира в зоне III. Портал входа позволит противникам попадать в зону I
- III: Врата подземного мира ведут в подземную область с зелёной Палаткой ключника, которая даст доступ к красной Палатке ключника в зоне I, а она – к Хижине провидца, который обменяет ожерелье и щит на Брелок смелости – цель миссии
- в Цитадели запрещено строительство Пещеры циклопов и Утёса чудищ.

Цепочки заданий:

- ▶ **А** ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

▶ ▶ **Б** ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

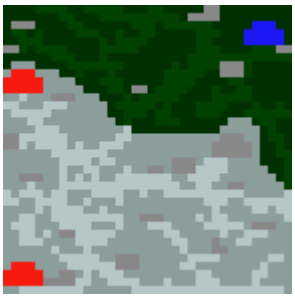
5 Возвращение в Бракаду (Returning To Bracada)

Описание сценария: Йог должен доставить Небесный Шлем Просвещения и Меч Правосудия Белегу и Орруку, чтобы завершить миссию. Если Йог побеждён или вы потеряете оба артефакта — сценарий проигран. Йог ограничен уровнем 25, но накопленный опыт пригодится в следующих миссиях.

Описание территории: Последний этап вашего путешествия привёл вас обратно в Бракаду. Вы понимаете, что Аин скорей всего ожидает вас. Несмотря на это вы решаете, что у вас нет выбора, поэтому разбиваете лагерь и начинаете искать Белега и Оррука.

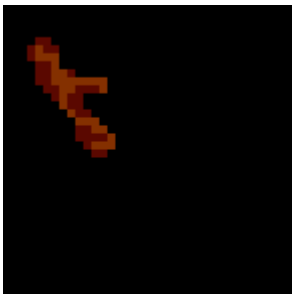
Стартовый бонус на выбор:

Плащ бесконечных кристаллов Йогу
2 Циклопа Йогу
4 Птицы рух Йогу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Брелок смелости	**Условие поражения:** Потеряьб Йога

Максимальный уровень героев: 25



Города на карте:

32; 4; 0	2; 10; 0	2; 34; 0	28; 18; 0

Герои на карте:

	32; 5; 0	**Йог** переходит в эту миссию с накопленным опытом и навыками из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Меч правосудия**, **Шлем божественного просвещения**.
	23 уровня 2; 11; 0	5 5 5 5 150000
	25 уровня 2; 35; 0	5 5 8 8 200933

Пролог. Йог: «Теперь мне надо вернуться в Бракаду, мою покинутую родину и это последнее задание Винстона Борагуса. Я должен найти Белега и Оррука и отдать им две наиболее могущественные части: Меч Правосудия и Шлем Божественного Просвещения. Эта часть задания будет достаточно легкой, и я готов сделать это, хотя армия Бракады будет всячески мешать мне».

День 1 1-1-1	Вы немедленно отправили посланника к Винстону Борагусу, сообщая ему, что вы нашли Фавора и Тервена и дали им Небесное Ожерелье Блаженства и Щит Отваги Льва. Посланник вскоре вернулся с очень специфичными инструкциями от Герцога: проникните в Бракаду и принесите Небесный Шлем Просвещения Белегу и Меч Правосудия Орруку, затем пошлите доказательства сделанного в столицу. Вы понимаете, что Аин будет вероятно ждать вашего возвращения в Бракаду чтобы захватить вас, поэтому вам нужно быть осторожным.
	Для красного (повтор каждые 7 дней): **Событие:** +10 +10 +7 +7 +7 +25 +15000
День 3 1-1-4	Журнальная запись 18: Я послал скаутов в Бракаду, надеясь узнать, где и чем занимается Аин, что она планирует. Пока они не вернутся, я буду заниматься построением своей армии.
День 6 1-1-6	Журнальная запись 19: Мои скауты вернулись несколько часов назад без какой-либо информации об Аин. Она, очевидно, знала о том, что я послал скаутов, и использовала магию, чтобы остаться незамеченной. Единственной полезной информацией было то, что все города Бракады готовятся к войне. У меня нет желания находиться на родине больше чем надо, поэтому я посылаю скаутов, чтобы они нашли Белега и Оррука.

День 13
1-2-6

Журнальная запись 20: Мои скауты нашли Белега и Оррука: они находятся к югу от моего города. Мне повезло, что я нашёл их так быстро. Чем быстрее я уберусь из досягаемости Аин, тем лучше.

День 16
1-3-2

Для Башни (2; 34; 0):
Событие: +4 +20000

Дополнительный прирост: +20 +16 +12 +10 +8 +4 +2

Задания на карте:

26; 10; 0

Задание: Победить (9; 2; 0) **Награда:** +20

34; 31; 0

Я Белег. Мне сообщили о вашем приходе. У вас есть обещанный Небесный Шлем Просвещения?

Задание: Принести
Завершение: Отлично. Теперь отнесите Меч Правосудия Орруку. В обмен я дам вам Брелок Смелости. Удачи и до свидания.

Награда:

34; 35; 0

Наконец. Я Оррук. Я боялся, что с вами что-нибудь произойдёт. У вас есть Меч Правосудия для меня?

Задание: Принести
Завершение: Великолепно. Возьмите это для Винстона Борагуса как доказательства того, что вы выполнили задание.

Награда:

33; 35; 0

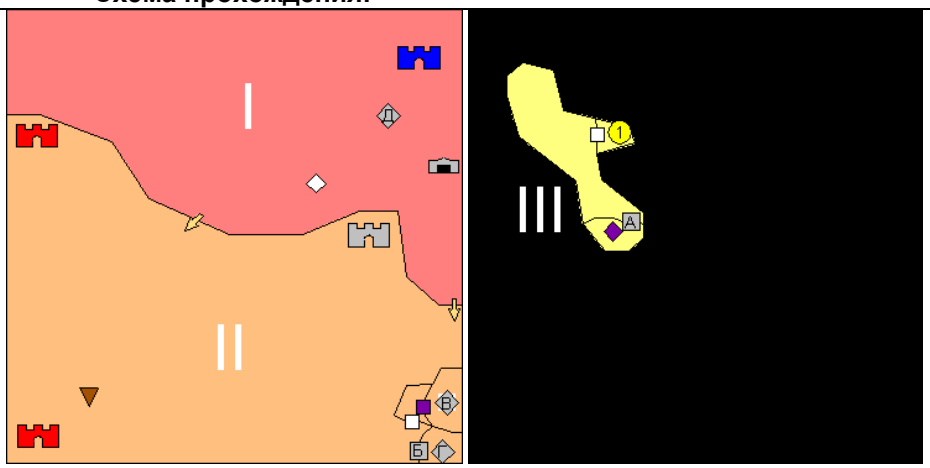
Задание: Принести **Доступ:**

12; 17; 1

Охранники говорят, что у них есть приказ пропускать только Йога.
Задание: Быть героем по имени Йог.
Прогресс: Охранники здесь пропустят только Йога.
Завершение: Наконец, это Йог. Вы хотите пройти?

Доступ:

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Брелок смелости
(отдать Шлем божественного просветления и
Меч правосудия провидцу (Г))
I ► II ► III ► II

- I: белая Палатка ключника даст доступ к Хижине провидца в зоне II и к области в зоне III
- II: Врата подземного мира ведут в зону III. Хижина провидца, дающая Брелок смелости – цель миссии, находится в юго-восточном углу карты
- III: фиолетовая Палатка ключника даст доступ к Хижине провидца в зоне II
- 1: кучка на 10000 золота.

Цепочки заданий:

- ► ► ► **А** ► ► ► ► **В** ► ► ► **Б** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Эпилог. Йог: «Я прошел все проверки Борагуса, и он принял меня в свою Варварскую орду. Моя мать, конечно, не одобрила бы подобное, и очень огорчилась бы узнав об этом, но мое новое Крюлодское племя радушно приняло меня с пиром и предо мной открываются новые горизонты».

V ВОСХОЖДЕНИЕ НЕКРОМАНСЕРА (RISE OF THE NECROMANCER)

/Восхождение некроманта (Complete)

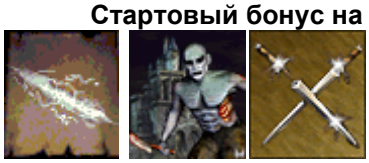
Сандро должен сразиться с его старым учителем и несколькими другими лордами, которые хотели бы обладать его артефактами. Он найдёт себе соратников в Дейе и вскоре доберётся до верха иерархии некромантов.

1 Цель (Target)

Описание сценария: Победите всех врагов Сандро, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро побеждён — сценарий проигран. Сандро ограничен уровнем 5, но сохранит свой накопленный опыт.

Описание территории: Этрик — старый коварный Колдун. Это он распространил слухи об артефактах Сандро среди лордов этой местности. Некоторые лорды хотят заполучить эти артефакты для себя, другие — для того чтобы разрушить. Сандро должен победить всех этих лордов и добраться до Дейи.

Стартовый бонус на выбор:



Свиток с заклинанием Удар молнии Сандро
8 Живых мертвецов Сандро
+2 к Атаке Сандро

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 5

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

						-
			Годдар			
32; 60; 0	55; 67; 0	48; 16; 0	6; 29; 0	8; 11; 0	32; 38; 0	15; 20; 1

Герои на карте:

	32; 61; 0	*«Сандро сначала изучал Чародейство под руководством одного Мага, а затем под руководством Лича Этрика. Сандро объездил и видел почти весь Энрот и Эрафию и сейчас он служит Финнеасу Вилмару, вождю Чародеев Дейи».*
	3 уровня 55; 68; 0	2 2 4 3 2000
	48; 17; 0	4 2 1 1
	6; 30; 0	
	8; 12; 0	
	3 уровня 32; 39; 0	2000

Пролог. Сандро: «Видимо это Этрик, мой давний господин, в конце концов, он меня нашел. Он не был слишком добр ко мне, становясь колдуном, он хочет убрать все лишнее из своей жизни. Этрик далеко не глуп. Он рассказал о моем месторасположении тем, кто бы мог остановить меня. Но не в этом дело. Я уничтожу этих глупцов, умело обойду своего господина и продолжу путь в Дейю, где действительно оценят мои таланты».

День 1 1-1-1	Наконец-то! Вы получили Плащ Короля Нечисти и Броню Проклятых! Ваши планы по захвату Дейджа могут теперь стартовать! Этрик, ваш старый мастер, был в ярости, когда узнал, что вы стали Некромантом. Когда он поймёт ваши планы, он побагровеет от злости! Вы также узнали, что Этрик распространил слухи о вашем местонахождении для тех, кто желает обладать вашими артефактами и для тех, кто просто ненавидит Некромантов. Ваше путешествие в Дейджа может стать трудным началом, поэтому вы посылаете скаутов, чтобы узнать, нет ли засады.
День 2 1-1-2	Вы получили угрожающее письмо от варваров с запада. Оно гласит: "Сандро, Моё имя Джедит. Возможно, вы помните меня, если ваша память не затуманена вашим нечестивым разумом. Мы оба были учениками Этрика. Став некромантом, вы полностью обесчестили меня, поскольку именно я представил вас Этрику. Мне следовало бы его послушать. С самого начала, он сомневался, что вы сможете вынести ответственность за магические знания. Этрик поведал мне о двух артефактах, находящихся в вашем расположении. Знайте, Сандро, вы не сможете пройти мимо меня на вашем пути в Дейджа. Я объединился с Бастионами на севере, и они на моей стороне против вас. Я заберу артефакты с вашего гниющего тела и верну их Этрику." Вы хорошо помните этого Джедита. Он был не только лучшим учеником Этрика, но и вашим лучшим другом. Итак, он чувствует вину за то, что представил вас Этрику. Вам придётся найти способ использовать эту его слабость против него.
День 6 1-1-6	Ваши шпионы посылают сообщение: «Мой повелитель, наше путешествие так усложнилось, мы не видим никаких улучшений. Мы узнали, что нас окружает пустыня. Эта пустыня кишит враждебными существами, охраняющими рудники, таверны и всё, что только можно. Наши враги имеют большие силы со многими героями во главе. Вы должны путешествовать очень осторожно и быть готовым к схватке в любой момент».
День 8 1-2-1	Ваши советники напоминают вам, что уже прошла неделя, с тех пор как вы получили предупреждение об опасностях от ваших старых друзей. Они рассчитывают быстро получить ответ в подтверждение вашей дружбы. Вы направляете посланника. Доставьте это сообщение Джедиту: "Я получил ваше предупреждение. Мне, наверное, надо бежать и прятаться, в страхе от вашей клятвы остановить меня? Нет, ваша угроза только добавила мне сил. Я возьму эти артефакты в Джейджа, где я собираясь встать на вершину местной иерархии. Вы и ваша несчастная маленькая банда не остановят меня. Если вы станете на моём пути, я убью любую живую душу под вашим предводительством и обращу их под своё командование. Между прочим,

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	спасибо вам, что рассказывали о могуществе магии. Без вашей помощи, я никогда не смог достичь такого могущества." Посланник быстро записывает то, что вы сказали на свиток и собирается в путь. Вам любопытно, не будет ли это послание слишком самоуверенным. Но, к счастью, показав ему улыбку монстра, которого он помог создать, вы пронзите его собственную самоуверенность.
День 13 1-2-6	Рассылка посланий, открыто говорящих о ваших намерениях, не входит в ваши планы. Вы предпочитаете коварные манипуляции или неожиданную атаку, рыцарству и цивилизованной войне. Однако, вы платите вашим советникам большую сумму золота, чтобы получать информацию о слабостях своих противников, и они вам советуют: "Пошлите сообщение всем близлежащим городам о том, что вы обладаете этими артефактами. Затем подробно опишете, как вы могущественны с ними. Скажите им, что если не позволят вам пройти, то над их головами проскользнет тень смерти". Вы соглашаетесь, что это будет очень хорошим ходом, и даже возможно заставит их оставить вас в покое на пути в Дейджа. Если послание как-нибудь не сможет дойти до них, то вы сможете применить более жестокие способы достижения своей цели. После нескольких часов сборов армии и нескольких бокалов вина, вы наконец приступаете к окончательной формулировке, которая завтра будет послана.
День 18 1-3-4	Теперь, все глупцы, стоящие между вами и Дейджа, знают о ваших артефактах; тем не менее, никакой реакции на ваше заявление не последовало. Это могло означать несколько вещей: они подготавливают неожиданную атаку, по-прежнему не считая вас серьёзной угрозой, или они напуганы до полусмерти. Вы подозреваете, что именно последнее послужило причиной молчанию.
День 24 1-4-3	Шпион вернулся с новостью, что ваше заявление послужило открытию конфликта среди ваших врагов. Ваш старый друг и его союзники хотят, во что бы то ни стало, вернуть артефакты Этрику. Однако два других объединившихся бастиона на Севере и Северо-востоке хотели бы получить артефакты в своё распоряжение. Как и предсказывали ваши советники, Лорд Джабаркас, предводитель этих двух городов, незаконнорожденный младший брат Этрика страдает от синдрома маленького человека. Джабаркас всегда завидовал престижу старшего брата, и вы подозреваете, что он надеется получить большой авторитет с этими артефактами. Вы зловеще улыбаетесь. Психологические атаки — ваше самое любимое развлечение. Ваши враги могут перебить друг друга сами, а вы спокойно проследуете в Дейджа как ночная тень.
День 36 2-2-1	— Ужасные новости, сэр! — солдат падает ниц перед вами и рассказывает, что кто-то ворвался в ваш тент, искромсал вашу постель и вонзил громадный меч посереди нее. В прикреплённой записке говорилось: "Сандро, смерть тебе и всем, кто последует за тобой. Я отберу артефакты, которые ты украл." Записка была неподписанной. — Сэр, я сожалею о том, что мне приходится докладывать о том, что кто-то пробрался к вам незамеченным, — продолжает солдат. — И это ещё не всё. Он взял ваше спрятанное золото, всё. Тысяча извинений, сэр. С диким рыком вы подымаете меч и обрушиваете его на голову солдата. Вы могли бы быть убитым прошлой ночью. Вашим воинам следует быть более подготовленными, чтобы не допускать такого впредь. **Событие:** -10003

События на карте:

EVENT **15; 27; 0**	Это место выглядит знакомым. В туманных воспоминаниях вы видите, как вы приносите сюда прекрасную деву несколько лет назад, и... ваши воспоминания прерываются прибывшим шпионом: — Сэр, Лорд Джабаркас знает, где вы находитесь и планирует вас убить. Он не забыл, как вы украли его дочь и надругались над ней. Он собрал великую армию из другого Бастиона и планирует вскоре атаку. — Он что-нибудь упоминал об артефактах? — спрашиваете вы. — Нет, сэр. — Отлично, свободен.
EVENT **17; 19; 0**	Раздался шорох из кустов неподалёку от дороги. Вы спрыгнули с лошади, и с мечом в руке отправились выяснять, в чём дело. Вы мгновенно раздвинули кусты, просунули туда свою руку и неожиданно вытащили краснокожее существо. Демон поднялся с земли и стряхнул грязь. — Кто ты и почему за нами шпионил? — спрашиваете вы. Демон смотрит на вас и ухмыляется: — Я Шалонграрг. Я здесь по приказанию своего брата с Северо-востока. — А кто твой брат, что шпионит за мной? — Мой брат — великий Лорд Джаред, — гордо отвечает демон. — Без сомнения вы слышали о нём. Его подвиги — легендарны. Все боятся его имени. Высокомерная ухмылка демона исчезает, когда вы начинаете бурно смеяться: — Джаред? Да, я знаю его. Я слышал, что он никудышный грабитель дорог, который руководит бандой подонков. Легендарные подвиги? Его шальные выходки как жужжащая муха, стоящая разве что шлепка. И ты, Шалонграг, имел наглость гордиться такой репутацией! Скажи, сгоревшая жаба, что такое посмешище-лорд хочет от великого Сандро? — Я... У меня приказ молчать, — заикается Шалограрг.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Никто до сих пор не смел так говорить о его брате.
— Расскажи мне о планах твоего брата, или ты будешь мгновенно четвертован.
Демон сутулиться и молча смотрит в землю. Вы хватаете его за рога и заставляете его посмотреть вам в глаза:
— Ты искал Сандро и теперь нашёл. Говори мне, почему твой братец-червяк заинтересовался мной?
Глаза Шалонграрга выпячиваются, а уши заливаются кровью под вашим нажимом. Вы подносите его ближе к себе:
— Я разобью твой череп, как яйца орла, если ты мне не скажешь!
Вы неожиданно отпускаете несчастного демона, и он падает на землю. Вы поднимаете свою ногу и ставите на его череп.
— Подождите, Подождите! — всхлипывает демон. — Я скажу вам, что вы хотите знать. Когда мой брат узнал о ваших артефактах, он приказал отвоевать их у вас любой ценой. Меня послали, чтобы выяснить любую информацию о ваших передвижениях.
Вы подымаете Шалонграрга и снова смотрите в его испуганные глаза:
— Так твой брат бросает мне вызов. Возможно, некоторые ваши люди имеют такую храбрость. Возможно, что не все, такие как ты, овца для резни.
Моментальным движением вашей кисти, шея Шалонграрга громко хрустнула, и он упал на землю. Внезапно, вы слышите шорохи во всех кустах вокруг вас. Вас атакует огромная армия.

Стража: 56

40; 46; 0

Ваши шпионы докладывают, что подслушали следующий диалог между Лордом Уфреном и одним из его командиров:
— Да, сэр. Сообщение Этрика было получено этим утром. Сандро в этой местности и у него действительно есть артефакты. Мы ответили Этрику, что отвоюем их и отдадим Джедиту. Нам готовить атаку?
— Да, нам нужно сделать это быстро. Этот Сандро хитрец. Он может быть прямо у нас под носом. Говорят, что он может неожиданно появиться как привидение! Готовьте людей.
Слухи в этих местах быстро распространяются, думаете вы. Столько хороших предзнаменований для неожиданной атаки!

49; 63; 0

Ваш соседний город открылся взору. Джедит стал могущественным лордом и колдуном. Вы уже знаете, что он человек слова и не отступит с поля боя. Вам интересно, сработает ли его тактика против старого друга. В конце концов, обе стороны знают преимущества друг друга, и как каждый поведёт себя в битве.

39; 49; 1

Стража: 121

19; 25; 0

29 29 12 12 8 5
Нельзя забрать войска

26; 30; 0

30 30 12 8 8 5
Нельзя забрать войска

34; 4; 0

60 45 30 20 16
Нельзя забрать войска

40; 45; 0

12 8
Нельзя забрать войска

60; 3; 0

Награда:

Задания на карте:

16; 54; 0

Задание: Принести **Награда:** +2

19; 49; 0

Задание: Принести **Награда:** +13

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

38; 68; 0

Задание: Принести 12 **Награда:** -

На карте нет Замков, внешних Башен грифонов или Грифонов, которые могут присоединиться. Однако есть Лагерь беженцев, и, при особом везении, за 2 недели можно получить 12 Грифонов. Но, отдав их провидцу, он всё равно взамен не даст ничего (баг?)

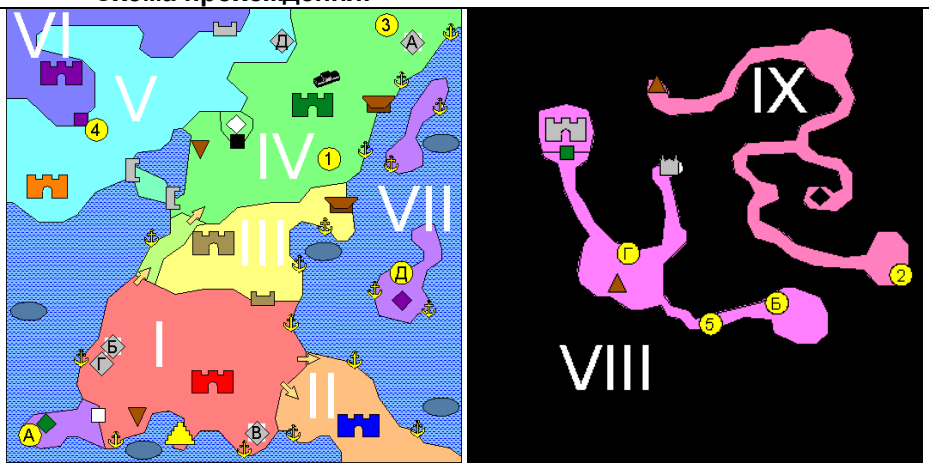
43; 4; 0

Задание: Принести **Награда:** +13

64; 5; 0

Задание: Принести **Награда:** +3

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III,IV,V ► VI

- I: Врата подземного мира ведут в подземную зону VIII
- IV: зона Шивы. Врата подземного мира ведут в подземную зону IX. Белая Палатка ключника даст доступ к зелёной Палатке ключника в зоне I и Клеверу удачи, спрятанному за скалой (см.рис)
- VII: фиолетовая Палатка ключника откроет проход между зонами VI и V. Зелёная Палатка ключника даст доступ к полностью отстроенному, включая Грааль, Некрополису в подземной зоне VIII
- IX: чёрная Палатка ключника даст доступ к белой Палатке ключника в зоне IV
- 1: Лагерь беженцев, в котором есть шанс получить Грифонов для Хижины провидца. Однако за выполнение этого задания провидец не даёт ничего
- 2: Картограф для надземных территорий
- 3: неприметный отряд Грифонов, за которых можно получить Шляпу оратора
- 4: Событие перед Стражем границы со стражей из 56 Порождений зла
- 5: Событие со стражей из 121 Орка
- Гретчин – единственный герой, кроме героев Некрополиса, доступный для найма игроку
- в миссии не запрещены Видомина и Борагус, и они могут быть наняты в Таверне.

Цепочки заданий:

- **А** ► **А** ► +2
- **Б** ► **Б** ► +13
- ► 12 ► **В** ► ничего (баг?)
- **Г** ► **Г** ► +13
- **Д** ► **Д** ► +3

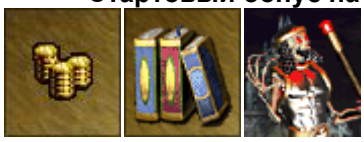
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2 Учитель (Master)

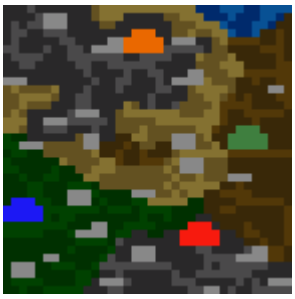
Описание сценария: Победите Этрика, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро будет побеждён — сценарий проигран. Сандро ограничен уровнем 10, но он сохранит накопленный опыт для последующих миссий.

Описание территории: Сандро встречает Этрика и одного из его соратников. Он должен победить старого лорда, прежде чем отправиться в Дейю.

Стартовый бонус на выбор:

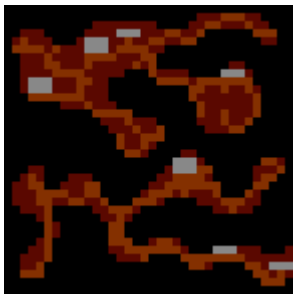


3000 золота
+2 к Знаниям Сандро
3 Лича Видомине



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 10



Города на карте:

24; 29; 0	2; 26; 0	30; 17; 0	17; 5; 0

Герои на карте:

	24; 30; 0	**Сандро** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Амулет гробовщика**, **Блэкшард мёртвого рыцаря**, **Доспехи проклятого**, **Мантия вампира**, **Плащ короля нечисти**, **Рёбра**, **Сапоги мертвеца**, **Шлем-череп**, **Щит тоскующих мертвецов**.
	Видомина* 26; 31; 0	*Видомина основана на герое Даремиф: **Специализация:** Удача. *«Видомине следовало бы быть мёртвой уже давно. Её "пойду куда угодно, сделаю что угодно" часто приводило её к ситуациям, в которых она могла бы и не выжить. Её величайший секрет — это то, что хочет стать истинным Некромантом».* 0 0 1 0** **На карте сила магии Видомины выставлена 0 единиц. Однако фактически сила магии не может быть ниже 1, и при старте карты её параметры равны 0-0-1-1.
	5 уровня 2; 27; 0	2 3 1 2 6000
	5 уровня 30; 18; 0	2 3 2 2 6000
	Этрик* 6 уровня 15; 9; 0	*Этрик основан на герое Жаегар с портретом Аджита: **Специализация:** Мистицизм. 4 3 2 2 7700

Пролог. Сандро: «Этрик так и не уступил, но зато я нашел нового союзника. Видомина юная волшебница, с сильным желанием быть Колдуньей. На этот момент она будет полезной, и мы пойдем с ней одной дорогой в Дейю опередив Этрика».

День 1 1-1-1	В течение вашего путешествия в Дейджа, вы встречаете молодую волшебницу Видомину, желающую стать Некромантом. Вы соглашаетесь взять с собой зловещую молодую женщину в качестве ученика, после того как она продемонстрировала своё умение убивать и воскрешать маленьких животных. Она хорошо учится и скоро вступит в вашу армию. Вы объясняете ей вашу цель, рассказываете о ваших могущественных артефактах, и почему Этрик хочет вашей смерти. Она быстро понимает ситуацию и начинает делать предположения, как убить Этрика. Победить его будет сложно, но с вашим новым учеником вы полны сил.
День 2 1-1-2	Видомина продолжает демонстрировать свои таланты и желание стать Некромантом. Проведя день со своими советниками, вы сегодня не можете обучать, но вечером вы готовы продолжать. Смотря на её упражнения в чарах под лунным светом, вы замечаете, что помимо всего прочего, она ещё и красива. Неожиданно, её взгляд пересекается с вашим, и она улыбается. Вы отворачиваетесь, постепенно теряясь от этой неожиданности. У Некромантов не должно быть таких ощущений! Видомина подходит и кладёт свою руку вам на плечо: — Добрый вечер, Учитель. Приятно вас видеть. Я соскучилась по вашей компании. Вы отводите её руку: — Твой первый урок на сегодня: не будь такой фамильярной со мной. Некроманты имеют дело со смертью, поэтому мудро держаться на расстоянии даже от своих наставников. — Да, Учитель, — отвечает робко Видомина. — Теперь второй урок. Не доверяй остальным людям, особенно живым. Весь день мои советники рассказывали мне о землях, через которые мы проходим, но я беспокоюсь, что я слишком сильно на них полагаюсь. Мне нужно, что бы ты выяснила ситуацию. Разберись, насколько сильны враги, и какой магией они пользуются. Последние четыре завоёванных города были слишком слабы, но я не хочу попасть в ловушку, будучи излишне самоуверен. Мне нужен свежий взгляд на происходящее. Отправляйся! Смотря, как Видомина уходит, вы не можете избавиться от мрачного предчувствия.
День 8 1-2-1	— Он влюбился, точно! — шепчет скелетон своим товарищам. — Вы видели, как он смотрит на неё? Почему, когда она уезжает, у него такие задумчивые глаза. — Заткнись, придурок, — предупреждает зомби. — За распространение таких слухов можно умереть. — Ха! Я не боюсь Сандро, — фыркает скелетон. — Мне интересно, если он влюбился, осталось ли у него желание вести в ... Неожиданный удар молнии разбрасывает кости скелетона в разные стороны. — Больше никаких разговоров! Возвращайтесь к своим обязанностям, — рычит Сандро на выживших воинов. Они быстро рассыпаются по своим постам. Будь прокляты людские слабости, ругаете вы себя. Если вы не сможете сдерживать своих эмоций, ваша армия может утратить веру в ваше лидерство.
День 15 1-3-1	Прибыло сообщение от Видомины: "Учитель, в этой местности два Бастиона. Этрик послал им сообщение об опасности ваших артефактов. К несчастью, один из городов населяют гномы, зная, что один из артефактов украден у них, они решили присоединиться к Этрику. Будьте осторожны, проходя через эту местность. Видомина."
День 23 1-4-2	Один из шпионов говорит вам: "Сэр, проведя среди гномов неделю, мы много узнали. С тех пор, как был украден артефакт, каждое племя гномов думало, что это сделало другое. Теперь, после того, как прибыло письмо Этрика, они впервые объединились. Готовьтесь к большой битве."

События на карте:

EVENT **2; 18; 0**	**Стража:** 37
EVENT **7; 15; 0**	Вы видите приближающихся существ из лавы. Быстро, достаньте свой меч. **Стража:** 51
EVENT **9; 25; 0**	Серебряные Пегасы не выглядели очень счастливыми, увидев вас. Они бросаются на вас, как только вы достигаете рудника. **Стража:** 11
EVENT **12; 29; 0**	Длинные тонкие корни опутали ваше тело и прижали к земле. Вы атакованы Дендроидами. **Стража:** 5
EVENT **19; 19; 0**	Ваши шпионы докладывают, что стражи охраняют все монолиты по границе. Будь проклят этот Этрик! Его предупреждения дали местным людям время, чтобы подготовиться и наладить оборону. Вы направляете ваших шпионов, чтобы они отыскали в пустыне чёрного ключника.
EVENT **22; 18; 0**	Окружающие деревья оживают. Вы атакованы! **Стража:** 21

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

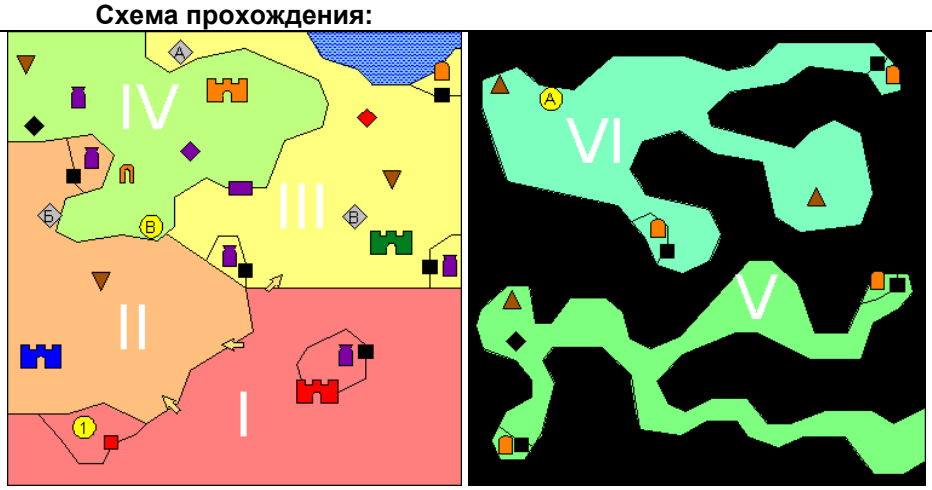
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

24; 10; 0	Работающая мельница стоит перед вами. Множество могущественных личей охраняют её. Вы никогда не думали, что вам придётся сражаться со своими. **Стража:** 33
29; 22; 0	Это должно быть священная сера! **Стража:** 3
3; 22; 1	Туннели гномов покрывают громадные пространства. Заглядывая в шахту, вы видите там сотни гномов. Их взгляды не выглядят гостеприимными.

Задания на карте:

2; 14; 0	**Задание:** Быть героем 10 уровня. **Награда:** +9
14; 1; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
27; 14; 0	**Задание:** Принести **Награда:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II ► V или III,VI ► IV

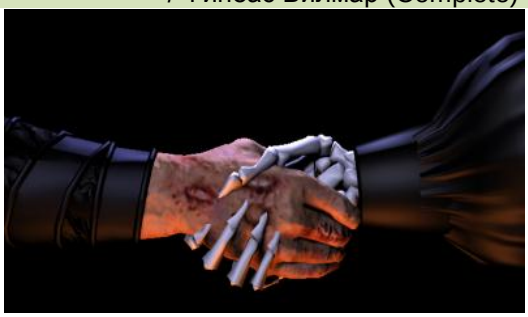
- I: Двусторонний монолит ведёт в любую другую наземную зону, но все они закрыты чёрным Стражем границы
- II: зона Малькома. Врата подземного мира ведут в подземную зону V
- III: зона Ивора. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. Красная Палатка ключника даст доступ к области на западе зоны I. Монолит входа ведёт в зону IV
- IV: зона Этрика. Попасть в зону можно тремя способами: через подземный тоннель из зоны III, через фиолетовый Двусторонний монолит, или через оранжевый Монолит выхода. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. Кольцо вечной серы спрятано за горой на юге зоны (см.рис). Чёрная Палатка ключника даст доступ ко всем фиолетовым Двусторонним монолитам и оранжевым Монолитам входа. Фиолетовая Палатка ключника открывает проход между зонами III и IV
- V,VI: в этой зоне также есть чёрная Палатка ключника. Монолиты входа ведут в зону IV
- 1: область с Сундуком сокровищ и Склепом драконов
- на карте есть несколько невидимых Событий со стражей, расположенных перед шахтами ресурсов
- все герои Некрополиса в Таверне приходят сразу 3 уровня.

Цепочки заданий:

- **А** ► **А** ►
- 10 ► **Б** ► +9
- **В** ► **В** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

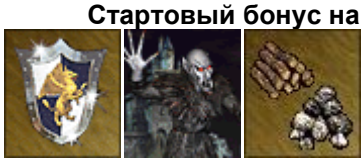
3 Финнеас Вилмар (Finneas Vilmar) / Финеас Вилмар (Complete)



Описание сценария: Победите врагов Сандро и Финнеаса, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро или Финнеас будет побеждён — сценарий проигран. Сандро и Финнеас ограничены уровнем 20, но они сохранят накопленный опыт для последующих миссий.

Описание территории: Сандро и Финнеас собираются стереть с лица земли Лорда Алариса прежде, чем он сообщит остальным лордам о планах Финнеаса убить старого Короля Дейи. После того, как они выполнят это простое задание, они смогут заняться остальными неудобными им лордами Дейи.

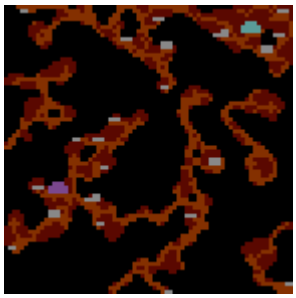
Стартовый бонус на выбор:



+2 к Защите Сандро
8 Вампиров Сандро
15 древесины, 15 руды

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 20



Города на карте:

55; 51; 0	17; 56; 0	12; 5; 0	5; 27; 0	13; 46; 1	43; 9; 0	61; 6; 1

Герои на карте:

	55; 54; 0	**Сандро** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Амулет гробовщика**, **Блэкшард мёртвого рыцаря**, **Доспехи проклятого**, **Мантия вампира**, **Плащ короля нечисти**, **Рёбра**, **Сапоги мертвеца**, **Шлем-череп**, **Щит тоскующих мертвецов**.
	Финнеас* 7 уровня 64; 53; 0	*Финнеас основан на герое Тант: **Специализация:** Оживление мертвецов. *«Хоть жажда власти Финнеаса Вилмара сделала его практически неудержимым Некромантом, его тактические и политические способности явно слабы. Он присоединился к Сандро чтобы реализовать свои планы».* 8000
	Лорд Аларис* 15 уровня 17; 57; 0	*Лорд Аларис основан на герое Вокиал: **Специализация:** Вампиры. 34140
	15 уровня 12; 6; 0	34140

15 уровня 34140 6; 28; 0	17 уровня 48279 12; 47; 1	15 уровня 34140 43; 10; 0	17 уровня 48279 60; 7; 1

Пролог. Сандро: «По дороге в Дейю, я встретил Финниаса Вильмара, честолюбивого, но слегка глуповатого Колдуна. У него кое-что получается, и он пытается увеличить сферу своего влияния. С моим опытом, он, возможно, вскоре достигнет того, чего так страстно желает. Конечно же, я буду призраком, нашептывающим в его ухо указания».

День 1 1-1-1	Финнеас Вилмар — молодой лорд, желающий власти. С таким волчьим аппетитом, но с плохими тактическими познаниями и политическими манипуляциями, он быстро попал под ваше влияние. Он — первый кандидат быть вашей марионеткой, хотя ещё этого и не понимает. Вы решаете сделать его зависимым от себя, чтобы использовать в своих целях.
День 4 1-1-4	У Герцога Алариса проблемы с Финнеасом и вами, идущими в Дейджа с огромной армией... Доклады подтверждают, что ближайшие лорды АвЛи сообщили ему о вашей приближающейся армии, и он готовится к войне.
День 7 1-1-7	Доклады подтверждают, две отдельные группы из АвЛи сделали несколько подземных туннелей и готовят вам неожиданную атаку. К их несчастью, вы приготовитесь к их попытке, и их души пополнят вашу армию нечисти.

События на карте:

EVENT **5; 28; 0**	Вы приветствованы острыми копьями, направленными вам в лицо. Крепкий гном вышел из своего племени. — Кто здесь идёт? -спрашивает он. Прежде чем он видит ваше лицо, иллюзия покрывает ваши кости с плотью. — Никого важного, — смиренно отвечаете вы. — Почему вы нас остановили? Мы не собираемся причинить вам неприятностей. — Мы ищем злоумышленника Сандро. — Злоумышленника? И какое же преступление он совершил? — Он убил наших братьев, и мы собираемся ему отомстить. Они воевали против зла, но пали от его могущественного меча, — отвечает гном. — Вы выглядите хорошо подготовленными. С чего вы решили, что Сандро где-то неподалёку? — Мы получили предупреждение от лорда Алариса. Он может быть тоже Некромант, но он хочет остановить Сандро. Мы позволим их армиям истощиться в войне с Сандро, и затем уничтожим обоих, вернув себе артефакты. — Ну что ж, я желаю вам удачи. Между прочим, вы знаете, кто я? — Вы? Мне кажется, мы раньше не встречались. — Тогда позвольте представиться. Меня зовут Сандро, и я получу великое удовольствие, вонзив свой меч в таких глупых и хвастливых гномов как вы. Вы командуете своей армии: "В атаку!" **Стража:** 101 52 41 32 24 19 8
EVENT **51; 37; 0**	Ваши шпионы сообщили вам, что в этих местах три племени гномов. Никто из них не находится в альянсе с Аларисом, но у всех информация от него. Два племени хотят отомстить за смерть своих братьев. Очевидно, что те гномы, которых вы убили по дороге сюда родственники этих гномов, которые хотят добыть ваши кости для чистки зубов. Как и остальные, они скоро пополнят ваши армии нечисти.
EVENT **56; 27; 0**	Компания скелетонов блокирует ваш путь, не давая пройти. Хватая одного из них за грудную клетку и тряся всем его телом, вы рычите: — Скажи мне, что вы охраняете! — М-ммы охраняем территорию Лорда Алариса от вторжения. Вы гремите его костями, и ему кажется, что не существует лордов, стоящих таких страхов. Скелетон рассказывает вам всё: — Аларис планирует уничтожить вас и взять себе Доспехи Проклятых и Плащ Короля Нечисти. Разорвав скелетона на куски, вы готовы убить всех остальных. **Стража:** 11 11 11 11 11
EVENT **47; 33; 1**	Из ниоткуда нападает контингент лесных эльфов! **Стража:** 103
EVENT **61; 7; 1**	— Стой где стоишь! — крикнул голос из ниоткуда. — Почему ты останавливаешь нас? — кричите вы в ответ. — Мы уже говорили, лорд Аларис, что мы не присоединимся к вам! — Я не лорд Аларис, — объясняете вы. — О! — говорит облегчённо голос. Появившийся сверху гном приветствует вас: — Я Таруздану. Спасибо небесам — вы не Аларис. Он так невыносим! — Почему вы так говорите? — Он никогда не сдаётся, — вздыхает гном. — Он хочет, чтобы мы обеспечивали его золотом для его целей. Но мы на самом деле не желаем общаться с политиками сверху, мы просто хотим работать в мире. — О, правда? О каком руднике вы говорите? — Неподалёку отсюда есть хороший рудник с золотом, дающий золота больше чем остальные. Мы не можем добраться до этих мест, пока эту территорию кто-то постоянно атакует. Очевидно, этот Сандро тоже хочет нашего золота, не только Аларис.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Гном внимательно смотрит на вас:
— Хэй, Вы ведь не Сандро, правда? Я слышал много плохого о нём. Говорят, что он убивает всех, чтобы растить свою армию.
— Я бы хотел иметь таких вежливых воинов в своей армии. Это правда, Я Сандро, и для меня вы рекруты, просто ещё незнающие этого.
Сказав это, вы начинаете атаковать город.

50; 37; 0
55; 25; 0

Можно забрать войска

69; 63; 0

Что ты делаешь в воде?

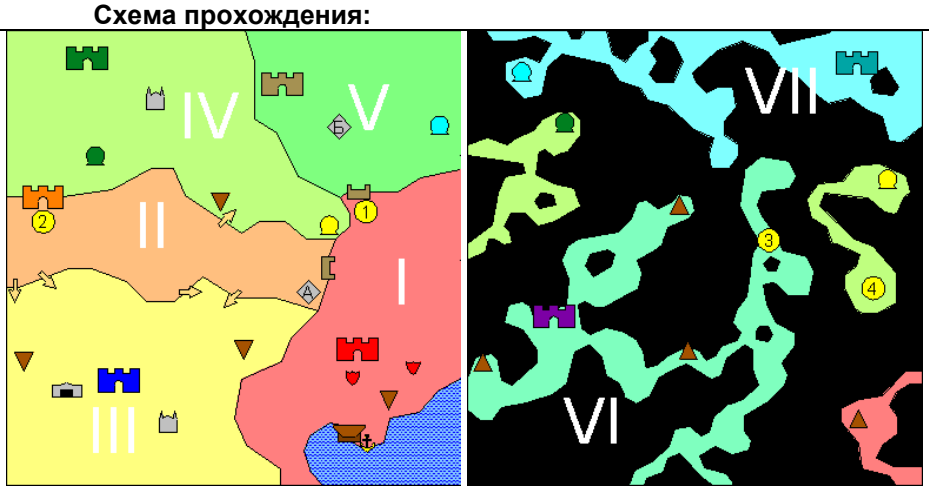
Задания на карте:

48; 42; 0

Задание: Принести 16 **Награда:** 4
54; 14; 0

Задание: Принести 75 **Награда:** 5000

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,V ► III,IV

- I: Врата подземного мира ведут в подземную область с ресурсами, Магическим колодцем и жилищем гномов
- III: зона Лорда Алариса. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI
- IV: зона Сефинрот. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. Зелёный Двусторонний портал ведёт в подземную область с ресурсами, Алтарём жертвоприношений и Магическим колодцем. Жёлтый Двусторонний портал ведёт в подземную область с ресурсами и Таверной
- V: зона Аламара. Двусторонний портал ведёт в подземную зону VII
- VI: зона Торгрима. На северо-востоке зоны находятся Склады циклопов, а на юго-востоке – жилище гномов и Школа магии
- 1: Событие со стражей из 55 Скелетов-воинов
- 2: Событие с сильной стражей из войск Оплота
- 3: Событие со стражей из 103 Лесных эльфов
- 4: Таверна
- все герои Некрополиса в Таверне приходят сразу 5 уровня.
- Лорд Аларис после гибели может появиться в Таверне и может быть нанят игроком, не смотря на то, что в следующей миссии противостояние с ним продолжится.

Цепочки заданий:

- 16 ► **А** ► 4
- 75 ► **Б** ► 5000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

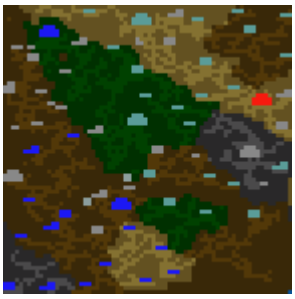
4 Герцог Аларис (Duke Alarice)

Описание сценария: Победите Герцога и его соратников, чтобы выиграть кампанию. Если Сандро или Финнеас будут побеждены, сценарий считается проигранным. Сандро и Финнеас ограничены уровнем 25, но они сохранят накопленный опыт для последующих миссий.

Описание территории: Финнеас и Сандро должны свергнуть местного Герцога. После этого они будут в шаге от трона. Новый король ещё не занял своего места на троне и будет легко устранён в случае необходимости.

Стартовый бонус на выбор:

5 Вампиров Сандро
Цитадель в Некрополисе (64; 24; 0)
10 ртути, 10 серы, 10 кристаллов, 10 самоцветов



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 25

Города на карте:

64; 24; 0	11; 7; 0	29; 50; 0	33; 29; 0	34; 4; 0	2; 43; 0	61; 37; 0

Герои на карте:

	64; 25; 0	**Сандро** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Амулет гробовщика**, **Блэкшард мёртвого рыцаря**, **Доспехи проклятого**, **Мантия вампира**, **Плащ короля нечисти**, **Рёбра**, **Сапоги мертвеца**, **Шлем-череп**, **Щит тоскующих мертвецов**.
	Финнеас* 66; 25; 0	*Финнеас основан на герое Тант: **Специализация:** Оживление мертвецов. **Финнеас** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	Герцог Аларис* 25 уровня 6; 28; 0	*Герцог Аларис основан на герое Нимбус: **Специализация:** Зоркость. 200933 50 30 20 10 **Патруль:** радиус в 5 квадратов.

	25 уровня 200933	25 уровня 200933
29; 51; 0	33; 30; 0	34; 5; 0

Пролог. Сандро: «Вскоре Герцог Аларис окажется навсегда среди мертвых. Сейчас наши планы идут отлично, и мы готовим начало штурма. Финниас не согласился с моей тактикой, но я знаю, что его тактика действительно провальная. Это только дело времени, прежде чем он осознает свою ошибку и последует моему совету. Вскоре он поймет, что не сможет выжить без моего руководства».

День 1 1-1-1	Вскоре Герцог Аларис поймёт, что его дни сочтены. Ваши планы идут именно так, как вы и задумывали. Финнеас не соглашается с вашей тактикой, но вы знаете, что его — верная смерть. Он считает себя гением тактики. Вскоре он поймет, что без вас у него нет шансов выжить.

События на карте:

27; 23; 0

Вам запрещено здесь проходить.

67; 9; 0

Здесь хранятся наши знания, и мы ни с кем ими не поделимся!

Задания на карте:

29; 71; 0

Задание: Принести **Награда:**
61; 55; 0

Задание: Принести **Награда:** +4
61; 38; 0

Этот город очень опасен. Охранники смотрят на вас с сомнением, но соглашаются пропустить вас, когда вы достигнете 25-го уровня опыта.
Задание: Быть героем 25 уровня.
Завершение: Охранники признают, что вы действительно достигли 25-го уровня. Вы хотите сейчас войти в город?

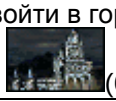
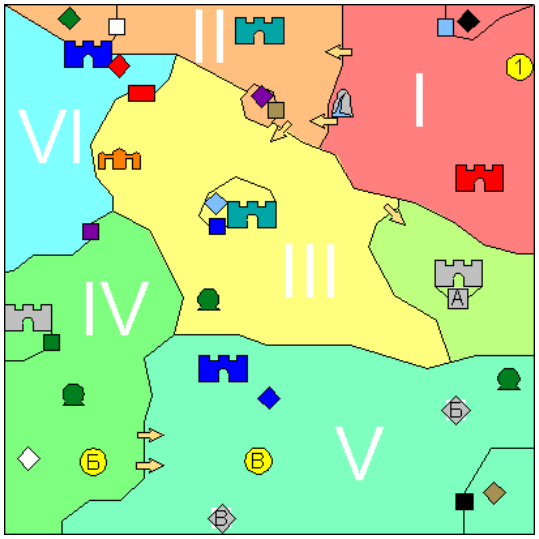
Доступ:  (61; 37; 0)

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов

I ► III ► V ► III ► I ► V ► II ► VI

- I: чёрная Палатка ключника даст доступ к коричневой Палатке ключника в зоне V
- II: зона Нагаша. Зелёная Палатка ключника даст доступ к полностью отстроенному, включая Грааль, Некрополису в зоне IV. Фиолетовая Палатка ключника даст доступ к зоне VI
- III: зона Тамики. Голубая Палатка ключника даст доступ к чёрной Палатке ключника в зоне I. Двусторонний портал ведёт в зоны IV и V
- IV: белая Палатка ключника даст доступ к зелёной Палатке ключника в зоне II. Плащ из драконьих крыльев спрятан за горой под охраной Рыцарей (см.рис)
- V: зона Аислин. Синяя Палатка ключника даст доступ к голубой Палатке ключника в зоне III. Коричневая Палатка ключника даст доступ к фиолетовой Палатке ключника в зоне II. Бездонный кошель золота спрятан за Таверной (см.рис)
- VI: зона Герцога Алариса. Красная Палатка ключника изначально доступна только синему и даёт ему доступ в зону III
- 1: Свиток с заклинанием Медлительность
- на карте 5 Древ знаний: к северу от стартового города, под охраной Чародеев; в центре карты, под охраной Чемпионов; на юго-востоке карты, под охраной Архангелов; на юго-западе карты, под охраной Архидьяволов; на северо-западе карты за белым Стражем границы.
- в миссии не запрещены Йог и Крэг Хэк.

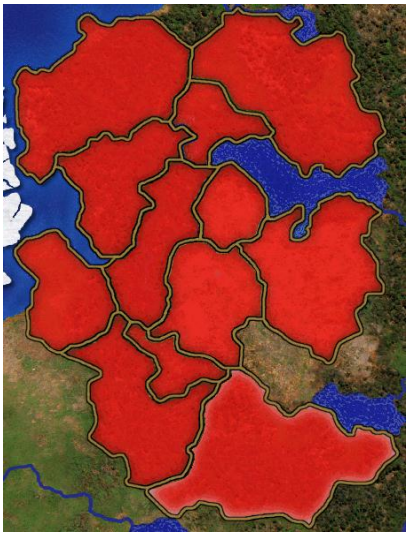
Цепочки заданий:

-
-
- 25 ► **А** ►
- **Б** ► **Б** ► +4
- **В** ► **В** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Эпилог. Сандро: «Наши планы свершились с большим успехом! Наши дела быстро пошли на подъем. Король впечатлен ошеломляющим показом силы и возможностей. Вскоре король поймет всю полноту моей проницательности. Но будет уже слишком поздно».

VI НЕЧИСТЫЙ АЛЬЯНС (UNHOLY ALLIANCE)



Четыре героя должны рассеять тьму на границах между Авли и Дейя, а также, между Эрафией и Дейа. Они должны найти Ангельский Альянс, завоевать Дейа и остановить Сандро, могущественного некроманта, планирующего завоевать весь мир.

Порядок миссий: 1, 2, 3, 4 – в любом порядке ► 5, 6 – в любом порядке ► 7 ► 8 ► 9, 10 – в любом порядке ► 11 ► 12.

Дополнения от автора:

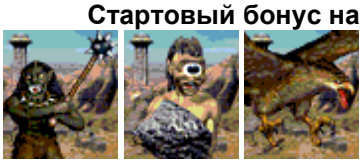
- *В последних миссиях индивидуальных кампаний героев говорилось, что они перейдёт в следующую кампанию со своими навыками и заклинаниями, но на самом деле это не так. Герои кампании Нечистый альянс просто начинают с 25 уровня и без заклинаний (Джем имеет своё стартовое заклинание), а также со случайным набором вторичных навыков.*
- *В миссиях 1, 2, 3, 5, 7 и 8 не запрещена Джем, и она может появиться в Таверне для найма. Однако, если её нанять и сохранить до конца в миссии, это приведёт к тому, что в следующей миссии, где она должна появиться, вместо неё будет другой случайный герой Оплота (баг?).*

1 Сбор (Harvest) / Сбор урожая (Complete)

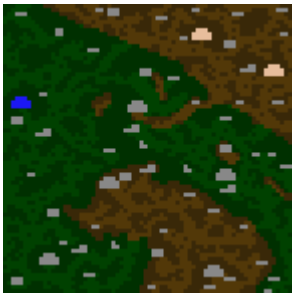
Описание сценария: Для победы Йог должен победить Некромантов, сеющих разорение в этой части Эрафии. Если Йог погибнет, сценарий будет проигран. Йог ограничен 30 уровнем, но он перенесет опыт и умения в следующий сценарий.

Описание территории: В этих местах крестьян собирают как пшеницу для увеличения числа постоянно растущих войск нечисти. Бесполезно вопрошать, зачем нечисть это делает. Кто знает все тайны Зла? Однако, Вы не можете отбросить подозрение, что на самом деле происходит что-то еще более зловещее чем обычно.

Стартовый бонус на выбор:



40 Гоблинов Йогу
2 Циклопа Йогу
4 Птицы рух Йогу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Йога

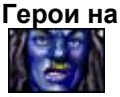
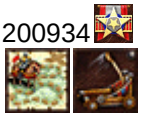
Максимальный уровень героев: 30

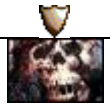
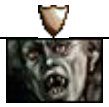
Города на карте:

			-	-	-	-	-
4; 25; 0	49; 8; 0	67; 17; 0	11; 64; 0	26; 45; 0	33; 26; 0	52; 67; 0	55; 43; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

	 25 уровня 4; 26; 0	200934 
	 21 уровня 39; 67; 0	5 6 10 10 100000 20 10 5

 25 уровня 200933 49; 10; 0	 20 уровня 200933 67; 18; 0

Пролог. Йог: «Некроманты поработали здесь! Люди по всей этой стране похожи на ходячие трупы. И нет ни одного благородного человека или лорда чтобы прийти и остановить все это. Я возьму на себя это обязательство ликвидировать его».

День 1 1-1-1	Несколько дней назад до Вас дошли слухи, что Некроманты вторглись в Эрафию. Так как делать все равно было нечего, Вы решили проверить эти слухи. Похоже, Некроманты Дейи затеяли серьезное вторжение в Эрафию. Сильно ненавидя Нечисть и Черную магию, Вы решили использовать свои возможности лидера, чтобы очистить от них Эрафию. **Для коричневого (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** +15 +15 +15 +10000

События на карте:

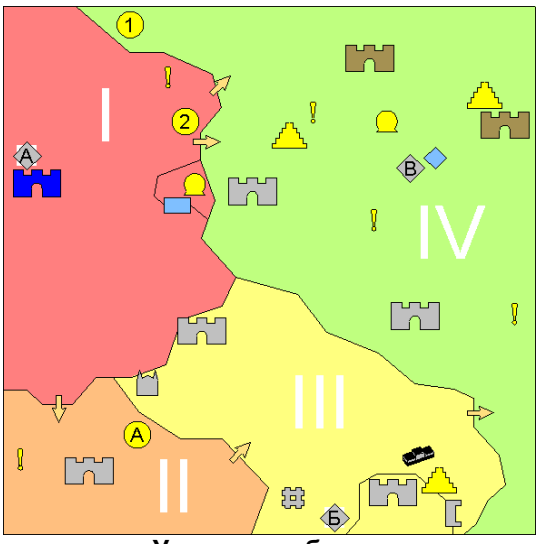
 11; 66; 0	Когда Вы приблизились к городу, то обнаружили, что народ в хорошем расположении духа. Удивляясь этому, вы спросили объяснений у крестьянина. Он объяснил, "Это потому, сэр, что Вы здесь, чтобы спасти нас. И не только это, в городе моей сестры есть еще один Варвар, который помогает нам против Некромантов. Это говорит о том, что между Эрафией и Крюлодом мир, правда?" Вы только кивнули и побрели дальше, не желая разрушать его надежды. Но Вы запомнили, что нужно проверить, нет ли здесь проблем с Некромантами.
 22; 17; 0	Встав на небольшой склон и оглядевшись, Вы заметили, что дальше дорога разделяется. Еще дальше были видны засохшие деревья, признак присутствия Некромантов. Это плохо, и Вы пошли все разведать поближе. **Событие:** -1
 32; 58; 0	Вы приказали Вашей армии остановиться. Все остановились на границе новой провозглашенной собственности Некромантов. Вы закрыли глаза, сжали кулаки и, почувствовали, как ярость кипит в вас. Несмотря на ваши героические попытки собрать амию и уничтожить этих низких существ, Вы не можете пока остановить рост их влияния.
 34; 28; 0	Путешествуя вниз по дороге, Вы внезапно остановились, так как вышли к замку Некромантов. Он стоит на руинах старого города Эрафии. Некоторые из его построек еще видны в тени Некрополя. Зловония смерти заставили Вас заткнуть нос. Немного подумав, вы решили помочь местным жителям.
 37; 8; 0	Чувствуя, что лошадям нужен отдых, Вы свернули к краю дороги и остановились на несколько минут. Пока вы пили воду, Вы заметили, сколько гадости натворили Некроманты на этой когда-то прекрасной земле. Кто бы это ни сделал, он заплатит, и заплатит дорого.
 60; 69; 0	150 80 50 35 20 9 5 Можно забрать войска

Задания на карте:

 3; 20; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
 44; 71; 0	**Задание:** Принести 15 **Награда:**
 56; 22; 0	**Задание:** Принести 100 **Награда:** 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► IV

- I: Двусторонний портал закрыт голубыми Пограничными вратами, изначально доступными для прохода только коричневому. Он соединяет зоны I и IV. На выходе в зону IV есть Событие с -1 к боевому духу
- III: Некрополис на юго-востоке зоны – полностью отстроен, за исключением Грааля. В Тюрьме находится Кси 21 уровня. Получить циклопов для Хижины провидца можно через Лагеря беженцев или отстройку их в Цитадели в зоне II. Улучшить их можно в Форте на холме
- IV: зона коричневого. Голубая Палатка ключника даст проход через Пограничные врата, что позволит пользоваться порталом для перемещения в зону I и обратно
- 1: область за 25 Рыцарями смерти с Сапогами скорости и Перчатками всадника
- **!**: все Лагеря беженцев на карте.

Цепочки заданий:

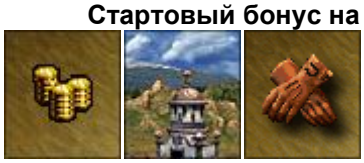
- **А** ► **А** ►
- 15 ► **Б** ►
- 100 ► **В** ► 20

2 Легион (Gathering The Legion) / В поисках легионера (Complete)

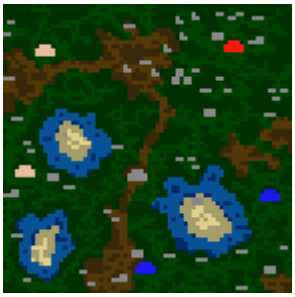
Описание сценария: Для победы Крег Хэк должен найти все части Легиона и вернуться с ними в город Хартверд. Однако, если Крег Хэк погибнет, сценарий проигран. Крег Хэк ограничен 30 уровнем, но перенесет опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: Город Хартверд остался независимым, потому что два лорда этих мест были слишком заняты войной друг против друга, чтобы положить глаз на новые территории. По последним слухам, артефакты Легиона находится где-то поблизости, поэтому жизнь в Гартферде становится все более сложной.

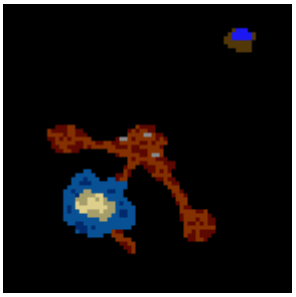
Стартовый бонус на выбор:



3000 золота
Гильдия магов 2 уровня в Замке (57; 11; 0)
Перчатки всадника самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Статую легиона в Хартверд	**Условие поражения:** Потерять Крэга Хэка
Максимальный уровень героев: 30	



Города на карте:

Хартверд						-
57; 11; 0	35; 66; 0	59; 8; 1	66; 48; 0	5; 42; 0	10; 12; 0	33; 43; 0

Герои на карте:

	25 уровня 57; 12; 0	6 3 2 2 201000 50 8

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 Тареналл* 24 уровня 10; 58; 0	*Тиранелл основан на герое Турис с портретом Оррина: **Специализация:** Кавалеристы. 7 15 4 4 170000 200 150 60 30 **Патруль:** стоять спокойно.
	 Лорд Чазим* 25 уровня 35; 67; 0	*Лорд Чазим основан на герое Кристиан: **Специализация:** Баллиста. 4 4 2 2 201000 30 15
	 Лорд Велмор* 25 уровня 5; 43; 0	*Лорд Велмор основан на герое Оррин с портретом Лорда Хаарта: **Специализация:** Стрельба. 4 4 2 2 201000 30 15

Пролог. Крэг Хэк: «Посещая родственников в Эрафии, по пути я случайно натолкнулся на деревню, в которой хранился священный артефакт, Голова Легиона и узнал что он украден. Мэр хочет, чтобы я вернул голову и заодно другие части Легиона, если я конечно смогу. Это как раз то, что мне нужно, чтобы поднять свою репутацию».

День 1 1-1-1	Дни и недели поисков Сандро после его предательства окончились бесплодно. Кажется, никто не видел, описываемого Вами волшебника. Некоторые слышали где-то это имя, пожимали плечами на вопрос, кто он, и где он может быть. Решив на время отложить поиски, Вы решили навестить родственников в Эрафии. Когда Вы проезжали через город с названием Хартферд, его мэр, тучный лысеющий мужчина по имени Тимис, приветствовал вас в гостинице, где Вы остановились: — Пожалуйста помогите нам, сэр... Крег Хэк, если я могу Вас так называть. У нас происходят ограбления могил. Рыцарь по имени Тиранелл украл наш городской артефакт, Голову Легиона. Хартферд заносят на карты только из-за этого артефакта, поэтому нам очень важно его вернуть. Также ходят слухи, что остальные части Легиона где-то рядом, не могли бы Вы найти для нас и их? Собрав Артефакт полностью, Хартферд станет действительно легендарным городом. Мы не можем предложить Вам большую награду, но устроим в Вашу честь праздник и будем всегда рады Вам. Пока Тимис говорил с Вами, Вы вспомнили, что уже искали артефакты для кое-кого. Наверно здесь не обошлось без Сандро. Возможно, вы поможете городу как-нибудь.
День 2 1-1-2	Когда Вы начали искать Похищенную Голову и остальные части Легиона, прибыл разведчик и рассказал, что поблизости есть две другие военные группировки. Обе осматриваются и не любят посторонних.
День 7 1-1-7	По докладам разведчиков, Тиранелл (тот рыцарь, кто украл Голову Легиона) скрывается где-то на острове на юго-западе. Что касается остальных частей, они, возможно, спрятаны под землей где-то в этой области.
	Для Замка (57; 11; 0): Жители Хартферда строят свой город, чтобы помочь вам. **Событие:** Сторожевой пост и Башня арбалетчиков построены.
День 14 1-2-7	**Для Замка (57; 11; 0):** Жители Хартферда строят свой город, чтобы помочь вам. **Событие:** Ул.Башня грифонов построена.
День 21 1-3-7	**Для Замка (57; 11; 0):** Жители Хартферда строят свой город, чтобы помочь вам. **Событие:** Казармы построены.
День 28 1-4-7	**Для Замка (57; 11; 0):** Жители Хартферда строят свой город, чтобы помочь вам. **Событие:** Монастырь построен.
День 35 2-1-7	**Для Замка (57; 11; 0):** Жители Хартферда строят свой город, чтобы помочь вам. **Событие:** Ипподром построен.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

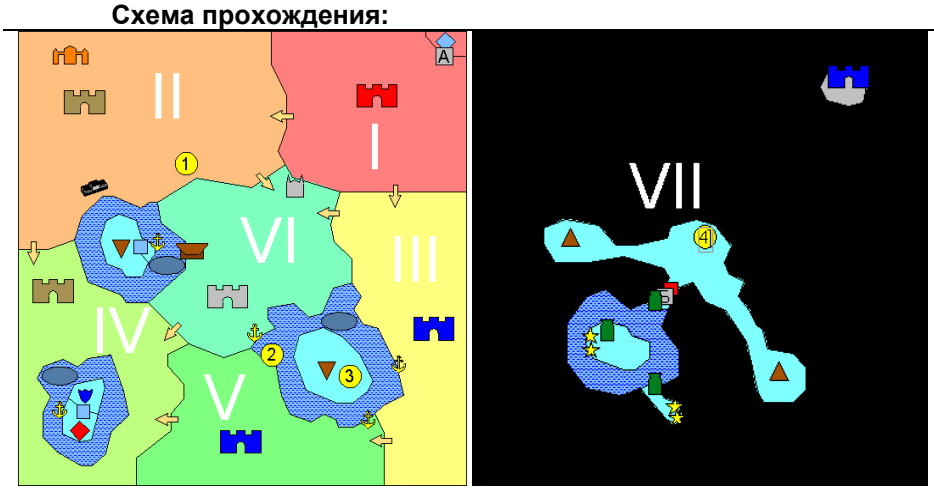
События на карте:

8; 60; 0	Вы нашли старого слугу Тиранелла, уволенного со службы и печально сидящего на песке. Вы поговорили с ним, и он сказал, что Сандро собирался хорошо заплатить Тиранеллу за Голову и другие части Легиона. Тиранелл только ждет приказаний, чтобы продолжить поиски. За его честность, Вы дали слуге золота и покинули его. **Событие:** -30
31; 35; 1	**Награда:** +2000
36; 37; 1	**Награда:** +1000
44; 18; 0	Пожалуйста, не делайте нам больно! Мы сделаем так, как вы хотите, обещаем!
48; 50; 0	**Награда:** +5 +5 +5 +5 +2000

Задания на карте:

68; 2; 0	За проход (дающий доступ к Острову) охрана просит 8000 золотых. **Задание:** Принести 8000 **Завершение:** Охрана видит, что деньги на проход у Вас есть. Вы заплатите таксу? **Доступ:**
30; 42; 1	Охранники говорят, что у них есть приказ пропускать только Крэг Хэка. **Задание:** Быть героем по имени Крэг Хэк. **Доступ:** (многосторонний)

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Статую легиона (VII)
в Хартверд (I)
(предварительно собрать Статую легиона из составляющих)
I ► II,III ► VI ► VII ► I

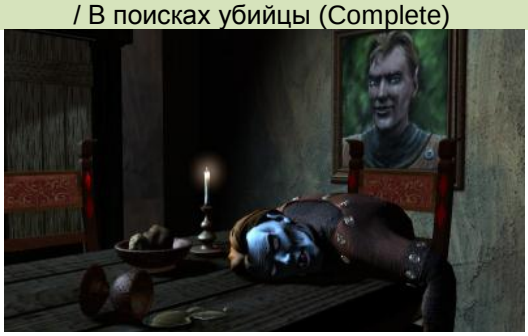
- I: голубая Палатка ключника, закрытая Стражем прохода, даст доступ к зоне VII и к Тиранеллу
- VI: Верфь позволит построить Корабль, на котором можно попасть на остров или в другие озёра через Водоворот. На северо-западном и восточном островах находятся Врата подземного мира, ведущие в зону VII. На юго-западном острове находится красная Палатка ключника, которая даст доступ к частям Статуи легиона в зоне VII – цель миссии, а также Тиранеллу, у которого находится Голова легиона – цель миссии
- VII: Двусторонний портал закрыт красным Стражем границы и Стражем прохода. Он ведёт к частям Статуи легиона, под охраной Призрачных драконов, – ногам, пояснице, туловищу и рукам
- 1: Свиток с заклинанием Армагеддон за 25 Чародеями
- 2: Картограф для территорий воды
- 3: остров с Золотой шахтой под охраной 10 Золотых драконов, за победу над которыми можно дополнительно получить 2000 золота и по 5 всех редких ресурсов
- 4: 2 отряда Боевых гномов, с которых можно получить 3000 золота
- Йог и Джем не запрещены в миссии и могут появиться в Таверне.

Цепочки заданий:

- 8000 ► А ► ► ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

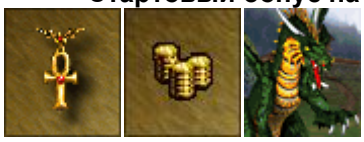
3 Поиски убийцы (Search For A Killer) / В поисках убийцы (Complete)



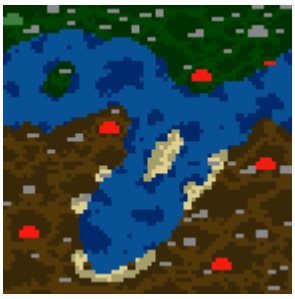
Описание сценария: Для победы необходимо разгромить всех Некромантов в округе. Однако, если Джелу будет убит, Вы проиграете. Джелу ограничен 30 уровнем, но перенесет опыт, умения и заклинания на следующий сценарий.

Описание территории: Джелу был отправлен для расследования смерти Лорда Фалорела. Ходят слухи, что его отравили. Но Джелу быстро обнаруживает — Фалорел никогда и не был Живым! Он был вампиром, который притворялся лордом АвЛи!

Стартовый бонус на выбор:

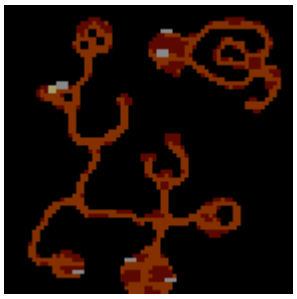


Амулет жизни самому сильному герою
2000 золота
1 Зелёный дракон самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 30



Города на карте:

Вилоуглен			Солдейр			-
2; 4; 0	6; 57; 0	26; 31; 0	49; 18; 0	54; 65; 0	65; 40; 0	63; 7; 0

Герои на карте:

25 уровня 201000				24 уровня 200000	24 уровня 200000
3; 5; 0				5; 59; 0	65; 42; 0

«Про Джелу мало что известно помимо того, что его воспитал служивший королеве Катерине генерал Морган Кендал. Сейчас Джелу командует партизанскими отрядами Эрафии — Лесными Стражами. Говорят, что он полукровка — частью человек, частью эльф Вори».

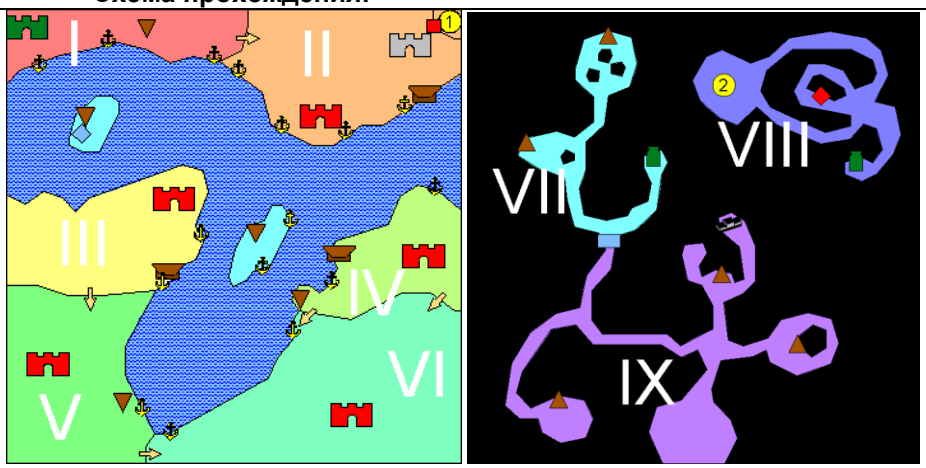
Пролог. Джелу: «Этим утром я узнал, что Лорд Фалорел мертв, очевидно от яда. Вскоре это известие распространилось по всему АвЛи. На самом деле его отравил Вампир, переодетый Эльфийским рыцарем. Я должен найти его и узнать каким образом он доставил такой сильный яд в АвЛи».

День 1 1-1-1	По прибытию сегодня утром в Виллоуглен, Вы узнали, что Лорд Фалорел был отравлен. Однако, осмотр его тела показал, что Лорд Фалорел не был Эльфом! Оказалось, что он только прикидывался Эльфом, в реальности он был Вампиром! Происходит что-то странное, и Вам нужно выяснить что! Вы должны найти и разобраться с преступником ради Авли.
День 2 1-1-2	Смерть Лорда Фалорела и выяснение, что он был Вампиром поставило вопрос о Ваших прошлых деяниях. Были ли те лорды, которых вы убили, разбойниками? И Лорд Драконов, был ли он в союзе с Некромантами? Вы, возможно, никогда не узнаете, кем был этот самозванец, но ясно, что у него были враги, и они его поймали. В свете этих событий, Вас начали преследовать крики тех, кого Вы безвинно убили. Нужно искупить свою вину, тем более, что лидеры Эрафии в курсе всех этих событий. Вы обеспокоены тем, что им может не понравиться Ваша роль во всем этом деле.
День 3 1-1-3	Прибыл гонец и принес новости. Силы Некромантов захватили Солдейр. По улицам шагают Скелеты, и город полностью сдался. Поторопитесь на восток, чтобы освободить Солдейр. Несмотря на то, что он сильно разрушен, Вы должны найти способ вернуть город его владельцам.
День 4 1-1-4	Воды реки Шандар разделяют эту часть границы между АвЛи и Дейа. Одна из самых больших рек Антагарича, Шандар была когда-то оживленным торговым путем из Халвлингз в западные города АвЛи. Теперь это граница, которую нужно защищать, место частых стычек. Шандар имеет много подводных течений, но по ней можно безопасно плавать, что делает эту реку стратегической точкой.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 6 1-1-6	Ваши предсказатели обнаружили, что Лорда Фалорела на самом деле зовут Вайарад, и он был вампиром из северо-западной Дейи. Он пытался собрать войска в АвЛи. Его армии росли очень медленно, но все же росли. Предсказатели также верят, что немногим раньше был убит настоящий Лорд Фалорел и заменен на Вайарада. Очень даже может быть, что Лорд Фалорел был воскрешен и теперь служит в армиях Дейи.
День 8 1-2-1	Собрав крестьян в толпу, Некроманты могут легко их убить и воскресить. Детали отвратительны и выворачивают желудок. К счастью, Ваш опыт дал Вам возможность привыкнуть к таким зрелищам. Вы были возмущены и дали обет отомстить за эти бедные души.
День 11 1-2-4	До Вас дошли слухи, что у женщины Друида из далеких стран неприятности с Некромантами. Вы подумали, не имеет ли это отношения к смерти Лорда Фалорела.
День 14 1-2-7	В этом районе существует большая разветвленная сеть туннелей, которая идет далеко вниз по реке и дает возможность попасть во множество мест. Если ее правильно использовать, можно устраивать быстрые и неожиданные атаки. Эту информацию необходимо тщательно проверить, потому что враг наверняка все здесь уже исследовал.
День 18 1-3-4	Пришло сообщение от командования Эрафии: "Теперь, когда новости о кончине Лорда Фалорела достигли всех окраин, дворянство Эльфов оказалось запуганно и подозрительно. Найдите личность убийцы. Мы получили информацию об увеличивающейся активности Некромантов. Найдите Джем, Друида, которая также расследует схожие происшествия. Из-за происходящих событий, к Вам направляется Король Сердце Грифона, не бойтесь! Король Сердце Грифона понимает ситуацию и поддерживает Ваше текущее настроение".
День 22 1-4-1	Сегодня пришло письмо от Друида по имени Джем. Она хочет встретиться с Вами, когда Вы закончите свои дела на землях Лорда Фалорела, и обсудить действия Некромантов. Ей кажется, что они готовятся к вторжению глубоко на территорию АвЛи. Ваш ответ положителен: Как только сможете, встретитесь с ней.
День 25 1-4-4	Ваши разведчики сообщают, что наблюдали за ритуалом превращения в скелет, и они пребывают в сильнейшем ужасе. У Некромантов нужда в солдатах. Разведчики также рассказывают, что появились два варвара, действующих в Эрафии. Возможно, они готовятся к чему-то большому. Об этом вообще не хочется думать... тем не менее, эта мысль остается.
День 30 2-1-2	Эти районы смерти должны быть устранены. Лорды Авли и Ваши покровители в Эрафии сильно удручены вашими отчетами о происходящем. Помните, что захват городов в этом регионе сильно замедлит производство скелетов для некромантов. Эти зверства нужно прекратить немедленно. Только после этого Вы сможете спокойно спать.
День 36 2-2-1	На Ваши вопросы к приведенным узникам звучит один ответ: Сандро. Кажется, этот Сандро был соперником Вайарада и, возможно, одним из тех, кто заказал его отравление.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II ► III,IV,V,VI

- I: Врата подземного мира ведут в подземную зону VII
- II: зона города Солдейр. Верфь позволит строить Корабль, на котором можно попасть в другие зоны. Врата подземного мира на центральном острове ведут в подземную зону IX. Также на центральном острове находятся Школа войны и Башня Марлетто
- IV,V: зоны Галтрана и Айслин. Врата подземного мира ведут в подземную зону IX
- VII: западные Врата подземного мира выводят на остров с Золотой шахтой и голубой Палаткой ключника, которая даст доступ в зону IX. Двусторонний монолит ведёт в зону VIII
- VIII: в центре зоны находится красная Палатка ключника, которая даст доступ к области на северо-востоке зоны II
- 1: область с ресурсами, артефактами и Прудом самоцветов
- 2: область с Золотой шахтой, Прудом самоцветов и Перчатками всадника под охраной Минотавров.

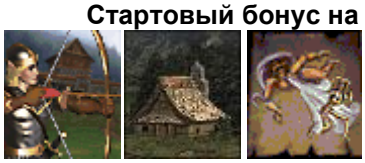
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4 Окончательный мир (Final Peace) / Упокоение (Complete)

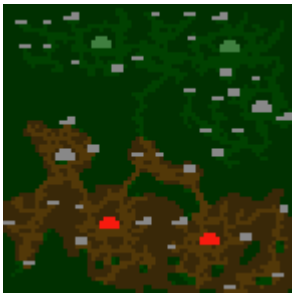
Описание сценария: Для победы Вы должны убить Лорда Файетта. Однако, если Джем погибнет, сценарий считается проигранным. Джем ограничена 30 уровнем, но перенесет опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: Был убит Файетт, пограничный лорд АвЛи, нанятый Джем. Его убили Некроманты во время секретной миссии. Не имея возможности полностью разгромить врага, Некроманты для издевательства оживили Файетта, и он стал Мертвым Рыцарем. Джем не может снести такого оскорбления. Тело Лорда Файетта необходимо уничтожить, чтобы он упокоился с миром.

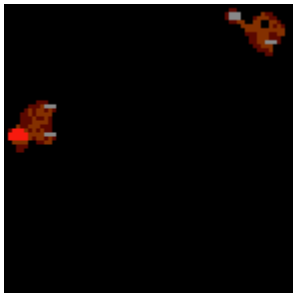
Стартовый бонус на выбор:



30 Великих эльфов Джем
Усадьба в Оплоте (56; 11; 0)
Свиток с заклинанием Уничтожение мертвецов Джем



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Лорда Файетта	**Условие поражения:** Потерять Джем
Максимальный уровень героев: 30	



Города на карте:

24; 10; 0	56; 11; 0	3; 33; 1	26; 55; 0	51; 59; 0	15; 38; 0	64; 26; 0
					-	-

Герои на карте:

25 уровня
24; 11; 0
201000

25 уровня
56; 12; 0
201000

Лорд Файетт*
30 уровня
8; 29; 1

*Лорд Файетт основан на герое Лорд Хаарт:
Специализация: Чёрные рыцари.
«Неизвестный Некромант воскресил Лорда Файетта в виде Мертвого Рыцаря. Лорду Файетту были даны указания завоевать Авли».
500000
20 36 18 36 20

25 уровня 201000 26; 56; 0	25 уровня 201000 51; 60; 0

Пролог. Джем: «Когда я пришла рассказать Лорду Файетту о том, как Сандро надул меня, я узнала, что он ушел на задание в Дейю, когда я искала Сапоги и до сих пор еще не вернулся. Лорд Файетт рассказал, что его миссия была ужасно опасна. Он был убит Некромантами и... воскрес как Мертвый Рыцарь! Проклятье всем Некромантам! Все что я могу сделать для моего лорда это придать его душу миру, уничтожив тело живого мертвеца, чтобы обратить его в наш мир. Я обязана сделать это».

День 1 1-1-1	Лорд Файетт, во время своего секретного задания в Дейи, был превращен в Мертвого Рыцаря. Кажется, он секретно встретился с одним из Пограничных Лордов Дейи, но что-то пошло не так. Я знаю, чтобы дать его душе упокоиться с миром, нужно уничтожить его ожившее тело. Кленси предложил помочь мне. Мы пересекли границу по земле людей между Авли и Дейей. Там мы собрали наши войска и вторглись в Дейю.
День 2 1-1-2	**Для Некрополиса (3; 33; 1):** **Событие:** Префектура построена.
	Для Некрополиса (26; 55; 0): **Событие:** Префектура построена.
	Для Некрополиса (51; 59; 0): **Событие:** Префектура построена.
День 3 1-1-3	Мы соорудили два замка-Оплота. Мы с Кленси расположились каждый на своей базе, а позже объединились и ввели войска в Дейу. Погадав, я узнала, что Мертвый Рыцарь, которого мы ищем, находится в этой области Дейи. Будь он проклят! Мы обеспечим Вашей душе успокоение, Лорд Файет. Я обещаю.
День 6 1-1-6	Я слышала, мои солдаты разговаривали о моих глазах. Это было забавно. Оказалось, они считали, что синева вокруг моих глаз — это какой-то тип боевой раскраски. Я думаю, они будут разочарованы, узнав, что это просто свойство Друидов. Я придала себе такую внешность в честь небольшого существа, в моем случае это был енот, вымывший в воде для меня пищу. Поступок енота нельзя считать великим, но я ценю память.
День 11 1-2-4	Сегодня пришло послание от жены Лорда Файетта. Она сказала мне, что выяснила цель секретного задания мужа. Кажется, он пытался откопать информацию о том, что случилось с его соседом, Лордом Фалорелом. Лорд Фалорел был найден мертвым, рейнджером по имени Джелу, но его тело оказалось телом вампира. Непонятно, что случилось. Был ли Фалорел заменен Вампиром или поймали настоящего Фалорела и превратили в вампира? Или происходит еще что-то? И кто убил Вампира? Хмм, еще один вопрос: почему Пограничный Лорд Дейи захотел поговорить об этом с Лордом Файеттом?
День 19 1-3-5	Тут даже есть некоторые жители, не являющиеся нечистью. У моих разведчиков вчера был с ними контакт. У них интересные новости. Местный Пограничный Лорд был недавно убит. Кажется, его убили также, как и лорда Файетта. Самое интересное, что спрошенные люди верят, что этого Лорда убил другой Лорд Дейи.
День 21 1-3-7	**Для Некрополиса (15; 38; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +1500
	Для Некрополиса (26; 55; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +3000
	Для Некрополиса (51; 59; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +3000
День 27 1-4-6	Для меня становится все более очевидным, что смерть Лорда Файетта была результатом чьих-то более глобальных планов. Я не уверена, был ли он убит из-за того, что был Пограничным Лордом или из-за того, что узнал слишком много о том, что происходит. Если бы не был убит Пограничный Лорд Дейи, я бы сказала, что это планы завоевания АвЛи.
	Все сходится, кроме убийства Пограничного Лорда Дейи. Может оказаться, что в чьих-то планах что-то большее, чем простое вторжение, или происходит что-то еще. Я решила послать все, что выяснила в Высший совет Друидов и спросить их разрешения переслать то же самое в Совет Старейшин Авли.
	Для Некрополиса (3; 33; 1): **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (26; 55; 0): **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (51; 59; 0): **Событие:** +5000
День 28 1-4-7	**Для Некрополиса (3; 33; 1) (повтор каждый день):** **Событие:** +2000
День 35 2-1-7	На прошлой неделе я послала сообщение Кленси, спрашивая, что он знает о Джелу. Сегодня пришел ответ. Интересно, что эрафиец Джелу недавно стал членом элитного подразделения. Потом он был послан к Лорду Фалорелу для проведения какой-то совместной операции, которая никогда не будет выполнена из-за смерти Фалорела.
День 39 2-2-4	Я посылаю письмо к Джелу, сообщая, что, по моему мнению, смерти Фалорела и Файетта связаны и прошу его о встрече, после того, как я дам упокоиться с миром душе Лорда Файетта. Хотелось бы узнать, что он знает о происходящем.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

События на карте:

32; 43; 0

15

5

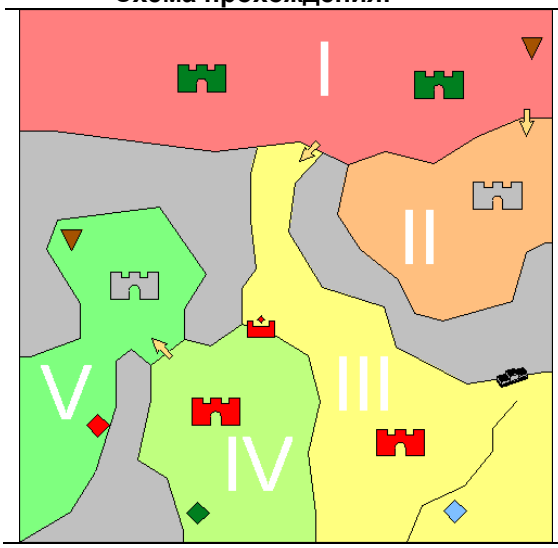
10

8

15

Нельзя забрать войска

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Лорда Файета (V)
I ► III ► IV ► V

- I: Врата подземного мира ведут в подземную область с Золотой шахтой и Чёрным рынком
- III,IV,V: зоны красного. Голубая Палатка ключника даст доступ к Лорду Файету в подземной области за Вратами подземного мира. Если затянуть прохождение, то красный сам посетит голубую Палатку ключника и Лорд Файетт выйдет из подземелья в общую зону. Зелёная и красная Палатки ключника дают красному доступ к шахтам ресурсов в подземной области.

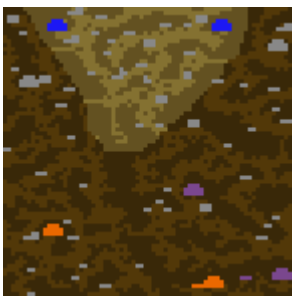
5 Тайны раскрыты (Secrets Revealed) / Тайна раскрыта (Complete)

Описание сценария: Для прохождения сценария Йог и Крэг Хэк должны разгромить Некромантов. Но если один из героев погибнет, сценарий будет проигран. Йог и Крэг Хэк ограничены 33 уровнем, но перенесут опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: В Эрафии значительно больше Некромантов, чем Вам показалось сначала. Оказалось, что Вы не можете выиграть эту битвы в одиночку, и Вы стали искать помощь. Выбор был очевиден, но Крэга Хэка было трудно найти. Пришлось долго убеждать его, что эти "заклинатели" должны быть остановлены. Наконец, уговорить Крега Хэка помогло его неутолимое желание крушить нечисть.

Стартовый бонус на выбор:

6000 золота
15 кристаллов
Сапоги противодействия самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потеря Йога, Потеря Крэга Хэка

Максимальный уровень героев: 33

Города на карте:

13; 5; 0	54; 5; 0	12; 56; 0	52; 69; 0	47; 46; 0	69; 67; 0	6; 19; 0	68; 10; 0

Герои на карте:

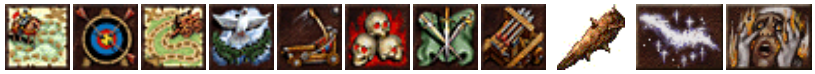
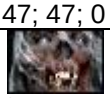
13; 6; 0

54; 6; 0

Йог и **Крэг Хэк** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 1 и 2 соответственно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	25 уровня 11; 57; 0	200933
	30 уровня 52; 70; 0	6 3 2 2 496963 
	25 уровня 47; 47; 0	200933
	 35 уровня 69; 68; 0	3 2 7 7 1233567

Пролог. Йог: «Мы, два Варвара довольны тем что нашли друг друга, на этой чужой земле. Мы оба идем по следу, следу Колдунов, но я потрясен тем что их действия кажется остаются незамеченными лидерами Эрафии. Крэг не будет заинтересован в моей дальнейшей судьбе, до тех пор, пока он не увидит моего участия в выдающейся битве. Так всегда поступают Варвары подобные ему».

День 1 1-1-1	Найти Крэга Хэка и уговорить его присоединиться ко мне заняло некоторое время. Сейчас он очень воодушевлен, возможностью нанести удар Некромантам. Пока мы были в лагере, он рассказал мне историю о том, как Волшебник по имени Сандро обманул его, забрав четыре артефакта и не заплатив. Я никогда не слышал об этом волшебнике, но пытался вспомнить кого-либо подходящего под его описание. **Для оранжевого и фиолетового (повтор каждые 14 дней):** Здесь. **Событие:** +10 +10 +5 +5 +5 +5 +10000
День 7 1-1-7	Сразу после того, как Вы с Крэгом Хэком объединились, Вы пересекли часть Эрафии, полностью подконтрольную нечисти. Будучи кровожадным Варваром, Крэг хотел скорее напасть и перебить всех Некромантов. Уговорить его остановиться и подготовить армию, было проще, чем Вам казалось. Все что было нужно, это обратить его внимание, что с хорошо подготовленной армией можно получше разобраться с нечистью. В конце концов, Вы заставили его согласиться. Все-таки его голова не совсем пустая, решили Вы, когда он вышел из комнаты.
День 12 1-2-5	Мимо Вас проплывали города. Вы передвигались медленнее, чем хотелось бы, но по некоторым причинам у Вас было нехорошее подозрение, что у Вас неприятности. Не испытывая радости от этого чувства, Вы послали разведчиков исследовать все вокруг. По замыслу, они должны были вернуться с информацией о враге.
День 17 1-3-3	**Для Цитадели (13; 5; 0):** **Событие:** Дополнительный прирост: +80 +40 +20 +10 +5 +3 +1 **Для Цитадели (54; 5; 0):** **Событие:** Дополнительный прирост: +80 +40 +20 +10 +5 +3 +1
День 20 1-3-6	Просматривая отчет разведчиков, Вы поняли, что армия Некромантов значительно сильнее, чем Вам показалось сначала. Они не только приближаются со всех сторон, вы проигрываете им числом три к одному! Вам необходимо немедленно сообщить об этом Крэгу Хэку!
День 25 1-4-4	Смеясь над самим собой, Вы пришли к мнению, что было сумасшествием объединяться с этим... этим... этим... этим Варваром. Ответ Крэга пришел недавно. Вот что он сказал: "Мы сильны, и мы их сокрушим. Нечего бояться этих вонючих псов." Да, сообщение туповато. Решив, что Варвар уже возможно наполовину готов к битве, Вы выкрикнули приказ поторапливаться.
День 29 2-1-1	Отлично, я уже почти готов. Я думаю, еще есть время устроить с Крэгом Хэком совещание и обсудить план атаки. Посылая гонца, вы набросали записку с просьбой о встрече в ближайшие недели.
День 33 2-1-5	Сегодня показался Крэг Хэк, и высказал страстное желание обсудить, как именно мы будем крушить Некромантов. Он уже попрактиковался в этом, и рассказал, как он убивал Некромантов ради артефактов. Эти артефакты были для него способом получить золото, землю и женщин. Но этого не получилось, потому что Сандро обманул его. Сейчас он просто желает убивать, чтобы избавиться от стресса. Я выложил свои планы, объясняя, что чем больше мы ждем, тем больше Некромантов он сможет уничтожить. Похоже, он согласился с этой идеей, но я не был в этом уверен.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 39 2-2-4	Кое-что многообещающее достигло Ваших ушей, когда вчера Вы готовились спать. Кажется, с Некромантами сражаетесь не только вы с Крэгом Хэком. Рэйнджер и Друид, Джелу и Джем, очищают землю от нечисти, но они действуют в границах АвЛи. Вы и не предполагали, что влияние Некромантов распространилось так далеко. Быстро, Вы пишете письмо, объясняющее обстановку и посылаете его им, надеясь, что позже Вы встретитесь.
День 46 2-3-4	Недавно прибыл гонец, сообщая, что Джем и Джелу собираются встретиться в Брагдене, что находится на северо-западе от Дейи. "Хорошо", — подумали Вы, "как только мы закончим здесь, мы выедем".

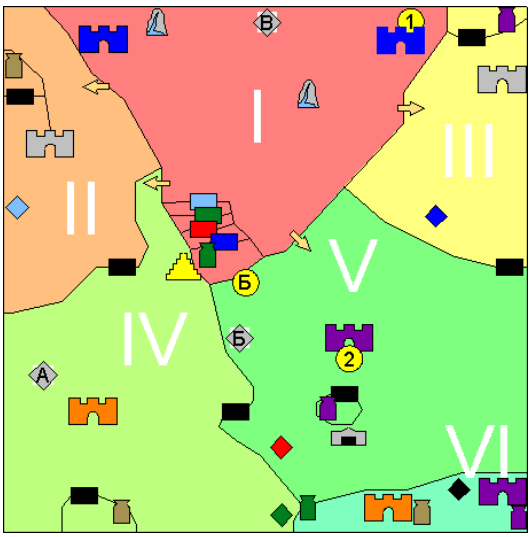
События на карте:

27; 21; 0	Когда солнце было в зените, Вы заметили блеск на обочине. Не зная, что это, Вы остановили армию и послали человека проверить. Гоблин вернулся через несколько минут с мечом и куском пергамента. Одного взгляда на меч хватило, чтобы понять его никудышность, поэтому Вы оставили его Гоблину. Однако это не касалось пергамента. Развернув его, Вы обнаружили записку о захороненных сокровищах, которые спрятаны где-то здесь. В нижнем углу записки Вы нашли мелкую карту. Вы обратили внимание, что сокровища спрятаны в долине не так далеко южнее текущего Вашего положения.
27; 27; 0	Проведя несколько часов в поисках, Вы нашли точку на карте, которая показывала сокровища. Не желая выполнять работу лично, Вы приказали нескольким Вашим людям выполнить ее. Несколькими минутами позднее вы были вознаграждены. **Событие:** +50000
27; 29; 0	Указывая на место, где Ваши люди начали копать, Вы начали удивляться, кому нужно было закапывать столько золота. Не найдя причины, мешающей забрать это золото, Вы добавили его к своей поклаже и приказали армии двигаться дальше. **Событие:** +50000
28; 31; 0	Вы посмотрели на землю, потом на карту. Нужное место было трудно отыскать. Заставив себя согласиться, что место то самое, Вы приказали своим людям копать в поисках сокровища. **Событие:** +50000
47; 2; 0	Идя по неровной земле, Вы заметили лежащего человека с глубокой раной на боку. Когда он увидел Вас, то стал махать Вам, показывая что-то. Прежде чем Вы все-таки подошли, он указал на восток и сказал охрипшим шепотом, "Мое золото... отобрали... толпы Орков... торопись".
47; 48; 0	Вы послали двух разведчиков проверить городские укрепления. Вернулся только один, но он принес не только информацию об укреплениях. Он запомнил интересный разговор: — Это становится нелепо. Финнеас Вилмар будет в бешенстве, узнав о наших потерях. Приказ был простой: приехать и собрать армию. Мы никогда бы не смогли этого сделать! Я собираюсь получить голову этого Варвара, и использовать ее как пресс для бумаг... Когда-нибудь я поймаю его, — Говорил Некромант. — Они еще не выиграли, не беспокойтесь, — отвечал солдат. — Я НЕ БОЮСЬ! Ты меня слышишь? Ничто в мире не может меня испугать! — Да, сэр. — Теперь иди и принеси мне головы этих грязных варваров! БЫСТРО!» — На этом их разговор закончился, сэр. Ничего, решили вы, на этот раз эти некроманты уехали, но вы преподнесете Финнеасу Вилмару визит. **Событие:** +1
55; 0; 0	Мы собирали это золото годами! Вы не возьмете его у нас! **Награда:**
56; 0; 0	Вытирая кровь со своего клинка, вы размышляете о том, какой это был хороший бой. Что ж, поскольку оркам это золото больше не понадобится, вы решаете взять его.

Задания на карте:

5; 50; 0	**Задание:** Принести 5 5 15 2500 **Награда:** 4
32; 45; 0	**Задание:** Победить (33; 37; 0) **Награда:** 25
36; 1; 0	**Задание:** Победить героя Нимбус. **Награда:** 20

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III ► IV,V ► VI

- I: Двусторонний монолит находится за голубыми, зелёными, красными и синими Пограничными вратами. Он ведёт в зону VI. После посещения каждой Палатки ключника полезно сходить любым героем до следующих Пограничных врат по порядку – между ними находятся События, дающие по 50000 золота
- II,III: голубая и синяя Палатки ключника дадут доступ к Двустороннему монолиту в зоне I. Двусторонние монолиты закрыты чёрными Пограничными вратами, доступными для прохода только героям противника, и ведут из зоны VI. Проход в зоны IV и V также закрыт чёрными Пограничными вратами
- IV,V: зоны оранжевого и фиолетового. Зелёная и красная Палатки ключника дадут доступ к Двустороннему монолиту в зоне I. Двусторонние монолиты закрыты чёрными Пограничными вратами, доступными для прохода только героям противника, и ведут из зоны VI. Проход между зонами также закрыт чёрными Пограничными вратами. В зонах много отрядов Крестьян, чтобы противники могли получать больше Скелетов при помощи Некромантии
- 1: Орки вожди, за победу над которыми можно получить Бездонный мешок золота. За ними лежит кучка на 50000 золота
- 2: Событие перед городом фиолетового с +1 к боевому духу.

Цепочки заданий:

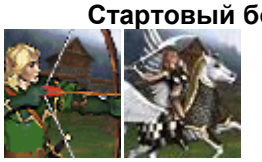
- 5 5 15 2500 ► **А** ► 4
- **Б** ► **Б** ► 25
- ► **В** ► 20

6 Агенты мести (Agents of Vengeance) / Отмщение (Complete)

Описание сценария: Для победы, Вам необходимо захватить Замок Криптхоум. Однако, если Джем или Джелу погибнут, сценарий считается проигранным. Герои ограничены уровнем 33, но перенесут свой опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: Джелу и Джем были снаряжены Советом Старейшин отомстить Некромантам за убийство Лорда Файетта и за многих других жертв Некромантов. Их дорога лежит через Дейю в сторону границы Эрафии и замка Некромантов, где уж точно можно будет получить информацию о смерти Лорда Файетта.

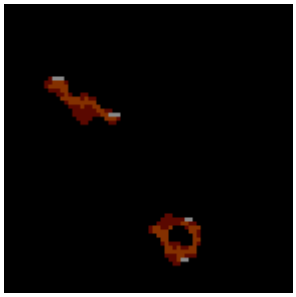
Стартовый бонус на выбор:



15 Лесных эльфов самому сильному герою
20 Серебряных пегасов Джем

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить КриптХоум	**Условие поражения:** Потеря Джем, Потеря Джелу

Максимальный уровень героев: 33

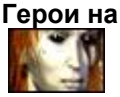
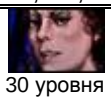
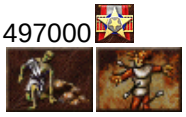


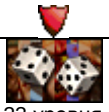
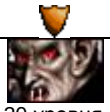
Города на карте:

		КриптХоум			-	-
35; 9; 0	36; 51; 0	36; 67; 0	13; 37; 0	61; 35; 0	13; 11; 0	60; 9; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

 34; 10; 0 36; 10; 0	**Джелу** и **Джем** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 3 и 4 соответственно.
 30 уровня 61; 36; 0	497000 

 33 уровня 858000 36; 52; 0	33 уровня 858000 36; 69; 0	 30 уровня 497000 13; 38; 0

Пролог. «Несколько дней назад Совет АвЛи приказал Джем и Джелу отомстить за смерть Лорда Фалорела, Лорда Файетта, Лорда Драконов и всех других жертв Некромантских злодеяний. На границе им встретилась эта... эта приводящий в ужас сцена. Лорд Дейи должен быть уничтожен, прежде чем весь АвЛи превратится в поставщика солдат для армии нечисти».

День 1 1-1-1	Джелу: Узнав, что Лорд Фалорел был убит из-за козней Сандро, я провел некоторые исследования и обнаружил, что уничтоженные мной Лорды Драконов не были разбойниками. Они были настоящими Пограничными Лордам АвЛи. Я понял, что должен объясниться персонально перед Советом Старейшин АвЛи и получить их приговор за свою ошибку. Совет был скептично настроен, но после совета со своим Оракулом, они сказали, что я могу возместить свою ошибку приняв участие в карательной войне против Дейи. Я почувствовал уважение к их приговору.
	Джем: Ко мне попала одна кукла. Она выглядела как моя сестра до того, как умереть. Я помню, она была счастливейшей девушкой во всем мире. Потом орды скелетов убили всех в моей деревне. В живых осталась только я. Я рада, что Совет Старейшин выбрал меня для наказания Дейи.
День 2 1-1-2	**Для Некрополиса (13; 37; 0):** **Событие:** Префектура построена.
	Для Некрополиса (36; 67; 0): **Событие:** Префектура построена.
	Для Некрополиса (61; 35; 0): **Событие:** Префектура построена.
День 4 1-1-4	**Для Некрополиса (36; 67; 0):** **Событие:** Цитадель построена.
День 9 1-2-2	Джем: Сегодня я получила послание от Этрика. Этрик сообщил, что когда-то Сандро был его учеником. Потом он сбежал и стал Некромантом! Это были плохие новости. Этрик сказал, что Сандро возможно пытается собрать мощный артефакт из всех тех артефактов, что я для него собирала. Я была так возмущена, что приказала моим солдатам не подходить ко мне в течение часа, пока я не успокоилась. Мне нужно переслать эти новости Джелу и Совету Старейшин.
День 12 1-2-5	Джелу: Сегодня я получил сообщения от Джем. Она обнаружила, что Сандро Некромант. Она была рассержена. Она сказала, Сандро мог собрать мощный артефакт, используя те артефакты, что она собирала для него.
День 17 1-3-3	**Для Некрополиса (13; 37; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +2000
	Для Некрополиса (13; 37; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
	Для Некрополиса (61; 35; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +1500
	Для Некрополиса (61; 35; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 18 1-3-4	**Для Некрополиса (13; 37; 0):** **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (61; 35; 0): **Событие:** +5000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

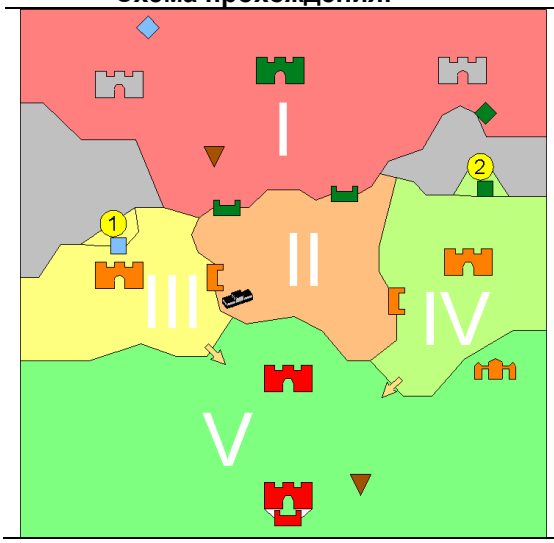
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 21 1-3-7	Джелу: Моя разведка сегодня обнаружила несколько солдат из ополчения Эрафии. Это была часть отряда ополченцев из города Кловергрин. Они знают Джем. Еще они рассказали интересные новости. Два Варвара с именами Крэг Хэк и Йог вторглись в Дейу из Эрафии. Я должен сообщить Джем об этом и послать письмо Эрафийскому Главному Командованию.
	Для Некрополиса (36; 67; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +4000
День 24 1-4-3	**Для Некрополиса (36; 51; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +4000
	Для Некрополиса (36; 51; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
	Для Некрополиса (36; 67; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 25 1-4-4	Джем: Сегодня я получила письмо от Джелу о том, что двое Варваров наступают в Дейу из Спорных Земель. К моему изумлению, часом позже мои эльфийские разведчики привели шпионов орков с сообщением для меня. Оно было от синего Варвара по имени Йог. Хмм, я встречала его в Энроте. Он с другим Варваром по имени Крэг Хэк. Я слышала и о Крэге тоже. Йог и Крэг Хэк напали на Некромантов и на Сандро в Особенности. Что?! Крэг собрал артефакты для Сандро, из них можно собрать мощный артефакт! Этрик был прав!
	Чтобы показать свое неудовольствие действиями Сандро, Варвары решили вторгнуться в Дейю, но Йог хотел знать, что происходит в действительности. Это хорошее время для нашей собственной кампании. Мы ударим по Дейе с севера, в то время, как они атакуют с запада. Эрафийцы ничего не знают о Йоге и Крэге. Мне необходимо поговорить с Йогом. Где карта? Хмм, мы с Джелу должны захватить Замок КриптХоум, чтобы обезопасить эту часть Дейи, но позже я попрошу Йога и Крэга встретиться с нами в местечке Благден.
День 28 1-4-7	**Для Некрополиса (36; 51; 0):** **Событие:** +5000
	Для Некрополиса (36; 67; 0): **Событие:** +5000

События на карте:

26; 36; 0 **51; 39; 0**	300 25 20 25 300 Нельзя забрать войска
28; 27; 0 **44; 25; 0**	40 60 12 20 40 Нельзя забрать войска
36; 68; 0	40 50 60 50 40 Нельзя забрать войска
35; 71; 0	В Благден

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить КриптХоум (V)
I ► II ► III,IV ► V

- I: голубая Палатка ключника даст доступ к Арке дендроидов в зоне III. Врата подземного мира ведут в подземную область с 2 Залежами серы и Святыней магической мысли. Зелёная Палатка ключника даст доступ к Опушке единорогов в зоне IV
- V: зона красного. Врата подземного мира ведут в подземную область с Кристаллической пещерой, Склепом драконов и Фортом на холме. КриптпХоум – цель миссии, находится на юге зоны за Гарнизоном с нежитью
- 1: Арка дендроидов
- 2: Опушка единорогов.

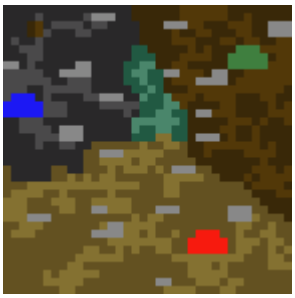
7 Сандро в ярости (Wrath of Sandro) / Гнев Сандро (Complete)

Описание сценария: Для победы, истребите все вторгшиеся войска. Тем не менее, если Сандро погибнет, сценарий будет проигран. Сандро ограничен 40 уровнем, но перенесет опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: Поставив Финнеаса на трон, можно приступать к следующему шагу вашего плана. Войска АвЛи, Эрафии и Крюлода, вместе, вторглись на территорию Дейи, считая что найдут Вас там. Но это только их мнение, не правда ли? Это Вы завлекли их сюда, когда Вам это понадобилось, и теперь Ваша цель завладеть миром стала немного ближе.

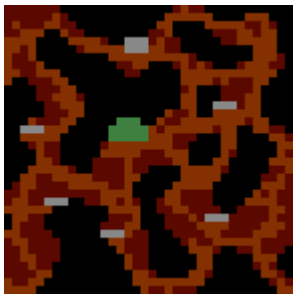
Стартовый бонус на выбор:

+3 к Силе магии Сандро
+3 к Знаниям Сандро



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 40



Города на карте:

25; 30; 0	2; 13; 0	15; 16; 1	30; 7; 0

Герои на карте:

	25 уровня 25; 31; 0	200933
	25 уровня 2; 14; 0	7 6 5 5 200933
	25 уровня 15; 17; 1	200933

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

 25 уровня 30; 8; 0	200933

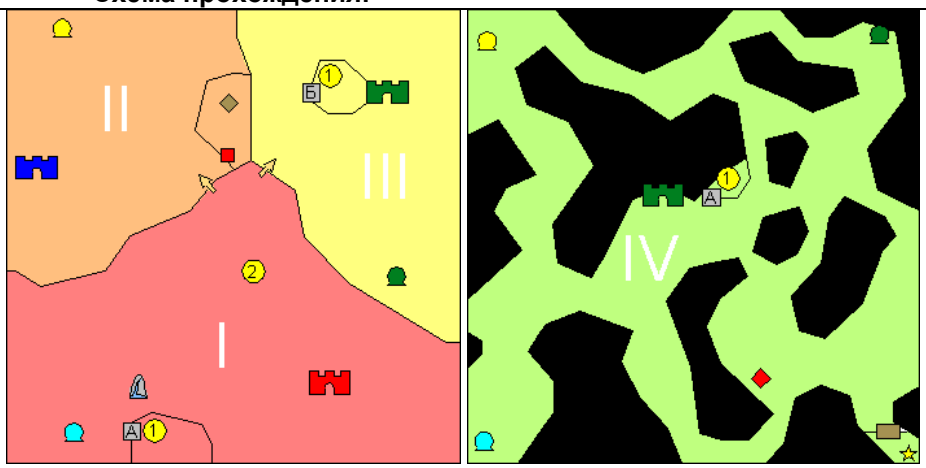
Пролог. Сандро: «Четыре очень храбрых, но глупых героя прибыли в мое царство. Они пытаются заставить меня не нападать на Эрфию и АвЛи и используют при этом свои общие силы. Тем не менее, я приветствую их вторжение на мою территорию, моя армия нечисти могла бы использовать этих новобранцев. Я присоединю этих героев, и они заплатят за свою наглость своими душами».

День 1 1-1-1	Героические деяния в Эрафии некоторых Рейнджеров из Авли и Варваров уничтожили оппозицию Финнеаса Вилмара, которая мешала ему взойти на трон. По удачному стечению обстоятельств, он был быстро коронован, и сейчас Вы столкнулись с задачей изгнания врагов, которые вторглись. Шпионы уже засланы к противникам, чтобы выяснить их уязвимые места. **Для Инферно (2; 13; 0) (повтор каждые 2 дня):** **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +2000 **Для Темницы (15; 16; 1) (повтор каждый день):** **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +2000 **Для Некрополиса (30; 7; 0) (повтор каждый день):** **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +3000
День 4 1-1-4	Ваши шпионы послали отчеты, и новости оказались плохими. Две группы объединились, но они испытывают проблемы с моралью. Солдаты Авли, Эрафии и Крюлода все разместились в своих замках. Для Вас будет несложно воспользоваться этой их слабостью. Имея в своем распоряжении Доспехи Проклятого и Плащ Короля Нечисти, Вы легко одолеете их и отбросите со своих земель.
День 9 1-2-2	Появилась новая информация, и Вы чуть не захохотали, услышав новости. Крэг Хэк, безмозглый Варвар, яростно Вас ненавидит, и желает разорвать в клочья. Он все еще хочет золота, титула и земель. Вы никогда не упускали Крэга Хэка из вида. Его недавняя выходка остановила Вашу деятельность в Эрафии, и он собрал Статую Легиона, позволяющую Эрафийцам увеличивать население, с которым Вам придется воевать. Господин Хэк получит награду по заслугам, по Вашей любезности.
День 10 1-2-3	**Для Инферно (2; 13; 0) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +10 +8 +6 +4 +2 +1
День 11 1-2-4	**Для Некрополиса (30; 7; 0) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** Дополнительный прирост: +12 +8 +7 +4 +3 +2 +1
День 12 1-2-5	Еще один Ваш старый 'друг' теперь против Вас. Джем, леди Друид, собрала армию и взяла на себя ответственность за уничтожение лорда Файетта и его армии Нечисти. Как плохо, что все так повернулось! Она способна разгромить всю армию, что Вы ему дали, и даже совершенного Рыцаря Смерти. Досадно, он кажется хорошим товарищем. Не важно. Она собрала части Плаща Короля Нечисти и послала письмо Этрику, рассказывая ему о Вашем расположении. Она будет восхитительной ведьмой.
День 16 1-3-2	Новая личность направляет грубую силу Крэга Хэка. Его имя Йог. Толи Ваш шпион действительно открыл новую личность, то ли он переел мухоморов. Йог полностью синий и обладает возможностями очень большого Джина. По Вашим источникам, он когда-то был волшебником и упоминал об Ангельском Альянсе много раз. Вас не волнует, кем он когда-то был, но упоминания о новом артефакте Вас тревожат. Было бы прекрасно провести несколько ночей в библиотеке.
День 19 1-3-5	Ваш источник в лагере Рейнджеров сообщает информацию о четырех Ваших оппонентах. Еще одна интересная личность, белый Эльф Джелу. Сначала Вы подумали, что он возможно альбинос, но огненно рыжие волосы говорят о том, что он наполовину Вори Эльф. Рэйнджер принадлежит к Эрафийскому отряду специального назначения работающему в Авли. Он расследует смерть Лорда Фалорела, вампира, который успешно изображал лорда Авли... пока Вы не отравили его ввиду его усиливающегося влияния. Сейчас Вы должны позаботиться об этом надоедливом Рейнджере, который однажды принес Вам пользу, когда отвлек войска Авли.
День 23 1-4-2	Ночи в библиотеке не были проведены даром. Вы обнаружили, что собой представляет Ангельский Альянс. Это могучий артефакт, созданный из шести частей и позволяющий существам из разных городов объединяться без потери морали вне зависимости от того, какой герой несет клинок. Очень важно, чтобы эти герои не начали искать такой артефакт. С таким мечом, у них есть шанс одолеть Вас.
День 26 1-4-5	Стало понятно, что Вы прогнали врагов из Дейи, но не смогли поймать лидеров. Они вернутся назад лучше подготовленными и вооруженными. Но это уже не будет иметь значения. Вы завоюете остальной Антагарич. Скоро, очень скоро, Вы будете правителем мира.

События на карте:

25; 6; 0	Что-то подсказывало вам, что это слишком хорошо, чтобы быть правдой. **Стража:** 189
10; 33; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
24; 6; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
19; 14; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III,IV

- I: Двусторонний портал ведёт в подземную зону IV. Страж прохода (А) закрывает Картографа и пропускает только зелёного
- II: зона Октавии. Двусторонний портал ведёт в подземную зону IV. Коричневая Палатка ключника даёт доступ к Склянке жизненной силы в зоне IV
- III: зона Клавиуса. Двусторонний портал ведёт в подземную зону IV. Страж прохода (Б) закрывает Картографа и пропускает только синего. Перед Картографом есть Событие со стражей из 189 Могущественных личей
- IV: зона Аджита. Красная Палатка ключника даёт доступ к коричневой Палатке ключника. Страж прохода (А) закрывает Картографа и пропускает только зелёного (баг? – должен быть для красного или должен быть Картограф подземелья)
- 1: Картограф для надземных территорий
- 2: Вампиры-лорды, которые имеют высокий шанс присоединиться к герою
- Джем, Джелу, Крэг Хэк и Йог стартуют с навыками, которые они получили в миссиях 1-4.

Цепочки заданий:

- ► ► ► ►

8 Вторжение (Invasion) / Нашествие (Complete)

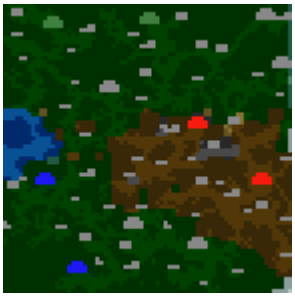
Описание сценария: Для победы, одолейте Рэйнджеров и Варваров, выступающих против Сандро и его армии нечисти. Если Сандро погибнет, сценарий проигран. Сандро ограничен 40 уровнем, но перенесет опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: Битва наполовину завершена. Теперь Вы и Финнеас должны одновременно захватить Авли и Эрафию. Сосредоточение Ваших войск на этих странах даст большое тактическое преимущество. Следовательно, Ваши войска необходимо разделить. Некоторые называют армии АвЛи "Разрушающей стеной", и все знают, что защитники Эрафии бесстрашны. Это будет нелегкая задача.

Стартовый бонус на выбор:

+3 к Атаке самому сильному герою
+3 к Защите самому сильному герою

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 40

Города на карте:

		Рэдстон	Место Крэга	Высоты Соарин	Медао Брук	Водопады Худс
48; 30; 0	64; 44; 0	10; 44; 0	18; 66; 0	12; 5; 0	36; 4; 0	26; 21; 0

Тестлемур	Вортингтон	Лесная Сказка	Серебряный
32; 55; 0	48; 60; 0	65; 3; 0	69; 15; 0

Герои на карте:

64; 45; 0	10; 45; 0	18; 67; 0	12; 6; 0	36; 5; 0

Сандро, **Йог**, **Крэг Хэк**, **Джем** и **Джелу** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 7, 5 и 6 соответственно. Переходящие артефакты: **Доспехи проклятого**, **Плащ короля нечисти**.

Пролог. Сандро: «Было достаточно легко убрать воинов АвЛи, Эрафии и Крюлода из Дейи, но ликвидировать само вторжение уже не будет так легко. Начать наступление, означает, что одна наша граница останется незащищена, надо постараться защитить обе границы одновременно. Финниас верит в возможность моего нападения, так что даже Король марионетка должен однажды научиться командовать, чтобы стать эффективным инструментом в умелых руках».

День 1 1-1-1	Удалить из Дейи войска Авли, Эрафии и Крюлода оказалось даже проще, чем Вы думали. Ваше следующая задача, будет более сложной. Чтобы обезопасить себя, нужно начать наступление сразу на двух границах. Финнеас хочет, чтобы Вы выполнили это собственноручно. Его вера в Ваши способности трогательна, но придет время, когда Вы передумаете участвовать в битвах персонально.
	Для Цитадели (10; 44; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +2000
	Для Цитадели (18; 66; 0) (повтор каждые 2 дня): **Событие:** +2 +2 +1 +1 +1 +1 +1
	Для Оплота (36; 4; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +2 +2 +1 +1 +1 +1 +2000
День 4 1-1-4	Пришли плохие новости. Во время разведки на территории Авли, ваши разведчики натолкнулись на элитное подразделение, известное под названием Лесная Стража. Вам известно, что Джелу, наполовину Вори Эльф, состоит в этом подразделении, но Вы уверены, что управляет им кто-то еще. Кто это остается вопросом, но спросить об этом некого.
День 10 1-2-3	Финнеас послал Вам сообщение; его тон был нахальный и начальственный, ему казалось, что он контролирует ситуацию. Вас не было несколько месяцев, и ему показалось, что он заправляет шоу! Нашептывания придворных лордов все-таки закрепились в его пустой голове. Такое поведение не приветствуется, и не дозволено. К счастью, при дворе нужно Ваше присутствие, и Вы должны быстро направиться туда, чтобы выполнить определенные обязанности. Финнеас узнает у кого реальная сила.
День 17 1-3-3	Было приятно громко сплетничать о Финнеасе прямо среди придворных. Он был сильно обеспокоен Вашим появлением и вынужден был распустить двор пораньше, чтобы поговорить с вами. В замке ходили нехорошие слухи. В его личных покоях Вы напомнили Финнеасу, что это Вы посадили его на трон, и Вы можете снять его оттуда. Следы от сжимающих его, Ваших рук, теперь навсегда останутся на его теле, вдобавок, вы сотворили небольшое заклинание, найденное Вами годы назад. Финнеас больше не будет пересекать дорогу.
День 20 1-3-6	Капитаном Лесной Стражи является Калеб, эльф с исключительными навыками. Если бы Вы убили его, эти подразделения могли бы испариться. Они становятся отважнее и отважнее с каждой неделей, отчаяние — это могучая сила. Уничтожьте лидера и остальные падут сами.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 25
1-4-4

Шпионы подтвердили Ваши страхи. Йог Варвар поддержал своих товарищей в поисках Ангельского Альянса. Как только придет подкрепление, они станут искать части артефакта. Кажется, что Авли способна предоставить дополнительных воинов не позже чем через две недели. Король Сердце Грифона озабочен и рассылает людей, чтобы выяснить ситуацию и узнать, почему Варвары помогают защищать границы Эрафии. С таким количеством войск, Вы должны быстро завоевать это царство. Если тем четверым героям удастся собрать вместе части Ангельского Альянса, Вы проиграете.

День 30
2-1-2

Вы подозреваете, что Калеб находится под Форестдейлом, городом Авли расположенном на северо-востоке от Ваших основных крепостей. Немного удачи, и Вы застанете его там, возможно спящим. По слухам, у него Лук Снайпера, и этот могучий лук может оказаться очень полезным, если Вы сможете его заполучить.

День 39
2-2-4

Войска из Авли прибыли и начинают создавать проблемы. Было бы разумным, обезопасить эту область сразу, как только Вы сможете отбросить их ряды назад к побережью. Затягивать эту битву невыгодно.

Для Оплота (12; 5; 0): Вот некоторые войска для компьютера.
Событие: +14 +14 +7 +7 +7 +7 +50000
Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

Для Оплота (36; 4; 0): Вот некоторые войска для компьютера.
Событие: +50000
Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

Для Оплота (65; 3; 0): Вот некоторые войска для компьютера.
Событие: +50000
Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

День 53
2-4-4

Вы можете проиграть, если все так и будет продолжаться. Прибыли солдаты из Эрафии, и они уже в замках. Слишком много подкреплений, Даже Ангельский Альянс может оказаться им не нужен.

Для Замка (26; 21; 0): Вот некоторые войска для компьютера.
Событие: +50000
Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

Для Замка (32; 55; 0): Вот некоторые войска для компьютера.
Событие: +50000
Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

Для Замка (48; 60; 0): Вот некоторые войска для компьютера.
Событие: +50000
Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

События на карте:

EVENT
3; 8; 0

Здесь располагалось несколько Лесных Стражей, не сравнить с Вашим войском. Перед битвой, один из них убежал и прислал подкрепление.
Стража: 5 5 5 10 5 5 5

EVENT
5; 3; 0

Желая захватить производство на Рудной шахте, Вы не заметили Лесных Стражей, тихо подкравшихся и устроивших засаду. Не имея других вариантов, Вы стали защищаться.
Стража: 10 10 10 20 10 10 10

EVENT
12; 56; 0

В надежде получить больше серы, Вы раздвинули листву, но встретились лицом к лицу с Лесной Стражей. Будучи в безвыходном положении, Вы были атакованы элитными силами.
Стража: 5 5 5 10 5 5 5

EVENT
13; 18; 0

Во время передвижения Ваше внимание привлек слабый звук. Поздно! Вас атакуют Лесные Стражи!
Стража: 5 5 5 10 5 5 5

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

27; 2; 0

Здесь Вы увлеклись обилием золота, и пропустили подкрадывающихся сзади Эльфов. Не имея возможности отступить, Вы развернули свои строи к нападающим.

Стража: 10 10 10 20 10 10 10

32; 57; 0

Тестлмор охраняли несколько эльфов, Вы подозревали ловушку. Не обнаружив никого в округе, Вы были полностью обескуражены, когда они выскочили со всех сторон и окружили Ваших солдат. Вы опять столкнулись с Лесной Стражей!

Стража: 5 5 5 10 5 5 5

56; 65; 0

Ища ртуть в Лаборатории Алхимика, Вы забыли об опасности нападения. А зря, Лесная Стража атакует Вас!

Стража: 5 5 5 10 5 5 5

62; 5; 0

Успешно пробившись через гарнизон, Вы обнаружили себя окруженным гораздо большим количеством войск. Похоже, Лесная Стража может называть это место своим домом. Один из Эльфов вышел вперед и заявил, "Я Калеб. Ты не победишь меня!" С усмешкой Вы вышли вперед чтобы освободить от него этот мир.

Стража: 15 15 15 25 15 15 15

Награда:

67; 21; 0

Впереди лежит город Серебряный, как только вы пересекли горный перевал, стало совершенно понятно, что город укреплен серьезнее, чем Вы рассчитывали. Здесь патрулирует Лесная Стража, и они окружили Вас со всех сторон.

Стража: 10 10 10 20 10 10 10

58; 9; 0

30 30 30 45 30 30 30

Нельзя забрать войска

Задания на карте:

2; 49; 0

Задание: Принести 100 **Награда:**

9; 11; 0

Задание: Принести 22 **Награда:** 11

35; 19; 0

Задание: Принести **Награда:** +6

51; 17; 0

Задание: Принести **Награда:**

58; 62; 0

Задание: Быть героем 32 уровня. **Награда:**

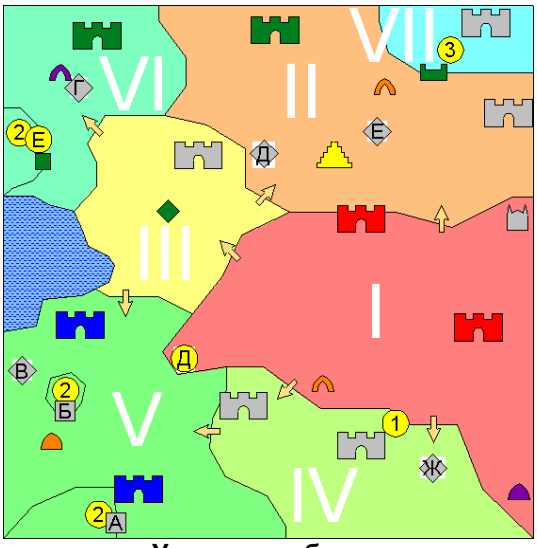
8; 54; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

14; 70; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III,IV ► V,VI

- I: Портал входа ведёт сразу в зону VI
- III: зелёная Палатка ключника даст доступ к западной области зоны VI с Картографом и Амулетом маны
- V: зона синего. Стражи прохода (А) и (Б) закрывают Картографов и пропускают только зелёного и синего игрока соответственно. Портал входа ведёт в зону II
- в зонах IV, V и VI есть несколько Событий со стражей из эльфов, охраняющих шахты и проходы
- 1: Хижина мага, которая открывает южную, юго-западную и северо-восточную части карты
- 2: Картографы для надземных территорий
- 3: Событие при подходе к Оплоту со стражей из Великих эльфов и Снайперов, за победу над которыми можно получить Лук снайпера
- Джем, Джелу, Крэг Хэк и Йог стартуют с навыками, которые они получили в миссиях 1-4.

Цепочки заданий:

- ► **А** ►
- ► **Б** ►
- 100 ► **В** ►
- 22 ► **Г** ► 11
- **Д** ► **Д** ► +6
- ► ► ► **Е** ►
- 32 ► **Ж** ►

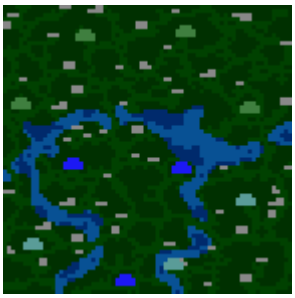
9 Стараться найти (To Strive, To Seek) / Бороться и искать! (Complete)

Описание сценария: Для победы необходимо, чтобы Джем и Джелу нашли Сандалии Святого, Небесный Шлем Просвещения и Ожерелье Небесного Блаженства. Тем не менее, если один из героев будет убит, сценарий будет проигран. Они ограничены 37 уровнем, но перенесут свой опыт, умения и заклинания дальше.

Описание территории: Джем и Джелу ищут части "Ангельского Альянса" на границе Эрафии и Авли. В этих краях всем заправляют два лорда, и они верны Эрафии, их нужно "уговорить" отдать эти мощные артефакты.

Стартовый бонус на выбор:

6 Воров самому сильному герою
Подзорная труба самому сильному герою
Сапоги скорости самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Шлем божественного просвещения	**Условие поражения:** Потерять Джем Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 37

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

Шаворил	Фейдон	Шаяр	Кинери	Ватерстон	Джаред Хилл	Моерсберг	Давистон
4; 25; 0	20; 8; 0	45; 7; 0	61; 26; 0	17; 40; 0	30; 69; 0	44; 41; 0	7; 60; 0

Берринтон	Галор Глен
42; 65; 0	60; 49; 0

Герои на карте:

21; 10; 0	44; 9; 0

Джем и **Джелу** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

21 уровня 100000	21 уровня 100000
6; 62; 0	32; 70; 0

Пролог. Джелу: «Я очень хорошо знаю эту страну. Лорд, который контролирует эти территории лоялен Эрафии, но при условии, если это ему выгодно. Мы должны быть осторожны, так как противник хорошо защищен и очень опасен. И если мы узнаем, где находятся части Альянса Ангелов, мы вынуждены будем принудить этих лордов сотрудничать с нами».

День 1 1-1-1	После своего недавнего поражения, Джем и Джелу поняли, что нужно делать. Им нужно оружие, способное победить набор артефактов Сандро. Благодаря информации, которой с ними поделился варвар Йог, они знают приблизительное расположение трех частей Ангельского Альянса. Эти части являются ключевыми для того, чтобы остановить сумасшедшего Сандро и его марионетку, Короля Вилмара.
День 2 1-1-2	За небольшим притоком Реки Шандар лежит маленькая область Эрафии, которая была горячей точкой во время Лесных Войн. Эта область много раз переходила из рук в руки и поэтому выглядит сильно потрепанной. Сейчас на этой земле заправляют два Лорда, провозгласившие свою лояльность к Эрафии, но Джелу сказал мне, что это только слова. Они под флагом Эрафии, потому что сейчас им это выгодно, а в реальности они лояльны только к себе самим. Известно, что Сандалии Святого где-то здесь, но о Шлеме Небесного Просвещения и Ожерелье Небесного Блаженства ходят только слухи. Эти люди не заинтересованы в помощи нам, и не сдадут артефакты без битвы. Это позор, что мы должны проливать столько невинной крови ради нас всех, и ради разгрома сумасшедшего Сандро. Но такова доля этих глупцов.
День 5 1-1-5	Местные землевладельцы, встреченные Вашими войсками, поведали о сандалиях Святого. Они говорят, что сандалии обнаружены к югу от города Берринтона.
День 13 1-2-6	К Джем вернулся разведчик и сообщил, что обнаружил Ожерелье Небесного Блаженства около города Джаредс Хилл, к югу. Оно надежно охраняется, поэтому возможно лучше подобраться тайно. Вероятно, золото в нужных руках поможет проскользнуть через их охранные посты.
День 18 1-3-4	Хотя силы Некромантов застали нас врасплох, мы сможем выставить их с наших земель, когда создадим Альянс. Нам нужно надеяться на лучшее. С новостями о появлении Сандалий Святого и Ожерелья Небесного Блаженства, наш дух растет. Если боги будут с нами, мы победим.
День 22 1-4-1	Отсутствие новостей от Крэга и Йога заставило Джелу волноваться. Он ходил взад и вперед, раздраженный нехваткой информации. Все ли у них получилось? Может, они погибли? Если они не нашли те части, которые искали, что случиться с людьми АвЛи и Эрафии? Из-за дурных предчувствий он выглядел очень плохо. Осмотр армии он проводил с чувством страха и неуверенности.
День 25 1-4-4	Посмотрев в свою волшебную чашу, Джем часто узнавала суть окружающих ее вещей. Она однажды сказала Джелу, что узнала о хитрости Сандро, он просто использует Вилмара как марионетку, чтобы контролировать Дейю. Это позволяет ему управлять и не быть мишенью, несомненно, хороший план. Однако, он недооценил сообразительность тех, кого обманывал. Он не принял в расчет знания некоего Крэга Хэка и светлый ум Джем. Наверное, он просто не заботился об этом, предпочитая верить, что получит артефакты в свое распоряжение до того, как его уловка раскроется. Кто знает?
День 30 2-1-2	К Джем пришел гонец и отдал послание. Послание, от Совета Старейшин: "Джем, ты должна поторопиться, жителей АвЛи вырезают как стадо. Некто Сандро возвышается на наших землях. Его силы растут. Судя по всему, его войска достигнут огромных размеров буквально через несколько месяцев. Ты должна немедленно положить этому конец. Торопись в своих поисках, потому что мы умрем без этого артефакта".

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 33 2-1-5	Сегодня на землю спустилось холодное серое облако. Отголоски войны появлялись в виде плывущих над лугами и полями черных клубов дыма. Новости о разгроме западных регионов Авли достигли героев. Джелу, как всегда остался с непреклонным взглядом. Джем тем временем совершенствовалась в магии.
День 40 2-2-5	Этим утром Джелу сидел под своим навесом и размышлял о своей жизни. Он научился сражаться, скрываться и следить, но ни одно из этих умений не защитило его от цепочки ошибок. Однажды придет день искупления, но не сегодня. Во-первых, он должен сыграть свою роль в победе над Сандро и его нечистью. Победа над этим сумасшедшим, хотя бы вернет спокойствие в его душу, нарушенное ошибками и убийством Лордов Авли. Может, потом демоны сна дадут ему спать спокойно.

События на карте:

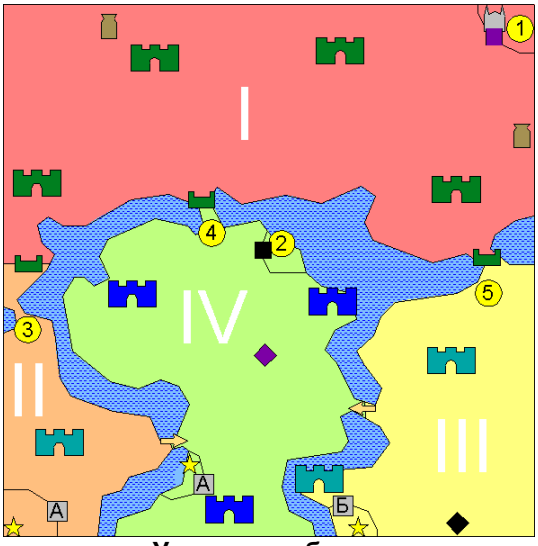
 3; 44; 0	У колодца сидела странная женщина и что-то бормотала. Она была одета в грубую рабочую одежду, в ее волосах были цветы. Вы осторожно приблизились. Она закричала в припадке, даже от самого ласкового прикосновения. Хотя Вы и извинились, она указала на Вас пальцем и выкрикнула бессвязное предупреждение или проклятие. У Вас появился звон в ушах и дрожь пошла по всему телу. Вас охватило чувство ужаса. **Событие:** -1
 27; 30; 0	Приближается отряд беженцев, они выглядят несчастными и голодными. Когда Вы приблизились чтобы протянуть руку помощи, стало понятно, что это ловушка. **Стража:** 125
 65; 38; 0	Маленький мальчик лежал на дороге, избитый и окровавленный. Он держал в руках маленькую коробочку. Когда Вы проходили мимо, он отдал ее Вам, после чего скончался. Открыв ее, Вы обнаружили внутри удивительный подарок. Как это попало в руки этого мальчика Вы никогда не узнаете. Может это подарок свыше? **Событие:**
 3; 35; 0 **26; 26; 0** **65; 34; 0**	20 100 10 40 40 Нельзя забрать войска

Задания на карте:

 7; 68; 0	**Задание:** Быть героем по имени Джелу. **Доступ:**
 26; 65; 0	**Задание:** Быть героем по имени Джелу. **Доступ:**
 45; 68; 0	**Задание:** Быть героем по имени Джем. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

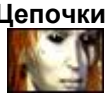
Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Шлем божественного просветления (II), Сандали святого (III) и Ожерелье небесной благодати (IV)
I ► II,III,IV

- благодаря скрипту, завершить миссию можно только собрав все 3 артефакта, не смотря на то, что в условиях победы указано наличие только Шлема божественного просветления.
- I: Двусторонний монолит позволяет перемещаться между западной и восточной частью зоны. Выход из зоны – через дружественные Гарнизоны
- II: зона Сэра Мюллиха. Страж прохода (А) закрывает область с ресурсами, Башней Марлетто и Шлемом божественного просвещения – цель миссии, и пропускает только Джелу
- III: зона бирюзового. Чёрная Палатка ключника даст доступ к небольшой области в зоне IV. Страж прохода (Б) закрывает область с ресурсами и Сандалиями святого – цель миссии
- IV: зона синего. Фиолетовая Палатка ключника даст доступ к области в зоне I с ресурсами, артефактами и Фортом на холме. Страж прохода (А) закрывает область с Сундуками сокровищ и Ожерельем небесной благодати – цель миссии
- 1: область с ресурсами, Туникой короля циклопов и Короной великого мага
- 2: область с 2 Сундуками сокровищ, Святыней магической мысли и Кольцом драгоценных камней
- 3: Событие в проходе на -1 к боевому духу
- 4: Событие в проходе со стражей из 125 Воров
- 5: Событие в проходе со Сферой илистого озера.

Цепочки заданий:

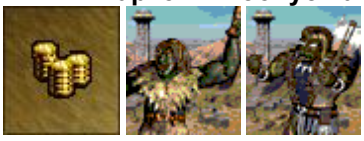
-  ► А А ►
- ► Б ►

10 Братья варвары (Barbarian Brothers) / Братья-варвары (Complete)

Описание сценария: Чтобы выиграть сценарий, Крэг Хэк и Йог должны найти Меч Правосудия, Чудесные Доспехи, и Львиный Щит Бесстрашия. Однако, если любой из героев будет уничтожен в битве, сценарий проигран. Они ограничены 37 уровнем, но перенесут свой опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

Описание территории: "Путник, поберегись" эта надпись была на стольких дорожных знаках, указывающих дорогу в эти края, так что их стали называть "Земля предостереженных." Три брата-Варвара заправляют в этом районе между Эрафией и Крюлодом. Они слепо доверяют друг другу, не разговаривая с чужаками. Ты предупрежден.

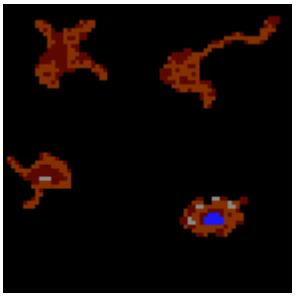
Стартовый бонус на выбор:



4000 золота
10 Огров Йогу
40 Орков Крэг Хэку

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Магические доспехи	**Условие поражения:** Потерять Йога, Потерять Крэг Хэка

Максимальный уровень героев: 37



Города на карте:

-	-	-				
45; 14; 0	52; 54; 1	10; 10; 0	12; 45; 0	37; 48; 0	53; 46; 0	56; 66; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

66; 70; 0

70; 66; 0

Крэг Хэк и **Йог** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 8.

Зинита*
20 уровня
49; 4; 0

*Зинита основан на герое Зубин:
Специализация: Точность.
95000

Денарм*
30 уровня
49; 15; 0

*Денарм основан на герое Десса:
Специализация: Логистика.
8 6 5 5 500000

Зорлан*
30 уровня
10; 11; 0

*Зорлан основан на герое Тираксор:
Специализация: Наездники на волках.
8 5 3 3 500000
30

Сванкарт*
30 уровня
12; 46; 0

*Сванкарт основан на герое Сауруг:
Специализация: Самоцветы.
5 5 8 8 500000

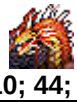
Вентин*
20 уровня
19; 34; 0

*Вентин основан на герое Вей:
Специализация: Огры.
95000

Пролог. Йог: «Крэг и я уладили приграничный спор между Эрафией и Крюлодом за троих братьев Варваров, у каждого находится по артефакту, которые нам необходимы. Так или иначе, но мы знаем, что эти братья едва доверяют друг другу. Но они не уступят артефакты без боя. Но нам, варварам это полечу».

День 1 1-1-1	Йог и Крэг Хэк обнаружили, что три из шести артефактов, от которых Йог думал, что избавился навсегда, появились вновь, и были куплены тремя братьями-Варварами, живущими на небольшой спорной земле в Крюлоде. Братья, могут думать, что имеют право владеть этими артефактами, но для них слишком опасно владеть этими вещами, особенно если Сандро найдет их.
	Когда Йог и Хэк вошли в земли, где жили братья-Варвары, их разделило внезапное наводнение. Перекрикивая бурлящую воду, они решили встретиться позже вверх по реке, если получится, надеясь, что вода сойдет.
День 21 1-3-7	Разведчики сообщают, что братья стягивают подкрепления из других частей Крюлода в надежде защитить артефакты. Завоевание их замков, возможно, не приведет к полной победе над ними.
	Для Цитадели (52; 54; 1) (повтор каждые 21 день): Подкрепление прибывает для БВ. **Событие:** Дополнительный прирост: +20 +20 +10 +10 +5

События на карте:

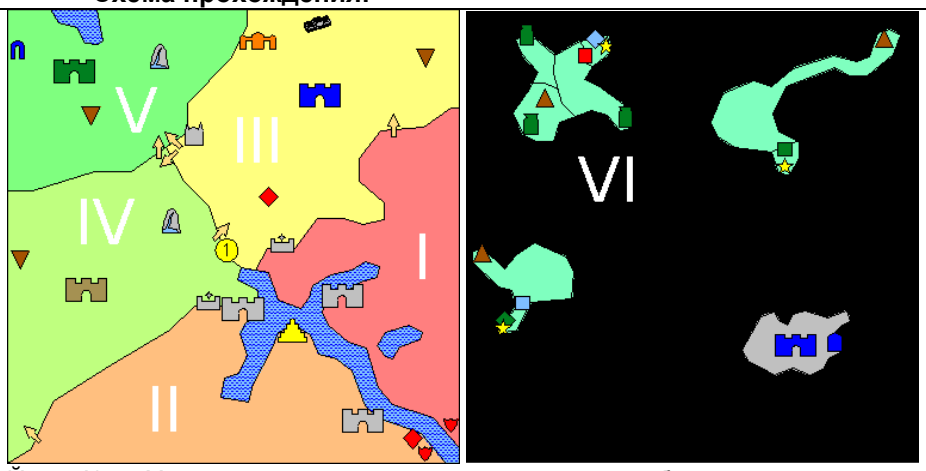
 32; 46; 0 **43; 37; 0**	100 40 30 Нельзя забрать войска
 **10; 44; 1**	Эти красные драконы выглядят довольно стесненными, живя здесь, и решают вывести свое разочарование на вас.
 5; 50; 1	Небольшая группа красных драконов спускается с потолка и бросает вызов вам за щит. Вы хотите сразиться с ними? **Стража:** 6
 22; 5; 1	Несколько кристаллических драконов бросят вам вызов Меча. Вы хотите сразиться с ними? **Стража:** 4

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

50; 25; 1	Орда разгневанных королей-минотавров бросает вам вызов на получение Доспехов Чудеса. Вы хотите сразиться с ними? **Стража:** 75
69; 64; 0	Пограничная зона Крюлод-Эрафия. Текущий контролер — король Крюлода Борагус.

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Магические доспехи (VI),
Меч правосудия (VI) и
Щит львиной храбрости (VI)
I,II ► III,IV ► V,VI

- Йог и Крэг Хэк начинают игру, находясь на разных берегах реки, в зонах I и II. Благодаря скрипту, завершить миссию можно только собрав все 3 артефакта, не смотря на то, что в условиях победы указано наличие только Магических доспехов
- II: красная Палатка ключника даст доступ к голубой Палатке ключника и Мечу правосудия (охраняется 4 Кристаллическими драконами) – цель миссии, в подземной зоне VI
- III,IV,V: зоны синего, коричневого и зелёного. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. В зоне синего также имеется красная Палатка ключника
- VI: голубая Палатка ключника даст доступ к Щиту львиной храбрости (охраняется 6 Красными драконами) – цель миссии, и зелёной Палатке ключника, которая даст доступ к Магическим доспехам (охраняются 75 Королями минотавров) – цель миссии. Город синего находится в недоступной области, откуда для него имеется односторонний монолит в зону V
- 1: область с 2 Заброшенными шахтами, охраняемыми Элементалями огня, и Золотой шахтой.

Цепочки заданий:

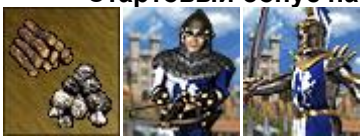
-

11 Объединение (Union)

Описание сценария: Чтобы выиграть сценарий, уничтожьте всех Некромантов в этой области и воссоздайте Ангельский Альянс. Однако, если Джем, Джелу, Крэг Хэк или Йог будут побеждены, Вы проиграли. Четыре героя ограничены 40 уровнем, но перенесут свой опыт, умения и заклинания в следующий сценарий.

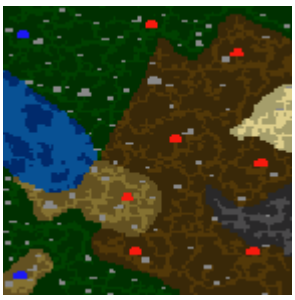
Описание территории: Сандро использует свою силу, чтобы вбить клин между четырьмя героями, дабы предотвратить восстановление Ангельского Альянса. Если этот мощный артефакт будет когда-либо собран, разгром Сандро будет лишь опросом времени.

Стартовый бонус на выбор:



10 древесины, 10 руды
30 Стрелков самому сильному герою
10 Крестоносцев самому сильному герою

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Йога Потерять Крэг Хэка Потерять Джем Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 40

Города на карте:

6; 101; 0	7; 11; 0	46; 72; 0	49; 92; 0	55; 7; 0	64; 50; 0	87; 18; 0	93; 92; 0	96; 59; 0

-	-	-
17; 75; 0	30; 33; 0	Гурни 56; 28; 0

Герои на карте:

6; 103; 0	7; 13; 0	9; 15; 0	9; 105; 0

Йог, **Крэг Хэк**, **Джелу** и **Джем** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 10 и 9 соответственно. Переходящие артефакты: **Магические доспехи**, **Меч правосудия**, **Щит львиной храбрости**, **Шлем божественного просвещения**, **Ожерелье божественной благодати**, **Сандалии святого**.

37 уровня 46; 73; 0	10 10 10 10	2000000
40 уровня 49; 93; 0	10 10 10 10	3066455
37 уровня 55; 8; 0	10 10 10 10	2000000
40 уровня 64; 51; 0	10 10 10 10	3066455
40 уровня 67; 19; 0	10 10 10 10	3066455
40 уровня 93; 93; 0	10 10 10 10	3066455
40 уровня 96; 61; 0	20 20 20 20	3066455 Переходящие артефакты: **Доспехи проклятого**, **Плащ короля нечисти и их части**.

Пролог. Джем: «Мы собрали все артефакты Альянса Ангелов, но Сандро, узнав о наших успехах, заблокировал нам дорогу. Огромное число его полчищ разделило нас. Мы должны пробиваться поодиночке и потом встретиться в заданном месте. Когда мы соединим все части артефакта, мы сможем победить Сандро. Если мы проиграем, он будет доминировать над всем Антагаричем».

День 1 1-1-1	Мы отделены от остальных бухтой. Обе группы должны крепко встать на ноги и отбросить Некромантов из Спорных Земель и АвЛи. Некроманты закрепились мертвой хваткой, но мы должны найти возможность вышвырнуть их. В окрестностях разбросаны войска Эрафии и, с Ангельским Альянсом, наши люди не будут иметь проблем, воюя вместе.

	Для красного (повтор каждые 7 дней): **Событие:** +50 +50 +25 +25 +25 +25 +50000
День 5 1-1-5	После того, как четверо из вас уехали в поисках Ангельского Альянса, продолжились исследования по объединению Артефактов. Волшебники открыли рог, сделанный из драгоценных металлов, называемый Рог Изобилия. Если сложить вместе Бездонную Чашу Ртути, Дымящее Кольцо Серы, Мантию Кристаллов и Кольцо Бесконечных Драгоценных Камней, получится Рог Изобилия. Слухи говорят, что все эти вещи где-то поблизости. Не сомневайтесь, Сандро ищет их.
День 10 1-2-3	Случилось несчастье. Поздно ночью в замок пробрались воры, убили охрану и украли столько золота, сколько смогли унести. Это задержит Ваши планы. **Событие:** -10000
День 13 1-2-6	Замечены странные вещи. Около маленького городка Гурни земля горит, но ничего не сгорает. Некоторые видели очаровывающий шар в середине огня, на его огненной поверхности бегали оранжевые и красные огоньки пламени. Другие говорят, что в огне танцевали Огненные Элементали, но никто ни в чем не уверен.
День 17 1-3-3	Одной ночью в лагерь забрел бедняк и упал прямо перед Джем. Она быстро применила свою лечащую магию, и он смог рассказать ей свою историю. Он описал место, где Черти устроили хранилище краденых сокровищ, но есть только единственный указатель к очаровывающему шару на золотом постаменте. Шар переливается, как будто наполнен облаками. Бедняк видел магических существ, сделанных из облаков, парящих вокруг шара. Его преследовали некроманты, и он не знает там ли еще шар или некроманты забрали его.
День 20 1-3-6	Это не Ваша неделя. Посланник, путешествующий между всеми замками, пытаясь скоординировать нападение, нечаянно принес термитов. Он не заметил их, потому что у него не было с собой ничего деревянного. Но в замках их теперь заметили, и теперь потребуется много дерева, чтобы все восстановить и много золота, чтобы их вывести. А еще жена уничтожителя термитов, ей придется подарить драгоценности, иначе он не придет, и Вы потеряете обороноспособность. **Событие:** -50 -10 -20000
День 24 1-4-3	Вернулись Ваши разведчики из Лесной Стражи, каждый сообщает что-то интересное. Сандро передвигается в Вашем направлении и ведет за собой большую армию. Некоторые генералы везут части Рога Изобилия, но их легко будет захватить. Один из разведчиков сообщил очень интересные новости. Внутри бесплодных земель некромантов еще более скалистая и страшная земля. Судя по всему, шар на золотом основании хранится там. Похоже, что он сделан из ила или грязи, но разведчик говорит, он обладает мощью. Возможно он уже попал в руки Сандро, так как Сандро был близок.
День 31 2-1-3	Крэг вышел из-под навеса ругаясь на непогоду. Весь лагерь кишел блохами и вшами. Обычно его это не волновало, но большинство солдат будут испытывать серьезные побочные явления, если об этом вовремя не позаботиться. Это будет дорого стоить, если блохи обоснуются в каждом Чудище, Орке, Волке, Наезднике. **Событие:** -15000
День 38 2-2-3	Отряды собрались вокруг лагерей, удивив всех. Имея только слабую возможность остаться в живых, они оказались неповрежденными, но все их снаряжение придется менять. Кузнецам необходимо больше руды для металла и золота за работу. **Событие:** -30 -10000
День 41 2-2-6	Чудище, один из разведчиков Йога, вернулся раненым и грязным, но счастливым и возбужденным. Он воскликнул: "Я убил сотни этих костлявых существ, прежде чем пришлось уйти. И я видел этот красивый шар далеко на юге. Это на восток отсюда, глубоко на территории Некромантов". Он вздохнул с гордостью, зная, что принес важную информацию, потому что Йог выглядел очень взволнованно. Чудище накормили и помыли.
День 45 2-3-3	Помня о Ваших недавних неудачах, на службу была призвана волшебница, она должна будет предвещать несчастья. Она будет смотреть в будущее и видеть, что может принести несчастье. Немного удачи, работы и будущие проблемы будут решены. **Событие:** -5000
День 48 2-3-6	Пришло сообщение для Джелу. Он быстро прочитал его и пришел в бешенство, грязно ругаясь и стукая кулаками по камням и деревьям. Его помощник подобрал и прочитал записку. Вот что она говорила: "Мы с сожалением сообщаем, что Калеб, капитан Лесной Стражи, был убит в последней перестрелке с Некромантами. Мы уверены, что он был убит войсками Сандро. Поэтому необходимо, чтобы Вы вернулись в Эрафию как можно скорее. Прибыв туда, Вы возьмете на себя обязанность капитана Лесной стражи. Наши поздравления". Зная, как близок был Джелу к Калебу, это не радостное продвижение по службе.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

События на карте:

43; 91; 0	Прямо из облаков на Вас вылетели Воздушные Элементали, и они взяли с собой своих старших братьев, Элементалей Шторма! Не имея возможности бежать, Вы были вынуждены сражаться! **Стража:** 10 10 10 20 10 10 10
44; 5; 0	Проходя по этой пустой долине, Вы любовались одной сценой. Здесь было красиво, прекрасный пруд и ручей, радостно бегущий из него. Красивые цветы росли под зеленой листвой, был теплый ветерок. К несчастью, Вы были не одни в этой замечательной долине: здесь поселились черви и теперь они поселились у Вас. Так как нет лечения, кроме времени, Вы и ваши солдаты будут чувствовать себя хуже обычного. **Событие:** -1
62; 99; 0	Этот район расположен определенно выше остальных. Было бы разумно быть наготове, здесь патрулируют Воздушные Элементали.
85; 80; 0 **88; 77; 0** **105; 87; 0**	Кажется, вся земля в огне, как будто огненные элементали испытывают симпатии к этому месту. Нервно оглядываясь, ожидая возможной атаки, Вы просто смогли избежать Огненных Элементалей Выскочивших на Вас! **Стража:** 10 10 10 10 10
89; 8; 0	Путешествуя по этим красивым водоемам, Вы попали в засаду Водяных Элементалей, которые неистово защищают эти воды. Вам не оставалось ничего другого, как защищать себя. **Стража:** 10 10 10 10 10
89; 46; 0	Путешествуя по бесплодным землям, Вы решили, что это то место, которое предпочли бы Земляные Элементали. Здесь действительно не было ничего кроме земли, и они жили в относительном спокойствии, конечно, из-за той пирамиды. Пока Вы размышляли обо всем этом, Ваших людей окружили Земляные Элементали, которые здесь жили, и атаковали Вас! **Стража:** 10 10 10 10 10
91; 78; 0 **99; 83; 0**	Помня о присутствии Огненных Элементалей в этих краях, Вам нужно быть более осторожным, чтобы избежать попадания в засады. К счастью, сейчас их кажется нет в окрестностях.
103; 76; 0	Вы поставили недостаточную охрану и были атакованы Огненными Элементалями! **Стража:** 20 20 20 20 20
2; 105; 0	Это НАШ рудник, и вы не можете его добывать! Мы были здесь в течение долгого времени, ожидая поставок, необходимых для возобновления работы. Не думай, что тебе позволят просто вальсировать здесь и начать работать в этом карьере! Пора умирать, ты, мясистый дурак! **Награда:** +7
13; 15; 0	Мы были лесорубами в течение нескольких поколений, и это НАШ дровяной рудник! Никто другой не отнимет его у нас! **Награда:** +6
16; 1; 0	Мы собрали эти сокровища, и вам сюда вход воспрещен! Поскольку вы нагнетаете ситуацию, у нас нет другого выбора, кроме как уничтожить вас!
*Стражи** **29; 13; 0**	Мы вдовы людей, убитых этими адскими приспособлениями, и мы не позволим вам наплодить новых вдов и сирот! Приготовься умереть! **Из-за бага игры иконки Стрежей и Привидений перепутаны.*
33; 102; 0	Мы были бы более чем счастливы позволить вам работать на этом золотом руднике, если бы вы позволили нам пить вашу кровь. Нет? Тогда, я думаю, мы ссоримся!
38; 13; 0	Вы можете питаться этой хрустальной жилой... пока нам разрешено питаться вашими собственными венами! **Награда:** +5
4; 72; 0	Кем бы ни был этот Огр, он продолжает оставлять все свои вещи просто лежать без дела. Вы бы оштрафовали его за мусор, но вещи, которые он оставляет, не совсем мусор.
14; 93; 0	Здесь осталась пара совершенно хороших ботинок. Может быть, хозяин так быстро побежал, что выскочил прямо из ботинок. Ну, вы не оставите их кому попало. Ведь Сандро мог их заполучить.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 21; 0

Этот топор когда-то висел в Большом зале, но был украден несколько лет назад. Вы рады получить его обратно.

37; 101; 0

Кажется, Огр оставил это просто лежать. Жаль, что такая полезная вещь пропадет.

45; 88; 0

Вот маленький кошелек, и он наполнен золотом! Какой хороший день, вы нашли один из артефактов, о которых говорили те люди из Лесной Стражи. Может быть, вы найдете и остальные.

49; 15; 0

Кажется, гномы, должно быть, потерпели поражение, кто бы это ни держал. По шороху кустов вы узнаете, кто их победил. Вы хотите сбежать или отомстить за смерть гномов?

Стража: 20 30 10 15

51; 44; 0

Кажется, Боги Воздуха посмеялись над Вами, положив самый ценный артефакт на Вашем пути. Есть только один вопрос, достойны ли Вы?

Стража: 20 20 20 20 20 20 20

54; 29; 0

Этот артефакт из Сферы Огненных Элементалей, и хорошо известно, что огненные жители не любят, когда у них похищают их собственность.

Стража: 20 20 20 20 20 20 20

72; 107; 0

Этот артефакт из другого царства Элементалей; конкретно, из Сферы Водяных Элементалей. Всем известно, что этот артефакт не останется без защиты.

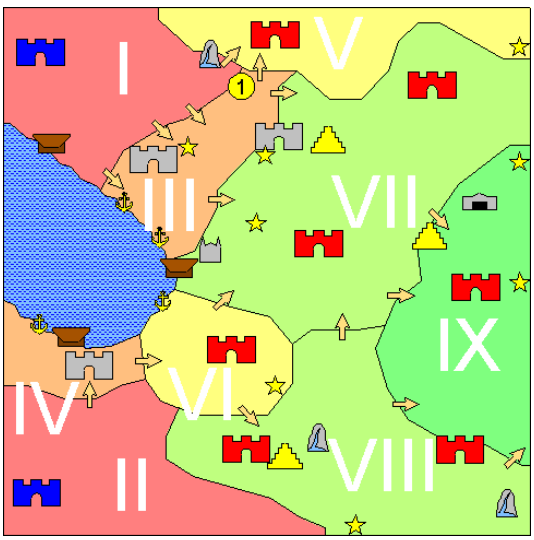
Стража: 20 20 20 20 20 20 20

106; 56; 0

Изначально Шар Грязи зародился внутри планеты, откуда прямой доступ к Сфере Земляных Элементалей. Но, по каким-то причинам, он вышел на поверхность. Вам известно, что он должен охраняться.

Стража: 20 20 20 20 20 20 20

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I,II ► V,VI ► VII,VIII ► IV

- I,IV,VII: на берегах озера имеются Верфи, для водного сообщения между зонами
- I,II: за победу над некоторой нежитью в стартовых зонах можно получить ресурсы
- III,V,VI,VII: в зонах есть все компоненты Рога изобилия: Кольцо драгоценных камней, Неиссякаемая склянка ртути, Плащ бесконечных кристаллов и Вечное кольцо серы – на севере зоны IX
- V: зона Стракера. На западе зоны есть Сокровищница гномов, а на подходе к ней – Событие с -1 к боевому духу
- VII,VIII,IX: в зонах есть все 4 стихийные сферы: Сфера бушующего огня, Сфера небесного свода, Сфера проливного дождя и Сфера илистого озера на востоке от города Сандро. Каждая сфера охраняется соответствующими элементалями
- IX: зона Сандро. Перед входом в Пирамиду есть Событие со стражей из Элементалей земли
- 1: многие артефакты на карте имеют сообщения, но стражу из нежити имеет только Щит владыки гномов
- На карте есть несколько зон, укрытых накладными стихийными ландшафтами, на входе в которые есть Событие со стражей из соответствующих стихиям элементалей/

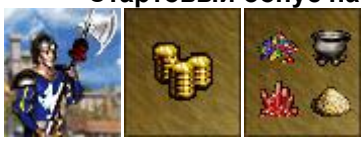
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

12 Гибель Сандро (Fall of Sandro)

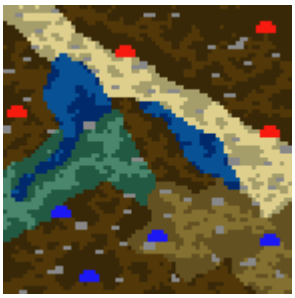
Описание сценария: Чтобы победить, разгромите Сандро и всех его фаворитов. Однако, если один из Ваших четырех героев будет разгромлен в битве, или Вы не успеете победить Сандро за четыре месяца, сценарий проигран.

Описание территории: Сандро должен быть покорен, чтобы он больше никогда не смог возвыситься и угрожать Антагаричу. Единственный верный способ сделать это заключается в том, чтобы уничтожить проклятые артефакты, и развеять их части по всему миру.

Стартовый бонус на выбор:



10 Алебардщиков самому сильному герою
3000 золота
2 ртути, 2 серы, 2 кристалла, 2 самоцвета



Цвет игрока: **Противники:**

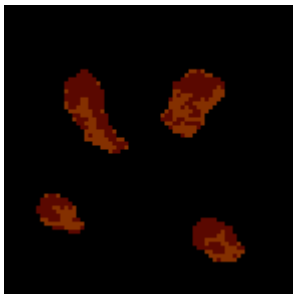
Сложность: **Размер карты:**

Условие победы:

Победить всех врагов

Условие поражения:

Потерять Йога
Потерять Крэг Хэка
Потерять Джем
Потерять Джелу
Не успеть до 5-1-1



Города на карте:

14; 52; 0	21; 68; 0	38; 58; 0	66; 59; 0	3; 27; 0	30; 12; 0	65; 6; 0	66; 32; 0

Герои на карте:

14; 53; 0	21; 69; 0	38; 59; 0	66; 60; 0

Джем, **Джелу**, **Йог** и **Крэг Хэк** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Альянс ангелов**, **Магические доспехи**, **Меч правосудия**, **Ожерелье божественной благодати**, **Сандали святого**, **Шлем божественного просвещения**, **Щит львиной храбрости**.

45 уровня 3; 28; 0	7627246
45 уровня 30; 13; 0	7627246
43 уровня 65; 6; 0	5555555 Все заклинания, кроме:
Финнеас* 47 уровня 66; 33; 0	*Финнеас основан на герое Клавиус: **Специализация:** Золото. *«Хоть жажда власти Финнеаса Вилмара сделала его практически неудержимым Некромантом, его тактические и политические способности явно слабы. Он присоединился к Сандро чтобы реализовать свои планы».* 10982320

Пролог. Джем: «Время пришло для того чтобы рассчитаться, но наша месть должна быть стремительной. Сандро послал за подкреплением в Дейю. Нечисть медленно передвигается, так что они будут здесь только через четыре месяца. Если мы не успеем уничтожить Сандро, то он, несомненно, будет господствовать в Антагариче. У нас нет права на неудачу».

День 1 1-1-1	Мы в глубине территории Некромантов. Здесь умирает почти все; только некоторые деревья выживают на той земле, где поколдовал Некромант. У каждого из нас есть свой город, и мы начали приготовления к последней атаке. Сандро за пустыней. Слухи о смертельных ловушках и бандах кочевников заставляют нас быть осторожными, даже бесстрашного Крэга Хэка.
День 6 1-1-6	Появились данные о телепортах под землю. Ходят слухи, что подземные пустоты заполнены драгоценностями сверх всякой меры. Все что нужно сделать, это обойти одного из генералов Сандро и воспользоваться телепортом.
День 12 1-2-5	Мы быстро восстановили производство на лесопилках и в рудных шахтах. Для четырех замков ресурсов надолго не хватит. Совершенно необходимо быстро найти другие ресурсы и деньги для усовершенствования города и развития. Каждый из нас разведывает землю, посылая разведчиков. Некроманты занимаются в основном постройкой городов и находятся прямо перед нами. Я послал домой вести, надеясь, что мы получим подкрепление, но я не знаю, придет ли кто-нибудь.
День 20 1-3-6	Один из исследованных артефактов оказался Эликсиром Жизни. Джелу собрал его части для Лорда Фалорела, который очевидно не использовал их, но вместо этого сделал так, чтобы никто не смог использовать их против него. Этот артефакт может быть очень полезным, если его найти. Маги определили, что он находится где-то в этих краях, но никто не знает где точно.
День 26 1-4-5	Старик пришел в лагерь в поисках пищи. Крэг Хэк распорядился, чтобы старику дали еду и ночлег, старик осторожно посмотрел на огромного Варвара. Потом он сказал, "Драконы-привидения — это ключ к получению Эликсира Жизни." После этого он продолжил есть и не обращал на Крэга внимания всю ночь, что чрезвычайно разгневало последнего.
День 32 2-1-4	Вы хорошо укреплены в Вашем замке, и нечисть не может прорваться. Некоторое время они провели снаружи, безуспешно пытаясь ворваться. Потом начался мор. Некроманты отравили источники воды гнилым мясом, и теперь Вы должны выделять много средств на лечение. **Событие:** -10000
День 35 2-1-7	Лесная Стража принесла информацию, в которой Вы так нуждались. Сандро укрылся за охранной башней, и не высовывается наружу. Но, кажется, есть люди, желающие покинуть Дейа, но, чтобы это сделать, им нужны Башмаки Левитации. Если Вы принесете им Башмаки, они пропустят Вас через их охранную башню, и Вы сможете разгромить Сандро в его замке.
День 38 2-2-3	До Вас дошли сведения о номадах, быстро передвигающихся по пустыне. Есть возможность нанять этих людей и ускорить этим передвижение Ваших людей по пустыне и вглубь территории Сандро. Все что Вам нужно, это найти полосатый навес.
День 42 2-2-7	Башмаки Левитации у одного из Ваших людей, но Вы должны привести с собой 50 хобгоблинов чтобы убедить его, что Вы не посланец Некромантов. Также ему нужны дополнительные войска для его работы на границе Дейи. Если Вы хотите разгромить Сандро, то Вам потребуется навестить его жилище.
День 49 2-3-7	В пустыне был замечен огромный клуб дыма, вздымающийся вверх как отвратительная черная змея. Те, кто был послан в разведку, принесли интересные новости. Некроманты подкупили элементалей и получили возможность пользоваться огненной магией и увеличить ее мощь. Было бы мудрым послать заклинателя договориться с Некромантом, все глаза обернулись на Джем.
День 56 2-4-7	В лагерь вошла предсказательница и сообщила, что у нее есть важная информация для Джелу. Он согласился встретиться с ней, и она сказала: "В далеком северном уголке пустыни лежит Том Огня. На его страницах ты найдешь все заклинания, которые ты искал для разгрома врагов. Было бы умно найти этот артефакт до того, как они найдут его. Это будет стоить 500 золотых." Джелу заплатил женщине и удивился насколько она молода. **Событие:** -500
День 63 3-1-7	В город зашел старик, идущий со всей своей семьей. Около пятидесяти человек подошли к Крэгу Хэку, старик выдвинулся вперед. "Пожалуйста, сэр, у меня для Вас есть важная информация, и я отдам ее Вам, если Вы дадите мне деньги чтобы прокормить семью." Крэг согласился отдать 500 золотых и получил взамен информацию. "Великий Том Водяной магии обнаружен к югу от замка Сандро. На его страницах написаны могучие заклинания, и их может использовать любой, у кого хватит мудрости". ***Аналогично предыдущему событию, это – должно отнимать 500 золота (баг?)***
День 70 3-2-7	Рано утром, еще перед тем, как солнце коснулось пиков домов, прозвучал тревожный колокол. В надежде на битву, Йог спрыгнул с лежанки, схватил топор, и побежал к месту беспорядков. Но было ясно, что все промедлили. Бандиты уже скрылись с припасами, птицей, драгоценностями, оружием и доспехами. Разбудили счетовода, чтобы подсчитать убытки. **Событие:** -10 -10 -5000
День 77 3-3-7	Один из разведчиков сообщает, что некоторые люди ищут Эликсир Жизни в подземных пустотах, так что возможно лучше посмотреть, что интересного продается вокруг.
День 84 3-4-7	До появления здесь войск Сандро остался всего лишь месяц. Разведчики заметили их далеко на горизонте. Если они передвигаются не очень быстро, то у Вас в запасе будет еще несколько дней. Если Сандро с его фаворитами не будет разгромлен в ближайшее время, Ваше задание будет сорвано, а время потрачено зря.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 91 4-1-7	Осталось мало времени, и Вы не должны его тратить зря. Войска Сандро были замечены близко, они будут здесь предположительно через три недели. Поторопитесь, или Сандро выиграет, если Вы не выполните задачу в ближайшее время.
День 98 4-2-7	Всего через две недели Сандро получит так нужное ему подкрепление, и о Вас останутся только плохие воспоминания. Вам лучше сейчас разгромить все его силы, чем просто погибнуть потом.
День 105 4-3-7	Всего через неделю у Вас кончится время. Войска Сандро продвигаются. Если Вы не поторопитесь, то Вас поймают между двумя большими армиями. Вот Ваши перспективы.

События на карте:

 1; 47; 0 **30; 23; 0** **65; 52; 0**	160 80 40 20 10 Можно забрать войска
 14; 51; 1	Мы должны никого не пускать. Волшебник Джемисон пытается помочь своей матери, которая знает Воздушную и Водяную магию и не может оценить нашу силу. За ее наглость мы никого не пропустим.
 20; 25; 1	"Это наша территория!" завизжали Фениксы. "Умри!"
 42; 30; 1 **46; 31; 1**	**49; 25; 1** **53; 22; 1** **54; 57; 1** **56; 61; 1** Это наше царство! Смертным вход воспрещен! Приготовься уйти на небеса!
 44; 23; 1	Мы охранники и не дадим тебе пройти. Не думай, что сможешь легко пройти мимо нас!
 47; 42; 0	Эти големы были установлены много веков назад для защиты двух Томов Магии, украденных у Повелителей Элементалей. Теперь вы должны победить всех 200 стражей, чтобы получить доступ к драгоценным книгам.
 52; 58; 1 **52; 62; 1**	Никто не посмеет беспокоить наше святилище. Мы сделаем тебя жидким и добавим в наши бассейны!
 6; 2; 0	Этот древний том охранялся веками, но теперь он лежит здесь, незащищенный и неохраняемый. Или нет? **Стража:** 50 50 50 50 50 50 50
 65; 21; 0	Стражи, поставленные здесь Владыками Воды много веков назад, защищают этот фолиант. Неудивительно, что с такими противниками некромантам еще предстоит победить их. **Стража:** 50 50 50 50 50 50 50

Задания на карте:

 48; 29; 0	Чтобы продержаться здесь и сохранить шпионские линии дольше, нам нужно больше пушечного мяса, чтобы привлечь внимание. Принесите нам 50 хобгоблинов, и мы дадим вам сапоги левитации. Они понадобятся вам, чтобы добраться до Сандро. **Задание:** Принести 50 **Прогресс:** Ты получишь ботинки, только если мы соберем 50 хобгоблинов. **Завершение:** Здорово! Теперь мы можем провести дополнительную разведку в Дейе. Дайте нам 50 хобгоблинов, и мы дадим вам сапоги левитации. Отсюда вы можете пройти к Стражам вне его башни. Они хотят сбежать, но не могут. С ботинками левитации они смогут убежать, а вы сможете пройти через ворота, чтобы убить Сандро... или, по крайней мере, ударить его хорошенько. **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

58; 50; 0

Наши братья когда-то были прекрасными драконами, которые жили в этих землях. Теперь они отвратительные призраки того, что когда-то было под контролем простого смертного некроманта. Если вы упокоите их души, мы дадим вам ключ к великим сокровищам.

Задание: Победить (48; 52; 0).
Прогресс: Пока их души не упокоятся, мы не расстанемся с Эликсиром Жизни.
Завершение: Большое спасибо за ваш героический поступок. Я знаю, что было трудно противостоять им, даже в их ослабленном состоянии. Вот Эликсир Жизни. Вы можете оставить его себе или обменять. Ниже перечислены те, кто обменял бы этот предмет на что-то более полезное для вас. Ищите телепорты, и, возможно, вы найдете что-то более ценное.

Награда:

12; 50; 1

Я отчаянно нуждаюсь в Эликсире Жизни. Здоровье моей матери пошатнулось, и вода, выпитая из Эликсира, исцелит ее. Я поклялся отдать самое ценное, что у меня есть, Лук Стрелка, если найду Эликсир Жизни.

Задание: Принести
Прогресс: Если у тебя нет Эликсира Жизни, я не отдам свой лук.
Завершение: Это Эликсир! Где вы его нашли? Независимо от того. Обменяешь его на мой лук снайпера?

Награда:

20; 23; 1

Я слышал о древнем артефакте под названием Эликсир Жизни. В обмен на этот редкий артефакт я готов отдать вам этот старый хлам, Колодец Волшебника. Вернись с артефактом, и я заключу с тобой сделку.

Задание: Принести
Завершение: Идеальный экземпляр! Обменяете ли вы его на Колодец Волшебника?

Награда:

45; 22; 1

Задание: Принести **Награда:**

50; 58; 1

Я ищу Эликсир Жизни. Это кольцо когда-то принадлежало моему деду, могущественному магу. Он наделен великой силой воли, и я отдам его вам в обмен на эликсир.

Задание: Принести
Завершение: Я отдам тебе Кольцо мага моего дедушки, если ты дашь мне Эликсир Жизни.

Награда:

65; 7; 0

Мы не можем покинуть это место. Только если бы мы могли летать, мы могли бы уйти. В сапоги левитации наша единственная надежда. Мы должны пересечь огромное озеро, и без разрешения сесть в лодку мы застряли здесь. С Сапогами мы сможем перебраться самостоятельно и исчезнуть на другой территории Дейи.

Задание: Принести
Прогресс: Без Сапог Левитации нам не уйти, и вам не пройти.
Завершение: Отдайте нам сапоги левитации, и мы уйдем, чтобы вы могли пройти. В противном случае мы в тупике.

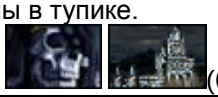
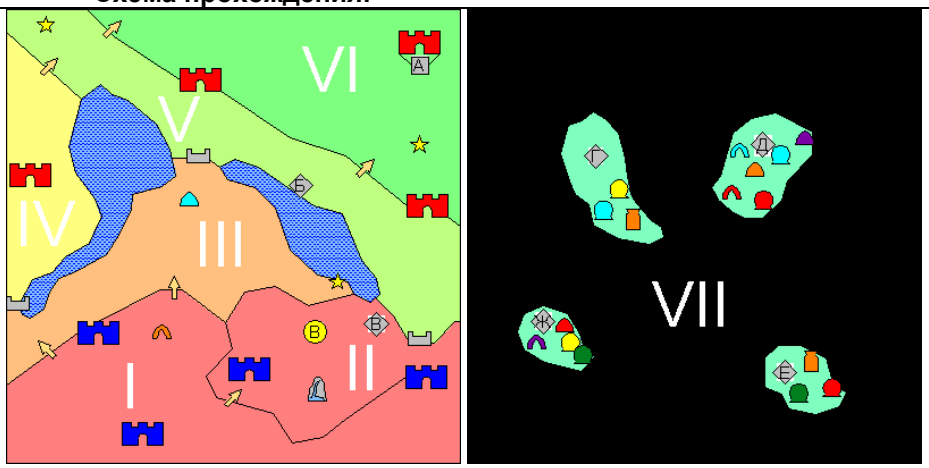
Доступ:  (65; 6; 0)

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I,II ► III,IV,V ► VI

- III: Портал входа ведёт в северо-восточную пещеру зоны VII. На востоке зоны спрятана Книга магии земли без охраны при подборе (баг?)
- V: зона красного. На северо-западе зоны лежит Книга магии огня, охраняемая Элементалями воздуха
- VI: зона Сандро. Его город закрыт Стражем прохода (А), требующим Сапоги левитации, которые можно получить в Хижине провидца (Б) в обмен на 50 Хобгоблинов. К югу от города находится Книга магии воды, охраняемая Элементалями воды
- VII: зона состоит из 4 пещер, связанных односторонними и двухсторонними монолитами и порталами. В каждой пещере есть Хижина провидца, в которой можно обменять Эликсир жизни на другой сборный артефакт. Оранжевый Портал входа ведёт обратно в зону I.

Цепочки заданий:

- 50 ► **Б** ► ► **А** ►
- **В** ► **В** ► ►

или ► **Г** ►

или ► **Д** ►

или ► **Е** ►

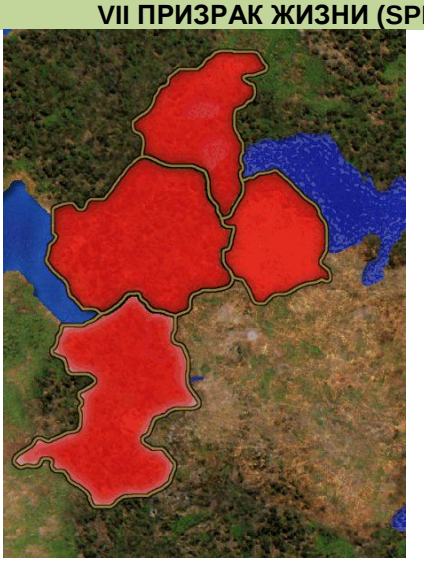
или ► **Ж** ►

Эпилог. Йог: «Поняв как безнравственны эти артефакты, мы решили расколоть их на множество менее могущественных частей и разбросать их по всему Антагариху. А что касается нас, то мы тоже разошлись, и возможно наши мысли об этой истории так никто и не узнает».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

VII ПРИЗРАК ЖИЗНИ (SPECTER OF POWER)



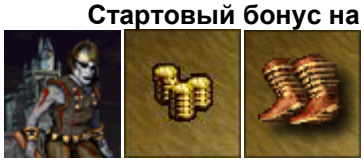
Первая попытка Сандро завоевать Антагарич провалилась. Однако, он не разгромлен. Сандро хочет собрать несколько армий и начать войну, которая поглотит весь Антагарич.

1 Яд для короля (Poison Fit for a King)

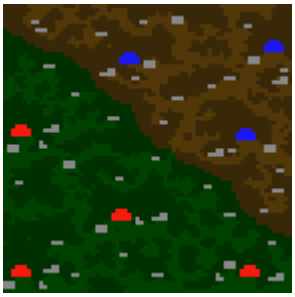
Описание сценария: Захватите замок Хаарта и оставьте Ядовитый Пузырек, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро побеждён в битве — сценарий считается проигранным. Герои ограничены уровнем 10, но Сандро и три его соратника сохранят накопленный опыт для последующих миссий.

Описание территории: Лорд Хаарт согласился взять яд Королю Сердце Грифона. Хитрая уловка заключается в том, что ему этот яд будет доставлен насильно. Надо лишь пробиться в замок и оставить яд там, после чего испариться.

Стартовый бонус на выбор:



20 Зомби Сандро
3000 золота
Сапоги скорости Сандро



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Замок Хаарта	Потерять Сандро Не успеть до 5-1-1

Максимальный уровень героев: 10

Города на карте:

				Замок Хаарта		
31; 14; 0	60; 33; 0	67; 11; 0	4; 32; 0	4; 67; 0	29; 53; 0	61; 67; 0

Герои на карте:

	67; 17; 0	30		20		10		3

4; 33; 0	4; 69; 0	29; 55; 0	61; 68; 0

Пролог. Сандро: «Лорд Хаарт согласился отдать Пузырек Яда Королю Сердце Грифона. Все что я должен сделать это оставить Пузырек в замке Хаарта после моего внезапного нападения. К счастью у него проблемы с перенаселенностью, так что моя армия пополнится его исхудалым крестьянством. Это будет прекрасный день для пополнения скелетами».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	Иногда Лорды Дейджи позволяют заходить на их территорию, чтобы потом убить и пополнить свои армии мертвецов. Тем не менее, именно это пространство было заброшено местными лордами и теперь нуждается в расчистке, чтобы добраться до замка лорда Хаарта. Это тот самый момент, когда вы понимаете, как вам не хватает Брони Мёртвого Короля! Скрипя зубами, вы начинаете, как обычно, собирать свою армию.
День 5 1-1-5	Как и договаривались, Лорд Хаарт недавно отправился маневрировать дальше в Эрафийские владения. Он взял большинство рыцарей и священников с собой, оставив мало охранников в своём замке. Вы решаете, что было бы полезно послать скаутов, чтобы выяснить, сколько воинов он оставил.
День 9 1-2-2	Лорд Хаарт решил повести себя более неприлично, чем вы ожидали. Он оставил четырёх искусных героев охранять свой замок. Напыщенный педант! Это всё усложнит, не считая воинов, которых он оставил в своём гарнизоне. Теперь вам придётся пройти ещё и через них. Но это не затрудняет ваших планов. Оказавшись на Эрафийской стороне, вы сможете свободно набирать себе крестьян якобы для сельских работ. Для вас, они скелетоны, которые этого ещё не знают.
День 14 1-2-7	Постепенно кампания успешно продвигается. Многие существа сражаются лишь только для того, что стать скелетонами, и некогда заброшенные города превращаются в прекрасные столицы. Будучи уверенным, что эта маленькая экскурсия пройдёт как по маслу, вы отправляете посланников и в Темницы Оверлордов и к Криганам. Они не должны знать ваших планов по захвату Эрафии. В конце концов, у них тоже есть немного грубой силы, способной быть вам полезной.
День 20 1-3-6	В диспергировании событий прошлого и заглядывая в будущее, вы медленно отпиваете из бокала с вином. Ваши губы сворачиваются в фальшивую улыбку, если вы что-то забыли, вот оно. Жизнь без плоти довольно-таки приятна, в общем-то. Вы не беспокоитесь об укусах москитов, мозолях и о жёстких простынях. Большинство таких неудобств как холод и жара больше не беспокоят, это такое блаженство, не думать о запахе пота. Аромат смерти, сухости и удобства, окружают как влажный саван. Возвращая свои мысли к плану, разбитому идиотскими насмешками, вы друг хватаете бокал и швыряете его в стену, разбрызгивая кровью. Вашу ярость к Крэгу Хэку, Джему, Йогу и этому оборванцу Джелу не так легко контролировать. Кто мог бы подумать, что у двух варваров вдруг проснётся совесть? Не считая рейнджера паренька и друида-чужеземца, объединившихся вместе и создавших армию, способную победить вашу! Вы постепенно успокаиваетесь с мыслью о том, что эти упущения уже не играют никакой роли. Король умрёт и все будет принадлежать одному из его помощников. Мысль постепенно согревает вашу холодную душу и поддерживает огонь всю ночь.
День 27 1-4-6	Ваши силы задержали трёх посланников, несущих прошение о помощи Лорду Хаарту. Если вы не будете задерживать других посланников, пытающихся от вас ускользнуть, Лорд Хаарт появится здесь раньше назначенного времени. **Событие:** -5000
День 36 2-2-1	**Повтор каждые 7 дней:** Чтобы сохранить этих полезных воинов у себя, вы должны продолжать платить им. В свою очередь, они пошлют рекрутов, доказывая, что не просто так получают от вас деньги. Вы всё ещё ворчите на это соглашение. Приходится платить за такие задания, как и за многие вещи в этой стране. **Событие:** -2000
День 37 2-2-2	**Для Некрополиса (60; 33; 0) (повтор каждые 7 дней):** Ваши деньги были хорошо использованы. Воины прибыли, как и обещалось, не так много, но достаточно для пойманных скаутов, убитых и превращённых в скелетонов, чтобы воевать против людей, которым когда-то служили. Какая забавная ирония! **Событие:** Дополнительный прирост: +20
День 54 2-4-5	Вас опять преследуют неприятности. Один из этих поверженных рыцарей предпринял вчера отчаянную атаку. Он и несколько его последователей мертвы, но дорого обойдётся восстановление того, что они успели разрушить. Было бы мудрым решением ещё сильнее укрепить границу, но вы не уверены, что новые идиоты будут лучше предыдущих.
День 67 3-2-4	Мирный отдых — это не для нечисти. Каждую ночь вас мучают ужасающие кошмары. Говорят, что, если вы умрёте в ночном кошмаре — вы умрёте по-настоящему. Зная силу разума и слабость тела, вы понимаете, что у вас нет шансов. Вы держите зомби в вашей комнате, который будит вас время от времени. Как правило, эта тактика срабатывает.

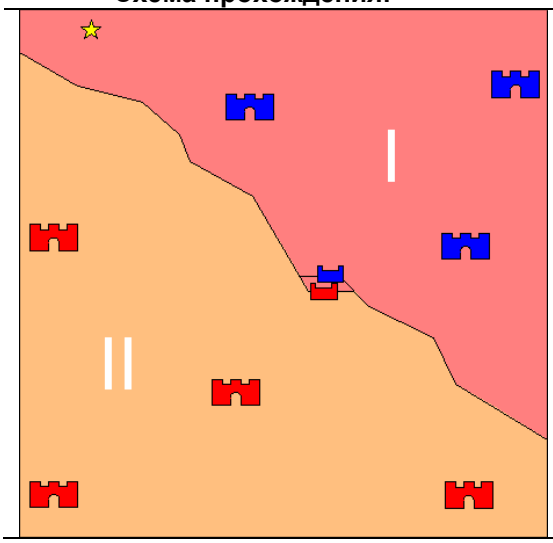
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 69 3-2-6	Кошмар начался как обычно. Этрик преследовал вас, размахивая мечом как лунатик. Выкрикивая бранные слова, он ломился напролом, угрожая догнать вас и убить. Без сомнения, в вашем воображении, этот Колдун с удовольствием оторвал бы вам голову и поиграл ею в мяч. Он был безумен, безрассуден и абсолютно не контролировал силу, которую имел. Его вопли превратились в сводящие с ума хоралы, с его рук сорвалась молния и иссушила ваше хрупкое тело, скинув его в землю. Костлявые руки касаются вас перед самой смертью в вашем собственном сне: — Я извиняюсь, сэр, — говорит зомби. — Я разбудил вас, как вы приказывали. Разбуженный, вы проводите остаток ночи рассматривая расписание нарядов.
День 71 3-3-1	Вы перевернулись и подняли вашу слабую руку — зловонный запах обожжённой плоти ударил вам в нос. Хоть вы не могли увидеть Этрика прямо перед собой, вы знаете, что его меч может вас нарезать как масло. Но не каждый взмах сулит удар. Взамен этого, сильные руки подымают вас и швыряют в стену. Теперь вы видите Крэга Хэка. Безумный варвар хочет, чтобы ему заплатили. Он вырывает ваш кошелёк из ваших рёбер и оставляет зияющую рану в вашей груди. Умирая без надежды на воскрешение, вы вдруг видите друида с лицом ангела перед собой. Однако, её прекрасная улыбка постепенно превращается в злобную ухмылку, и она использует лечащую магию наоборот. Испепеляя ваши останки, она кричит о душах, погибших из-за вас. Она смеётся, видя вас униженным и одиноким. Остальные присоединяются к её смеху, заставляя вас плакать как новорожденного. Вы яростно кричите на них, пока не просыпаетесь.
День 89 4-1-5	Ночные шорохи часто говорят о том, чего невидно днём. Вы продвигаетесь по ночному лесу, освещаемы только лунным светом. Ваша лошадь спотыкается и тихо ржёт, и вы падаете. Зажатый, вы пытаетесь вылезти из-под умирающей лошади, когда чья-то тень падает на вас. Это голуболицый Варвар, один из тех, кто обучался в Бракаде. Этот джин непрост, хоть и варвар, он хитрый и опасный враг. Он наступает на ваш меч и ломает его. С сильным приливом боли вы скидываете с себя мёртвую лошадь и устремляетесь вниз по тропе. Вы прячетесь под мостом. Йог приветствует вас уже там. Безжалостный варвар подымает вас за ваш плащ, который неожиданно превращается в простыню. Это не Йог, а ваш слуга зомби, будящий вас.
День 93 4-2-2	От этого кошмара нет спасения. Вы опять в тёмном лесу, спасаясь от джина-варвара. Он умелый охотник и ещё более решительный, чем Крэг Хэк. Стрела пронзает вашу ступню, приковывая вас к земле. Вы видите шевеление теней и выходящего на свет белокожего с рыжими волосами Рейнджера со странным луком. Он быстро вонзает в вас ещё несколько стрел, прежде чем аккуратно прицелиться в ваш череп. Вдруг вы начинаете падать в разверзшуюся землю. Отчаянно пытаясь зацепиться за протянутую вам руку, вы понимаете, что лежите в безопасной постели. Но рука, за которую вы схватились — это не рука вашего охранника-зомби, который в итоге рассыпался, спасая вас от ночного кошмара. Нет, командир, проходящий мимо вашего тента и слышавший ваши крики, спас вас. Вы медленно выругались. Если бы не случайность — вы бы умерли. Вы клянётесь, что больше никогда не будете спать.

События на карте:

41; 38; 0	100 50 30 20 10 Нельзя забрать войска
42; 36; 0	80 40 20 15 10 Нельзя забрать войска

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить Замок Хаарта (II)
I ► II

- I: на северо-западе карты можно найти Клинок мёртвого рыцаря (больше пасхалка, чем полезный артефакт)
- II: зона синего. В зоне много отрядов Крестьян для получения Скелетов при помощи Некромантии. В зоне много Учёных для получения навыков героями красного. Замок Хаарта – цель миссии, находится в юго-западном углу карты.

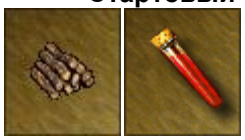
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2 Построить туннель (To Build a Tunnel) / Прорыть туннель (Complete)

Описание сценария: Достаньте 100,000 золота и отдайте его лордам Темниц, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро будет побеждён в схватке — сценарий проигран. Герои ограничены уровнем 16, но Сандро и его соратники сохранят опыт для последующих миссий.

Описание территории: Оверлорды Темниц сильно заинтересованы в ваших планах по свержению Эрафии. Тут одна загвоздка: у них нет достаточно золота и дерева, чтобы построить туннели. Вы должны обеспечить их этими материалами.

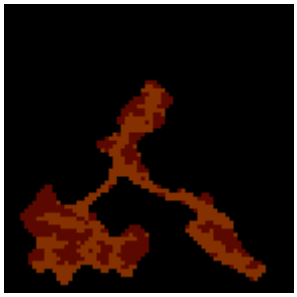
Стартовый бонус на выбор:



15 древесины
Склянка жизненной силы Сандро

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Собрать 100 000 золота	Потерять Сандро

Максимальный уровень героев: 16



Города на карте:

66; 16; 0	8; 9; 0	6; 67; 0	7; 30; 0	16; 51; 0	30; 12; 0	32; 65; 0	47; 34; 0	53; 53; 0

Герои на карте:

из миссии 1	из миссии 1		из миссии 1
59; 14; 0	61; 20; 0	66; 17; 0	70; 22; 0

Сандро и **3 самых сильных героя** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

9 уровня 13200	9 уровня 13200	9 уровня 13200	9 уровня 13200	9 уровня 13200	9 уровня 13200	9 уровня 13200	9 уровня 13200
4; 12; 0	8; 10; 0	13; 16; 0	15; 9; 0	1; 68; 0	4; 71; 0	6; 68; 0	14; 65; 0

Пролог. Сандро: «Что бы спасти Главную Темницу Повелителя, мне понадобиться снабдить их золотом и деревом, так необходимым для строительства туннеля. Дерево чрезвычайно необходимо чтобы сохранить туннель от разрушения, а золото, чтобы платить рабочим. Жадные пещерные обитатели отказались снабжать меня материалами. Если я не смогу получить их поддержку, то закрою их в собственной подземной тюрьме».

День 1 1-1-1	Лорды Темниц согласились построить вам подземный туннель за 100 000 золота. Для того, чтобы достать такое состояние за такое короткое время, вам придётся вторгнуться в Состязательные Земли, владения рейнджеров. Ходят слухи, что там, по всей территории, разбросаны золотые рудники. Однако, золото — не единственный материал, который вам понадобится. Подземное дерево слишком слабо, чтобы поддерживать стены и потолок, но хорошего дерева достаточно в тех лесах. Каждую неделю будет приезжать повозка, чтобы забрать небольшое количество дерева, необходимое для построек. **Событие:** -20
День 7 1-1-7	**Повтор каждые 7 дней:** Телега выезжает из норы, чтобы забрать необходимую порцию дерева для построения туннеля. Ваши воины заправляют повозку и отправляют обратно. **Событие:** -50

События на карте:

16; 1; 0

Кажется, что кентавры из верхнего поселения выкинули это. Было ничьё - стало моё.

Задания на карте:

31; 65; 1

«Я надзиратель туннелей, и у меня есть новости для вас. Оккупационный туннель обрушился, и нам необходимо 200 единиц дерева, чтобы восстановить главный путь. У меня есть быстрые телеги готовые перевозить дерево, но я не знаю, сколько ещё продержится оставшаяся часть туннеля без дополнительной поддержки!»

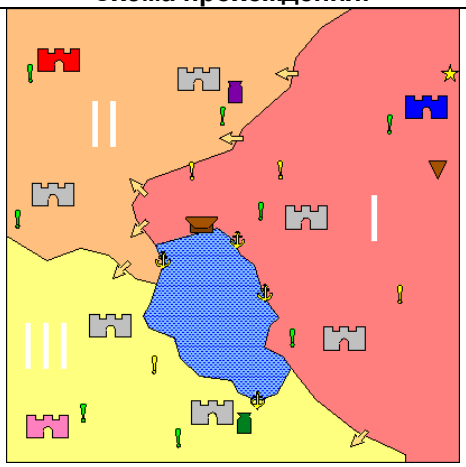
Задание: Принести 200

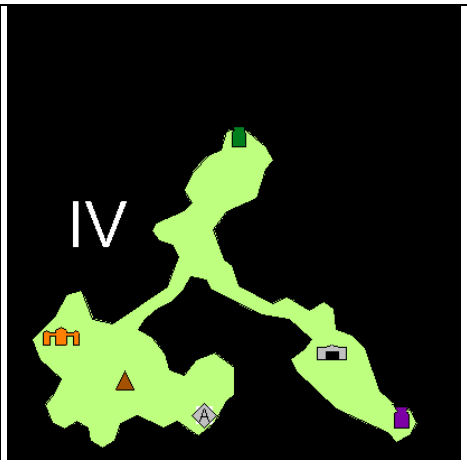
Прогресс: «Мне нужна партия из 200 единиц дерева так быстро, как это возможно! Оставшаяся часть туннеля может рухнуть на днях!»

Завершение: «Великолепно, я отправлю это дерево немедленно в разрушенную часть туннеля. О, я почти забыл. Когда туннель рухнул, мы обнаружили 50,000 золота. В соответствии с нашим соглашением, все открытые рудники принадлежат вам».

Награда: 50000

Схема прохождения:





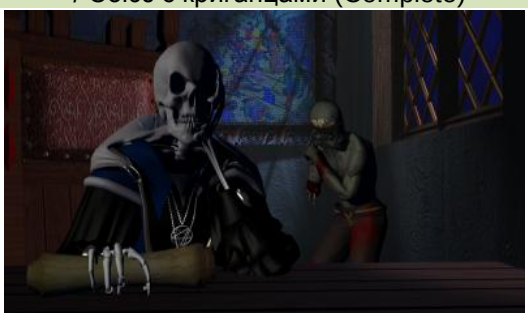
Условие победы:
Собрать 100 000 золота
I ► II,III,IV

- I: неподалёку за стартовым городом лежит Щит тоскующих мертвецов (продолжение пасхалки). Врата подземного мира ведут в подземную зону IV. На южном берегу озера есть Верфь, через которую можно попасть в зоны II и III
- II: зона красного. Двусторонний монолит ведёт в подземную зону IV
- III: зона розового. Двусторонний монолит ведёт в подземную зону IV
- **!** (жёлтый): Золотые шахты, которые помогут выполнить условие победы
- **!** (зелёный): Лесопилки, которые помогут накопить древесину для Хижины провидца.

Цепочки заданий:

- 200 ► **A** ► 50000

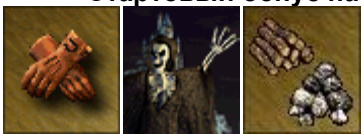
3 Альянс криганов (Kreegan Alliance) / Союз с криганцами (Complete)



Описание сценария: Достаньте Вечно дымящееся Кольцо Серы Криганам, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро побеждён — сценарий проигран. Герои ограничены уровнем 24, но Сандро и три его соратника сохранят накопленный опыт для последующих миссий.

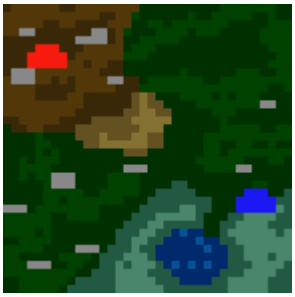
Описание территории: Невозможно начать какой-либо стоящий план из-за этих упертых тугодумов! Чтобы доказать вашу искренность, вам необходимо вернуть Вечнодымящееся Кольцо Серы. Друид украл его несколько лет назад, и они хотят его обратно.

Стартовый бонус на выбор:



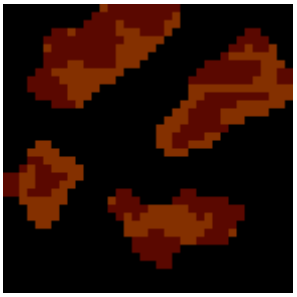
Перчатки всадника Сандро
10 Призраков Сандро
10 древесины, 10 руды

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:** S
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Мелодию	Потерять Сандро Не успеть до 4-1-1

Максимальный уровень героев: 24



Города на карте:

5; 7; 0	31; 25; 0

Герои на карте:

из миссии 2		из миссии 2	из миссии 2
4; 13; 0	5; 8; 0	7; 12; 0	10; 8; 0

Сандро и **3 самых сильных героя** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

30 уровня
31; 26; 0

500000

50 40 30 20

Все заклинания, кроме:

Пролог. Сандро: «Кригане очень надменные, но мне необходимы их твари, чтобы вторгнуться в Эрафию и раздавить ее войска. Без их жесткой силы мне не удастся свершить все мои планы. Поэтому я поиграю в их небольшую игру, и найду драгоценный артефакт, Вечно дымящееся Кольцо из Серы».

День 1 1-1-1	Кригане потребовали, чтобы Некроманты доказали свои способности найдя Вечно дымящееся Кольцо Серы. Очевидно, что это нужно им, чтобы строить некоторые из своих зданий, (хотя для Некромантов, это всего лишь символ). Вам было персонально поручено сделать это, поскольку Финнеас не доверяет это задание остальным. Поддержка Криган важна в планах Дейджи.
	Для синего (повтор каждый день): Это даст ресурсы компьютера каждый день. **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +2
День 5 1-1-5	Вы догадались, почему кригане не смогли вернуть себе Кольцо. Могущественный Друид по имени Мелодия захватила его и спряталась в очень безопасном месте. Используя свою магию, Мелодия смогла создать ряд телепортеров, чтобы держать врагов на расстоянии. Говорят, что кольцо всё время на ней.
День 12 1-2-5	Партия скаутов вернулась ранним утром. Они были слишком медлительны, чтобы поймать Серебренного Пегаса, летевшего из замка, где находилась Мелодия. Если это было сообщение остальным лордам АвЛи, то вскоре вам придётся сражаться более чем с одним друидом.
День 15 1-3-1	Всегда надо хорошо знать своего врага, особенно с этим друидом, поэтому вы часто используете шпионов. Пройдет несколько дней, прежде чем они вернутся.
День 20 1-3-6	Сегодня вернулись ваши шпионы. С плохими новостями. Или что еще вы могли ожидать от изуродованных трупов, подброшенных вам в предутренние часы. Будет исключительно благоразумно узнать, как можно больше об этом загадочном друиде.
День 28 1-4-7	Вы должны быстро действовать или вам придётся столкнуться с несметными ордами. Если вы не завершите вашу миссию в течение двух месяцев, то лорды АвЛи найдут время, чтобы собраться и послать вас в мир иной. Необходимо получить кольцо и убраться отсюда поскорее.
День 38 2-2-3	Всегда хорошо знать, кто обладает и продаёт информацию. К вашему счастью, вы знаете такого человека — вора по имени Детмар, который владеет всей информацией обо всех поселениях в округе. Записав то немногое, что вы знаете о Друиде Мелодии, вы посылаете пергамент с вороном.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 56
2-4-7

Детмар раздобыл немного информации о Друиде, но его цена велика. Вы высылаете плату, надеясь, что информация окажется вам полезной. Вскоре Детмар посылает следующее сообщение: "Приветствую тебя, Сандро. Мелодия Герой-ветеран АвЛи. То, что она выжила в таком количестве схваток, говорит о том, что она удачлива. Она обладает могущественной магией и обширным знанием заклинаний. Любой маг хотел бы иметь такое количество заклинаний в своей книге, как у неё. Её известные умения великолепны, учитывая её четыре магических искусства. Она добыла себе более чем одно Вечно дымящееся Кольцо Серы в своих путешествиях. Если вы решитесь пойти против этого друида, я бы посоветовал вам иметь в своей армии как можно больше воинов. Детмар".

Событие: -4 -3000

События на карте:

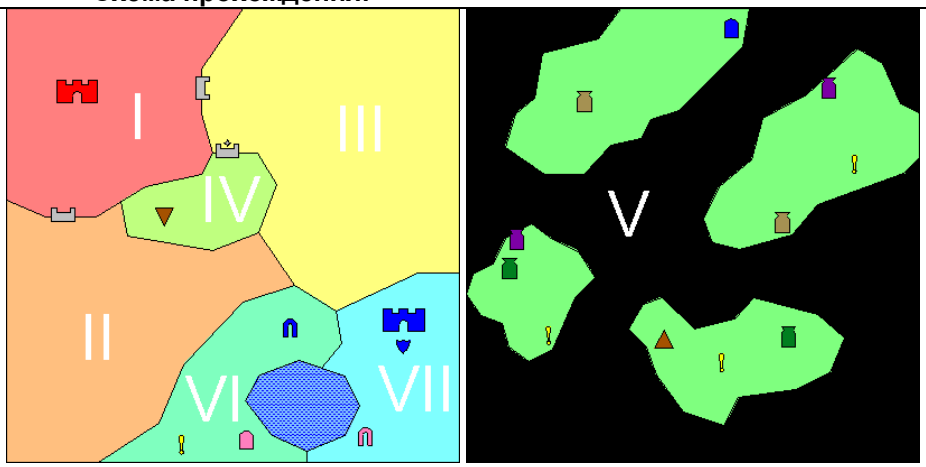
4; 16; 0
60 40 20
Можно забрать войска

15; 6; 0
50 25 15 10 3
Можно забрать войска

17; 11; 0
100 50 30 10 5 3
Можно забрать войска

29; 14; 1
Это будет очень полезно против слишком счастливых рейнджеров.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Мелодию (VII)
I ► III ► IV ► V ► VI ► VII

- IV: Врата подземного мира ведут в подземную зону V
- V: зона состоит из 4 пещер, соединённых между собой последовательно Двусторонними монолитами. Синий Монолит входа ведёт в зону VI, после чего нельзя будет вернуться назад
- VI: промежуточная зона. Розовый Монолит входа ведёт дальше в зону VII с Мелодией – цель миссии
- Мелодия сразу имеет доступ к Сандалям святого, Шлему бушующего пекла и Золотому луку
- **!**: 4 Древа знаний.

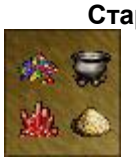
4 Ч шорами* (With Blinders On) / Игра вслепую (Complete)

**Оригинальная опечатка в названии. Корректный перевод – «С шорами».*

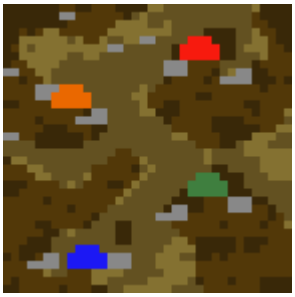
Описание сценария: Сандро должен победить всех лордов, кто пытается занять его позицию, чтобы выиграть сценарий. Если Сандро проиграет хотя бы одну схватку, остальные почувствуют его слабость и разрушат всё, что он создал.

Описание территории: Все ваши приключения закончены, но есть один лорд, который противостоит вам. Финнеас сказал вам, что его имя Лорд Смедх и этот мелкий жук должен быть раздавлен. Вы решили сделать это сами; он будет незначительным препятствием на вашем пути. Нечего плести интриги у вас за спиной и пытаться занять ваше место. Будет приятно послать его прямиком в Ад.

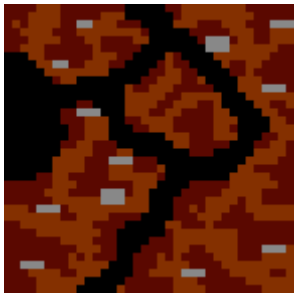
Стартовый бонус:



5 ртути, 5 серы, 5 кристаллов, 5 самоцветов



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:** S
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Сандро



Города на карте:

24; 6; 0	10; 32; 0	25; 23; 0	8; 12; 0

Герои на карте:

	24; 7; 0	**Сандро** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	35 уровня 9; 33; 0	1240000 80 40 20 10 Все заклинания, кроме:
	35 уровня 25; 25; 0	1240000 80 40 20 10 Все заклинания, кроме:
	Лорд Дуфус 35 уровня 7; 13; 0	**Специализация:** Вампиры. 1240000 80 40 20 10 Все заклинания, кроме:

Пролог. Сандро: «Финнеас открыл свое истинное лицо, выскочка лорд, он имел слишком много амбиций. Он пытается незаконно захватить мое место главного советника. Для успокоения Финниаса, я придумал план. С великим удовольствием я пошлю его прямо в Ад».

День 1 1-1-1	Этот молодой выскочка-лорд вам не ровня на поле боя. Если вы его уничтожите, у остальных не будет вопросов о том, кто тут хозяин. Лорд Амротал охраняет свои позиции к западу от вас, но достать его можно только через подземные туннели. Сложная система телепортеров поможет вам добраться до него.

События на карте:

10; 15; 0 **13; 33; 0** **25; 24; 0**	**Событие:** +10 +10 +10 +10
21; 27; 1	Такое странное место, чтобы найти клевер! Приглядевшись, понимаешь, что это волшебный клевер, который увеличит твою удачу. Какая удача! Когда вы наклоняетесь, чтобы поднять его, раздается громкий голос: «Не смей брать мой клевер!» Вы будете сражаться со стражей за клевер? **Стража:** 20 10 20 10 20 10

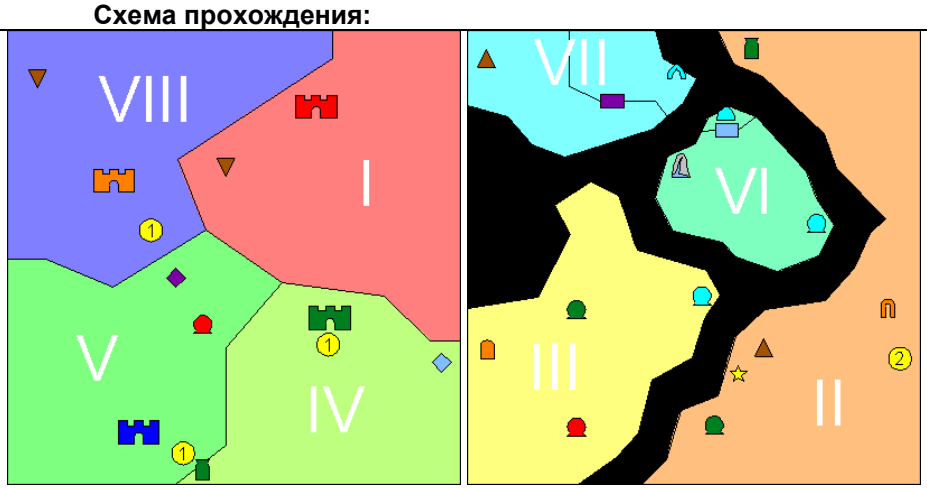
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 26; 1

Похоже, драконы пытались помешать вам завладеть их старой чешуей, которую какой-то мастер превратил в эффективную броню. Вы примеряете доспехи, и они вполне подходят. Судьба тебе улыбнулась.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II ► III,IV,V ► VI ► VII ► VIII

- I: Врата подземного мира ведут в подземную зону II
- II: недалеко от Врат подземного мира лежит Клевер удачи, охраняемый войсками Темницы. Двусторонний портал ведёт в зону III. Двусторонний монолит ведёт в зону IV
- III: Монолит входа ведёт обратно в зону II. Красный Двусторонний портал ведёт в зону V. Голубой Двусторонний портал ведёт в зону VI
- IV: зона Тамики. Голубая Палатка ключника даст доступ к зоне VII
- V: зона Моандора. Фиолетовая Палатка ключника даст доступ к зоне VIII
- VI: Портал входа за голубыми Пограничными вратами ведёт в зону VII
- VII: Врата подземного мира за фиолетовыми Пограничными вратами ведут в зону VIII
- 1: перед городом в зоне IV, перед Шахтой руды в зоне V и перед Лесопилкой в зоне VII – События с +10 ко всем навыкам героя
- 2: область с ресурсами и Доспехами из чешуи дракона, охраняемая 20 Красными драконами.

Эпилог. Сандро: «Финниас оказался более коварным чем я думал! Он надул меня, притворяясь невинным лордом, он смог управлять Деей сам и тем самым разрушил мои планы по захвату Эрафии. Ну ладно скоро он поймет, что я могу туго затянуть веревку вокруг его шеи».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11.5 Кампании. Возрождение Эрафии

Вот уже семь недель прошло с тех пор, как мы покинули берега Энрота. Рабы, спасенные нами из плена пиратов Регны рассказывают, что в Эрафии начались беспорядки. Боюсь, что их слова окажутся правдой. И все же, я могу доверять только собственным глазам. Океанские волны были милостивы к павшим воинам и упокоили их тела, брошенные на берегу. Но дымящиеся руины Клоудфаера встретили нас лишь смрадом смерти и разрушений. Никто не остался в живых. Лишь поле брани могло рассказать мне о том, что здесь произошло. Повсюду царит дух разорений. Труп Минотавра указывает на то, что здесь побывали разбойники. Их ряды были необычайно сплоченными и организованными. Это дело рук верховных лордов подземелий. Несомненно, маги были готовы к битве и все же они пали. От такого варварства у меня сжимается сердце и закипает кровь. Штандарт Эрафии должен внушать уважение и страх, нельзя позволить, чтобы его втоптали в грязь. Я скучаю по Роланду – моему возлюбленному мужу и нашему сыну Николаю. Как скоро мы теперь свидимся? Однако долг для меня превыше всего. Наше королевство – дело жизни моего отца. Мы должны выстоять, Эрафия не достанется врагу.

I СЛАВА КОРОЛЕВЕ (LONG LIVE THE QUEEN)

/ Да здравствует королева (AB) / Долгую жизнь королеве! (Complete)

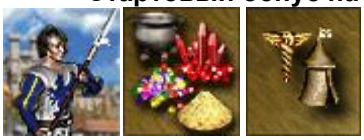
Высадка на берег подтвердила смутные слухи и укрепила тревоги. Осмелев после смерти отца, соседи жадно рвут Эрафию на части.

1 Возвращение домой (Homecoming)

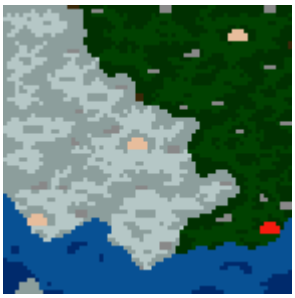
Описание сценария: Чтобы победить, вы должны найти и захватить город Терранеус. В этом сценарии ваши герои будут ограничены 6-м уровнем, но ваши 4 сильнейших героя отправятся с вами в следующий сценарий этой кампании.

Описание территории: Королева Катерина покинула страну, чтобы испросить военной помощи у Гэвина Магнуса, короля Бракады. Прочие полководцы прочесывают окрестности. Обоснуйтесь на месте, наберите местное ополчение, разведайте, насколько далеко проникли нигонские захватчики, и определите путь их вторжения.

Стартовый бонус на выбор:

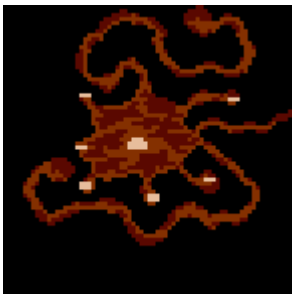


14 Копейщиков самому сильному герою
5 ртути, 5 серы, 5 кристаллов, 5 самоцветов
Палатка первой помощи самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Терранеус	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

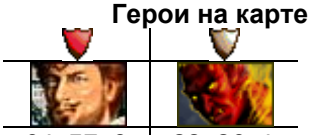
Максимальный уровень героев: 6



Города на карте:

Кариатида	Плинт	Мирхэм	Терранеус	Трейлия
66; 56; 0	8; 54; 0	33; 35; 0	33; 35; 1	58; 8; 0

Герои на карте:



64; 57; 0 | 33; 36; 1

11; 17; 0 | 18 | 14 | 12 | 6 | 5 | 4

Пролог. Катерина: «Высадившись на берег, мы захватили разоренную сторожевую заставу. Сведения ненадежны. Деревни покинуты жителями. Рассказы выживших противоречат друг другу. Все указывает на вторжение нигонцев. Набери ополчение и обучи его в кратчайшие сроки. Ломай любое сопротивление. Действуй, исходя из худших предположений. Действуй так, будто идет война».

День 1 1-1-1	Послание от Королевы Энрота Катрины Железный кулак: "Генерал, наш первый десант обнаружил признаки вторжения нигонских Правителей Подземелья".
	Весь последний месяц эти люди жили под оккупацией Нигона. Полагаем, соседние города Плинт, Мирхэм и Трейлия тоже захвачены Нигоном или Иофолом.
	Другие генералы прочёсывают местность, чтобы определить масштаб вторжения. Ваша задача на этом участке проста. Организуйте работу, создайте отряды народного ополчения, определите масштаб нигонской оккупации и выясните, по какому маршруту прошли их войска.
	Если можете, займитесь их командным центром, тогда мы быстро уничтожим оставшиеся войска. Удачи!
	Для Темницы (33; 35; 1) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** +14
День 2 1-1-2	В Кариатиду вернулся лазутчик из Мирхэма. Он сообщает: "Мирхэм занят войсками Иофола и Нигона".
День 4 1-1-4	Подходит один из ваших помощников и подаёт послание. Лазутчик, который его доставил, весь изранен. Вы разворачиваете письмо и читаете: "Плинт занят войсками Иофола".
День 6 1-1-6	Ведя боевого Грифона, подходит лазутчик. Он изранен, из его тела торчат обломки стрел. Опускаясь на колено, он докладывает: "Генерал, Трейлия захвачена большой армией чудовищ из Нигона".

События на карте:

18; 35; 0	Разгромив троглодитов, вы освобождаете караульное помещение. Копейщики караула рвутся сражаться на вашей стороне.
26; 41; 0	Пост: юго-запад. Мирхэм: Северо-восток.
41; 23; 0	Трейлия: Северо-восток. Мирхэм: Юго-запад.
48; 35; 0	Мирхэм: запад. Кариатида: Следуйте по горам на восток, затем на юг.

Слухи в Таврене:

Я слышал, Башня Стрелков к северо-востоку от Плинта быстро пала под нашествием орды троглодитов.
Лучших мечников Эрафии готовят в казармах на северо-западе от Трейлии.
Ты пришёл из Энрота и должен знать, что горный хребет на западе отделяет нашу территорию от страны Бракады.
Вы слышали какие-нибудь новости из Стедвика?
К западу от Мирхэма стоит караул, в котором новобранцы армии Эрафии проходят курс молодого бойца.
Мы видели обитателей подземелья и дьяволов. Должно быть, Иофол воюет на стороне Нигона.
К северу от Кариатид есть Башня Грифонов. Это была, пожалуй, лучшая цель для вторжения.
Один из моих родственников готовился стать копейщиком и служить в карауле на севере от Кариатид. Я молюсь, чтобы он не погиб при вторжении врагов.
Правда ли, что Стедвик пал? Нашу столицу захватили нигонцы?
Правда ли, что больше половины территории Эрафии захватили нигонцы, крюлоды и татальцы?
К востоку от Мирхэма стоит большая хижина, в которой живёт волхв. Один из здешних героев подсказал мне, что он присматривает за переходом войск через горный хребет на западе.
До вторжения нигонских правителей эти земли были под защитой лучших героев Эрафии. Никому не ведомо, что с ними стало.
Всё случилось неожиданно. Среди ночи нас окружили обитатели подземелий и дьяволы. Кое-кто считает, что их полчища были мгновенно телепортированы сюда.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Нигон стоит на том берегу океана, но мы не видели ни одного корабля.

Правда ли, что Королева Катрина вернулась в Эрафию?

Энрот, возможно, ещё не знает, что Король Грифонхарт умер не своей смертью. Я слышал, Короля Грифонхарта отравили.

Я слышал, что король Грифонхарт умер от отравления едой.

Несмотря на то, что мы не получали известий из монастыря, что на северо-западе от Мирхэма, мы знаем, что недавно туда было направлено вражеское подкрепление.

Многие города в этих краях до сих пор остаются под гнётом нигонцев.

Большое спасибо за спасение нашего города.

Я слышал, что рыцаря Гиера держат в плену к северо-западу от Мирхэма.

Обломки многих кораблей кружат в морских водоворотах. Капитаны, оставшиеся в живых, полагают, что суровые испытания сделали их сильнее. Вряд ли так же думают матросы.

Схема прохождения:

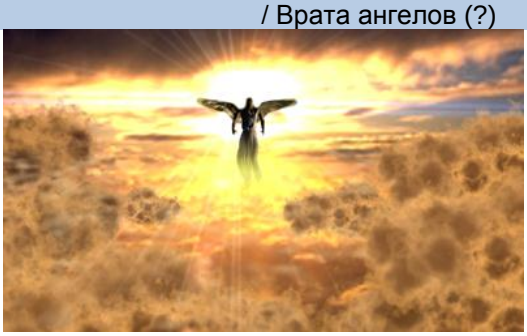
Условие победы:
Захватить Терранеус (X)
I ► IV ► V,VII ► X

- I: около стартовой точки есть по 2 отряда Арбалетчиков и Копейщиков, которые присоединятся к герою, а также 4 Корабля для доступа на воду. Двусторонний монолит ведёт в зону IX
- V,VII: зоны коричневого. Врата подземного мира ведут в подземную зону X, где находится Терранеус – цель миссии
- VI: в Тюрьме находится Оррин 1 уровня
- IX: зона из 3 областей, соединенных Двусторонними монолитами, в которых можно беспрепятственно пособирать артефакты и Сундуки с сокровищами
- 1: стартовая точка Кристиана
- 2: Учёный, дающий Грамотность.

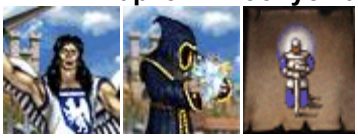
2 Ангелы-хранители (Guardian Angels) / Врата ангелов (?)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. В этом сценарии ваши герои будут ограничены 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев отправятся с вами в финальный сценарий этой кампании.

Описание территории: Слухи об ангелах близ города Фэр-Фезер требуют проверки. Если они подтвердятся, необходимо будет обеспечить безопасность города и попытаться склонить ангелов к союзу с нами.

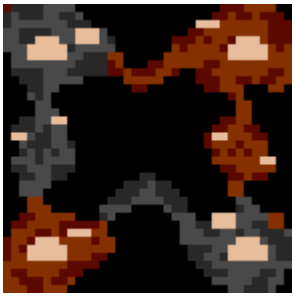


Стартовый бонус на выбор:



1 Ангел самому сильному герою
3 Фанатика самому сильному герою
Свиток с заклинанием Молитва самому сильному герою

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (АВ):	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев
Максимальный уровень героев: 12	



FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

				-
				Яркое Перо
5; 6; 1	5; 31; 1	30; 6; 1	30; 31; 1	17; 18; 0

Герои на карте:

из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1				
5; 31; 0	6; 35; 0	10; 30; 0	13; 33; 0	5; 7; 1	5; 32; 1	30; 7; 1	30; 32; 1

4 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

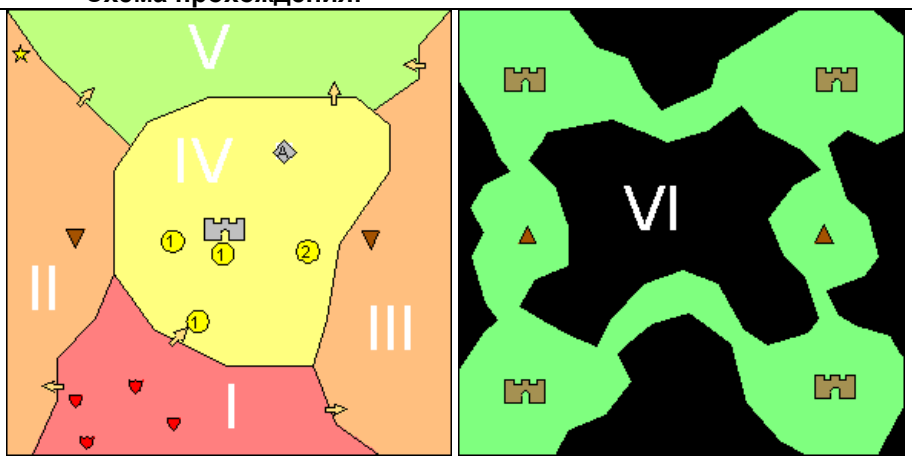
Пролог. Катерина: «Пробиваясь к Стедвику, столице Эрафии, мы натолкнулись на крестьян, рассказавших о городе к северу под названием Фэр-Фезер. Окруженный врагами со всех сторон, город выдержал осаду нигонцев. По неподтвержденным слухам, над городом надзирают "ангелы". Ангелов видели в Эрафии и раньше. Во времена криганского нашествия до нас доходили обрывки сведений о крылатых созданиях, обращавших гигантские армии пришельцев в бегство. Либо ангелы вернулись, либо они все время жили с нами бок о бок. Неизвестно, сколько еще Фэр-Фезер сможет держаться под натиском нигонцев и криганцев одновременно. Если город падет, мы можем лишиться потенциального союзника».

День 1 1-1-1	Мы должны добраться до Фэйр Фезера раньше, чем туда придут войска из Нигона и Иофола. Если нам удастся продемонстрировать свою поддержку, то мы сможем убедить ангелов помочь нам вернуть Эрафию. Нам нужно занять эту территорию до того, как мы направимся к Стедвику.
День 3 1-1-3	Лазутчики сообщают, что в этих краях есть несколько входов в пещеры. Есть вероятность, что мы найдём несколько нигонских или иофольских укреплений под землёй.

Задания на карте:

22; 11; 0 **Задание:** Принести **Награда:** 10

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► V ► II,III ► VI

- II,III: Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. На севере зоны II лежат Крылья ангела за Демонами
- 1: 3 Ангела, которые присоединятся к герою
- 2: 1 Архангел, который присоединится к герою
- в центальном городе изначально построен Портал славы, но улучшить его нельзя.

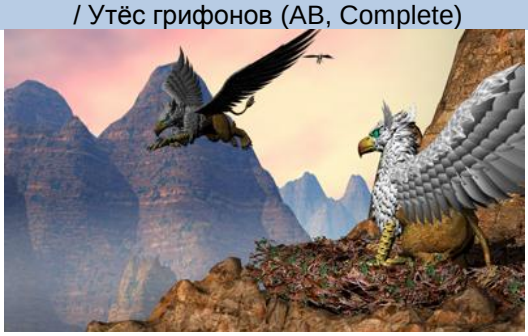
Цепочки заданий:

- II ► A ► 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 Грифонова скала (Griffin Cliff) / Утёс грифонов (AB, Complete)



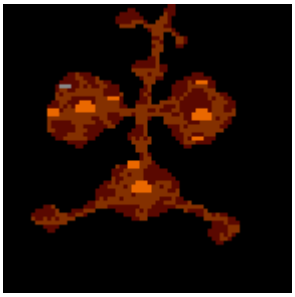
Описание сценария: Чтобы выиграть, вы должны найти и взять под контроль все 7 башен грифонов.

Описание территории: Объединенные силы нигонцев и криганцев удерживают Утес Грифонов, где каждый год гнездятся звероптицы со всей Эрафии. Много поколений назад грифоны стали силой, с помощью которой удалось объединить разрозненные земли; сегодня они — ключ к спасению страны.

Стартовый бонус на выбор:

Золотой лук самому сильному герою
Щит львиной храбрости самому сильному герою
Неистощимый мешок золота (+1000) самому сильному герою

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить жилища всех существ	Потерять все города и всех героев



Города на карте:

25; 65; 0	36; 53; 0	47; 65; 0	20; 26; 1	34; 46; 1	49; 28; 1	14; 41; 0	25; 22; 0	46; 22; 0	56; 44; 0

Герои на карте:

из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2
15; 67; 0	25; 66; 0	26; 58; 0	36; 48; 0	36; 54; 0	43; 60; 0	47; 66; 0	53; 64; 0

8 самых сильных героев переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

5 уровня 6000	5 уровня 6000	5 уровня 6000
20; 27; 1	34; 47; 1	49; 29; 1

7 уровня 27; 11; 0	9000 120 80 30 20 **Патруль:** стоять спокойно.
7 уровня 47; 10; 0	9000 120 80 30 **Патруль:** стоять спокойно.

Пролог. Катерина: «Каждый год грифоны со всего света гнездятся на Грифонклифф, Утесе Грифонов. Армии короля Грифонхарта I приручили звероптиц и обучили их сражаться. С их помощью король объединил разрозненные людские поселения в единую Эрафию. Он понимал, что грифоны, исконные жители этих земель, станут решающей силой в войне. Чтобы удержать Стедвик, нам необходимы грифоны».

День 1 1-1-1	Земля, на которой стоит Утёс грифонов, — питомник, давший почти всю популяцию грифонов Эрафии, сейчас находится под властью объединённых сил Нигона и Кригана. Много веков назад грифоны сыграли решающую роль в создании государства Эрафия. Сегодня от них зависит восстановление Эрафии.
	Нигонские и криганские войска захватили большую часть этих земель, но мы должны освободить

грифонов, которых сейчас заставляют служить оккупантам. До нас дошла информация, что столица Стедвик находится в осаде. Если город падёт, нам потребуется помощь грифонов.

Ищите Башни грифонов на севере. Мы должны освободить их всех до того, как мы направимся к Стедвику. Удачи!

День 5
1-1-5

Для оранжевого (повтор каждые 5 дней):
Древесина для военных действий повелителей подземелий.
Событие: +10

События на карте:

6; 18; 0
20; 13; 0
57; 9; 0
69; 22; 0
80 80 40 40 20 20
Можно забрать войска

25; 23; 0
46; 23; 0
Один из ваших солдат внезапно кричит: «Засада!» У вас как раз достаточно времени, чтобы достать оружие.
Стража: 50 50 30 30 20 20 5
Награда: +1500

29; 8; 0
Похоже, лавина заблокировала этот проход.

37; 64; 0
Старая грифонья дорога

Задания на карте:

19; 62; 0
Задание: Принести **Награда:**

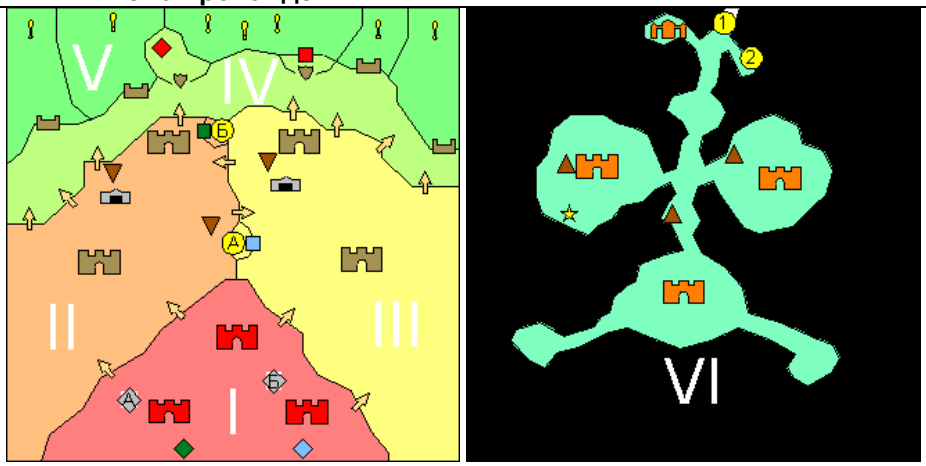
42; 59; 0
Задание: Принести **Награда:** 50

Слухи в Таверне:

Толпы беженцев ищут пристанища на востоке. Большинство из них в поисках безопасного места идут в Стедвик.

До меня дошёл слух, что Стедвик подвергся нападению дьяволов!

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить жилища всех существ
I ► II,III ► IV ► V

- I: зелёная Палатка ключника даст доступ к Голубке удачи в зоне II. Голубая Палатка ключника даст доступ к Птице познания в зоне III. Все нейтральные отряды Замка в зоне – дружелюбные (вероятно присоединятся)
- II,III: зоны коричневого. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI. Перед входом в Замки коричневого есть События со стражей из войск Инферно и Темницы, и наградой в 1500 золота.
- IV: проход к 4 областям зоны V – через Гарнизоны коричневого. Проход в пятую область зоны V – через красного Стража границы. Красных Палатку ключника и Стража границы охраняют случайные герои коричневого 7 уровня
- VI: зона оранжевого. Недалеко от западного города лежит Книга магии земли
- 1: Картограф для подземных территорий

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 2: Хижина мага, которая откроет все 5 областей зоны V
- **!**: все Башни грифонов на карте – цель миссии
- все существа Замка на карте присоединяются к игроку, кроме Алебардщиков, охраняющих Пруд самоцветов и Стрелков на юго-западе карты.

Цепочки заданий:

- ► Б ► 50
- ► А ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

II ТЕМНИЦЫ И ТВАРИ (DUNGEONS AND DEVILS) /Подземелья и дьяволы (AB, Complete)

Никогда за всю историю Эрафии Стедвик не покорялся врагу. Сегодня мы положим этому конец. Больше Эрафия не сможет указывать нам, во что верить и чем торговать. Фактор неожиданности сыграет нам на руку. Победа не за горами.

Порядок миссий: 1, 2 – в любом порядке ► 3 ► 4.

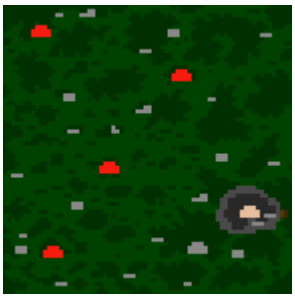
1 Дьявольский план (A Devilish Plan)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны найти и убить Королеву Золотых Драконов. В этом сценарии ваши герои будут ограничены 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этой кампании.

Описание территории: Пока Эрафия не успела призвать на помощь АвЛи, мы решили поразить эльфов в самое сердце — убить Королеву золотых драконов. Если у нас получится устранить таким образом самого сильного союзника эльфов, им будет нечего предложить эрафийцам.

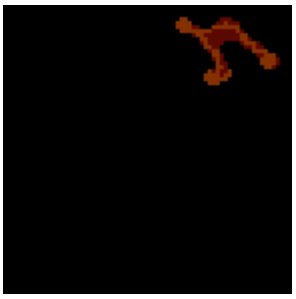
Стартовый бонус на выбор:

Свиток с заклинанием Палач самому сильному герою
Магические доспехи самому сильному герою
100 Бесов самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Золотых драконов (53; 17; 1)	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 12



Города на карте:

61; 52; 0	9; 7; 0	12; 62; 0	26; 41; 0	44; 18; 0	48; 61; 0

Герои на карте:

61; 52; 0

Пролог. На юго-восточном берегу Эрафии обитает множество эльфов. Их войска усилены зелеными и золотыми драконами, исконными обитателями тех мест. Прежде чем мы сможем захватить эти территории и пойти войной на Стедвик, драконы должны быть уничтожены. Наши союзники — криганцы из Эофола испросили чести выполнить эту миссию. Криганцы — яростные воины. Резня придется им по душе.

День 1 1-1-1	Наши людишки постарались на славу. Им удалось пробудить вулкан и построить форт в малонаселённом лесу, что близ границы с Эрафией. Пока Повелители Подземелья пробираются к столице Эрафии под землёй, нанесите удар по их союзникам, эльфам из Ав-Ли.
	Королева Золотых Драконов — могущественный союзник Ав-Ли. Вы должны отыскать её логово и заставить отречься от престола. Это сильно ослабит позиции эльфов, тогда они уже не будут представлять угрозу нашим планам разрушить Эрафию. Итак, вперёд, восславьте наше имя!

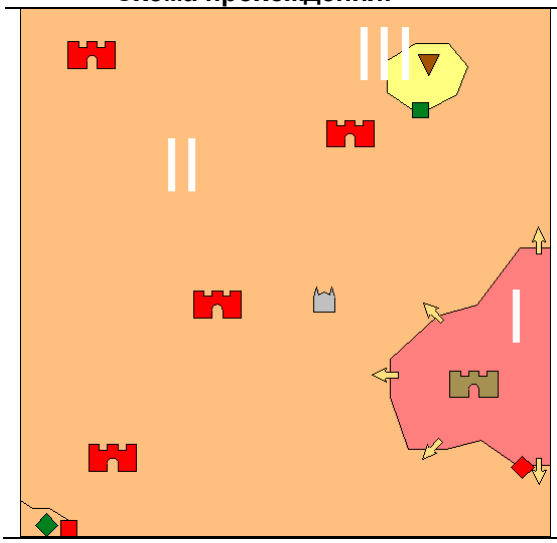
События на карте:

 61; 54; 0	Ваши разведчики сообщают, что ближайшая местность богата ресурсами и что к югу есть шаман, который знаком с этой областью и, возможно, захочет нам помочь.

Слухи в Таверне:

На юго-западе есть человек, у которого есть доступ к Долине Драконов.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Золотых драконов (III)
I ▶ II ▶ III

- II: красная Палатка ключника даст доступ к зелёной Палатке ключника, которая даст доступ к Вратам подземного мира, ведущим в подземную область с Золотыми драконами – цель миссии.

Цепочки заданий:

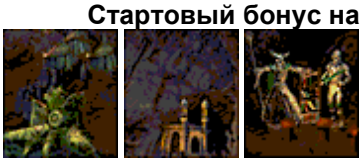
-

2 Прорыв (Groundbreaking) / Значительный (AB) / Новое дело (Complete) / Разбивающий землю

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. В этом сценарии ваши герои будут ограничены 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этой кампании.

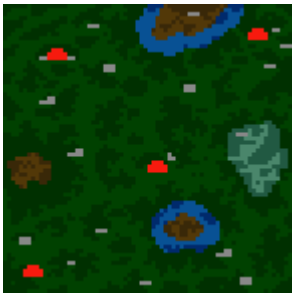
Описание территории: Большую часть пути к столице Эрафии наши войска преодолеют по подземным тоннелям. Чтобы обеспечить фактор неожиданности, истребляйте всех в каждом селении на своем пути. Используйте разветвленную систему подземных пещер.

Стартовый бонус на выбор:



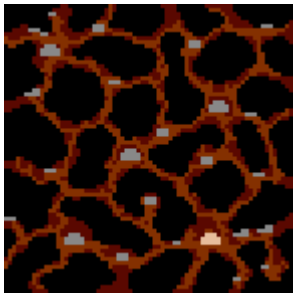
Камень глаз в Темнице (51; 59; 1)
Гильдия магов 1 уровня в Темнице (51; 59; 1)
Академия боевых искусств в Темнице (51; 59; 1)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 12



Города на карте:

51; 59; 1	7; 67; 0	13; 13; 0	38; 41; 0	63; 8; 0	11; 12; 1	17; 59; 1	31; 38; 1	53; 26; 1

Герои на карте:

51; 59; 1

4 уровня
1; 8; 0

3200
1 1

Пролог. По нашим данным, к южному берегу Эрафии пристала военная флотилия Энрота. Мы не знаем ни ее размеров, ни имени командующего. Наши источники в Эофоле утверждают, что во главе может стоять кто угодно, только не Роланд Железный кулак. Как бы там ни было, это не повлияет на наши планы. Мы приступаем к заключительной фазе подземного броска. Необходимо укрепиться на юго-восточном берегу. После этого мы сможем получить из Нигона подкрепление. Все тоннели туда уже подведены, поэтому тактическое преимущество тебе обеспечено.

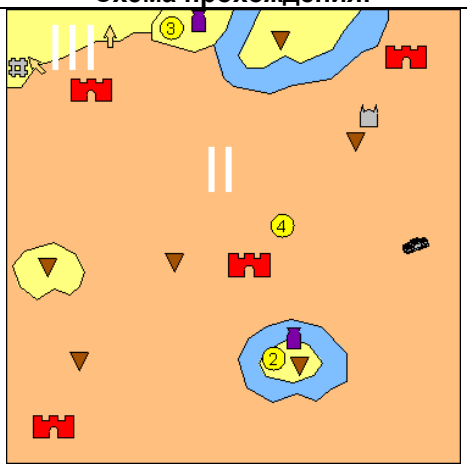
День 1 1-1-1	Когда мы прорывались в этот регион, мы обнаружили отколовшуюся колонию, которая давно считалась потерянной. Если бы их можно было «убедить» присоединиться к нашему делу, они могли бы предоставить нам дополнительные войска, необходимые для защиты городов на поверхности.
	У нас также есть агент, который шпионит за местными городами с маленького уединенного острова. Найдите его, и он поделится с вами своими знаниями об этом районе.
День 8 1-2-1	Подходит советник. «Мы получили сообщение о том, что военные корабли из Энрота высадились вдоль южного побережья Эрафии. В настоящее время мы не знаем, кто командует этими силами, и не знаем их численности. Из наших источников в Эофоле мы знаем, что этим флотом нельзя управлять. Роланд Айронфист».
День 22 1-4-1	Приближается советник. "Плохая новость. Силами Энрота на юге командует Катрина Железный кулак, дочь покойного Короля Эрафии — Грифонхарта. Она привела огромное войско и создала береговой плацдарм. Если мы не поспешим, она сумеет прийти в Стедвик раньше нас".

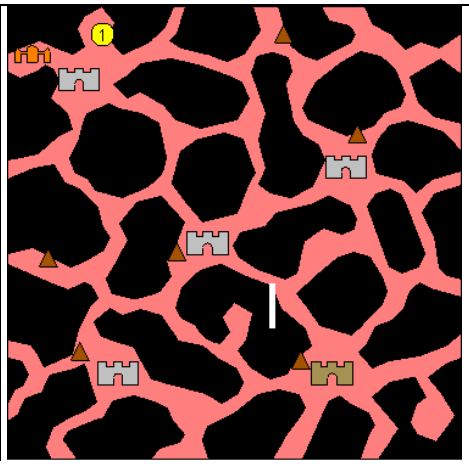
События на карте:

EVENT **45; 32; 0**	Из облаков гремит голос: «Неверные! Вы осквернили священное место и должны быть наказаны!» Вы понимаете, что следовать своей жадности, а не своей миссии, возможно, было не такой уж хорошей идеей. **Событие:** -50 -3 -3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:





Условие победы:
Победить всех врагов

I ▶ II

- I: все Врата подземного мира ведут в зону II и области зоны III
- III: в Тюрьме находится Вокиал 4 уровня. В западной области находится Храм, ресурсы и случайный артефакт 3 уровня. На юго-восточном острове есть Хижина мага, которая откроет области вокруг 3 вражеских городов. Двусторонний портал ведёт в область с Обсерваторией красного дерева. На северном острове есть Идол удачи, Хижина ведьмы, ресурсы и Золотая шахта
- 1: Картограф для подземных территорий
- 2: Хижина мага
- 3: Обсерватория красного дерева
- 4: область с ресурсами за Архангелами. После победы над ними есть Событие на -50 маны и -3 к удаче и боевому духу героя.

3 Падение Стедвика (Steadwick's Fall)

Описание сценария: Для победы необходимо захватить город Стедвик в течение 3 месяцев.

Описание территории: Пора захватить столицу Эрафии, Стедвик. Задача предстоит не из легких: город обороняет мощный гарнизон, способный отбить любого врага. Что еще хуже, армия королевы Катерины уже на пути сюда. Надо успеть захватить Стедвик, пока не подоспело подкрепление!

Стартовый бонус на выбор:

Играть за героев из миссии 1 (Инферно)
Играть за героев из миссии 2 (Темница)

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Стедвик	Не успеть до 4-1-1

Города на карте:

							-	-
				Стедвик				
96; 61; 0	96; 92; 1	101; 103; 0	11; 13; 0	34; 42; 0	49; 85; 0	58; 54; 0	5; 104; 0	86; 9; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2	из миссии 1 или 2
90; 92; 1	91; 60; 0	96; 62; 0	96; 93; 1	99; 57; 0	99; 89; 1	101; 104; 0	104; 95; 0

8 самых сильных героев переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 1 или 2.

Генерал Кендал*
11 уровня
34; 44; 0

*Генерал Кендал основан на герое Лорд Хаарт:
Специализация: Имущество.
«Когда король Грифонхарт был убит, на трон временно сел генерал Морган Кендал. Вскоре он освободил престол в пользу Катерины, но успел войти в историю: он единственный властитель Эрафии, позволивший врагу захватить столицу королевства, Стедвик».

18500

20 10 15 10 15 10 20

Патруль: радиус в 8 квадратов.

5 уровня
3; 5; 0

6000

Пролог. Катерина Айронфист запросила помощи у Бракады и АвЛи. Она знает, как близко мы подошли к Стедвику. Мы должны захватить его, пока она не привела подкрепление. А уж стоит нам завладеть столицей Эрафии — и самой Катерине Айронфист не вырвать ее из наших рук.

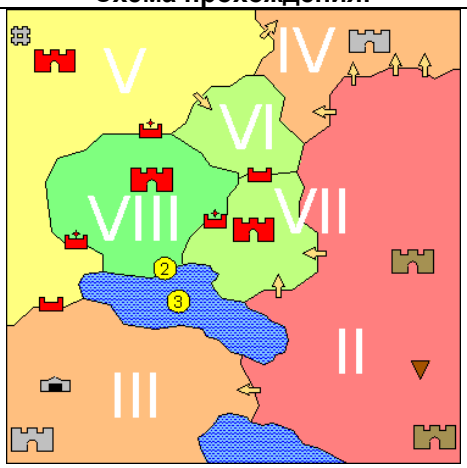
День 1 1-1-1	Вас можно поздравить — вы поработали на славу! Вы разорили Восточную Эрафию и вплотную подошли к столице Эрафии — Стедвику. Теперь нужно немедленно захватить столицу!
	Мало того, что Бракада и Ав-Ли направили подкрепление, нам стало известно, что Королева Катрина Железный кулак выдвинула большое войско с юга. Мы должны завладеть столицей и её гарнизонами до её прибытия.
День 7 1-1-7	Вы только что получили сообщение о продвижении Королевы Катрины. Войска из Нигона и Иофола пытаются помешать ей дойти до Стедвика, но вряд ли они смогут удерживать её больше двух-трёх месяцев.
День 29 2-1-1	Вам поступило сообщение с юга. Войска Королевы Катрины удалось задержать, и у вас появилось по меньшей мере два месяца на то, чтобы дойти до столицы. Но наши силы понесли большие потери. Не допустите, чтобы их жертвы оказались напрасными.
День 57 3-1-1	Вам поступило сообщение с юга. Наши войска продолжают преследовать армию Королевы Катрины, но она продолжает свой поход на север. В лучшем случае, через три-четыре недели она будет в столице.
День 71 3-3-1	Поход войска Королевы Катрины продолжается — её армия уже на расстоянии двух недель пути. Если вы не поспешите, мы не успеем занять столицу до её прихода.
День 78 3-4-1	Ваши лазутчики сообщают, что видели войско Королевы Катрины на юго-западе на расстоянии недельного пути. Если она окажется в столице раньше вас, всё будет потеряно.
День 85 4-1-1	Сегодня утром огромное войско под командованием Королевы Катрины Железный кулак прибыло в столицу Эрафии город Стедвик. Нам не остаётся другого пути, кроме отступления. Как ни печально, но вы провалили задание.

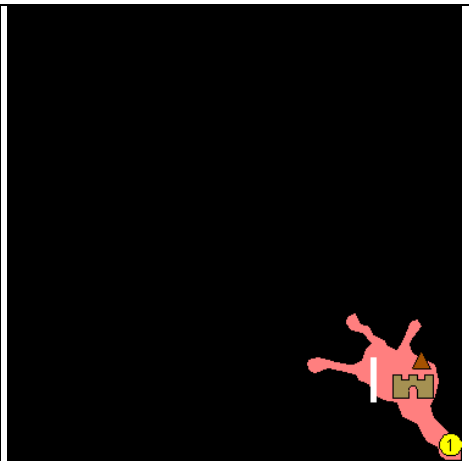
События на карте:

10; 70; 0 **60; 39; 0**	50 40 18 25 18 40 50 Можно забрать войска
16; 55; 0 **34; 28; 0** **49; 50; 0**	18 24 15 15 24 18 Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:





Условие победы:
Захватить Стедвик (VIII)
I,II ► III,IV,VII ► VIII

- I,II: Врата подземного мира связывают стартовые зоны
- V,VI,VII: зоны красного. В Тюрьме находится Чарна 5 уровня. Проход в зону VIII со Стедвиком – цель миссии, – через антимагические Гарнизоны красного
- 1: случайный артефакт 4 уровня за 5 Чёрными драконами
- 2: Картограф для надземных территорий
- 3: недоступный Портал славы красного
- в целом карта довольно пустая, выглядит недоработанной, содержит много случайных монстров, случайных артефактов и случайных ресурсов.

III ЖЕРТВЫ ВОЙНЫ (SPOILS OF WAR) / Трофеи (AB)

Беспокойные времена обещают наемникам сладкую жизнь. Пока эрафийская гвардия бьется с нигонской угрозой на востоке, западные земли так и просят, чтобы их захватили. А что помешает нам это сделать?

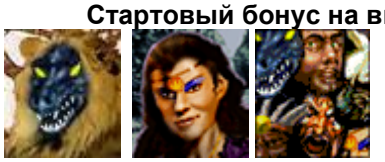
Порядок миссий: 1, 2 – в любом порядке ► 3 ► 4.

1 Пограничные земли (Borderlands) / Приграничные земли (AB) / Пограничная полоса (Complete)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны пометить все шахты. В этом сценарии ваши герои будут ограничены 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этой кампании.

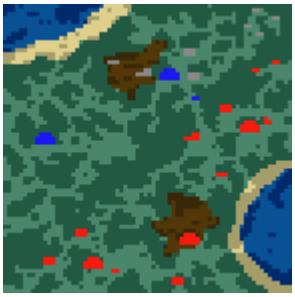
Описание территории: Король Тралосск, правитель Таталии, хочет вывести свою страну из болот раз и навсегда. Ему понадобится помощь наемника, и он хочет воспользоваться вашими услугами. Пока Эрафия занята своей войной, самое время расширять границы!

Стартовый бонус на выбор:



Стартовый герой: Корбак
Стартовый герой: Вердиш
Стартовый герой: Случайный

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить все шахты	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

10; 34; 0 | 41; 18; 0 | 22; 65; 0 | 46; 59; 0 | 61; 31; 0

Герои на карте:

41; 18; 0

Пролог. Как вы и предвидели, милорд, смерть короля Грифонхарта даст вам возможность проявить талант наемника. С нами уже связался посланник короля Тралосска, правителя Таталии. Двадцать лет назад Таталия подписала мирное соглашение. Но король Грифонхарт мертв, и все соглашения канули в Лету. Воины Таталии сильны, они сумеют удержать захваченные земли — но, чтобы завоевать их, необходимы полководцы, которые смогут расширить границы.

День 1 1-1-1	Первый приказ, отданный вам Королём Тралоском, довольно прост: захватите все рудники вокруг, чтобы обеспечить армию Таталии необходимыми ресурсами для большого военного похода против Эрафии.
	Есть хорошие новости и плохие новости. Хорошая новость состоит в том, что три сторожевых заставы Эрафии почти полностью истощены войной на востоке. Плохая новость: они могут получить подкрепления быстрее, чем мы, так что действуйте без промедления.
	Конечно, вам нужно покончить с сопротивлением в стране. Тогда вы сможете закончить задание в своё удовольствие…

События на карте:

42; 19; 0	На дороге появляется небольшая группа гноллов. Приблизившись к вам с мирным видом, их старший подаёт гербовое письмо, в котором говорится: "Эти воины — слава Таталии. Используйте их по своему усмотрению. Подпись: Король Тралоск". **Событие:** 20
57; 71; 0	Эта дорога ведет глубже в Эрафию, но, возможно, вам стоит обезопасить этот регион, прежде чем двигаться дальше.
48; 27; 0	10 12 Можно забрать войска
32; 8; 0	Эти гноллы, кажется, устали охранять эту палатку, и после небольшого обсуждения они решают присоединиться к вам.
9; 28; 0	Королевская яхта — только для послов!
31; 47; 0	Болотные феи — Не беспокоить.
44; 64; 0	Тренировка защиты Абдула — Добро пожаловать!
48; 25; 0	Добро пожаловать в Таталию.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

49; 28; 0	Добро пожаловать в Эрафию.
60; 11; 0	Саурианская деревня — посетители не приветствуются.

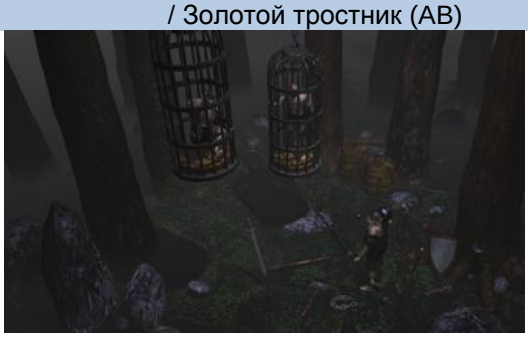
Схема прохождения:

Условие победы:
Захватить все шахты
I,II ► III

- I,II: красная Палатка ключника даст доступ к Двустороннему монолиту, ведущему в область с Золотой шахтой красного. Гноллы-мародёры у палатки – присоединяются к герою. У входа в Крепость зоны II есть Событие с 20 Гноллами для героя
- III: зона красного. Голубая Палатка ключника также даёт доступ к Двустороннему монолиту
- IV: за горами вдоль границы спрятаны ресурсы и Сундуки с сокровищами
- 1: Учёный с Поиском пути
- 2: Картограф для территорий воды
- **!**: все шахты ресурсов на карте – цель миссии.

2 Золотая лихорадка (Gold Rush)

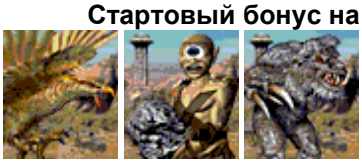
/ Золотой тростник (AB)



Описание сценария: Для победы необходимо накопить 200 000 золотых. В этом сценарии ваши герои будут ограничены 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этой кампании.

Описание территории: Герцог Уинстон Борагус, правитель Крулода, также нуждается в услугах наемника. Он желает, чтобы вы возглавили ряд набегов на земли Эрафии. Надо награбить достаточно золота, чтобы обеспечить крулодскую армию всем необходимым для… других дел.

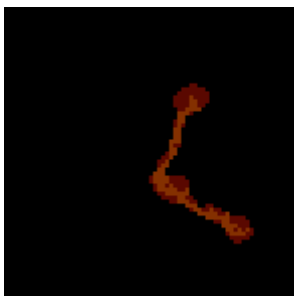
Стартовый бонус на выбор:



3 Птицы грома Зубину
2 Короля циклопов Зубину
1 Древнее чудище Зубину

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Собрать 200 000 золота	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 12



Города на карте:

9; 61; 0	13; 34; 0	34; 14; 0	55; 40; 0	57; 61; 0	59; 9; 0

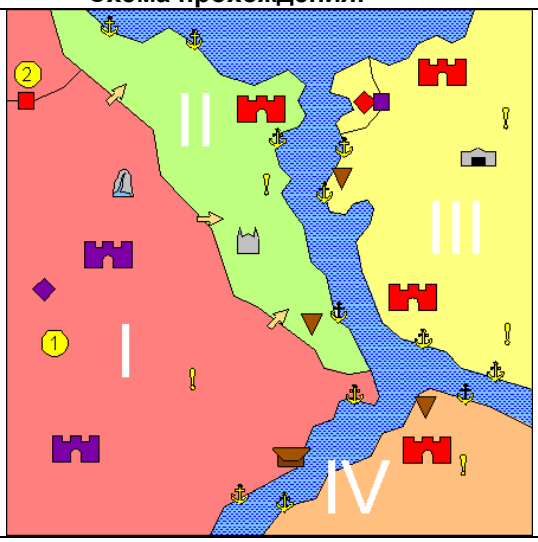
Герои на карте:

9; 62; 0	13; 35; 0	55; 41; 0	57; 62; 0	59; 10; 0

Пролог. Вами заинтересовались варвары Крулода. Об их стычках с эрафийцами близ восточной границы ходят легенды. Недавно они совершили успешный набег и захватили большое число пленных, которые и подтвердили их предположения. Без короля Грифонхарта Эрафия утратила свой неколебимый дух. Вы должны разграбить земли, лежащие на границе с Крулодом. Как только в руках варваров окажутся необходимые ресурсы можно будет подумать и об объявлении войны. До этого вы будете действовать от своего имени. Если вас возьмут в плен, Крулод отречется от вас как от местного царька, возжелавшего власти.

День 1 1-1-1	Уже давно на восточной границе мы ведём перестрелки с войсками Эрафии. Многие говорят, что именно благодаря нам их солдаты стали такими умелыми воинами. Недавнее внезапное нападение на границы окончилось победой. Кроме того, в сражении было взято необычайно много пленных.
	Допросы взятых в плен подтвердили наши подозрения. Лишившись Короля, Эрафия лишилась сердца. Наша цель не в том, чтобы развязать войну, а в том, чтобы быстро разграбить те земли, до которых мы сможем добраться. Когда у нас будут необходимые ресурсы, можно будет поговорить и о войне.
	До той поры нам нужно ваше независимое участие в набеге на территории Эрафии, граничащие с нами на востоке. Если вас возьмут в плен, мы объявим, что вы были лишь чересчур ретивым предводителем клана и ваши действия шли вразрез с интересами государства.
	Вам будут хорошо платить, но вам придется работать за свои деньги. Герцог определил, что Крюлоду потребуется не менее 200 000 золотых, чтобы должным образом финансировать любые дальнейшие предприятия. Идите, и удачи.

Схема прохождения:



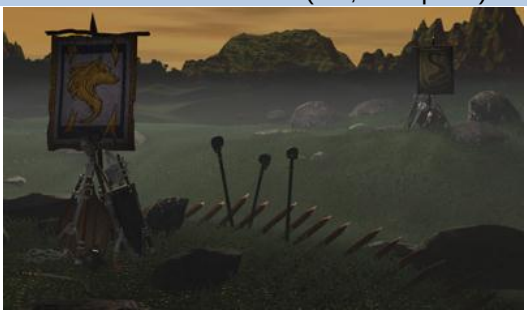
Условие победы:
Собрать 200 000 золота
I ► II,III,IV

- I: фиолетовая Палатка ключника даст доступ к красной Палатке ключника в зоне III
- III: зона красного. Красная Палатка ключника даст доступ к области в зоне I с 100000 золота. Врата подземного мира ведут в подземный тоннель, соединяющий зоны II, III и IV
- 1: область с жилищами Гоблинов, Наездников на волках и Орков
- 2: область с 100000 золота
- **!**: все Золотые шахты на карте.

3 Жадность (Greed) / Алчность (AB, Complete)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все города и замки и победить всех вражеских героев. Независимо от того, какую сторону вы выберете, другая всегда будет считать вас предателем.

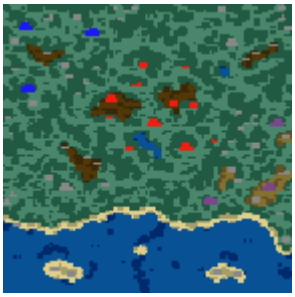
Описание территории: Теперь ваших услуг ищут и король Таталии Тралосск, и правитель Крулода герцог Уинстон Борагус. Они борются между собой за последний клочок земли, лежащий меж их границами. Ирония в том, что сама по себе земля ничего не стоит. Решайте, кому вы предпочтете служить. Все в ваших руках.



Стартовый бонус на выбор:

Играть за героев из миссии 1 (Крепость; синий)
Играть за героев из миссии 2 (Цитадель; фиолетовый)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока: или	**Противники:** или
Сложность (АВ):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять все города и всех героев

Города на карте:

8; 9; 0	9; 32; 0	33; 11; 0	77; 74; 0	99; 69; 0	102; 45; 0	40; 36; 0	56; 45; 0	68; 54; 0

-	-
23; 69; 0	85; 15; 0

Герои на карте:

из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1
3; 37; 0	7; 19; 0	8; 10; 0	8; 46; 0	9; 33; 0	17; 22; 0	33; 12; 0	40; 12; 0

из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	5 уровня 6000
68; 67; 0	77; 75; 0	79; 80; 0	96; 80; 0	97; 35; 0	99; 70; 0	101; 54; 0	102; 46; 0	56; 46; 0

16 самых сильных героев переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 1 и 2.

Пролог. Послы Таталии и Крулода вновь ищут ваших услуг. Они бьются за последний клочок эрафийских земель, где остались считанные замки. Эрафийцы могут оказать лишь символическое сопротивление. Сражаться будут Таталия и Крулод. Смешно! Сама по себе земля не представляет никакой ценности. Идет война за расширение территории. Таталия стремится выйти из низин к холмам, а Крулод — не подпустить соперника к своей северной границе. Чью бы сторону вы ни приняли, противник будет считать вас предателем. Сделайте правильный выбор. Сыграйте на стороне победителя. От этого зависит ваша жизнь.

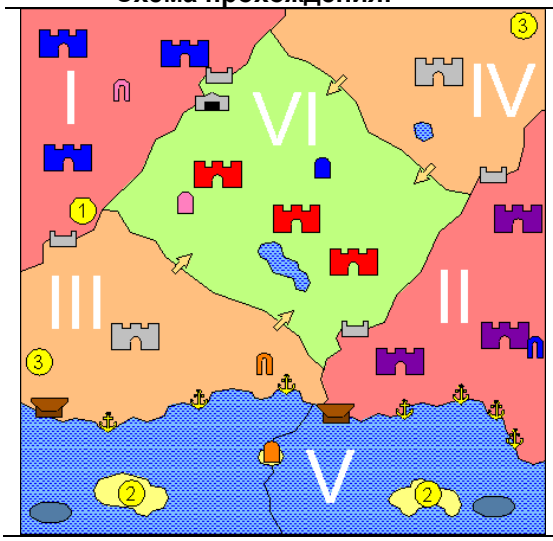
День 1 1-1-1	**Для синего:** Вы получили послание от Короля Тралоска: "Я рад, что вы решили примкнуть к нам. Ваши познания о методах войны этих тупых варваров дадут нам некоторое преимущество. Хотя, вполне вероятно, Герцог Борагус уже назначил цену за вашу голову: ведь вы предали его".
	Для синего: "Это будет битва до победного конца. Мы хотим расширить свои границы до гор Крюлода, а они хотят остановить нас. Символическое войско Эрафии, вероятно, попадёт в переплёт, но мы просто ничего не можем поделать с этим. Или не хотим".
	Для синего: "Победите, и народ Таталии будет вас боготворить. Проиграйте, и... нет, пожалуй, об этом говорить пока не стоит". В качестве почтового штемпеля на письме стоит отпечаток эмблемы Дома Тралоск.
	Для фиолетового: Вы получаете приказы от одного из генералов Герцога Борагуса. "Я сам никогда не любил наёмников, но вы доказали свою цену, и я продлю контракт с вами. Мне рассказали, что старикан Тралоск был так зол, что вы его надули, что приказал доставить ему вашу голову в корзинке".
	Для фиолетового: "Ну ладно, если вы не заметили, это пограничная война. Старик Тралоск втемяшил себе в голову, что ему нужен кусок нашей земли. Ваша задача сейчас — остановить его. Герцог Борагус благоволит тебе, но если таталианцы постучатся в дверь его дворца, ваша жизнь будет стоить меньше ломаного гроша".
	Для фиолетового: "Ваши задачи просты. Остановить продвижение таталианских войск, затем вышибить этих жалких ящериц из наших владений так далеко, чтобы впредь они и не помышляли о суше. Да, заодно покончите с эрафийскими сторожевыми постами. Позабавьтесь!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

События на карте:

27; 60; 0 **50; 14; 0**	Бандиты выпрыгивают из подлеска и атакуют! **Стража:** 100 50 **Награда:** +1500
43; 66; 0 **76; 15; 0**	Бандиты выпрыгивают из подлеска и атакуют! **Стража:** 80 40 **Награда:** +1500
8; 47; 0 **40; 13; 0**	120 70 50 30 15 Можно забрать войска
68; 66; 0 **97; 34; 0**	120 70 50 30 15 Можно забрать войска
46; 66; 0	Южная дорога
60; 16; 0	Северная дорога
87; 57; 0	Вилла орков
96; 43; 0	Вилла гоблинов

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► VI ► II (или) II ► VI ► I

- I: стартовая зона при игре за героев Крепости
- II: стартовая зона при игре за героев Цитадели
- V: Монолит входа ведёт в зону III
- VI: зона красного. Розовый Монолит входа ведёт в зону I. Синий Монолит входа ведёт в зону II
- 1: Учёный с Поиском пути
- 2: 2 острова, на каждом из которых по 2 Золотые шахты, охраняемые 65 Горгонами
- 3: области с Алтарями воды под охраной Элементалей воды
- на дорогах, соединяющих северные и южные Гарнизоны, есть по 2 События со стражей из войск Крепости и Цитадели, и наградой по 1500 золота.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

IV ОСВОБОЖДЕНИЕ (LIBERATION)

Мы прочно укрепились на выжженной земле Эрафии. Прежде всего надо освободить Стедвик, нашу столицу. Затем мы двинемся дальше — и не остановимся, пока последний захватчик не будет изгнан навеки!

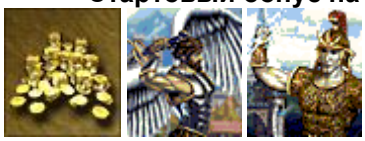
Порядок миссий: 1 ► 2, 3 – в любом порядке ► 4.

1 Освобождение Стедвика (Steadwick's Liberation)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить город Стедвик. Ищите провидца — выполнение квеста провидца позволит вам перенести награду в следующий сценарий.

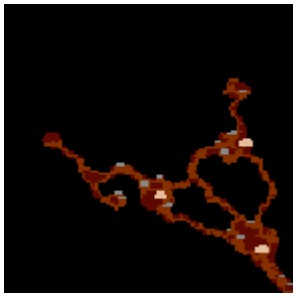
Описание территории: Первой фазой борьбы за освобождение Эрафии должна стать битва за Стедвик, ее столицу, которая находится в руках нигонских захватчиков. Это будет непросто, так как Верховные лорды подземелий завалили горные перевалы, ведущие в Стедвикскую долину.

Стартовый бонус на выбор:



10000 золота
2 Архангела в Замке (49; 85; 0)
2 Титана в Башне (5; 104; 0)

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Стедвик	Потерять все города и всех героев



Города на карте:

		Стедвик						
5; 104; 0	49; 85; 0	34; 42; 0	58; 54; 0	58; 72; 1	90; 52; 1	96; 61; 0	96; 92; 1	101; 103; 0

-	-
11; 13; 0	86; 9; 0

Герои на карте:

	49; 85; 0	-

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Генерал Кендал*
11 уровня
3; 5; 0

*Генерал Кендал основан на герое Лорд Хаарт:
Специализация: Имущество.
«Когда король Грифонхарт был убит, на трон временно сел генерал Морган Кендал. Вскоре он освободил престол в пользу Катерины, но успел войти в историю: он единственный властитель Эрафии, позволивший врагу захватить столицу королевства, Стедвик».

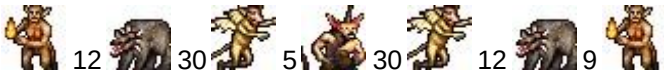
18500

Пролог. Катерина: «По первым донесениям разведки, войска Нигона и Эофола держат оборону Стедвика. По суше путь к столице отрезан. Вражеское подкрепление приходит по подземным тоннелям. Западные армии встретят нас у поля битвы. Больше мне нечего добавить. Мы не остановимся, пока не освободим Стедвик».

День 1 1-1-1	Первые материалы разведки свидетельствуют, что войска из Нигона и Иофола забаррикадировались в Стедвикской Долине. Учитывая, что все наземные подходы перекрыты, вероятно, они получают припасы по подземным туннелям.
	Вы должны либо найти проход, который они используют, чтобы попасть в долину, либо проложить дорогу через горы. Хорошие новости: нам помогает Бракада, а если успеем дойти до Ав-Ли, то и они на нашей стороне. Больше добавить нечего. Мы не остановимся, пока не освободим Стедвик.
День 8 1-2-1	От выживших в блокаде Стедвика стало известно, что после смерти Короля Грифонхарта власть в Эрафии перешла в руки Моргана Кендала, генерала королевских вооружённых сил Эрафии.
	Свидетели сообщают, что генерал Кендал был взят в плен во время боя. Многие считают, что его держат в темнице на северо-западе. Нам стоит попытаться освободить его, ведь это блестящий полководец.

События на карте:

10; 70; 0
60; 39; 0



9 12 30 5 30 12 9
Можно забрать войска

28; 59; 1

40 30 20 10 20 30 40
Можно забрать войска

Задания на карте:

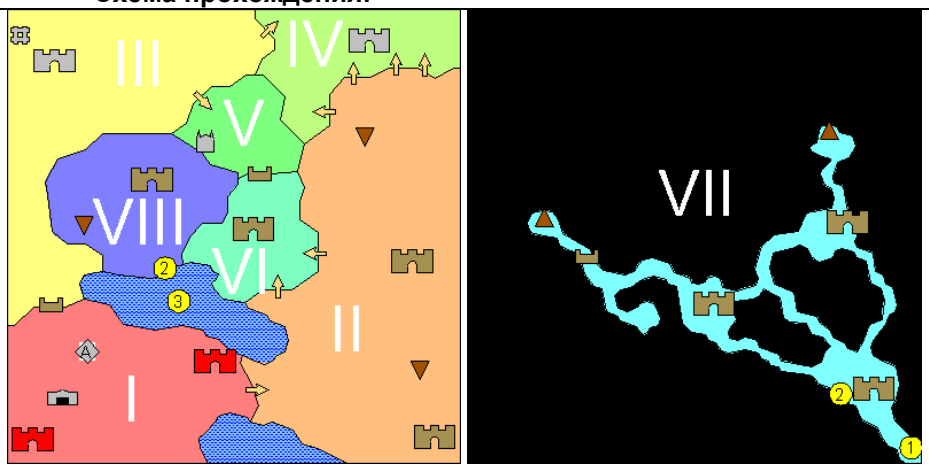
19; 81; 0

Задание: Принести
Награда:

Слухи в Таверне:

Предположительно, Лорды Подземелий снабжают Стедвик через подземные туннели.
У Лордов Подземелий есть двое подземных врат за пределами долины Стедвика.
Генерал Морган Кендал содержится в заточении в тюрьме на северо-западе.

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить Стедвик (VIII)
I ► II ► VII ► VIII

- карта практически полностью идентична карте из кампании II «Темницы и твари» миссии 3 «Падение Стедвика» за следующими исключениями: в зоне V местность травы заменена на каменистую; подземная зона расширена; проходы через антимагические Гарнизоны в зону Стедвика перекрыты горами; в зоне центрального Замка местность травы заменена грязью
- II: зона коричневого. Врата подземного мира ведут в подземную зону VII

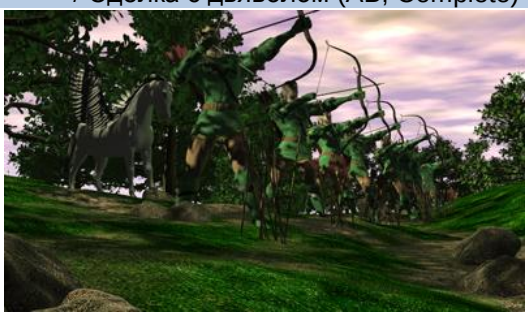
- III: в Тюрьме находится Генерал Кендел 11 уровня
- VII: зона коричневого. Западные Врата подземного мира за Гарнизоном коричневого ведут в зону VIII со Стедвиком – цель миссии
- 1: случайный артефакт 4 уровня за Чёрными драконами
- 2: Картограф для надземных территорий
- 3: недоступный Портал славы, принадлежащий игроку.

Цепочки заданий:

- ▶ ▶ A ▶

---

2 Договор с дьяволом (Deal with the Devil) / Сделка с дьяволом (AB, Complete)

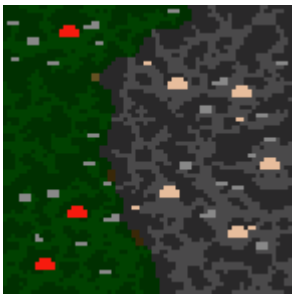


Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить город Клезив. Некоторых Стражей прохода можно пройти только в том случае, если у героя есть квестовый артефакт из предыдущего сценария, но артефакт за стражем отправится с вами в следующий сценарий.

Описание территории: Королева Катерина получила письмо от лорда Люцифера Кригана III, верховного командующего Эофола. Он утверждает, что взял в плен мужа Катерины, Роланда Айронфиста, короля Энрота, и требует за его жизнь выкуп в один миллион золотых.

Стартовый бонус на выбор:

Свиток с заклинанием Защита от огня самому сильному герою
Свиток с заклинанием Ледяная молния самому сильному герою
Свиток с заклинанием Точность самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Клезив	Потерять все города и всех героев

Города на карте:

							Клезив
10; 65; 0	18; 52; 0	16; 7; 0	41; 47; 0	43; 20; 0	58; 57; 0	59; 22; 0	66; 40; 0

Герои на карте:

	10; 65; 0	Переходящие артефакты: **Брелок жизни**, **Значок смелости**.
	Предводитель* 66; 41; 0	*Предводитель основан на герое Аксис: **Специализация:** Мистицизм. **Патруль:** радиус в 8 квадратов.

58; 57; 0	59; 22; 0

Пролог. Я Доррел, АвЛийский посол. Я привез вам весть от королевы Катерины. Вскоре после того как Стедвик был отбит, перед королевой предстал криганский посланник. Он утверждает, что Роланд Айронфист, король Энрота, томится у них в плену. Криганцы запросили выкуп в один миллион золотых за его жизнь. Возможно, они блефуют. Королева Катерина не желает платить. Допросив посланника, мы выяснили, что Роланда держит в плену клан Крила, чьи владения лежат в самом сердце Эофола. Ваша задача — обнаружить военную базу клана и спасти Роланда. АвЛи готово оказать вам военную поддержку, прислав дополнительные войска. Это задание крайне опасно. Возможно, криганцы просто хотят заманить нас в ловушку.

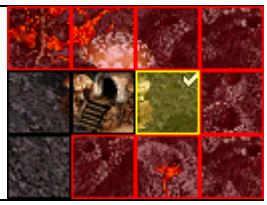
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	В письме, полученном от правителя Иофола, недвусмысленно говорится, что Король Роланд Железный кулак пленён дьяволами. Чтобы сохранить ему жизнь, требуется выкуп в один миллион золотом.
	Точных доказательств нет, но тщательный допрос посланника показал, что клан Крила удерживает Роланда на территории Эофола где-то близ самой границы. Правда это или нет, Королева всё равно не отступит.
	Главная крепость клана Крила — Клезив находится по ту сторону границы Эрафии. Вы должны захватить Клезив и освободить Короля Роланда, если он действительно там. Маловероятно, чтобы они стали держать заложника так близко к передовой, так что будьте начеку: не исключено, что это искусно устроенная ловушка.
	Вам на помощь прибыли войска из Ав-Ли. Удачи, и пусть Свет небес оберегает вас!

События на карте:

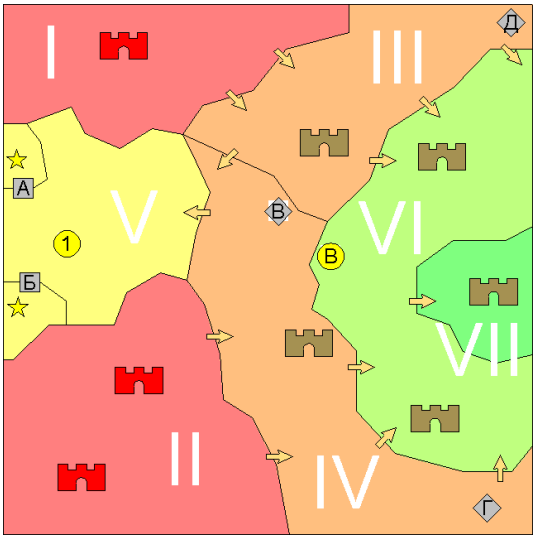
 14; 24; 0	Один из ваших солдат кричит "Засада!" У вас как раз достаточно времени, чтобы вытащить оружие. **Стража:** 20 20 20 **Награда:** +1500
 17; 29; 0	Один из ваших солдат кричит "Засада!" У вас как раз достаточно времени, чтобы вытащить оружие. **Стража:** 25 **Награда:** +1500
 3; 32; 0	Трактир Торга.
 8; 21; 0	Деревня Амнести.

Задания на карте:

 37; 28; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
 65; 67; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
* **69; 1; 0**	**Задание:** Принести **Награда:** **Данная Хижина провидца имеет смещённую клетку входа (см.справа), неизвестно для какой цели (баг?).* 
 2; 25; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
 3; 38; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить Клезив (VII)
I,II ► IV,V ► VI ► VII

- V: в этой зоне можно обменять переходящие артефакты – Значок смелости из миссии 1 на Амулет маны, и Кулон жизни из миссии 3 на Подзорную трубу. Поэтому рекомендуется пройти миссию 3 перед этой. У входа в зону есть События со стражей из войск Цитадели и наградой по 1500 золота.
- VIII: Клезив – цель миссии, находится в центре зоны за Архидьяволами и под охраной Предводителя.

Цепочки заданий:

- В ► В ► Г ► Д ► ►
- ► А ►
- ► Б ►

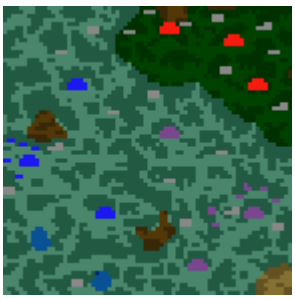
3 Нейтральная сторона (Neutral Affairs) / Нейтральные дела (AB) / Нейтралитет (Complete)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. Некоторых Стражей прохода можно пройти только в том случае, если у героя есть квестовый артефакт из предыдущего сценария, но артефакт за пределами Стража прохода отправится с вами в следующий сценарий.

Описание территории: Ко двору прибыл посол Бракады с вестью от короля Гэвина Магнуса: Бракада готова предоставить Эрафии военную помощь, чтобы вернуть западные земли, захваченные мародерами Таталии и Крулода. Пора поставить соседей на место.

Стартовый бонус на выбор:

Экспертная Логистика самому сильному герою
Щит гномьих богов самому сильному герою
Секира кентавра самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Города на карте:

41; 6; 0	57; 9; 0	63; 20; 0	6; 39; 0	18; 20; 0	25; 52; 0	41; 32; 0	48; 65; 0	62; 52; 0

Герои на карте:

63; 20; 0 — Переходящие артефакты: **Амулет маны**, **Значок смелости**.

6; 39; 0	48; 65; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Я Уинстон Лангер, посол Гэвина Магнуса, великого визиря Бракады. В западной Эрафии кипит битва между войсками Таталии и Крулода. Их спор вспыхнул много месяцев назад и с тех пор не утихает. Мой повелитель, уставший от войн, посылает вам подкрепление. Эту битву не выиграть с помощью самой блестящей тактики. Чтобы победить, вы должны превосходить соперника численно. Удачи вам.

День 1 1-1-1	Уже несколько месяцев тут и там вспыхивают пограничные конфликты между Таталией, Крюлодом и Эрафией. Обычно чародеи Бракады не вмешиваются в конфликты. Но учитывая всё, что пришлось пережить Эрафии за последнее время, они решили помочь нам.
	Чародеи построили небольшую сторожевую заставу на границе Эрафии, Таталии и Крюлода. Мы уже направили туда свои вооружённые отряды. Между нами говоря, мы постараемся не только остановить кровопролитие между Таталией и Крюлодом, но ещё и восстановить границу Эрафии.
	Нанесите молниеносный удар и покончите с любыми проявлениями оппозиции на этих землях. Мы должны преподать урок нашим соседям, чтобы они поняли, насколько глупо с их стороны было пытаться воспользоваться слабостью Эрафии.
День 3 1-1-3	Лазутчик сообщает, что вдоль границы построено много лагерей для беженцев. В них живут существа, вынужденные покинуть дома из-за непрекращающейся здесь войны.

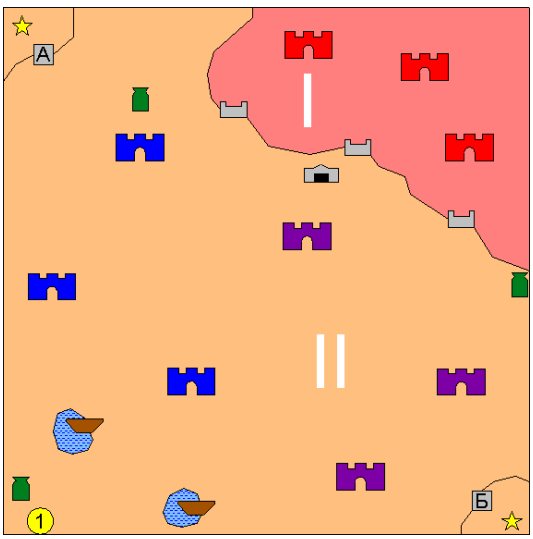
События на карте:

 31; 14; 0 **48; 20; 0** **62; 30; 0**	60 30 15 Можно забрать войска
 11; 55; 0 **27; 69; 0**	Водные элементали, кажется, не хотят, чтобы вы использовали их лодку.

Задания на карте:

 5; 6; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
 65; 67; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** (баг?)

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов

I ▶ II

- II: зона синего и фиолетового. Двусторонний монолит соединяет северную, восточную и юго-западную части зоны. В двух озёрах можно собрать Обломки и Морские сундуки. Значок смелости из миссии 1 можно обменять на Амулет жизни за Стражем прохода (А), если проходить эту миссию после неё. На юго-востоке карты находится Телескоп за Стражем прохода (Б), требующим Телескоп (баг?)
- 1: область со Свитком с заклинанием Городской портал и Накидкой скорости.

Цепочки заданий:

- ▶ **А** ▶
- ▶ **Б** ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

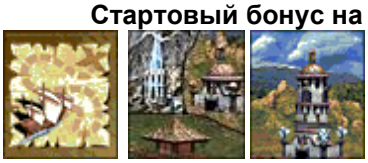
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4 Туннели и троглодиты (Tunnels and Troglodytes)

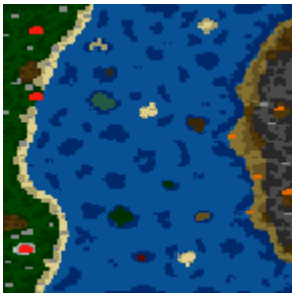
Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. Некоторых Стражей прохода можно пройти только в том случае, если у Героя есть Квестовый Артефакт из предыдущего сценария, но награда действительно велика.

Описание территории: Теперь мы знаем, каким образом Нигону и Эофолу удалось захватить страну. Они буквально прорыли себе путь под Нигонским проливом и вломились в гномьи ходы вдоль берегов Эрафии. Придется заставить их пройти этим путем еще раз — но теперь гнать их будут наши войска! Захватчики должны навсегда покинуть наши земли.

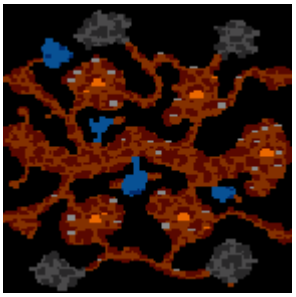
Стартовый бонус на выбор:



Экспертная Навигация Кристиану
Гильдия магов 1 уровня в Башне (8; 92; 0), в Оплоте (12; 10; 0) и Замке (12; 35; 0)
Гильдия магов 3 уровня в Замке (12; 35; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (АВ):	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев



Города на карте:

8; 92; 0	12; 10; 0	12; 35; 0	34; 81; 1	35; 30; 1	67; 80; 1	72; 34; 1	98; 56; 1

Герои на карте:

3 уровня, 2000, 8; 93; 0	3 уровня, 2000, 12; 11; 0	3 уровня, 2000, 12; 36; 0

Переходящие артефакты: **Телескоп**, **Подзорная труба**.

3 уровня, 2000, 34; 82; 1	3 уровня, 2000, 35; 31; 1	4 уровня, 4500, 67; 81; 1	4 уровня, 4500, 72; 35; 1

9 уровня
98; 57; 1

13200

50 40 30 15

Патруль: радиус в 10 квадратов.

Пролог. Катерина: «Теперь мы знаем, каким образом Нигону и Эофолу удалось захватить Эрафию. Пройдя через сеть подземных тоннелей, вырытых воинами Верховного лорда, они одновременно ударили превосходящими силами по нескольким городам. Только благодаря народному ополчению полстраны избежало захвата. Мы определили главный рукав, по которому их войска движутся из Нигона в Эрафию. Он прорыт под океаном и выходит на берег в наших землях. Бракада и АвЛи отправили нам в помощь своих солдат. Надо разгромить криганцев и нигонцев на земле Эрафии, и выгнать их через тоннели назад, на берега Нигона — навсегда».

День 1 1-1-1	Повелители Подземелья достаточно хитры. Пока иофольские дьяволы атаковали границы Эрафии, войска Нигона прорыли туннель почти до самого Стедвика. Пробираясь под землёй, они почти одновременно делали внезапные вылазки по всей стране.
	Мы должны благодарить королевские вооружённые силы Эрафии за то, что они удерживали нападающих на восточной половине территории Эрафии. Несмотря на это, нам сейчас нужно заняться повелителями Подземелья. Ваша задача — преследовать их до Нигонского пролива и создать плацдарм на ИХ территории.
	Помочь вам в этом окончательном броске подтянутся войска из Ав-Ли и Баркады. Нельзя оставить ни одной сторожевой заставы Нигона или Иофола в туннелях. Мы должны преподать Повелителям Подземелья урок, который запомнится им навсегда. Удачи!

День 2 1-1-2	Вы можете перебросить крупные подразделения в Нигон по морю, напав на них сверху. Но будьте осторожны: пролив широк, полон рифов и не очень надёжен.

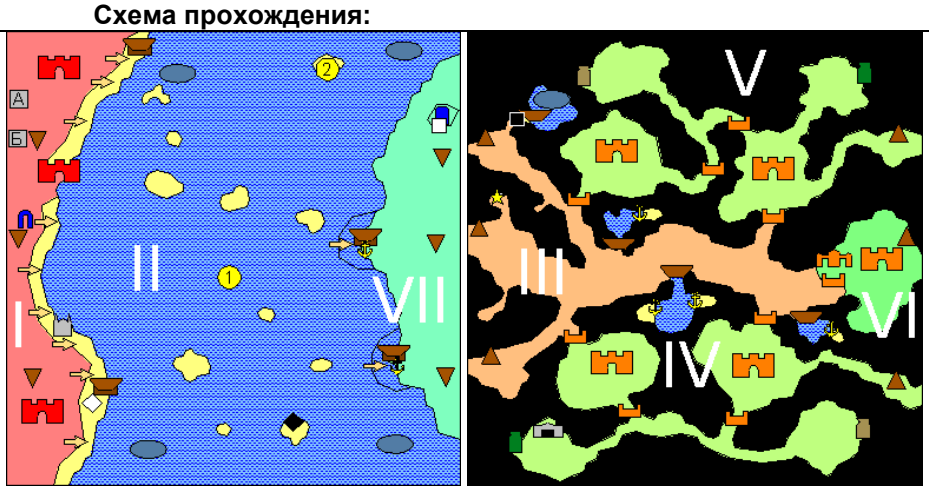
События на карте:

25; 73; 1 **26; 40; 1** **38; 90; 1**	**57; 33; 1** **64; 22; 1** **70; 68; 1** **72; 44; 1** 40 30 10 Можно забрать войска
86; 59; 1	40 30 20 10 Можно забрать войска
0; 25; 0	Перед вами лежит легендарный Щит часового, который Провидец давным-давно предвидел, что вы овладеете им. Вы хотите объявить его своим?
1; 14; 0	Перед вами лежит легендарный Шлем небесного грома, который Провидец давным-давно предвидел, что вы овладеете им. Вы хотите объявить его своим?

Задания на карте:

1; 25; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
2; 15; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,VII или III ► IV,V,VI

- I: Врата подземного мира ведут в подземную зону III
- II: белая Палатка ключника даст доступ к Монолиту входа в зоне VII, который ведёт обратно в зону I. Чёрная Палатка ключника даёт доступ к зоне III через Водоворот в подземелье. Высадка в зону VII возможна только в области Верфей, подход к которым охраняют Элементали воды
- III: у центральных Врат подземного мира лежит Шляпа оратора. На пути к зоне VI есть 3 подземных области воды с Кораблями у берегов, где можно собрать ресурсы, посетить Хранилище медуз, 2 Сокровищницы гномов и 3 магические Святыни
- IV,V: зоны оранжевого, которые соединены между собой Двусторонними монолитами. На востоке каждой зоны есть Врата подземного мира, ведущие в зону VII
- VI: зона Арлаша. Врата подземного мира ведут в зону VII
- 1: Картограф для территорий воды
- 2: остров с Ожерельем морского пути и Учёным с Городским порталом.

Цепочки заданий:

- ► А ►
- ► Б ►

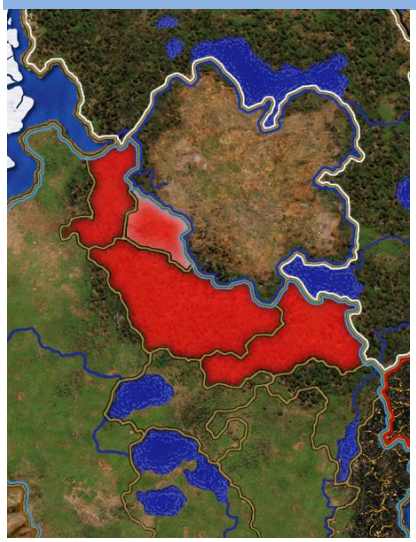
Вся цепочка заданий в данной кампании сломана (баг).
В первой миссии мы можем получить Значок смелости за Голубку удачи, которой нет на карте, но она есть у Генерала Кендела в Тюрьме (или может быть на месте случайного артефакта). Далее миссии 2 и 3 можно проходить в любом порядке.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Если сперва проходим миссию 2, то за Стражем прохода, требующим Значок смелости, мы можем забрать Амулет маны. Если сперва проходим миссию 3, то за Стражем прохода, требующим Значок смелости, мы можем получить Амулет жизни.
Если проходим миссию 2 после 3, то можем обменять Амулет жизни на Подзорную трубу, что в миссии 4 даст нам Шлем небесного грома. А вот если проходим миссию 3 после 2, то Телескоп, который в миссии 4 даст нам Щит часового, нам недоступен, ведь по логике Страж прохода перед ним должен требовать Амулет маны, а не Телескоп.
Таким образом, из двух цепочек заданий корректно работает только одна и порядок прохождения должен быть 1-3-2-4 миссии, чтобы избежать бага.

V ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ! (LONG LIVE THE KING)

/ Да здравствует король (AB) / Долгую жизнь королю! (Complete)



Для Дейи ничего удачнее войны в Эрафии нельзя было и придумать. Война такого масштаба принесет нам богатый урожай скелетов. Сегодня мы будем пировать. Завтра — объявим Эрафию царством нежити.

Порядок миссий: 1 ► 2, 3 – в любом порядке ► 4.

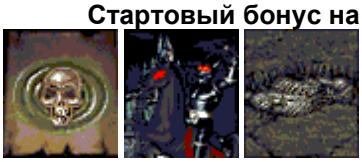
1 Грифоново сердце (A Gryphon's Hearth)

/ Сердце грифона (AB, Complete)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны принести Дух уныния в город Стоункасл в течение 3 месяцев. Ищите Провидца — завершение Квеста Провидца позволит вам перенести награду в следующий сценарий.

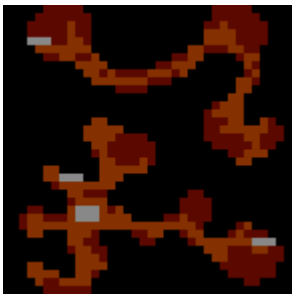
Описание территории: Король Грифонхарт, смертный, изгнавший нас из Эрафии, мертв. Вторжение Нигона и Эофола одарило нас целой армией нежити. Наконец-то мы можем собрать достаточно войск, чтобы напасть на Эрафию! Но для этого нам нужен хороший стратег. Разыщите могилу короля Грифонхарта.

Стартовый бонус на выбор:



Свиток с заклинанием Волна смерти самому сильному герою
1 Чёрный рыцарь самому сильному герою
Преобразователь скелетов в Некрополисе (27; 6; 0)

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Дух уныния в Стоункасл	**Условие поражения:** Не успеть до 4-1-1

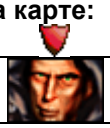


Города на карте:

	Стоункасл
27; 6; 0	16; 23; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

	
27; 6; 0	15; 27; 0 **Патруль:** радиус в 10 квадратов

Пролог. Наша держава жаждала уничтожить смертного, изгнавшего нас из Эрафии. Но почти одновременное вторжение Нигона и Эофола неожиданно сыграло нам на руку. Вся Эрафия усеяна павшими воинами. Для нас, некромантов, настало время жатвы. Время войны. Королева Катерина — достойный противник. Чтобы разгромить остатки ее войска, требуется еще лучший стратег. У нас есть план... Что за ирония! Пока Катерина завершает войну против Нигона и Эофола, проберись в Эрафию и разыщи могилу короля Грифонхарта. Будь осторожен. Отдельные части эрафийской гвардии удерживают местность. Когда ты найдешь могилу, мы воскресим мертвого короля и сделаем его пешкой в нашей игре. С королем Грифонхартом во главе армии нежити его бывшая родина станет страной мертвецов.

День 1 1-1-1	Наши лазутчики сообщают, что Король Грифонхарт был захоронен в городе Стоункасле, что близ северной границы Эрафии. Место захоронения не было затронуто войной с Нигоном и Иофолом. Найдите это место и захватите, чтобы мы могли оживить тело Короля.
	Вы должны отыскать Дух уныния и принести его в Стоункасл. Это один из предметов, необходимых для ритуала оживления тела Короля. Но торопитесь — действовать нужно быстро, иначе дух покинет тело и наш план будет сорван.

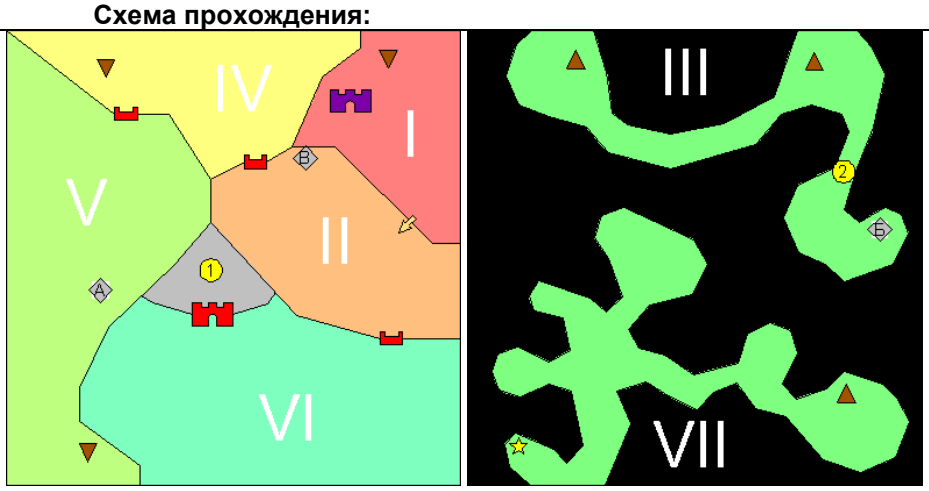
События на карте:

 9; 6; 0 **19; 10; 0** **34; 24; 0**	10 10 Можно забрать войска

Задания на карте:

 7; 20; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
 32; 14; 1	**Задание:** Принести **Награда:**
 23; 9; 0	**Задание:** Принести **Награда:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Дух уныния (В) в Стоункасл (VI)
I ► II,III ► IV ► V ► VII ► V ► III ► II ► VI

- I,IV: Врата подземного мира ведут в подземную зону III
- V: Врата подземного мира ведут в подземную зону VII
- VI: зона красного с Стоункаслом – цель миссии, под охраной Лоинса
- VII: на юго-западе зоны лежит Кулон абсолютной памяти под охраной Фанатиков, требующийся для Хижины провидца. Некоторые Монахи могут присоединиться к игроку
- 1: недоступная область с Могилой воина – сюжетно это могила короля Грифонхарта
- 2: 50 Скелетов, охраняющих Хижину провидца
- в Стоункасле запрещена отстройка Цитадели, Префектуры, Таверны и Жилищ существ 5-7 уровня.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Цепочки заданий:

• VII ► А ► ► Б ► ► В ► ► VI

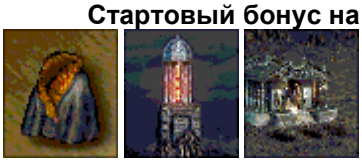
Эпилог. Воскрешая короля Грифонхарта из мертвых, правитель Вилмар столкнулся с непредвиденным обстоятельством. Король Грифонхарт подчинил себе его войска… и захватил трон. Его власть над мертвыми превосходит все когда-либо виденное. Для нашего вторжения — это как нельзя кстати. Но наши лорды следят за каждым шагом нового короля, пытаясь отыскать его слабое место...

2 Сбор урожая (Season of Harvest) / Сезон урожая (AB) / Время жатвы (Complete)

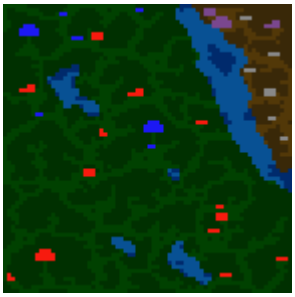
Описание сценария: Чтобы победить, вы должны накопить в общей сложности 2500 скелетов во всех ваших армиях в течение 3 месяцев. Некоторых Стражей прохода можно пройти только в том случае, если у героя есть квестовый артефакт из предыдущего сценария, но артефакт за Стражем прохода отправится с вами в следующий сценарий.

Описание территории: Мы обнаружили идеальное место у самой границы Эрафии, где можно собрать отличный урожай мертвецов, не привлекая внимания эрафийских войск. Наберите там армию нежити, да побыстрее — мы выступаем в поход.

Стартовый бонус на выбор:



Мантия вампира Вокиалу
Усилитель чёрной магии в Некрополисе (54; 5; 0)
Разрытые могилы в Некрополисе (54; 5; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Набрать 2500 Скелетов	Не успеть до 4-1-1

Города на карте:

54; 5; 0	10; 63; 0	6; 7; 0	37; 31; 0

Герои на карте:

	69; 29; 0	50 10 2
	2 уровня 54; 6; 0	1000
	5 уровня 9; 34; 0	6000

Переходящие артефакты: **Амулет смерти**, **Дух уныния**.

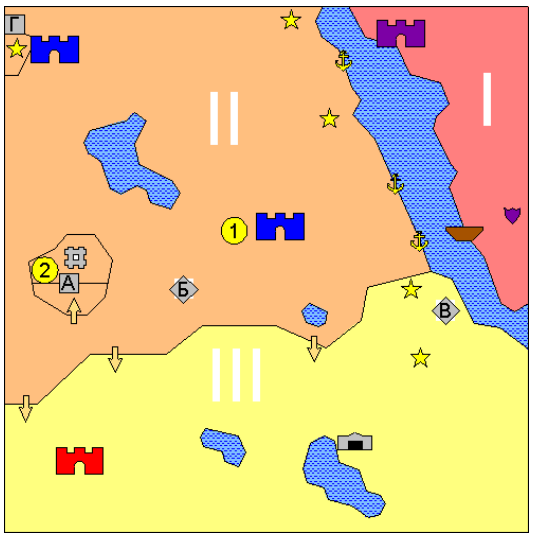
Пролог. Перед началом наступления на Эрафию надо пополнить наши ряды. Из жителей Эрафии получатся прекрасные мертвые воины. Пройди с мечом по приграничным землям, воскрешая мертвецов из павших врагов.

День 1 1-1-1	Чтобы застать Эрафию врасплох, надо напасть на неё в ближайшие три месяца. Однако наших сил далеко не достаточно для настоящей атаки. Нужно, чтобы вы прошли вдоль границы Эрафии и набрали в своё войско достаточное количество существ для начала нашей кампании. Как и прежде, нужно спешить. При нападении на Эрафию нужно использовать фактор неожиданности, поэтому нельзя задерживать это событие больше, чем на три месяца. За это время вы должны присоединить к себе как минимум 2500 скелетов. Если не сможете этого сделать, у нас не будет ни малейшего шанса победить Эрафию. Не подведите!
День 5 1-1-5	Приближается один из ваших советников. "Мы только что узнали, что Сандро и его войско находятся в плену где-то поблизости. Если вы сможете отыскать и освободить его, он несомненно поможет нам".
День 64 3-2-1	Вы получаете письмо от начальства. «Ваш первоначальный прогресс хороший, но у вас осталось всего три недели, чтобы выполнить задание».
День 71 3-3-1	Вы получаете письмо от начальства. «Я верю, что вы делаете успехи. Помните, нам нужно как минимум 2500 скелетов, и у вас есть всего две недели, пока мы не начнем нашу атаку».
День 78 3-4-1	Вы получаете письмо от начальства. «Через неделю с сегодняшнего дня мы начнем атаку на Эрафию. Ваши 2500 скелетов — ключ к нашему успеху. Я надеюсь, вы понимаете, что поражение — это не вариант».

Задания на карте:

24; 39; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +3
60; 41; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
0; 3; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
8; 37; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** 20-50 16-30 12-25 (Стражи) 10-20 8-16 5-12 4-10

Схема прохождения:



Условие победы:
Набрать 2500 Скелетов
I ▶ II,III

- II: зона синего. У северной зоны высадки лежат Сапоги мертвеца и Значок смелости. Страж прохода (А), требующий Дух уныния из миссии 1, закрывает область с Тюрьмой, в которой находится Сандро 5 уровня. Можно сохранить Дух уныния для последующих миссий, чтобы получить там доступ в область с сокровищами, Золотой шахтой и Школой войны
- III: зона красного. На северо-востоке зоны лежат Мантия равновесия и Сапоги левитации
- 1: Картограф для надземных территорий
- 2: Магический ошейник, а также отряды Стражей, Вампиров, Личей, Чёрных рыцарей и Костяных драконов для героя
- все нейтралы на карте – отряды 1 и 2 уровней, чтобы Некромантия могла поднимать больше Скелетов
- миссии 2 и 3 можно проходить в любом порядке. Пройти через Стража прохода (Г) и получить Подзорную трубу можно при помощи Кулона смерти, который можно получить, только если проходить миссию 3 до миссии 2.

Цепочки заданий:

- III ▶ **Б** ▶ +3
- II ▶ **В** ▶
- ▶ **Г** ▶
- ▶ **Д** ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

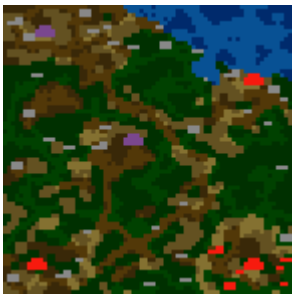
3 Телесные наказания (Corporeal Punishment) / Телесное наказание (AB, Complete)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны победить Рыцаря Смерти Мота. Некоторых стражей прохода можно пройти только в том случае, если у героя есть квестовый артефакт из предыдущего сценария, но артефакт за стражем отправится с вами в следующий сценарий.

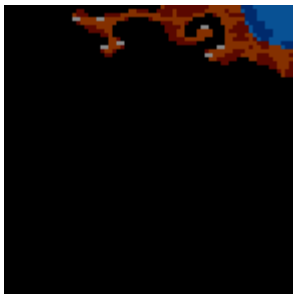
Описание территории: Один своевольный рыцарь Смерти не желает примкнуть к нашему славному походу. Он рассчитывает, что его нейтралитет поможет ему уберечь свои владения от неминуемого ответного удара эрафийцев. Пора научить его повиновению.

Стартовый бонус на выбор:

Амулет смерти самому сильному герою
Свиток с заклинанием Защита от земли самому сильному герою
25 Зомби самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Мота	Потерять все города и всех героев



Города на карте:

10; 7; 0	32; 34; 0	8; 65; 0	62; 19; 0	62; 65; 0

Герои на карте:

	10; 7; 0	Переходящие артефакты: **Дух уныния**, **Магический ошейник**.
	Мот* 9 уровня 62; 66; 0	*Мот основан на герое Клавиус: **Специализация:** Золото. 13200 **Патруль:** радиус в 10 квадратов.

Пролог. Рыцарь Смерти по имени Мот отказывается повиноваться королю-мертвецу Грифонхарту. Мы должны преподать урок остальным, чтобы ни у кого впредь не возникало предательских мыслей. Мот окружил себя личной гвардией. Проникни в ее ряды, убей его и подчини себе его войско. Воскреси его тело и сделай Мота своим послушным солдатом.

День 1 1-1-1	Вам пришло письмо от Короля личей Грифонхарта. В нём говорится: "Командир! Похоже, один из моих генералов — Рыцарь Смерти по имени Мот — отказывается выполнять мои приказания и считает, что не мне нужно нападать на Эрафию. Ничего страшного, всё равно мы не планировали использовать его в нашем деле".
	"Всё же нам понадобится его войско. И я не намерен прощать ему неповиновение. Ваша задача найти Мота и уничтожить. Затем мы воскресим его и дадим какую-нибудь мелкую должность в вашем войске. Выполните это задание, и я надену на вас его генеральские погоны".
	При одном только взгляде на подпись Короля у вас пробегает холодок по коже. Вы быстро набрасываете ответ, состоящий всего из двух слов: "Будет исполнено". Нельзя дать Моту победить вас.

События на карте:

6; 44; 0 **25; 45; 0**	**27; 21; 0** **36; 23; 0** **45; 14; 0** **51; 45; 0**	30 20 10 Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Задания на карте:

31; 1; 1 **Задание:** Принести **Награда:** +2

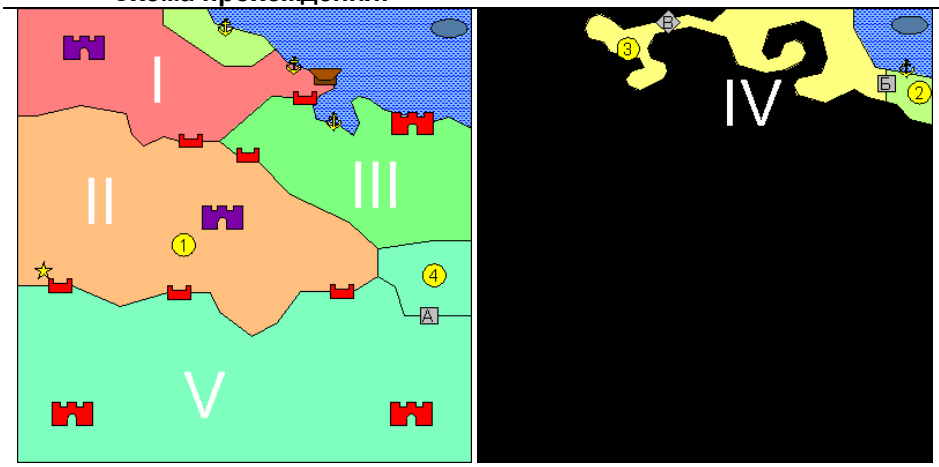
65; 48; 0 **Задание:** Принести **Доступ:**

65; 11; 1 **Задание:** Принести **Доступ:**

Слухи в Таверне:

Водоворот — это врата в Пещеры Мертвых, но Магический ошейник — ключ.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Мота (V)
I,II ► V

- I: на Корабле можно попасть в закрытую с суши область с ресурсами, Камнем душ, Школой магии и Лагерем наёмников
- II: у западного Гарнизона лежат Доспехи из чешуи дракона, Значок смелости и Герб доблести
- IV: попасть в зону можно только через Водоворот. Проход в основную часть зону – через Стража прохода (Б), требующего Магический ошейник из миссии 2
- V: зона красного. Область контроля Мота – цель миссии, находится на юго-востоке зоны
- 1: Хижина мага, открывающая области по периметру карты
- 2: Картограф для подземных территорий
- 3: область со всеми жилищами существ Некрополиса
- 4: область с сокровищами, Золотой шахтой и Школой войны за Стражем прохода (А), требующим Дух уныния из миссии 1
- миссии 2 и 3 можно проходить в любом порядке. Пройти через Стража прохода (А) и получить Амулет смерти можно, только если проходить эту миссию до миссии 2, либо сохранив Дух уныния в миссии 2. Амулет смерти даст доступ к Подзорной трубе в миссии 2. Пройти через Стража прохода в подземелье к Картографу можно, только если проходить миссию 2 до этой и получить Магический ошейник. Таким образом, в миссию, в зависимости от порядка прохождения, можно перенести либо Подзорную трубу, которая в следующей миссии даст доступ к Гладиусу титана и Склепу драконов, либо Телескоп, который даст доступ к Латам титана и Картографу надземного мира.

Цепочки заданий:

- II ► В ► +2
- ► А ►
- ► Б ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

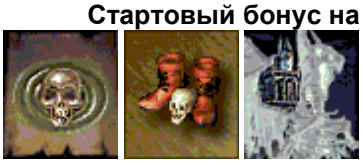
4 Ночь сменяет день (From Day to Night)

/ Изо дня в ночь (AB) / Из тени в свет перелетая (Complete) / От дня к ночи (?)

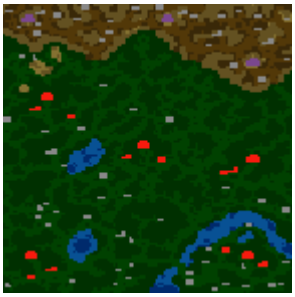
Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. Некоторых Стражей границы можно пройти только в том случае, если у Героя есть Квестовый Артефакт из предыдущего сценария, но награда действительно велика.

Описание территории: Время пришло. Король-мертвец Грифонхарт избрал этот час для вторжения. Скоро войска Дейи хлынут в Эрафию и сомнут ее. Цель вашего маневра намечена самим Грифонхартом. Вы поклялись не подвести его.

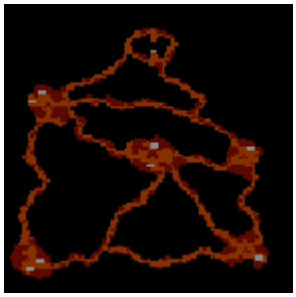
Стартовый бонус на выбор:



Свиток с заклинанием Волна смерти Септиенне
Сапоги мертвеца Танту
3 Дракона-привидения Вокиалу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять все города и всех героев



Города на карте:

9; 6; 0	61; 6; 0	93; 22; 0	10; 94; 0	16; 35; 0	52; 53; 0	91; 94; 0	93; 58; 0

Герои на карте:

2 уровня 1000	3 уровня 2000	2 уровня 1000
9; 7; 0	61; 4; 0	93; 23; 0

Переходящие артефакты: **Телескоп**, **Подзорная труба**.

10; 95; 0	52; 54; 0	91; 95; 0

Пролог. На нашем пути встало войско эрафийцев. Пора нанести прямой удар. Король Грифонхарт лично обучал эрафийских полководцев и знает все их тактические приемы. Если боевой дух армии падает, она проигрывает. Мертвецы же никогда не падают духом. Мы пополним свои ряды их же мертвецами, наша численность многократно возрастет, и боевой дух покинет смертных. Тогда мы и нанесем удар. Скоро король Грифонхарт вновь станет править Эрафией.

День 1 1-1-1	Приказ вам отдал лично Король Грифонхарт. Вы нападёте из трёх крепостей, расположенных вдоль границы с Эрафией. Вначале вы не встретите серьёзного сопротивления, но нужно быстро овладеть территорией до той поры, когда к неприятелю подойдёт подкрепление.
	Ясно, что Король Грифонхарт стремится вернуться на престол Эрафии, но сейчас он хочет добиться этого как победитель. Даже сюда доносится запах смерти — вам предстоит лишить жизни многих. Так идите же, время приспело!

События на карте:

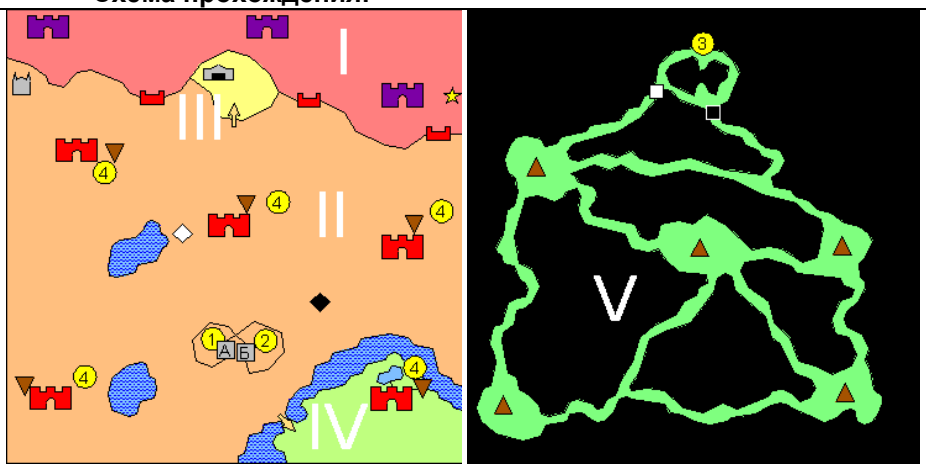
34; 21; 0 **71; 22; 0** **102; 30; 0**	30 20 10 5 Можно забрать войска
50; 79; 0	Перед вами легендарные латы Титана, которыми вы должны овладеть, как предвидел провидец давным-давно. Вы хотите забрать их себе?
56; 79; 0	Перед вами лежит легендарный гладиус Титана, которым вы должны овладеть, как предвидел провидец давным-давно. Вы хотите забрать его себе?

Задания на карте:

51; 80; 0 **Задание:** Принести **Доступ:** 5

55; 80; 0 **Задание:** Принести **Доступ:** 5

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II ► III

- II: зона красного. Врата подземного мира ведут в подземную зону V. Белая и чёрная Палатки ключников дают доступ к области в зоне V. Страж прохода (А) требует Телескоп из предыдущей миссии, а Страж прохода (Б) – Подзорную трубу из миссии 2
- V: юго-восточные Врата подземного мира выводят в зону IV
- 1: область с Картографом для надземных территорий, Костяными драконами и Латами титана
- 2: область со Склепом драконов, Костяными драконами и Гладиусом титана
- 3: область с ресурсами, 4 Учёными, Дворцом тьмы, Могилой воина и 3 артефактами
- 4: Вуали тьмы
- генерация Подзорной трубы и Телескопа не запрещена в объектах и Сундуках, а значит, теоретически можно получить доступ к обеим областями при удачной генерации. Кроме того, Телескоп сам по себе лежит в зоне I – к востоку от самого восточного из стартовых Некрополисов. Таким образом сохранять Телескоп с предыдущей миссии не имеет особого смысла, а значит, не имеет смысла и прохождение миссии 2 вперёд 3.

Цепочки заданий:

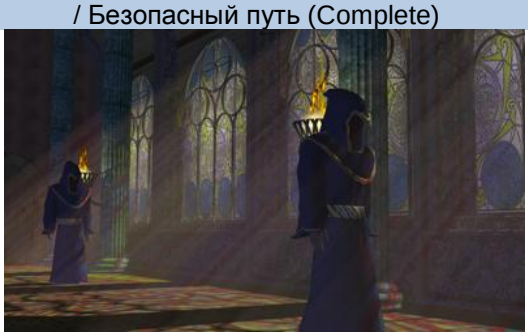
- ► А ► 5
- ► Б ► 5

VI ХВАЛА ОТЦУ! (SONG FOR THE FATHER) / Песнь для отца (AB) / Песня для отца (Complete)

Возрождение Эрафии подошло к концу. Осталось изгнать некромантов Дейи назад в их проклятые земли. Непросто будет это сделать: их ведет сам король-мертвец Грифонхарт.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

1 Безопасный проход (Safe Passage) / Безопасный путь (Complete)

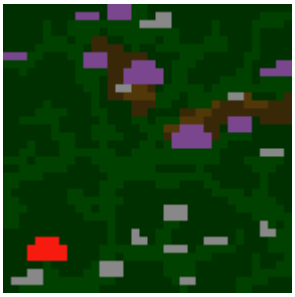


Описание сценария: Чтобы победить, некромант Нимбус должен добраться до города Хайкасл с Лентой посла. В конце этого сценария Нимбус и 7 ваших сильнейших Героев отправятся с вами в следующий сценарий этой кампании.

Описание территории: Некий некромант пытается пробиться к аванпосту эрафийцев. Он везет им доказательства, уличающие убийцу короля Грифонхарта. Пока посланник в безопасности, но нежить, верная новому королю, преграждает ему путь. Вам предстоит сопровождать его на последнем отрезке пути.

Стартовый бонус на выбор:

Сапоги скорости Нимбусу
Базовая Логистика Нимбусу
2500 золота



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (АВ):	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Медаль дипломата в Хайкасл	**Условие поражения:** Потерять Нимбуса

Города на карте:

Хайкасл		
5; 31; 0	17; 9; 0	23; 17; 0

Герои на карте:

5; 31; 0	-
34; 1; 0	

Пролог. Катерина: «Стедвик освобожден. Мои опасения подтвердились. Отец умер не своей смертью. Его отравили. Довоенное расследование генерала Моргана Кендалла не выявило ни одного подозреваемого. Теперь стало известно, что некроманты, подыскивая стратега, равного мне, воскресили моего отца — короля Грифонхарта. Убив их правителя Вилмара, он захватил командование армией и трон. И вот некроманты у моих ног с просьбой о помощи. Им не остановить чудовище, которое они создали. В качестве жеста доброй воли они шлют ко мне посланца. Он расскажет мне, кто убил моего отца, а ты должен будешь отыскать убийцу и привести ко мне живым».

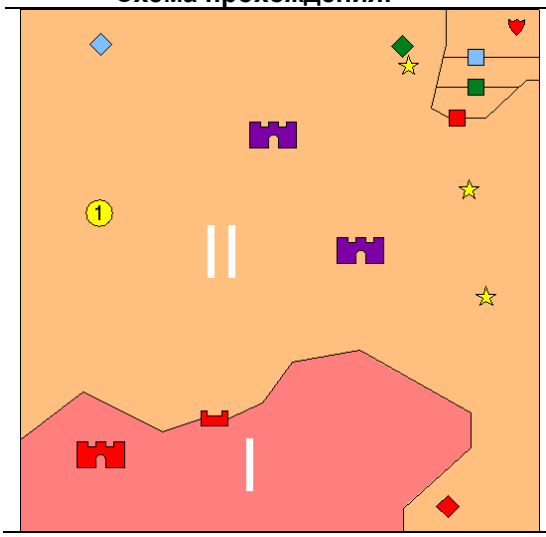
День 1 1-1-1	У некроманта Нимбуса есть доказательства, говорящие, кто убил Короля Грифонхарта. Он должен добраться до нашей сторожевой заставы живым, иначе мы никогда не узнаем правду. Расчистите ему путь и проведите его в наш Замок!

События на карте:

13; 28; 0	Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Медаль дипломата (Нимбус) в Хайкасл (I)

I ▶ II ▶ I

- II: голубая, зелёная и красная Палатки ключников располагаются по углам карты. Они нужны чтобы открыть все 3 Стража границы и открыть путь для Нимбуса с Медалью дипломата. По расчищенному пути Нимбус может дойти до Хайкасла за 2 дня. На востоке зоны есть Перчатки всадника за Живыми мертвецами и Кулон смелости за Чёрными рыцарями

Цепочки заданий:

-

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

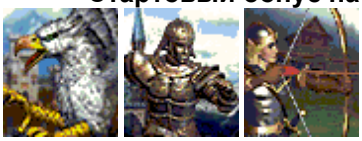
2 Единый фронт (United Front)

/ Объединённый фронт (AB) / Единым фронтом (Complete) / С общими флангами (?)

Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. В конце этого сценария ваши 6 сильнейших Героев отправятся с вами в финальный сценарий этой кампании, где их встретят Лорд Хаарт и Королева Катерина.

Описание территории: Вы возглавляете объединенные силы Эрафии, АвЛи, Бракады и некромантов, решивших выступить против короля-мертвеца Грифонхарта. Орды нежити сильны, но от вас ждут только победы!

Стартовый бонус на выбор:



35 Королевских грифонов самому сильному герою
35 Железных големов самому сильному герою
35 Великих эльфов самому сильному герою

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять все города и всех героев

Города на карте:

14; 95; 0	60; 89; 0	92; 56; 0	90; 10; 0	4; 60; 0	12; 11; 0	49; 52; 0	61; 13; 0	33; 35; 0

Герои на карте:

5 уровня 6000	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1
90; 11; 0	14; 96; 0	25; 102; 0	46; 96; 0	60; 90; 0	86; 76; 0	92; 57; 0	100; 37; 0

Нимбус и **7 самых сильных героев** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

5 уровня	7 уровня	5 уровня	7 уровня
6000	9000	6000	9000
4; 61; 0	12; 12; 0	49; 53; 0	61; 14; 0

Пролог. Катерина: «Я устала от бесконечной войны, как и некроманты. Мы заключили союз в борьбе против короля-мертвеца Грифонхарта. Я и помыслить не могла, что стану союзницей некромантов. Теперь наши кузни куют оружие для обеих армий. Вместе, с помощью войск Бракады и АвЛи, мы должны изгнать нежить из Эрафии».

День 1
1-1-1

Никогда прежде четыре народа Эрафии не воевали вместе под общим знаменем. Сегодня мы выступили против войск Восставших из мертвых, и восставшие воюют бок о бок с нами. Как ни странно, это звучит, но это единственный способ добиться победы над Дейжа.

Чтобы победить, вы должны полностью контролировать эту область. Удачи, мы на тебя рассчитываем.

События на карте:

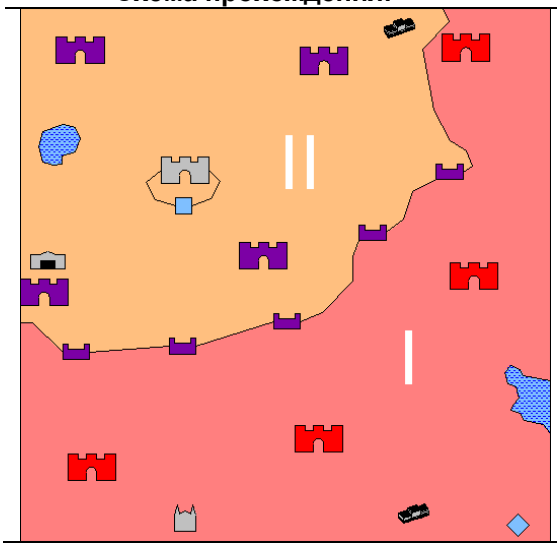
11; 70; 0
54; 64; 0

10 10 5
Можно забрать войска

33; 69; 0
71; 46; 0
87; 33; 0

Можно забрать войска

Схема прохождения:

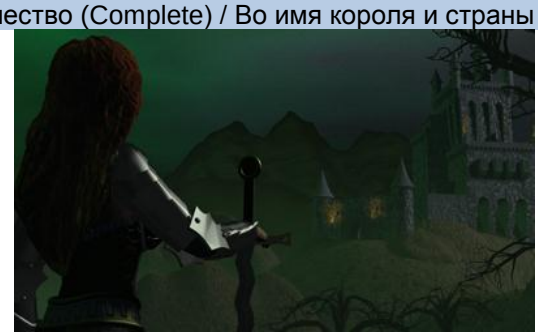


Условие победы:
Победить всех врагов
I ▶ II

- I: голубая Палатка ключника даст доступ к нейтральному Замку с отстроенными Гильдией магов 4 уровня и Ул.Порталом славы за Стражем границы в зоне II. Проход в зону II – через Гарнизоны фиолетового на Проклятой земле – 3 из них пустые изначально
- если из прошлой миссии игрок привёл менее 8 героев, то он получит одного нового случайного героя 5 уровня из Замка, Оплота, Башни или Некрополиса
- большая часть территорий Некрополисов расположена на Проклятой земле
- на северо-западе от Оплота есть 2 Лагеря беженцев.

3 За Родину, за короля! (For King and Country)

/ За короля и за Родину (AB) / За короля и отечество (Complete) / Во имя короля и страны



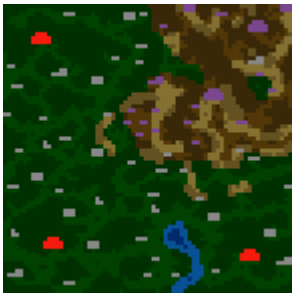
Описание сценария: Чтобы победить, вы должны захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев, не потеряв при этом ни королевы Кэтрин, ни лорда Хаарта. Это финальная битва... удачи!

Описание территории: Пришло время последней битвы. Одно наше присутствие вновь наполняет земли жизнью. Остается разгромить последний оплот смерти, куда бежал король Грифонхарт. Пора загнать мертвецов назад в могилы!

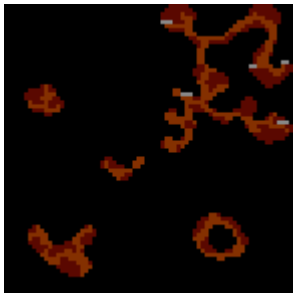
Стартовый бонус на выбор:

Шлем небесного просвещения Катерине
Книга магии земли Катерине
Шляпа оратора Катерине

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	Противники:
Сложность (AB):	Размер карты:
Условие победы:	Условие поражения:
Победить всех врагов	Потерять Катерину Потерять Лорда Хаарта



Города на карте:

			Стоункасл	
9; 9; 0	12; 60; 0	61; 63; 0	52; 23; 0	63; 62; 0

Герои на карте:

10 уровня 8; 64; 0	«*Поговаривают, что Лорд Хаарт покинул Энрот из-за неких связей с культом Некромантов. Короне Эрафии он, впрочем, служит столь же безупречно, как в своё время, ещё до Войн за Наследство, Роланду Айронфисту».* 15500
11 уровня 12; 63; 0	«*Катерина по праву занимает трон Эрафии и ведёт войну за право своей страны мирно существовать в границах, установленных ещё её отцом. Страна, впрочем, уже устала от постоянных битв, и популярность королевы понемногу тает».* 18500

из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	из миссии 2	**6 самых сильных героев** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	
9; 10; 0	10; 25; 0	10; 47; 0	25; 63; 0	49; 55; 0	61; 64; 0		63; 6; 0

Пролог. Катерина: «От всего царства нежити, которым правил мой отец, остался лишь Некрополь, его резиденция. Имя его защитникам — легион. Я сама поведу в бой один из отрядов, но командование примешь ты. Есть один приказ, который требует безукоснительного выполнения. Лорд Хаарт должен остаться в живых — он тот, кто предал нас. Лорд Хаарт был одним из приближенных некромантов властителя Вилмара. С его помощью убийца короля Грифонхарта легко проник в Стедвик и подсыпал яд отцу в пищу. Он исполнял приказ Вилмара, жаждавшего мести за изгнание некромантов из Эрафии. У меня с этим предателем особые счеты».

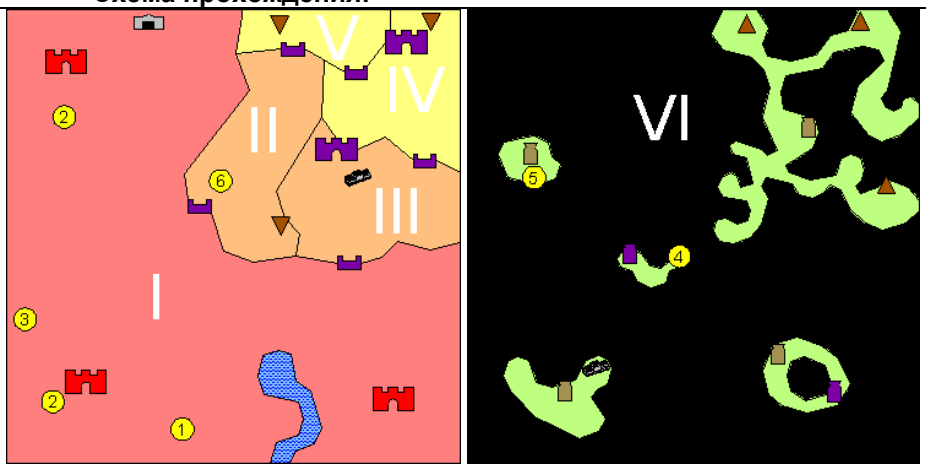
День 1 1-1-1	Мы нападаем на город, в котором находится усыпальница Короля Грифонхарта, и город, в котором сейчас находится королевский трон. Нужно стереть с лица земли оба города, иначе нам никогда не лишить Короля его трона.

События на карте:

30; 31; 0	10 15 15 10 15 15 10 Можно забрать войска
45; 6; 0	10 15 30 Можно забрать войска
54; 40; 0	25 15 10 10 15 25 Можно забрать войска
55; 10; 0	50 10 Можно забрать войска
66; 24; 0	10 25 Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► III ► V

- II,IV,V: Врата подземного мира ведут в подземную зону VI
- VI: зона состоит из нескольких областей, соединённых между собой Двусторонними монолитами. В областях можно найти множество артефактов
- 1: область за Призрачными драконами с Короной из зубов дракона, Сандалиями святого, Ожерельем из зубов дракона и Языками пламени красного дракона
- 2: Хижина мага, которая открывает все территории фиолетового
- 3: Перчатки всадника за Зомби
- 4: область за Призрачными драконами с Сапогами мертвеца, Плащом из драконьих крыльев, Шлемом белого единорога, Языками пламени красного дракона, Мантией вампира, Доспехами из окаменелого дерева и Блэкшардом мёртвого рыцаря
- 5: область с 3 магическими Святынями и Туникой короля циклопов
- 6: область с жилищами существ Некрополиса с 1 по 6 уровень
- ежедневно карта почти полностью скрывается Террой инкогнито от вражеских Вуалей тьмы.

Эпилог. Катерина: «Отец завещал мне превыше всего чтить мой священный долг. Я выполнила его. Предаю в руки отцу моему презренного лорда Хаарта – изменника, который поднёс ему чашу с ядом и заточил его благородную душу в теле, лишенном посмертного упокоения. Я прибыла в Эрафию затем, чтобы оплакать великого короля и любящего отца. Твои враги пошли на меня войной чтобы помешать нашей последней встрече, я изгнала их из пределов страны, они больше никогда не потревожат твой вечный сон. История Грифонхартов отмечена великими победами и великими трагедиями. С твоей смертью завершается война за возрождение и пресекается династия Грифонхартов. Отец, я всегда буду любить тебя. Покойся с миром.».

VII СЕМЕНА НЕДОВОЛЬСТВА (SEEDS OF DISCONTENT) / Ростки недовольства (AB)

Наконец-то захватчики изгнаны из Спорных земель. Пришла пора возрождения. Но отважный воин Фарук Вельнин решил навеки освободить свою родину от гнета Эрафии и АвЛи.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

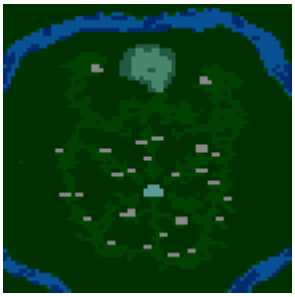
1 Грааль (The Grail)

Описание сценария: Чтобы выиграть, вы должны найти Грааль в течение 2 месяцев.

Описание территории: Прежде чем мы сможем провозгласить свою независимость, нам нужен символ, за которым пойдет народ. Этот символ — Грааль, утерянный века назад где-то в этих землях. Мы должны его отыскать, иначе все наши планы рухнут, не успев и начать претворяться в жизнь. У нас всего три месяца на поиски.

Стартовый бонус на выбор:

Сапоги скорости Мефале
5000 золота
4 Пегаса Мефале

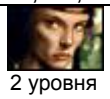


Цвет игрока:	
Сложность (АВ):	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Найти Грааль	Не успеть до 3-1-1

Города на карте:

Авалон
37; 47; 0

Герои на карте:

27; 50; 0	-
 2 уровня 37; 49; 0	1000
48; 50; 0	-

Пролог. Впервые в истории Спорных земель люди и эльфы сражаются бок о бок, чтобы защитить страну от захватчиков. Но отгремит победа — и старая неприязнь возродится вновь, и вновь на полях вспыхнут битвы. Пора задуматься о будущем Спорных земель. Время определить это будущее. Чтобы война за независимость увенчалась успехом, нам нужно нечто большее, чем войско. Нам нужен символ, за которым пойдет народ. Отыщи Грааль в колдовских землях, где единороги говорят с деревьями.

День 1 1-1-1	Когда вы собираете войско для похода за Граалем, до вас доходит слух, что армии Эрафии и Ав-ли собираются сокрушить ваши притязания на независимость. На вашем пути уже стоят отряды ополченцев из Эрафии и Ав-ли. К счастью, пока у них нет командиров.
	Некоторые из местных жителей встали на вашу сторону. Хотя большинство предпочитают соблюдать нейтралитет. Вы должны отыскать Грааль, чтобы убедить большинство, что ваше дело правое. Если у вас будет Грааль, они встанут на вашу сторону. Если Грааля не будет, отряды из Эрафии и Ав-ли сокрушат ваши войска и вздёрнут вас на ближайшем дереве.
День 7 1-1-7	По сообщениям лазутчиков, ваша сестра сейчас на севере с большой армией боевых единорогов из Ав-ли. В отличие от вас, она считает, что спорная территория принадлежит Ав-ли и объявление независимости равносильно предательству. Вы упали духом, поскольку до сей поры надеялись, что вам не придётся сражаться с ней.

События на карте:

16; 49; 0
Несколько эльфов, прослышавшие о вашем стремлении объединить Спорные земли в отдельное государство, присоединяются к вашим силам.
Событие: 4

19; 34; 0
48; 40; 0
Засада! Эрафианское ополчение атакует ваши войска!
Стражи: 20 10 10 20 10
Награда: +1000

23; 54; 0
Засада! Ополченцы Авлийских стрелков открывают огонь по вашим войскам!
Стражи: 2 2 2 3 2 2 2
Награда:

29; 25; 0
44; 25; 0
Группа пегасов желает помочь вам в поисках Грааля.
Событие: 15

29; 49; 0
47; 48; 0
Вы встречаете группу кентавров и гномов. После того, как вы расскажете им о плане превратить Спорные земли в независимое государство, они присоединятся к вам.
Событие: 20 10

31; 42; 0
42; 43; 0
Услышав о вашей борьбе за независимость, к вам присоединяется группа эльфов.
Событие: +1 +1 20

36; 30; 0
Группа единорогов приближается к вам и хочет присоединиться к вашему стремлению к независимости. Они дарят вам Магические доспехи.
Событие: 15

38; 59; 0
Засада! Эрафийские арбалетчики открывают огонь по вашим войскам!
Стражи: 2 2 2 3 2 2 2
Награда:

39; 24; 0
Из леса появляется большое войско боевых единорогов и нападает на вас. Пока генерал собирает войска, вы замечаете, что на опушке леса стоит ваша сестра.
Стражи: 12 6 4 12 4 6 12
Награда: +5000
Событие: -1

52; 50; 0
Несколько эльфов, прослышавшие о вашем стремлении объединить Спорные земли в отдельное государство, присоединяются к вашим силам.
Событие: +1 4

52; 54; 0
Засада! Ополченцы Авлийских стрелков открывают огонь по вашим войскам!
Стражи: 2 2 2 3 2 2 2
Награда:

15; 41; 0
55; 40; 0
15 20 10 25 20
Можно забрать войска

27; 60; 0
Гномья гора.

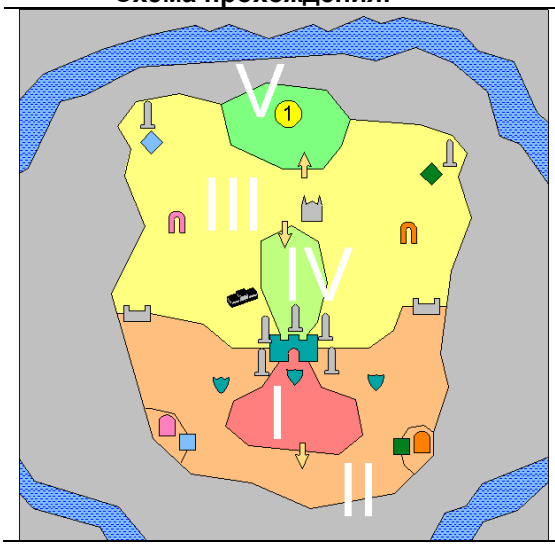
37; 61; 0
Север к Авалону. На восток к Гномьему холму. Запад к Гномьей горе.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Гномий холм.
45; 62; 0

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Грааль (V)
I ► II ► III ► IV ► V

- III: голубая и зелёная Палатки ключников дадут доступ к Монолитам входа в зоне II, для быстрого перемещения в зону III
- 1: Грааль закопан в центре зоны в радиусе 2 клеток от точки
- всего на карте 7 Обелисков, 5 из которых видны со стартовой точки. По всей карте множество невидимых Событий со стражей и без, с артефактами, ресурсами и армией. Большое пространство карты вокруг основных зон занимают леса и вода
- в стартовом городе запрещена отстройка фортификации и Жилищ существ
- к северу от стартового города находится заболоченная роща, охраняемая Единорогами, Дендроидами, Фанатиками и Ангелами. Там закопан Грааль.

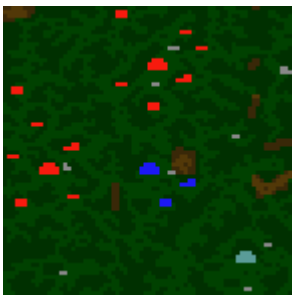
2 Путь домой (The Road Home) / Дорога домой (AB) / Дорога к дому (Complete)

Описание сценария: Чтобы победить, Рейнджер Риланд должен добраться до города Велнин с Граалем и построить там постоянный дом.

Описание территории: Путь в Вельнин был не из легких, но последний отрезок будет еще сложнее. Грааль везет рейнджер Риланд. Он должен пробраться мимо застав Эрафии и АвЛи к Вельнину и отдать приказ о строительстве святилища для Грааля.

Стартовый бонус на выбор:

Гильдия магов 3 уровня в Оплоте (60; 63; 0)
5000 золота
3 Дендроида-солдата Риланду



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (AB):	**Размер карты:**
Условие победы: Построить Грааль в Велнине или Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Риланда

Города на карте:

Велнин			
60; 63; 0	11; 41; 0	38; 15; 0	36; 41; 0

Герои на карте:

	2; 1; 0	

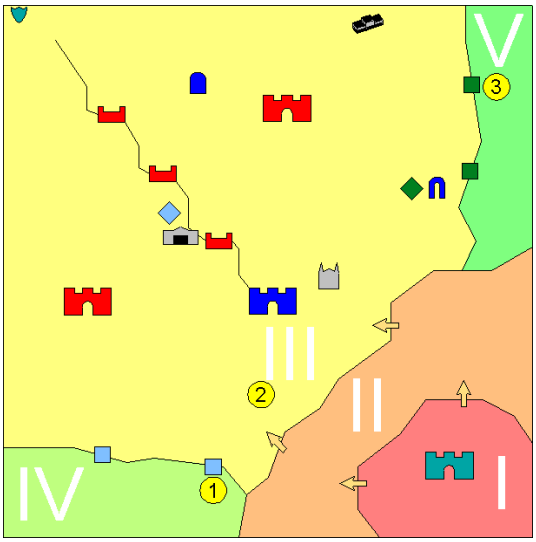
60; 63; 0	11; 42; 0	38; 16; 0	36; 42; 0

Пролог. Наше дело стало общенародным. Забавно: не только эльфы, но и многие люди решили присоединиться к нашей независимой республике. Наместники, верные Эрафии и АвЛи, собирают могучее войско, чтобы задавить нашу свободу. Мы не можем двигаться дальше без мощной военной базы. Фарук Вельнин, мэр Вельнина, прислал гонца. Он предлагает свою защиту и поддержку. Настало время начать войну за независимость. Мы должны пробиться к Вельнину и установить там Грааль. После этого город станет нашей военной базой.

День 1 1-1-1	Город Велнин ожидает прибытия Грааля. Доставить его туда должен Рейнджер, Риланд. Не переставайте драться — это придет позже. Удачи.
День 5 1-1-5	**Для Оплотп (36; 41; 0) (повтор каждые 5 дней):** АвЛи отправляет ресурсы для военных действий **Событие:** +5 +5 +5 +5 +5
События на карте:	
EVENT **5; 7; 0**	Разведчик сообщил вам, что некоторые мечники в этой части леса могут сочувствовать нашему делу.
EVENT **10; 3; 0**	Разведчики сообщают, что дендроиды-стражи в этом регионе могут сочувствовать нашему делу.
EVENT **13; 61; 0**	Разведчики сообщают, что некоторые монахи в этом районе, похоже, сочувствуют нашему делу.
EVENT **16; 54; 0** **51; 6; 0**	Разведчики сообщают, что некоторые из местных лесных эльфов сочувствуют нашему делу.
EVENT **28; 63; 0**	Приближается небольшой отряд монахов, и лидер решает, что ваше дело правое, и они присоединяются к вам. **Событие:** 40
EVENT **36; 55; 0**	Небольшой отряд наемников-мечников выходит из близлежащего леса и просит присоединиться к вашей армии (за определенную плату). **Событие:** 40
EVENT **53; 31; 0**	Разведчик сообщает, что многие из гномов в этой области устали от присутствия эрафианцев и Авли и сочувствуют нашему делу.
EVENT **65; 11; 0**	Приближается небольшая стая единорогов, и вожак стада выходит вперед и телепатически говорит вам, что они хотят присоединиться к вашей армии. **Событие:** 35
EVENT **65; 23; 0**	Разведчики сообщают, что некоторые единороги в этом районе могут сочувствовать нашему делу.
14; 15; 0 **21; 23; 0** **29; 32; 0**	70 60 30 25 Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Построить Грааль (Риланд) в Велнине (I) или Победить всех врагов

III ► II ► I

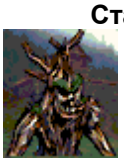
- III: голубая Палатка ключника даст доступ к зоне IV. Зелёная Палатка ключника даст доступ к зоне V
- IV: зона, в которой можно получить Монахов (Фанатики настроены враждебно), Щит львиной храбрости и Золотой лук
- V: зона, в которой можно получить Единорогов (Боевые единороги и Пегасы настроены враждебно), Накидку скорости, Шлем белого единорога и Бездонный мешок золота
- 1: Событие, которое даст 40 Монахов
- 2: Событие перед двумя Сундуками с сокровищами, которое даст 40 Мечников
- 3: Событие, которое даст 35 Единорогов
- в Велнине можно отстроить только Префектуру, Форт, Таверну, Рынок, Хранилище артефактов и Гильдию магов 1 уровня.

3 Независимость (Independence)

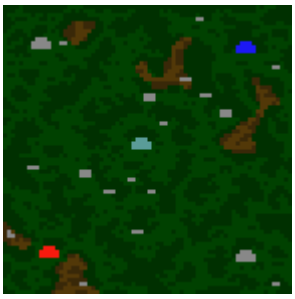
Описание сценария: Чтобы победить, вы должны построить Капитолий в городе Вельнин. Только тогда Спорные земли станут бесплатными!

Описание территории: Грааль благополучно достиг Велнина. Остается превратить это селение в столичный город. Со всех сторон на нас движутся войска Эрафии и АвЛи. Очень скоро все поймут, что Спорные земли независимы отныне и вовеки!

Стартовый бонус на выбор:



3 Дендроида-солдата самому сильному герою
6 Дендроидов самому сильному герою
12 древесины



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность (АВ):	**Размер карты:**
Условие победы: Построить Капитолий в Велнине	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Города на карте:

Велнин			Велнин	
34; 35; 0	11; 62; 0	60; 11; 0	9; 10; 0	60; 63; 0

Герои на карте:

34; 35; 0	11; 62; 0	60; 11; 0

Пролог. Мы продвигаемся очень быстро. Подоспели войска Эрафии и АвЛи, чтобы "восстановить порядок". Это угрожает нашей борьбе; к тому же, присутствие чужеземных войск может спровоцировать гражданскую войну среди населения. Наш долг — сделать Вельнин столицей Спорных земель и выйти из-под влияния Эрафии и АвЛи. Проиграв, мы потеряем все. Два великих народа утонут в кровавой бойне, как в годы Древесных Войн. Сегодня мы объявляем о своей независимости от Эрафии и АвЛи.

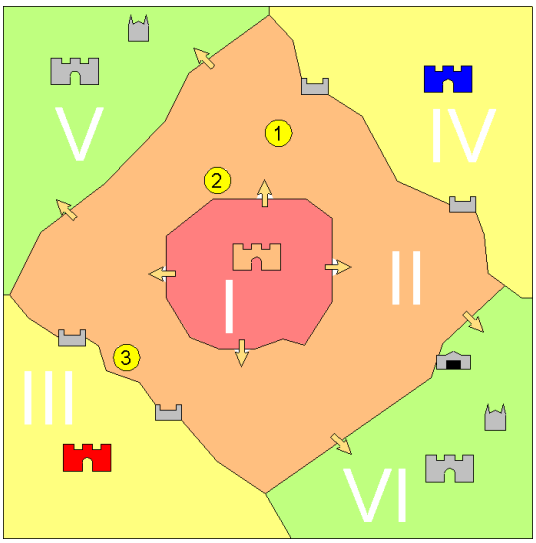
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	Мы должны отстроить Вельнин, но лесопилки в этом районе разрушены, и начали появляться «браконьеры». **Событие:** -20
День 4 1-1-4	При таком дефиците древесины «браконьеры» свирепствуют. **Событие:** -1
День 5 1-1-5	Ночью ваши деревянные склады снова подверглись набегу, но теперь они начали забирать и золото! **Событие:** -1 -4000
День 6 1-1-6	**Повтор каждый день:** Несмотря на все наши усилия остановить их, повстанцы продолжают удирать с нашей древесиной и золотом. **Событие:** -1 -3500

События на карте:

9; 45; 0	Можно забрать войска
22; 55; 0 **42; 11; 0** **62; 27; 0**	15 5 Можно забрать войска
6; 10; 0	Вы нашли 5 частей дерева.
62; 60; 0	Вы нашли 5 долей леса. ***В этой кучке древесины всего 3 единицы, хотя в тексте указано 5 (баг?)***
16; 48; 0 **24; 14; 0** **25; 42; 0** **36; 54; 0** **43; 29; 0** **48; 54; 0** **53; 25; 0**	Вы нашли 3 доли леса.
25; 31; 0 **40; 43; 0**	Вы нашли 2 доли леса.

Схема прохождения:



Условие победы:
Построить Капитолий в Велнине (I)
I ► II ► III,IV,V,VI

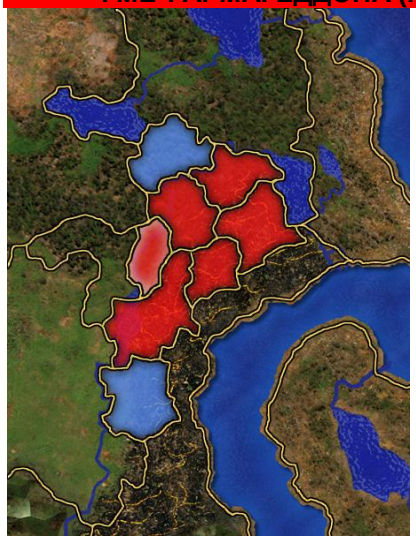
- II: проход в зоны III и IV – через Гарнизоны с войсками Оплота. Северо-западный Гарнизон в зону V – пустой (баг?)
- V: нейтральный Оплот имеет название Велнин (баг?), но отстроить Грааль необходимо именно в центральном Велнине
- 1: Учёный с Поиском пути, который абсолютно бесполезен на карте
- 2: Сфера илистого озера за Стрелками
- 3: Крылья ангела за Королевскими грифонами
- если захватить вражеский город с Капитолием, то миссию невозможно будет пройти, если противник не отвоюет город обратно
- в Велнине установлен Хранитель духа (Грааль)
- рядом с нейтральными Оплотами находятся Лагеря беженцев.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11.6 Кампании. Клинок Армагеддона

I МЕЧ АРМАГЕДДОНА (ARMAGEDDON'S BLADE) / Клинок Армагеддона (Complete)



Королева Катерина, её муж Роланд и Джелу должны объединить свои усилия, чтобы разгромить безумного короля Эофола — Люцифера, который готовится создать Клинок Армагеддона. С помощью Клинка Люцифер может спалить весь мир.

Порядок миссий: 1, 2 – в любом порядке ► 3 ► 4 ► 5 ► 6 ► 7 ► 8.

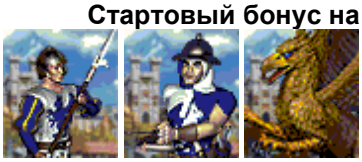
1 Наступление Екатерины (Catherine's Charge)

/ Наступление Катерины (Complete) / Напасти Катерины (?)

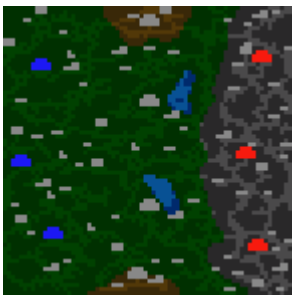
Описание сценария: Катерина должна победить всех врагов, или они наводнят Эрафию злом. Если королева Катерина умрет, тогда будет потеряна последняя надежда, и дьяволы Эофола одержат легкую победу. Катерина должна достигнуть 18 уровня и донести свой опыт, мастерство и заклинания до следующего сценария с ее участием.

Описание территории: Войска Эофола были вытеснены к границе Эрафии. Королева Катерина решила остановить наступление захватчиков, взяв под контроль границу и укрепившись там, пока не подоспеет подмога. Катерина не должна проиграть.

Стартовый бонус на выбор:



30 Копейщиков Катерине
20 Арбалетчиков Катерине
8 Грифонов Катерине



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Катерину

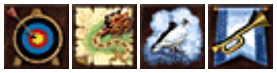
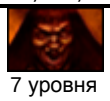
Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

Вызов	Маршхалстоун	Пандаталин	Джантаква	Ноксимаар	Дарктан	Соутердэйл	Нотенден
4; 39; 0	9; 15; 0	12; 57; 0	60; 37; 0	63; 60; 0	64; 13; 0	33; 67; 0	36; 4; 0

Энтелстадт	Голдентон
36; 24; 0	36; 50; 0

Герои на карте:

	12 уровня 8; 40; 0	*«Катерина по праву занимает трон Эрафии и ведёт войну за право своей страны мирно существовать в границах, установленных ещё её отцом. Страна, впрочем, уже устала от постоянных битв, и популярность королевы понемногу тает».* 21000 200 100 40 20 
	4 уровня 9; 16; 0	4500
	4 уровня 12; 58; 0	4500
	 7 уровня 37; 55; 0	9000 10 45 60 20 10
	7 уровня 39; 29; 0	9000 5 20 100 60 100 20 5

Пролог. Катерина: «Я недооценила противника. Во времена Войн за Возрождение Эрафии криганцы не представляли для нас серьезной угрозы. Теперь они бьются с упорством, какого ни я, ни Роланд не могли и предположить. Мы отвели большую часть войск от эрафийской границы. Теперь между нами и криганцами лежит Долина Мха, один из прекраснейших уголков Эрафии и важнейший стратегический пункт. Удержав долину, мы перекроем границу. Тогда я выиграю время и решу, как уничтожить Люцифера, короля демонов, и предотвратить его кровавый поход. В его руках Клинок Армагеддона. Он способен спалить весь мир».

День 1 1-1-1	Следуя к месту первого вторжения Эофола, Вы вынуждены были бежать от элитных войск Кригана, известного как первого в Дьявольской Мощи. Эта битва закалила Ваши полки, но и отбросила Вас назад, через границу, а теперь есть угроза, что придется отступать еще дальше — в родную Эрафию. Здесь, в землях, за которые сражаются — в землях меж Эрафией и Эофолом, Вам суждено остановиться. Укрепляйте свои позиции, ждите пока не придет подмога — ведь сейчас Вы единственная надежда Эрафии. Если Вы потерпите неудачу, Эрафия познает что такое пустота, отчаяние, и навсегда погрузится в страдания вечной тьмы. Пускай благословение Храма Света прибудет с Вами, и с Вашими людьми.
День 6 1-1-6	Разведчик примчался в Ваш лагерь, и принес сообщение. Он низко кланяется и преподносит свиток от генерала Моргана Кендала. Его дрожащие пальцы передают пергамент в Ваши руки, и Вы замечаете капли пота на его лбу. Отнюдь не хорошие вести он принес: "Моя Королева, с большим сожалением я должен сообщить Вам, что темные силы Эофола прорвались сквозь наши восточные границы. Я потерпел поражение, но я клянусь Вам на могиле любимого Вашего отца, что я верну утерянное назад и буду защищать Стэдвик от этих грязных тварей" — Морган.
День 10 1-2-3	Всадник въезжает в ваш лагерь, и несет сообщение с печатью Генерала Моргана Кендала. Вы принимаете свиток от всадника, взламываете печать, разворачиваете пергамент и читаете следующее: "Молю о прощении, моя Королева, но я вынужден сообщить Вам тяжкие вести. Недавно я был свидетелем таинственных, небывалых явлений. Город странной архитектуры появился из текучего воздуха. Крыши в нем были подобны бутонам тюльпана, но только выкованные из бронзы, повсюду провисали ярко сияющие покрывала, а защита стен была составлена из всех известных мне элементов. И после этого первого видения, мне довелось видеть еще многие аналогичные цитадели, которые облюбовали наши сельские земли. Я не могу постичь происхождение этих городов, но я дам Вам знать, если они окажутся враждебными. Быть может их сила убедит нас в том, что мы должны объединить силы в нашей борьбе, возможно нам придется защищаться от них. Я не думаю, что в этом регионе надолго сохранится нейтральное состояние". — Морган
День 15 1-3-1	Гонец спешно спрыгивает из седла, чтобы принести неотложные вести своей Королеве. Вы берете послание от улыбающегося гонца и развертываете его. Строки размыты от водных капель, но все же вполне разборчивы. Чтение этого послания приносит свет, который так нужен Вашей душе. Наконец-то пришли хорошие новости. "Моя дорогая Катерина, я собрал значительные силы за стенами Стэдвика. В скором времени они достигнут Ваших укреплений, но сначала мы должны поддержать наш восточный фронт. Я намериваюсь встретить армию Кендала где-нибудь в районе Килленс Уйэка, и выбить оттуда

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	противника. После того как эта часть нашей миссии будет завершена, и войска Кригана будут разгромлены, и приведу свои войска к Вам на помощь. Вы должны помнить мою Любовь. Судьба Эрафии зависит от того, сможете ли Вы удержать этот регион. Я увижу Вас вновь. Я клянусь" — Ваш любящий муж, Роланд.
День 21 1-3-7	Вы бредёте через поля и терзаете свой разум, пытаясь постичь смысл безумной войны, в которой Вы участвуете. Для каких целей Люцифер затеял все это сумасшествие? Как можно выиграть во всем этом? Ответы на такие вопросы не приходят легко, за них придется заплатить тяжелую цену. Пока Вы обдумываете эти и иные вопросы, робкий монах, желая дать знать о своем присутствии, негромко прокашливается. Вы стремительно оборачиваетесь на своих каблуках, и Ваши, огненного цвета волосы окрашивают Ваше лицо, чем приводят в трепет это духовное лицо. Нетвердым голосом он сообщает Вам, что недавно был доставлен Хрустальный Черепок со срочным посланием, и что теперь он должен быть показан Вам немедленно. Опасаясь, что это ловушка, Маги из совета, выбранного Вами, собрались, чтобы изучить это. Не было найдено никаких ловушек или заклятий, которые могли бы принести вред для их Королевы. Демонический лик появится из его глубин, как только Вы приближаетесь к нему. Это бородатое лицо, увенчанное рогами, и с блестящими, острыми зубами. Злобная усмешка не сходит с него, когда он говорит: "Ах, прославленная Катерина Сердце Грифона, или, как бы я сказал — Железный Кулак. Кажется, это гораздо более подходящее для Вас имя. В случае, если Вы не знаете, кто я, знайте: я Люцифер Криган, король Эофола и Несущий Гибель. Я надеюсь, Вы уже поняли, сколь бесплодны все Ваши усилия — это наглядно доказано моим вторжением почти что в Вашу столицу. Вы никогда не сможете одержать победу над моими армиями моим секретным оружием. Эти дни должны стать последним для Ваших драгоценных Антагарича, Энрота, и остальных. Подготовьтесь к смерти, королева Катерина — этот час уже близок" После этого образ начинает затемняться, и Вы остаетесь одна, с угрозой повисшей воздухе. Бормоча что-то об этом безумце, Вы идите на планировавшееся прежде заседание, чтобы подготовиться к грядущим битвам.
День 29 2-1-1	Гонец, такой растрепанный, что на него и глядеть жалко, проходит в Вашу палатку. Он ранен, качается, но те, кто его сопровождают, поддерживают его. У него сообщение. И уже по выражению Вашего лица можно понять, какие в нем горькие вести: «Дражайшая моя супруга, с сожалением я должен сообщить Вам о том, что мы встретились с большим сопротивлением, когда мы шли, чтобы соединится с отрядами генерала Кендала. Порождения Эофола действительно ужасны, и их гораздо больше, нежели я предполагал прежде. Несколько тысяч отважных воинов пали, и я опасаюсь, что еще многим придется пожертвовать, прежде чем все это закончится. Теперь я уже не в силах предсказать, когда же мы достигнем Ваших позиций. И Вам придется продержаться там дольше, нежели я первоначально планировал. Я ужасаюсь от того, что могу потерять Вас. И я должен быть там, неважно, какую цену мне придется заплатить. Ничто не в силах разлучить меня с тобою. И возможно, в один день мы вернемся в Энрот, к нашему любимому сыну Николаю» -— Роланд. Разорвав послание, вы вошли в свою палатку с глазами полными слез.
День 31 2-1-3	Начинается сильный дождь. Этот дождь принес ужасный запах, а также — начинает разъедать стальное оружию и броню. Главные колдуны прилагают все свои силы, чтобы остановить это, но они не в силах защитить ваши войска от этого ядовитого дождя. И требуются слишком большие затраты, чтобы исправить все то, что было испорчено. **Событие:** -3 -2000
День 33 2-1-5	Главный алхимик сообщает Вам, что они нашли способ, как можно призвать дождь на свою сторону, и извлекать некоторые элементы из него. Маленькие кусочки серы могут выделяться из этого мрачнейшего ливня. **Событие:** +6
День 51 2-4-2	На Первый День Праздника Жизни, те страшные облака, которые принесли ненавистный дождь, были разбиты. Бриллиантовое сияние ниспадает вниз, обволакивает поля и водоем над которыми Вы стоите, оглядывая свои войска. Тут некоторое успокоение приходит в Вашу так растревоженную в последнее время душу. Возможно боги наконец-то одарили вас Фортуной.
День 60 3-1-4	Охваченный паникой человек врывается в ваш лагерь, а вместе с ним приходит и послание. Состояние этого человека становится ясным, когда Вы знакомитесь с этим свитком. Вы пытаетесь сохранить величественный вид, но слезы душат Вас. Прибыли вести о том, что Король Роланд ранен. Пораженные горем, Вы поспешно уходите в свою палатку.
День 62 3-1-6	Пока Вы продолжаете искать, как можно отомстить последователям сумасшедшего короля Люцифера — растет ваша ярость. Тень, которая покрывает душу, угрожает поглотить Вас полностью, но забрезжил новый, пусть небольшой свет, когда пребывает другой гонец. Он изможден, но все же улыбается:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	"Моя дорогая Катерина. Я очень сожалею, что не писал Вам раньше, но Я уже слышал, что Вы получили весть о моем ранении. Позвольте Вас уверить, что здесь Вам бояться нечего. Мои ранения — совсем несерьезные, и Вам не следует печалиться из-за этого. Эти раны я получил, когда мы наконец-то встретились с отрядами Генерала Кендала. Большая армия демонов и адских псов сторожила дорогу, и нам надо было прорваться сквозь них. Я готов был ко всему, но отделался лишь небольшими царапинами. Я надеюсь, все будет хорошо и в Вашей кампании". — Роланд
День 66 3-2-3	Прошедшей ночью, в Час Волка, душегуб, вооруженный демоническими, волшебными артефактами пробрался в Ваш лагерь, неся в сердце замысел убийства. Когда он приоткрыл полог Вашей палатки, молодой фехтовальщик Кэиаи смог обезоружить его. После того как это произошло, Вы были разбужены, и испытали немалую досаду. Ваши глаза смотрели вниз на распластанного по полу душегубца. Он был коротко расспрошен, после чего Вы обратились к своему советнику: "Пусть он будет растянут и четвертован, после чего его конечности будут выставлены на устрашение".
День 72 3-3-2	Силы Эофола действительно оказались очень могучими. Быть может отважные деяния, и хитроумная тактика все же принесет нам победу в этом конфликте. И вот Вы вызываете одного из самых надежных Ваших гонцов. Дело в том, что Вам требуется новый вид бойцов для того, чтобы осуществить тот замысел, который постепенно проясняется в вашем сознании. Лесные Стражи всегда были дополнительными глазами Эрафии и были третьим ухом в течении многим поколений. Но теперь, возможно, пора использовать их для иных целей. Быстро нацарапав сообщение, занявшее незначительную часть пергамента, Вы посылаете его Джелу — капитану Лесных Стражей, который должен исполнить для Вас специальную миссию.
День 90 4-1-6	Все дни и ночи тех долгих месяцев, с тех пор как Вы оставили Энрот, были заполнены распрями, ужасом, горем и некоторыми триумфами. Но ни разу за все это время не забывали Вы о своем сыне Николае. Ваши помыслы вновь устремляются к нему, Вы волнуетесь — как он там, один в Энроте. Родной дом, Эрафия, призывает Вас. Вы вспоминаете и то, как Роланд был захвачен в плен в Ночь Стреляющих Звезд. Только знание того, Николай имеет поддержку от Вилбура Хампрея, назначенного в регенты Роландом, несколько утешает боль Вашего сердца. Но Вы ужасно боитесь потерять своего сына, и жаждете поскорее вернуться домой. Возможно, если эта война прекратится, и мир воцарится на Вашей родине, то Вы сможете вернуться домой к своему сыну, пусть даже и ненадолго.
День 112 4-4-7	Вы созываете свои войска, и они выстраиваются перед Вами. Их духовное состояние сейчас весьма низкое, они измотаны постоянными схватками и марш-бросками. Вы восседаете на своем благородном и гордом коне, и правите его на небольшое возвышение. Там Вы вздымаете ввысь флаг Эрафии и говорите: "Минуло сто двадцать дней с тех пор, как слуги короля Люцифера вторглись на нашу землю. До сих пор мы отважно сражались, но истинная проверка вашей отваги и мастерства еще впереди. Король Роланд и Генерал Кендал, в настоящее время сражаются, чтобы сохранить нашу восточную границу. Мы же защищаем этот регион от нападок Кригана. Мы ведем борьбу с очень мощным противником. В этом конфликте мы лицом к лицу столкнулись с уродливыми и свирепыми воинами, вооруженными сильными магическими вещами. И вы преуспели в этой войне, мои Воины, и я говорю Вам — продолжайте эту борьбу, чтобы пришла победа. Это не будет легко, но я обещаю, что, если мы приложим все силы, то Эрафия будет возвращена нам. Мы прежде уже разрушили комбинированные силы Дэйжа, Эофола и Нигона. Продолжайте борьбу, воины мои — судьба не только ради Эрафии, но и всего Антагарича зависит от вашей победы здесь" Вы сидите высоко и гордо, и возгласы Ваших людей вздымаются к Вам. Вы улыбаетесь, предчувствуя грядущие битвы, зная, что они будут тяжелыми, но также и то, что они принесут победу. Вы уверены в этом.
День 121 5-2-2	Так как конфликт тянется уже четвертый месяц, люди, которые казались сначала такими вдохновленными, на самом деле весьма утомлены. Сообщения из Стэдвика просачивались время от времени, однако ж паузы меж этими сообщениями становились все более и более длительными. Уже в течении нескольких недель не приходило никаких вестей от Роланда. Стараясь не показывать свою слабость, Вы посылаете гонца, чтобы узнать о судьбе армии своего суженого. Вы беспокоитесь за его безопасность, и думаете о том, чтобы он направился с частью своей армии к Вам. Вы наставляете посыльного, чтобы он передвигался как можно более осторожно, и доставил свиток лично в руки Роланда.
День 135 5-4-2	Возвращается всадник со свитком. Это тот самый человек, которого Вы послали, чтобы найти отряды Роланда. Он глубоко кланяется, и передает свою шляпу стоящему поблизости пажу. Он отряхивает себя, принимает полотенце, и счищает дорожную грязь. "Король Роланд погряз в борьбе с войсками Кригана и не в состоянии отвлечь хотя бы часть своих войск, чтобы прийти к Вам. Но в течении нескольких следующих недель, эти отряды все же должны прийти под Ваше руководство, моя Королева. Он сожалеет, что не может оказаться здесь, чтобы сражаться вместе с Вами". Вы отправляете гонца прочь, и начинаете ходить по палатке.

День 149
6-2-2

Пребывает посыльные, передает свиток в Ваши руки и удаляется. Вы стремительно раскрываете это сообщение, и по мере того как Вы читаете, лицо Ваше озаряется счастливым светом. И, когда Вы заканчиваете — Вы завертываете свисток назад, кладете его в сумку и защелкиваете замок.
"Моя дорогая Катерина, я нашел возможным отправить небольшой войсковой отряд в Ваше расположение. Они давно не получили оплату за свои труды, так что позаботьтесь и об этом. Они должны прибыть в Форт Вызова, в то время, когда вы получите это письмо. Да прибудет с Вами свет моей любви" -— Роланд

Для Замка (4; 39; 0):
Следующие подкрепления прибыли.

Событие: Дополнительный прирост: +60 +35 +25 +15 +10

События на карте:

56; 7; 0

За этими стенами лежит страшная земля Эофол — земля прорезанная широченными вулканическим трещинами, и огромными лавовыми потоками. Демоны всех видов несут дозор над этой землею — землею, когда-то зеленой и населенную миролюбивым народом маленьких ростом людей, названных Хоббитами. Это случилось Ночью Стреляющих Звезд, когда пришел Криган. Теперь все, кто остались от их народа, ютятся в нескольких малюсеньких деревеньках. Демоны разметали их на все четыре стороны, и обратили их в озлобленный народец, у которого невелика надежда вновь найти место, которое можно было бы назвать домом.

51; 38; 0

Эофол, земля демонов и дьявольских отродий. Сказано, что Криган был наказан богами за то, что он принес людям грехи, сбил их с праведного пути. Ночью Стреляющий звезд было увидено множество страшных предзнаменований о гибели и отчаянии. И вот, некогда благоуханная земля Эофол лежит выжженной и черной, на место рек пришли потоки магмы, а вместо ручьев — булькает расплавленный камень. Это тяготит взор, но никогда еще не было такой уверенности внутри. Король Люцифер должен быть остановлен, иначе весь Антагарич постигнет судьба родины Хоббитов.

54; 57; 0

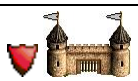
Почерневшие стены когда-то защитили эти земли от ужасов, от которых теперь стонут земли Кригана. Отвратительный запах проникает сюда, просачивается под Вашу одежду и в поры Вашей кожи. Вредоносные пары вулканических земель Эофола отравили землю и погубили многие большие деревья. Подобная судьба грозит обрушиться на всю Эрафию, если Король Люцифер захватит эту дорогу. Вы должны знать, что это случится в том случае, если Вы будете поражены. Это возможность ужасает Вас, но и усиливает Вашу решимость.

64; 14; 0

Это город — Дарктан, названный так в честь темного бога в давние времена. Этот бог нынче уже забыт людьми, но его дух живет внутри стен этого монумента, возведенного для его извращенной души. Дарйтан — бог пыток и страданий. Вопли истязаемых жертв Кригана звучат словно молитвы в его славу.

33; 68; 0

Перед Вами находится город, архитектура которого не может быть распознана Вами. Закругленные крыши, высоченные шпили, а природу странных звуков, которые исходят оттуда не в силах объяснить даже Ваши ученые. Этого города не было, когда Вы в последний раз проходили здесь. Откуда это пришло? Кто построил это? Эти вопросы мечутся в Вашем сознании. Ответ на все эти вопросы лежит внутри, и Вы понимаете, что судьба Эрафии зависит от того, чем закончится эта Ваша попытка.


52; 38; 0
55; 57; 0
57; 7; 0

Можно забрать войска

18; 40; 0

«Добро пожаловать, ваше высочество», — усмехается дьявол. «Король Люцифер передает привет за ту небольшую роль, которую вы сыграли в его восхождении на трон. Он также хотел бы выразить свое почтение ... над вашей холодной могилой за то, что помог убить его родственников». С этим группа дьяволов начинает жестокую атаку, нацеленную на ваше уничтожение.

23; 40; 0

«Никто не может пройти. Сделайте лучший выстрел. Мы победим вас».

25; 4; 0

"Нам, феям, поручено поддерживать святость этих Элементалий Сопряжения. Войдите, если Вы отважитесь. Это священная долина, и мы не позволим, чтобы здесь что-нибудь было нарушено. Если мы посчитаем Вас достойными, то позволим пройти".

41; 67; 0

Стены горы слева и справа от Вас неожиданно раздвигаются, и из них кучей вываливаются несколько дюжин тварей, напоминающих громадных людей. У них нет глаз, и очень тяжело глядеть в провалы, которые заменяют их глаза, но Вы делаете то, что должны делать, чтобы защитить своих людей.

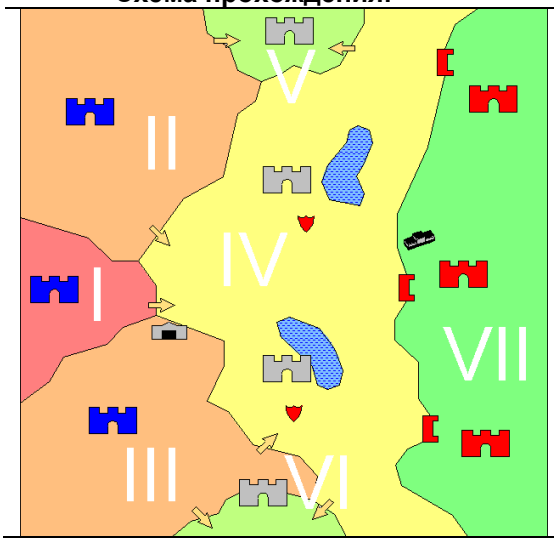
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

24; 69; 0

Перед Вами стоит отряд неких созданий, напоминающих людей, сотканных из живого пламени. Их немигающие глаза уставились прямо в Вас. Они ничего не говорят, но переходят в атаку. Оказывается, они оберегают какой-то предмет или место.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I,II,III ► IV ► VII

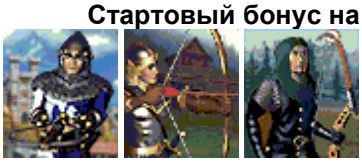
- IV: проход из зоны I – через 5 Дьяволов. Проход в зону V – через Гарнизоны красного. Фиона и Олема стартуют неподалёку от нейтральных Замков.

2 Тени леса (Shadows of the Forest) / Лесные тени (?)

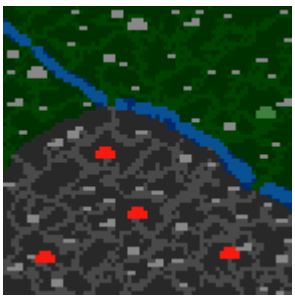
Описание сценария: Джелу должен поразить всех неприятелей в этой области, используя тактику партизанской войны. Он единственный, кто может провести эту операцию, без него все будет утеряно. Джелу должен достичь 12 уровня и донести весь свой опыт, мастерство и заклятья до следующего сценария.

Описание территории: Джелу-наполовину вори-эльф, предводитель Эрафийской элитной части, извесной, как Лесные Стражи, был призван вести тайную войну на границе Авли-Эофол. Эта область наводнена маленькими гарнизонами и постами. Из них Джелу и составил свою партизанскую армию.

Стартовый бонус на выбор:



20 Стрелков Джелу
15 Великих эльфов Джелу
10 Снайперов Джелу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

Диазамер	Умирающий	Погибель Драконов	Джакта	Врата Разбойников	Дова Саэра	Уайтспайр
65; 27; 0	10; 63; 0	25; 37; 0	33; 52; 0	56; 62; 0	8; 17; 0	33; 5; 0

Герои на карте:

65; 29; 0

«Про Джелу мало что известно помимо того, что его воспитал служивший королеве Катерине генерал Морган Кендал. Сейчас Джелу командует партизанскими отрядами Эрафии — Лесными Стражами. Говорят, что он полукровка — частью человек, частью эльф Вори».

20 30

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Джелу: «Посыльные сообщают, что Королева Катерина и Роланд Железный Кулак отступают к границе Эрафии. Авли предпочел закрыть на войну глаза, и преднамеренно оставил местных героев их судьбе. Согласно распоряжениям Королевы, мы должны наносить точечные удары на границе Авли. Нашей единственной поддержкой будет народное ополчение против Криганов. Если нас захватят, то Эрафия и Авли станут отрицать любое своё причастие к нашим действиям. Другими словами, ... эта задача ничем не отличается от всех предыдущих».

День 1 1-1-1	Джелу, сегодня ранним утром Вы получили особое послание, и теперь стремитесь как можно скорее исполнить этот дерзкий замысел. Пока Катерина, вместе с войсками Эрафии удерживают армию Эофола на западной границе, Вы с небольшим партизанским отрядом незаметно просочились в Авли, чтобы оттуда наносить удары по неприятелю. Также Вам были даны инструкции о том, что Вы должны вербовать союзников из местного населения. Вы установите свой главный лагерь в городе Дисмере, который находится на границе Авли и Эофола. Там эльфы найдут отдых и приют перед грядущей битвой. Окружающие земли утыканы небольшими гарнизонами и форпостами. Здесь много наемников, которые сражались в последних войнах — они называют эти места своим домам. Здесь многие хранят верность Авли, но есть и такие, которые остаются нейтральными — Вам еще предстоит сразиться за расположение последних. Стремительность, незаметность и хитрая тактика, а вовсе не открытые нападения, помогут Вам одержать победу в этой тайной Войне. Удачи!
День 2 1-1-2	**Для Оплота (8; 17; 0):** Прибыло несколько новых рекрутов. **Событие:** Дополнительный прирост: +10 +10 +10
День 15 1-3-1	**Повтор каждые 14 дней:** Бойцы, которых Вы послали в налет на вражеские продовольственные обозы вернулись, успешно исполнив Ваше задание. **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +2 +2000
День 25 1-4-4	Странствующий цыганский табор проходил неподалеку от Вашего лагеря, и некоторые из воинов захотели узнать свою судьбу. В эти тяжелые времена вражды, когда в каждую минуту может прийти смерть, Вы соглашаетесь — пусть Ваши подчиненные поучаствуют в этом небольшом развлечении. Вы даже и сами решаете присоединиться к ним. Цыганская женщина, называющая себя Наэстра-Оракул, начинает предсказывать им будущее; они подходят к ней один за другим, и кому-то это будущее выпадает хорошим, а кому-то — несчастным. И вот последним к ней подходите Вы. Когда она увидела Ваше бледное лицо, и Ваши огненный волосы — она испугалась. Но все же она профессионал в своем деле, а потому быстро совладела с собою. Она берет Вашу руку, усаживает Вас, и начинает читать судьбу по Вашей ладони. Но то что она видит — это нечто очень странное, необычное. Линия Вашей жизни неопределенна, а линия судьбы — совсем сглажена. С одной стороны, Вам должно стать известной личностью, но темная дорога ведет к этому. И вот нечто в Вашем будущем заставило ее остановиться. Она предвидит некое великое Зло в Вашем будущем — какая-то внешняя сила станет воздействовать на Вашу судьбу, или же что-то произойдет внутри Вас самих. Ничего подобного Наэстре прежде не доводилось видеть. Вы выслушиваете ее с большим вниманием, стараясь запомнить каждое слово. Вы встаете, но прежде чем выйти из ее палатки, снимаете и отдаете ей драгоценный камень, и несколько золотых монет — это награда за ее работу. Она смущается и говорит о явной переплате — все, что она просит — это несколько серебряных монеток, а также, чтобы Вы жили как можно дольше. Вы действительно герой для нее. **Событие:** -1 -7
День 34 2-1-6	Когда Вы проходите возле небольшого озерца, вас окликает нежный и мягкий голос. Это женский голос, или, по крайней мере — он звучит как женский. Вы становитесь на колени перед этим небольшом озерцом и смотрите в его недвижимую поверхность. И вот, к Вашему изумлению из глубин его проступает лик прекраснейшей женщины. Она манит Вас, шепчет Ваше имя, теплый ветерок слетает с ее губ и тихо волнует водную поверхность. "Я Сиэла — Наездница Волн. В своем лице я представляю стихию Вод, и я одна из тех, кто призваны защищать этот мир, от всего того что несет ему зло. У меня послание к тебе. Джелу — наши пути лежат рядом. Опасайся Темного Властелина — он может собрать оружие, мощь которого ничем не ограничена." В это мгновенье налетает сильный порыв, и образ Сиэлы разбивается. Вы смущены этим предостережением, полученным от женщины. Затем Вы вскакиваете на своего коня и продолжаете выполнять свое задание. Вы надеетесь, что со временем Вам раскроется весь смысл этого таинственного послания.
День 40 2-2-5	Вы проснулись со странным чувством — задней частью своей шеи Вы почувствовали, что со спины надвигается некая опасность. Вы оборачиваетесь, а клинок в Вашей руке метнулся с такой скоростью, что за ним не смог бы уследить глаз. И позади себя Вы видите фигуру, которая поднялась прямо из земли. Эта фигура — смуглый гуманоид, двух фунтов в высоту.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Этот некто низко кланяется, и представляется слугой Эрдамона, говорит, что у него послание, которое он должен сообщить лично Джелу. Вы озадачены, но все же, сохраняя настороженность, соглашаетесь. "Так Вы и есть Джелу? Очень хорошо, я — Эрдамон Пасынок Земли. Я пришел из Земной тверди, и призван защищать этот мир от тех, кто несет ему зло. Сиэла сообщила мне, что Вы уже поговорили с ней. Великолепно. Темный Властелин имеет множество имен, и еще больше — своих приспешников. Наихудший, самый опасный среди них — это Ксерон, который родился от человека и демона. Опасайтесь его одного, больше нежели всех остальных, он действительно многого достиг в своем темном искусстве". Вслед за этим эта небольшая фигура вновь погружается в поверхность, будто бы ее никогда и не было. Думая, что это было всего лишь сон, вы ложитесь обратно и обдумываете то, что Эрдамон сообщил Вам.
День 50 2-4-1	Прошедшей ночью Вы и наиболее надежные из Ваших советников сидели возле костра. Неожиданно пламя взметнулось вверх. Казалось — языки пламени лизнули небесные дороги, а затем сложились в фигуру человека, глаза которого сияли зелеными бриллиантами. "Я прибыл, чтобы поговорить с получеловеком, воином, известным как Джелу. Глаза того, кого я ищу — темны как обсидиан, кожа бела словно алебастр, а волосы подобны огню. Я Фиур — Идущий в пламени. Я родился, и пришел сюда, чтобы защищать этот мир от тех, кто несет ему зло. Тьма волнами накатывается на этот мир, все больше заполоняет его, и усиливается с каждым днем. Один из служителей этой тьмы — Ксерон, слуга Темного Властелина сейчас ищет те предметы, из которых можно создать оружие невообразимой разрушительной мощи — Клинок Армагеддона. Мои товарищи, герои — Сиэла и Эрдамон спрятали эти предметы далеко от этой земли. Но нам известно, что в данное время Ксерону удалось выяснить наше местонахождение. Мы конечно пытаемся остановить его, но в нем великая мощь, и мы все же опасаемся, что не сможем помешать созданию этого оружия. Ты должен знать, что тот, кто владеет клинком становится непобедимым" После этого языки пламени сложились в фигуру феникса, который метнулся в небо, в темноту ночи. Но затем он вернулся обратно, в кострище, чтобы слиться с ним — будто бы ничего и не было.
День 54 2-4-5	Пара воинов тащащих третьего появились в лагере этим утром. Тот, кого тащили был тяжело ранен и находился при смерти. Тут же появились лекари, и принялись за свою работу. Как раз в это время появились Вы. Когда Вы подошли ближе, то обнаружили, что этот человек — один из отряда "Когтей". Вы не можете понять, как он очутился здесь, на дальнем Севере, но факт остается фактом — он перед вами. Когда Вы склоняетесь над ним, мечник прикасается к краю Вашего плаща, и скрежещущим голосом выдыхает предупреждение: "Мой милорд, есть дьявол, имя которому Ксерон... аххх, он занимается поисками Клинка Армагеддона… аххх. Меня послали сюда чтобы... аххх. Генерал Кендал хотел помочь Вам... задыхаюсь... Я остался последним. Ксерон слишком близок… задыхаюсь... чтобы собрать Клинок. Он придет к тому чтобы... задыхаюсь... уничтожить... задыхаюсь... нас ааааххх". Его голос постепенно сходит на нет — он погружается в объятия смерти. Его тело расслабляется, становится безжизненным. Последние слова этого человека засели в Вашем разуме. Что это за Клинок Армагеддона, и что это за Ксерон, о котором приходится так много слышать в последнее время? Ответы на эти вопросы надо получить как можно скорее — ведь от этого зависит судьба Эрафии.

События на карте:

 33; 6; 0	Что это за странное явление? Подобная архитектуры никогда не было в Эрафии, Авли или в каком-либо ином месте; быть может это напоминает Бракаду. Но что будет делать Бракадский город так далеко от своей родины. Но самое скверное — откуда он здесь вырос, если лишь несколько месяцев назад его здесь еще не было? Все это хорошие вопросы и ответы на них можно получить только внутри.
 4; 38; 0	 10 30 25 10 25 30 10 Нельзя забрать войска
 27; 27; 0	 30 25 10 15 30 25 10 Нельзя забрать войска
 62; 46; 0	 15 25 60 100 Нельзя забрать войска
 29; 3; 0	Группа улыбающихся маленьких фей стоит, слоняясь вокруг, ища, чем бы заняться. Когда вы приближаетесь, они сияют и стекаются к вам. Кажется, это пикси, и они жаждут сразиться с пришедшими злыми существами.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 15; 0	«Мы нашли эти рукавицы. Мы подумали, что они вам могут понравиться».
26; 2; 0	Наполовину закопанная в землю у края рудника, торчит небольшой свиток. Раскрывая его, вы видите, как волшебное письмо плывет перед вашими глазами. Мудрец спешит рассказать вам, что это за заклинание.

Слухи в Таверне:

Джелу-младенец был подкидышем. Его приняли в отряд "Когтей", которыми верховодила Катерина Сердце Грифона. Теперь он генерал в армии Эрафии.

Джелу стал одним из известных Эрафийских генералов.

В Дисмере при желании можно получить много сведений о таких вещах, как, например — демон Криган.

У Джелу огненно-красные волосы — таких волос не встретишь у нормальных Эльфов Вори.

Предводитель Лесных Стражей говорит, что он полукровка: наполовину человек, наполовину Вори-Эльф.

Демон Криган впервые появился в Ночь Стреляющих Звезд.

Город Дисмер — это прекраснейшее место для работы и жизни.

Королева Катерина была когда-то Капитаном в отряде "Когтей".

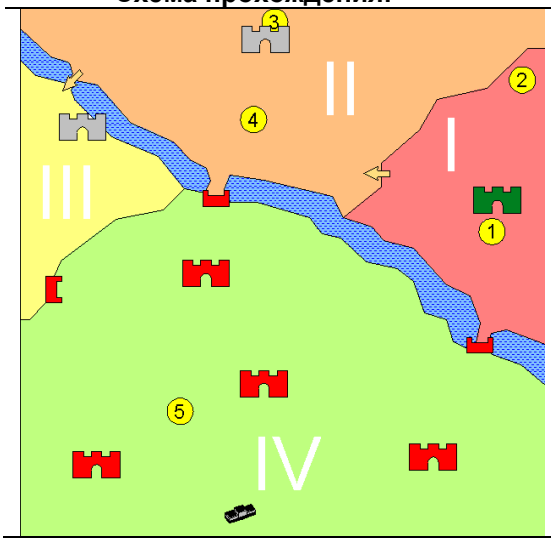
Генерал Морган Кендал когда-то служил в отряде "Когтей".

Лесные Стражи — прекрасные разведчики, они — глаза и уши Эрафии перед битвой. Способность маскироваться — это их величайшее оружие.

У Гэлу от рождения был дар к стрельбе из лука. Теперь он настоящий эксперт в этом деле.

Отряд "Когтей" — это элитная часть армии Эрафии.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► IV

- 1: возле стартовой точки к Джелу присоединятся 10 Великих эльфов, 30 Лесных эльфов, 30 Арбалетчиков, 20 Стрелков и 20 Снайперов
- 2: Золотой лук
- 3: 3 Сундука с сокровищами, Телескоп и Знак отваги, проход к ним – через 30 Маленьких фей, которые присоединяются к герою
- 4: Хижина мага и 10 Снайперов, охраняющих Перчатки всадника. Хижина мага откроет территории зон III и IV
- 5: Картограф для надземных территорий
- Джелу – единственный герой кампании, который начинает развитие с 1 уровня.

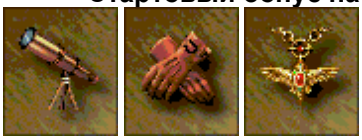
3 В поисках Армагеддона (Seeking Armageddon)

/ Поиск Армагеддона (Complete) / В коисках клинка (?)

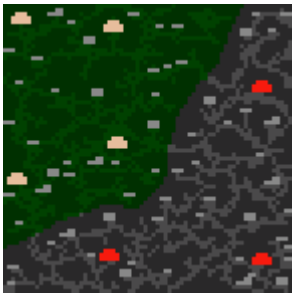
Описание сценария: Ксерон должен найти Меч Адского Пламени, Нагрудник из Серного Камня и Броню Проклятого. Если он погибнет — надежда Эофола погибнет вместе с ним. Он должен достигнуть 12 уровня, и весь его опыт, мастерство и заклятья, должны перейти вместе с ним в следующий сценарий.

Описание территории: Самый великий герой Эофола — это Ксерон Ужасный. Он был призван, чтобы осуществить давнюю мечту Люцифера, но стоит ему вплотную подобраться к любому из артефактов, необходимых для создания Клинка Армагеддона, как герои Колоний опережают его. Но теперь он загнал их в угол в АвЛи, и готов расправиться с ними.

Стартовый бонус на выбор:



Телескоп Ксерону
Перчатки всадника Ксерону
Ожерелье стремительности Ксерону



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Доспехи из серного камня, Адский меч, Щит проклятых	**Условие поражения:** Потерять Ксерона

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

Пик Хаоса	Долина Скорби	Блэкпул	Шанталла	Федрал	Севенар	Тилдис
26; 63; 0	64; 21; 0	64; 64; 0	3; 44; 0	4; 4; 0	27; 6; 0	28; 35; 0

Герои на карте:

4 уровня
63; 65; 0

«Когда Люцифер Криган захватил трон убитого при таинственных обстоятельствах Ксенофекса, Ксерон первым присягнул на верность узурпатору. Новый владыка осыпал Ксерона почестями и богатствами, и вскоре другие герои Эофола также пришли поклониться ему».

3200
30 20 50 5 2

4 уровня
26; 64; 0

3200
30

64; 22; 0

45

5 уровня
6; 7; 0

6000
30 30 50
Патруль: радиус в 10 квадратов.

5 уровня
7; 52; 0

6000
30 5 40
Патруль: радиус в 10 квадратов.

5 уровня
14; 24; 0

6000
50 30 50
Патруль: радиус в 6 квадратов.

Пролог. Ксерон: «Мой поход освящен приказом самого короля. Я прошел по всему континенту в поисках желанных его сердцу реликвий. Когда цель была уже близка, таинственные всадники опередили меня. Я преследовал их долгие месяцы, пока, наконец, не загнал в угол. Придется им выбирать, с чем расстаться: с реликвиями или с жизнью… или и с тем и с другим одновременно».

День 1 1-1-1	"Ты, мой верный Ксерон, получаешь великое задание. Ты должен найти артефакты необходимые для создания Клинка Армагеддона. Забудь свои прежние неудачи — Ты наилучшим образом подходишь для этого задания. Об этом мне говорит мое провидение" — Люцифер говорит это в мягких, но в тоже время и в преисполненных мощью тонах. "Три героя Элементалий, которые бесили Тебя в прошлом, вновь себя проявляют. Они по-прежнему насмехаются над Тобой, и именно у них содержится то, что ты ищешь. Ты должен полностью посвятить себя этому походу. Не позволяй ничтожным чувствам, подобным гордости становится на Твоем пути. Ксенофекс был глупцом, и допустил, чтобы в нем разрастались высокомерие и гордость. Из-за этого ослаб, и оказался в руках тех героев из Эрафии." "Тебе даны Оковы Войны, которые помогут Тебе смести героев с дороги. Загони их в угол, возьми артефакты, и накажи их за их проступки. За то, что они осмелились встать на нашем пути." "Ты выбран за свою верность и упорство. Но я не потерплю неудачу. Я буду наблюдать за твоим продвижением". После этого образ затухает, и Вы остаетесь наедине со своими размышлениями и планами. И Вы клянетесь всем темным и дьявольским — поражение больше не приемлемо. Неудача — это смерть, Успех — единственный смысл в жизни.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

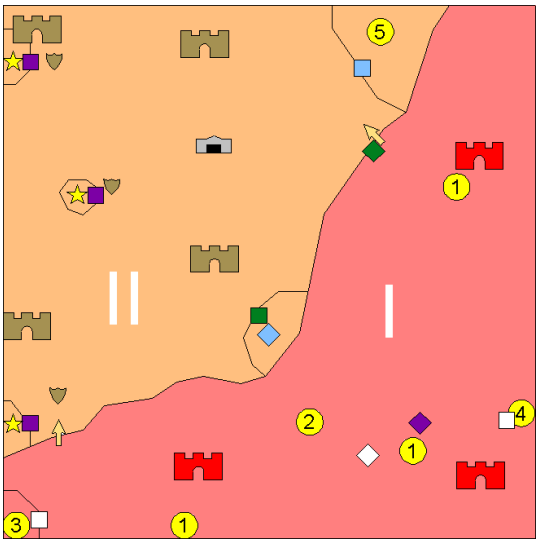
День 2 1-1-2	Раздается звук "бах!", все обволакивает облако каменно-серого цвета, и перед Вами появляется Аксис, которого Вы посылали, чтобы найти мудрейшего среди мудрых. Аксис, сжимает в своих лапах человечка невысокого роста, с мелкими чертами лица, и густыми усами. Он отмахивается от той пыли и неприятного запаха, которые нахлынули во время телепортации. "Ты тот человек, которого я ищу?" — Слин выглядит несколько взволнованным, но, тем не менее, находит в себе силы низко поклонится. "Я, судья Слин, Старший из Мудрецов, и Сведущий в Истории." "Рассказывай мне все, что ты знаешь о трех Стихийных Героях, о тех, которые вот уже долгое-долгое время избегают встречи со мною. Если ты не расскажешь — я просто вырву сердце из твоей груди — оно будет мне небольшой закуской к ужину." Слин вздрагивает, прерывисто сглатывает, и отвечает: "Фиур — Владеющий Пламенем, Сиэла — Бесконечный Океан, Эрдамон — Твердь Земли. Фиур хранит Доспехи Проклятого, Сиэла — Адский Меч, а Эрдамон — Нагрудник из Серного Камня. Если добыть три эти составляющих, то из них можно создать Клинок Армагеддона." "Великолепно, человек. Пожалуй, ты можешь пожить еще часок. И теперь немедля отвечай — где Я могу найти этих героев?" — Вы начинаете нетерпеливо постукивать пальцами по столу, пронизывая своего собеседника тяжелым взглядом. "Фиур может быть найден на Юге-Западе. Но я, право, не знаю, где находятся другие два ваших врага" Слин начинает дрожать. "...Но я был бы очень счастлив, если бы Вы мне позволили найти эту неуловимую пару". "Очень хорошо, мудрец, но если ты не принесешь мне сведений о них в течении недели, то я пошлю Аксиса, и он принесет мне твое, все еще бьющееся сердце. А теперь — УБИРАЙСЯ!" После этого Аксис хватает мудреца, — и со звуком "бах!" уносит его прочь. Злая усмешка расползается по Вашему лицу, и вы зовете своих капитанов. Теперь Вам известно, где искать Фиура, и ему некуда на этот раз бежать.
День 5 1-1-5	Один из Ваших шпионов сообщает, что на Севере обнаружена обильная золотая жила.
День 9 1-2-2	Вот распахивается полог Вашей палатки, и на вас валится человеческая фигура. На Вашем лице появляется клыкастая усмешка, и Вы смотрите на эту жалкую, трясущуюся, ползающую у Ваших стоп фигуру. "Доброе утро, Слин, что принесло тебя к моему порогу в этот мрачный день?" Слин переворачивается на спину, и пытается сфокусировать свои глаза, однако ж это никак ему не удается — он слишком перепуган Вашей охраной. Наконец ему удается выговорить: "О, Ваше Величество, я принес Вам сведения об двух других героях, которых Вы ищете. Сиэла — Наездника Волн, можно обнаружить в окрестностях города Фаэдрала. Эрдамон же — Земли Пасынок, обитает к юго-востоку от этого города — тоже совсем неподалеку". — после того, как это сказано, его глаза начинают метаться по палатке — он хочет приметить какую-нибудь лазейку к бегству, если Вы останетесь недовольны его сообщением. "Очень хорошо, человечишко. Теперь ты можешь возвращаться к своей жалкой, ничтожной жизни. Я сохраню тебе жизнь, как и обещал. Теперь — убирайся прочь! Скорее — пока я не решил, что ты — подходящая закуска! Эй, АКСИС! Унеси этого жалкого червя прочь отсюда. Отправь его в какое-нибудь место... неприятное." И вот огромный дьявол Аксис хватает Слина за запястья, вздергивает его вверх — "бах". Спустя несколько мгновений Аксис возвращается и сообщает, что он бросил Слина на поле боя, меж армией молодого колдуна Архимага, и выводком пурпурных драконов.
День 15 1-3-1	**Повтор каждые 14 дней:** Ваши подчиненные сообщают Вам, что на несколько повозок с провизией было совершено нападение из засады. Подводы были уничтожены, а охрана — перебита. К сожалению, нападавшие успели бежать прежде чем были бы захвачены. Эта партизанская проблема сулит стать очень серьезной. **Событие:** -4 -4 -2 -2 -2 -2 -2000
День 16 1-3-2	Дурные вести начинают просачиваться со всех сторон Вашей земли. Некто наносит сокрушительные удары по небольшим военным лагерям, и даже, в нескольких случая — удары нанесены по городам. Это отряды, совсем небольшие в числе, но все же очень сильные. Они всегда атакуют неожиданно — очень тяжело это предвидеть. Но Вы настоятельно убеждаете своих подчиненных, что они должны остановить эти партизанские налеты.
День 35 2-1-7	То случилось минувшей ночью. Вы прохаживались во мраке, обдумывая, какие шаги предпринять в дальнейшем, как вдруг услышали некий шорох, слева от себя. Чтобы определить источник этих звуков Вы медленно, незаметно обернулись. К своему восторгу вы увидели маленького эльфа, который покачивался на древесных ветвях, вместе с подзорной трубой и колчаном стрел. Вы усмехнулись про себя, и тут же телепортировались к тому месту, где он находился. От телепортации поднялся такой смрад, что эльф начал давиться. Теперь злобная усмешка залегла на Вашем лице, Вы схватили его и понесли на допрос. Этот допрос был очень длинным и болезненным для эльфа, однако ж так и не удалось заставить его говорить. В Эратии очень хорошо тренируют этих Лесных Стражей... Зачинщик всех этих налетов и вылазок должен быть найден и попросту раздавлен.

День 40 2-2-5	"Король Люцифер желает знать, как продвигаются Ваши дела. Что Вы сделали ради осуществления его мечты. О том, о чем он постоянно грезил в течении вот уже нескольких недель — о Клинке Армагеддона" — этот глубокий баритон истекает из кроваво-красного черепка, который хранится в Палате Разговоров. И Ваше сердце дернулось — взметнулось почти до самого горла. "Я узнал, где искать трех героев. Я направлю на них свои армии и вскоре они уже будут в моих руках. Во мне нет страха, и я верю в свою удачу." "Посмотрим, как ты это сделаешь, Ксерон. И помни — я не потерплю твоего поражения" Затем голос погружается в пустоту, а багровый камень становится безмолвным и тусклым. Вы оставлены в одиночестве.
День 66 3-2-3	Молодой наездник влетел в центр лагеря и тут же направился к Вам. После того как он отсалютовал и выразил Вам должное почтение, он сообщает о том, что Королева Катерина и эти ненавистные Элементалии Слияния объединили свои силы против мощи Эофола. "Не стоит придавать этому большого значения. Как только Клинок будет создан, никто не сможет выстоять против нас. Все они потонут в кровавых озерах, и лишь огонь проревет над ними эпитафию".

События на карте:

 1; 56; 0	Поверхность вокруг Вас вся блестит, от той магической энергии, которая переполняет ее — и Вы уже видите наполненную адским пламенем Броню. Красные и черные огни вздымаются вокруг нее, и высвечивают эту зловещую дорогу.
 11; 25; 0	Нагрудник блестит на солнце, а также — из глубин его исходит таинственное оранжевое сияние. Когда Вы приближаетесь — это пламя сильнее переливается, танцует, выступает из металла. Эти странные явления говорят о том, что Вам надо быть настороже. Но Вы уже распознали то, что искали столь долгое время — Нагрудник из Серного Камня.
 1; 7; 0	Меч лежит на вершине небольшого алтаря, его клинок выкован в смрадном пламени преисподней. Он манит Вас, а Вы призываете к его яростному исступлению, чтобы он вершил резню на Вашей стороне.

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Доспехи из серного камня (II), Адский меч (II), Щит проклятых (II)
I ▶ II

- I: белая Палатка ключника даст доступ к области с Вратами демонов, ресурсами и артефактами на юго-западе, и к Золотой шахте на востоке зоны. Фиолетовая Палатка ключника даст доступ к целевым артефактами миссии в зоне II. Зелёная Палатка ключника даст доступ к голубой Палатке ключника в зоне II
- II: зона коричневого. Голубая Палатка ключника даст доступ к области с ресурсами и артефактами на северо-востоке
- 1: несколько Хижин ведьмы с Поиском пути, который абсолютно бесполезен на карте
- 2: Хижина ведьмы с Магией огня
- 3: область с Вратами демонов, Сферой бушующего огня, Знаком отваги и ресурсами
- 4: Золотая шахта
- 5: область с ресурсами и 11 артефактами, среди которых есть все части Доспехов проклятого.

Цепочки заданий:

-
- 5

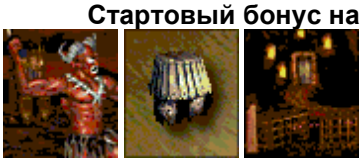
4 Создатель печалей (Maker of Sorrow) / Несущий горе (Complete) / Кузнец страданий (?)

Описание сценария: Ксерон должен найти великого кузнеца Казандара и принудить его выковать Клинок Армагеддона. Если Ксерон погибнет — все будет потеряно. Ксерон достичь 24 уровня.

Описание территории: Ксерон должен найти великого оружейника Казандара. Только он обладает знаниями и мастерством, чтобы создать Клинок Армагеддона и что очень важно, он "уговорил" его сделать это. Но тут возникают препятствия со стороны городов Сопряжения. Он должен завершить эту задачу, а затем вернуться в капитолий.

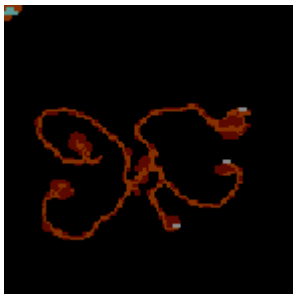
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Стартовый бонус на выбор:



5 Адских отродий Ксерону
Поясница легиона Ксерону
Ул.Псарни в Инферно (102; 16; 0)

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Клинок Армагеддона	**Условие поражения:** Потерять Ксерона
Максимальный уровень героев: 24	



Города на карте:

Азраил Филд	Ожог	Пик Кинжала	Вандал Холл	Диакара	Фрелин	Каффинар	Сиара
73; 13; 0	97; 79; 0	99; 48; 0	102; 16; 0	13; 9; 0	20; 94; 0	21; 62; 0	48; 96; 0

Сол	Шелиндрия
56; 67; 0	65; 43; 0

Герои на карте:

102; 18; 0	**Ксерон** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Адский меч**, **Доспехи из серного камня**, **Щит проклятых**.
12 уровня 73; 15; 0	21000 10
12 уровня 97; 81; 0	21000 30
12 уровня 98; 49; 0	21000 20
24 уровня 27; 51; 1	168000 300 80 100 25 80 100 35 **Патруль:** стоять спокойно.

5 уровня	5 уровня	5 уровня	4 уровня	4 уровня	4 уровня
6000	6000	6000	3200	3200	3200
13; 11; 0	17; 62; 0	20; 95; 0	48; 98; 0	56; 69; 0	65; 46; 0

Пролог. Ксерон: «Мой король жаждет выковать Клинок Армагеддона. Этот легендарный меч способен спалить весь мир! У меня в руках все составные части клинка, но сковать их воедино может лишь Казандар, великий кузнец. И вновь на моем пути встали таинственные всадники. Они захватили Казандара в плен — но не стали его убивать. Смешно, на их месте я бы расправился с ним, не думая. Эти герои чересчур мягкотелые. А значит, им меня не остановить».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	"Слин предугадал имя человека, которого Ты ищешь. Великого Кузнеца Казандара, алхимика и кузнеца — он единственный во всем Антагарихе способен создать Клинок Армагеддона. Найди его, Ксерон. Найди его и заставь выковать Клинок, если же он не будет соглашаться — подвергай его пыткам до тех пор, пока он не подчиниться. Мое предвидение обратится в реальность и Ты принесешь ЭТО для меня. Согласно Слину, сейчас Казандар находится где-то в областях за которые ведется война, и он находится под защитой Стихий. Уничтожь их. Погрузи их в страдания за то, что они осмелились подняться на нашем пути. Добейся успеха и возвращайся, овеянный славой. Но я буду носить Твою кожу вместо плаща, а твои глаза украсят мои кольца в том случаем, если ты подведешь меня". Когда образ начинает меркнуть, Вы поднимаетесь, и призываете Слина. Аксис, Ваш преданный слуга, со звуком "Бах" уносится прочь, и тут же возвращается, уже с этим гадким человечишкой. "Итак, Слин, у меня есть для тебя задание. Найди где находится эта кузница. И запомни — неудача неприемлема."
День 6 1-1-6	Аксис телепортируется рядом с вами Вас, и сообщение уже трепещет на его губах. Он становится на колени перед своим властелином и изрекает следующее: "Мой хозяин, с сожалением я должен сообщить Вам о том, что враги вновь начали свои неожиданные, теневые атаки, на наши поставочные пути. Мы потеряли три больших каравана, а на одной из телег осталась пометка некоего бледного воина". "Поднимись, Аксис, мой верный помощник. У меня есть задание для Тебя. Найди Слина и узнай у него имя этого таинственного бледного воина. Я хотел бы знать его имя, когда буду убивать его". **Событие:** -4 -4 -2 -2 -2 -2 -2000
День 11 1-2-4	Слин трясется на полу, куда его бросил Аксис. Вы оборачиваетесь и видите этого маленького человечка, который принес для Вас много очень важной информации. Он продолжает сотрясаться, и Вы понимаете, что страх переполняет его вены. Ясно, что Слин все еще ужасается, от мысли, что Вы собираетесь исполнить свою угрозу — поглотить его сердце. "Я принес новости, Ваше Величество" — состояние его ужасно. "Великий Кузнец Казандар обитает в хибарке, где-то в туннелях поблизости от тех земель, которые были отвоеваны у Эрафии Великими Лордами Нигона, в недавние времена. Его несложно найти, но он очень надежно охраняется." "Поздравляю, Слин, тебе даже удалось превысить мои ожидания — ты оказался очень умелым и полезным. Возможно ты даже не будешь съеден, когда все это закончится. Тем не менее, я не строил бы слишком далеко идущих планов, окажись я на Твоем месте".
День 21 1-3-7	Демон-посланец стремительно врывается прямо на заседание, которое Вы проводите в предрассветные часы. Разъяренные его вторжением, Вы хватаете этого демона за шею, и поднимаете с пола, на котором он прежде распластался. Ваше зловонное дыхание обдает его лицо, и Вы вопрошаете его, как он посмел так ворваться. Он отвечает: "Мой господин, я принес Вам сообщение от шпионов, которые работают на передних землях. Они сообщают о объединении меж Властелинами Слияния Элементалий и королевой Катериной. Также они сообщают и объединении меж их армиями — теперь они союзники!". Демону удалось проквакать это прежде чем Вы раздавили его горло. Отбросив его безжизненную тело, Вы взревели в ярости: "Принесите мне Слина! Я хочу знать, почему эта новость не пришла ко мне прежде. Я хочу знать, почему королева Катерина все еще жива! Я хочу знать, почему меня ОКРУЖАЮТ глупцы! Аксис! Убери этот никчемную падаль — пищу для грифонов с глаз моих. Я должен все это обдумать".
День 38 2-2-3	Аксис, на которого и смотреть то жалко, входит в Ваши покои. Ваш взгляд надолго останавливается на его лице. Очевидно, что он принес очень тяжкие вести. Он по традиции становится на колени, но словно волной вздымает его вверх, и он рапортует: "Мой господин, я с великой скорбью должен сообщить Вам о том, что Ваша мать была убита в битве. Это был тот бледный воин, который беспокоил нас и прежде. Она всегда была хорошим воином, но была убита в одном из организованным им налетом. Мне действительно очень жаль, мой господин". Аксис отступает на шаг. "Оставьте меня" Когда палатка пустеет, Вы становитесь на колени и рыдаете. Вскоре Ваши всхлипыванию перерастают в смех — но в этом смехе нет юмора — этот смех переполнен сумасшедшей яростью. Несколькими моментами позже, палатка оглашается ругательствами, и сотрясается от творимого в ней погрома.
День 48 2-3-6	В Вашем сне, Вам являются некие призрачные образы. Эти духи пришли к Вам с предостережением. Они вещают Вам о том, что Ваши действия неверны, и это приведет Вас к уничтожению. Вы смеетесь прямо в их лица, и тогда видения начинают меркнуть. Вы все еще смеетесь над их жалкими попытками сбить Вас с избранного пути. Однако дальше Вам пришлось страдать, так как эти духи продолжали преследовать Вас в этом сне.

День 66
3-2-3

В то время как Вы погрузились в изучение тактических карт, Аксис со звуком "бах" телепортируется позади Вас, он становится на колени. Вы оборачиваетесь и кладете руку на плечо Аксиса.
"Что такое, мой верный друг? Вновь дурные вести? Ты можешь ничего не бояться — чувствуй себя непринужденно в разговоре со мною"
"Я принес очень важные новости, мой господин. Наши шпионы сообщают, что королева Катерина вместе со своими войсками, в данное время надвигается на Крилах. Наши северные рубежи не смогли остановить ее напора. Надо полагать, что источник ее силы проистекает из Эрафии. И мне думается, что Король Роланд сейчас набрался сил, и готовит вторжение в Эофол. Мой господин, я опасаюсь, что мы можем быть разбиты
"НИКОГДА!"
Вы бьете Аксиса по лицу, и тот медленно оседает на пол.
"Я не могу поверить, что они вновь могут меня провести. Нет — больше я не потерплю неудачу! Я хочу, чтобы все они были перерезаны. Перебейте их всех! Не оставляйте в живых никого! ИДИТЕ!!!"
Аксис стремительно убирается — таким образом он избегает ярости своего хозяина. И ярость обрушивается на карты, которые прежде были разложены на столе перед Вами. Они, вместе со стоявшими на них значками подобно мухам разлетаются по Вашей палатке, рассеиваются подобно спорам на ветру.
"Пусть же знает эта Катерина Железный Кулак, что я ей устрою особую месть. Я клянусь Эребусом Темным, что я сдеру кожу с ее ребенка на ее глазах. За свою дерзость вы поплатитесь страданьями!"

События на карте:

34; 62; 0

Перед Вами вход в систему древних штолен Нигона. Полученные от Слина сведения начинают сбываться.

44; 72; 1

От того затхлого запаха, который подымается откуда-то снизу Вы начинаете задыхаться. Чувство неопределенно окутывает ваш мозг. Очень плохо, что Слин так и не смог найти эту кровавую хижину. Но что это за треск пламени, который Вы слышите?

45; 63; 1

Влажный, заплесневелый запах драконьего навоза плотными валами накатывается в этом воздухе. Быть может, этот путь не был хорошей идеей.

54; 53; 1

Эхо, отдаваясь от пещерных стен, донесло до Вас звуки, которые Вам не доводилось слышать никогда прежде. Это некие завывания, смешанные с треском. Вы так и не можете осознать, что же может быть причиной таких звуков — быть может, завывающий в туннелях ветер... но может быть и нет.

62; 68; 1

Потоки тепла подымаются снизу этого прохода. Возможно, большой поток лавы протекает где-то впереди. От этого воздушного движенья слабеют Ваши мускулы. Однако, Вы надеетесь на удачу, и не обращаете на это большого внимания.

58; 67; 1

Слышаться электрические потрескивания, а волосы на головах Ваших людей становятся дыбом. Чувствуется что-то очень странное.

76; 33; 0

20 10 10 10 20
Нельзя забрать войска

78; 82; 0
85; 59; 0

10 10 2 10 10
Нельзя забрать войска

Задания на карте:

21; 67; 1

"Мой учитель сказал, что Вы рано или поздно придете. Он велел мне принять Вас, но только в том случае, если артефакты уже найдены. Есть ли у Вас Меч Адского Пламени, Нагрудник Окраинного Камня и Броня Проклятого? Ох да, он также говорил, что Вы должны принести мою Сферу Постоянства. Я потерял ее много месяцев назад. Есть ли у Вас эти вещи?"

Задание: Принести
Прогресс: "Если Вы не принесли этих вещей, то как же можете ожидать, что мой учитель изготовит Клинок? Мы должны делать все правильно, в противном же случае Клинок не будет иметь никаких сил".
Завершение: Казандар и его ученик уходят назад, и в скором времени раздаются звуки заклятий, удары молота по стали, а также, время от времени — ругательства, когда они обжигают себе руки. Спустя некоторое время, старец Казандар возникает из поднявшегося дыма-пара, и несет Клинок, завернутый в толстые ткани.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Он медленно развертывает эти ткани, и вот уже видна светлая пульсация, которая исходит из этого оружия. Лезвие выглядит очень странно — прежде ничего подобного никто не видел в Антагариче. Рукоять подобна орлу, само же лезвие имеет необычную форму, и от оружия этого исходит неизъяснимая мощь.
"Вот Клинок. Ваше Темнейшество. Благодарю Вас за Вашу оплату. Теперь оставьте меня".

Награда:

27; 50; 1

Когда Вы дошли до хижины, то услышали странные посвистывания, которые разносятся из нее. В песне чувствуется печаль, а в тоне — злоба, мелодия же наполнена горечью и тревогой. Завороженные этой удивительной мелодией, Вы подходите к двери, бьете в нее, и дверь раскрывается. Перед вами в застывшей качалке восседает старый человек с длинной белой бородою, в его руках дымится трубка. Его глаза впились в Вас и совершенно не моргают. Прочистив горло, Вы хоть немного вырываете его из этого состояния.
"Да? Что тебе нужно?" в этом голосе прозвучало большое раздражение. "Говори быстрее, Я очень занятой человек".
"Я прошел очень длинный путь, старец. Я слышал, что Вас зовут Казандаром, Великим Кузнецом, и Вы тот, кто может выковать Армагеддон. Я принес те легендарные артефакты, которые необходимы для его создания. И теперь я прошу Вас о том, чтобы Вы создали Клинок Армагеддона"
Старик смотрит на Вас, тщательно обдумывает свой ответ, дым подымается из его трубки. "Так ты наконец пришел, чтобы попросить исполнить мою последнюю великую работу. Да — Я Казандар, и — да — я сделаю Клинок. Но я поставлю несколько условий. Первое — я хотел бы быть сбережен от грядущего Армагеддона. Второе — я хочу получить плату. Я рассчитываю на 30 тысяч золотых. Когда ты исполнишь это, то можешь передать артефакты моему ученику, и я изготовлю Клинок"

Задание: Принести 30000
Прогресс: Казандар пристально глядит в Ваши глаза, хрипит, кашляет, и выплевывает сгусток зеленоватой жидкости на Ваши ноги. "Когда у тебя будет 30 тысяч золотых, я сделаю для тебя Клинок. Но не мгновеньем прежде. Прочь!"
Завершение: "Говорю в последний раз! Доставь 30 тысяч золотых для меня! И, кстати, когда придешь в следующий раз — направляйся к моему ученику. Мое же дело будет скорым, когда ты исполнишь свою работу. Тогда я сделаю тебе оружие".

Награда:

Слухи в Таверне:

Криган поклоняется темным богам подобным Эребусу — Богу Тьмы и Разрушения.

Отец Ксерона был соблазнен суккубом, но не был убит после этого. Предположительно, он потерял душу, и о нем ничего больше не было слышно.

Аксис — друг детства Ксерона. Он верно служит ему уже очень долгое время.

Сказано, что Казандар был отдан в кузницу, и его учителем был Гален. Там он ковал мощнейшие мечи для Лорда Хаарта.

Я слышал, что, когда Казандар проживал в Таракской бухте, ему было поручено сделать прочнейший молот для первосвященника Храма Баала.

Одно время Казандар был колдуном. Тогда он ушел из Бракады и служил наемником.

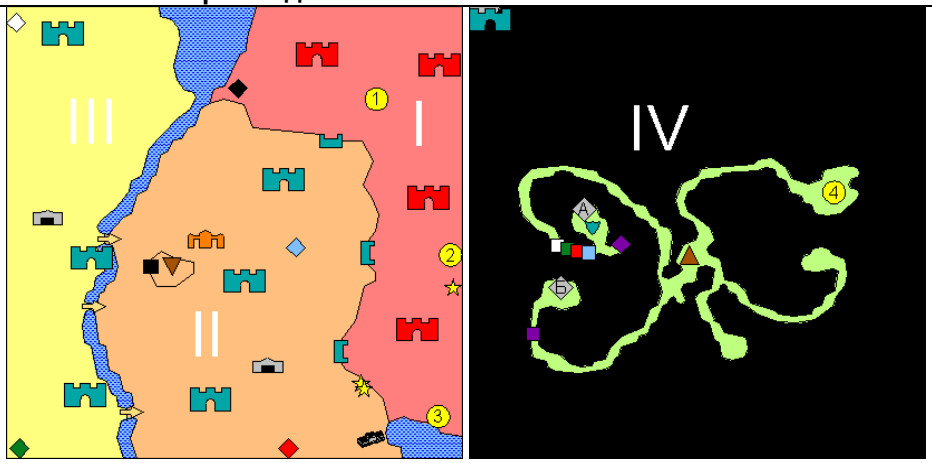
Ксерон родился от союза рыцаря Эрафии и суккуба.

Хотя Казандар был колдуном, он так и не завершил свое обучение.

Казандар когда-то был алхимиком в Бракаде.

Таракская Бухта — это Бракадский портовый город, и за ним закрепилась репутация, как место обитания людей, которые встали на темной стороне закона. Это очень нехорошее место.

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Клинок Армагеддона (Б)
I ► II ► III ► IV

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- I: чёрная Палатка ключника даст доступ к Вратам подземного мира в зоне II. В восточной части зоны есть Тетива из волоса гривы единорога за Элементалями земли
- II,III: зоны бирюзового. Голубая, красная, зелёная и белая Палатки ключников откроют проход через Стражей границы в зоне IV. Врата подземного мира ведут в подземную зону IV. На юго-востоке зоны II лежат Лук из вишнёвого дерева эльфов и Стрелы из ангельских перьев за Элементалями огня, которые вместе с тетивой позволят собрать Лук снайпера
- IV: от Врат подземного мира ведёт 4 тоннеля в разных направлениях. В конце северо-западного тоннеля за 4 Стражами границы находится фиолетовая Палатка ключника и Хижина провидца (А), охраняемая Интеусом. В Хижине провидца нужно получить Шар постоянства за 30000 золота. Фиолетовая Палатка ключника даст доступ к Хижине провидца (Б) в конце юго-западного тоннеля, в которой нужно получить Клинок Армагеддона – цель миссии, отдав Адский меч, Щит проклятых, Нагрудник из огненной серы и Шар постоянства
- 1: Хижина ведьмы с Магией огня и Учёный с Молитвой
- 2: Хижина ведьмы с Сопротивлением
- 3: Хижина ведьмы с Поиском пути
- 4: область с 5 артефактами и ресурсами.

Цепочки заданий:

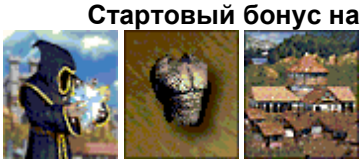
-

5 Возвращение короля (Return of the King)

Описание сценария: Роланд должен разгромить армии демонов, расположившиеся на другой стороне Великого Озера. Без Роланда, люди будут разрознены. Роланд может достигнуть 24 уровня. Ace его навыки, мастерство и заклинания будут перенесены в следующий уровень с его участием.

Описание территории: Король Роланд и генерал Морген Кендал находятся на западном побережье Великого Озера и должны провести обьединенную армию Эрафии-Сопряжения вглубь территории Кригана. Они должна пересечь озеро, пройти через горы и приготовиться сделать бросок навстречу армии Катерины на севере, таким образом, дьяволы будут зажаты меж двух армий.

Стартовый бонус на выбор:



5 Фанатиков самому сильному герою
Туловище легиона самому сильному герою
Ул.Монастырь в Замке (5; 68; 0)

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Роланда

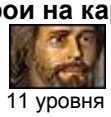
Максимальный уровень героев: 24

Города на карте:

Хайкасл	Фалер-у-Моря	Кевентри	Шайнда	Геллистон	Холодная Вода	Бейн Бридж
3; 7; 0	5; 68; 0	8; 33; 0	18; 44; 0	22; 4; 0	34; 44; 0	37; 4; 0

Ривер Коув	Врата Смерти	Герб Судьбы	Долина Скорби
54; 53; 0	58; 29; 0	65; 7; 0	66; 67; 0

Герои на карте:

	 11 уровня 1; 67; 0	*«Роланд, только недавно освобождённый из криганского плена, служит генералом в войсках своей жены, королевы Катерины. Когда война закончится, он надеется вернуться вместе с женой в Энрот, но сначала придётся решить судьбу эрафийского трона».* 18500 50 35 80 5 40 10
	 Генерал Кендал* 11 уровня 4; 8; 0	*Генерал Кендал основан на герое Сэр Мюллих: **Специализация:** Скорость. *«Когда король Грифонхарт был убит, на трон временно сел генерал Морган Кендал. Вскоре он освободил престол в пользу Катерины, но успел войти в историю: он единственный властитель Эрафии, позволивший врагу захватить столицу королевства, Стедвик».* 18500 40 60 100 70 80
	 35; 46; 0	50 40 10
	 24 уровня 60; 30; 0	168000 60 40 35 10

Пролог. Герои из Колоний говорят, что их послали нам сами боги элементалей. Вместе мы должны уничтожить Люцифера Кригана и предотвратить гибель мира. Катерина им доверяет. Я же более осторожен. Но выбора нет; Эрафия отказывает нам в поддержке, и наши силы тают. Если воины элементалей хотят стать нашими союзниками, самое время проверить, на что они способны. Я поведу их в бой.

День 1 1-1-1	Стоя на краю Великого Озера, вы, Король Энрота, оцениваете ситуацию. Ваша армия стоит на западном берегу, высматривая дымящиеся поля на восточном берегу, подвластные Эофолу. Вы и генерал Кендал недавно получили задание особой важности. Здесь вы встретитесь со своими новыми союзниками-Элементалями Сопряжения чтобы отрезать пути поставок снабжения для Кригана и вытолкнуть армию Эофола обратно к границам Эрафии.Эофола прямо к отрядам Катерины и Джелу. В случае удачи, Криганы из Эофола будут вынуждены вести оборонительную войну. вы должны сохранить этот союз во что бы то ни стало, потому что стало все труднее получать поддержку из Эрафии. Даже на Катерину оказывается все возрастающее давление, чтобы поскорее завершить военные действия. Очевидно, что эти дураки понятия не имеют о всей серьезности этого. Если вы не сможете остановить безумную кампанию террора короля Люцифера, не только Эрафия, но весь Антагарич будет повержен в прах и ужас. Возможно, даже ваш любимый Энрот будет раздавлен проклятым демоном. Содрогнувшись от этой мысли, вы собираетесь, оправляете тунику и возвращаетесь к своим офицерам. Вскочив на своего могучего жеребца, вы отдаете приказ выступать. Надо наконец закончить эту войну, чтобы воцарился долгожданный мир.
День 5 1-1-5	Прошлой ночью в ваши апартаменты принесли письмо от Катерины. Вы обрадовались, как ребенок. Письмо источает множество запахов, но самый главный-аромат её специальных духов, которые вы любите больше всего. "Дорогой Роланд, я пишу Вам, чтобы сообщить плохие новости. Мои шпионы доложили, что герой Кригана, по имени Ксерон сделал невозможное, оп сотворил Клинок Армагеддона. Будьте осторожны, я слышала, что он посылает огромную армию к вашим позициям. Благополучно возвращайтесь ко мне и передайте наилучшие пожелания генералу Кендалу. Я верю в вас и в вашу победу" -— Катерина.
День 11 1-2-4	Поздно ночью пришло письмо от разведчиков, которые сообщают, что они обнаружили в восточной части Фалеровского моря недоступный остров. На его берегах заметны отблески золота. Возможно, именно здесь Реганские пираты спрятали свои сокровища. Проблема в том, как добраться до острова? Должны же быть какие-нибудь пути. По тоннелям или как-нибудь еще.
День 13 1-2-6	Когда генерал Кендал готовился к утреннему обращению к своим войскам, к нему привели робкого фермера. Этот фермер сообщает благородному Генералу о появлении злых чертят, которые, пол его мнению угнали у него скот. Генерал Кендал с дипломатической вежливостью сказал фермеру, что лично проследит, чтобы скот был возвращен или хотя бы отомщена его кража. Фермер уходит довольный и уверенный, потому что он знает, генерал Кендал — человек слова,

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 22 1-4-1	Рано утром, прямо после завтрака, прибыл молодой кентавр-посыльный с сообщением от Джелу. Вы поблагодарили молодого посыльного, и кентавр уносится прочь, к своему владельцу. Ва открываете письмо и читаете: "Мой лорд и муж моей Королевы, Я послал к вам гонца, чтобы рассказать о положении дел. Наши партизанские действия проходят весьма удачно, и враг ясно ощущает весомость наших ударов. Они постоянно отступают, но я потерял много людей. Я начал объединять отряды новых союзников и считаю, что это будет очень эффективным шагом. Они сражаются упорно и мужественно. Вы можете доверять им, они преданы и жестоки. Фортуна с вами, мой лорд! Пусть свет воссияет над вами." -— Джелу, капитан Лесных Стражей.
День 33 2-1-5	Странные звуки и образы роились у вас в голове во время сна; ужасные образы вырывались из расколотой души, которая молила о мире. Вы были пленником в течении семи лет и боль, которую. вам пришлось перенести, просто невообразима. теперь вы вновь ощущаете боль тех семи лет. Сны одни и те же каждый раз. Вы заперты в клетку; стены сделаны из сырого, холодного, серого камня одна дверь — единственный выход. Вы прикованы к кровати, тело кишит насекомыми всех видов и вынуждены слушать крики замученных душ, которые сопровождают вас на дороге в ад. Отвратительные звуки свистящего кнута и рвущейся плоти. Вы стараетесь освободиться от этого кошмара, но вместо этого, погружаетесь в него еще глубже. Звуки продолжаются. Дверь вашей камеры распахивается и входят несколько гротескных фигур, расковывают вас и волокут онемевшее тело во внутренний двор. Там вас привязывают к столбу и начинают медленно сдирать кожу. Вы стараетесь мужественно не кричать, но вс не хватает надолго. Пока вас освежовывают, вы замечаете. как демоны смеются на беспомощным королем. Вы стискиваете зубы и стараетесь удержать слезы. Закончив свои забавы, они возвращают вас в клетку, заживляют раны, но оставляют боль. Вы не можете двигаться, а лишь корчитесь в нескончаемой агонии. Приподняв голову с холодного камня, вы смотрите, закрыв лицо кулаками и видите призрачное лицо брата, который смеётся над вами. Призрак Арчибальде указывает на вас и оглушительно смеётся. Вы никогда не были так беспомощны, как тогда. Никогда, со времен изгнания во время Войн За престол, вы не ощущали себя так одиноко. Вы хотите умереть, просто прекратить существование, но дьяволы возвращаются снова, чтобы подвергнуть очередной пытке. Лишь они прикоснулись к вашим рукам, как вы просыпаетесь. Это не первый раз, когда вас посетил этот кошмар, но впервые за несколько последних недель. Вы должны найти способ бороться с этими внутренними демонами.
День 40 2-2-5	Вы взбираетесь на небольшой холм и всматриваетесь в Великое Озеро, глаза полны слез, потому что сегодня 16 годовщина рождения вашего сына, Николая, а вы здесь, сражаетесь на войне. Острая боль и тоска от того, что вы разлучены с сыном, печалит даже сильнее, чем возвращение кошмаров. Жизнь несправедлива к вам. В далеких землях ваш сын становится мужчиной, а вы остаетесь здесь и ведете войну с этими проклятыми дьяволами. Вы надеетесь, это будет последний раз. С вас достаточно войны.

События на карте:

 17; 56; 0	Это маленькое озеро-место отдыха могущественного Акваманта. НЕ стоило беспокоить его. Его охранники яростно ринулись в атаку **Стража:** 20 50 50
 31; 6; 0	140 15 60 Нельзя забрать войска

Слухи в Таверне:

Великое Озеро когда-то было тайным пристанищем для Регановских пиратов, скрывающихся от флота Эрафии. Много кораблей можно было встретить там, ожидающих часа для грабежей.

Именно на этом озере эрафийский адмирал Магнус Бонн загнал ловушку женщину-пирата Пируэту. Здесь она была разбита в сражении и с тех пор это место перестало быть раем для Регановских пиратов.

Недавно я видел несколько полурослико в, они выглядели так, как будто собираются драться с кем-то.

Эофол всегда был родиной для полурослико в. Так было до Ночи Стреляющих Звезд, когда пришли дьяволы.

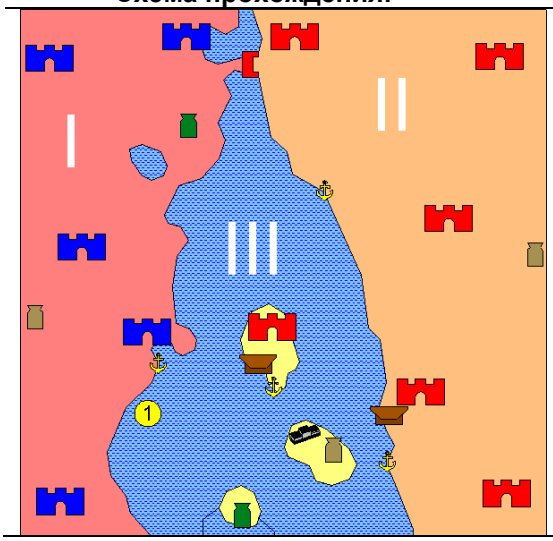
На прошлой неделе необъяснимым образом была уничтожена Кригановская подвода с провиантом. Единственным следом к тому, кто сделал это, была записка, приколотая к дереву. В ней было написано: "Здесь были Партизаны Тавина."

В восточной части Фалерова моря можно обнаружить несметные сокровища Регановких пиратов.

Кто-то из великих мудрецов помогает генералу Ксерону. Я слышал, что он однажды где-то исполнял роль судьи при спорах.

В самой середине Великого Озера, укрыт от посторонних глаз тайник для сворованный вещей, обладающих магическими свойствами.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III

- I: Верфь доступна для отстройки в центральном Сопряжении. Коричневый Двусторонний монолит ведёт в зону II и на остров с 3000 золота и Чёрным рынком. Зелёный Двусторонний монолит ведёт на остров с 10000 золота и Золотой шахтой (сокровища пиратов Регны, упоминающиеся в Слухах)
- 1: область с 4 Морскими сундуками и Обломками, перед которой есть Событие со стражей из элементалей.

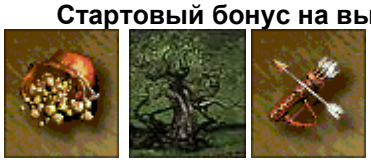
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

6 Меч в спине (A Blade in the Back) / Меч (Complete) / Нож в спину (?)

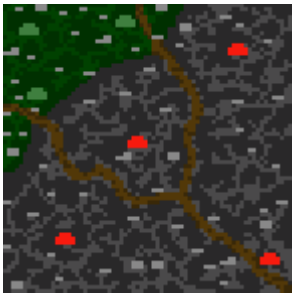
Описание сценария: Джелу должен разбить все армии Эофола в этой области и перерезать все пути, по которым они могут отступить. Без него все усилия пойдут прахом. Джелу должен достигнуть 24 уровня, сохранить все свое мастерство, заклятия и опыт и перенести их в следующий сценарий с его участием.

Описание территории: Джелу должен со своей армией перекрыть все возможные пути отступления для армии Эофола. Король Роланд и генерал Кендал выдвигаются против Криганов и оттесняют их к нему, при поддержке армии Катерины. Чтобы быть уверенным в том, что Король Люцифер будет уничтожен, нельзя допустить, чтобы Криганы смогли сбежать.

Стартовый бонус на выбор:



Неиссякаемый мешок золота (+1000) Джелу
Ул.Арка дендроидов в Оплоте (6; 7; 0)
Стрелы из ангельских перьев Джелу



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Джелу

Максимальный уровень героев: 24

Города на карте:

Каирн Аша	Фланн	Каледорн	Ультана	Заридон	Мортанис	Ягос
6; 7; 0	8; 23; 0	30; 5; 0	15; 59; 0	33; 35; 0	58; 12; 0	66; 64; 0

Герои на карте:

6; 8; 0	**Джелу** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 2.
18 уровня 6; 25; 0	58000 40
18 уровня 31; 7; 0	58000 45

Пролог. Джелу: «Когда ведешь партизанскую войну, любые сведения отрывочны, и никому нельзя до конца доверять. Мы прознали, что колонии элементалей, словно из ниоткуда появившиеся по всей земле, встали на сторону королевы Катерины в ее войне против Люцифера Кригана. Мне приказано продвинуться вглубь Эофола и обойти главные силы криганцев с тыла, пока Катерина удерживает их на границе. Мне предстоит отрезать им все пути к отступлению. Надеюсь, это не ловушка».

День 1 1-1-1	Сообщение, пришедшее последней ночью, сообщает Вам следующее: "Джелу, Вы до сих пор преуспевали в своих партизанских атаках, но теперь пришло время, чтобы нанести удар по главному городу Эофола, Крилу, и навсегда покончить с этим. Пока мой супруг и я, наступаем с юга, Вы должны продвигаться через Авли, и перерезать любой путь, по которому Криган может бежать. Мы не можем позволить ему использовать Клинок Армагеддона. Это должно свершится теперь, или же никогда! Не подведи меня, мой верный Джелу. Слишком многое сейчас поставлено на карту"
День 2 1-1-2	Письмо от королевы Катерины было принесено наездником грифона. Видно, что он очень торопился — просто оставил письмо, и тут же взлетел на своем величественном крылатом звере. То, что Вы прочитали, привело Вас в состояние потрясения и недоверья. "Джелу, верный мой слуга, Я посылаю Вам это письмо с тем, чтобы сообщить, что Эратийская знать видно позабыла, что такое благородство. Война всегда несет определенные трудности, и вот теперь они отказываются поддерживать нас и деньгами, и поставками необходимыми для войска. Они говорят, что эта война должна быть немедленно завершена. Видно они совсем близорукие глупцы, раз не видят сколь значима сейчас их помощь, и в какой тяжелой ситуации мы сейчас находимся. И теперь Я настоятельно рекомендую Вам использовать наших новых союзников. Только так мы можем одержать победу в этой войне. У меня есть план, как заговорить договор с некоторой знатью, но на это потребуется время. Желаю удачи, мы все очень рассчитываем на Вас" — Катерина
День 3 1-1-3	Просеивать волны отступающих беженцев, чтобы выявить средь них тех кто был на стороне неприятеля всегда было нелегкой задачей, вот и этот раз не был исключением. Ваше воины прочесывали сельскую местность, ища тех, кто собираются бежать от родины, пытаются обмануть свою судьбу. Вам было указано, чтобы Вы оказывали давление на Кригана с севера и Вы это исполняете. Продвигая этот замысел до конца, Вы послали несколько групп своих людей, которые должны были внимательно следить за беженцами, и высматривать, тех, кто может стать целью. И вот одна из этих групп сообщила, что они схватили довольно важного "беженца" известного как судья Слин. По вашему указанию, он был доставлен к Вам на допрос. После нескольких часов расспросов, Слин сдался и выложил следующую информацию: Ксерон на самом деле овладел Клинком Армагеддона, и в скором времени собирается им воспользоваться. Также Слин упомянул о великом кузнеце, который был "убежден", создать это оружие. Несмотря на продолжившиеся настойчивые расспросы, Слин отказался называть имя этого кузнеца. Но Вы решили, что это имя сейчас не так уж и важно. Главное же сейчас это то, что Клинок действительно существует, и грозит всему миру. Закованный в цепи Слин направлен в Стедвик, где будет ожидать наказания за свои преступления.
День 5 1-1-5	Это послание получено от необычного посланника — его тело было найдено прибитым к дереву. Когда Вам приносят это сообщение, то и сообщают об этой находке. От этой жестокости Вы морщитесь. Затем читаете. "Джелу убийца — это единственное предупреждение, которое я посылаю тебе. Я говорю тебе, что я уничтожу и тебя и все, что ты любишь — за то, что ты сделал мне. Это месть за мою мать. Ты чудовище" — Ксерон, Лидер Сынов Эребуса, и владелец Клинка Армагеддона" Смущенный, Вы начинаете вспоминать тех, кого Вы убили в последнее время. Но ни одной женщины среди них нет. Был, впрочем, суккуб — это случилось во время рейда две недели тому назад, но мысль о том, что она чья-то мать, была последнем в вашем сознании, в те мгновенья, когда она пыталась испить Вашу душу".
День 12 1-2-5	Киран, один из самых Ваших лучших разведчиков, сообщил, что вчера его отряд патрулировала в районе Мортаниса, и там они наблюдали следующую сцену: группа демонов пыталась пробраться через границу Алви, но прежде чем был задействован его отряд, на дьяволов напала ватага маленьких человечков, оружием у которых были пращи и небольшие клинки. Несмотря на то что число этих маленьких человечков не было очень большим, демоны не имели никаких шансов на успех. Они успели убить нескольких из них, но явно недостаточно, чтобы одержать победу. Когда все демоны были мертвы, эти небольшие люди исчезли в хорошо замаскированные подземные проходы. Киран и его отряд был поражен скоростью и свирепостью этой атаки, но в конечном счете они все же сошли, чтобы осмотреть поле боя. Небольшие люди оказались Хоббитами. Это может значит то, что далеко не все Хоббиты были перебиты в Эофоле. Это интересно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

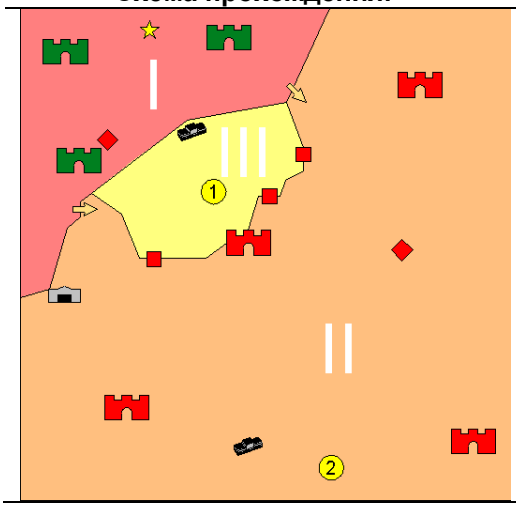
День 21 1-3-7	Письмо, которое доставил Вам сегодня наездник грифона, украшено печатью правителя Энрота. Вы дважды перечитали его, чтобы хорошо запомнить содержание, а затем уничтожили. Там значилось следующее: "Джелу, в этом письме я информирую Вас о том, что моя армия находится нынче в движении. Генерал Кендал возвращается домой в Стедвик, чтобы решить там некоторые политические проблемы, но его присутствие и до сих пор ощущается нами. Вы проделали великолепную работу, все Ваши партизанские рейды имели замечательные результаты — среди врагов заметен немалый переполох. Продолжайте это благородное дело, и пусть Свет сияет над вами" — Роланд.
День 22 1-4-1	Все эти разговоры о Сынах Эребуса немало Вас удивляют, и вот Вы призываете гонца, и наставляете его, чтобы он посетил Судью Фаирвэта, и доставил бы ему Ваше сообщение. Вы посылаете этого бегуна с длинным списком вопросов по интересующим Вас темам. Вы наставляете бегуна, чтобы он прятался от отрядов демонов.
День 33 2-1-5	Ваши лазутчики сообщают, что несколько партизан-Хоббитов одержали небольшую победу, и захватили один из путей поставки Кригана с южной стороны. Они не могут удерживать этот путь долго, так как Сыны Эребуса вновь сплачиваются. Но если Вы поспешите, то еще можете помочь им в возвращении своей исконной родины. Хоббиты робкие, потому нечего рассчитывать, что они станут помогать Вам открыто.
День 40 2-2-5	Ранним утром гонец, которого Вы посылали за советом к судье Фаирвету, вернулся. Он был крайне утомлен — ослаб от долгого недосыпания. Ответное письмо хранилось в его вещах, и было обнаружено, после того как он повалился. Письмо было вскрыто, и Вы прочитали следующее: "В ответ на Ваши запросы, Джелу Лесной Страж, я сообщаю следующее. Дьявольский Орден Сынов Эребуса — это виднейшая демоническая и еретическая организация, верховодил которой сам Король Люцифер. Все они очень хорошо натренированы в своем мастерстве, и уже через многое прошли. Самый злой и лиходейский среди них известен под именем Ксерон. Как мне удалось выяснить именно он является их нынешним предводителем и был выбран на эту должность самим Королем Люцифером. Они вершат жуткие дела, и получают наслаждение от лжи. У них всегда найдется какая-нибудь хитрость, потому не верь им, даже если они станут сдаваться. Желаю удачи на твоем пути" — Судья Фаирвет, Вершитель Судеб и Мудрец.
День 50 2-4-1	В сумерках последней ночи, в лагерь прибежал мальчик, который говорил, что он ищет бледного воина известного под именем Яд Дьявола. Мальчик был сильно изможден, и вот споткнулся и пал возле Ваших ног. Он вглядывался в Ваше лицо. Прошла пара часов, прежде чем он восстановил свои силы и начал говорить. Он сообщил, что был учеником у Великого Кузнеца Казандара. Он поведал, что был простым подмастерьем, и вот однажды появились эти загадочные люди, в которых было что-то и от фантастических созданий. Они уединились и о чем-то говорили с Казандаром, а затем растворились в клубах синего дыма. Минуло несколько недель они вновь появились, и он был призван работать с Казандаром как первый его подмастерье — и это на самом деле было большой честью. Разглядев те фигуры, которые были рядом с Казандаром, мальчик понял, что это были не те мистические фигуры, которые он приметил в первый раз, но в них было нечто демоническое, настораживающее. Огромный, дышащий мощью дьявол насмехался над мальчиком каждый день. И когда они завершили свою работу, то дьявол, которого звали Ксерон, велел своим приспешникам, чтобы они везли их в Ягос. Мальчика и Казандара разлучили, и он больше не видел своего учителя. Мальчик был брошен умирать в камеру. Минуло несколько дней, и мальчику удалось бежать. Только теперь он достиг этих мест. Он был наслышан о бледном воине, который всегда одерживал победы над дьяволами, но понадобилось несколько месяцев, чтобы найти его. Мальчик предупреждает, что та вещь, в создании которой он принимал участие — это Клинок Армагеддона.

События на карте:

 9; 29; 0	Отряд демонов не желает спасаться бегством. Скорее всего они посланы как самоубийцы. Но их слишком мало — они не должны стать серьезной проблемой для ваших войск. **Стража:** 6 3 4
 66; 65; 0	Когда Ваша армия подходит к городу Ягосу, Вы можете видеть нечто совершенно дикое. На крепостных стенах распяты многие люди. Один из них особенно выделяется. У него длинные седые волосы, густую борода, а ореол таинственности окружает его даже сейчас, когда он мертв. Это Великий Кузнец Казандар — здесь нашел он свою мученическую кончину, и теперь выставлен на всеобщее обозрение, в устрашение иным. Вы могли уловить запах этой бойни еще за мили. Что-то надо делать, чтобы остановить безумца, который вершит все эти ужасы. Все те, кто служат темному Люциферу должны поплатиться своими жизнями — эта безмолвная клятва, которую Вы проговариваете про себя, продолжая продвигаться по этой дороге.

43; 17; 0	Впереди себя вы видите поле боя, заполненное мертвыми, павшими и с той и с другой стороны этого конфликта. Мертвые демоны, заполняют утренний воздух нестерпимым смрадом; также видно и множество их противников — это подтверждает слухи о том, что Хоббиты желают вернуть свою землю. Воздух отравлен и разложением трупов тысяч Хоббитов, и Вы стремитесь поскорее преодолеть это мрачное место. Но не у всех Ваших людей имеются лошади, и они не могут так скоро преодолеть это место. У многих из них выворачиваются желудки, от чего стена запахов, полнящих это место еще густеет. Тем не менее все они продвигаются вперед. **Событие:** -2
2; 1; 0	«Ты нам не нравишься. Ты умрешь сейчас».
2; 13; 0	«Сын Эреба почти здесь. Тебя накажут за нападение на нас».
9; 2; 0	«Не двигайся дальше, кусок мяса. Наше очищающее пламя станет твоим концом, если ты бросишь нам вызов».
10; 36; 0	«Мы — младшие Сыны Эреба. Приготовьтесь к забвению».
13; 19; 0	«Дрожжите и бойтесь, потому что сыновья Эреба выпьют всю кровь из ваших мёртвых тел».
14; 3; 0	«Сын Эреба идет. Бойся! Мы съедим тебя!»
20; 18; 0	«Ты больше не сможешь ходить на этом свете. Сыновья Эреба уже в пути».
21; 1; 0	«Ваши внутренности украсят наше логово. Бегите сейчас же, потому что это ваша единственная надежда на спасение».
25; 10; 0	«Мы съедим твои кости!» — кричит вождь. «СЪЕДИМ! СЪЕДИМ!» — повторяли ему за спиной остальные фамильяры, выглядывая из-за вождя. Действительно храбрые воины.
38; 2; 0	«Тебя съедят большие мерзкие Сыны Эреба. Но сначала мы попробуем тебя».
38; 9; 0	«Если ты увидишь их, больших Сынов Эреба, ты испугаешься. Мы такие».
39; 12; 0	«Мы, младшие Сыны Эреба, не позволим вам пройти. Стойте и умрёте, либо поджимайте хвосты и бегите от нас. Мы не просим пощады и не дадим её».

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов

I ▶ II

- I: красная Палатка ключника даст доступ к зоне III. Красный также имеет доступ к палатке. На северо-западе от Календурна лежит Золотой лук. На южном проходе из зоны – Событие со стражей из войск Инферно. На восточном проходе из зоны – Событие с -2 к боевому духу
- 1: область с ресурсами, шахтами и артефактами, включая все 3 стихийные Сферы
- 2: Картограф для надземных территорий.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

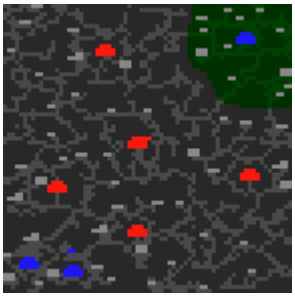
7 Убить героя (To Kill A Hero)

Описание сценария: Катерина, Джэлу и Роланд должны победить Демонического героя Ксерона. Если хоть один из них падет — все пропало. Катерина, Роланд и Джелу должны достигнуть 36 уровня и перенести все их заклятия, знания и мастерство до следующего сценария с их участием.

Описание территории: Катерина потеряла поддержку в Эрафии. Они устали от войны и больше не хотят её поддерживать. Чтобы обеспечить победу, Катерина уступила свою позицию королевы Королевы и объединила Роланда с армией Сопряжения, выдвинувшись далеко вглубь Эофола. Генерал Кендал отправился, чтобы наблюдать за выбором нового правитея Эрафии. В полной секретности, он направил Джелу и его "Лесную Стражу", чтобы помочь их бывшей королеве и хорошему другу в этом самом серьезном испытании.

Стартовый бонус на выбор:

5 Огненных птиц самому сильному герою
Городской портал в Книге заклинаний самому сильному герою
Меч правосудия самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Ксерона	Потерять Джелу Потерять Роланда Потерять Катерину

Максимальный уровень героев: 36

Города на карте:

Рейн Таррина	Файадон	Шанимар	Торменталис	Зента	Келвишен	Шэдоуден	Ксен'ара
6; 65; 0	17; 67; 0	60; 9; 0	13; 46; 0	25; 12; 0	33; 35; 0	33; 57; 0	61; 43; 0

Герои на карте:

6; 66; 0	17; 68; 0	57; 12; 0

Катерина, **Роланд** и **Джелу** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 1, 5 и 6 соответственно.

19 уровня 13; 48; 0	70000 50 80 50 25
19 уровня 24; 14; 0	70000 5
19 уровня 32; 59; 0	70000 5 5 5
33; 37; 0	**Ксерон** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
24 уровня 61; 45; 0	168000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Катерина: «Теперь, когда большая часть криганских войск уничтожена, эрафийские лорды отзывают своих солдат. Они устали воевать и не хотят понять, что наступил переломный момент. Чтобы продолжать войну, я отреклась от трона. Мы с Роландом поведем свои армии на столицу Эофола. Между нами и королем демонов встал некий Зерон. Говорят, Клинок Армагеддона сейчас в его руках. Ради спасения Эрафии, ради спасения мира, мы должны его одолеть».

День 1
1-1-1

Поддержка из глубин Эрафии существенно уменьшилась в течении нескольких последних месяцев, и происходит это по вине знати. Это многого стоило, как в жизнях, так и в золоте. Была предпринята попытка импорта необходимых товаров, и судя по всему, это должно принести положительные результаты. Но если у Короля Люцифера действительно имеется Клинок Армагеддона — он может продолжать свои безумные деяния. Линия фронта должна быть прорвана здесь и сейчас же.

Вы были обескуражены тем, что Вашему войску практически полностью отказано в какой-либо поддержке, и назначили генерала Моргана Кендала своим регентом. Его основной задачей теперь является найти нового лидера для королевства, которое Ваш отец сделал таким огромным. Вы же сделали свой выбор: отказались от трона Эрафии, и объединили свои силы с Основными Элементалями, в стремлении уничтожить этого безумного короля и его демонические орды, раз и навсегда.

С глазами полными слез, но все ж и стоически, Вы передали управление королевством, в которым Вы родились Генералу Кендалу, и направились дальше, куда вела Вас судьба. Когда все наконец будет сказано и сделано, Вы и Роланд наконец-то вернетесь в Энрот к своему сыну Николаю. Эрафия будет в Вашем управлении, без вмешательства из Энрота. Теперь это Ваша судьба. Вы должны выиграть эту войну, спасти мир; чтобы никогда больше не приходилось Вам делать подобных страшных решений.

Дни, которые теперь подступают будут заполнены жесткими деяниями и бессонными ночами. Ваши отряды и отряды Роланда продвигаются через выгоревшие, разоренные равнины Эофола, направляются в Крил — главный город этого королевства. Практически на каждом шагу Вам довелось встречаться с отчаянным сопротивлением. Но все же ваше тактическое мастерство и упорство Роланда сделали свое дело, и неприятель был сломлен — Вы почти уже ступили в его столицу. Теперь на значительной территории Вам удалось утвердить свое господство — крепости Сопряжения прорастают повсюду.

Настоящие проблемы начались, когда прибыл Ксерон — выдающийся военачальник Эофола, а вместе с ним — Сыны Эребуса — элитные придворные стражи Эофола. Но хуже того то, что, по сообщениям лазутчиков, Ксерон несет с собой меч невообразимой разрушительной мощи. И это подтверждает самые худшие опасения: Клинок Армагеддона не только существует, но и находится здесь, в непосредственной близости.

Ксерон должен быть уничтожен, а Клинок получен обратно. Когда это будет проделано, все остальное будет уже просто.

День 2
1-1-2

Гонец с севера достигает Вашего лагеря, и несет с собою предостережение. На нем можно заметить знаки Лесных Стражей, и он несет свиток в руке.

Вы даете ему знак подойти, принимаете свиток, и читаете его содержание. После ознакомления, Вы оборачиваетесь к бегуну, и говорите ему, чтобы он информировал короля Роланда об этом послании. Бегун отправляется к Роланду, чтобы сообщить, о тех вестях, которые стали известны Джелу от Генерала Кэндала. Оказывается, Эрафия все еще оказывает поддержку, просто это происходит не столь активно нежели в прошлом. Это хорошее чувство — знать, что в войне будет одержана победа, что это гораздо легче будет сделать теперь, когда подходит Джелу со своими отрядами. Тем не менее, в сознании Вашем по-прежнему остается тень от понимания того, что Ксерона очень нелегко будет одолеть. Это очень опасное время, возможно где-то совсем рядом переломное, решающее все мгновение, и от этого никуда не деться. Клинок должен был вырван из тех ужасных рук, которые теперь владеют им, и не важно каким образом это будет сделано.

День 11
1-2-4

Сотканная из теней фигура проскальзывает в палату, где Вы заседаете вместе со своими советниками. Эта тончайшая фигура принимает форму — это гуманоид, однако ж сотканный из чистого ветра. В голосе его слышится и трескотня молний, и грохочущие громовые отголоски, он прорывается в то место, где проходило совещание, и тут все внимание переходит на него

"Я представляю Властителей Элементалий Великого Сопряжения. Я пришел к Вам, и принес предупреждение. Клинок Армагеддона вскоре будет использован и разорвет этот мир в клочья. Своей мощью он может поглотить всех нас. Не мешкайте с этим Ксероном. Он хитрый и вероломный. Остерегайтесь его мощи".

После того как предупреждение было изречено, этот элементалий рассеивается, и возвращается к своим хозяевам. Те, кто сидят в этом помещении, поражены и не могут дать никакого разъяснения этому происшествию. Тогда Вы прочищаете горло, и тем привлекаете их внимание к себе:

"Мои друзья и соотечественники, теперь мы все видели, сколь положительны эти Властители Элементалий — они работают для нашей пользы и для всего мира. Мы должны прислушаться к этому предупреждению и захватить Клинок Армагеддона себе. Наша задача завладеть оружием, которое сейчас у наших врагов. Если мы найдем и одолеем Ксерона, мы можем сохранить это

	ужасное оружие уничтожения, прежде чем он выльет всю свою мощь. Ну а теперь вернемся к работе, будем рассчитывать, как мы сможем остановить этого безумца".
День 20 1-3-6	Роланд стоял и созерцал свои войска, которые проходили возле его помоста. Чувствовалось, что им требуется какая-то моральная подпитка. Несмотря на то, что в целом все казалось еще довольно благополучно, все же происходили инциденты, которые о многом заставляли задуматься. И надо было что-то немедленно делать, чтобы сплотить войска. Тогда Вы повели такую речь. "Уже многие месяцы мы прорывались все вперед и вперед, тащились сквозь мрачнейшие, заброшенные просторы этой проклятой земли. Пришло время, чтобы вновь сплотиться для атаки. Враг уже в пределах нашей видимости, и мы можем слышать завывания, которые доносятся от этих уродцев. Как вы все знаете, я был в плену у этих тварей, в течении многих лет, так что я знаю, о чем говорю. И я говорю — мы не можем позволить, чтобы они оставались существовать в нашем мире! Они должны быть смыты с лица Антагарича как грязь! И мне нужна ваша сплоченность, ваша отвага. Мы должны прорываться дальше, к Крилу, и уничтожить этих чудовищ навсегда, вернуть их в Ад! Никто не должен остаться в живых". Окончание этой речи Роланда о полном истреблении сливаются с одобрительными воплями толпы. Когда Роланд оставил подмостки — его начала пробирать ощутимая дрожь. Ярость, которая прежде сдерживалась в его сердце, теперь прорвалась наружу, и словно темное облако нашла на его прежде так ясно сиявшие глаза — это облако было подобно отражению, которое указало те раны, которые были нанесены его душе. Плен нанес такие увечья его духу, что теперь разве что только полная победа может принести ему мир. Криган должен поплатиться за то, что он сделал с ним, в независимости от того, какую цену придется уплатить за это ему и его бессмертной душе.
День 25 1-4-4	Появляется Небольшой фургон с продовольствием, а вместе с ним и указание — доставить этот подарок другу. Когда Вы читаете это послание, Вы улыбаетесь, и возвращаетесь мыслями назад к Стэдвику и к своему старому товарищу. **Событие:** +3 +3 +1 +1 +1 +1 +5000
День 31 2-1-3	"Моя Королева" — написано на листе перед Вами. "Он объявляет, что он представитель Сопряжения" Вы говорите мальчику, чтобы он пригласил этого посетителя, и мальчик исполняет Ваше повеление. Входит гость: он облачен в длинный лазурный плащ, лицо же его сокрыто под капюшоном. На его одеяниях мерцают серебристые руны, и это отвлекает от его лица. За это время Вы смогли разглядеть только аккуратно уложенную черную бороду, которая венчает плотно сбитый подбородок. Его голос течет в низких тонах, едва ли не шепотом, и в нем заметен легкий акцент. "Приветствую, Катерина Железный Кулак Энротская. Меня зовут Тамаром странником. Я ходивший сквозь плоскости, я ищущий знания, я защитник жизней тех, кому эта защита требуется. А также же я Повелитель Элементалии Воздуха. Я пришел, чтобы провести здесь день и поделиться теми знаниями, которые ведомы мне. В моих прозрениях открылись мне варианты будущего, и есть в них свет, есть и тени. Не так давно Вы, Катерина, прошли распутье дорог и выбрали дорогу света. Но есть и иные, которым еще только предстоит подойти к этому перекрестку, и они могут выбрать путь, который будет вовсе не схожим с Вашим. Не по дороге света, но в сторону ночи могут направиться они. Будьте благоразумны, Катерина, и помогите тем, кого Вы любите и кому верите, в противном же случае, я боюсь, Вам доведется испытать много горя". В это мгновенье вспышка молнии прорывается сквозь грозовое небо, Ваши глаза на мгновенье перестают что-либо видеть, когда же зрение возвращается к Вам, то оказывается, что Тамара уже нет поблизости. Предостережения этого так называемого Повелителя Элементалий остаются с Вами и не дают ни мгновения покоя. Неужели сказанное относится к Роланду? Пережитые им боль и мучения действительное многое могли с ним сделать. Возможно, что Вам надо поговорить с ним об этой войне, и о том, что он из-за этого чувствует. Волнения о нем переполняют Вас, и в конце концов Вы посылаете Роланду срочное письмо. Это несколько успокаивает Вас, и Вы смогли заснуть. хотя пришедшие сновидения оказались неспокойными.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 35 2-1-7	К Роланду приходит сообщение. Там описываются ужасные зверства, творимые Криганом. Рассказывают о том, как с рабов сдирают с кожу, как насаживают на пики просто ради развлечения, используют для отвратительных ритуалов черной магии, и даже кидают в пищу чудовищным зверям. Когда он читает, пылающая жажда мести подымается из его груди. Ведь эти чудовища делают немыслимые вещи. Тут память о пережитых им самим пытках пронзительным воплем врывается в его сознание. Он бурлит в ярости и медленно разрывает пергамент, который прочитал. В конце концов это внутреннее давление доходит до предела, и Роланд вопит в ярости: "Я должен убить их всех!!! И не важно, где они будут прятаться, как будут спасаться бегством. Им не сбежать от моего гнева. Пусть знает Король Люцифер, что его приспешники захлебнуться в озерах из своих потрохов. И это будет мое отмщение!" После этого Вы раздираете пергамент и обрывки его метаете на пол. Затем Вы вскакиваете и, вихрю подобно, устремляетесь за своей броней и оружием — Вы готовитесь к еще одной схватке.
День 40 2-2-5	Сегодня Роланд был разбужен ранним утром — посыльный принес ему письмо. От письма этого исходил аромат духов, которые принадлежали Катерине. И Катерина знала, что эти духи нравятся ему. Он немедленно вскрыл печать, и прочитал следующее: "Дорогой мой муж Роланд. Недавно я приняла некоего гостя, который принес мне предупреждение. В этом предупреждении говорилось о перекрестках, которые все мы рано или поздно достигаем, и на котором нам суждено делать свой выбор. Недавно я выбрала свой путь. В его предупреждении также говорилось и о тех близких, любимых мною людях, которым также суждено столкнуться с этим, и они могут выбрать совсем иную дорогу. И я боюсь, что он говорил о Вас, и о Вашем последнем заточении. И я очень надеюсь, что Вы не ступите на дорогу, которая уведет Вас в тени, но сможете соединиться со мною на дороге света. Пожалуйста напишите мне, дайте мне поверить, что я не потеряла Вас на дороге этого отмщения. Я не хочу идти этой дорогой в одиночестве. Я люблю Вас, муж мой, и не выпущу Вас на дорогу теней без борьбы. Все может быть изменено. Будьте осторожны, любимый мой. Я должна встретить Вас, когда мы одолеем этого Ксерона и его Сынов Эребуса" Роланд завернул свиток, и вернулся в свою палатку. Глаза его были полны слез. Он начал подозревать, что Катерина была права.

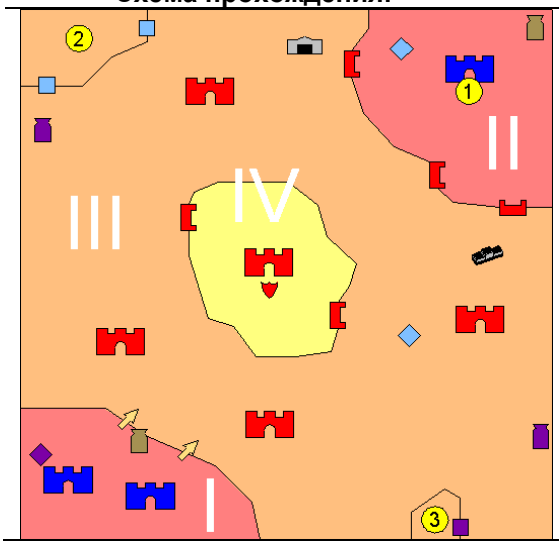
События на карте:

 22; 28; 0 **42; 41; 0**	200 250 50 Нельзя забрать войска
 44; 7; 0 **56; 22; 0** **66; 27; 0**	20 60 50 Нельзя забрать войска
 59; 10; 0 **61; 10; 0**	"Вооружены и готовы, сэр. Каковы ваши приказы?"

Слухи в Таверне:

Клинок Армагеддона хранит в себе заклятие Армагеддона.
Сказано, что тот, кто владеет Клинком Армагеддона, не будет поражен его заклятьем.
Тот, кто владеет Клинок становится непобедимым.
Клинок Армагеддона родился в Хаосе, Магия придала ему форму, а сталь и плоть связала его составляющие.
Клинок Армагеддона питается душами мертвых.
Клинок был создан из четырех основных элементов и смешен с демоническим нутром.
Хоббиты-лазутчики просочились во дворец.
Ксерон использовал некоторых Хоббитов как своих рабов. Из этих рабов и выросли шпионы.
В этой области проводятся тайные действия партизан Тавина.
Джэлу убил мать Ксерона, и тот поклялся свершить возмездие.
Мать Ксерона была суккубом, который соблазнил одного из рыцарей Эрафии. Рацарь изменился после этого — душа его не находила успокоения.
Ксерон все время носит Клинок с собою, и даже спит с ним.
Ксерон подкармливает Клинок семенами хаоса. Он черпает их его из беспорядков и распрей.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Ксерона (IV)
I,II ► III ► IV

- I,II: фиолетовая и голубая Палатки ключника дадут доступ к областям в зоне III. Двусторонний монолит позволяет перемещаться между стартовыми зонами. Красный также имеет доступ к голубой палатке
- III: зона красного. Двусторонний монолит позволяет перемещаться между частями зоны
- IV: зона Ксерона – цель миссии, с Клинком Армагеддона
- 1: 200 Снайперов возле Шанимара присоединяются к герою
- 2: область с ресурсами и артефактами, включая Сферу запрещения и все части Доспехов проклятого
- 3: область с ресурсами, Гладиусом титана, Шлемом божественного просветления и Щитом часового.

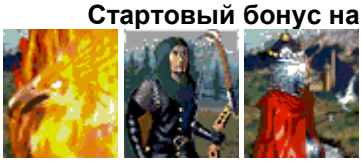
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

8 Край забвения (Oblivion's Edge) / Край небытия (Complete) / На краю бездны (?)

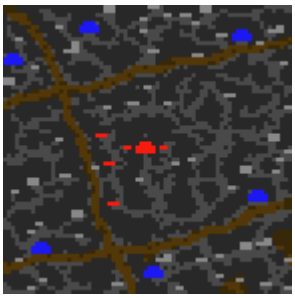
Описание сценария: У Вас есть только 60 дней, для того чтобы Джелу доставил Клинок Армагедона в Эофол — столицу клана Крилах, до того момента как силы Повелителя Подземелья прибудут на помощь к Королю Люциферу. Гибель Джелу, Роланда или Катерины станет для Вас концом войны.

Описание территории: Раса Криганов на грани угасания, но все еще остается непокорной. Король Люцифер послал за помощью, а повелителям Нигона. Известно, что понадобится не более 60 дней, чтобы пришла подмога армии Короля Люцифера. Но она была остановлена, так как армия Катерины уже обладает Клинком. По иронии судьбы Люцифер пал от Клинка, который он создал, чтобы покорить мир, и он не смог скрыться от Катерины. Она решила отперавить Клинок в Ад, где ему самое место.

Стартовый бонус на выбор:



10 Фениксов Катерине
75 Снайперов Джелу
25 Магических элементалей Роланду



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Доставить Клинок Армагеддона в Крилах	Потерять Джелу Потерять Роланда Потерять Катерину Не успеть до 3-1-1

Города на карте:

Ставерин	Андершир	Калембрия	Аглоранд	Сокон	Декотта	Крилах
2; 14; 0	9; 61; 0	21; 6; 0	37; 67; 0	59; 8; 0	63; 48; 0	35; 36; 0

Герои на карте:

4; 3; 0	12; 63; 0	63; 51; 0

Джелу, **Катерина** и **Роланд** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Клинок Армагеддона**.

24 уровня
4; 36; 0

168000
350 275 75 45 650

Патруль: радиус в 10 квадратов.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 24 уровня 32; 51; 0	168000 400 120 75 45 **Патруль:** радиус в 4 квадрата.
	 35; 39; 0	**Ксерон** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	 24 уровня 54; 32; 0	168000 165 450 25 75 280 **Патруль:** радиус в 10 квадратов.

Пролог. Катерина: «Клинок Армагеддона больше не грозит миру. Но Люцифер Криган по-прежнему правит Эофолом. Вокруг него сплотилась горстка выживших кланов. Они готовы отстаивать своего правителя, несмотря на жестокое поражение его идей. Эрафийские разведчики донесли, что король демонов обратился за помощью к верховным лордам Нигона. Это может оказаться правдой. Нельзя допустить, чтобы подкрепление подоспело вовремя. Мы должны уничтожить короля демонов. Время не ждет. Зато в наших руках Клинок. Пора устроить Армагеддон в самом сердце ада!».

День 1 1-1-1	Ксерон побежден, но он все же успел раньше телепортироваться, чтобы избежать окончательной расправы. Однако, мы теперь обладаем Клинком, а значит, наконец, пришло время окончательно решить этот вопрос. Последние остатки кланов Криган избрали своим последним опорным пунктом столицу Крилаха. Да, мы превосходим их по численности, но они все же еще достаточно сильны для того, чтобы продержаться еще день, если к ним прибудут дополнительные силы. Наши шпионы, однако, узнали, что Король Люцифер в отчаянии, и послал своего эмиссара к Владыкам и Колдунам Нигона, чтобы молить о помощи. У нас нет никакой возможности узнать что-либо об их решении, поэтому нам следует готовится к самому худшему. Но мы знаем, что их армии потребуется как минимум 60 дней, для того, чтобы достичь долины. Мы должны торопиться — Король Люцифер должен умереть раньше, чем он увидит на горизонте отряды союзников. Все, кто остался на нашем пути — это остатки подразделений Сынов Эребуса и, возможно, Ксерон, решивший в последний момент стать все же на сторону своего Короля. Они будут биться упорно и ожесточенно, поэтому сбор основных сил обязателен. Возможно, Сияние снизойдет и благословит это свершение. Судьба Антагарича в Ваших руках. Удачи нам всем.
День 4 1-1-4	В ранний час после завтрака, Катерина узнает от гонца, что патрули захватили ученика Волшебника, направлявшегося, видимо, к Крилаху. У него нашли письмо, адресованное Королю Люциферу. После прочтения письма, выяснилось, что худшие опасения оправдались — Повелители Нигона действительно снова объединились с дьяволами Эофола. Внушительная армия продвигается по тунелям от самых земель Нигона, и мы ожидаем ее появления приблизительно через 50 дней. Подобные новости взволновали Катерину, но ничто не выдало ее волнения перед подчиненными. Она долна быть мужественной в этот переломный момент. Любое проявление слабости с ее стороны сокращает их шансы на успех. Время не просто решает все — это сложнейшее препятствие, которое необходимо преодолеть.
День 10 1-2-3	Накануне, когда Джелу спал, его посетил странный сон. Он был наполнен картинами великолепных сражений, и он видел себя человеком с огромной властью. Ему приснилось, что генерал Кендал избрал его новым королем Эрафии. Он видел в себе человека, который покончит, наконец, с враждой в Антагариче и будет признан новым правителем всего континента. Он видел, как мир, в конце концов придет на эту землю. И все это время, где-то на фоне этих прекрасных и удивительных картин, разворачивающихся перед его глазами, он видел женщину, с глазами изумрудного цвета, с кожей, гладкой как нежнейший из шелков, и волосами цвета серебристой стали. Пьянящая, возбуждающая, таинственная. Всюду, среди всего, что он видел во сне, и где появлялась Она, Джелу ощущал непередаваемое спокойствие и обретал силу. Последний образ, увиденный им перед пробуждением, был образ совершенного клинка. Внезапно он понял, что это и есть ключ ко всему, о чем он мечтал. Он понял, что меч должен принадлежать ему, и что это является тем самым орудием, которое позволит создать тот мир, мечтами о котором он до сих пор жил. Меч выглядел столь же таинственно, как и Клинок Армагедона.
День 14 1-2-7	В самые темные часы перед рассветом, Катерина была разбужена мягким южным ветром, ласкавшим ее тело, стол же нежно, как это делал Роланд. Она обернулась, в надежде увидеть ее возлюбленного рядом с ней, но увидела фигуру в голыбых одеждах, украшенную руническими письменами. Фигура молча стояла, не говоря ни слова. "Приветствую тебя, Тамар. Что ты здесь делаешь? Какие видения привели тебя сюда, и о чем еще хочешь меня предупредить,"— спросила Катерина, весьма раздраженная тем фактом, что появившийся человек не был Роландом. "Я прибыл сюда, чтобы передать Вам информацию, ставшую мне известной,"— мягко прошептал

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Тамар. " Бледный воин, он же Дьявольская Отрава, внесет огромный вклад в вашу победу. Он единственный является залогом успеха Вашего предприятия. Вы должны знать, что ему отдадут Клинок и направят его к Королю Люциферу в Крилах. Это его судьба — выполнить предначертанное, и никому не позволено вмешиваться в происходящее, поскольку, если если ему и суждено пасть, то значит всему предначертано обернуться хаосом. Океаны закипят, земля заглотит шумные города, и каждого ждет ужасная смерть. Я не думаю, что Вы хотели бы иметь возможность пройти сквозь, весь этот кошмар, о котором я предостерегаю Вас заранее, или может быть я ошибаюсь? " Катерина смотрит на окутанное тенью лицо этого Лорда Элементалей и вздохнув ответила: " Нет, конечно же, нет." "Как я и думал. Отдохните сейчас, Катерина Железный Кулак, потому что ближайшие дни наполняться для Вас большими неприятностями и великими победами. Вы все преодолеете, если Вы доверетесь Вашему сердцу и освободите Ваше сознание. Сердце — единственная вещь, которую дьяволы не способны сокрушить; используйте это как ваше наиболее эффективное оружие. Удачи. Я молюсь, чтобы у Вас все было хорошо, поскольку я делаю все в соответствие с Вашими указаниями." С этими словами Тамар исчез, словно его и не было вовсе. Опустошенная и несколько смущенная, Катерина пошла спать, ее цели теперь ясно стояли перед ней. Джелу — тот, кто должен доставить Клинок в Крилах и убить Короля Люцифера. Это задача, говорить о которой значительно проще, чем реализовать ее.
День 16 1-3-2	Этим утром все лидеры Армии Катерины получили сообщение, относительно судьбы Слина. Слин был осужден назначенным Генералом Кенделом судьей, Йохансоном Бонном, и приговорен провести остаток его несчастной жизни в тюрьме, на непосильных работах и к существованию в полном одиночестве, что он может рассматривать как наказание за все, то что он сделал.
День 25 1-4-4	Ранним утром легион хоббитов с пращами, следующих от Партизанов Тавина, остановился, чтобы сообщить Джелу, что они прикрыли его армию, нанеся удар первыми. Слуга Ксерона был убит, во время выполнения им возложенной на него господином миссии. Архидьявол Хекс отныне навсегда мертв. Джелу, улыбаясь, приветствует свои отряды и сообщает им хорошие новости. Как только шумные приветствия утихают, он ставит перед подчиненными новую задачу — захват Крилаха в максимально короткие сроки. Их боевой дух высок, они принимают этот вызов с большим восторгом. Ничто не способно их остановить теперь.
День 33 2-1-5	Роланд ложиться спать в кровать, где накануне он провел сумашедшую ночь — когда его сознание обретало способность безумного полета, и наполнялось видениями мести и преступных намерении. Поскольку он спал, жар и горячность, принесенная этими мечтами, мечтами о местах и людях, давно забытых в суете последних событий. Поскольку жара нарастала, возросла и интенсивность этих снов, каждый их новый приход теперь был теперь более мощным и они происходили теперь значительно чаще. Некоторые появлялись подобно призракам, другие звучали как предупреждения, но все указали на одно обстоятельство — он двигался вниз по темной дороге. Одним из наиболее содержательных снов было посещение длинноволосого старика со сморщенным лицом и скрюченными пальцами. Он говорил скрипящим голосом мертвых. " Король Роланд, я пришел к тебе с рассказом. Это история о мести и страданиях, боли и потерях. Я был прославленным магом, хорошо известным в Бракаде, но был лишен своего звания Архимага и приговорен стать заурядным алхимиком, работая на преступников, от которых я всегда старался держаться в стороне. Однако, так случилось, что там смог раскрыться в полную силу. Мои авторитет как оружейника и алхимика были непререкаемым, и кое-кто считал меня даже героем. Я делал оружие для королей и священников, лордов и хулиганов. Любой и каждый, обладавший золотом, мог купить мои услуги, и стоявший на стороне света, и скрывающийся в тени. Это меня волновало меньше всего. Но потом, прибыл Ксерон с его ужасной просьбой. Он тешил мою жадность и высвобождал мой гнев, используя и злоупотребляя ими в своих целях, жестоко карал тех, кто утверждали, что они лучше меня, давая мне много золота и возможность мстить. Это пылающее желание сделало меня слепцом, ко всему, что прежде звалось действительностью, я не видел, что Ксерон был злой человек, и я поплатился за свою ошибку жизнью и бессмертной душой. И теперь я стою перед Вами, Роланд Железный Кулак, чтобы дать Вам возможность увидеть, что Вы шагаете вниз темной дороге, по дороге, которая уводит Вас все дальше от любви вашей жены и сына. Обернитесь, и все будет Вам прощено. Не послушаете меня — уподобитесь в веках Вашему брату, Арчибальду. Ваша былая простота может быть уже потеряна, но не позволяйте Вашему доброму нраву и благородному сердцу также просто уйти. " Видение исчезло, и вместо него появился образ отца, старого Короля Железный Кулак. Оно было каким-то неясным, почти забытым. Это было следствием прошествия многих лет, с тех пор, когда отец оставил его. Это разбудило воспоминания унижения и боли, которые он стерпел от своего брата. Это также напомнило ему о силе, которой он обладал когда-то раньше, и о том, как он упорно продолжал сражаться в Войнах За Престол. Самообладание его отца, и вместе с тем, взгляд, полный разочарования в благородном сыне. Король Иронфист просто встряхнул его сознание и ушел, назад в темный туман смерти. Роланд пробудился от громкого выкрика, с именем его отца. Осознание того, что это был всего

лишь сон, заставило его снова лечь спать, чтобы во сне вновь встретиться с отцом, но как он ни старался он не мог вернуть этот образ отца, поворачивающегося спиной к своему любимому сыну. В это мгновение Роланд понял, что призрак Казандара и письмо Кэтрин пытались сообщить ему. Он немедленно оделся и отправился разыскивать священика. Он, действительно, сошел в верной дороги — пришло время найти ее снова.

События на карте:

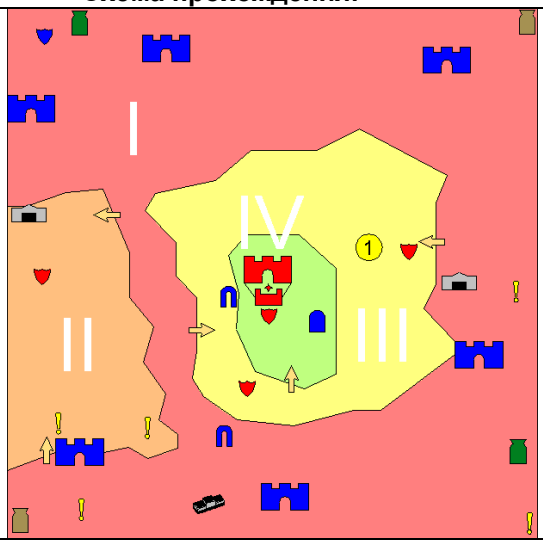
35; 37; 0

Нельзя забрать войска

8; 7; 0

«Мы члены Партизан Тавина, и нам было приказано помочь вам. Тавин очень доволен, что вы помогаете нам вернуть нашу родину».

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Клинок Армагеддона в Крилах (IV)
I ▶ III

- I: Двусторонние монолиты позволяют перемещаться между различными частями зоны
- IV: зона Крилаха – цель миссии. Монолит входа позволяет перемещаться в зоны I или III случайно. Все герои красного ограничены перемещаться в определённом радиусе
- 1: Картограф для надземных территорий
- **!**: Башни на дереве, позволяющие нанимать Снайперов

Эпилог. Катерина: «Люцифер Криган мертв. Выжившие демоны бежали и рассеялись по стране. Исчезли и Колонии элементалов — почти все. Я уверена, мы еще встретимся, если они решат, что нам снова нужна помощь. А мы… мы с Роландом уплываем в Энрот. Скоро я вновь увижу сына… Клинок Армагеддона мы передали Джелу. Сразу после победы его партизанский отряд ушел в леса. Не знаю, замыслил ли он уничтожить меч или оставить его себе. Я уверена, мы еще услышим об этом».

II КРОВЬ ДРАКОНА (DRAGON'S BLOOD)

Повелительница Мутара, амбициозная леди из Нигона, жаждет занять подобающее место в сонме властных нигонских лордов. Пусть у вас нет наследных земель в Нигоне — вы возьмете их из слабых рук тех, кто не может их удержать!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

1 Победит сильнейший (Culling the Weak)

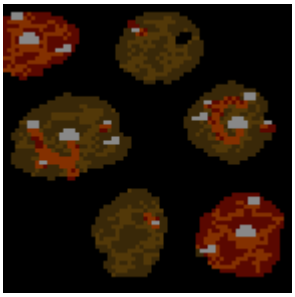
/ Отброс слабых (Complete) / Отсев слабых (?) / Смести слабых (?)

Описание сценария: Сокрушите врагов, но будьте осторожны, чтобы не потерять Мутаре. Мутаре будет ограничена до десятого уровня, но перейдет в следующий сценарий. Получите Амулет маны из Хижины Провидца и перенесите его в следующий сценарий, чтобы получить доступ к бонусной области.

Описание территории: Орвальд, ваш сосед, является старейшим лордом Нигона. Годы берут свое, и старый колдун уже не может управляться с молодыми агрессорами у его границ. Как никто другой, вы ожидали, пока старик совершит какую-нибудь ошибку. И на прошлой неделе он допустил ее. Теперь настал час свергнуть его.

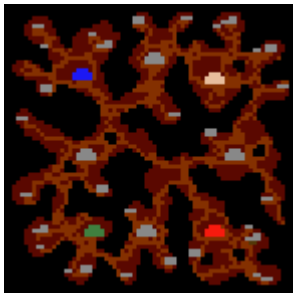
Стартовый бонус на выбор:

Камень глаз в Темнице (52; 57; 1)
Неподвижный глаз дракона Мутаре
12 Гарпий-ведьм Мутаре



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Мутаре

Максимальный уровень героев: 10



Города на карте:

Поцелуй Смерти		Скала Гарпии	Мёртвое Дерево	-	-	-
52; 57; 1	19; 18; 1	22; 57; 1	52; 19; 1	6; 9; 0	16; 33; 0	20; 38; 1

-	-	-	-
			Воронка
35; 57; 1	37; 14; 1	57; 38; 1	60; 57; 0

Герои на карте:

52; 58; 1	«*Мутаре прославилась редким талантом к управлению боевыми драконами. Эта слава подняла её на высокое положение во властной структуре Нигона».*

Пролог. Мутаре: «Орвальд. Что за безвкусное имя! Богатые земли Нигона перешли к старику от отца — вот тот действительно был великим властителем. А его сын за все годы своего бессмысленного правления не сделал ничего, чтобы доказать, что достоин титула. Надоело мне быть в его тени и охранять для него границу. Пора присвоить его земли себе».

День 1 1-1-1	Мои шпионы принесли новости: два молодых и алчных лорда почти одновременно напали на Орвальда. К моему удивлению, дела у них продвигаются неплохо. Год назад он бы с легкостью отбил их нападение. Должно быть, Орвальд потерял свою хватку, судя по их успехам.
	Сейчас самое время выгнать зарвавшихся молодых лордов и захватить земли старого колдуна. Знамя Орвальда голубое, а молодые лорды носят зеленый и серый цвета. Настал час взвиться моему красному флагу. Пришло время отсева слабых.
День 2 1-1-2	**Для Темницы (19; 18; 1):** Помощь Ордвальду. **Событие:** -2500 Ратуша построена.
День 3 1-1-3	Военный дневник: Сегодня мои разведчики доложили о том, что небольшая группа диких красных драконов построила гнездо, заблокировав кратчайший путь к оставшимся землям Орвальда.
День 4 1-1-4	Военный дневник: Разведчики на западе сообщают, что зеленое знамя лорда Каомама развевается над замком Гарпи-Рок. Раньше Гарпи-Рок принадлежал Орвальду.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Для Темницы (19; 18; 1): Помощь Ордвальду. **Событие:** -5 -2500 Цитадель построена.
День 5 1-1-5	Военный дневник: Этим вечером, запыхавшийся разведчик доложил, что серые войска лорда Прюета захватили замок Орвальда под названием Дэд-Тимбер. Дэд-Тимбер расположен к северу от замка Дэд-Кисс.
День 6 1-1-6	**Для Темницы (19; 18; 1):** **Событие:** Грибные кольца построены.
День 9 1-2-2	Военный дневник: Мои разведчики сообщают, что в верхних пещерах есть по крайней мере три замка. Ближайший называется Сток; они не знают ни названий остальных замков, ни даже точного их расположения. Начальник разведки говорит, что тут где-то есть система случайных телепортаторов, соединяющаяся с несколькими верхними пещерами.
День 11 1-2-4	Военный дневник: Сегодня я получила записку от мудреца, живущего рядом со Стоком, с просьбой навестить его. Очевидно, ему нужна помощь в каком-то личном деле, и он собирается заплатить за мою помощь чем-то, что скоро должно мне пригодиться. Я решила посетить его или отправить к нему эмиссара в свободное время. Мудрецы — люди загадочные, но полезные, как я знаю по прошлому опыту.
День 14 1-2-7	Военный дневник: Сегодня группа разведчиков сообщила, что четыре города Орвальда взбунтовались, и теперь не принадлежат никому. Очевидно, гарнизоны были слишком малы и бежали под натиском бунтовщиков. Говорят, Орвальд суров со своими подданными. Однако теперь мне интересно — где же войска, защищавшие эти города?
День 20 1-3-6	Военный дневник: Орвальда так до сих пор и не нашли. Несмотря на свои промахи, он могущественный колдун, и, если все сбежавшие гарнизонные войска присоединились к нему, у него должна быть мощная армия. Я приказала начальнику разведки найти его. Я не хочу, чтобы он внезапно атаковал меня или другие мои войска.
День 36 2-2-1	Военный дневник: Сегодня я получила сообщение от генерала Мая. Лорды, чьи земли граничат с моими родовыми владениями, наконец-то заметили мое вторжение к Орвальду. Май утверждает, что они не прочь покуситься на мои земли, пока я занята здесь. Знаю я этих лордов. Даже намека на слабость довольно, чтобы они толпой хлынули через границы. С другой стороны, ни один из соседних лордов не имеет ничего против меня лично. Сильные гарнизоны в замках и сильная армия под руководством сведущего генерала — вроде Мая — отпугнет оккупантов. Не желаю терять ни одной из своих земель. Я собираюсь отправить к Маю некоторое количество местных рекрутов низкого уровня, чтобы усилить гарнизоны в родовых замках.
День 42 2-2-7	Военный дневник: Сегодня я получила новое сообщение от Мая. Лорды соседствующих земель прекратили испытывать на прочность мою оборону. Май сообщает, что сейчас стычки идут на границах владений Прюета и Каомама. Если кто-то из них оказался достаточно глуп и не оставил там приличной защиты, теперь он за это поплатится. Май считает, что может прислать немного рекрутов высокого уровня, если они мне нужны. Я отправила ему приказ отпустить их ко мне.
День 47 2-3-5	Военный дневник: Сегодня прибыли новые рекруты. Я распределила их поровну по всем моим замкам.
	Для Темницы (16; 33; 0): Сегодня сюда прибыли дополнительные рекруты. **Событие:** Дополнительный прирост: +3 +2 +1
	Для Темницы (22; 57; 1): Дополнительные рекруты прибыли сегодня в Скалу Гарпий. **Событие:** Дополнительный прирост: +3 +2 +1
	Для Темницы (35; 57; 1): Сегодня сюда прибыли дополнительные рекруты. **Событие:** Дополнительный прирост: +3 +2 +1
	Для Темницы (52; 19; 1): Дополнительные рекруты прибыли сегодня в Мёртвое Дерево. **Событие:** Дополнительный прирост: +3 +2 +1
	Для Темницы (52; 57; 1): Дополнительные рекруты прибыли сегодня в Замок Поцелуй Смерти. **Событие:** Дополнительный прирост: +3 +2 +1

Для Темницы (57; 38; 1):
Сегодня сюда прибыли дополнительные рекруты.

Событие: Дополнительный прирост: +3 +2 +1

Для Темницы (58; 30; 0):
Сегодня сюда прибыли дополнительные рекруты.

Событие: Дополнительный прирост: +3 +2 +1

Для Темницы (60; 57; 0):
Дополнительные рекруты прибыли сегодня в Замок Воронка.

Событие: Дополнительный прирост: +3 +2 +1

День 56
2-4-7

Военный дневник: Странно, до сих пор никаких следов Орвальда. Начальник разведки так его и не нашел, и корчится от страха, стоит мне взглянуть на него. Дурак, он даже не понимает, что я не собираюсь разбрасываться такими работниками ради показательной казни. Я уже начинаю думать, не посчастливилось ли кому-то из молодых лордов прикончить Орвальда.

События на карте:

37; 38; 1

Впереди вы видите гнездо диких красных драконов. Вы хотите атаковать?
Награда: +5 +5 +2000

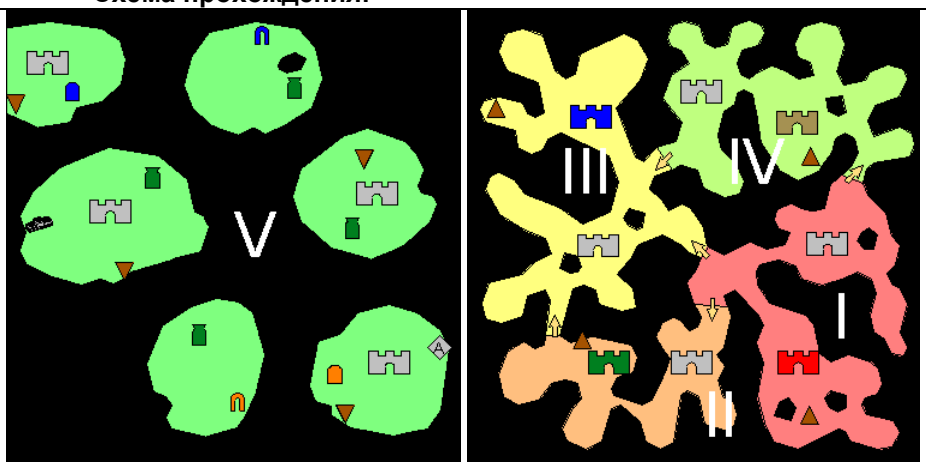
Задания на карте:

69; 53; 0

У меня есть личный эксперимент, который требует 13 серы, 17 кристаллов и 13 драгоценных камней. Если вы или миньоны дадите мне эти предметы, я дам вам волшебный предмет. Я придумал, что этот предмет будет полезен в следующем году или около того или около Замка под названием Без Квартала. Принеси мне ресурсы, и этот предмет будет твоим.

Задание: Принести 13 17 13 **Награда:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III,IV

- I: Врата подземного мира ведут в верхнюю область зоны V с нейтральной Темницей. Проход в зону III – через Красных драконов, за которых дополнительно можно получить 2000 золота и по 5 серы и самоцветов
- II,III,IV: зоны зелёного, синего и коричневого. Врата подземного мира ведут в верхнюю области зоны V с нейтральной Темницей
- V: зона состоит из 6 областей, соединённых между собой Двусторонними и односторонними монолитами.

Цепочки заданий:

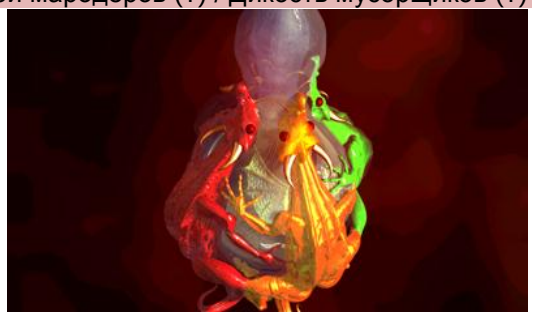
- 13 17 13 ► **A** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2 Дикие соседи (Savaging the Scavengers)

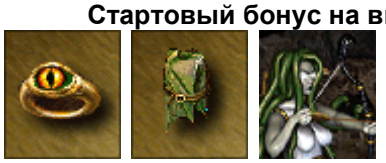
/ Одичавение стервятников (Complete) / Долой мародёров (?) / Дикость мусорщиков (?)



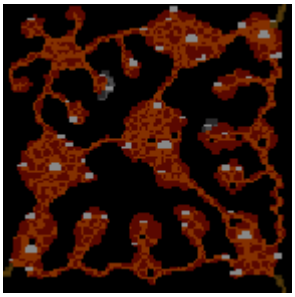
Описание сценария: Уничтожьте своих противников, но в очередной раз не теряйте героя Мутаре. Это означало бы мгновенное поражение. Мутаре будет ограничена восемнадцатым уровнем, но сохранит Щит из чешуи дракона для использования в следующем сценарии.

Описание территории: Разведка сообщает что Орвальд не может лично защитить свои земли, так как занят поисками Фиала драконьей крови. К несчастью, Каомам и Прюет также наслышаны об этом сосуде. Они также хотят последовать вглубь подземелий. Поэтому вам придется сначала разобраться с ними.

Стартовый бонус на выбор:

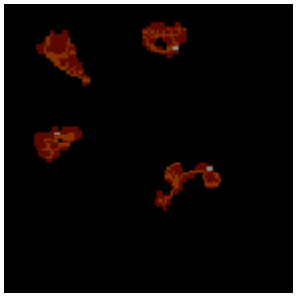


Неподвижный глаз дракона Мутаре
Плащ из драконьих крыльев Мутаре
4 Медузы Мутаре



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Мутаре

Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

-	-	-	-	-	-
Данк Рок	Грюн Поинт	Без Четверти	Красный Паук	Мрачная Пещера	Зловонная пещера
10; 92; 0	19; 61; 0	60; 53; 0	70; 13; 0	90; 87; 0	97; 12; 0

Герои на карте:

	Мутаре переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Амулет маны**.	9 уровня 13200	9 уровня 13200
104; 105; 0		104; 1; 0	1; 100; 0

Пролог. Мутаре: «Орвальд в отъезде. Неудивительно, что его земли дались мне так легко. Похоже, он растратил силы и наследство в погоне за легендарным Фиалом драконьей крови. Говорят, в нем кровь самого Прародителя драконов и, что один глоток превратит человека в разумного дракона. Да, Орвальд, похоже, не дурак! И все же он слишком стар. Я отыщу и его, и фиал, но сначала разберусь с молодыми лордами, которые узнали о переменах в стране и наступают мне на пятки…».

День 1 1-1-1	Фиал драконьей крови даст мне преимущество, в котором я нуждаюсь, чтобы проложить себе путь в ряды могущественных лордов Нигона. Чтобы получить Фиал, мне нужно победить или его стражей, или Орвальда, а может — и тех, и другого. Кроме того, нельзя допускать, чтобы лорды Каомам и Прюет выследили меня и напали с тыла, когда я захвачу Фиал. В конце концов, я ненавижу уступать что-либо свое. Если любое из моих владений захватят, пока я занимаюсь Фиалом, это будет... обидно. Моей теперешней армии должно хватить, чтобы удерживать бывшие земли Рорика и Орвальда, особенно если я оставлю моим генералам все магические предметы — кроме Амулета маны.
	Генерал Май ликвидирует остатки сопротивления в бывших землях Орвальда, а потом восстановит защиту замков и пополнит гарнизоны. Генерал Сенгана примет командование над моими родовыми замками, гарнизонами и оборонительными войсками. Как только разнесется слух о Фиале драконьей крови, лорды Нигона в его поисках наводнят пограничные области. Пока Май и Сенгана сдерживают их наплыв, я с небольшой армией разобью базу недалеко от прохода к Глубоким пещерам и вышибу оттуда Каомама и Прюета, чтобы они не последовали за мной. Тем временем мои разведчики выследят Орвальда. Как только Каомам и Прюет будут побеждены, я позволю Орвальду провести меня к Фиалу и заберу его себе.

День 3 1-1-3	Военный дневник: Я сохранила Амулет маны — бесполезнейшую безделушку, можете мне поверить, — поскольку провидец, живущий у замка Сток, намекнул на то, что в ближайшем будущем она мне понадобится. Надеюсь, он не ошибся, на свою голову. Если амулет проваляется у меня без пользы слишком долго, я прикажу повесить старого болтуна.
День 6 1-1-6	Военный дневник: мои разведчики нашли второй замок-подземелье под названием Без Четверти к северо-западу от Мрачного озера. До сих пор нет никаких признаков сил лордов Каомама и Прюета.
День 10 1-2-3	Военный дневник: Несколько моих разведчиков вышли на след лорда Прюета. Его войска выступают под серым флагом, и, очевидно, он захватил замок на западе под названием Данк-Рок. Похоже, Данк-Рок — его командный пункт.
День 14 1-2-7	Военный дневник: Несколько дней назад разведчики заметили зеленые флаги армии Каомама у замка под названием Фетид-Каверн. Фетид-Каверн — это, видимо, в нескольких днях на северо-восток от Мрачного озера.
День 16 1-3-2	Военный дневник: Сегодня начальник разведки сообщил о странном Страже границы, который разрешит пройти только обладателю Амулета маны. Разведка донесла, что этот страж находится за подземными воротами у замка Мест-Нет. Похоже, провидца вешать не придется.
День 23 1-4-2	Военный дневник: Будет намного сложнее выкурить Прюета и Каомама, если у них хватит ума объединиться. Однако я не думаю, что они это сделают. Похоже, каждый из них надеется выждать, пока другой подорвет и мои, и свои силы, после чего можно будет с легкостью одержать победу над нами обоими. Это значит, что инициатива в моих руках. Раз они не в союзе, я избавлюсь от одного, потом от другого, избегая войны на два фронта.
День 27 1-4-6	Военный дневник: Сегодня пришлось убить разведчика. Он все стонал, что враг превосходит нас численностью вдвое. Мне надоело его слушать, и я подошла к нему сзади. Я в прекрасной форме — голова отлетела с первого удара и упала на его уже бездыханное тело. Потом я объяснила, что если на каждого приходится по два врага, то и добыча возрастает вдвое. Это подбодрило мои войска.
День 39 2-2-4	Военный дневник: Мои разведчики обнаружили часть войск Орвальда в Глубоких пещерах. Из допросов выяснилось, что он не знает точного местоположения Фиала драконьей крови. Однако я не могу позволить ему сильно опередить меня. Нужно заканчивать здесь и продвигаться дальше.
День 54 2-4-5	Военный дневник: Сегодня я получила весточку от генерала Мая. По всем пограничным землям Нигона разнеслись слухи о том, что Орвальд, Каомам, Прюет и я разыскиваем Фиал, но никто не знает, где мы. Май отразил множество вылазок и нападений передовых отрядов соседних лордов. По его словам, они не собирались захватывать земли — всего лишь собирали информацию.
День 69 3-2-6	Военный дневник: Май сообщает, что соседские лорды изменили тактику. Теперь они наводнили территорию своими разведчиками. Он ловит их дюжинами, но считает, что рано или поздно они обнаружат мою главную базу. Земли Каомама и Прюета, очевидно, уже захвачены. Может быть, я пошлю им свои соболезнования.

События на карте:

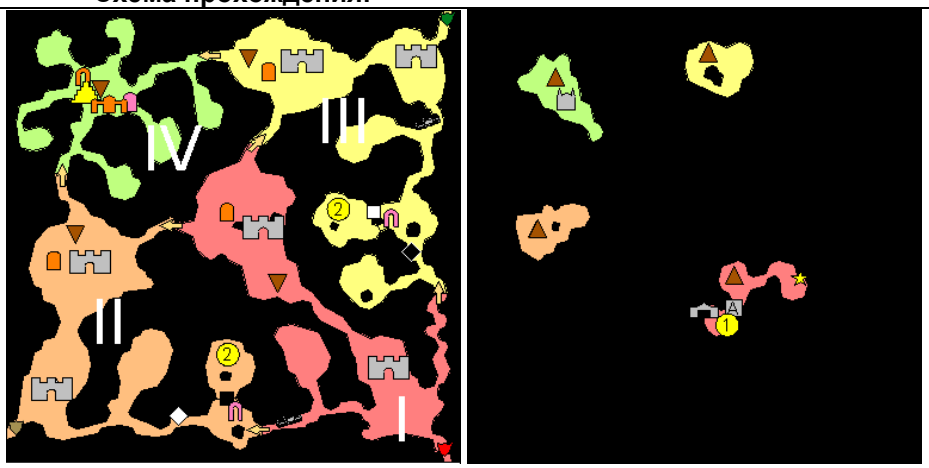
 0; 100; 0	К верхним тоннелям
 100; 100; 0	Дорога к пещере Замка Мрака
 104; 107; 0	К верхним тоннелям
 105; 1; 0	К верхним тоннелям

Задания на карте:

 62; 70; 1	**Задание:** Принести **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III

- I: Мутаре стартует в юго-восточном углу зоны. Ближайшие города – на северо-западе от страта и в центре карты. Врата подземного мира ведут в подземную область со Щитом из чешуи дракона и Стражем прохода (A), требующем Брелок маны из предыдущей миссии. Монолит входа ведёт в зону IV
- II: зона коричневого. Димер стартует в юго-западном углу зоны. Белая Палатка ключника даст доступ к области в зоне III. Врата подземного мира ведут в подземную область с Камнем бехолдеров, Сокровищницей гномов, артефактом 3 уровня, Школой войны и Святыней магического жеста. Монолит входа ведёт в зону IV
- III: зона зелёного. Лорелей стартует в северо-восточном углу зоны. Чёрная Палатка ключника даст доступ к области в зоне II. Врата подземного мира ведут в подземную область с Камнем бехолдеров, Сокровищницей гномов, артефактом 3 уровня, Школой магии и Святыней магического жеста. Монолит входа ведёт в зону IV
- IV: зона с шахтами и объектами. Монолит входа ведёт в зоны II или III случайно. Врата подземного мира ведут в подземную область с Фортом на холме, Древом знаний, Лагерем беженцев и Фабрикой военной техники
- 1: область с Учёным (Тактика), артефактом 3 уровня и Библиотекой просвещения
- 2: области с Логовом мантикор, артефактом 2 уровня и Залежами серы.

Цепочки заданий:

-

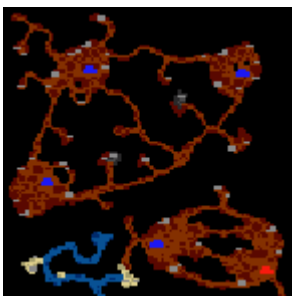
3 Кровь отца драконов (Blood of the Dragon Father)

Описание сценария: Найдите флакон с кровью дракона перед Ордвальдом или проиграйте гонку. Также потеря героя Мутаре означает мгновенное уничтожение. Мутаре и два ее лучших героя будут перенесены в следующий сценарий без ограничений по уровню.

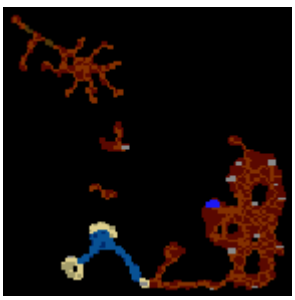
Описание территории: Любой, кто заполучит Фиал драконьей крови и выпьет кровь Отца Драконов, превратится в дракона. Вы ДОЛЖНЫ уничтожить Орвальда и добыть этот Фиал. Любой ценой. Любой!

Стартовый бонус на выбор:

Неистощимая сумка золота (+500) Мутаре
Лабиринт в Темнице (98; 99; 0)
1 Красный дракон Мутаре



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Пузырёк с кровью дракона	**Условие поражения:** Потерять Мутаре



Города на карте:

98; 99; 0	16; 66; 0	32; 24; 0	57; 89; 0	78; 74; 1	89; 25; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

98; 100; 0

Мутаре переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Щит из чешуи дракона**.

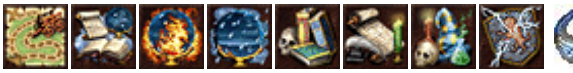
18 уровня	12 уровня	7 уровня	18 уровня
58000	21000	9000	58000
16; 67; 0	57; 90; 0	78; 75; 1	89; 26; 0

Ордвальд*
23 уровня
32; 25; 0

*Ордвальд основан на герое Кориниус:
Специализация: Палач.
«Ордвальд получил от отца имя, достойное истинного воина, но решил обратиться к колдовским искусствам. Теперь он уже древний старик, а вот воители в его стране до преклонных лет не доживают».

150000

10 20



5 уровня
8; 95; 0

6000

Пролог. Мутаре: «Я отыскала Орвальда. Он подобрался совсем близко к Фиалу, но я еще успею его обойти. Он так предсказуем, и ум его чересчур медлителен. Беспокоиться стоит не о нем, а о стражах Фиала. Сторожевых драконах».

День 1 1-1-1	Я всегда знала, что в один прекрасный день я стану могущественной аристократкой. Захват земель Рорика был лишь первым шагом. Но я считала, что достигну этого годам к 26 или 27, никак не раньше. Фиал изменил все мои расчеты. Тот, кто превратится в дракона, сможет пробиться в высшие круги нигонской аристократии.
	Генерал Май примет командование войсками в моей прежней зоне расположения (и новыми замками) у прохода в Глубокие пещеры. Надеюсь, он заставит попотеть лордов, пытающихся последовать за мной — совершая налеты на них, убивая их разведчиков, направляя по ложному следу и припугивая самых нахальных. Между тем, я возьму небольшую армию и разобью лагерь в Глубоких пещерах недалеко от того места, где мои разведчики видели солдат Орвальда. Маленькая группа должна проскользнуть туда незамеченной.
День 2 1-1-2	Военный дневник: Сегодня несколько моих разведчиков доложили о том, что войска Орвальда удерживают замок на западе. Они выступают под голубым флагом. Говорят, к замку ведут четыре дороги. Каждую из них сторожат дикие монстры. Разведчики полагают, что моя армия до сих пор не замечена.
День 5 1-1-5	Военный дневник: Я считаю, что войска Орвальда здесь — не более чем застава или отвлекающий отряд. Как только я нападу на них, он узнает, что я нахожусь в Глубоких пещерах. Главная моя цель здесь — это Фиал, но я не думаю, что Орвальд позволит мне просто прийти и взять его без боя.
День 17 1-3-3	Военный дневник: Сегодня мои разведчики сообщили, что далее на запад, за первым вражеским замком и Стражем границы находится подземная река. Похоже, эта река — единственный выход из этой системы пещер. Мой начальник разведки убежден, что войска Орвальда проходили здесь около 6-8 месяцев назад.
День 24 1-4-3	Военный дневник: Мои разведчики обнаружили сегодня тюрьму на берегу реки. Там заключен чернокнижник по имени Аламар. Он будет с радостью служить любому, кто освободит его. К тому же он обещает пожаловать своему спасителю Бездонную суму золота.
День 31 2-1-3	Военный дневник: На днях я имела беседу с местным кабатчиком. После того, как я бросила ему несколько монет и пощекотала под подбородком кинжалом, он рассказал мне интересную историю. Здесь определенно ходят слухи о новой породе драконов, называемой "волшебными", или "сказочными", драконами. Говорят, у них душа лепрекона и сила обычного дракона. Я была очарована. Я люблю своих красных и черных драконов, и даже с зелеными и золотыми у меня хорошие отношения (как жаль, что они живут на поверхности). Интересно, почуют ли во мне родственную душу эти «сказочные» драконы?
День 38 2-2-3	Военный дневник: Похоже, в этой части Глубоких пещер не хватает некоторых ресурсов. Я не смогла до сих пор найти ни самоцветных, ни кристальных шахт. Нет и серных залежей, но это, по крайней мере, компенсируется хранилищами ресурсов в замках-Подземельях. Ненавижу иметь дело с торговцами. Я бы их всех убила, да кто будет тогда торговать со мной?
День 63 3-1-7	Военный дневник: Я вот все думаю насчет волшебных равнин, с деревьями и прочими штуками с поверхности. Любопытно, не удастся ли мне отыскать там парочку зеленых или золотых драконов. Это могло бы примирить меня с противоестественной зеленью этих равнин. Растения должны быть бурыми, а не зелеными.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 74 3-3-4	Военный дневник: Я волей-неволей начинаю задаваться вопросом, не жил ли когда-то давно Отец Всех Драконов в Глубоких пещерах. Вот была бы достойная миссия — найти Отца драконов. Я думаю, он может быть до сих пор жив — возможно, он просто спит уже несколько столетий. Неплохо было бы заняться этим на склоне лет.
День 84 3-4-7	Военный дневник: Хороший военачальник обязан иметь план на все случаи жизни. Тогда, что бы ни произошло, ты сможешь победить или хотя бы пережить поражение. Рорик этого так и не понял. Вот почему я так легко убила его и захватила его земли. Если Орвальд доберется до Фиала первым, мне, возможно, придется бежать из Нигона.
День 99 4-3-1	Военный дневник: Май прислал сообщение, что три могущественных лорда Нигона направляются к Пограничным землям. Очевидно, они прослышали о Фиале. Я не смогу победить, зажатая между ними и Орвальдом — если у меня не будет Фиала. Однако у них уйдет некоторое время на то, чтобы найти путь сюда и выследить меня.

События на карте:

 5; 6; 1	Военный дневник: Некоторые из моих разведчиков сообщают, что они обнаружили странные типы драконов. Мне нужно будет посмотреть, смогу ли я завербовать некоторых для себя, когда эта кампания закончится.
 88; 50; 1	Вернувшаяся группа разведчиков сообщает, что Орвальд и его армии близко. Разведчики донесли, что главные базы Орвальда находятся за подземными воротами. Фиал драконьей крови должен быть по другую сторону ворот.
 8; 22; 1	Пещеры здесь, кажется, выросли вокруг древнего богато украшенного ящика. **Стража:** 30 22 16 14 18 26 36 **Награда:**

Задания на карте:

 7; 21; 1	Эту башню охраняют духи легендарных рыцарей. Они пропустят только достойного. Чтобы доказать свою ценность, вы должны сначала победить Кристаллических драконов северного подземного региона. **Задание:** Победить (42; 32; 1). **Прогресс:** Вы ещё не доказали свою ценность. Отправляйтесь победить Кристаллических драконов северного подземелья. Только тогда вы сможете пройти. **Завершение:** Мы получили известие о поражении Кристаллических драконов. Родственный дух, ты хочешь пройти? **Доступ:**
 18; 22; 1	Эту башню охраняют Белопоясные рыцари Эрафии. Они пропустят только одного из них. Чтобы присоединиться к ордену, вы должны сначала победить Призрачных драконов северо-западного подземного региона. **Задание:** Победить (17; 13; 1). **Прогресс:** Белопоясные рыцари по-прежнему не пропустят вас, значит, вы не победили Призрачных драконов северо-западного подземного региона. **Завершение:** Новости о том, что вы победили Призрачных драконов в северо-западной подземной области, распространились быстро. Ты хочешь пройти, самый новый из рыцарей с белым поясом? **Доступ:** ресурсы.
 26; 30; 1	Эту башню охраняют рыцари с красными поясами Эрафии. Они пропустят только одного из них. Чтобы присоединиться к ордену, вы должны сначала победить красных драконов северо-западного подземного региона. **Задание:** Победить (29; 12; 1). **Прогресс:** Рыцари с красными поясами по-прежнему не пропустят вас, значит, вы не победили красных драконов северо-западного подземного региона. **Завершение:** Новости о вашем поражении красных драконов северо-западного подземного региона распространились быстро. Вы хотите пройти, новый из рыцарей с красным поясом? **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

29; 13; 1

Эту башню охраняют рыцари с зелеными поясами Эрафии. Они пропустят только одного из них. Чтобы присоединиться к ордену, вы должны сначала победить Зеленых драконов северо-западного подземного региона.

Задание: Победить (17; 21; 1).
Прогресс: Рыцари с Зеленым поясом по-прежнему не пропустят вас, значит, вы не победили Зеленых драконов северо-западного подземного региона.
Завершение: Новости о вашем поражении над Зелеными драконами северо-западного подземного региона распространились быстро. Вы хотите пройти, новый из рыцарей с зеленым поясом?
Доступ: ресурсы.

32; 32; 1

Эту башню охраняют рыцари с черными поясами Эрафии. Они пропустят только одного из них. Чтобы присоединиться к ордену, вы должны сначала победить Черных драконов северного подземного региона.

Задание: Победить (37; 14; 1).
Прогресс: Рыцари Черного пояса по-прежнему не пропустят вас, значит, вы не победили Черных драконов северного подземного региона.
Завершение: Новости о вашем поражении черных драконов северного подземного региона распространились быстро. Вы хотите пройти, новый из рыцарей Черного пояса?

Доступ:

36; 15; 1

Эту башню охраняют рыцари Эрафии с золотыми поясами. Они пропустят только одного из них. Чтобы присоединиться к ордену, вы должны сначала победить Золотых драконов северо-западного подземного региона.

Задание: Победить (25; 31; 1).
Прогресс: Рыцари с золотыми поясами по-прежнему не пропустят вас, значит, вы не победили Золотых драконов северо-западного подземного региона.
Завершение: Новости о твоем поражении над Золотыми драконами северо-западного подземного региона распространились быстро. Вы хотите пройти, новый рыцарь с золотым поясом?

Доступ:

40; 22; 1

Злые духи охраняют эту башню. Они пропустят вас, только если вы победите Волшебных драконов северо-западного подземного региона.

Задание: Победить (33; 33; 1).
Прогресс: Вы не сможете пройти, пока не победите Волшебных драконов северо-западного подземного региона.
Завершение: Уговор дороже денег. Вы хотите пройти?

Доступ:

41; 31; 1

Эту башню охраняют монстры, из глаз которых капает кровь. Они пропустят только того, кто победит Ржавых драконов северного подземелья.

Задание: Победить (41; 21; 1).
Прогресс: Вы не можете пройти. Пройдите и победите ржавых драконов северного подземелья.
Завершение: Весть о вашем поражении ржавых драконов разнеслась быстро. Вы хотите пройти сейчас?

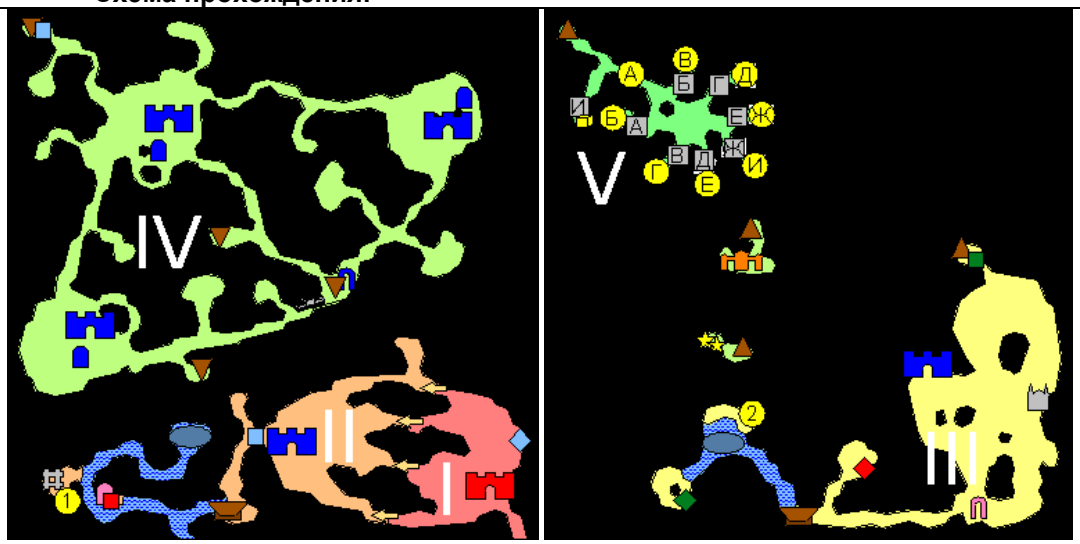
Доступ:

Слухи в Таверне:

Говорят, что где-то в Глубоких пещерах водятся драконы нового вида, называемые Ржавыми. По слухам, эти драконы сильнее, чем черные.

Ходят слухи, что какой-то странный дракон охраняет великое сокровище в Глубоких пещерах. Говорят, этот дракон сделан из кристаллов.

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Пузырёк с кровью дракона (И)
I ► II ► III ► IV ► V

- I: голубая Палатка ключника даст доступ к области воды в зоне II и к зоне V
- II: зона синего. Проход в зону III – через Водоворот. В Тюрьме находится Аламар 5 уровня
- III: зона синего. Зелёная Палатка ключника даст доступ к зоне IV. Красная Палатка ключника откроет Монолит в хода из зоны II в зону III. Врата подземного мира ведут в зону IV
- IV: зона синего. Монолиты входа ведут к Вратам подземного мира из зоны III. Юго-западные Врата подземного мира ведут в подземную область с 2 артефактами 2 и 3 уровней. Центральные Врата подземного мира ведут в подземную область с Утопией драконов. Северо-западные Врата подземного мира ведут в подземную зону V
- V: зона с Пузырьком с кровью дракона – цель миссии. Чтобы его получить, необходимо последовательно выполнить всю цепочку заданий от А до И. Пузырёк находится в Ящике Пандоры на западе зоны под стражей из различных драконов
- 1: Золотая шахта и Свиток с заклинанием Вызвать корабль
- 2: Святыня с заклинанием Вызвать корабль.

Цепочки заданий:

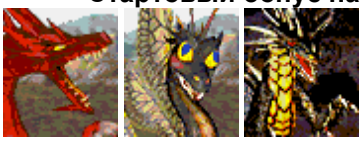
- **А** ► **А** ► **Б** ► **Б** ► **В** ► **В** ► **Г** ► **Г** ► **Д** ► **Д** ► **Е** ► **Е** ► **Ж** ► **Ж** ► **И** ► **И** ► ►

4 Жажда крови (Blood Thirsty) / Кровожадность (Complete)

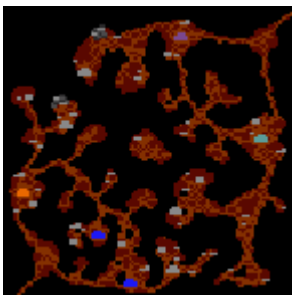
Описание сценария: И снова вы должны сокрушить своих врагов, прежде чем они сокрушат вас. Если Мутаре умрет, все потеряно. С двумя вашими лучшими помощниками это будет по-прежнему трудная битва.

Описание территории: Орвальд солгал трем могущественным нигонским лордам. Он сказал им, что если они выпьют вашей крови, то тоже станут драконами. Теперь Орвальд и три других лорда преграждают вам дорогу к заветной цели. Они хотят убить вас и выпить вашу кровь. Что ж, вы хотите того же, только вам нужна ИХ кровь!

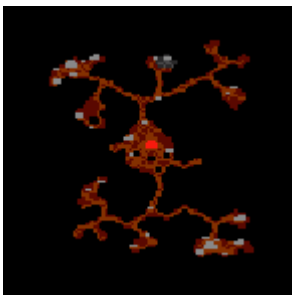
Стартовый бонус на выбор:



2 Кристаллических дракона Мутаре Дрейк
3 Сказочных дракона Мутаре Дрейк
6 Чёрных драконов Мутаре Дрейк



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Мутаре



FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

Клык Летучей Мыши						-	-
55; 52; 1	35; 86; 0	47; 104; 0	7; 70; 0	66; 12; 0	96; 50; 0	23; 45; 0	25; 22; 1

-	-	-	-
30; 25; 0	63; 99; 0	64; 77; 0	77; 90; 1

Герои на карте:

Мутаре*
55; 53; 1

*Мутаре с портретом Мутаре Дрэйк:
Специализация: Драконы.
Мутаре переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

из миссии 3	из миссии 3
52; 52; 1	58; 54; 1

Ордвальд*
35; 87; 0

*Ордвальд основан на герое Корониус:
Специализация: Палач.
20 10

Пролог. Мутаре Дрейк: «Я выиграла эту схватку. Теперь Орвальд со своими прихлебателями жаждут испить моей крови. Они надеются, она превратит их в драконов, как содержимое Фиала превратило меня. У них ничего не получится. Это я отведаю их крови».

День 1 1-1-1	Победа над лордами, закрывающими вам доступ к туннелям на поверхность и границам Нигона, заставит нигонскую аристократию воспринимать вас всерьез. Вы ловите себя на том, что смеетесь от счастья при мысли о грядущих битвах. Прерываетесь, чтобы полюбоваться вашими новыми когтями, а потом рычите вестовым, чтобы они вызвали двух ваших героев, лучше всего проявивших себя в предыдущих сражениях. Пришло время доказать сомневающимся, что я достойна занять место в рядах могущественной аристократии Нигона. Они хотят отведать моей крови, не так ли? Я сама выпью их кровь!
День 2 1-1-2	Военный дневник: Все идет согласно плану. Я расположилась в туннелях под моими врагами, и я не думаю, что они знают о моем местонахождении. Местные говорят, что здесь есть еще пара замков поблизости. Я собираюсь быстро захватить их, а потом неожиданно напасть на врага через подземные врата.
День 3 1-1-3	Военный дневник: Мой мастер разведчиков сообщил, что подземные врота возле Замка Клык Летучей мыши ведут в зачарованную область с Лепреконом и Золотым рудником.
День 4 1-1-4	Военный дневник: Сегодня мастер разведчиков сообщил, что его скауты нашли нейтральный замок в пещерах к северо-западу от нашего стартового замка. Они все еще ищут другие замки.
День 5 1-1-5	Военный дневник: Мои разведчики обнаружили еще один нейтральный замок к юго-востоку от моего стартового замка.
День 10 1-2-3	Военный дневник: Сегодня прибыл вестовой от генерала Мая. Он получил информацию из достоверного, по его словам, источника, что по крайней мере двое лордов, перекрывших мне путь в Нигон, заключили союз. Я не удивлюсь, если это правда. Ни одного из лордов, противостоящих мне, не назовешь дураком. Все равно я разобью их. Просто это будет труднее — и тем слаще будет победа.
День 17 1-3-3	Военный дневник: У моего мастера разведчиков сегодня были хорошие и плохие новости. Хорошая новость заключалась в том, что поблизости прибыла группа моих войск из Глубинных пещер, чтобы подкрепить меня. Плохая новость в том, что они не могут связаться со мной, пока некоторые монстры не будут убраны с дороги в Глубокие пещеры. К счастью, дорога заканчивается возле Замка Клык Летучей мыши.
День 23 1-4-2	Военный дневник: Некоторое время назад разведчики обнаружили Утопию Дракона на северо-западе, возле подземных ворот. Несколько дней назад они обнаружили еще одну Утопию Дракона, расположенную через подземные ворота на юго-западе. Утопия Дракона находится примерно в днях к востоку от ворот.
День 33 2-1-5	Военный дневник: Чувствую, что придется мне как-то нейтрализовать ложь Орвальда. Если люди и в самом деле поверят, что, испив моей крови, можно превратиться в мыслящего дракона, все лорды мира будут пытаться убить меня. Самая мудрая ложь — та, которую люди хотят услышать.
День 43 2-3-1	Военный дневник: Сегодня я отправила вестового к мудрецу у замка Сток. Я просила его провести некоторые исследования, чтобы доказать, что лишь кровь Отца драконов, а не МОЯ, превращает выпившего ее в разумного дракона. Я послала ему достаточно золота — и лучше бы ему согласиться.

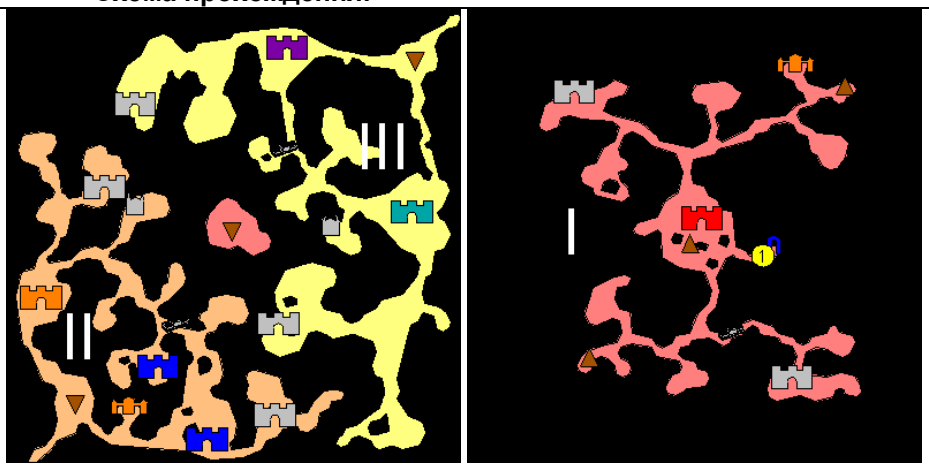
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 50 2-4-1	Военный дневник: Я получила ответное послание от мудреца — он соглашается провести исследование. К сожалению, ему «не хватает для этого необходимых драгоценных ресурсов». ЛАДНО, так уж и быть! Однако если он еще хоть что-нибудь попросит, я съем его на ужин! Золото дадут остальные мои провинции, я же выделю ресурсы. **Событие:** -5 -5 -5 -5
День 55 2-4-6	Военный дневник: Сегодня я отправила генералу Маю приказ распространить на границах молву о том, что люди от моей крови только болеют. Он должен пустить слух, что я заставляла своих героев пить мою кровь — и у них это не вызывало ничего, кроме тошноты, продолжавшейся где-то неделю. От границ слухи должны расползтись по всему Нигону. Надеюсь, охотников на меня поубавится.

События на карте:

72; 58; 1	Подкрепление прибывает из ваших земель в Глубинных пещерах. **Событие:** 27 12 10 6 3 3
5; 107; 0	В верхние туннели.
62; 58; 1	В глубокие пещеры.
107; 2; 0	К наземным туннелям.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III

- I: центральные Врата подземного мира ведут в надземную область с Университетом, Золотой шахтой, Древом знаний, Хижиной ведьмы и Святыней магической мысли. Юго-западные Врата подземного мира ведут в зону II. Северо-восточные Врата подземного мира ведут в зону III
- 1: Монолит выхода, не имеющий входа и Событие с войсками Темницы для героя, под охраной существ 7 уровня.

Эпилог. Мутаре Дрейк: «Орвальд мертв — как и его прихлебатели. Их земли и богатства теперь в моей власти. Скоро я приберу к рукам весь Нигон!».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

III УБИЙЦА ДРАКОНОВ (DRAGON SLAYER)

Чтобы проверить свою силу, Убийца Драконов должен победить кристального дракона-голема, могучих лазурных драконов и хитрых сказочных драконов.

Порядок миссий: 1 ► 2, 3 – в любом порядке ► 4.

1 Кристаллические драконы (Crystal Dragons)

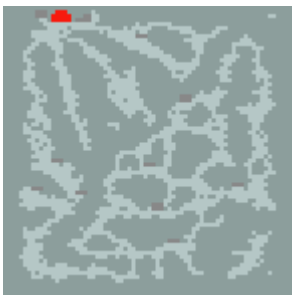
/ Хрустальные драконы (Complete) / Кристальные драконы (?)

Описание сценария: Чтобы пройти испытание, вы должны убить Кристаллического дракона. Если не убьёте дракона в течение двух месяцев, то не станете Убийцей Драконов. Дракон, его навыки, заклинания, опыт и оставшиеся войска перейдут в следующий сценарий вместе с Кольцом Дипломата. Дракон будет ограничен восьмым уровнем.

Описание территории: Перед вами последнее испытание, которое надо пройти, чтобы по праву называться Убийцей Драконов. Вы должны пройти испытание раньше, чем истекут шесть месяцев, иначе все пропало. Кристаллические драконы будут хорошо охраняться, путь преграждают другие создания. Големы, горгульи и элементали будут пытаться остановить вас на пути к Кристаллическому дракону.

Стартовый бонус на выбор:

5 Наг Дракону
3 Титана Дракону
Книга магии земли Дракону



Цвет игрока:	
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Кристаллических драконов (57; 61; 0)	Потерять Дракона Не успеть до 3-1-1

Максимальный уровень героев: 8

Города на карте:

Лагерь Дракона
14; 3; 0

Герои на карте:

22; 1; 0

«Дракона считают гениальным магом, но сам он стремится войти в историю как величайший охотник на драконов. Он не разделяет тяги коллег к внешним эффектам и предпочитает пышным мантиям одежду, удобную в бою».

500 250 100 25 25 10

без Книги заклинаний

Пролог. Дракон: «Матушка подготовила все для последнего испытания. Из безупречного кристалла, выкраденного в пещерах Крулода, был сотворен могучий драконовый голем. Его создание — уже подвиг мастерства. Уничтожить его — значит совершить еще более великий подвиг. Но величайший подвиг совершит тот, кто победит редкостного и могущественного лазурного дракона».

День 1 1-1-1	Ваша мать обучала Убийц Драконов всю свою жизнь, сколько себя помнит. Теперь она учит своего единственного сына. Ваша мать знает, как вы умны, поэтому она не станет давать вам обычных заданий. Около тридцати лет назад она побывала на Празднестве Жизни. Увиденное на празднестве вдохновило ее. Имея представление о големах, она с помощью розовых кристаллов изготовила кристальных драконов. Затем она выпустила их в этой небольшой долине. Единственное ваше преимущество состоит в том, что вы умеете делать монахов и магов настоящими колдунами. В вашем распоряжении находится маленькая деревня. Вы должны убить кристальных драконов с помощью имеющихся у вас войск, чтобы доказать своей матери и всем остальным, что вы готовы стать Убийцей Драконов. Это великая миссия, так что будьте осторожны.
День 8 1-2-1	Сидя утром перед костром, вы припоминаете слова вашей матушки: "Если ты заблудился, дотронься правой или левой рукой до стены и иди так, пока не попадешь, куда тебе нужно".
День 12 1-2-5	Кое-что пришло вам в голову прошлой ночью. Вам не спалось, и вы решили немного прогуляться. Гуляя, вы вспомнили последний матушкин совет. Она сказала, что Кольцо дипломата сделает ваше грядущее менее мрачным.

События на карте:

EVENT **65; 57; 0**	По дороге на Черный рынок вы наткнулись на лагерь. Приблизившись, вы заметили, что создания, разбившие его, не слишком-то дружелюбны. Слишком поздно осознав, что гости здесь не приветствуются, вы оглядываетесь — и обнаруживаете, что окружены. Не желая вступать в бой, вы платите, чтобы вас отпустили. **Событие:** -100 -100 -100 -100 -100 -100 -35000
EVENT **57; 11; 0**	Выбравшись на открытое место, вы видите, что дорога разветвилась. Не зная, какой из путей правильный, вы решаете закрутить бутылочку и пойти туда, куда укажет горлышко.
EVENT **6; 15; 0**	На земле лежат мелкие осколки розовых кристаллов. Вы узнаете их и представляете себе, как разозлились кристальные драконы, поняв, что их слугам не удалось остановить вас. Ухмыльнувшись себе под нос, вы преисполняетесь уверенности. «Я готов к этому испытанию!» — говорите вы себе. **Событие:** +2
EVENT **25; 5; 0**	На земле лежат мелкие осколки розовых кристаллов. Вы узнаете их и представляете себе, как разозлились кристальные драконы, поняв, что их слугам не удалось остановить вас. Ухмыльнувшись себе под нос, вы преисполняетесь уверенности. «Я готов к этому испытанию!» — говорите вы себе. **Событие:** +2
EVENT **59; 61; 0**	Прямо перед собой вы видите Кристаллических драконов. Матушка будет довольна, думаете вы, бросаясь в бой.
32; 63; 0	35 50 50 35 Можно забрать войска
63; 11; 0	10 10 10 10 10 10 10 10 Можно забрать войска
24; 6; 0	**Стража:** 10 5 10 5 10 5 10
28; 29; 0	**Стража:** 40 100 40
7; 48; 0	Не все телепорты ведут в то место, которое вы ищете.
11; 5; 0	Жадность — один из семи смертных грехов.

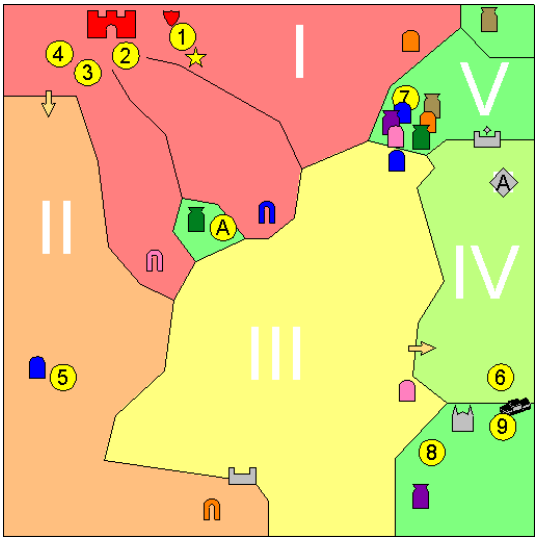
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Задания на карте:

67; 24; 0

Задание: Принести **Награда:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Кристаллических драконов (8)
I ► II ► III ► IV ► V

- I: к югу от стартовой точки Дракона лежат Перчатки всадника за Элементалями земли, которые также имеют стражу из 55 Золотых големов. Восточный Монолит входа ведёт в юго-восточную часть зоны II
- II: Монолит входа ведёт обратно в зону I
- III: синий и розовый Монолиты входа ведут обратно в зону I
- V: синий и розовый Монолиты входа ведут обратно в зону I. Коричневый Двусторонний портал ведёт в область с 75 агрессивными Алмазными големами. Впрочем, с ними можно не сражаться и вернуться через монолит при помощи пробела. Зелёный Двусторонний монолит ведёт в область со Шляпой оратора, охраняемой 160 Обсидиановыми горгульями. Оранжевый Монолит входа ведёт обратно в зону II. Фиолетовый Двусторонний монолит ведёт в область с Кристаллическими драконами – цель миссии
- 1,2,3,4: Хижины ведьмы с Магией земли, воды, воздуха и огня соответственно
- 5: Учёный с заклинанием Радость
- 6: Книги магии огня, воды и воздуха, под охраной 100 Алмазных големов
- 7: Учёный с Мудростью
- 8: Кристаллические драконы – цель миссии
- Перед входом в Чёрный рынок – Событие, отнимающее все ресурсы.

Цепочки заданий:

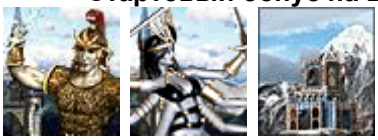
- V ► A ►

2 Ржавые драконы (Rust Dragons) / Рыжие драконы (Complete)

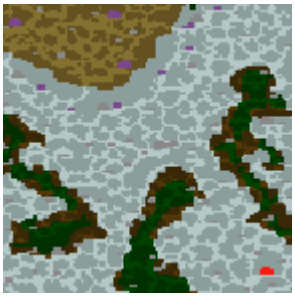
Описание сценария: Ржавые драконы вторглись в этот регион, остановив добычу полезных ископаемых. Захватите все шахты в течение шести месяцев, но не теряйте Убийцу драконов, иначе ваше дело будет проиграно. Дракон, его навыки, заклинания и опыт до 24 уровня будут перенесены в следующий сценарий.

Описание территории: Во время поисков великого лазурного дракона вы прослышали про беспорядки на севере. Сожженные деревни и разрушенные шахты говорят о том, что в этот регион пришла беда. Без шахт регион не сможет сопротивляться захватчикам Крулода, не сможет обеспечивать себя продовольствием. Если вы хотите стать настоящим Убийцей Драконов, вам пришло время отправляться на север, чтобы там отточить свое мастерство.

Стартовый бонус на выбор:



1 Титан Дракону
4 Королевы наг Дракону
Алтарь желаний в Башне (98; 100; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить все шахты	**Условие поражения:** Потерять Дракона Не успеть до 7-1-1

Максимальный уровень героев: 24

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

-	-	-	-	-	-	-	-	-
					Талиринд		Охра	
98; 100; 0	4; 7; 0	41; 4; 0	45; 23; 0	5; 27; 0	20; 93; 0	37; 39; 0	58; 53; 0	72; 6; 0

-
Асениус
94; 44; 0

Герои на карте:

	98; 101; 0	**Дракон** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии, а также со всей армией. Переходящие артефакты: **Амулет жизни**, **Кольцо дипломата**.
	20 уровня 4; 8; 0	81961 150 50 45 1
	20 уровня 6; 87; 0	81961 30 40 15 350 50

Пролог. Дракон: «В шахты близ города Охры прилетают кормиться ржавые драконы. Эти необычные звери разогнали местных крестьян. Их жизнь и фермы в опасности. Как настоящий герой, я должен помочь людям. Но самое главное, это позволит мне набраться опыта. А где ржавые драконы, там может оказаться и лазурный».

День 1 1-1-1	Народ Бракады мог противостоять крулодцам благодаря контролю над шахтами. Теперь шахты захвачены ржавыми драконами, и ресурсов страны хватит не более чем на шесть месяцев. Людям нужна помощь, а вам не помешает отточить свои навыки.
	Для фиолетового (повтор каждый день): Здесь. **Событие:** +2 +2 +1 +1 +2 +1 +500
День 7 1-1-7	Пропустив по стаканчику, вы с вашими воинами начинаете делиться военными историями. Одна из баек западает вам в голову. К сожалению, после всего выпитого вы можете вспомнить лишь ее обрывки. Лишь несколько слов застряли в вашей памяти: "...Колье заклинателя... великие богатства".
День 8 1-2-1	Не желая, чтобы вечерние пьянки превращались у вас в привычку, вы решили лечь спать пораньше. Ночь принесла вам что угодно, кроме отдыха. В какой-то момент вы начали видеть сон. Вы запомнили его на удивление подробно.
	Вы помните, что видели себя сражающимся с синим драконом чудовищных размеров. Однако, что по-настоящему привлекло ваше внимание, так это надетая на вас корона. Это была Корона дракона. Осознав, что вам следует делать, вы пускаетесь на поиски короны.

События на карте:

EVENT **16; 46; 0**	Когда вы идете ко входу, вы замечаете, что там необычно тихо. Затем прямо перед тем, как вы войдете в пещеру, из ниоткуда появляются два дракона и блокируют ваше продвижение. Вы поворачиваетесь, чтобы немного отступить, чтобы дать себе пространство для боя, вас окружают сзади. **Стража:** 1 2 3 4 3 2 1
EVENT **16; 47; 0**	Когда вы приближаетесь к шахте, вы замечаете, что она очень-очень тихая.
EVENT **50; 69; 0**	За неиспользуемой частью водяной мельницы спрятано что-то похожее на очень старую книгу. **Событие:**
2; 18; 0 **30; 31; 0** **62; 8; 0**	5 10 20 50 Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2; 74; 0	Войдя в шахту, вы слышите полные смертного ужаса крики, которые свели бы с ума любого, кроме вас. Вы идете на слабый свет, что, по всей вероятности, исходит откуда-то из глубины пещеры. Приблизившись к источнику, вы видите драконов, схвативших мужчину, который поворачивается к вам и еле слышно шепчет "Спаси нас".
2; 104; 0	Это был долгий путь через горы и леса. Прямо перед вами находится пруд самоцветов, который, как говорят, захвачен драконами. Почти уже выбравшись из чащи деревьев, вы чувствуете на своем плече ожог от кислоты. Вы поднимаете взгляд как раз вовремя, чтобы увидеть летящих на вас драконов.
23; 57; 0	Пробираясь через горы, вы видите красновато-оранжевую вспышку не очень высоко в небе. Подходя к золотой шахте, вы чувствуете легкий ветерок. Увидев земли драконов, вы улыбаетесь своей точности. "На этот раз никто, кроме драконов, не пострадает", — говорите вы себе.
32; 53; 0	В походе вы набрели на очень старого человека, лежащего на земле. С бинтом на голове и чем-то, обмотанным вокруг шеи, он выглядит полуживым — если не мертвым. Зажмурившись и встряхнув головой, вы исполняетесь решимости избавить страну от драконов, сотворивших это.
64; 53; 0	Вы потратили целый день, чтобы добраться до лесопилки. С другой стороны, крестьяне из ближайшей деревни так и сказали. Солнце как раз садилось за горизонт, когда вы выследили драконов, лишивших работы всю деревню. Едва отдышавшись, вы начинаете истребление драконов.
82; 34; 0	Вонь просто невыразимая. Под палящим солнцем дымится кровь, заливающая серные залежи. Драконы устроили здесь настоящую бойню. Время найти драконов и исправить ситуацию.
100; 106; 0	Приближаясь к пруду, вы едва не были сбиты с ног лавиной старателей. Окинув их быстрым взглядом, вы замечаете, насколько они истерзаны и сломлены. Желая, как можно скорее прекратить их страдания, вы несетесь в шахту, чтобы перебить драконов, истязавших людей.
1; 106; 0	**Стража:** 5 10 20 10 5
93; 102; 0	Замок Асениус -------— Север. Замок Талиринд ------— Восток
98; 73; 0	Хрустальная долина

Задания на карте:

8; 82; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
86; 17; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
57; 103; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**

Схема прохождения:

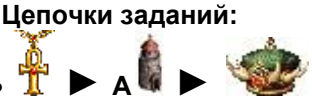
- I: Двусторонний монолит за чёрными Пограничными вратами ведёт в область с Прудом самоцветов и Стрелами из ангельских перьев, которые охраняются Арбалетчиками и Стрелками
- II: синяя Палатка ключника даст доступ к области в зоне III с Двусторонним монолитов, ведущим в область с чёрной Палаткой ключника, ресурсами и Золотой шахтой
- 1: Хижина мага, которая откроет различные труднодоступные области и часть зоны III
- 2: Учёный с Поиском пути
- 3: Учёный с заклинанием Метеоритный дождь
- 4: область с Короной из зубов дракона, закрытая Стражем прохода, требующим Кулон жизни из миссии 3
- 5: Свиток с заклинанием Дверь измерений, с помощью которого можно попасть в область к западу от Талирида. Там лежит ещё один свиток для Крэга Хэка 20 уровня, находящимся в Тюрьме
- 6: Учёный с навыком Удача
- 7: Учёный с Логистикой

Условие победы: Захватить все шахты

I ▶ II ▶ III

- 8: Учёный с заклинанием Цепная молния
- 9: Учёный с Разведкой
- 10: Событие перед Пещерой кристаллов со стражей из 16 Ржавых драконов
- спрятанное за Водяным колесом Событие с Книгой магии земли (см.рис)
- **!**: все шахты на карте – цель миссии
- миссии 2 и 3 могут проходиться в любой последовательности. Если миссия 2 проходится раньше 3, то в ней можно обменять Кольцо дипломата из миссии 1 на Магический ошейник, чтобы получить в миссии 3 Ожерелье небесной благодати и Свиток с заклинанием Воскрешение.

Цепочки заданий:

- 
-
-

3 Волшебные драконы (Faerie Dragons) / Сказочные драконы (Complete)

Описание сценария: У вас есть шесть месяцев, чтобы найти и победить Сказочных драконов, чтобы очистить эту территорию. Если Дракон погибнет, задание завершится. Дракон, его навыки, заклинания и опыт до 24 уровня будут перенесены в следующий сценарий.

Описание территории: Поиски знаменитых и неуловимых лазурных драконов привели вас на запад. От местных жителей вы услышали рассказы о сказочных драконах, забавляющихся с людьми. Вскоре вы обнаружили и самих драконов.

Стартовый бонус на выбор:

Гильдия магов 4 уровня в Башне (103; 60; 0)
Алтарь желаний в Башне (103; 60; 0)
Сфера небесного свода Дракону

Цвет игрока:	
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Сказочных драконов (6; 49; 0)	**Условие поражения:** Потерять Дракона Не успеть до 7-1-1

Максимальный уровень героев: 24

Города на карте:

103; 60; 0	14; 10; 0	16; 75; 0	48; 62; 0	78; 105; 0	87; 20; 0)

Герои на карте:

103; 61; 0

Дракон переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии, а также со всей армией. Переходящие артефакты: **Кольцо дипломата**, **Магический ошейник**.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Дракон: «Я никогда не встречал сказочных драконов. Мало что известно об этих тварях, да и то немногое почерпнуто из сказаний, а не из колдовских книг. Говорят, они невидимы. Говорят, они способны творить заклинания. Говорят, они всего метр ростом. Говорят, они служат лазурным драконам придворными. Даже не знаю, чего мне ждать и какие знания могут пригодиться. И все же, чем больше я узнаю о различных драконах, тем легче будет одолеть лазурного».

День 1 1-1-1	Вы обратили внимание на то, что сказочные драконы повадились совершать набеги на земли западного пограничья. Решив, что немного практики перед походом на лазурных драконов вам не повредит, вы обещали помочь народу Бракады избавиться от угрозы. Если от сказочных драконов не удастся избавиться за шесть месяцев, они уничтожат все прибрежные деревни.
День 8 1-2-1	Маршируя с войском по дороге, вы встретили старуху, которая утверждала, что может предсказать ваше будущее. Вы решили подыграть ей и предложили немного золота, чтобы она погадала вам по руке.
	Слова старухи изрядно удивили вас: "Ожерелье небесного блаженства окажет тебе великую услугу в ближайшем будущем". С чувством, что старуха честно заработала свои деньги, вы наблюдаете, как она уходит, улыбаясь себе под нос. **Событие:** -2000
День 20 1-3-6	Когда-то Амулет жизни использовался, чтобы держать зло в страхе. Недавно его украли. Ходят слухи, что человек, который вернет владельцу Амулет жизни, получит большое богатство.

События на карте:

EVENT **6; 51; 0**	ПРИВЕТ! ЧЕМ ТЫ ЗАНИМАЕШЬСЯ? ЭТО НЕ ПРАВИЛЬНО.
EVENT **8; 51; 0**	ХА, ХА, ХА... Это тоже не то!
EVENT **10; 51; 0**	Когда вы уже готовы наброситься на дракона, вам кажется, что вы слышите голос лепрекона у себя в голове: "А ты уверен, что он настоящий?.."
EVENT **11; 53; 0**	Испытав сбивающее с толку чувство, что телепортер не сработал, вы ступаете на дорожку. Она приводит вас к лепрекону, сидящему на чем-то вроде очень дряхлого пня. "Еще раз здравствуй", — говорит лепрекон, ухмыляясь. "Здравствуй", — говорите вы, удивляясь тому, что он совсем не злится на вас за попытку голыми руками свернуть ему шею. Вы перестаете удивляться, когда образ лепрекона начинает дрожать и растворяется в воздухе. На месте лепрекона вы видите теперь три группы сказочных драконов. Осознав, что дракон все это время дурачил вас, вы разглядываете монстров, пытаясь понять, какой же из них настоящий.
EVENT **14; 11; 0**	Победив сказочных драконов, вы оглядываетесь по сторонам — и вдруг пейзаж начинает расплываться. Иллюзия исчезает так же неожиданно, как и появляется. Осмотревшись вновь, вы видите, что город совсем не заброшен. На самом деле он процветает.
EVENT **14; 12; 0**	Подойдя к городу ближе, вы замечаете, что он заброшен. Возможно, его удастся сделать довольно милым местечком со временем, думаете вы. К сожалению, вы ушли в свои мысли так глубоко, что не замечаете, как вас окружают сказочные драконы. **Стража:** 7 8 9 10 9 8 7
EVENT **53; 67; 0**	Лепрекон появляется перед вами, качая головой и посмеиваясь себе под нос. На этот раз вы уже ждали его и спрашиваете, чему он смеется. "Ты принципиально никого не слушаешь?" — спрашивает лепрекон, продолжая хихикать. Вы не в настроении выслушивать его и проходите мимо, рассчитывая, что, если не обращать на него внимания, он уйдет. К вашему смятению, он не исчезает. Он просто идет рядом с вами и читает лекцию о том, почему его надо было слушать. Через несколько долгих часов вам всерьез начинают надоедать его кривляния. В гневе вы поворачиваетесь к нему и пытаетесь свернуть ему шею. Но как только ваша рука касается его, он исчезает. Он так взбесил вас, что вы сердито бормочете себе под нос, продолжая свой путь в поисках сказочного дракона. **Событие:** -1 -1
EVENT **85; 10; 0**	Приблизившись к гарнизону, вы не видите никаких следов деятельности. Укрывшись в кустах неподалеку, вы размышляете над тем, что бы это значило. В конце концов вы видите, что гарнизонные ворота открываются, из них появляются два сказочных дракона и растворяются в воздухе. "Ага", говорите вы себе. Можно было догадаться. Вы решительно направляетесь к гарнизону, думая о том, что пришло время избавить землю от сказочных драконов раз и навсегда. По пути вы вдруг вспоминаете об этой жалкой пародии на лепрекона — где-то он сейчас?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

88; 7; 0

Проходя через гарнизон, вы замечаете легкое движение над небольшим пригорком прямо перед вами. Вы знаете, кто там. Интересно, есть ли дорога в обход холма? Вы решаете, что вряд ли, и идете вперед. Поднявшись наверх, вы видите лепрекона, который машет вам рукой. Он бежит к вам со всех ног и останавливается прямо напротив вас. "Я подумал, что, раз уж ты все равно меня не слушаешь, то не стоит беспокоиться и предупреждать тебя о том, что сказочные драконы охраняли этот гарнизон", — говорит лепрекон. "Спасибо тебе огромное. Я был счастлив, что хоть там тебя не было", — отвечаете вы, не скрывая раздражения. "Ну раз ты так со мной обращаешься, то я не скажу тебе, что один из драконов сбежал и теперь возвращается с подмогой", — парирует лепрекон и исчезает опять, как будто его и не было.

Стража: 4 4 4

98; 58; 0

Вскорости после вашего выхода из замка вы видите лежащего на земле человека, очевидно, изо всех сил старавшегося вернуться в замок. Ваше благородство не позволяет оставить его без помощи. Около часа потратили вы на то, чтобы донести его до дома, и собираетесь уходить, убедившись, что ему ничего не грозит. Однако, когда вы уже у дверей, старик приходит в себя и рассказывает, что послужило причиной его плачевного состояния. По его словам, он вместе со своими друзьями, которые теперь мертвы, попал в засаду по дороге к великому Красному Дереву.

Событие: +1000

98; 73; 0

Желая максимально увеличить расстояние между вами и сказочными драконами, вы спешите по дороге. Обернувшись, чтобы посмотреть, как далеко вы уже ушли от этих... этих... тварей, вы видите, что находитесь примерно в 50 шагах от них. Снова взглянув на дорогу, вы едва не падаете от удивления — прямо перед вами возникает лепрекон. "Я тебе говорил!" — кричит он. — "Ну-ка, что я говорил? Повторяй теперь вместе со мной: 'Ни-ког-да не открывай этот ящик'. А ты, значит, не послушался меня, а? Хе-хе, ну так в следующий раз будешь слушать". Лепрекон хохочет. И снова, не дав вам ничего спросить, исчезает, оставив после себя четырехлистный клевер.

Событие:

102; 54; 0

После долгих часов ходьбы по этому пути вы приближаетесь к Обсерватории красного дерева. Сидя у основания обсерватории, вы видите несколько мечников. Когда вы приближаетесь к ним, вы замечаете, что их лучники уже нарезали стрелы и собираются стрелять. Вы задаетесь вопросом, что вы сделали, чтобы расстроить их.

Стража: 20 15 20 30 20 15 20

104; 55; 0

Добравшись до Обсерватории красного дерева, вы понимаете, почему эти люди так напали. Бья себя по лицу, вы говорите себе, что должны были знать, что они что-то охраняют.

Событие: +5000

43; 16; 0

20 30 20

Можно забрать войска

88; 8; 0

5 7 10 15 10 7 5

Можно забрать войска

19; 18; 0

Ты выбрал…

Стража: 25 15 10 15 25

19; 19; 0

Ты выбрал…

Стража: 1

Награда: +2000 +200 +3 +4 +3500

45; 59; 0

Когда вы идете по лесу, вы видите большой ящик, преграждающий вам вход на поляну впереди. Вспоминая, что произошло, когда вы в последний раз открывали коробку, подобную этой, вы колеблетесь, решая, открыть ли коробку или оставить ее в покое.

53; 68; 0	"Ладно. Давай попробуем еще раз", — говорит лепрекон, появляясь чуть слева от вас. Вы больше не удивляетесь тому, что он возникает из ниоткуда. Вы говорите ему так, будто он все время был рядом: "Дай-ка я угадаю. «Не открывай ящик?" "Эй, а ты быстро схватываешь", — отвечает лепрекон и снова исчезает. Вы качаете головой при мысли о том, как все это странно. Однако лепрекон может и подождать, решаете вы, вспомнив о своей главной цели — уничтожить сказочных драконов. **Стража:** 10 15 10 **Награда:** +2 +10 +5 +5 +2500
72; 12; 0	В шуме ветра среди деревьев вам слышится смех, но вы встряхиваете головой, убеждая себя, что это всего лишь игра воображения. **Стража:** 6 7 8 9 8 7 6
72; 98; 0	**Стража:** 2 5 10 20 10 5 2
74; 34; 0	**Награда:** +7 +2
75; 34; 0	**Награда:** +4
75; 35; 0	**Награда:** +500
78; 1; 0	**Награда:** +6 +2364
81; 69; 0	**Стража:** 4 8 16 32 16 8 4 **Награда:** +2 +2
83; 68; 0	**Награда:** +10 +1000
84; 3; 0	Ой! Это будет больно. **Стража:** 8 7 12 15 12 7 8
84; 44; 0	Приблизившись к ящику, вы слышите слабый шепот в своем левом ухе. "Ну, удачи тебе на этот раз..." Списав все на причуды ветра, вы решаете открыть ящик. **Стража:** 3
91; 51; 0	**Награда:** +3 +11
93; 1; 0	Открывай осторожно! **Стража:** 20 **Награда:** +5 +20000
93; 52; 0	**Награда:** +9

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

98; 72; 0

Пробираясь через лес, вы натыкаетесь на ящик. Вы такие уже видели, поэтому быстро принимаете решение не трогать его. Отойдя от ящика на несколько шагов, вы понимаете, что любопытство берет над вами верх. Итак, вы разворачиваетесь и протягиваете руку, чтобы открыть ящик. Внезапно из лесной чащи выскакивает лепрекон и садится на крышку, не давая вам открыть ее. Поскольку вы не поняли в точности, что произошло, и никогда не видели раньше лепрекона, вы просто садитесь и разглядываете его. Через несколько долгих секунд он нарушает молчание: "Я — Эрик! А вот ты кто такой?" Представляясь, вы продолжаете недоумевать, что нужно этому малышу. "Я знаю, что происходит вокруг. Поэтому я хочу дать тебе один совет.... Никогда, ни при каких обстоятельствах не открывай этот ящик", — говорит лепрекон, хлопая по боковой стороне ящика. Потом, лишь только вы открываете рот, чтобы спросить, почему нельзя открывать ящик, лепрекон исчезает в клубе дыма. Оставив вас наедине с ящиком.

Стража: 5

Награда: +1000

104; 0; 0

Награда: +3

105; 0; 0

Стража: 5 10 5

Награда: +2000

105; 1; 0

Награда: +6

106; 0; 0

Награда: +7

Задания на карте:

30; 84; 0

Задание: Иметь не менее 20 **Награда:**

87; 49; 0

Задание: Принести **Награда:**

103; 4; 0

Задание: Быть героем 20 уровня. **Награда:** 10

106; 107; 0

Задание: Принести **Награда:**

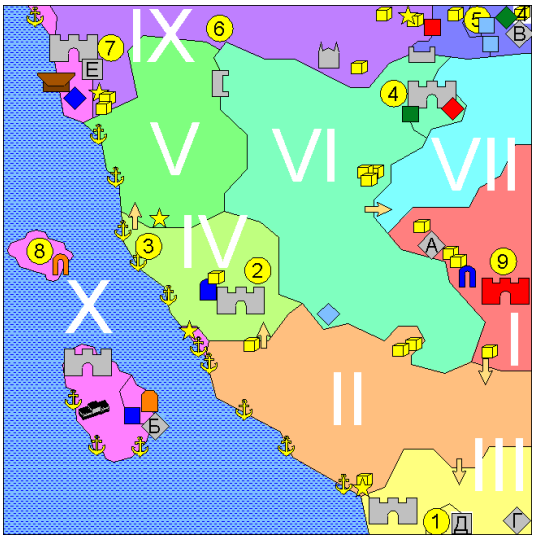
18; 11; 0

Задание: Принести 20 10 **Доступ:** (14; 10; 0)

92; 107; 0

Задание: Принести **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Сказочных драконов (8)
I ► II ► IV ► V ► VI ► VIII ► IX ► X

- I: в проходе при движении на север зоны – Событие с 1000 опыта. В стартовой зоне есть 4 Ящика Пандоры с разным содержимым – стража из 3 Сказочных драконов перед Пещерой кристаллов / сера и самоцветы / ртуть / золото под стражей 5 Сказочных драконов на выходе из зоны
- II: на входе в зону – Событие с Клевером удачи. В зоне есть 4 Ящика Пандоры с разным содержимым – самоцветы и золото / +2 к боевому духу и удаче под стражей Магов и Архимагов / стража из 54 Лесных эльфов перед Шлемом белого единорога / +2 к боевому духу, сера, кристаллы, самоцветы и золото под стражей 35 Сказочных драконов на выходе из зоны
- IV: Монолит входа ведёт обратно в зону I. Ящик Пандоры перед монолитом – пуст. На входе в зону – Событие с -1 к боевому духу и удаче
- V: неподалёку от входа в зону лежит Ожерелье морского проведения
- VI: в зоне есть 3 Ящика Пандоры с разным содержимым – древесина и кристаллы / ртуть / золото. Голубая Палатка ключника даст доступ к зону VIII, а в ней – к Башне магов
- VIII: на входе после Гарнизона – Событие со стражей из 12 Сказочных драконов. Зелёная Палатка ключника даст доступ к городу в зоне VI и красной Палатке ключника, которая даст доступ к зоне IX. На северо-востоке карты лежит сразу 4 Ящика Пандоры с разным содержимым – кристаллы / золото под стражей грифонов (центральный) / древесина/ руда. Ящик Пандоры перед красным Стражем границы содержит серу и 20000 золота под стражей из 3 Сказочных драконов
- IX: в зоне есть 5 Ящиков Пандоры с разным содержимым – стража из различных драконов перед Сапогами скорости / самоцветы и золото / стража из 51 Сказочного дракона в проходе к области с Фортом на холме / стража из войска Башни перед Перчатками всадника / опыт, мана, сера, самоцветы и золото под стражей 1 Титана (нижний ящик)
- X: перед входом в город – Событие со стражей из 58 Сказочных драконов. Синяя Палатка ключника даст доступ к области на южном острове. К северу от Верфи есть место высадки с Маяком. На берегу возле центральной Башни есть область, доступная только с воды, с Наколенниками из драконьей кости. Северный остров недоступен для высадки с корабля. Монолит входа за Стражем границы ведёт на остров со Сказочными драконами – цель миссии
- 1: область с жилищами существ Башни и Ожерельем божественной благодати, находящаяся за Стражем прохода, требующим Магический ошейник из миссии 2
- 2: Учёный с заклинанием Огненный щит
- 3: Учёный с заклинанием Просмотр земли
- 4: Учёный с Логистикой
- 5: Башня магов
- 6: Учёный с заклинанием Метеоритный дождь
- 7: Учёный с заклинанием Клон
- 8: остров с 3 отрядами Сказочных драконов. Наиболее западные из них – цель миссии
- 9: Обсерватория красного дерева. Перед ней – Учёный с навыком Защиты и 2 События со стражей из войск Замка и 5000 золота
- миссии 2 и 3 могут проходиться в любой последовательности. Если миссия 3 проходится раньше 2, то в ней можно обменять Кольцо дипломата из миссии 1 на Кулон жизни, чтобы получить в миссии 2 Корону из зубов дракона.

Цепочки заданий:

- II ► **А** ►
- 20 ► **Б** ►
- 20 ► **В** ► 10
- ► **Г** ►
- ► **Д** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4 Голубые драконы (Azure Dragons) / Драконы Азура (Complete) / Лазурные драконы (?)

Описание сценария: Заслужите вечную славу, разбив великих лазурных драконов за шесть месяцев. Уничтожьте этих древних тварей, и вас провозгласят лучшим в мире Убийцей Драконов. Неудача же будет означать смерть Дракона и посмертную славу глупого юнца на нем.

Описание территории: Наконец, вы нашли лазурных драконов. Пришло время встретиться с великими змиями на их территории. Жители хотят присоединиться к вам, но драконы преграждают им путь. Очистив этот путь, вы обеспечите себе поддержку. Лазурные драконы могучи и неуловимы. Выследите их и убейте, прежде чем они переместятся на новое место. Опасайтесь других драконов, которые охраняют лазурных.

Стартовый бонус на выбор:

2 Титана Дракону
10000 золота
10 самоцветов

Цвет игрока:

Сложность:

Размер карты:

Условие победы:

Победить Лазурных драконов (107; 3; 0)

Условие поражения:

Потерять Дракона
Не успеть до 7-1-1

Города на карте:

-	-	-	-	-	-
87; 81; 0	8; 82; 0	44; 96; 0	81; 44; 0	90; 24; 0	90; 101; 0

Герои на карте:

87; 82; 0

Дракон переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии. Переходящие артефакты: **Корона из зубов дракона**, **Ожерелье божественной благодати**.

Пролог. Дракон: «Я нашел гнездо могучих лазурных драконов. Я обрел свое предназначение. Лазурные драконы быстро вылетают из гнезда. К тому же, их защищает войско драконов всех мастей. Задача не из легких, но я не привык отступать».

День 1 1-1-1	"Настало время", говорите вы себе, готовясь в долгий путь. Как долго вы ждали этого момента! Собрав все свое мужество, вы выступаете в поход, чтобы достойно встретить последнее испытание, успех в котором сделает вас лучшим в мире Убийцей Драконов... имя ему — лазурный дракон.
День 3 1-1-3	Обходя окрестности, вы замечаете, что города у подножия гор не могут похвалиться богатством архитектуры. В них нет вообще никаких магических гильдий. В этот момент вы понимаете, что должны использовать магию с умом, поскольку восстановить ману здесь попросту негде.

События на карте:

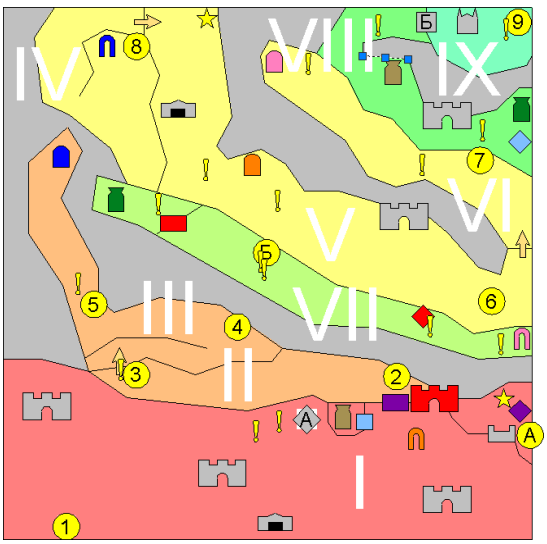
38; 0; 0	Проходя мимо камней медуз, вы узнаете, что несколько медуз, спящих за камнями, только и ждали, когда какой-нибудь наивный чужак пройдет мимо. **Стража:** 30 40 50 115 50 40 30
23; 71; 0	Сразу же после битвы вы присаживаетесь отдохнуть. "Похоже, будет еще труднее, чем казалось", — думаете вы про себя. **Событие:** -1
84; 81; 0	Вы закрываете глаза и возносите молитву вашему богу, понимая, что этот путь может оказаться для вас последним. **Событие:** +1 -1

26; 11; 0	Проведя несколько дней в горах, ваши воины начали волноваться. Вы пережили много тяжких битв, и многие погибли. Но боевой дух вашей армии был до сих пор высок. Теперь же страх начал разъедать его. Грядущий бой может быть слишком жестоким. Отдохнув немного, ваше войско соглашается двигаться дальше.
41; 33; 0	Вы и ваша армия пока что держитесь. Боевой дух был не слишком высок, но внезапно случилось нечто обнадеживающее. Вы нашли на земле несколько синих чешуек, покрытых кровью. "Если ему можно пустить кровь, значит, его можно убить", говорите вы себе, зная, что все остальные, должно быть, думают о том же. **Событие:** +2
87; 32; 0	Ваши бойцы разломали чешуйки и разделили их между собой. Теперь они носят осколки чешуи на шее или прикрепляют к доспехам, как талисман. Они до сих пор испытывают страх, но осознание того, что прежде считавшийся непобедимым монстр может быть повержен, поднимает боевой дух. **Событие:** +2
89; 2; 0	Путешествие было долгим. И теперь оно почти окончено. Единственное, что стоит между вами и вашим предназначением, — это лазурный дракон. Улыбнувшись про себя, вы спешите вперед, навстречу победе, которая ждала вас так долго. **Событие:** +3
101; 87; 0	15 15 5 15 15 Можно забрать войска
26; 7; 0	**Награда:** +50000
104; 4; 0	Мы последний бой против нашего лидера. Мы вас не обойдем.
107; 3; 0	Я уже некоторое время слежу за твоим прогрессом. Посмотрим, из чего ты на самом деле сделан …

Задания на карте:

62; 83; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +7
86; 2; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** (цель миссии)

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Лазурных драконов (9)

I ► II ► III ► IV ► V ► VI ► VII ► VIII ► X

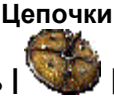
- I: в северо-восточной части зоны за Гарнизоном находятся 2 Золотые шахты, Заоблачный храм, Щит яростного огра, Перчатки всадника и фиолетовая Палатка ключника, которая даст доступ к зоне II
- III: Монолит входа ведёт в зону IV
- V: Монолит входа ведёт обратно в зону I. На севере зоны за Хранилищем медуз лежит Лук из вишнёвого дерева эльфов под стражей из медуз
- VI: Монолит входа ведёт в зону VII
- VII: красная Палатка ключника даст доступ к Двустороннему монолиту, ведущему в зоне VIII
- VIII: голубая Палатка ключника даст доступ к Двустороннему монолиту в зоне I, для перемещения между зонами. Проход в зону IX – через Стража прохода, требующего Застывший глаз дракона. Кольцо находится в зоне VII за 100 Красными драконами и 110 Чёрными драконами
- 1,2,3,4,5,6,7: Учёные с заклинаниями Волшебное зеркало, Радость, Слабость, Элементаль воздуха, Жертва, Зыбучие пески и Бешенство соответственно
- 8: 150 Зелёных драконов, за убийство которых можно получить 50000 золота
- 9: область с 1 Лазурным драконом – цель миссии, вход в которую охраняют 100 Лазурных драконов
- **!**: различные драконы на карте

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- в разных местах карты, обычно при входе в новую область, есть События, повышающие или понижающие боевой дух и удачу.

Цепочки заданий:

-  ▶ **А** ▶ +7
- **Б** ▶ **Б** ▶

Эпилог. Дракон: «Победа не принесла мне радости. Но почему? Я совершил подвиг, о котором и мечтать-то дано лишь избранным. Наедине с собой я чувствовал, что победа над зверем подарит мне желанное удовлетворение. Как же я ошибался. На душе неспокойно. Пора снова в путь. Кто знает, что ждет меня впереди».

IV ПРАЗДНИК ЖИЗНИ (FESTIVAL OF LIFE) /Фестиваль жизни (?)

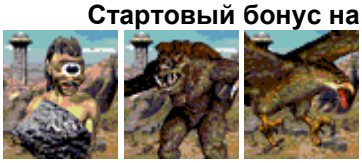
Раз в тридцать лет молодые юноши Крулода имеют шанс побороться за трон правителя. Для этого необходимо уничтожить древнее чудище, очистить территорию от диких существ, заполнивших ее за последние тридцать лет, а затем победить остальных претендентов на трон.

1 Рейзор Кло (Razor Claw) / Острый клык (Complete) / Острозуб (?) / Коготь-лезвие (?)

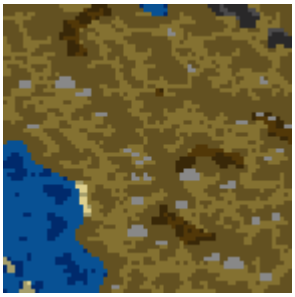
Описание сценария: Ваша задача — убийство чудовища по имени Острозуб. Сделайте все возможное, чтобы уничтожить это древнее чудище за три месяца, или потеряете шанс стать королем. Если Килгор будет побежден, он также лишится права на трон.

Описание территории: Пришло время бросить вызов старейшинам за лидерство. Как и другие юные кандидаты племени, вы должны пройти три испытания. Первое испытание простое, убейте Древнее чудище. На протяжении трех поколений Острозуб сопротивлялся попыткам убить его, и теперь пришло ваше время сделать попытку. Выполните это простое задание, чтобы продолжить праздник жизни.

Стартовый бонус на выбор:

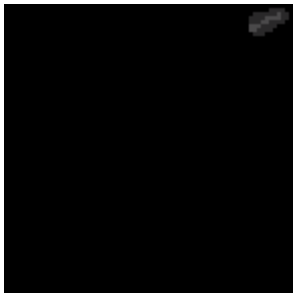


5 Циклопов Килгору
1 Чудище Килгору
4 Птицы рух Килгору



Цвет игрока:	
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Древних чудищ (62; 5; 1)	Потерять Килгора Не успеть до 4-1-1

Максимальный уровень героев: 12



Города на карте:

-	-	-	-
15; 20; 0	33; 57; 0	46; 43; 0	57; 65; 0

Герои на карте:

1; 3; 0

«*Килгор убил собственного отца и стал вождём своего клана, что принесло ему широкую известность во всём Крюлоде. Полагают, что на первом за целое поколение Фестивале Жизни достойных соперников ему не найдётся».*

Пролог. Килгор: «Выступая рядом с отцом, я не раз убивал обычных чудищ, но древних— еще никогда. Чтобы получить право оспаривать трон, я должен победить могучего зверя. Не могу дождаться схватки! Убив одного, я узнаю, как подчинить себе других. И поведу их в бой за королевский титул».

День 1 1-1-1	Первое испытание началось. Острозуб наводил ужас на эти владения многие годы, но его власть подходит к концу. Будет непросто успеть добраться до него, пока не истекло отпущенное время, но вы уверены в том, что одержите победу над зверем.
День 8 1-2-1	Передовые разведчики сообщают, что они нашли три пути за горами, один охраняемый Циклопом, один Рухами, а другой охраняемый Ограми. Внутреннее море не проверяли, но слухов о водовороте предостаточно.
День 14 1-2-7	Рев Острозуба проносится по этим землям громовыми раскатами.

События на карте:

EVENT **4; 5; 0**	Разведчики сообщают о крепости недалеко к югу (просто следуйте по дороге), которая может стать хорошей первой оперативной базой. **Событие:** +1
EVENT **20; 5; 0**	Кажется, здесь находится семья огров-магов, охраняющих три разных артефакта. Они атакуют вас, если вы попытаетесь взять их.
EVENT **30; 42; 0**	Большая группа дружелюбных хобгоблинов неожиданно вырывается и-заз гор и присоединяется к вам. **Событие:** 60
EVENT **33; 6; 0** **43; 20; 0**	Засада! **Стража:** 60 50 30
EVENT **44; 33; 0**	Из-за деревьев внезапно появляется большая группа дружелюбных налетчиков на волках. **Событие:** 50
EVENT **57; 3; 0**	Черные драконы хотят присоединиться к вам, чтобы драться против ненавистного Острозуба — он ведь использовал их в качестве домашних животных! **Событие:** 6
EVENT **64; 4; 1**	Разгневанные духи прошлых жертв Древнего чудища восстают и атакуют вас. **Стража:** 60 70
EVENT **68; 3; 0**	Зловоние, исходящее от Острозуба (худшее, чем смрад обычных чудищ) поднимается из глубин. Вы также слышите других чудищ из его свиты (по слухам, довольно многочисленной), решивших присоединиться к нему в его пещере. Сколько бы их ни было, все они должны пасть от вашего меча. Вы входите в пещеру, невзирая на пробегающие по спине мурашки.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

36; 11; 0	Среди огров есть отступники, считающие, что драться с вами не в их интересах.
27; 21; 0	Вы встретили отряд дружелюбно настроенных огров.
36; 68; 0	Гвардейцы идут защищать свою школу.
44; 4; 0	Горгоны, кажется, пьют. Они поднимают глаза и решают, что неплохо бы перекусить.
62; 5; 1	Острозуб и его семья атакуют!
7; 2; 0	Вы спасаете старого матроса от каких-то орков, и в благодарность он дает вам свой Телескоп.
34; 2; 0	Старый лучник дает вам один из своих запасных луков.
20; 48; 0	Вам не нужна лодка... лодка принадлежит Йогу. Прикоснись и умрёшь!
54; 15; 0	Помните Гор-ала Смелого, погребенного на этом месте, он сражался с Острозубом, но Острозуб победил.

Слухи в Таверне:

Поговаривают, что Острозуб частенько совершает прогулки в сопровождении своих сородичей — дюжины чудищ или любимцев — черных драконов.

Поговаривают, что духи жертв Острозуба навещают его владения.

Говорят, что Острозуб скрывается в подземельях и использует драконов в качестве сторожевых собак.

Схема прохождения:

Условие победы:
Победить Древних чудищ (V)
I ► III ► IV ► V

- I: стартовая точка – в северо-западном углу карты. Рядом можно подобрать Телескоп и получить +1 к боевому духу в Событии. У побережья в центре зоны есть Корабль, который через Водоворот позволит попасть в область с Золотым луком и синим Монолитом входа, ведущим в зону II. Южнее юго-восточного города лежат Перчатки всадника за 60 Орками-вождями
- II: к западу от Форта на холме лежит Ожерелье стремительности
- III: у входа в зону лежат Сапоги скорости за 300 Орками-вождями. Перед входом в эту область – Событие с 50 Налётчиками для героя
- IV: Монолит входа ведёт обратно в зону I. На северо-западе зоны лежит Кольцо странника за 60 Налётчиками. В проходах в зону V – События с засадой из войск Цитадели. Огры к северу от монолита и Огры-маги к западе – присоединяются к герою
- V: Врата подземного мира на северо-востоке карты ведут в подземную область с 16 Древними чудищами – цель миссии. Перед ними – Событие со стражей из Привидений и Стражей
- 1: 2 Учёных, от которых можно получить +1 к силе магии и знаниям
- 2: область с 4 Казармами гоблинов
- 3: область с 2 Волчьими загонами. Неподалёку – Событие с 60 Хобгоблинами (см.рис)
- 4: Хижина мага, которая открывает область вокруг юго-западного Водоворота
- 5: Картограф для территорий воды

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 6: область с 2 Фортами огров
- 7: область с 2 Гнёздами на скале
- 8: область с 3 Башнями орков
- 9: Событие с 6 Чёрными драконами для героя (см.рис).

2 Приручение диких (Taming of the Wild) / Дикие земли (Complete) / Укрощение строптивых (?)

Описание сценария: Чтобы доказать, что вы можете сохранить землю в безопасности для граждан, вы должны победить всех существ, населяющих эту область, в течение четырех месяцев. Если Килгор или любой из его лейтенантов будут убиты, вы проиграете. Количество уровней будет ограничено двадцатью.

Описание территории: Эта территория остается дикой и нетронутой на протяжении тех тридцати лет, что проходят между Празднествами Жизни. Каждый желающий получает в этой земле надел, который должен полностью очистить от существ. Кроме тебя, здесь будут три твоих союзника, и у тебя будет шанс проявить себя как лидера.

Стартовый бонус на выбор:

8 Огров Килгору
6 Птиц грома Килгору
30 Орков-вождей Килгору

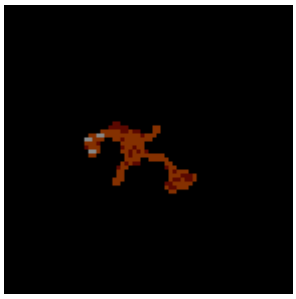
Цвет игрока:
Сложность:
Размер карты:

Условие победы:

Победить всех существ на карте

Условие поражения:

Потерять Килгора
Потерять Гирд
Потерять Гурниссона
Потерять Орис
Не успеть до 5-1-1



Максимальный уровень героев: 20

Города на карте:

34; 37; 0

Герои на карте:

32; 38; 0 — **Килгор** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

5 уровня
8; 63; 0 — 6000; 3, 50, 50

5 уровня
32; 7; 0 — 6000; 10, 70, 10

5 уровня
65; 63; 0 — 6000; 7, 70, 40

Пролог. Килгор: «Я приручил могучего зверя. Осталось подчинить себе остальных обитателей этих земель. Моя сила, моя жажда крови растут вместе с горами трупов вокруг. Я взойду на трон Крулода. Берегись вставать у меня на пути, будь ты человек или зверь».

День 1 1-1-1	В ваше распоряжение поступают три героя-генерала. Они — ключ к контролю над этими землями, так что распорядитесь ими мудро. На выполнение задания отводится всего четыре месяца, поэтому не теряйте ни дня. Удачи в бою!

День 3 1-1-3	Разведчики сообщают, что во многих областях есть один тип существ: от грифонов до наездников на волках и многих других. Судя по всему, разведчики считают, что ни одно из этих существ вряд ли присоединится к вашей армии. Все они кажутся поистине «дикими».
День 7 1-1-7	Разведчики сообщают, что трое лейтенантов оказались в ловушке в их районе из-за пограничника, который хочет получить правильный приказ, чтобы пропустить их. Вам решать найти эти заказы.

События на карте:

 26; 40; 0 **39; 30; 0** **39; 42; 0**	**Награда:** +1000
 46; 54; 0	**Награда:** +1100
 49; 43; 0	**Награда:** +5
 49; 49; 0	**Награда:** +5 +1000
 54; 55; 0	**Награда:** +5 +2500
 8; 55; 0	Вы спасаете болотного жителя от парочки Стрекоз, в благодарность он дает вам свой запасной топор.
 36; 38; 0	Старый телескоп лежит наполовину в песке.
 52; 61; 0	Вы находите небольшое логово Грифона, в котором есть топор и несколько яиц.
 67; 3; 0	Надпись на сапогах гласит: «Мертвые не рассказывают сказки».
 68; 4; 0	Незнакомый человек, одетый в черное, бросает вам амулет, кланяется и исчезает.
 69; 4; 0	Похоже, неосторожный вампир оставил это лежать.
 71; 52; 0	Вы находите старого варвара в пещере и делитесь с ним едой и историями. В обмен на ваше гостеприимство он отдает вам свой старый (но очень хорошо сделанный) щит.
 5; 6; 0	Использование «живых» дров в костре запрещено.
 9; 60; 0	Не кормите стрекоз.
 13; 26; 0	Зона циклопов... всегда держите один глаз открытым.
 30; 65; 0	Племя орков Кисмит, незваных гостей не приветствуют и не терпят.
 32; 10; 0	Волчьи всадники Трета приветствуют вас на пути к гибели.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

33; 37; 1	Остерегаться! Взгляд женщины может быть смертельным.
33; 38; 0	Теперь вы находитесь на территории племени гоблинов по имени Утопия. "Мы едим варваров на завтрак" — их девиз.
37; 23; 0	Племя огров "Плит" приветствует вас.
48; 54; 0	Район чудищ. Если вы стоите очень тихо, они могут не атаковать.
54; 5; 0	Осторожно собака.
57; 63; 0	Район Грифона, следите за ним, потому что они, как известно, едят лошадей.
67; 16; 0	Осторожно собака.

Схема прохождения:

Условие победы:
Победить всех существ на карте
I,II,III,IV ► V ► VI,VII,VIII,IX

- I: в центральной стартовой зоне есть 3 артефакта – Перчатки всадника, Телескоп и Секира кентавра. Врата подземного мира ведут в подземную область с 3 Часовнями застывших голосов и ресурсами, охраняемыми медузами, а также Языки пламени красного дракона и Доспехи из чешуи дракона за 15 Чёрными драконами
- II,III,IV: стартовые зоны для Гурниссона, Гирд и Орис соответственно
- V: красная, зелёная и голубая Палатки ключник открывают выход из зоны для Орис, Гирд и Гурниссона соответственно. На юго-востоке зоны лежит Меч правосудия за 14 Древними чудищами
- IX: на севере зоны есть Сфера небесного свода за 43 Дендроидами-солдатами
- 1,2,3: Святыня магического жеста с Ледяной молнией, Слепотой и Точностью соответственно
- 4: область со всеми составляющими Плаща короля нечисти (в версии AB сборных артефактов нет), а также Святыней магической мысли с Огненным шаром
- за победу над Зелёными драконами, Чудищами и Древними чудищами на карте можно получить золото и кристаллы.

3 Война кланов (Clan War)

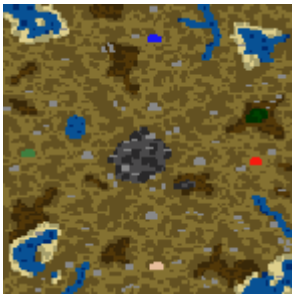
Описание сценария: Три других клана также борются за то, чтобы их избранник стал королем. Поразите их всех, при этом не теряйте Килгора и трех его начальных союзника — в противном же случае Вас ждет поражение. Лишь Килгор и три его начальных компаньона будут перенесены в следующую, последнюю миссию. Уровни героев ограничены 30-ым.

Описание территории: Великолепная работа! Теперь ты и трое других готовы к сражению с королем. Уничтожь его и его соратников, чтобы одержать победу. Трое союзников помогут тебе в твоем деле.

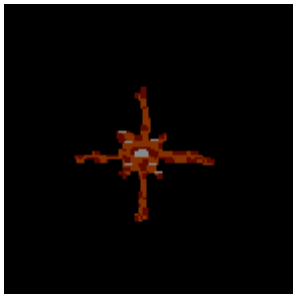
Стартовый бонус на выбор:

Сандали святого Килгору
5 Циклопов Килгору
Пещера циклопов в Цитадели (94; 59; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Килгора Потерять Гирд Потерять Гурниссона Потерять Орис



Максимальный уровень героев: 30

Города на карте:

Дом Килгор	Дом Телез	Дом Дегаб	Дом Вилмит	-	-	-	-
94; 59; 0	56; 13; 0	9; 56; 0	57; 98; 0	31; 57; 0	51; 56; 1	55; 79; 0	56; 39; 0

-
73; 59; 0

Герои на карте:

94; 60; 0	85; 64; 0	93; 51; 0	100; 63; 0

Килгор, **Тираксор**, **Орис** и **Гирд** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000	15 уровня 35000
47; 8; 0	55; 22; 0	63; 13; 0	2; 50; 0	9; 63; 0	15; 50; 0	51; 95; 0	57; 105; 0	64; 92; 0

20 уровня 56; 14; 0	82000	
20 уровня 9; 57; 0	82000	
20 уровня 57; 99; 0	82000 2	

Пролог. Килгор: «На Празднестве Жизни проигравший воин находит смерть от руки противника — или от собственного кинжала, не желая терпеть плен. Я буду милостив к соперникам. Я не стану брать пленных».

День 1 1-1-1	Третье испытание начинается. Три ваших противника закалены в бою. Каждый из них, как и вы, стремится стать единоличным победителем. Одолев их, вы сможете бросить вызов самому королю!
День 3 1-1-3	Клан Телез прислал вам депешу: "Сдавайся прямо сейчас, или мы размажем тебя как коровью лепешку, которой ты и являешься!".
День 5 1-1-5	Клан Дегаб прислал вам депешу: "Сдайся сейчас, и мы гарантируем тебе быструю безболезненную смерть на Муравейнике Судьбы. Иначе твоей могилой будет обычный муравейник".
День 7 1-1-7	Клан Вилмит прислал вам депешу: "(Ух!) Мы раздавим тебя как букашку, которой ты и являешься! (Ух!)".

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

События на карте:

31; 26; 0
34; 83; 0
79; 81; 0
85; 33; 0

8
Можно забрать войска

12; 86; 0
22; 10; 0
89; 16; 0
103; 102; 0

Награда: +2000

42; 53; 0
42; 64; 0
60; 51; 0
62; 60; 0

Награда: +1500

8; 55; 0

Солдаты из Дома Дегаб защищают книгу. Вы хотите сразиться с ними?

Стража: 50 20

Задания на карте:

91; 54; 0

Когда вы входите в хижину, древний боевой маг отрывается от книги, которую читает. «Ты здесь на военном конкурсе?». Он какое-то время хихикает. "Что ж, один из чертовых дураков украл одну из моих книг, дай мне подумать ... о да, фолиант огненной магии, если ты принесешь его мне, я дам тебе выводок Чудищ, которых я разводил годами. " Он делает паузу, чтобы некоторое время изучать вас. "Ну, чего ты стоишь ... найди мою книгу!

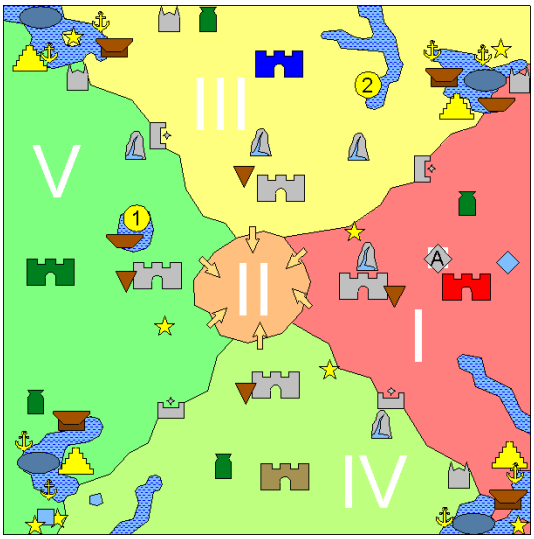
Задание: Принести **Награда:** 10

Слухи в Таверне:

Прекрасный артефакт ждет того, кто первым достигнет центра.

По слухам, поблизости находится город-подземелье, охраняемый множеством драконов.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► III,IV,V

- I: на юге у водоёма есть Верфь, которая позволит попасть в зону IV и на остров с Ожерельем божественной благодати. На севере – есть Корабль, который позволит попасть в зону III. Через Водоворот в любом из водоёмов можно попасть в различные углы карты. Голубая Палатка ключника даст доступ к Книге магии огня в зоне V, со стражей из войск Цитадели. Двусторонний монолит – многосторонний, и соединяет все зоны противников. Врата подземного мира ведут в подземную область с нейтральной Темницей и выходами в зоны противников. К северу от нейтральной Цитадели лежит Золотой лук
- III: зона синего. На востоке зоны лежат Латы титана, а на западе, на острове – Меч правосудия
- IV: зона коричневого. На западе от нейтральной Цитадели есть ещё один Золотой лук
- V: зона зелёного. К югу от нейтральной Цитадели лежат Перчатки всадника. На юге зоны перед голубым Стражем границы есть Накидка скорости
- 1: озеро с Картографом для территорий воды
- 2: Святыня магического жеста со Слепотой
- за победу над Циклопами и Ограми-магами на карте можно получить золото.

Цепочки заданий:

- V ► **A** ► 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

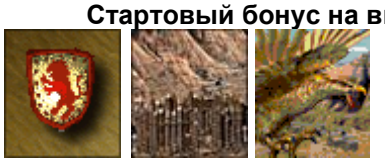
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4 За трон (For the Throne) / Борьба за трон (Complete) / Ради трона (?) / Битва за трон (?)

Описание сценария: У вас есть три месяца, чтобы свергнуть короля, сохранив Килгору жизнь. Это для трона Крюлода, так что не подведи.

Описание территории: Вы быстро поднимались по служебной лестнице, показывая свою состоятельность в качестве лидера. Теперь настал черед бросить вызов самому королю Борагусу и побороться за трон. Если вы сможете победить самого Борагуса — эта победа прославит вас в веках, сделав правителем всего Крулода. В живых останется только один. И он будет правителем!

Стартовый бонус на выбор:



Щит львиной храбрости Килгору
Форт огров в Цитадели (10; 65; 0)
3 Птицы грома Килгору

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Килгора Не успеть до 4-1-1

Города на карте:

-	-	-	-	-	-	-
10; 65; 0	51; 22; 0	62; 9; 0	12; 28; 0	27; 13; 0	46; 62; 0	61; 49; 0

Герои на карте:

10; 66; 0	4; 63; 0	10; 59; 0	15; 63; 0

Килгор, **Тираксор**, **Гирд** и **Орис** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

25 уровня 52; 24; 0	201000
Терек* 25 уровня 44; 22; 0	*Терек с портретом Дессы: **Специализация:** Ускорение. 201000
25 уровня 56; 52; 0	201000
Герцог Борагус 30 уровня 62; 10; 0	*«Герцог Винстон Борагус стал известен после того как в одиночку убил Вождя (и охранников Вождя) в своей деревне. Благодаря своей жестокости и проворному уму, ему удалось быстро объединить под своим началом и иные кланы. В скором времени он одержал победу на Празднике Жизни и случилось это тридцать лет назад. В битве Герцог Борагус управляет людоедами, и это дает ему преимущество».* 500001 6 **Патруль:** радиус в 2 квадрата.

Пролог. Килгор: «Люди чтят короля Борагуса. Многие считают его одним из величайших правителей Крулода. Сам я с ним не встречался; его деяния меня не впечатляют. Чтобы заслужить мое уважение, ему придется одолеть меня в честном бою».

День 1 1-1-1	Все ваши противники, кроме герцога Борагуса, сокрушены. Последнее испытание Празднества Жизни начинается с битвы за трон Крулода. Разгром герцога Борагуса будет означать, что Килгор Могучий проложил себе мечом дорогу к власти и стал королем. У вас нет права на поражение.
	У вас есть только 3 месяца, чтобы победить Герцога, иначе он победит по умолчанию (он лидер Кревлода, как вы знаете). Торопитесь, время тоже враг!
День 7 1-1-7	Послание герцога Борагуса гласит: "Пусть победит сильнейший воин. Возможно, я и не буду убивать тебя, а вот за то, что этого не сделает кто-нибудь из моих трех товарищей, я не ручаюсь".
День 14 1-2-7	Герцог Борагус шлет вторую депешу: "Если ты так уж боишься меня, можешь покончить с собой, чтобы не мучиться".
День 15 1-3-1	Вы посылаете в ответ герцогу Борагусу дерзкое сообщение, в котором рассказываете, что он может сделать со своими пустыми угрозами; возможно, это утихомирит его на какое-то время.
День 25 1-4-4	От герцога Борагуса нет вестей, и это хорошо. Теперь вы можете сосредоточиться на разгроме армии этого глупца.

События на карте:

63; 10; 0	**Для компьютера:** Это особый бонус для короля Крюлода. **Событие:** +7 +7 +4 +4
12; 45; 0	60 40 25 15 Можно забрать войска
38; 39; 0	8 12 Можно забрать войска
1; 26; 0	Вы смеетесь и указываете на крестьянскую орду, охраняющую свои жалкие заработки.
55; 65; 0 **63; 61; 0**	**Награда:** +1000

Задания на карте:

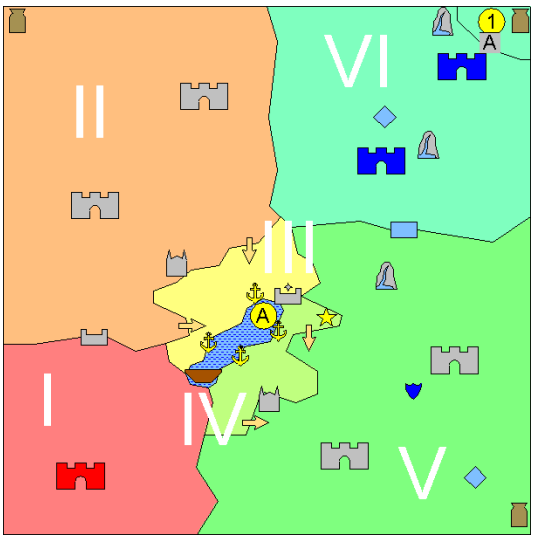
66; 5; 0	Охранник на посту сообщает, что в его любимое место для рыбалки вторглась группа водных элементалей. Он позволит первому, кто уничтожит этих элементалей, пройти через ворота. **Задание:** Победить (32; 41; 0) **Доступ:** (62; 9; 0)

Слухи в Таверне:

В королевский замок есть черный ход, но он хорошо охраняется.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II ► III,V ► VI

- II: Двусторонний монолит – многосторонний, и соединяет зоны II, V и VI
- III: в центральном озере есть недоступный Корабль, который можно призвать заклинанием Вызов корабля
- IV: около антимагического Гарнизона есть Сфера запрещения, охраняемая 60 Вивернами-монархами
- V,VI: стартовая зона Вея 25 уровня и зона синего соответственно. Голубая Палатка ключника открывает проход между зонами
- 1: Святыня магического слова с Вызовом корабля
- за победу над Птицами рух на карте можно получить золото.

Цепочки заданий:

- A ► A ► VI

Эпилог. Килгор: «Я омылся кровью врагов и по праву занял трон Крулода. Начинается моя эра. Теперь я король.».

V ИГРА С ОГНЁМ (PLAYING WITH FIRE) / Игры с огнём (Complete)

Адриэн, Огненная Ведьма, узнала о рыцаре Смерти, превратившем местное население в нежить. Верните земле прежний облик и выследите это порождение зла. Остановить распространение нежити — это ваша наиглавнейшая цель.

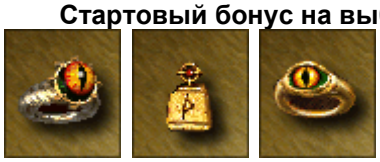
1 Сельскохозяйственные города (Farming Towns)
/ Аграрные города (Complete) / Посёлки (?) / Сельские города (?)

Описание сценария: Ваша задача — захватить город и использовать его в качестве плацдарма для освобождения остальных. Уничтожьте всю нежить в этих землях, а также некромантов, которые их создали. Адриэн и трое ваших лучших героев ограничены двенадцатым уровнем, но перейдут на следующий сценарий.

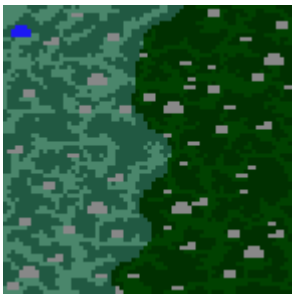
Описание территории: Все крестьянство было перебито, чтобы пополнить ряды армии нежити. Как будто кто-то специально выращивает людей, чтобы потом наделать безмозглых солдат. Цель этой армии все так же неизвестна, но кто-то должен восстановить порядок на границе Эрафии и Таталии. Вы беретесь за это дело.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Стартовый бонус на выбор:



Застывший глаз дракона Адриэн
Талисман маны Адриэн
Неподвижный глаз дракона Адриэн



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Адриэн

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

-	-	-	-	-	-	-	-
						Брастлон	
4; 7; 0	6; 67; 0	23; 19; 0	23; 51; 0	42; 26; 0	44; 51; 0	62; 62; 0	67; 14; 0

Герои на карте:

69; 69; 0

«Адриэн поставила на карту свои отношения с людьми, поддавшись жажде власти. Ей движет желание спасти свою родину, но народ не в восторге от её методов».

60 30 15

Сэр Михаэль
11 уровня
70; 9; 0

Специализация: Баллиста.

18500

37 22 8 3

2; 15; 0	4; 9; 0

Пролог. Адриэн: «На пути из Эрафии в родную Таталию мне попалось несколько опустевших деревень. Ни одной живой души, лишь стойкий дух смерти. Боюсь, в наших краях объявился некромант, пополняющий армию нежити. Но кто он? И зачем ему войско?»

День 1 1-1-1	Войдя в эти земли, расположенные недалеко от границы Таталии, вы радуетесь, предвкушая возвращение домой. Время, проведенное в Стедвике, было потрачено не зря, но все-таки место вашей учебы находилось слишком далеко от дома. Огненная Ведьма, как вас называют, по-прежнему скучает по дому, но там вас не ждет радушный прием. Народ Таталии боится магии огня и тех, кто ее использует. Вы знаете, силу, заключенную в этой магии, и хотите испытать ее.
День 2 1-1-2	Заслышав шум в кустах, вы готовитесь к атаке. Даже в Эрафии есть твари, которых следует опасаться. Однако это оказывается не зверь, а крестьяне. На их лицах можно видеть пятна запекшейся крови. Крестьяне охвачены ужасом и паникой. С трудом им удается обуздать испуг от увиденного. Наконец, выпив глоток воды, один из них рассказывает сбившимся голосом следующую историю: "Я п-пас овец, а моя жена собирала ягоды с детьми". Он закрывает глаза, чтобы подавить нахлынувшие воспоминания. "З-затем мы столкнулись с тем, чего никто из нас не видел раньше. Застыв от ужаса, я смотрел, как какие-то мерзкие твари устремились в сторону моих жены и детей". На секунду он снова теряет дар речи. "Затем я побежал со всех ног. Ни разу не оглядываясь. Мортимер нашел меня два дня спустя. Но сейчас он мертв, по крайней мере, похож на труп. Он способен ходить, но не слышит и не узнает своих друзей. Он убил собственного сына!" Наконец, он падает и начинает плакать, как дитя. Все это намного хуже, чем можно было ждать. Новости от других только подтверждают самые страшные опасения. Кто-то убивает крестьян с целью собрать армию мертвецов.
День 3 1-1-3	Пришло время обсудить с лидерами Таталии новую угрозу, нависшую над Эрафией. Природа этой темной силы таинственна и загадочна, но уже сейчас понятно, что дела обстоят хуже, чем ожидали правители Эрафии. Таталия должна быть готова прийти на выручку Эрафии, если это потребуется. Отгоняя мысли о надвигающейся войне, вы возвращаетесь домой.
День 4 1-1-4	В спешке отправляются гонцы к правителям Таталии и лорду восточных земель Эрафии. Первое послание гласит: "Эрафия атакована доселе неизвестными врагами. Они чрезвычайно могущественны. Мы должны готовиться к войне, на случай, если Эрафия не устоит под их натиском".

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 5 1-1-5	Прежде чем отослать сообщение правителям Эрафии, вы в последний раз перечитываете его текст. "Меня зовут Адриана, ведьма из Таталии. Мы должны забыть о недавних раздорах и действовать сообща. Возвращаясь из Стедвика, я столкнулась с группой крестьян из местечка Брастлетон. Мои люди подтверждают, что орды оживших мертвецов наводняют ваши земли. В Эрафию вторглись злобные твари. Я была единственной, кто внял мольбам пострадавших от них. Я знаю о тех невзгодах, которые сулит вам эта новая угроза, но буду рада принять любую вашу помощь". Решив, что тон и содержание послания соответствуют важности ситуации, вы отправляете его, в душе надеясь, что правители Эрафии не откажут в помощи соседям из Таталии. Молясь об успехе, вы возвращаетесь к более насущным проблемам.
	Ваш добрый друг и советчик Балтрон входит в шатер. "Адриана, Эрафия не собирается помогать нам, но, тем не менее, ты просишь их об этом. Они помнят о недавней войне, и к тому же, наверное, сами отбивают нападение. Зачем ты делаешь это?" — «Я должна хотя бы попытаться». На мгновение усмешка озаряет ваше лицо: "Этим я убью сразу двух зайцев. Если мы проиграем, никто не сможет упрекнуть меня, что я не попросила о помощи. А вдруг они не откажут? Это шанс, который нельзя упускать. К сожалению, ты не воин, а нам нужны воины и маги. Я ценю твое участие, но нам требуется помощь. Эта битва будет не из легких, и ты это знаешь". Сказав это, вы снова хмуритесь.
День 15 1-3-1	Только один из гонцов, посланных в Таталию, вернулся обратно. Он подтверждает худшие опасения. Восстание оживших мертвецов, как эпидемия, распространилось через границы Таталии и охватывает ее внутренние области. Не стоит ждать ответа от правителей в ближайшее время. Вы должны попытаться решить эту проблему без помощи войск вашей горячо любимой родины.
День 20 1-3-6	Один из гонцов вернулся из рыцарского замка. Он не получил официальный ответ, но принес плохие вести. Рыцарь велел передать, что "помощь из Эрафии не придет. Нас атакуют коварные твари, и они хорошо вооружены. Все наши силы брошены на защиту Эрафии от вторжения демонических созданий. Удачи". Его слова честны, но от этого не становятся менее удручающими. Остается надеяться на помощь других правителей Эрафии.
День 25 1-4-4	Наконец, несколько дней спустя гонец приносит официальный ответ. "Мы с сожалением вынуждены сообщить вам о том, что не способны оказать запрошенные вами услуги. Столкнувшись с новой угрозой, мы не в состоянии послать вам на помощь ни одного рыцаря или мага. Поскольку источник нашего беспокойства находится на эрафийско-таталийской границе, мы будем вам благодарны, если вы и ваш народ предпримете надлежащие усилия для устранения этого фактора нестабильности. Однако есть по крайней мере один рыцарь, способный оказать вам поддержку. Его удерживает в плену группа разбойников, называющих себя "Те, что нападают в ночи". Если вы освободите его и покажете ему это письмо, он будет рад помочь вам". С трудом сдерживая ярость, поднимающуюся изнутри, вы комкаете письмо и прячете его в карман. Вы отдаете приказ разбить лагерь, ничего не говоря о дурных вестях. Инстинкт подсказывает вам, что "фактор нестабильности" станет источником крупных неприятностей, но глупцы не послушали голос разума.
День 26 1-4-5	"Моя дорогая юная ведьма", начинает он, и вы знаете, что сейчас он скажет "я предупреждал вас". "Я предупреждал вас, что не стоит просить помощи у Эрафии. Даже правители Таталии сейчас вне досягаемости. Я вообще удивлен, что они нашли время ответить". Вы сердито перебиваете его: "Тихо! Я сама принимаю решения. Не надо нести чушь, говоря с умным видом "я предупреждал". Я прекрасно понимала, каким будет ответ. Теперь у меня прикрыты тылы, и мы можем приступить к стиранию этой чумы с лица земли". Ваши руки неосознанно поднимаются в воздух и совершают движения, как будто вы готовитесь сотворить заклинание. Видя ужас в его глазах, вы мысленно проклинаете его за то, что он вывел вас из себя.
День 30 2-1-2	Прошлой ночью вы обходили стороной завалы гниющей плоти. Несмотря на то, что мертвецы не двигались, вы были уверены, что это ловушка. Не рискуя вступать в бой, вы в полную силу использовали магию огня, чтобы очистить землю от гниющих трупов. Сначала ваши войска были напуганы яростной мощью, которую вы освободили. Они стояли в стороне и не участвовали в уничтожении тел, превратившихся в зомби. Всю ночь ваши люди, напуганные магией огня, в страхе смотрели на вас. Утром черный дымок поднялся к небесам. Вы ринулись посмотреть на причину, вызвавшую пожар в лесу, и вашему взору открылось удивительное зрелище. Люди угрюмо стояли вокруг костра. В нем можно было различить обугленные тела мертвецов. Очевидно, люди поняли, что не существует иного выхода, и подружились с огнем. Если тела не уничтожались немедленно, они вскоре присоединялись к армии нежити. Огонь был панацеей от этой чумы.
День 35 2-1-7	Балтрон зашел в ваш шатер и пробудил ото сна: "Адриана! Случилась беда! Пойдем, быстро!" Набросив одежду, в полусонном состоянии вы выходите посмотреть, что же стряслось. В лагере разгорелась драка между воинами Эрафии и Таталии! "Немедленно остановитесь!" Однако никто не слушает вашего приказа. Вы выкрикиваете его снова, но этим невозможно ничего добиться — так вы только сорвете горло. Из глубин на вас накатывает гнев, необходимый для применения магии огня. Завидев вспышки огня, взвившиеся к небесам, люди перестают драться. Позволяя себе остыть, вы бредете по лагерю, выискивая зачинщиков стычки. Это довольно легко. Два вспыльчивых всадника уже были наказаны за оскорбление могучих горгонов действием — попытку оседлать их. Теперь один из них мертв, узнав, почему советуют не смотреть горгону в

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	глаза. Холодно смотря в глаза уцелевшего всадника, вы берете его за руку. Сквозь сжатые зубы вы умудряетесь произнести: "Никто — больше — не — посмеет — ДРАТЬСЯ!" Весь лагерь вздрагивает, так как последние слова сопровождаются небольшим огненным шаром, вылетающим из вашей руки. Похоже, всаднику понадобится сменить исподнее. Оставив его, вы возвращаетесь обратно в шатер. В дело вступает Балтрон, приказывающий помочь раненым и похоронить погибших.
День 40 2-2-5	День был длинным и утомительным. Путешествие через знакомые земли, превращенные в горы гниющей плоти, накладывает отпечаток на каждого. Тяжело вздохнув, вы решаете передохнуть в походном шатре и немного поспать. Заметив, что он распахнут, вы задумываетесь, достаточно ли хитры мертвецы, чтобы подослать наемного убийцу. Впрочем, даже если это и так, сегодня дело в другом. В шатре стоят десятки букетов цветов, их прекрасный аромат повсюду. Вы понимаете, что это не дело рук солдат Балтрона. Хихиканье, раздающееся снаружи, подсказывает, кто в ответе за этот поступок. Только дети, которых вы недавно спасли, способны наслаждаться красотой цветов среди ужасов войны. Вы дарите им улыбку и отправляете их спать. Этой ночью вы вспоминаете во сне свое детство.
День 45 2-3-3	Несколько дней назад стало ясно, кто возглавляет армию мертвецов. Это рыцарь Смерти на огромном черном коне. Его приспешники готовы выполнить каждый приказ, вылетающий из его уст. Он вторгся вглубь Таталии и сеет ужас и разрушение на земле вашей родины. Времени нет. Нужно остановить его!
День 50 2-4-1	Этот странный рыцарь Смерти более могуществен, чем остальные. То, что про него ничего не известно, и что он не боится вашего присутствия, не сулит ничего хорошего. Отсутствие сведений об этом коварном враге может серьезно навредить вам, поэтому вы посылаете разведчиков в Эрафию и Таталию.
День 60 3-1-4	От разведчиков в Таталии поступили вести. Им не удалось ничего узнать об этом рыцаре Смерти. Вместо этого они столкнулись с другими проблемами и вынуждены на время оставить вас, чтобы разобраться с несколькими некромантами, замеченными в долине. Вы знаете, что поскольку по меньшей мере половина захваченных земель принадлежит Эрафии, правители Таталии не окажут вам существенной поддержки.
День 65 3-2-2	Из Эрафии прибыл посланник. Им требуются деньги для ведения войны. Занятые решением собственных проблем, они недооценили угрозу, исходящую с границ. Гонец утверждает, что если он вернется без денег, военное начальство Эрафии может существенно навредить ведьме из Таталии. Сжав зубы, вы решаете проявить политическую мудрость и платите дань. **Событие:** -50 -50 -25 -25 -25 -25 -10000
День 75 3-3-5	Разведчики, посланные выследить рыцаря Смерти, наконец узнали, кто он. Рыцари Смерти и некроманты, живущие здесь, когда-то были людьми, служившими лорду Хаарту. Из Эрафии пришли дурные вести — лорд Хаарт восстал из мертвых. После этого он поднял из мертвых своих прислужников, и теперь они снова служат ему верой и правдой. Он — посланник смерти, шествующий через земли Празднества Жизни.

События на карте:

EVENT **14; 6; 0**	Впереди вас ждет неохраняемый клад. Бросаясь вперед за столь необходимыми припасами, войска не видят глаз, выглядывающих из подлеска. Когда все мужчины на месте, ловушка захлопнулась! **Стража:** 7 7 7 10 7 7 7 7
EVENT **17; 71; 0**	Впереди вы видите дымящийся костер. Рядом с ним сидят бандиты, выпивая и деля награбленное. Вдруг вы замечаете, что за вами наблюдают, но это оказывается всего лишь семья потерявшихся бедняков, которые боятся вас еще больше, чем разбойников. Заверив их в своих добрых намерениях, вы отправляете бедняков в безопасное место. Пришло время разобраться с бандитами. **Событие:** +2
EVENT **41; 41; 0**	На своем пути вы повстречали маленькую девочку. Ее одежда превратилась в лохмотья, она сильно оголодала. Вы предлагаете ей пищу и воду, и она набрасывается на еду. Она рассказывает вам, что считала количество войск неприятеля в гарнизоне, скрываясь от лазутчиков врага. В последний раз она видела пятерых всадников на черных лошадях. Также она заметила десять воинов со сверкающими посохами и два десятка кровососов. Еще она видела тридцать пять женщин в отрепьях, которые парили над землей, а глаза их горели волшебным огнем. Кроме того, она встретила полсотни медленно двигающихся трупов и сотню скелетов в поношенных доспехах. Рассказав вам это, она начинает рыдать, наконец, почувствовав себя в безопасности после всех тех ужасов, которых ребенку лучше бы никогда не видеть.
EVENT **47; 24; 0**	Запах смерти проникает в ваши легкие, вы чувствуете дух упадка и разложения, висящий в воздухе. Ужас, внушаемый восставшими мертвецами, витает над землей. Объезжая войска, вы полны решимости и готовности вести борьбу. Мораль войск растет. **Событие:** +2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

55; 29; 0	На скале написано кровью сообщение: «Если вы не относитесь к типу A+, B— или AB+, мы не заинтересованы в том, чтобы вы были у нас на обед. Все остальные должны просто оставить нас в покое, вздремнуть в нашей хрустальной шахте». **Событие:** -1
71; 4; 0	Пересекая долину, войска замечают место, где происходила кровопролитная битва. Трупы, оружие, тела лошадей валяются повсюду, напоминая об ужасах войны. Вы слышите эхо криков раненых и уцелевших, которых пытают адские создания. Разведчики сообщают, что это вампиры насыщаются кровью выживших воинов. Остатки разбитой армии служат пищей для этих бездушных созданий. Вы можете слышать крики их предводителя. Сэр Михаэль жив.
71; 8; 0	Приблизившись к тюрьме, вы видите группу граждан Эрафии, молящих об освобождении. Вы зовет сэра Михаэля, и он выходит вперед. Вы показываете ему письмо; прочитав его, он падает на колено. "Я и мои подданные клянемся верно служить вам". Вы удовлетворены и освобождаете его из тюрьмы. **Событие:** +2
31; 18; 0	160 80 40 20 10 Можно забрать войска
34; 59; 0	60 30 20 10 5 Можно забрать войска
40; 38; 0	100 50 35 20 10 5 Можно забрать войска
12; 71; 0	Мы рады, что вы присоединились к нашим силам. Пожалуйста, заходите. Добро пожаловать.
17; 3; 0	Ключник, возможно, сказал, что вы можете пройти, но вы забыли спросить нашего разрешения. Доступ запрещен.
52; 3; 0	«Видите, я говорил вам, ребята, что эта охрана будет интересной. Эти милые люди развлекают нас!»
56; 8; 0	"Посмотрите, что у нас тут, мальчики. Куча разношёрстных людей, которые хотят стать нашим обедом. Мммм, ммм Хорошо. Пальчики оближешь."
58; 5; 0	Эй смотри! Обед!
58; 10; 0	Ах, смотри! Новобранцы!
*Стражи** **60; 67; 0**	Среди этих созданий вы замечаете павших крестьян, чьи души не могут оставить тело и улететь в загробный мир. С мрачной усмешкой вы начинаете освобождать их души единственным известным вам способом. **Из-за бага игры иконки Стрежей и Привидений перепутаны.*
69; 6; 0	"Ну-ну-ну. Смотри, что появилось у нас на пороге. Так ты думаешь, что сможешь взять нас? Мы так не думаем".
71; 7; 0	Значит, эрафийцы не хотят платить цену? Это очень хорошо. Это подходит нам, чтобы получить вас для позднего перекуса. Остальные будут нашей едой, пока не истечет срок их годности. Тогда все будут знать, что нельзя пересекаться с Ночными сталкерами.
55; 9; 0	Остерегайтесь ночных сталкеров!

Задания на карте:

27; 28; 0	Я с радостью научу вас заклинанию "Цепная молния", но сначала вы должны собрать ингредиенты для другого моего заклинания. Когда закончите, я открою вам секреты цепной молнии. **Задание:** Принести 20 20 10 10 10 10 5000 **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

36; 70; 0

Ваши навыки жалки. Когда вы достигнете навыка атаки в десять раз выше, чем у новичка, возвращайтесь ко мне. Только тогда вы будете достойны изучения истинной тактики великого воина.

Задание: Иметь не менее 10 **Награда:**

Слухи в Таверне:

Ведьма Адриэн использует Магию Огня!

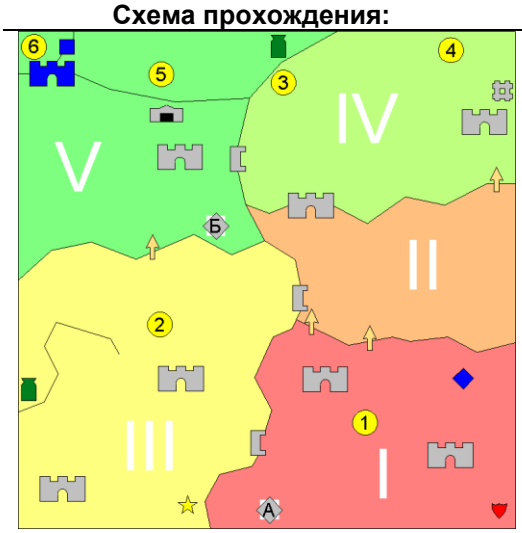
Празднество Жизни в Крулоде должно быть переименовано в празднество крови и насилия!

Некоторые Вампиры охраняют огромные сокровища.

Сэр Михаэль находится на северо-востоке, его удерживают в плену «Те, что нападают в ночи».

Мертвецы охраняют все проходы из Эрафии в Таталию.

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III ► IV,V

- I: Адриэн начинает в юго-восточном углу карты. Синяя Палатка ключника даст доступ к области в зоне V
- III: на юго-востоке зоны лежат Перчатки всадника. Двусторонний портал вдёт в область с ресурсами и вампирами
- IV: в Тюрьме находится Сэр Майкл 11 уровня
- 1,2,3,4: Хижины ведьмы с Магией огня, Магией земли, Магией воздуха и Магией воды соответственно
- 5: на подходе к Хижине ведьмы – Событие со стражей из 52 Церберов
- 6: область ресурсами, Адским мечом и Щитом проклятых
- на карте есть несколько Событий с бонусами и штрафами к боевому духу и удаче.

Цепочки заданий:

- 10 ► **А** ►
- 20 20 10 10 10 10 5000 ► **Б** ►

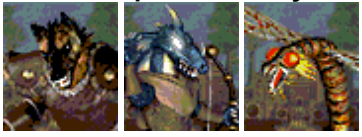
2 Марш нежити (March of the Undead)

/ Марш нечисти (Complete) / Болота нежити (?) / Марш живых мертвецов (?)

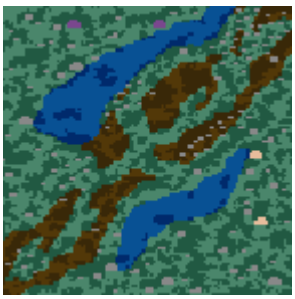
Описание сценария: Чтобы выиграть этот сценарий, отметьте все жилища существ в течение семи месяцев. Остерегайтесь, каждый из них тщательно охраняется полчищами нежити. Если ты потеряешь Адриэн, то все потеряно. Герои будут ограничены 32 уровнем, но шесть ваших героев будут перенесены в следующий сценарий.

Описание территории: Слухи подтвердились. Лорд Хаарт был воскрешен из мертвых и теперь шествует по Таталии, создавая огромную армию живых мертвецов. За рыцарем Смерти тянется след убийств и разрушений, так что выследить его — легкая задача. Но восстановление порядка на землях, захваченных им — совсем другое дело. Освободите обитателей от захватчиков, и они присоединятся к вам.

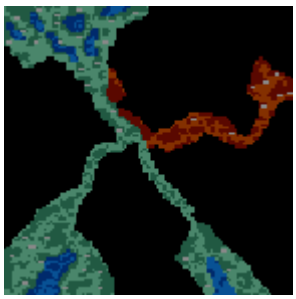
Стартовый бонус на выбор:



20 Гноллов-мародёров самому сильному герою
10 Ящеров-воинов самому сильному герою
5 Стрекоз самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить жилища всех существ	**Условие поражения:** Потерять Адриэн / Не успеть до 8-1-1
Максимальный уровень героев: 32	



Города на карте:

				-	-	-	-	-
							Скарлум	
26; 7; 0	58; 7; 0	94; 56; 0	96; 81; 0	8; 43; 0	27; 23; 0	40; 98; 0	61; 103; 0	101; 103; 0

Герои на карте:

	самый сильный герой	самый сильный герой	самый сильный герой
	из миссии 1	из миссии 1	из миссии 1
11; 101; 0	4; 103; 0	6; 106; 0	8; 105; 0

Адриен и 3 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

13 уровня	13 уровня	13 уровня	13 уровня
28000	28000	28000	28000
54; 9; 0	65; 5; 0	92; 80; 0	98; 84; 0

	13 уровня 25; 9; 0	28000 60 30 15
	13 уровня 29; 12; 0	28000 60 30 15
	13 уровня 91; 63; 0	28000 60 30 15
	13 уровня 98; 58; 0	28000 60 30 15

Пролог. Адриэн: «Потерпев поражение в Войнах за Возрождение Эрафии, культ некромантов с лордом Хаартом во главе распался и затерялся в глуши. Похоже, теперь некроманты объявились вновь. Они воскресили своего вождя. Став рыцарем Смерти, лорд Хаарт вновь шествует по Таталии. Одной мне его не одолеть. Надеюсь, у моих соплеменников хватит ума не гнать прочь ведьму, владеющую магией огня...».

День 1 1-1-1	Очистив границу Эрафии и Таталии от нежити, вы движетесь вглубь страны. Увиденное пугает. Рыцарю Смерти хорошо известно, кто вы и откуда. И он не тратит время зря. Еще недавно здесь дымились руины. Страна медленно приходит в себя, но пройдут еще годы, прежде чем влага болот залечит все раны. Травы и деревья начинают заживлять пустоши, но кое-где по-прежнему одна выжженная земля. Ваш адъютант удивляется — чему улыбается госпожа? "Не так-то просто выжечь болота. Вода поглотит огонь. Пожары уничтожили леса и горные склоны, но земля залечивает раны быстрее, чем предполагает враг. Чужаку не понять, как быстро набирают силу болота". Улыбка на вашем лице сменяется гримасой отвращения, когда вы обращаете свой взгляд на гниющие трупы.
День 2 1-1-2	Вы начинаете искать подходящее место для лагеря. Разведчики говорят о городе к востоку, но нежить преграждает путь. Разведке приказано обнаружить врагов и установить их численность. Остальным войскам предстоит рассеяться по местности, найти город и избавить его от мертвецов.
День 5 1-1-5	Начинают возвращаться разведчики. Их новости неутешительны. Не успел первый разведчик отойти от лагеря, как путь ему преградил отряд нежити. Похоже, наш рыцарь Смерти не так-то прост. Он оставил часть войск стеречь жилища обитателей Таталии. И едва в домах и логовах появляется прибавление, мертвецы набрасываются на них и убивают. Рыцарь наложил на своих воинов ужасное заклятие: павшие таталийцы сами обращаются в нежить, если поблизости стоит отряд живых мертвецов. Армия лорда Хаарта растет с каждой неделей; вскоре ничто не сможет ей противостоять. Другие разведчики только подтверждают первое донесение: повсюду творится одно и то же. Предстоит изгнать нежить из страны и вырвать Таталию из костлявых лап смерти.
День 7 1-1-7	Ходят слухи, что Ученые знают великие заклинания, но их тщательно охраняют. Кажется, эти Ученые не хотят, чтобы их беспокоили малодушные. Только те, кто захочет уничтожить Алмазных големов, блокирующих путь, узнают о мощном заклинании, которое есть у каждого Ученого.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 10 1-2-3	Со свежими вестями возвратились последние разведчики. И снова ничего утешительного. Таталийские беженцы попрятались глубоко в заболоченных тоннелях подземного мира. Нежить, повинуясь приказу хозяина, слепо последовала за ними. Там, под землей, скрываются жилища сильнейших воинов Таталии. Обитатели их убиты и обращены в самых могущественных мертвецов. Вы хмуритесь; это не укрывается от солдат. По лагерю разносятся слухи о целых армиях нежити, которые вот-вот вырвутся прямо из-под земли. Пройдут недели, прежде чем эти слухи улягутся.
День 14 1-2-7	**Для Крепости (26; 7; 0) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** Дополнительный прирост: +100 +50 +25 +15 +5
	Для Крепости (96; 81; 0) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +100 +50 +25 +15 +5
День 15 1-3-1	Быть может, рядовые мертвецы и не отличаются умом; но в голове какого-то лича или рыцаря Смерти возник гениальный план. Поскольку для своих городов таталийцам жизненно необходимы древесина и руда, доступ к лесопилкам и шахтам должен быть надежно перекрыт. Их охраняют самые злобные твари; вокруг прочих рудников бродит нежить послабее. Похоже, мертвецы куда коварнее, чем вам казалось.
День 20 1-3-6	До ваших ушей дошли смутные слухи о василисках, которых нежить загнала к одному из Великих Озер. Звери бежали от страшной участи — только чтобы угодить в западню к водным элементалям, которые не привечают чужаков. Возможно, несколько василисков все еще живы...
День 25 1-4-4	Очередной разведчик докладывает: лорд Хаарт покинул земли, оставив в качестве охраны двоих своих приближенных. Чтобы освободить Таталию, предстоит уничтожить обоих. Первый герой засел далеко к северо-западу; но второй уже подбирается к вам с восточной стороны. От него можно ждать всяких бед.
День 30 2-1-2	"Госпожа, грянула беда. Пока вы были в отъезде, в лагерь приходила ведьма. Поначалу она обрадовалась, что обрела союзников в борьбе за освобождение Таталии... Но затем она узнала о вас, Адриана. Услышав, что вы владеете магией огня, она всполошилась и убежала прочь. Адриана, она направляется к Старейшинам, чтобы доложить, что вы перешли на сторону огня. Страх людей перед огнем способен свести всю нашу борьбу на нет. — Лицо советника мрачно. Он всегда был прям и честен с вами. Вы готовитесь к худшему. — Если ей и удастся добраться к Старейшинам, дорога займет у нее несколько недель. Затем ей придется ждать аудиенции. Близится Празднество Жизни; все войска сосредоточены на границе с Крулодом. Старейшины не знают, кто станет новым королем, и будут ждать результатов испытаний. — Помолчав, советник продолжает: — Но едва все разрешится, Старейшины найдут время заняться вами. Не дай бог нам потерпеть поражение — во всем будут винить только вас, даже если вашей вины в том не будет. Едва опасность минует, таталийцы будут бежать огненной магии, как прежде. — Советник гневно сплевывает на землю. Ему стыдно за свой народ. Их не волнует, что без огненной магии вы не победили бы нежить на границе, не сумели бы освободить людей. У народа короткая память. — К тому времени мы уже покинем эти края и ринемся по следу главной угрозы". — "Ты прав, друг мой. Но мой выбор — мой собственный крест. Ты не обязан помогать мне нести его". Вы заранее знаете ответ. "Ерунда. Не говорите глупостей. — И после молчания: — Хватит слов; пора за дело. Надо уничтожить отродья нежити". Вы согласно киваете.
День 35 2-1-7	Чтобы быть в курсе всего, вы направляете разведчика к крулодской границе. Ему предстоит узнать, определился ли победитель Празднества Жизни — и кто он. Едва новый король взойдет на трон, Старейшины успокоятся и найдут время решить вашу судьбу. Надо успеть избавить этот край от нежити, пока ведьма не донесла им о ваших способностях.
День 40 2-2-5	Лагеря достигли слухи о том, что в долине к северо-востоку лежат несметные сокровища. Там драгоценные ресурсы, там богатства, каких нельзя и представить. Ну, это вряд ли, но кое-что там наверняка есть. Стоит проверить эти слухи.
День 50 2-4-1	Слухи подтвердились. В ущелье к северу действительно лежат груды золота. Правда, путь туда преграждают некроманты. И есть еще одно "но": чтобы добраться до сокровищ, необходимо узнать пароль у Хранителя ключа. Более того, оказалось, что ущелий не одно, а целых два; их охраняют две могучих армии, и придется навестить двоих Хранителей...
День 60 3-1-4	Каждую неделю из осаждаемых жилищ выглядывают молоденькие существа... Через миг они пополняют ряды нежити. Под землей живут и гидры; слава богу, драконы разучились воскрешать себе подобных из их тел.
День 75 3-3-5	Вот и все. Четыре испытания успешно пройдены. Новым королем Крулода стал Килгор. Вы о нем никогда ранее не слышали. Наверняка он отличный воитель. Впрочем, какая разница? Очень скоро Старейшины найдут время для вас. Хорошо бы их как-нибудь отвлечь…
День 90 4-1-6	Тяжелый день. Ваш день рождения. Не будет гостей; ни родные, ни соплеменники не придут вас поздравить. Незаметно от всех вы удаляетесь в лес поразмыслить в тишине. Просидеть бы так до вечера... Но приходится довольствоваться короткими утренними часами.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 95 4-2-4	"Госпожа... — адъютант подходит с опаской; последние несколько дней у огненной ведьмы мрачное настроение. — Мы узнали, что у вас был день рождения. Мы приготовили вам подарок". С любопытством вы разворачиваете свиток пергамента: "Старейшинам: Мы попали в тяжелое положение. Нас теснит нежить. Все деревни пали под натиском мертвецов. Все наши армии вдвое меньше их войска. Слухи подтвердились: лорд Хаарт восстал из мертвых и сам выступает во главе личей и рыцарей Смерти. Они выжгут болота до основания. Помогите, или вся Таталия сгорит в огне пожарищ. Тива". Что за чудный подарок!
День 105 4-3-7	Письмо не оставило Старейшинам выбора. Дело требует срочного расследования. Если лорд Хаарт и впрямь восстал их мертвых, им будет не до жалкой огненной ведьмы. Мы выиграли время.
День 115 5-1-3	Старейшины прислали ответ: «Тива! — Мы осознали всю важность положения. Слухи подтвердились: Таталия полыхает в пламени пожаров лорда Хаарта, а не Огненной Ведьмы. Придется отложить рассмотрение ее дела. Мы немедленно высылаем помощь. Продолжай, твои донесения поистине бесценны. Старейшины». Вы не можете удержаться от смеха. Все складывается наилучшим образом.
День 130 5-3-4	Старейшины сдержали слово и предоставили помощь. Войска, вернувшиеся с границы, начинают стекаться в Скарлум — опытные, закаленные в боях солдаты, готовые ринуться в битву. **Для Крепости (61; 103; 0):** Готов к действию, сэр! **Событие:** Дополнительный прирост: +30 +15 +10 +5
День 140 5-4-7	**Для Крепости (61; 103; 0):** С границы прибывают все новые и новые войска. Тоненький ручеек превратился в реку. Если повезет, поток воинов еще не скоро остановится. **Событие:** Дополнительный прирост: +80 +40 +20 +10 +5
День 150 6-2-3	**Для Крепости (61; 103; 0):** Это последнее подкрепление. **Событие:** Дополнительный прирост: +160 +80 +40 +20 +10

События на карте:

 5; 53; 0	Учитель видит Вас и говорит: "Ах, спасибо Вам за то, что помогли вернуть мою школу. проходите, и мы обучим Вас, как улучшить то, что Вы уже знаете".
 6; 7; 0	Чтобы забрать богатства Таталии, необходимо получить благословение местного старейшины. Когда вы навестите его палатку, он пустит весть о вас по всей земле — и тогда вы сможете завладеть несметными сокровищами, что лежат за этими вратами. Этих денег хватит на то, чтобы нанять целую армию.
 6; 67; 0	Сегодня ветер дует с юга и несет с собою смрад разложения и гниющей мерзости. Теперь это уже можно увидеть — когда-то это был Таталианский Гарнизон. Теперь из этого сочиться слизь и испражнения Живых Мертвецов, а когда Вы приближаетесь, то слышите слабый вопль. **Событие:** -1
 8; 28; 0	Этим путем ушли под землю сотни таталийских беженцев. Нежить слепо шла за ними следом. Надо освободить несчастных. Ваши воины скрепя сердце спускаются в темные заболоченные тоннели. Кто знает, что ждет впереди?..
 9; 101; 0	Не так давно на этом месте стоял маленький симпатичный городок. Усталый путник всегда находил приют в местной таверне. Теперь не осталось ничего. Те, кто не успел бежать, были схвачены и обращены в нежить, чтобы пополнить армию гниющих тел.
 12; 90; 0	Разбитая детская кукла лежит на пути. Один из людей подхватил эту игрушку, прежде чем она была бы растоптана и окончательно разбита. Он прижимает эту игрушку к своей груди, и рыдает о тех детях, которые погибли на этой войне. Вместе с иными ему пришлось убить уже немало детей превратившихся в Живых Мертвецов, которые без всяких эмоций надвигались на них во время сражений. Ужас убийства ходящих трупов, которые были когда-то были детьми причиняет страдания, изнуряет обычно твердых словно сталь и холодных солдат. **Событие:** -1
 15; 88; 1	Как видно, нежить убивает без разбору. Их влечет одна цель — пополнить свои ряды. От этого страдают не только таталийцы, но и их соседи — водные элементалы. Если вы избавитесь от мертвецов, разрушающих их дома, элементалы с радостью к вам присоединятся.
 25; 81; 1	Здесь, под землей, обрели временное спасение гидры. Но теперь драконы, самые опасные создания некромантов, сторожат выход из их логова и уничтожают молодых гидр, стоит им высунуться наружу. Без помощи извне гидры скоро погибнут.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **26; 25; 0**	Воины медленно бредут вперед. Долгие месяцы боев отобрали у них все силы. Впереди еще один город, который надо освободить. И тут в землю у ваших ног втыкается стрела. Засада! Солдаты выхватывают клинки и готовятся встретить врага лицом к лицу. **Стража:** 10 10 10 **Награда:** +20 +20 +5000
EVENT **29; 67; 1**	По берегу реки вы выходите к месту, где русло почти пересохло. Там буйствуют пышные заросли. Дух смерти здесь стоит невыносимый; берега загораживают низину от ветров. Здесь вам предстоит найти и спасти несчастных таталийцев.
EVENT **31; 72; 0**	Впереди развалины Басдара. Воины начинают перешептываться. Они боятся за свои дома и семьи. Суждено ли им вернуться? Да будет ли, куда возвращаться?.. Боевой дух солдат неуклонно падает. Надо что-то делать. Срочно необходимы добрые вести, иначе войну можно считать проигранной. **Событие:** -2
EVENT **37; 105; 0**	В таких казармах квартировались таталийские воины. Теперь в них витает лишь дух смерти и запустения. Долгие месяцы вы пробиваетесь сквозь груды мертвых тел, но так и не смогли привыкнуть к взгляду гниющих глазниц мертвецов, предвкушающих обед.
EVENT **39; 25; 0**	Вы видите, как несколько таталийцев цепляются за коряги. Подняв их на борт, они говорят: «Спасибо, что освободили нас! Наш корабль некоторое время назад потерпел крушение, и кажется, что никто не смог нас спасти. Мы очень благодарны и будем рады вступить в ваши ряды». **Событие:** 80 60
EVENT **39; 101; 0**	Крестьянин выходит вперед и говорит: «Остерегайтесь односторонних монолитов. Некроманты используют их, чтобы быстро прибыть сюда и подавить восстание. Если вы не будете осторожны, они нападут на вас, когда вы меньше всего этого ожидаете.
EVENT **41; 36; 0**	В подлеске прячутся сотни до смерти напуганных гноллов. Они отказываются вылезать, пока нечисть, напугавшая их, не будет убита. Едва последний мертвец падает на землю, они выбегают вам навстречу и клянутся служить вам верой и правдой. И сразу же отдают вам все припасы, которые им удалось сберечь. **Событие:** 30 +40 +40 +20 +20 +20 +20 +10000
EVENT **41; 47; 0**	Маленькая рыбацкая деревушка полностью разорена. Осталось лишь несколько одиноких хижин. Мертвецы остановили всю деятельность города и губят природу в округе. Люди попрятались и боятся вылезти наружу. Пора принести им освобождение. **Награда:** +1
EVENT **44; 0; 0**	Эта область тихая и мирная, нашествие нежити сюда практически не распространилось. Тем не менее, каждый шорох в лесу заставляет бросать нервные взгляды. Солдаты продвигаются вперед, собирая золото, и постоянно ожидая атаки, которая никогда не произойдет. На этот раз возможно стоит быть спокойными.
EVENT **58; 106; 0**	Войска подступают к Скарлуму. Наконец-то. Говорят, этот город был хорошо защищен и готов к любым неожиданностям. Мертвецам не так-то прото подчинить себе его жителей. Отсюда родом лучшие из звероловов. Здесь дом великих героев Войн за Возрождение. Жители Скарлума небогаты, но гордятся тем, что имеют. И превыше всего для них не улыбка судьбы, но крепкое сердце и сильное тело. Они будут отличными воинами.
EVENT **71; 23; 0**	Этим путем ушли под землю сотни таталийских беженцев. Нежить слепо шла за ними следом. Надо освободить несчастных.
EVENT **74; 99; 0**	У фонтана тихо играют маленькие оборвыши. Веселый смех согревает сердце. Сквозь прорехи одежды видны следы побоев и шрамы на худеньких спинах. Вокруг бродит смерть, но дети не падают духом. Вы приказываете накормить детей и позаботиться о них. Мальчик лет двенадцати протягивает вам Знак Мужества и произносит: "Спасибо вам за заботу. Возьмите этот значок. Он придавал нам мужества, но вам оно понадобится куда больше". **Событие:**
EVENT **80; 77; 0**	Глядя в тихие воды Великого Озера, вы мечтаете о временах, когда наступит мир и согласие. На тропинку выходит дитя с глазами умудренного старца. "Те, кто находят мое убежище и сохраняют чистоту сердца, не уходят от меня без награды". Дитя исчезает; перед вами остается его подарок. **Событие:** +2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

86; 28; 0	Некогда здесь располагались врата, ведущие в один из крупнейших городов Таталии. Оплот цивилизации привлекал сотни людей и всем давал жилье и работу. Теперь здесь одни развалины. Город пал под натиском нежити. **Событие:** -1
93; 105; 0	Проходя мимо школы, вы с радостью замечаете, что ее двери до сих пор открыты. Здесь обучают новым приемам борьбы против нежити. Каким-то чудом безмозглые мертвецы обошли этот уголок стороной, и учителей миновала ужасная участь.
97; 46; 0	Над этим ущельем не витает дух смерти. Ни следа недавних ужасов; будто их никогда и не было. Быть может, беда обошла это место стороной. Если так, обитателям ущелья улыбнулась несказанная удача. Страх перед нападением улетучивается, будто пыль вчерашних дорог. Вы облегченно вздыхаете и продолжаете путь вдоль реки. На сегодня опасность миновала. **Событие:** +2
104; 65; 0	Здесь вы видите, куда спустились вниз некоторые жители Таталии, спасаясь от нежити, вторгшейся на их родину. К сожалению, похоже, что за ними следили.
1; 27; 0 **7; 63; 0** **9; 46; 0** **31; 71; 0**	160 80 40 20 10 Можно забрать войска
19; 28; 0 **87; 103; 0**	80 40 20 10 Можно забрать войска
37; 104; 0	40 20 10 Можно забрать войска
51; 106; 0 **65; 100; 0** **75; 95; 0**	60 30 15 Можно забрать войска
86; 27; 0	320 160 80 40 20 10 5 Можно забрать войска
7; 107; 0	Вы встречаете небольшую группу Таталийцев. «Помогите! Заклинаю вас, помогите! Несколько недель назад здесь прошел отряд рыцарей Смерти. Они сжигали все на своем пути. К счастью, болота быстро зализывают раны; но Рыцари без остановки движутся по Таталии, выжигая леса дотла. Мы с радостью к вам присоединимся. Вместе мы быстрее одолеем врага».
13; 101; 0	«Стой! Только те, кто верен Таталии, могут пройти». Один ящер выходит вперед и понимает, что вы развеваете Таталийское знамя, и вы великий герой. «Отлично! Помощь наконец пришла. Мы присоединимся к борьбе, чтобы избавиться от нежити, наводнившей наши земли».
20; 106; 0	Вы встречаете небольшую группу Таталийцев. «Помогите! Заклинаю вас, помогите! Несколько недель назад здесь прошел отряд рыцарей Смерти. Они сжигали все на своем пути. К счастью, болота быстро зализывают раны; но Рыцари без остановки движутся по Таталии, выжигая леса дотла. Мы с радостью к вам присоединимся. Вместе мы быстрее одолеем врага».
24; 97; 0	Вы освободили Гринвилл к востоку отсюда? Его охраняет аванпост нежити, но жители более чем готовы присоединиться к любому, кто их освободит. Мы покажем вам дорогу, если вам это нужно.
25; 103; 0	«Стой! Только те, кто верен Таталии, могут пройти». Один ящер выходит вперед и понимает, что вы развеваете Таталийское знамя, и вы великий герой. «Отлично! Помощь наконец пришла. Мы присоединимся к борьбе, чтобы избавиться от нежити, наводнившей наши земли».
67; 18; 0	Некогда эти драконы были хранителями несметных сокровищ. Теперь они — лишь призраки былого величия, стерегущие обычную шахту. Вам их почти жаль: жадные твари, жертвы прошлого, тени собственной славы.
43; 103; 0	Через поляну вы наблюдаете древний артефакт. К сожалению, его охраняет стая воинов-скелетов. Хотите сразиться со скелетами-воинами за артефакт? **Стража:** 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

43; 0; 0	Обнаружив здесь немало золота, люди с радостью собирают свою плату с земли. Первые несколько человек, которые умирают, даже не подозревают, что за ними наблюдали. Нежить — не единственная опасность в глубоких дебрях болот. **Стража:** 6 6 6 10 6 6 6 6

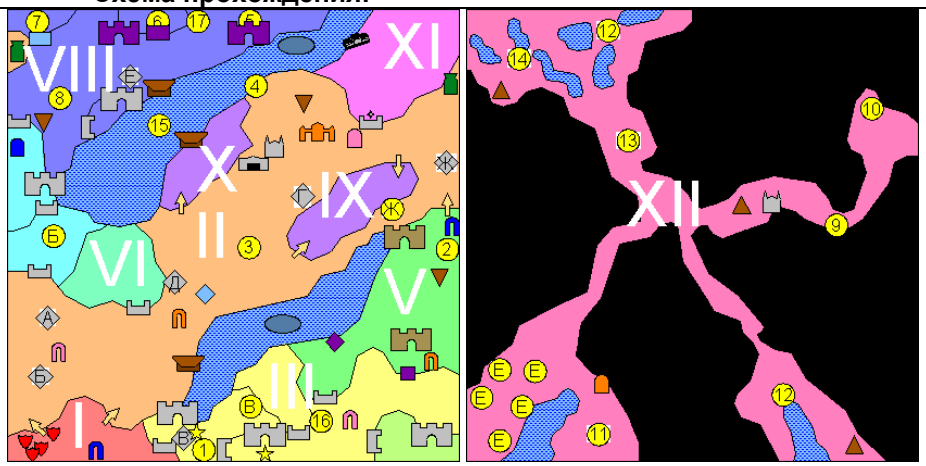
Задания на карте:

29; 18; 0	Пришло время нашему народу смириться с элементалями воды, населяющими наши земли. Докажи мне, что ты помирился с этими существами. Верните тридцать таких, и я научу вас заклинанию портала в город. **Задание:** Принести 30 **Награда:**
9; 74; 0	Злой волшебник не хочет, чтобы я обучал других знаниям Тайного искусства. С этой целью он изгнал меня и поставил стражей у входа в мою долину. Пожалуйста, уничтожь этих големов, и я дам тебе герб за твою доблесть. **Задание:** Победить (10; 54; 0) **Награда:**
7; 88; 0	Докажи мне, что ты достоин выучить мощное заклинание. Вернись с Гербом Доблести, и я научу тебя контрудару. **Задание:** Принести **Награда:**
40; 103; 0	Я знал, что ты скоро приедешь сюда, Адриэн. Я научу тебя тому, что ты хочешь знать — могущественной магии огня. Но сначала докажи мне, что твои способности таковы, как о них говорят. На севере Толпа Огненных Элементалей терроризирует местных жителей. Победи эту угрозу и возвращайся ко мне. **Задание:** Победить (57; 95; 0) **Награда:**
69; 43; 0	Вы входите в Хижину Провидца, и Провидец ухмыляется в предвкушении. «Кажется, мне нужно что-то, что ты можешь получить, а тебе нужно то, что есть у меня. Я дам тебе Телескоп, если ты дашь мне 50 Кристаллов. Не спрашивай меня, почему ты, нахальный маленький кретин! Просто сделай это!» **Задание:** Принести 50 **Награда:**
40; 65; 0	Итак, Великая Огненная Ведьма пришла ко мне на порог. Это хорошо для меня. Я должен отправиться навестить свою семью дальше на запад, но хочу увидеть опасность до того, как она увидит меня. Итак, мне нужен Телескоп, дайте его мне, и я научу вас кое-чему, что поможет вам в ваших путешествиях. **Задание:** Принести **Награда:**
106; 37; 0	Вы подходите к лагерю гноллов-мародеров, вооруженных кирками. Завидев доблестных воинов, они вскакивают на ноги и бегут к вам. Один гнолл протискивается вперед и говорит: "Прошу вас, изгоните водных элементалов, которые поселились в нашей шахте. Мы будем рады присоединиться к вашему войску". **Задание:** Победить (93; 48; 0) **Награда:** 1000

Слухи в Таверне:

Адриэн обучалась с Демонами!
Адриэн — огненная ведьма.
Только энротец может стремиться стать алхимиком ароматов.
Глупый солдат из Энрота однажды отправился на трехчасовую экскурсию.
Могущественные существа здесь, чтобы помочь нам!
Странные существа прибыли из другого плана.
Маленький мальчик хочет убить Лазурного Дракона!
Есть Лазурный Дракон — берегитесь, он самый могущественный!
Сосуд Драконьей Крови был получен от Праотца всех Драконов.
Если вы выпьете флакон с кровью дракона, вы превратитесь в дракона.
Повелителем Нигона хочет стать Королева.
Если на вас пописает Сказочный дракон, вы станете фиолетовым.
На севере большое сокровище.
Для постройки крепости требуется больше дерева, чем любого другого ресурса.

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить жилища всех существ
I ► II,III ►
► IV,V,VI,VII,IX,X,XI,XI ►
► VIII

- I: 4 героя из предыдущей миссии стартуют в юго-западном углу карты. В округ можно присоединить 100 Гноллов-мародёров, 60 Ящеров-воинов и 15 Стрекоз
- II: голубая Палатка ключника даст доступ к области в зоне VIII. Врата подземного мира ведут в подземную зону XII. Монолит входа ведёт случайно в зону III или юго-западную часть зоны II. Двусторонний монолит ведёт в область с Прудом гидр, охраняемым 20 Призрачными драконами. Перед антимагическим Гарнизоном, ведущим в зону XI – Событие с Языками пламени красного дракона, Короной верховного мага и -1 к боевому духу
- III: около нейтральных Крепостей лежат Сапоги скорости без охраны, и Перчатки всадника под охраной 10 Скелетов-воинов
- V: зона коричневого. Фиолетовая Палатка ключника откроет восточный проход в зону III и даст доступ к области в зоне VIII. Врата подземного мира ведут в юго-восточную часть зоны XII
- VII: синий Монолит входа ведёт случайно в области I и V
- VIII: зона фиолетового. Врата подземного мира ведёт в северо-западную часть зоны XII. Перед нейтральной Крепостью – Событие со стражей из нежити
- X: перед одной из Хижин гноллов – Событие с 30 Гноллами для героя и ресурсами
- XII: Монолит входа ведёт случайно в зоны II и V
- 1,2,3,4,5,8,9: Учёные с заклинанием Элементаль земли, Взрыв, Элементаль воды, Жертва, Волшебное зеркало, Элементаль огня, Элементаль воздуха соответственно
- 6: область с ресурсами, Ульем змиев и объектами на +1 к первичным навыкам
- 7: область с ресурсами
- 10: область с 7 Учёными с заклинаниями, аналогичными Учёным 1,2,3,4,5,8,9
- 11: область с 5 Прудами гидр, охраняемыми 100 Костяными драконами каждый
- 12: область с 4 Логовами горгон, охраняемыми Личами
- 13: область с 4 Ульями змиев, охраняемыми Стражами
- 14: область с 4 Ямами василисков, охраняемыми Вампирами
- 15: залив, окружённый скалами, за 300 Элементалями воды, с Событием, дающим 80 Великих василисков и 60 Стрекоз герою
- 16: перед Фонтаном удачи – Событие со Значком смелости
- 17: кучка с 5000 золота, охраняемая Рогатыми демонами и Адскими отродьями
- на карте есть несколько Событий с бонусами и штрафами к боевому духу и удаче.

Цепочки заданий:

- II ► **А** ► ► **Б** ► ► **В** ► **В** ► ► 50 ► **Г** ► ► **Д** ► ► 30 ► **Е** ► ► **Ж** ► **Ж** ► 1000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

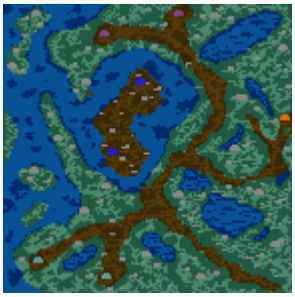
3 Таталия в огне (Burning of Tatalia)

Описание сценария: Победите лорда Хаарта и всех его последователей, освободив Таталию от костлявых хватки мертвецов. Если Адриэн умрет, вы проиграете войну против этого ужасного зла. Ищите Хижины Провидца, чтобы найти фолианты огня и магии земли, чтобы уничтожить лорда Хаарта.

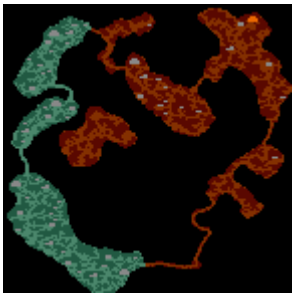
Описание территории: Пришло время лорду Хаарту держать ответ за свои злодеяния. Разгромите войска вероломного мертвеца. Его преданные последователи поддерживают силы армии смерти, пока он идет по Таталии. Вы должны победить лорда Хаарта и всех его приспешников, вырвав Таталию из ледяных объятий смерти. Гибель Адрианы будет равносильна поражению в этой схватке с величайшим из зол.

Стартовый бонус на выбор:

30 Ящеров самому сильному герою
10 Змиев самому сильному герою
5 Василисков самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Адриэн



Города на карте:

								-
54; 74; 0	68; 38; 0	124; 8; 1	140; 57; 0	50; 15; 0	87; 5; 0	17; 128; 0	51; 136; 0	Андара 4; 31; 0

-	-	-	-	-	-	-	-	-
Хоунд 6; 90; 1	Ноканенг 15; 83; 0	Каприви 16; 5; 0	Джибо 25; 15; 1	Тоуган 26; 50; 1	Плумтри 27; 67; 0	Уоррентон 40; 103; 0	Зипфел 41; 39; 0	Нилструм 51; 91; 0

-	-	-	-	-	-	-	-
Рунду 60; 134; 1	 65; 29; 1	Куруман 71; 125; 0	 87; 95; 0	Ракопс 98; 136; 0	Бангассоу 105; 6; 0	Терисан 115; 72; 0	Танелфолс 119; 47; 0

-	-	-
Асерантон 127; 94; 0	Сехитва 135; 120; 0	Ганзи 139; 22; 0

Герои на карте:

139; 141; 0	из миссии 2 140; 140; 0	из миссии 2 140; 142; 0	из миссии 2 141; 139; 0	из миссии 2 142; 143; 0

Адриен и 5 самых сильных героев переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

из миссии 2 143; 139; 0	37 уровня 1800000 54; 75; 0	*«Хаарта воскресили члены основанного им культа некромантии. Теперь он куда сильнее, чем был раньше».*	Сет 36 уровня 1500000 57; 78; 0	Каджитианна 36 уровня 1500000 68; 40; 0	Нузрат 36 уровня 1500000 72; 41; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Зартай	Дикиша	Фотима	Веллор	Гортензия	Годомир	Михалис
36 уровня	36 уровня	36 уровня	36 уровня	36 уровня	36 уровня	36 уровня
1500000	1500000	1500000	1500000	1500000	1500000	1500000
122; 9; 1	124; 11; 1	139; 60; 0	142; 59; 0	50; 17; 0	54; 19; 0	85; 7; 0

Кенай	Айорн	Тейвеер	Обекан	Джелан
36 уровня	36 уровня	36 уровня	36 уровня	36 уровня
1500000	1500000	1500000	1500000	1500000
86; 10; 0	15; 131; 0	16; 129; 0	48; 137; 0	52; 138; 0

Дракон*
11 уровня
112; 91; 1

*Дракон с портретом Аламара:
Специализация: Гноллы.
18500
200 100 50 40 20 10 5

Пролог. Адриэн: «Не знаю, помнят ли воскресшие мертвецы свою прошлую жизнь. Если лорд Хаарт и помнил о Таталии, то сейчас забыл все. Рыцарь-мертвец повернул на северо-запад, и движется вдоль берега моря — прямо мне в руки. Одно плохо — мои войска пришли в уныние. Людям не нравится идти за огненной ведьмой, но стать нежитью им хочется еще меньше».

День 1
1-1-1

Много дней вы ехали, держа путь на густые клубы дыма. Наконец пожар утих, дым рассеялся, и вы видите перед собой разоренные земли. Лорд Хаарт прошел через Таталию, сжигая все на своем пути, а погибших в огне превратил в армию мертвецов.

Для Некрополиса (17; 128; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

Для Некрополиса (50; 15; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

Для Некрополиса (51; 136; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

Для Некрополиса (54; 74; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

Для Некрополиса (68; 39; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

Для Некрополиса (86; 5; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

Для Некрополиса (140; 57; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютерному игроку войска.
Событие: Дополнительный прирост: +30 +25 +20 +15 +10 +5

День 8
1-2-1

Приспешники лорда Хаарта разделились и отправились тремя разными дорогами. Продвигаясь через эти зеленые болота, они также выжигали все на своем пути. Хотя пожары потухли всего неделю назад, болото уже начинает возвращаться к жизни.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 12 1-2-5	Гонец принес известие, что несколько городов еще держат осаду, однако силы их на исходе. Их армии не в силах противостоять мертвым воинам лорда Хаарта. Они умоляют вас придти к ним на помощь прежде, чем их превратят в живых мертвецов. Эти города расположены на побережье южного моря.
День 20 1-3-6	Есть вести с севера, от граждан Танел-Фоллс. Пока они держатся, но провизия и боеприпасы на исходе, и они не знают, насколько еще им хватит сил. Если вы отправите им хоть что-то, они смогут продержаться дольше. Вы понимаете, что терять территории вам больше нельзя, и посылаете им припасы. **Событие:** -10 -5 -3 -3 -3 -3 -5000
День 30 2-1-2	Прорубаясь сквозь кустарник, вы замечаете, как некое маленькое существо шмыгнуло в сторону, пытаясь спрятаться. Выхватив оружие, с заклинаниями на губах воины вырубают кустарник и прижимают к скалам разъяренного детеныша гнолла. Опустив оружие, вы осторожно приближаетесь к малышу. Он оборван, тело покрыто синяками, лицо и одежда перемазаны пеплом и сажей. Поняв, что перед ним – союзники, он сразу же начинает бормотать, всхлипывая: "Там, на севере, есть город Теризан. Мы держим осаду мертвецов уже несколько месяцев, но очень скоро удача окончательно отвернется от нас. Мы умоляем вас, избавьте нас от этого проклятия! Пожалуйста, я не хочу, чтобы вся моя семья погибла! Мы клянемся встать на вашу сторону, если вы нам поможете. Наш отряд сделал вылазку за пределы этих земель, я – единственный, кто выжил. Помогите, умоляю вас!". Вам нужно действовать как можно быстрее, иначе город падет – только для того, чтобы подняться вновь, но уже против вас.
День 35 2-1-7	Вы отправили гонцов в города, по-прежнему находящиеся вне пределов вашей досягаемости. Послание было следующим: "Пожалуйста, продержитесь еще хоть немного! Мы идем через болота, идем так быстро, как только можем. Если удача будет на нашей стороне, мы скоро будем у вас". Остается надеяться, что они сумеют и дальше сдерживать орды мертвецов.
День 45 2-3-3	Обессиленный гонец, задыхаясь, врывается в лагерь, громко взывая к Адриане. Вы берете письмо и, быстро прочитав его, улыбаетесь. Властители обратили внимание на то, как развиваются события в Северной Таталии. Теперь они понимают, насколько вы им необходимы — во всяком случае, сейчас. Помощь скоро прибудет.
День 55 2-4-6	Стремительно проскакав через болота, в лагерь прибывают четверо всадников. За каждой лошадью привязаны еще две, на каждой – тяжелые переметные сумки. Всадники быстро спешиваются и снимают сумки с лошадей, со стуком кидая их на землю. Быстрый осмотр показывает, что в сумках лежат припасы. Один из всадников говорит: "Приветствуем тебя, Адриана! Мы принесли известие от властителей. Пока они не смогут отправить сюда войска. Вместо этого они прислали вам ресурсы, которые помогут в строительстве городов и укреплений. Скоро начнут прибывать и войска". **Событие:** +30 +30 +30 +30 +10000
День 60 3-1-4	В лагерь с грохотом влетают две крытые телеги. Каждую тянет четверка лошадей, покрытых пеной, с налитыми кровью глазами, – бросок через вражеские территории дался им нелегко. Заглянув в телеги, вы обнаруживаете дерево и руду, которые вам так необходимы. **Событие:** +60 +60
День 70 3-2-7	Наконец! В ваши главные лагеря прибывают новые войска. Теперь вы можете нанять столько воинов, сколько нужно, и дать остальным отдых. Эти силы – отличное дополнение к вашей армии! **Для Крепости (98; 136; 0):** В Ракопсе есть войска. **Событие:** Дополнительный прирост: +200 +100 +50 +40 +30 +20 +10 **Для Крепости (127; 94; 0):** В Асерантоне есть войска. **Событие:** Дополнительный прирост: +200 +100 +50 +40 +30 +20 +10 **Для Крепости (135; 120; 0):** Войска готовы к найму в Сехитве. **Событие:** Дополнительный прирост: +200 +100 +50 +40 +30 +20 +10

События на карте:

EVENT **9; 22; 0**	Исследование маленького островка оказалось настоящим испытанием воли. В сердце этого цветущего болота – твари, восставшие из мертвых. Опытные воины трясутся как осиновый лист перед каждой битвой, но все-таки находят в себе мужество отбивать атаки нечисти. Вы гордитесь своими людьми все больше и больше, и это поднимает их боевой дух. **Событие:** +2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

22; 51; 0

Кажется, этой небольшой области Таталии не коснулись смерть и разрушения. Вдалеке весело журчит прекрасный фонтан, и птицы чирикают и поют, не замечая ничего вокруг. На мгновение кажется, что весь мир наполнен тишиной и покоем. Может быть, просто может быть, что удача наконец улыбнулась вам.

Событие: +1

34; 120; 0

Гниющая плоть и зловонные трупы. Кажется, в этой войне, долженствующей избавить Таталию от нашествия живых мертвецов, они стали обыденностью. Если вы проиграете, лорд Хаарт сможет поднять такую армию, которую уже никто не будет в силах остановить. Осознание этого – единственная сила, которая заставляет вас и ваши войска двигаться вперед.

36; 81; 0

Воздух внезапно вздрагивает, превращаясь в несколько маленьких торнадо. Опасаясь последствий, вы поворачиваете, чтобы отойти от берега, в укромный уголок леса, но вас останавливают. Похоже, эти торнадо — воздушные элементали, преграждающие вам путь, готовые пролить вашу кровь!

Стража: 10 10 10 10 10 10 10

45; 84; 0

Ступая на территорию Великих василисков, вы видите, как на вас нападают десятки василисков. Они заявляют о своей сдаче. «Мы не хотим идти против Таталии, но были вынуждены это сделать. Пожалуйста, позвольте нам присоединиться к вашим рядам и сражаться на вашей стороне.

Событие: 30

45; 110; 0

Таталийцы сражаются, чтобы не допустить лорда Хаарта и его приспешников в свои земли, медленно проигрывая эту изнурительную битву. Их павшие товарищи встают опять, чтобы выступить на стороне врага, и надежда уходит из их душ подобно тому, как вытекает вода между пальцев.

55; 121; 0

Таталийцы сражаются, чтобы не допустить лорда Хаарта и его приспешников в свои земли, медленно проигрывая эту изнурительную битву. Их павшие товарищи встают опять, чтобы выступить на стороне врага, и надежда уходит из их душ подобно тому, как вытекает вода между пальцев.

Событие: -1

99; 73; 0

Прямо из воздуха, из земли под ногами, поднимаются страшные призраки давно умерших драконов. Они воют и визжат, и ваши люди сжимаются в страхе и затыкают уши в тщетных попытках защититься от ужасных звуков. Злобные вопли окружают вас со всех сторон, и у вас есть только один выход: стоять насмерть.

Стража: 2 2 2 1 1 2 2 2

Событие: -1

107; 8; 0

Копаясь в кустах, пока другие отдыхают от дневного похода, некоторые из мужчин находят несколько потерянных вещей. Совсем неплохая находка.

Событие: +2 +1 +1 +200

111; 38; 0

Зараза расползлась далеко по этой земле. Таталийцы падают один за другим, и до вас слабо доносятся их предсмертные крики. Странные, неестественные звуки, которые издают мертвецы, медленно подкрадываясь к жертве, заглушают тихое перекликивание немногих диких животных, оставшихся в живых.

113; 38; 0

Не в силах прорвать оборону отчаянно сопротивляющихся таталийцев, лорд Хаарт загнал их на этот клочок земли. Как только его приспешники обустроятся в своих новых домах, они вернутся, чтобы закончить начатое дело. Скоро ресурсы истощатся, и защита таталийцев падет.

Событие: -1

114; 38; 0

Когда войска минуют поворот, недалеко впереди вы видите гарнизон. Воздух полон запахом смерти и тления, многих рвет. Все понимают, что эта земля цепляется за жизнь из последних сил. Скоро здесь не останется ничего, кроме гниющей плоти.

Событие: -1

115; 39; 0

Из-за деревьев выползают гниющие трупы. Воины замирают от страха, глядя, как мертвецы, ковыляя, приближаются к ним. Поняв, в какую западню вы попали, вы приказываете войскам срочно отступать, но дорогу вам быстро преграждают новые мертвецы. Вы окружены, и у вас есть только один выбор – сразиться с этим кошмаром лицом к лицу.

Стража: 160 80 40 20

Награда: +20 +20 +10 +10 +10 +10 +5000

118; 92; 0

На земле сидит старик. Он вырезает из дерева маленькую игрушку. Старик поднимает на вас глаза и говорит: "Хорошо, что мертвецы следуют любым приказам буквально. Лич говорит им: 'Не пропускайте никого!', — и они не позволят пройти даже собственным собратьям! Безмозглые они существа, безмозглые".

Событие: +1

122; 11; 0	Здесь, среди плавающих обломков, вы видите отблеск чего-то металлического прямо под мутными водами болота. Выплескивая за борт, один человек достает предмет. Кажется, тебе повезло. **Событие:**
122; 57; 0	Отсюда мертвые твари впервые спустились под землю. Тропа, ведущая в пещеру, хорошо утоптана. Они не оставили нетронутым ни клочка земли, они пробираются всюду. Страшно думать о том, насколько на самом деле методичны эти рыцари смерти и некроманты!
124; 70; 0	Впереди свободные ресурсы для сбора. Поскольку вы победили нежить в гарнизоне, вы не ожидали засады! Элементали воды нападают на ваши силы со всех сторон, защищая свою добычу! **Стража:** 30 30 30 30 30 30 30
129; 54; 0	Выйдя на поляну, вы внезапно окажетесь в окружении как минимум сотни мертвецов, которые теперь служат темному хозяину. Обладая точной ловкостью, вы собираетесь и готовитесь уничтожить кощунственную нежить. **Стража:** 59 37 49 34 43 37 38
129; 57; 0	Вы видите, что укрепления покрыты засохшей кровью ваших воинов. Повсюду вокруг валяются куски мертвых тел. Вонь стоит такая, что войско выворачивает прямо на землю всеми обедами, съеденными за последнюю неделю. Как только люди приходят в себя, вы, исполнившись мрачной решимости, приказываете им выступать.
130; 95; 0	Некогда цветущее поселение превратилось в дымящиеся руины. Судя по всему, некоторые из местных живут, скрываясь в самой гуще кустарника. Чтобы заставить их выйти из укрытий, вам придется рассеять ужасных тварей.
131; 22; 0	В кустах прячется юноша. Он храбро приближается к вашему войску. Он улыбается и отпускает шуточки, и ваши воины расслабляются. Вы напряжены и не спускаете с него глаз. Он полон дружелюбия, остается на ужин, а потом прощается с вами. Юноша уже давно ушел, когда вы обнаруживаете, что он кое-что прихватил с собой. **Событие:** -2 -2 -1 -1 -1 -1 -200
134; 80; 0	Идти по кровавому следу, оставленному этим приспешником Хаарта – слишком простая задача. Вам бы хотелось, чтобы она была посложнее. Такие разрушения могут изуродовать Таталию надолго. Ваше сердце разрывается при взгляде на почерневшие тела болотных существ и переломанные конечности граждан Таталии. **Событие:** -1
137; 141; 0	Лорд Хаарт и его мертвые приспешники разрушили все на своем пути, и раны только начинают затягиваться. То там, то тут меж гор пробивается зелень. Болота Таталии возрождаются с потрясающей скоростью, и скоро от ужасных пожаров не останется и следа. Вы знаете, что, если лорд Хаарт и его приспешники не будут разбиты в ближайшее время, они превратят прекрасные болота Таталии в голую пустыню — землю живых мертвецов. Даже болото не сможет возродиться, если ни одного его клочка не останется не тронутым.
140; 109; 0	На поляне впереди вы видите вход в пещеру. Он ведет в подземелье. Отсюда мертвецы проникают в селения подземных жителей. До вас доносятся слухи: внизу до сих пор существуют города, некогда ушедшие под землю. Настало время убедиться в правдивости этих легенд!
33; 120; 0	Можно забрать войска
45; 109; 0 **114; 53; 0**	80 40 20 10 Можно забрать войска
55; 122; 0	Можно забрать войска
58; 106; 0 **108; 140; 0**	160 80 40 20 Можно забрать войска
87; 117; 0 **112; 137; 0**	120 60 30 15 Можно забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

90; 123; 0	120 60 30 15 Можно забрать войска
110; 74; 0	80 40 20 10 Можно забрать войска
117; 91; 0	160 80 40 20 Можно забрать войска
118; 37; 0	80 40 20 10 5 Можно забрать войска
135; 26; 0	40 20 10 Можно забрать войска
3; 62; 0	Здесь призраки драконов охраняют вход в свои древние логова. Несмотря на то, что они были убиты героями сотни лет назад, их жадность удерживала здесь их дух. Пора им отправиться в загробную жизнь и посмотреть, какие богатства они скрывали веками.
4; 32; 0	Внутри форта ютятся крестьяне, которые не хотят ничего, кроме как вернуться в свои дома и начать заново строить свою жизнь. На пути к их свободе стоит группа Личей. Личи не в настроении идти на переговоры или отступать, что вас вполне устраивает.
23; 56; 0	Чтобы выжить, нам нужны алмазы в этом пруду с самоцветами. Если мы позволим тебе их забрать, мы умрем. Итак, логика подсказывает, что мы не позволим вам их забрать. Мы не понимаем, почему вы просто не оставите нас в покое с нашим прудом, но, если вы будете настаивать, мы подчиним и раздавим вас.
55; 96; 0	Заблудший и забытый алхимик оставил здесь свои творения, чтобы охранять вход в свою лабораторию. Теперь, действуя автоматически, они никого не пропустят без ожесточенной битвы. Чтобы воспользоваться преимуществами Лаборатории, вы должны уничтожить этих безмозглых големов.
56; 59; 1	Ключник не хочет, чтобы его беспокоили такие, как вы. Пройдут только те, кто достоин его внимания. Докажи себя, победив нас в бою! **Награда:** +20 +20 +10 +10 +10 +10 +5000
59; 68; 1	Мы здесь последние в своем роде. Своим огненным дыханием мы очистим эту землю от неверных. Приготовься встретить свою смерть, смертный глупец.
71; 91; 0	Никто нас никогда не победит! Мы не похожи на тех слабых гноллов или ящеров, которые падают от сильного ветра. Мы большие, энергичные и стойкие — и у нас мощная защита! **Награда:**
80; 51; 1	Они украли наши дома, но они не украдут наше золото!
93; 138; 0	Отлично! Наш обед доставлен, мы бесконечно благодарны за столь оперативное обслуживание. Поздравления повару.
*Стражи** **98; 73; 0**	Вы можете подумать, что мы ничтожные стражи этой долины, но взгляды могут быть очень обманчивыми. Если вы хоть раз пройдете мимо нас, найдутся великие стражи, которые оторвут нежную плоть от ваших костей! **Из-за бага игры иконки Стрежей и Привидений перепутаны.*
111; 95; 0	Вы позволите нам присоединиться к вашей армии? Мы тоже хотим избавить Таталию от этой беды.
111; 122; 0	Мы должны вам кое-что сказать. К северу некоторые из наших людей смогли устоять против нежити, но это ненадолго. Двигайтесь быстро, иначе они обязательно падут. Мы готовы присоединиться к вам, чтобы победить наших врагов.
119; 98; 0	Рад видеть, что герои наконец продвигаются дальше на вражескую территорию. Забери наших братьев к северо-западу отсюда, и мы должны освободить этих бедных змиев. Думаю, они достаточно сильны, чтобы нежить заметила.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

119; 99; 1	Мы Стражи Подземелья. Никто не пройдет мимо нас.
119; 125; 0	Мы слышали о вас и хотим присоединиться к вашей армии. Наше единственное желание — избавить нашу Родину от этого зла и вернуть ей былую славу и красоту.
120; 81; 0	Итак, вы хотите украсть нашу ртуть? Никто не может противостоять нашей магии. Приготовься вступить в наши ряды, глупый живой урод.
124; 127; 0	Отлично! Мы надеялись, что вы придете и заставите нас присоединиться к вашей армии. Не могу дождаться, чтобы избавиться от нежити, преследующей наши земли.
127; 130; 0	Как раз вовремя вы добрались сюда! Похоже, мы вечно ждали твоего прихода. Надеюсь, вы не считаете нас недостойными присоединиться к вашей армии!
133; 105; 0	К счастью, нежить считает нас достаточно незначительными, чтобы оставить нас в покое. Мы хотели бы объединить ваши силы, чтобы избавить Таталию от ее врагов.
133; 128; 0	До нас дошли слухи, и мы готовы объединить наши силы. Еще больше ждут внутри, просто нужно пойти и забрать их.
135; 111; 0	Пожалуйста! Мы пытаемся освободить змиев, но не можем. Присоединяйтесь к вам и, может быть, вместе мы сможем освободить их!
137; 135; 0	Наши братья рассказали нам о вашем приезде. Мы рады вас видеть. Эта война сказалась на нас, и мы потеряли всех наших лидеров из-за Рыцаря Смерти. Позвольте нам присоединиться к вам, чтобы мы могли бороться с этой чумой.
139; 47; 0	Вам встречается группа ящеров-воинов: «Много лет мы были вынуждены выполнять чужие капризы. Хватит! Теперь мы обрели дом и будем за него сражаться. Ни один зверолов, ни одна ведьма больше не будут помыкать нами. Мы лучше умрем, чем пойдем в услужение и превратимся в пушечное мясо!»
141; 97; 0	Привет! Слышал, что вы идете сюда, и хотел убедиться, что вы прибыли, чтобы мы присоединились к вашим силам. Не забывайте и тех, кто к северу отсюда, они очень хотят присоединиться к войне.
142; 92; 0	Наши братья с юга, должно быть, сказали вам, что мы тоже хотим присоединиться к вашим силам. Разведчики рассказали о некоторых бесах, которые перебрались к северу от нас. По всей видимости, они покинули свою родину после того, как Эрафия победила их и пришла сюда. Мы должны избавиться от них, прежде чем прибудут новые!
143; 130; 0	В хижине есть еще те, кто присоединится, просто подойди и позови их.
143; 137; 0	Нам сказали о вашем прибытии, и мы здесь, защищаем этот район от лорда Хаарта и его последователей. Они ушли, а мы стоим здесь — на всякий случай. Какая-то нежить прошла мимо нас, но немного. Мы поможем вам очистить землю.
101; 3; 1	Вы думаете, что такое ничтожное создание, как вы, можете забрать это у нас? Уходите! Если ты не уйдешь от нас, мы будем ломать тебе кости и пить твою кровь! Вы спрашиваете себя: «Я хочу уйти или хочу остаться?» (Да-бой, нет-беги!) **Стража:** 5 5 5 5 5 5 5
119; 104; 1	Эй, теперь ты наконец можешь построить гноллов, которые они хотели.
120; 102; 1	Полагаю, они охраняли местность не без причины. Здесь много ртути.
120; 104; 1	Это неплохо покроет некоторые расходы.
122; 104; 1	Что ты собираешься делать со всей этой серой?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

123; 101; 1	Неудивительно, что они охраняли эту территорию!
123; 104; 1	Тебе больше никогда не будет не хватать руды.
131; 1; 0	На дороге, прямо перед вами, лежит груда дерева, рядом с ней – трупы дровосеков. Они умерли, по-своему участвуя в битве за Таталию. Вы начинаете собирать дерево и находите тех, кто убил их… **Стража:** 19 28 29 27 20 16 15
132; 142; 0	<-------— Океан

Задания на карте:

67; 113; 0	Я ищу лучший способ убить нежить, преследующую наши земли. Принесите мне 200 воинов-скелетов, и я научу вас всему, что знаю о нежити. **Задание:** Принести 200 **Завершение:** Наконец-то 200 воинов-скелетов, которые помогут нашим военным усилиям. Дайте их мне, и вы получите 20 000 опыта. **Награда:** +20000
74; 89; 0	Я слышал о вашей нужде, но у меня есть свои потребности. Чтобы покинуть свой скромный дом, я должен быть хорошо защищен, прежде чем откажусь от своей единственной другой защиты — Фолианта Магии Земли. Принеси мне Доспехи Чудеса, и я отдам тебе Фолиант. **Задание:** Принести **Награда:**
83; 24; 0	Кенай — злая и отвратительная тварь. Он — бич этой земли, убивающий всех, кто попадется на глаза. Раньше он был моим любимым мужем, но его зарезали и превратили в ужасное существо. Я научу тебя заклинанию «Лети», если ты упокоишь его душу. **Задание:** Победить героя Кенай. **Завершение:** Кенай, наконец, отдыхает. Большое вам спасибо за то, что сделали это для меня. Я рад, что его душа сможет найти искупление за свои действия в качестве некроманта. Изучите свиток, и вы научитесь летать. **Награда:**
95; 59; 0	Если вы докажете свою ценность, я дам вам деньги, чтобы помочь вашему военному фонду. Достигните тридцать второго уровня, и я дам вам 10 000 золотых. А пока меня не беспокоят! **Задание:** Быть героем 32 уровня. **Завершение:** Я думал, у тебя было обещание. Вы действительно достигли 32-го уровня. Заходите, заходите. Вот деньги, которые я вам обещал. **Награда:** +10000
110; 41; 0	Я могу помочь вам создать Меч Адского Пламени. Для этого вы должны вернуться с 20 деревом и рудой, 20 ртутью, серой, драгоценными камнями и кристаллами и 5000 золотом. Я сделаю оружие для военных действий. **Задание:** Принести 20 20 10 10 10 10 5000 **Завершение:** Ну наконец то! Вот, отдай мне 10 дерева, 5 ртути, 10 руды, 5 серы, 5 кристаллов, 5 драгоценных камней и 3000 золота, и я сделаю для тебя меч. **Награда:**
84; 76; 0	Чтобы закончить мой Фолиант Магии Огня, мне нужен Меч Адского Пламени. Принеси его мне, и я подарю Фолиант твоему делу. **Задание:** Принести **Награда:**
113; 59; 0	Фотима предала свой народ и встала на сторону тьмы и зла. Я хочу, чтобы она умерла. Я заплачу 20 ртути за каждого, кто поместит свою душу в ад, где она и принадлежит. **Задание:** Победить героя Фотима. **Завершение:** Я думал, этот день никогда не наступит! Фотимы больше нет. Вы заработали свои 20 Меркурия. **Награда:** +20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

115; 86; 0

Стражи захватили наш дом! Если вы их победите, наши войска присоединятся к вам на войне. Они к юго-востоку отсюда, за Гарнизоном.

Задание: Победить (106; 93; 0)
Завершение: Отлично! Наши жены и дети могут вернуться домой. Мы поможем вам в военных действиях.

Награда: 30

114; 143; 0

Задание: Победить (93; 138; 0)
Завершение: Отлично! Наши жены и дети могут вернуться домой. Мы поможем вам в военных действиях.

Доступ: 30 15

127; 119; 0

Мы были вынуждены жить здесь, а не в нашем доме возле фонтана. Мы не уйдем отсюда, пока Костяные Драконы не будут уничтожены, и до тех пор никто не пройдет.

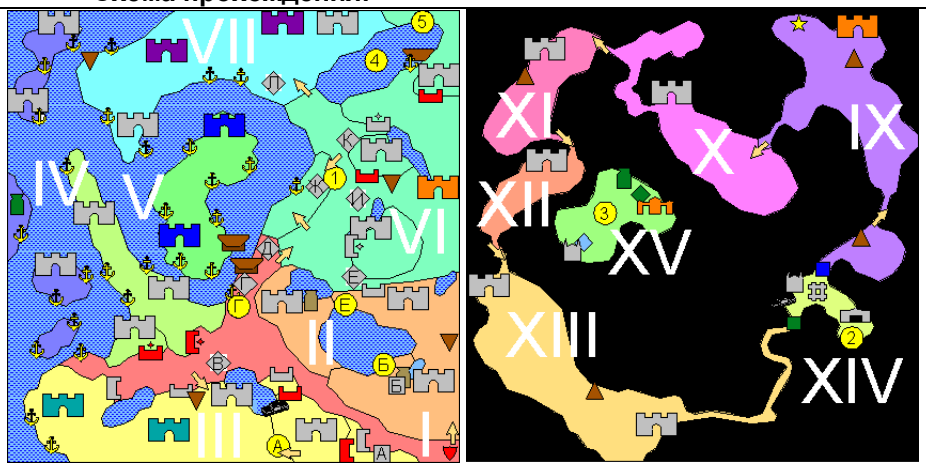
Задание: Победить (124; 113; 0)

Доступ: (87; 95; 0)

Слухи в Таверне:

Элементали воды используют хаос и вторгаются в наши земли!

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► III,V,VI,IX ► VII

- I: Адриэн стартует в юго-восточном углу карты. Перед западным Гарнизоном в зону III – Событие со стражей из 70 Элементалей воздуха. Перед западным антимагическим Гарнизоном в зону IV – Событие с 30 Василисками для героя
- II: Двусторонний монолит соединяет 2 части зоны с нейтральными Крепостями. Врата подземного мира ведут в подземную зону IX
- III: зона бирюзового. Врата подземного мира ведут в подземную зону XIII
- VI: зона оранжевого. Врата подземного мира ведут в подземную зону IX. Перед антимагическим Гарнизоном к северному городу – Событие со стражей из Костяных и Призрачных драконов. В проходе за центральным городом к антимагическому Гарнизону – Событие со стражей из войск нежити и наградой в виде ресурсов. У южного города есть область с ресурсами, на входе в которую – Событие со стражей из 210 Элементалей воды. Рядом с Вратами подземного мира есть Шахта руды, в проходе которой – Событие со стражей из нежити. В проходе за северным городом – Событие, отнимающее ресурсы
- VII: зона фиолетового. Врата подземного мира ведут в подземную зону XI. Около восточного города – Событие с ресурсами
- VIII: зона состоит и 4 островов в западном море. Двусторонний монолит ведёт в подземную зону XV
- IX: Щит яростного огра на западе от города охраняется 35 Ограми
- XIV: в Тюрьме находится Дрэйкон 11 уровня с портретом Аламара
- XV: голубая Палатка ключника не имеет Стражей границы и Пограничных ворот (баг?, должна быть синяя палатка). Зелёная Палатка ключника открывает проход между зонами XIII и XIV. За победу над Медузами, охраняющими зелёную Палатку ключника, можно получить ресурсы
- 1: Картограф для надземных территорий
- 2: область с Сундуками сокровищ, Учёными, ресурсами и ресурсными артефактами, включая все составляющие Рога изобилия (в версии **AB** сборных артефактов нет)
- 3: область с ресурсами, артефактами, Лагерями беженцев и Консерваториями грифонов
- 4: Событие в центре озера с Голубкой удачи
- 5: 20 древесины на проходе, охраняемые войсками Некрополиса

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- на карте есть несколько Событий с бонусами и штрафами к боевому духу и удаче
- большинство Гноллов-мародёров и Ящеров-воинов на карте присоединяются к герою.

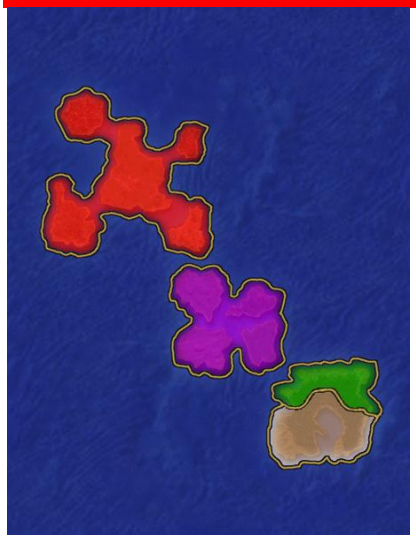
Цепочки заданий:

- **А** ▶ **А** ▶ доступ к 30 15
- **Б** ▶ **Б** ▶
- 200 ▶ **В** ▶ +20000
- **Г** ▶ ▶ **Г** ▶
- 20 20 10 10 10 10 5000 ▶ **К** ▶ ▶ **Д** ▶
- **Е** ▶ **Е** ▶ 30
- 32 ▶ **Ж** ▶ +10000
- ▶ **И** ▶ +20
- ▶ **Л** ▶

Эпилог. Адриэн: «Когда я проснусь, с этим кошмаром будет покончено. Кошмаром для меня, моих людей, для всей Таталии. Не знаю, кого я опускала в могилу — злодея или героя. Я слышала легенды об отваге лорда Хаарта и его падении. Закрывая глаза, я все думаю — какие легенды будут слагать обо мне? Назовут ведьмой, наславшей огонь на край песка и воды… Или героиней?».

VI ОПАСНАЯ САМОУВЕРЕННОСТЬ (FOOLHARDY WAYWARDNESS)

/ Безрассудное упрямство (Complete) / Мыс глупцов (?)



Присоединитесь к сэру Кристиану, рыцарю и алхимику-парфюмеру, в его приключениях, начавшихся с увеселительной морской прогулки, а закончившихся отчаянным противостоянием, от которого зависела сама его жизнь.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

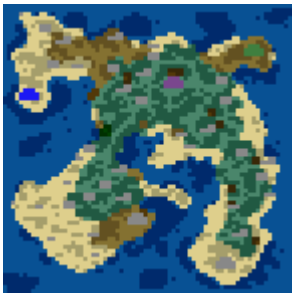
1 Потерянный в море (Lost at Sea) / Затерянный в океане (?)

Описание сценария: Сэр Кристиан должен построить город на юго-восточном полуострове острова вплоть до столицы. Его уровень ограничен 8. Если он завершит свой квест, он перенесет свой опыт, первичные навыки, вторичные навыки и книгу заклинаний с собой в следующий сценарий. Если он побежден, его квест окончен.

Описание территории: Сэр Кристиан хотел всего лишь совершить увеселительную прогулку на своем корабле, но внезапно попал в шторм. Когда шторм прекратился, никто не мог определить место, куда их занесло. Почти неделю скитались они под небом, затянутым тучами, все больше теряясь в догадках. В конце концов они обнаружили скалистый остров. Пытаясь причалить к берегу, корабль напоролся на рифы и затонул. Однако мирные жители приветливо встретили сэра Кристиана. Они пообещали помочь ему, если он отстроит им столицу.

Стартовый бонус на выбор:

6 Орков Кристиану
+3 к Атаке Кристиану
Базовая Мудрость Кристиану



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Построить Капитолий и Замок в Цитадели (55; 65; 0)	**Условие поражения:** Потерять Кристиана

Максимальный уровень героев: 8

Города на карте:

6; 23; 0	62; 12; 0	42; 20; 0	33; 54; 0	55; 65; 0

Герои на карте:

	4 уровня 3200	4 уровня 3200	4 уровня 3200	
33; 57; 0	6; 24; 0	62; 13; 0	42; 21; 0	46; 48; 0

«Сэр Кристиан зарекомендовал себя отъявленным трусом. Его отец уже и не надеется, что Кристиан сумеет стать доблестным полководцем».

Пролог. Кристиан: «Я хотел небольшой морской прогулки, но налетел ураган — и вот я здесь, на богом забытом острове, среди местных аборигенов. Как же от них воняет! Нет, правильно отец, задал мне трепку, когда я сказал, что хочу стать алхимиком-парфюмером! Может, воинское искусство поможет мне бежать из этого проклятого песчаного плена».

День 1 1-1-1	Во время увеселительной морской прогулки внезапно началась буря, и корабль сэра Кристиана сбился с курса. Когда шторм стих, мореходы оказались в неведомых водах. Почти неделю скитались они по волнам, неспособные даже определить, в каком направлении плывут — небо было затянуто облаками. Наконец, они заметили маленький скалистый островок. При попытке причалить корабль напоролся на большой камень. К счастью, никто не пострадал, и всем удалось сойти на берег. Аборигены наблюдали за пришельцами с любопытством, но без враждебности. После переговоров с сэром Кристианом они договорились, что помогут ему покинуть остров, если он построит им Капитолий.
День 2 1-1-2	Сегодня у вас встреча с местным вождем. Старичок выглядит обрадованным: "Боги услышали наши молитвы! Ты — тот, кто должен помочь нам. К востоку отсюда мои воины охраняют руины нашего города. Нам не хотелось бы, чтобы северные разбойники забрали этот город, ведь тогда нам придется напасть на них, а это означает начало войны, а война означает большую головную боль. Хотя и большую развлекуху тоже". Вы безразлично смотрите на него. Он продолжает: "Если ты окажешь нам любезность и поможешь построить в этом городе Капитолий, то мы с радостью поможем тебе починить твою лодку, чтобы ты мог продолжить путь. Чтобы попасть в город, иди по дороге, мощеной булыжником". Вы благодарите вождя за доброту и соглашаетесь на сделку.

День 7 1-1-7	Гонец из местных принес вам ужасную новость: "Сир, сегодня ночью наш город был разграблен. Воры забрали все запасы древесины, но сундуки с золотом им далеко унести не удалось. У нас есть улика — один из горожан нашел записку, в которой говорится: **Повтор каждые 7 дней:** "Катастрофически не хватает зубочисток. Никому не доверяйте. Мы вернемся, когда вы меньше всего ожидаете, и заберем все, что осталось. Искренне ваш, принц Вуди Луноликий". **Событие:** -28

События на карте:

16; 56; 0	Еще одна развилка на дороге. Зевнув, вы задумываетесь над тем, почему вам ни разу не встретилась разложка. И в очередной раз — над тем, куда повернуть.
21; 11; 0	Вздохнув, вы закусили нижнюю губу, бездумно глядя на две дороги, лежащие перед вами. Пойти ли прямо, чтобы захватить мельницу, или свернуть? Вам очень хочется верить, что за поворотом вы найдете таверну. Кружка доброго эля — это именно то, что вам нужно сейчас.
23; 14; 0	Вы прошли немало по узкой прямой тропке, и вот перед вами снова развилка. Куда же повернуть? Нет, эти развилки доведут до безумия. Вы начинаете плакать, потом смеяться, потом жалеть себя, звать на помощь и снова плакать. **Событие:** -1
23; 17; 0	Дорога снова расходится — еще одна развилка вам в суму. Вы сжимаете зубы, и тут советник замечает, что теперь вам можно не заботиться о рождественских подарках для ваших близких. **Событие:** +1
23; 20; 0	Обратившись к войскам, вы негодуете: "Как же нам идти по этой дороге, если она просто утыкана развилками? И что это за раздача вилок на каждой развилке?" Подивившись бредовости своей последней фразы, вы плюете на палец и поднимаете его вверх, чтобы определить направление ветра. Узнав, куда дует ветер, вы продолжаете путь в этом направлении.
23; 59; 0	Проснувшаяся совесть говорит вам, что вы плохо обошлись с бедным торговцем. Вы решаете извиниться перед ним. Однако, вернувшись, вы находите на месте торговца ужасное чудовище. **Стража:** 1
24; 30; 0	Вы выбрали менее проторенную дорогу, и в этом вся разница. **Событие:**
24; 59; 0	Вы набрели на бедного торговца, дела которого идут из рук вон плохо. Бледный и отчаявшийся, он из последних сил расхваливает свой товар: "Все сокровища на одной карте! Эта карта приведет вас в секретное место, которое посвященные называют "Ярмаркой веков". Взглянув на затертый свиток, вы невольно расхохотались. Бросив бедняге несколько золотых, вы произносите: "Ярмарка веков"? Да это место уже давно не существует, еще со времен возрождения Эрафии. А если кто-то пытается убедить тебя в обратном, значит, он хочет продать тебе какую-нибудь ерунду". Довольный своей речью, вы покидаете торговца.
27; 33; 0	Вы встречаете две дороги, которые разветвляются в желтом лесу. Путешественники истоптали их примерно одинаково, но та, что слева, казалась немного более травянистой и, возможно, не так много истоптана. Вы смотрите на обе дороги, а затем принимаете решение.
30; 55; 0	Ой! Развилка! Что же делать? После долгих споров с вашими советниками вы решаете забрать развилку с собой, чтобы установить ее на могиле вашего любимого отца.
32; 55; 0	Откуда не возьмись, появляется шайка низкорослых вонючих гоблинов. Они выстраиваются перед вами в шеренгу и поют: "По дороге, вымощенной камнем, снова очарованный пойдешь. По дороге, по дороге, вымощенной камнем. По дороге, по дороге, по дороге..." Похоже, от морской воды у вас галлюцинации.
39; 30; 0	Из таверны вываливается пьяный посетитель. Сдерживая смех, вы слушаете его бормотание. "Нет, обязательно зайди в эту тав-верну! Что за мен-нестрели в ней играют! Чудо!" Он прерывается, чтобы рыгнуть, после чего продолжает: "Они зовутся "Смэшин Памперс-с..." **Событие:** +1
44; 36; 0	Вы останавливаетесь на дорожной развилке и спрашиваете у ближайшего существа, как добраться до таверны. Приглядевшись, вы про себя отмечаете, что существо кажется вам смутно знакомым, но тут же гоните прочь эту мысль. Глядя вам прямо в глаза, существо отвечает: "Да ты храбрец! Это надо же — вернуться сюда после того, что ты тут замутил". Вы как ни в чем ни бывало переспрашиваете: "Я?" Существо угрожающе надвигается на вас, и вдруг, хлопая вас по плечу, орет: "Как дела, старый друг? Сто лет не виделись! Не узнаешь?" Вы понимаете, что этот тип вам абсолютно не знаком, но покорно играете свою роль "старого друга". В конце концов неизвестный показывает вам дорогу к таверне, да к тому же дает денег на выпивку: "Возьми, друг. Выпьешь светлого эля "Нью Уорлд Лонг Нек". А может, и я к тебе присоединюсь."

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **45; 23; 0**	В лесной глуши вы набредаете на деревянный сундук, покрытый мхом. Видимо, недавно прошедший дождь смыл с него грязь и выставил на божий свет. Несколько часов уходит на попытки вскрыть сундук, но все без толку. Один из самых тучных воинов предлагает сломать сундук весом своего тела. Он с разбега прыгает на сундук и легко разламывает его. **Событие:** +3 +42 +42 +21 +21 +21 +21 +21000
EVENT **48; 19; 0**	На этом перекрестке вы встречаете семью крестьян-оборванцев. Их тележку тянет одноглазая хромая лошадь. Вы спешиваетесь, чтобы предложить помощь, но папаша, лысеющий толстяк, слишком занят попытками утихомирить своих четверых детей, чтобы обращать на вас внимание. А вот его жена подмигивает вам с явным намеком... Вы краснеете, вскакиваете на лошадь и во весь опор уноситесь прочь.
EVENT **48; 27; 0**	Вы встретили усталую крестьянку, несущую на плечах большой мешок, тяжелый на вид. Предлагая подвезти ее, вы мимоходом интересуетесь, что в мешке. "Овес", — отвечает она угрюмо. "Овес?" — переспрашиваете вы, — "Зачем?" — "Знаю я вас, рыцарей — как доедете до ближайшего лесочка, сразу у лошади овес кончается". Устыдившись, вы пришпориваете коня и продолжаете путь. **Событие:** +1
EVENT **49; 34; 0**	Дорогу вам преграждает огромный камень. Вы посылаете одного из своих воинов на разведку — выяснить, что лежит на другой стороне. "Сир!" — кричит он, — "Ни за что не угадаете... новая развилка!" Взглянув на камень, вы замечаете, что он испещрен надписями. Думая найти великую мудрость, вы начинаете читать. "Обедайте у Крэга Хака. Биг Хак — 15 золотых". "Чтобы найти путь к сердцу мужчины, разруби нагрудник его доспехов". "Здесь спала Катерина Грифонхарт". "Одинокий мужчина желает познакомиться". "Здесь был Килгор". **Событие:** +1
EVENT **53; 37; 0**	На перекрестке вас останавливает сборщик пошлины. Волосатый тролль требует 147 золотых за проход. Вы хотите разрешить ситуацию по-другому и уже протягиваете руку к мечу, как вдруг из-за деревьев появляются… **Стража:** 4 7 8 1 3 **Событие:** -15
EVENT **54; 56; 0**	Еще одна развилка на дороге! Вы зеваете и думаете, что вы собираетесь делать со всеми этими вилками. Ваш рюкзак становится довольно полным и довольно тяжелым. В какую сторону идти, с другой стороны, ну, это совсем другое.
EVENT **55; 66; 0**	Слезы выступают у вас на глазах, и вы даже не замечаете насмешек ваших солдат. Неужели из этой кучи мусора вам придется отстроить Капитолий?
EVENT **59; 48; 0**	Две! Сразу две развилки! Или одна развилка и одна развилка — это уже два-вилка? Вы складываете развилку для салата и обеденную развилку в свою суму и продолжаете путь.
EVENT **61; 31; 0**	Блажен косоглазый ремесленник, строивший эти дороги! Похоже, скоро и ваши глаза сбегутся в кучку от постоянных размышлений, какой путь выбрать. Вы достаете золотую монету и командуете войскам: "Загадывайте, пока не упала! Орел — идем туда, решка — идем сюда". Вы подбрасываете монету. "РЕШКА!" — дружно кричат воины.
30; 57; 0	— Ты не отсюда?
31; 58; 0	Ты прокалывай мои фурункулы, а я проколю твои.
34; 55; 0	Отправляйтесь в город-крепость, девчонка.
36; 54; 0	У тебя есть дочь?
13; 12; 0	Хотя вокруг никого нет, вы доказали, что достойны Неистощимой Телеги с Рудой. Хотите взять ее сейчас?
47; 22; 0	**Стража:** 13

52; 62; 0	**Стража:** 5
57; 55; 0	Вы на цыпочках подходите к ящику, лежащему на полянке среди деревьев. Вам немного не по себе, ведь в последний раз, открыв таинственный ящичек, вы очнулись голышом в борделе, с татуировкой на ягодице. Вы осторожно открываете ящик. **Событие:** -11 -3 -3 -1027 -1001 -1083 -1010 -1087 -1119 -10025
4; 20; 0	**Стража:** 3 5
33; 51; 0	**Стража:** 4
42; 17; 0	**Стража:** 2
60; 54; 0	**Стража:** 9
7; 10; 0	Мускулистый пляж II
10; 2; 0	Мускулистый пляж I
10; 50; 0	Зума III
13; 47; 0	Остерегайтесь Зоны 51.
13; 58; 0	Зума IV
15; 16; 0	Мускулистый пляж IV
17; 44; 0	Зума II
18; 6; 0	Мускулистый пляж III
20; 38; 0	Зума I
24; 62; 0	Зума V
39; 39; 0	Венеция II
41; 34; 0	Венеция I
48; 61; 0	Малибу II
50; 37; 0	Венеция III

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

52; 51; 0	Малибу I
57; 68; 0	Малибу III
59; 23; 0	Вайкики II
54; 51; 0	Малибу V
65; 31; 0	Вайкики I
65; 58; 0	Малибу IV

Задания на карте:

6; 10; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +2
9; 2; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +3
14; 16; 0	**Задание:** Принести **Награда:** 5
17; 6; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +2
40; 34; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +1000
47; 61; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
49; 37; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +2
51; 51; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +2
56; 68; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
58; 23; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +2
63; 51; 0	**Задание:** Принести 59 **Награда:** +59
64; 31; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +2
64; 58; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +3287

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

22; 27; 0

Задание: Принести 19 **Доступ:** северо-западная зона карты.

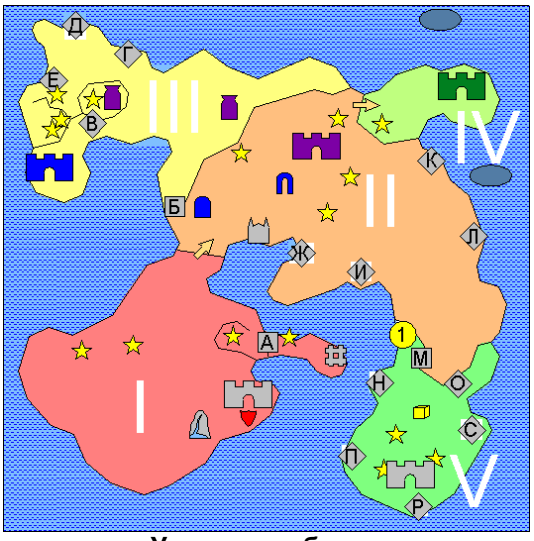
36; 46; 0

Ты мокрый за ушами. Охранник смотрит на вас с сомнением, но соглашается пропустить вас, когда вы достигнете 7-го уровня опыта.
Задание: Быть героем 7 уровня.
Прогресс: «Уровень 7 у тебя нет. Когда ты достигнешь уровня 7, я пройду».
Завершение: Короткий зеленый охранник подтверждает, что вы действительно достигли уровня 7. Вы хотите пройти сейчас?
Доступ:

57; 48; 0

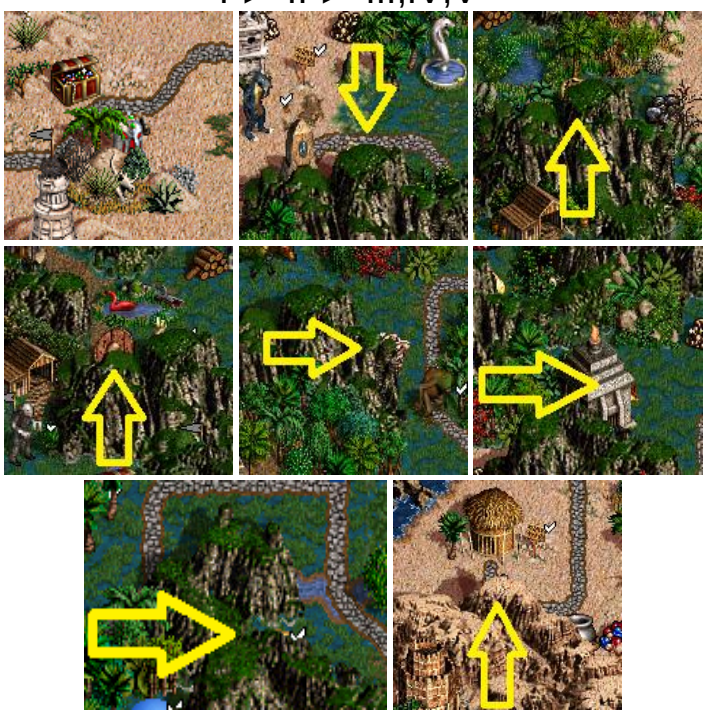
Задание: Принести **Доступ:** юго-восточная зона карты.

Схема прохождения:



Условие победы:
Построить Капитолий и Замок в Цитадели (I)

I ► II ► III,IV,V

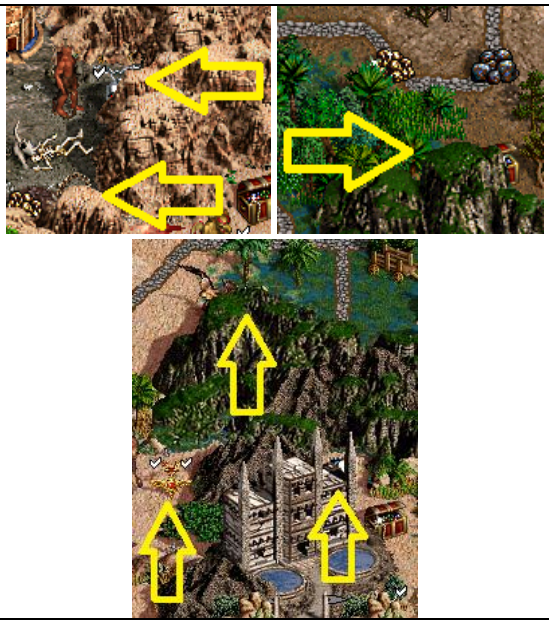


- I: в зоне есть 3 спрятанных за ландшафтом артефакта (см.рис) – Шлем хаоса, Шлем-череп и Магические доспехи. За Стражем прохода (А), требующим 7 уровень героя, лежат Перчатки всадника. В Тюрьме находится Вей 1 уровня
- II: зона фиолетового. Монолит входа ведёт в область ближе к городу. Вокруг города есть 4 спрятанных за ландшафтом артефакта (см.рис) – Щит гномьих богов, Рёбра, Языки пламени красного дракона и Кольцо странника
- III: зона синего. Двусторонний монолит ведёт в область с Неистощимой телегой руды, которая даст доступ в зону V. На западе зоны есть 3 спрятанных артефакта (см.рис) – Подзорная труба, Кистень великого гнолла и Кулон смерти
- IV: зона зелёного. У входа в зону спрятано Ожерелье морского проведения (см.рис)
- V: в зоне есть 3 спрятанных артефакта (см.рис) – Плащ из драконьих крыльев, Ожерелье стремительности и Щит тоскующих мертвецов
- 1: Картограф для надземных территорий.

Цепочки заданий:

- 7 ► **А** ►
- 19 ► **Б** ► III
- III ► **В** ► 5
- I ► **Г** ► +2
- V ► **Д** ► +3
- I ► **Е** ► +2
- III ► **Ж** ► +1000
- II ► **И** ► +2
- V ► **К** ► +2
- II ► **Л** ► +2
- ► ► **М** ► V

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



- II ▶ Н ▶ +2
- 59 ▶ О ▶ +59
- IV ▶ П ▶
- I ▶ Р ▶
- I ▶ С ▶ +3287

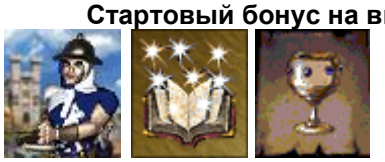
2 Их часть сделки (Their End of the Bargain)

/ Другая сторона соглашения (Complete) / Конец их сделки (?)

Описание сценария: Чтобы победить, сэр Кристиан должен победить всех врагов. Теперь у него есть союзный город, который находится в северо-западном регионе. В этом сценарии его уровень ограничен 16, но он перенесет свои навыки, заклинания, вторичные навыки и опыт в следующий сценарий.

Описание территории: Местные жители так сильно обрадовались, что сэр Кристиан помог им, что забыли в ответ помочь ему вернуться домой. Дни празднования проносились, превращаясь в недели разнузданных оргий. Это все больше раздражало сэра Кристиана. Пока местное население праздновало, сэр Кристиан посетил таверну, где столкнулся с северным правителем, которого он недавно победил. Правитель решил, что, если сэр Кристиан будет продолжать шляться по округе, это добром не кончится. Правитель был рад помочь сэру Кристиану покинуть это неблагодарное место, но — с одним условием...

Стартовый бонус на выбор:



8 Арбалетчиков Кристиану
+2 к Силе магии Кристиану
Свиток с заклинанием Благословение Кристиану

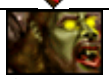
Цвет игрока: **Союзники:**	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Кристиана

Максимальный уровень героев: 16

Города на карте:

62; 12; 0	6; 23; 0	33; 54; 0	42; 20; 0	55; 65; 0

Герои на карте:

	Кристиан переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.		6 уровня 7700	8 уровня 11000	 6 уровня 7700
39; 30; 0		6; 24; 0	33; 55; 0	42; 21; 0	54; 66; 0

Пролог. Кристиан: «Клянусь, побежденные мною аборигены знают толк всего в двух вещах: как задирать соседей и как закатить вечеринку. Они явно хотят избавиться от меня не меньше, чем я от них. Они готовы меня отпустить при одном условии: я должен возродить земли, которые сам же опустошил. Фу! Ну и вонь».

День 1 1-1-1	Местные жители так обрадовались победе сэра Кристиана, что совершенно забыли о своем обещании помочь ему. Празднования шли круглосуточно на протяжении нескольких недель. Когда же сэр Кристиан попытался напомнить им о сделке, они лишь рассмеялись и посоветовали ему поцеловать тот конец коровы, которым она не мычит. Оставив ликующих туземцев, сэр Кристиан направился в таверну — залить кружкой эля тоску по дому. Он сидел в таверне и разглядывал пузырьки, тающие на дне очередной опустошенной кружки, как вдруг почувствовал у своего горла холодное лезвие ножа. "Обернись. Медленно". Обернувшись, он увидел перед собой владетеля северных земель. Сэр Кристиан попытался быстро принять решение, что в его состоянии было не так-то просто. Наконец, он произнес: "Может, сначала поговорим?" Когда северный владетель и его воины собрались за столом, сэр Кристиан объяснил им ситуацию. Они недоверчиво выслушали его, однако согласились, что если герой останется на острове, островитянам придется плохо. После долгих переговоров, в ходе которых было выпито немало эля, была заключена следующая сделка: если сэр Кристиан согласится перебить наглых южан, северяне с радостью помогут ему вернуться домой. Пошатываясь, сэр Кристиан встал из-за стола и объявил, что во избежание очередного предательства он требует, чтобы соглашение было подписано кровью. **Для Цитадели (55; 65; 0):** **Событие:** Утёс чудищ построен.
День 4 1-1-4	На пути к вашему новому дому вы строите стратегические планы, раздумывая над тем, как вам выполнить ваше новое задание. Вы надеетесь, что в пути заживут и те синяки и шишки, которые вы заработали во время прошлых битв и пьяных драк в тавернах, не говоря уж о головной боли, появившейся после того, как вы разом осушили бутылку редвудского светлого эля. Порывшись в суме, вы достаете бутылку. Этикетка гласит: РЕДВУДСКИЙ СВЕТЛЫЙ ЭЛЬ. Внезапно вы спрыгиваете с лошади и скрываетесь в кустах, где у вас из головы вылетают остатки хмеля (этакой широкой струей). Вся жизнь проносится у вас перед глазами, и вы клянетесь могилой дедушки, что никогда больше не будете пить эту гадость. "Правильный эль", — было написано на этикетке. "Я бы заменил букву "п" на "т", — думаете вы.
День 15 1-3-1	Ваш советник предлагает вам выслать шпионов, чтобы они собрали информацию о том, что творится в стане врага. Согласившись с ним, вы приказываете четырем своим воинам отправиться на разведку и вернуться через пять дней с подробным докладом о противнике.
День 20 1-3-6	Ваши доблестные разведчики вернулись! Неприятный запах бьет вам в нос. По мере того, как разведчики приближаются, запах становится все сильнее. Волосы их спутаны, одежда разодрана. Вы задумываетесь, правильно ли вы сделали, что послали именно их в разведку. Тем временем один из них, пошатываясь, выходит вперед и произносит: "Сир! Мы, ваши доблестные разведчики, вернулись! Блээ!" Ковыряя в ухе, он пытается встать в строй. "Да от тебя несет элем "Нью Уорлд Лонг Нек" урожая 1087 года", — в бешенстве кричите вы. "О да, сир. Я вижу, вы знаток, сир", — бормочет шпион, после чего громко рыгает. Вы явно впечатлили его своими познаниями. Слово берет другой разведчик: "Э-э... Враги укрепляют города и... это... собирают войска, сир. Ик!" "Вот как? Почему бы вам не рассказать мне что нибудь, чего я не знаю, ах вы, волосатые слизняки!" — кричите вы. Шпионы валятся на землю, изнемогая от смеха. Назло топая ногами, вы покидаете эту жалкую сцену, обещая себе, что в следующий раз воспользуетесь услугами "Шпионов по вызову".
День 29 2-1-1	Уже который день стоит ужасная жара. Вы и ваши воины утомлены до крайней степени. Вы останавливаетесь отдохнуть, как вдруг, откуда ни возьмись, появляются две прекрасные девушки, на которых, кажется, нет ничего, кроме легких кольчуг, и дарят вам ящик эля "Нью Уорлд Драфт". Вы бросаете взгляд на донышко бутылки, чтобы определить, годится ли этот эль для питья, затем снова смотрите на девушек. Одна из них подмигивает вам, прикасается указательным пальцем к вашим губам, затем к своим. Они уходят. Вы никогда не видели более прекрасного зрелища. Вы ощущаете какое-то новое чувство, которого раньше не знали. "Наверное, это любовь!" — кричите вы. Дрожащими руками вы открываете бутылку, и тотчас же с севера налетает порыв ветра. Вы отпиваете глоток, и ощущаете свежий, крепкий вкус без неприятного привкуса. Ветер поднимается, начинает идти снег. Это уж слишком... Вы снова кричите: "Да, наверное, это любовь! Я люблю этот эль!" Остаток "Нью Уорлд Драфт" вы раздаете войскам.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 38
2-2-3

Вы замечаете девушку-воина, стоящую к вам спиной. Похоже, она занята починкой боевого доспеха. Очарованный ее красотой, вы решаете привлечь ее внимание с помощью волшебных заговоров из книги "Как очаровать девушку-воина", прочитанной вами не так давно в одной из таверн.

— Скажите, не встречались ли мы в прошлом году во время бойни у города Психус?

Девушка не отвечает. Возможно, она просто не расслышала вас за шумом ветра? Впрочем, эта фраза вам не больно-то и нравилась. Вы вспоминаете другую, подходите поближе, чтобы девушка точно расслышала, и произносите:

— Каждая секунда каждого часа каждого дня тысячью ножей вонзается мне прямо в сердце. Я постоянно мечтаю о тебе, и грусть горит в груди. Даже эта аллитерация не может сравниться с нежным взором твоих голубых глаз. Я жажду твоих объятий, как одинокий замерзший ребенок, потерявшийся во тьме.

Никакой реакции — словно вы ничего и не говорили. Вы трогаете девушку за плечо. Она резко вскакивает, и, наставив на вас кинжал, внезапно спрашивает:

— Чем могу быть полезна?

— Добрый день, мисс, меня зовут сэр...

— Что? — прерывает вас она.

— Меня зовут...

— Что? Я вас не слышу, — произносит она еще громче, чем прежде.

Вы кричите:

— МЕНЯ ЗОВУТ СЭР...

— Минуточку! — снова перебивает она, доставая что-то из ушей.

— Простите. Я ношу в ушах эти затычки, чтобы жучки туда не забирались.

Вы молча дивитесь на ее неземную красоту, одновременно панически перебирая в уме фразы из книги.

— Как насчет свидания с одним из немногих парней, еще не зараженных чумой?

Девушка складывает руки на груди и бросает на вас скептический взгляд. В последней отчаянной попытке завести разговор, вы произносите:

— Э-э... Не хотите ли колбаски?

— Послушай, извращенец. Можешь оставить свои больные фантазии для кого-нибудь другого!

Сказав это, она дает вам звонкую пощечину, вскакивает на лошадь и уносится прочь.

События на карте:

EVENT
5; 51; 0

К вам подходит дряхлый старичок с палочкой. Натянув поводья, вы приветствуете его. Взглянув вам прямо в глаза, он произносит: "Твоя мать никогда не говорила тебе. Она никогда не говорила тебе правду о твоем отце. Я — твой отец". Пораженный этим известием, вы смотрите на старика с недоверием. "А сестры-близнеца у меня нет?" — спрашиваете вы. Но он лишь произносит: "Возьми вот это". Старик достает что-то из складок своей одежды, протягивает вам этот предмет и исчезает.

Событие:

EVENT
27; 31; 0

Вас останавливает молодой рыцарь. "Остановитесь, несчастные!" — кричит он, — "Не ходите туда. Неужели вы не понимаете? Если вы пойдете туда", — рыцарь указывает в одну сторону, — "упадете в ров, а если пойдете туда", — рыцарь указывает в другую сторону, — "утонете в болоте. Так что возвращайтесь домой! Идите же! Скачите!" Посмеявшись над юнцом, вы продолжаете свой путь. Проезжая мимо него, вы бросаете ему несколько золотых, благодарите его за представление и предлагаете записаться на прослушивание к В. Шекспиру.

EVENT
27; 49; 0

Внезапно вы останавливаетесь. "Все в порядке, сир?" — спрашивает один из ваших советников. "Ты даже не представляешь, во что я только что вступил", — отвечаете вы.

EVENT
29; 10; 0

Вы не можете поверить своим глазам, когда видите дендроида, подбрасывающего ветку за веткой в большой костер.

— Что, замерзли, э-э, сэр? — спрашиваете вы у него.

— Нет, существо из плоти и крови, я не замерз! Я уничтожаю угрозу всем дендроидам, настоящее проклятие всего сущего.

Внезапно он оборачивается:

— Был ли ты женат когда-нибудь?

— Вообще-то нет, — отвечаете вы.

— Ну тогда про тещ тебе не понять, — говорит дендроид, подбрасывая еще хвороста в огонь.

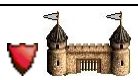
Он приглашает вас отведать жареных сосновых семечек, а вы, со своей стороны, предлагаете ему выпить эля.

EVENT
29; 30; 0

Стража: 1

Награда: +1446

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 27; 0	Из соседних кустов внезапно раздается шум. Вы командуете войскам залечь, и тревожно оглядываетесь. Несколько секунд ничего не происходит, а потом вам на голову падает камень. От удара вы теряете сознание, и приходите в себя лишь через час. Оказывается, к камню была привязана записка: "Мы следим за каждым твоим шагом. Твоим и твоей жалкой армии тоже! Мне хорошо с моими воинами в нашем Капитолии... Заходи в гости, если будешь в настроении умереть! P.S. Берегись (хе-хе) падающих камней".
32; 55; 0	Войдя в город, вы подслушиваете разговор двух девиц. Одна мечтательно спрашивает у другой: — Встречала ли ты сэра Кристиана? Он такой душка! — Да ты что! Он же моется! Это так противоестественно. Настоящие мужчины так не делают, — ответила вторая. — Он — грубое животное, которому кто-то придал облик мужчины. Ужасно противный. Как он может кому-то нравиться? — Да уж, ты права, — со смехом согласилась первая. Хихикая, они уходят. Вы подбираете с земли свою упавшую самооценку и бережно уносите прочь. **Событие:** -3
38; 16; 0	В лесу ваша лошадь спотыкается о маленький деревянный ящичек. Вы спешиваетесь и поднимаете его. Взломав ящичек, вы обнаруживаете внутри шесть бутылок любимого эля "Нью Уорлд Лонг Нек". Вы делитесь находкой с войсками. **Событие:** +2
40; 32; 0	Заполучив новых союзников, вы вновь обрели уверенность в себе. Допив последнюю бутылку темного эля, вы пускаетесь в путь на поиски своего нового дома, обосновавшись в котором, вы должны будете уничтожить все, что не так давно построили для ваших старых союзников. **Событие:** +3
47; 19; 0	"Стой!" — из-за деревьев выходят отряды ящеров. Они полностью окружают вас. Один из них говорит: "Так-так-так. Сделай одолжение, подойди поближе". После драматической паузы он продолжает: "Запомни каждый свой шаг, потому что больше тебе ходить не придется". **Стража:** 30
48; 33; 0	К вам подбегает испуганный торговец: "Бегите, сэр! Спасайтесь, кто может! Южане наступают. Занимайте укрепления и готовьтесь к битве! Вот, возьмите!" Он передает вам зеленый листочек клевера: "Он принесет вам удач..." Внезапно в дерево как раз между вами и торговцем вонзается стрела. К стреле привязана записка: "Бойтесь". **Событие:** +1
48; 63; 0	"Ой, как страшно", — смеетесь вы. "Наконец-то они наладили оборону. Когда я здесь правил, они этого, видите ли, не могли сделать", — думаете вы про себя, — "Но я знаю, что здесь есть обходной путь, который эти глупцы, судя по их интеллекту, или, точнее, его отсутствию, скорее всего, оставили без охраны". Чувствуя себя хозяином положения, вы наслаждаетесь собственным превосходством. Внезапно вы чувствуете укол в спину. "Извините, что прерываю вас, сир, но не пора ли вам закруглиться?" — спрашивает один из воинов, — "Меня жена ждет, и кружка холодного эля".
64; 16; 0	Глядя на море, вы мечтаете о возвращении домой. Вдруг вы замечаете какой-то предмет среди камней. Спешившись, вы поднимаете его. Это небольшой цилиндрик, обернутый пергаментом. На краешке пергамента написано "Потяните здесь". Следуя инструкции, вы разворачиваете пергамент. **Событие:**
 **48; 64; 0**	101 Нельзя забрать войска
49; 13; 0	13 61 26 Можно забрать войска
30; 22; 0	«Ты убил моего брата. Приготовься умереть».
41; 26; 0	**Стража:** 15
57; 29; 0	**Стража:** 13
38; 24; 0	ВЫ НИЧЕГО НЕ ПОЛУЧИТЕ! ТЫ ПРОИГРАЛ! ХОРОШЕГО ДНЯ, СЭР!

7; 10; 0	Мускулистый пляж II был здесь
10; 2; 0	Мускулистый пляж I
10; 50; 0	Зума III
13; 58; 0	Зума IV был здесь.
15; 16; 0	Мускулистый пляж IV
17; 44; 0	Зума II
18; 6; 0	Мускулистый пляж III
21; 38; 0	Зума I
24; 63; 0	Зума V был здесь.
39; 39; 0	Венеция II
41; 34; 0	Венеция I
48; 60; 0	Малибу II был здесь
50; 37; 0	Венеция III был здесь.
52; 51; 0	Малибу I
57; 68; 0	Малибу III был здесь.
63; 27; 1	Вайкики II был здесь.
64; 51; 0	Малибу V
65; 31; 0	Вайкики I
65; 58; 0	Малибу IV

Задания на карте:

9; 2; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

14; 16; 0 — **Задание:** Быть героем 12 уровня. **Награда:** +26

17; 6; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +7

40; 34; 0 — **Задание:** - **Награда:** -

51; 51; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +3

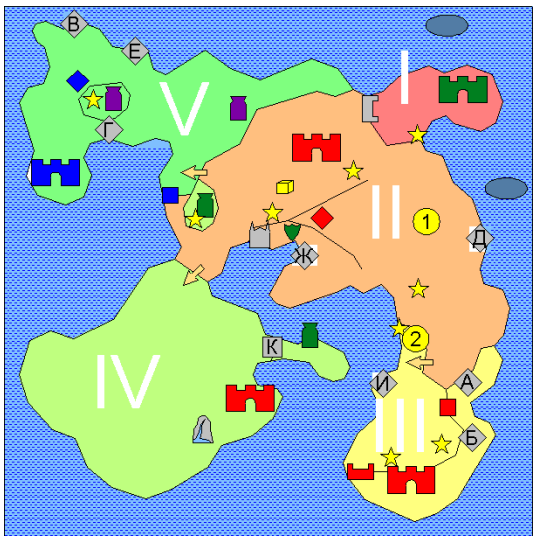
63; 51; 0 — **Задание:** Принести 51 **Награда:** +51

64; 31; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +2

64; 58; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +16491

36; 46; 0 — **Задание:** Принести **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II ► III,IV,V

- I: Кристиан начинает рядом с северо-восточным городом. Неподалёку можно найти Ожерелье морского проведения, спрятанное за Склепом (см.рис). К юго-востоку от города – Событие с Картами пророчества
- II: зона красного. Рядом с городом есть пустой Ящик Пандоры, к югу от него – Мантия равновесия, а к востоку – Сфера бушующего огня, охраняемую 15 Элементалями огня. К востоку от города – спрятанная Птица познания (см.рис), а к юго-востоку можно найти Ожерелье стремительности. Красная Палатка ключника откроет проход между частями зоны III
- III: зона красного. Рядом с Картографом (1) лежит Медаль дипломата. К северу от города есть Магическое кольцо и Талисман маны. Хижина провидца (Ж) – пустая
- IV: зона красного. Страж прохода (К) требует Мантию равновесия из зоны II, и даёт доступ к Двустороннему порталу, ведущему в область с Дубиной яростного огра
- V: зона синего. Синяя Палатка ключника открывает проход по дороге из зоны II. Двусторонний портал ведёт в область со Щитом проклятых
- 1: Событие со стражей из 40 Ящеров
- 2: Свиток с заклинанием Элементаль огня со стражей из 13 Элементалей воды
- 3: Событие со стражей из 1 Красного дракона, за которого дадут 1446 опыта
- 4: Картограф для надземных территорий
- 5: Событие со Шлемом белого единорога
- на карте есть несколько Событий со штрафами и бонусами к боевому духу и удаче.

Цепочки заданий:

- 51 ► **А** ► +51
- III ► **Б** ► +16491
- III ► **В** ► +3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 12 ▶ г ▶ +26
- II ▶ д ▶ +2
- I ▶ е ▶ +7
- II ▶ и ▶ +3
- II ▶ к ▶

3 Здесь будут пираты (Here There Be Pirates)

/ Здесь и там пираты (Complete) / Пиратские перипетии (?) / Здесь пираты (?)

Описание сценария: Перед сэром Кристианом стоят большие испытания. Чтобы победить, он должен захватить все вражеские города и замки и победить всех вражеских героев. Он будет ограничен уровнем опыта 24. Если он выиграет, он сохранит свой опыт, основные навыки, дополнительные навыки и свою книгу заклинаний. Если он потерпит неудачу, его поиски окончены.

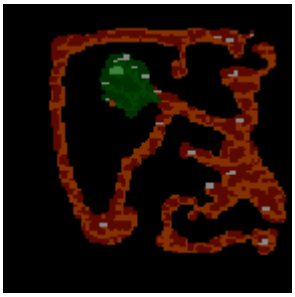
Описание территории: Сэр Кристиан уже почти отчаялся вернуться домой, когда один из членов команды обнаружил заброшенную лодку. Так как возможности заполучить парусный корабль не предвиделось, пришлось довольствоваться этой посудиной, благо можно было доплыть до соседнего острова. После нескольких дней и ночей, проведенных на утлом суденышке, путешественникам все же удалось достичь небольшого острова... полного пиратов.

Стартовый бонус на выбор:

9 Птиц рух Кристиану
+1 к Атаке и Защите Кристиану
5421 золото Кристиану

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Кристиана

Максимальный уровень героев: 24



Города на карте:

13; 11; 0	95; 15; 0	42; 25; 1	90; 58; 0	19; 97; 0	45; 67; 0	60; 88; 0	63; 53; 0

Герои на карте:

27; 15; 0	8 уровня 11000	8 уровня 11000	8 уровня 11000	8 уровня 11000	
	95; 16; 0	42; 26; 1	90; 59; 0	19; 98; 0	33; 5; 0

Кристиан переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Кристиан: «Возмездие ли это свыше, дурная шутка или ужасная небрежность, но мои друзья-аборигены "забыли" оснастить корабль кое-каким навигационным оборудованием. После долгих скитаний мы, наконец, увидели на горизонте благословенную землю. Еще один островок… на этот раз населенный пиратами. Кстати, пираты тоже не ценят труд парфюмера».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1
1-1-1

Казалось, что теперь-то сэру Кристиану ничто не помешает вернуться домой, как вдруг один из членов команды обнаружил, что на корабле нет навигационных приборов. Вместо морского судна им подсунули лодчонку, на которой далеко не уплывешь. Команда уже начала подумывать, не является ли их теперешнее положение результатом какого-нибудь дурацкого пари, проигранного сэром Кристианом. В ясные ночи герой пытался вести корабль по звездам, но не особо преуспел в этом. Спустя несколько дней, проведенных в борьбе с цингой, вонью и ожогами от солнца, один из матросов заметил небольшой островок под фиолетовым флагом. До последнего времени суденышко стойко сносило превратности судьбы, но океанская вода уже начинала проедать его корпус. Сэр Кристиан решил, что лучше будет причалить к берегу, чтобы не потонуть вместе с кораблем. На берегу он узнал, что этот остров — пристанище знаменитых пиратов Регны, занимающихся контрабандой добра, награбленного в морях Эрафии и Энрота. Сэр Кристиан рассказал о своих злоключениях атаману пиратов, который согласился помочь ему при условии, что герой поклянется быть верным пиратскому братству и никому не расскажет про их тайны; если же сэр Кристиан откажется, его ждет "прогулка под парусом". Обдумав предложение, сэр Кристиан пришел к выводу, что ему придется стать пиратом. Ему совершенно не хотелось на себе проверить, что пираты называют "прогулкой под парусом". Пираты пообещали помочь герою после того, как он выполнит для них небольшое задание. Сэр Кристиан с неохотой согласился, однако тайно отправил в океан множество посланий в бутылках, надеясь, что хоть одно из них достигнет Энрота, и за ним пришлют корабль.

День 3
1-1-3

Для Цитадели (13; 11; 0):
Из повозки выскочили пираты и в мгновение ока возвели таверну, которую тут же назвали вашим (чьим же еще?) именем. Что-то подсказывает вам, что пиратам Аргуса вскоре придется свернуть свой бизнес.
Событие: Таверна построена.

День 8
1-2-1

Враг захватил большой Форт в подземелье. Тебе придется покорить этот Форт, как и остальные. Передвигайся очень осторожно — можешь напороться на засаду! Берегись подземных болот. Учти, у тебя не так уж много времени... Удачи! Капитан.

День 9
1-2-2

Ваш советник предлагает послать разведчиков на другие острова, чтобы собрать информацию о врагах. К вашей великой радости, "Шпионы по вызову" на этой неделе предлагают новый тариф "Два по цене одного". Вы наняли четырех шпионов. С грустью вы смотрите на собственные войска. "Сборище пьяных ничтожеств! Шутами вам быть, а не воинами!" — думаете вы про себя.

День 28
1-4-7

Повтор каждые 28 дней:
Еще раз поздравляем со вступлением в профсоюз пиратов Регны. Мы искренне рады этому событию. Ваши коллеги — лучшие представители пиратства. Пожалуйста, не забывайте платить членские взносы. Ваше золото пойдет на поиски лекарства от цинги, а также поможет ДЦП (детям цивилизованных пиратов) получить правильное питание и лучшее пиратское образование. Еще раз благодарим за поддержку.
Событие: -5 -7 -1063

День 30
2-1-2

Лишь половина разведчиков вернулась с соседних островов. Они были изранены до полусмерти. Остальные попали в плен, и на собственной шкуре узнали, что такое "прогулка под парусом". Шпионы рассказали, что враги гораздо сильнее, чем вы предполагали. Они могут уничтожить вас, даже не вступая в ближний бой. Вы благодарите разведчиков за отличную работу. Ваши войска стыдливо стоят в сторонке, в то время как разведчики, повинуясь вашему приказу, спешат мыться.

День 60
3-1-4

Путешествуя, вы встречаете юношу, отдыхающего на камне. Спешившись, вы приветствуете его. Вдруг вы узнаете на его одежде эрафийский герб. От изумления вы чуть не падаете с камня, на котором сидите. Юноша смотрит на вас с недоумением, а потом вдруг начинает смеяться.

— Так ты из Эрафии? — спрашиваете вы.

— Да, — отвечает юноша. — Я должен доставить ужасное известие некому сэру Кристиану. Не знаете ли вы такого? — Продолжай! — прерываете вы гонца.

— Может быть, вы знаете, где найти его? — спрашивает юноша.

— Может, и знаю. Расскажи, что это за известие, — отвечаете вы.

— Э-э... Хорошо.

Гонец достает из-за пазухи свиток. Когда юноша разворачивает его, нижний конец свитка достает до ваших сапог:

— Оно... весьма длинное, — нерешительно произносит гонец. — Слушайте: "До нас дошло, что во время увеселительной прогулки сэр Кристиан со своей командой попал в затруднительное положение. Чтобы избежать мучительной смерти, сэр Кристиан примкнул к пиратам Регны, надеясь, что они помогут ему вернуться на родину".

Гонец прерывает чтение и спрашивает:

— Правильно я излагаю?

В ответ вы спрашиваете, откуда в Эрафии узнали об этом.

Он отвечает:

— Рыбаки выловили несколько бутылок с записками в прибрежных водах Энрота. В записках сообщалось, где найти сэра Кристиана. Все они были подписаны его личной подписью.

— О чудо! — восклицаете вы.

Гонец продолжает:

— А вот и плохие новости: пираты используют сэра Кристиана как орудие расправы над другими пиратскими бандами. С его помощью они хотят захватить города и ресурсы, принадлежащие их врагам. А собрав достаточно сил, они нападут на укрепление королевы Катерины. Где же мне найти этого сэра Кристиана?

— Я передам ему твое сообщение. Отдай мне этот свиток. Вот, здесь немного золота и провиант тебе на дорогу. Здесь для тебя очень опасно находиться, паренек. Я позабочусь, чтобы твоя храбрость была вознаграждена. Я благодарю тебя. А теперь возвращайся восвояси, и ни с кем по пути не разговаривай. И, прошу тебя... будь осторожен.

Гонец пожимает вам руку и убегает. Сидя на камне, вы раздумываете над словами, которые только что услышали. Вы радуетесь и злитесь одновременно. Радуетесь тому, что в Эрафии знают, где вы, и ужасно злитесь на то, что оказались орудием в руках пиратов, да еще и используемым против вашей же родины. Вы начинаете размышлять вслух: Я должен завершить задание, чтобы пираты ничего не заподозрили. Потом я покину это место и сразу же направлюсь на помощь войскам королевы. Возможно, потом я смогу добраться домой... если останусь в живых.

События на карте:

EVENT **13; 12; 0**

Как вас и предупреждали гоблины, у входа в город стоит стражник, рослый детина. Он просит вас показать ваш значок:

— Я свой значок ношу с гордостью! И ты должен носить свой с гордостью.

Вы одариваете его улыбкой и, показав значок, проходите. Осмотревшись, вы замечаете, что в городе нет таверны. Полный город пиратов — и нет таверны? Очень странно. Неужели придется идти к пиратам Аргуса? Это может означать большие неприятности.

EVENT **19; 14; 0**

Вы встретили капитана. Это толстый вонючий старый огр, постоянно сквернословящий гулким басом. Он представляется и дает вам задание:

— Добро пожаловать на борт, юнга. Меня называют Ужасным Хогфлингом. Рад познакомиться!

Он с размаху хлопает вас по спине:

— У тебя мало времени. Если мои записи верны, а такое бывает очень редко, то тебе нужно... нет, это не то задание. А, вот и твое: видишь эти три острова? На них живут наши враги. Ты должен уничтожить их и захватить острова. Если тебе это удастся, мой помощник Хогфлинг будет ждать тебя на корабле, который отвезет тебя домой.

Вы благодарите его, про себя думая: "Хогфлинг. Что за нескладное имя".

Событие: 1

EVENT **23; 16; 0**

Вы подходите к оркам, стражам Цитадели. Внезапно вас окружают гоблины, которые буквально заваливают вас стопками бумаг. В полной растерянности вы спрашиваете:

— Пиратский профсоюз?

— Ну конечно же! Вот, возьмите, — произносит один из гоблинов и дает вам профсоюзный значок. — Вы должны показать его стражу на входе. В этих краях нам приходится идти на все возможные меры предосторожности. Кроме того, этот значок дает право на скидку на любую выпивку в городской таверне.

Продав свою душу пиратам Регны, вы направляетесь в Цитадель, чтобы получить свое задание.

Событие: 4

EVENT **24; 69; 0**

К вам подходит банда уродливых пьяных зомби. Один из них обращается к вам:

— Веди себя тихо. Я и мои люди...

— Люди? — переспрашиваете вы.

— Нам вынесен смертный приговор в десяти королевствах.

— Я буду осторожен, — с опаской говорите вы.

— Ты будешь УБИТ!

Внезапно они набрасываются на вас.

Стража: 11

Награда: +4 +259

EVENT **26; 87; 0**

Ну и жарища! На седле вашей лошади можно запросто жарить яичницу. Вы решаете остановиться у родника, чтобы напиться и отдохнуть.

Событие: +1

EVENT **33; 28; 0**

Справляясь, вы находите лепрекона. Ожидая получить свой горшок с золотом, лепрекон вместо этого дает вам миску хлопьев.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

35; 83; 0	Вспышки яркого света озаряют вас и вашу армию. От быстрого мигания все вы впадаете в транс. Внезапно из слепящих лучей появляются орды криганцев, которые немедленно начинают похищать ваши вещи. Спустя мгновение криганцы исчезают, а вы и ваши воины приходите в себя и проверяете, что же украдено. **Событие:** -51 -51 -51 -51 -51 -51 -5100
88; 83; 0	Вусмерть пьяный живой мертвец предлагает вам посетить ежегодную конференцию нежити: — Пойдем! — неожиданно энергично зазывает он вас. — Пойдем со мной на Конференцию Разлагающихся Исчадий. Приглашаю. Он так сильно трясет вашу руку обеими своими, что они отваливаются. Мертвец, смеясь, начинает извиняться. Вас почти тошнит, но вы, не подавая вида, спокойно говорите своим советникам, что зомби в последнее время совсем отбились от рук.
94; 73; 1	По пути к таверне вас останавливают несколько закаленных в боях циклопов. Они начали осматривать ваши войска. "Как давно у вас есть эти войска?" — спрашивает один из циклопов. «Подождите немного, сэр. Это не те войска, которые вы ищете, так что отложите». — Иди дальше, — сказал циклоп.
105; 3; 0	**Стража:** 39
21; 91; 0 **62; 37; 1**	**65; 85; 0** **67; 56; 0** Можно забрать войска **91; 63; 0**
43; 77; 0	9 7 11 17 5 Можно забрать войска
20; 21; 1	«Подойдёшь ближе, и вся тележка загорится!»
27; 18; 0	"Иди в Цитадель и собери себе настоящую армию!"
28; 16; 0	Идите в Цитадель.
29; 15; 0	"Ты выглядишь как баба!"
37; 88; 0	**Награда:**
40; 35; 0	Несколько магов преграждают вам путь. Они отказываются пропускать кого бы то ни было. В такой ситуации другой бы взялся за оружие, но вы уважительно относитесь к тем, кто может оказаться сильнее вас. Один из магов предлагает вам поединок умов — игру в шахматы. Если вы проиграете, вам придется умереть. Если вы выиграете, маги позволят вам пройти. В этой битве вам точно не победить, поэтому вы все-таки обнажаете меч.
19; 82; 0	**Стража:** 2 2 2 2 1 1 1
25; 32; 0	**Стража:** 24
30; 48; 0	**Стража:** 203
31; 37; 0	**Стража:** 26
36; 11; 0	**Стража:** 2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

40; 32; 0	**Стража:** 24
32; 90; 0	**Стража:** 13
91; 62; 1	**Стража:** 23
35; 84; 0	Зона 51
37; 13; 1	Нужный предмет лежит на юго-востоке. Все ваши неприятности заканчиваются при прохождении Стража границы.
39; 84; 1	Вот золото. Оно новое и улучшенное. Принесенный вам троглодитами. Самые сладко пахнущие троглодиты в мире.
5; 96; 0	Этот прекрасный эль разлит на пивоварне New World.
8; 65; 0	Помоги мне, Ронда
24; 10; 0	Тому, кто сможет расшифровать это сообщение: Игрушка Greene Virus. Небеса улыбнутся тебе.
60; 67; 0	Я посылаю SOS
82; 4; 0	Помощь! мне нужен кто-то
90; 48; 0	Я обойдусь с небольшой помощью моих друзей.

Задания на карте:

27; 97; 0	**Задание:** - **Награда:** -
32; 22; 0	**Задание:** Принести **Награда:** 12
35; 22; 0	**Задание:** Быть героем 24 уровня. **Награда:** 5
37; 97; 0	**Задание:** Принести 17 **Награда:** 5
49; 54; 1	**Задание:** Принести 11 **Награда:** 4
79; 35; 0	**Задание:** Принести 22 11 11 11 **Награда:** -
85; 90; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
95; 22; 0	**Задание:** Принести 17 **Награда:** 21

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

40; 13; 1

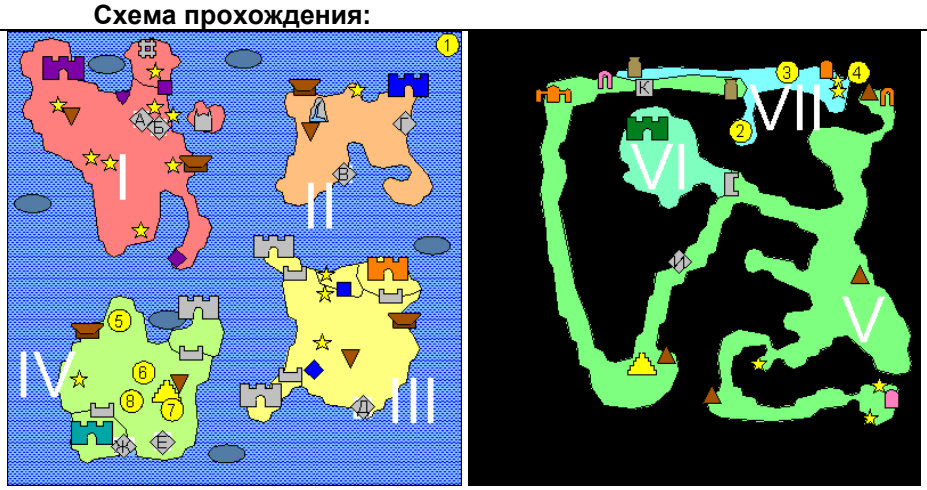
Могущественный волшебник владеет этой башней. Он не пропустит вас, если вы не принесете ему Сферу запрета. Рядом с этим артефактом вы найдете телепорт. Это приведет вас обратно недалеко отсюда.

Задание: Принести

Прогресс: Волшебник непреклонен. Без Сферы Запрета никто не пройдет. Не забывайте о телепорте.

Доступ: (южная зона подземелья).

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► II,III,IV,V ► VI

- I: Кристиан стартует в центре северного побережья зоны. К югу от города есть Накидка скорости. К востоку от стартовой позиции героя – Голова легиона и Шляпа морского капитана. Рядом с Верфью лежит Сфера проливного дождя, под стражей 24 Элементалей огня. Врата подземного мира ведут подземную зону V. Фиолетовая Палатка ключника даст доступ к области с Бездонным кошелём золота, охраняемым 2 Красными драконами, а также Тюрьмой, в которой находится Сильвия. На подходе к городу – События с 4 Орками и 1 Огром-магом для героя. К югу от Врат подземного мира – Брелок отрицательности, со стражей из 24 Грифонов, и Мантия вампира со стражей из 26 Стрекоз. На юге зоны – Брелок ясновидения, со стражей из 203 Адских троглодитов
- II: зона синего. В центре северного побережья лежат Ноги легиона. Врата подземного мира ведут в северо-восточную часть подземной зоны V
- III: зона оранжевого. В центре зоны можно найти Поясницу легиона и Щит львиной храбрости. Врата подземного мира ведут в восточную часть подземной зоны V. Синяя Палатка ключника даст доступ к области с Тетивой из волоса гривы единорога
- IV: зона бирюзового. Врата подземного мира ведут в юго-восточную часть подземной зоны V. Хижина провидца (Ж) – пустая. К югу от Верфи лежит Брелок абсолютной памяти, охраняемый 11 Скорпикорами
- V: зона представляет собой замкнутый тоннель практически по периметру карты. В юго-восточном ответвлении можно найти Туловище легиона, Сферу запрещения и Брелок смелости. Монолит входа ведёт в северо-западную часть зоны. Двусторонний монолит ведёт в зону VII. Рядом с восточными Вратами подземного мира есть кучка золота, со стражей из 32 Рогатых демонов
- VII: Монолит входа ведёт в северо-восточную часть зоны V. Рядом с монолитом можно найти Шлем небесного просветления и Гладиус титана
- 1: Картограф для территорий воды, перед которым – Событие со стражей из 39 Элементалей воды
- 2: Картограф для подземных территорий
- 3: Картограф для надземных территорий
- 4: Портал славы
- 5: Событие со стражей из 11 Зомби и наградой в виде ресурсов
- 6: на подходе к Залежам серы – Событие с -51 всех ресурсов и -5100 золота
- 7: Титаны, охраняющие Бездонный мешок золота, за победу над которыми также дадут Бездонный кошель золота
- 8: кучка из 23 серы, охраняемая 13 Королевскими грифонами
- на карте нет Рук легиона (баг?) для выполнения задания Хижины провидца (А), но они могут попасться на месте случайных артефактов в объектах.

Цепочки заданий:

- II III V I ► **А** ► 12
- 24 ► **Б** ► 5
- 22 11 11 11 ► **В** ► ничего (баг?)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 17 ► Г ► 21
- III ► Д ►
- 17 ► Е ► 5
- 11 ► И ► 4
- V ► К ►

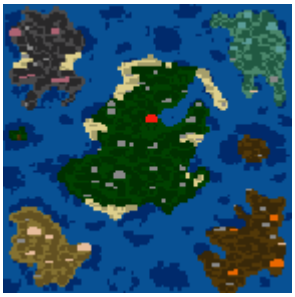
4 Поторопись и подожди (Hurry Up and Wait) / Спешка и ожидание (Complete)

Описание сценария: Сэр Кристиан должен сделать одну вещь, чтобы победить в этом сценарии. Оставайтесь в живых в течение четырех месяцев. Он буквально окружен врагом. Он должен удержать злых пиратов Регны от свержения военной базы королевы Катерины. Если сэр Кристиан будет побежден, его кампания окончена.

Описание территории: После долгих странствий сэр Кристиан все же достал настоящий парусный корабль, на котором теперь сможет достичь острова, принадлежащего королеве Катерине, под защиту его мощных фортов. Четыре близлежащих острова, призванных защищать центральный, теперь захвачены пиратами. Ко всему прочему, сама Катерина навестит эти места лишь через четыре месяца.

Стартовый бонус на выбор:

Свиток с заклинанием Молитва Кристиану
2 Ангела Кристиану
Пояснница легиона Кристиану



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Выжить до 5-1-1	Потерять Кристиана

Города на карте:

55; 43; 0	102; 97; 0	11; 85; 0	30; 91; 0	100; 9; 0	4; 11; 0	43; 64; 0

Герои на карте:

60; 45; 0	11 уровня 18500	11 уровня 18500	3 уровня 2000	11 уровня 18500	11 уровня 18500
	102; 98; 0	30; 92; 0	87; 19; 0	100; 10; 0	4; 12; 0

Кристиан переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

	95; 79; 0	6 25 12
	3 уровня 11; 86; 0	2000 15 4 4

	 11 уровня 100; 11; 0	185000
	 11 уровня 4; 12; 0	185000
	 3 уровня 10; 28; 0	2000 11 22 33

Пролог. Кристиан: «Если бы кто-нибудь спросил вас сейчас, на чьей вы стороне, вы бы ответили: "На стороне тех, кто отвезет меня домой". Когда вы узнали об эрафийском форпосте, располагающемся неподалеку, вы поняли, куда вам надо направиться. Выполнив задание пиратов, вы покинули их той же ночью, и уже наутро прибыли в расположение эрафийцев. Вы даже и не догадывались, что пираты как раз готовили нападение на форпост».

День 1 1-1-1	Четыре острова, окружавшие форпост королевы, служили ему надежной защитой, но теперь эти острова были захвачены пиратами Регны. Заняв ключевые позиции, пираты собирались напасть на главный остров. Через четыре месяца королева Катерина вернется из своего похода, и по пути в Эрафию может привести вам подкрепление. В течение этих четырех месяцев вы должны оборонять остров от посягательств пиратов.
День 7 1-1-7	Неделя прошла без особых событий. Возможно, пираты и оставят вас в покое, но если и так, везучим вас назвать сложно. Подумать только, начиналось все с увеселительной морской прогулки, а в результате ваша жизнь превратилась в постоянную борьбу не на жизнь, а на смерть. Вы вдруг задумались, много ли сейчас стоит ваша жизнь. Алхимик бы купил ее за тридцать восемь медных монет — стоимость кружки дешевого эля, куска сыра и ломтя хлеба. Пытаясь отделаться от печальных мыслей, вы лелеете надежду, что для королевы Катерины вы стоите больше. Гораздо больше.
День 14 1-2-7	Эти дурацкие телепорты попортили вам немало крови. Вы пробовали разрушить их и так, и эдак. Гоблины пытались прогрызть в одном из них дыру, но лишь испачкали его своими слюнями. Огры хотели заколотить другой телепорт дубинками, но лишь отбили от него несколько кусочков руды. Руда — это, конечно, хорошо, но вот что же делать с телепортами? **Событие:** +3
День 22 1-4-1	Похоже, эти пираты настроены серьезно. Они не остановятся ни перед чем. Вы замечаете несколько вражеских войск, которые, похоже, шпионят за вами. Они замечают, что вы их видите, и начинают паниковать. Все они стоят с пальцами в форме буквы «L» на лбу. Они смеются и убегают. Можно только предположить, что этот жест — какое-то местное приветствие. Ваши солдаты быстро соображают и начинают приветствовать вас так же. Они смеются каждый раз, когда приветствуют вас этим жестом. Вы отвергаете это как типичное поведение прудовой тины, которому ваши войска так гордятся каждый день.
День 30 2-1-2	Значимость стратегических данных о враге нельзя недооценивать. Именно это вы пытаетесь вдолбить вашим гоблинам. "Вы должны узнать, что есть у врага", — говорите вы. — Эт' мы и так знаем. Большие острые зубы, острые когти. Большие острые мечи, — отвечает один из гоблинов. — Да, но сколько? — терпеливо спрашиваете вы. — Много, сир, — отвечает тот, как ни в чем ни бывало. — Число ты можешь назвать? — уточняете вы. — Ладно. Как насчет шести? — отвечает он. — Шести чего? — Не знаю, сир. Вы просили число, я и назвал — Я спрашивал про число вражеских воинов — Ладно. Их больше шести — Да нет же, мне нужно ТОЧНОЕ число! — Число чего? — Число воинов — Сир, вы что, не знаете, сколько у вас воинов? — Конечно же, знаю — Тогда зачем вы меня спрашиваете? — Я спрашиваю тебя, сколько воинов у врага — Так вы у них и спросите — За этим-то я тебя и посылаю, тугодум ты эдакий! — Э-э-э... Нет — Что? — Сир, у меня начался обеденный перерыв. Вам надо было раньше меня попросить Гоблины уходят, оставляя вас в полной прострации. В отчаянии вы начинаете плакать.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 38
2-2-3

Встретив на дороге старую женщину, вы приветствуете ее:
— Здравствуйте, бабушка!
Она останавливается, тяжело навалившись на трость, прищуривается и говорит:
— Внучек? Где же ты был? Не пишешь, никаких весточек от тебя нет. Хоть бы поблагодарил за шерстяные носочки, что я тебе связала прошлой зимой.
Она начинает отчитывать вас за то, что вы совсем забыли ее. Вскоре вы перестаете даже пытаться объяснить ей, что вы не ее внук, так как при каждом слове получаете тростью по маковке. Через час она, наконец, выбивается из сил и просит отвести ее домой. Один из ваших воинов соглашается проводить ее — за полсотни золотых.

Событие: -50

День 49
2-3-7

Однажды вечером в вашем лагере таинственным образом появляется парнишка двенадцати лет. Он говорит, что собирается занять очень важную должность при дворе королевы. Он не уточняет, что это за должность, но вы решаете, что речь идет о месте телохранителя. Утром вас будят громкие вопли, в которых смешиваются удивление и злоба. Вскочив с постели, вы попадаете прямо на шерстяное одеяло, измазанное медом. Спустя мгновение вы понимаете, что кроме вас, к одеялу прилипла добрая половина насекомых со всего острова. Освободившись от одеяла, вы сразу же запинаетесь и снова падаете — на этот раз, на кучу сена. Сено смягчает падение, но большая его часть прилипает к вашей рубашке, торча, как иглы дикобраза. Выбравшись из своего шатра, вы натыкаетесь на повариху. Та в ужасе кричит, отмахиваясь от вас сковородкой, как козлодорский шаман от нечистой силы. Через несколько минут вас приводит в себя ваш советник. На голове у вас огромная шишка размером со сковородку. Советнику тоже досталось — его одежда измазана дегтем, а из бороды выдран клок. Осматривая разрушения, вы понимаете, что должность, которую собирался занять мальчишка — придворный шут.

День 120*
5-2-1

Сегодня вы увидели на горизонте флот королевы Катерины. Пираты Регны тоже его заметили, и в ужасе бегут. Их сил явно недостаточно, чтобы противостоять королевскому флоту. Что до вас, то лучших новостей вам уже давно не приходилось слышать. В ближайшем будущем вас ждут горячая ванна и приятное морское путешествие.

Перевод SoD:

Поведаю о том я, как
Решили мы рискнуть,
Научно-фантастический
Сюжет в игру впихнуть.

Майк сильно занят был детьми,
А Райан — просто гад.
Игру мы делали без них
Пять месяцев подряд.

Бабах! (удар грома)
Но город-Кузницу пришлось
Нам из игры убрать.
Фанаты взбрыкнули, а нам
Все заново писать!
Но в график уложились мы,
И в солнечный денек
Мы — Райан Ден, папаша Майк,
Жадюга Дэйв и старый Уолт,
Дизайнер Грег, и Марк, и Джен,
преподнесли фанатам всем Сияющий "Клинок"!

Перевод Complete:

Просто сидите и слушайте историю.
Историю о фантастическом путешествии,
которое началась в Агорских Холмах,
на борту корабля из Нового Света.

Большой Майк был усталым папашей.
Ну а Райан нас просто дурил.
Пять других игру создавали
Пять месяцев, не жалея сил.

Бум!!! Удар Грома!!!
Фаны бушуют.
Но все дело в том, что
Город-Кузницу мы не вставляли, оставив его на потом.
Просто было утеряно расширение.
И все было восстановлено в Августе месяце...
Райаном Дэном
а также Мийклом
скупым Дайвом
и старым Уолтом.

Дизайнер — Грег и
Джен-жесткая рука.
Это Клинок Армагеддона!

В ролях:
Профессор.....Грег Филтон
Мистер Ховэл.....Дэвид Ботан
Миссис Ховэл (a.k.a. Лови) .....Уолтер Джонсон
Гингер.....Маркус Пригент Мари
Энн.....Дженифер Баллард
Шкипер.....Майкл Волк
Джиллиган.....Райан Дэн

Заключительное Событие заключительной кампании заключительного официального аддона игры содержит большую пасхалку от разработчиков в виде стиха об отменённом городе Кузница (Forge)

События на карте:

13; 3; 0 23; 89; 0	**Событие (многоразовое) (для компьютеров):** +12800
94; 97; 0	**Событие (для оранжевого):** +12800 ***Событие должно давать опыт героям ИИ, перемещающимся через Монолит к игроку на центральный остров, но оно не отмечено для срабатывания на игрока-компьютера (баг?)***
103; 15; 0	**Событие (для розового):** +12800 ***Событие должно давать опыт героям ИИ, перемещающимся через Монолит к игроку на центральный остров, но оно отмечено для срабатывания на розового игрока, а не на бирюзового (баг?)***
29; 14; 0	Ты не должен убивать или обменивать драгоценную жизнь на сокровища. **Стража:** 1 1 1 1 1 1 2
41; 101; 0	Остерегайтесь Бермудского треугольника.
44; 106; 0	Остерегайтесь Треугольника Дьявола.
47; 101; 0	Остерегайтесь Лимбо потерянных.
67; 28; 0	Когда вы подходите к торговому посту, вы замечаете флигель. Вы подходите к нему, а он заперт. Заходите в торговый пост и просите у хранителя ключ. Смотритель наклоняется за прилавком и поднимает ствол дерева. В связи с этим это ключ. Хранитель поднимает ключ и говорит: «Это ключ от дома. НЕ ПОТЕРЯЙТЕ ЕГО!»
4; 14; 0	Можно забрать войска
6; 92; 0	Можно забрать войска
49; 49; 0	Можно забрать войска
12; 13; 0	**Стража:** 321
27; 10; 0	**Стража:** 10
48; 40; 0	**Стража:** 10
92; 28; 0	**Стража:** 123
92; 82; 0	**Стража:** 12 13 14 15
73; 62; 0	Ты плохо выбрал. **Событие:** -3 -3 -354 -334 -147 -287 -761 -861 -9674
74; 62; 0	Я молюсь, чтобы ты заточил свой меч. **Стража:** 15 21 31 **Событие:** -2 -2 -213 -52 -154 -61 -91 -89 -2548

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

75; 62; 0 — Ты сделал мудрый выбор. Ты благословен.
Награда:
+134972 +61 +3 +3 +67 +68 +52 +42 +27 +29 +9463

86; 23; 0 — **Стража:** 12

13; 21; 0 — Кракатоа

65; 9; 0 — У нас есть все, что вы хотите. Мы знаем имена.

91; 33; 0 — Добро пожаловать в джунгли.

102; 34; 0 — Мы получили удовольствие и игры.

16; 57; 0 — Помогите мне думать, что я кто-то другой

71; 30; 0 — Я надеюсь, что кто-то получит мое сообщение в бутылке.

Задания на карте:

6; 21; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +11

11; 95; 0 — **Задание:** Принести **Награда:**

12; 32; 0 — **Задание:** Быть героем 35 уровня. **Награда:** 5

20; 82; 0 — **Задание:** Быть героем 30 уровня. **Награда:** +101

25; 21; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +57

31; 66; 0 — **Задание:** Быть героем 35 уровня. **Награда:** 11

32; 43; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +5

46; 58; 0 — **Задание:** Быть героем 31 уровня. **Награда:** +123849

52; 61; 0 — **Задание:** Принести **Награда:** +20648

66; 64; 0 — **Задание:** Победить героя Креллион. **Награда:** +9

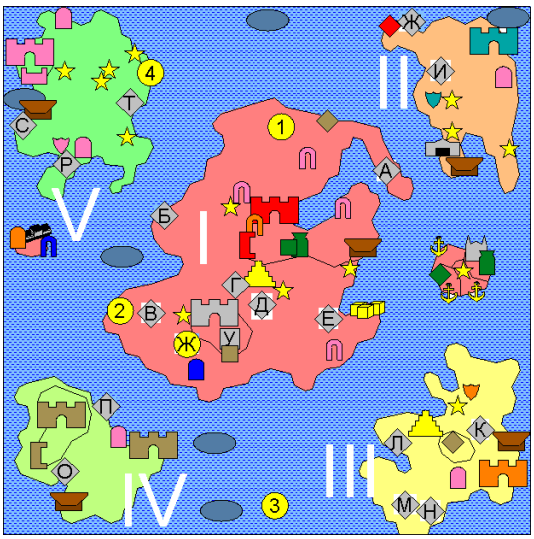
79; 34; 0 — **Задание:** Быть героем 27 уровня. **Награда:** +62

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

80; 89; 0	**Задание:** Принести 56 **Награда:** 4
82; 4; 0	**Задание:** Победить (39; 68; 0) **Награда:** +277
82; 103; 0	**Задание:** Победить героя Орис. **Награда:** 5
87; 103; 0	**Задание:** Принести 64 **Награда:** 64
89; 13; 0	**Задание:** Принести 91 43 51 **Награда:**
97; 87; 0	**Задание:** Принести 6547 **Награда:** +3529
46; 67; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** (43; 64; 0)

Схема прохождения:



Условие победы:
Выжить до 5-1-1
I ► II,III,IV,V

- I: коричневая Палатка ключника даст доступ к полностью отстроенному Замку на юге. В южной части зоны можно найти Блэкшард мёртвого рыцаря, Сапоги левитации за 53 Налётчиками, и Накидку скорости на востоке. Монолит входа ведёт на западный остров с Чёрным рынков. Монолит входа с острова ведёт обратно в зону I. Зелёная Палатка ключника на восточном острове даст доступ к Двустороннему монолиту, ведущему в область с Фортом на холме. Также на восточном острове есть Гладиус титана за 13 Могущественными личами. На востоке есть область с 3 Ящиками Пандоры. Левый Ящик Пандоры даёт -3 к боевому духу и удаче, а также отнимает ресурсы. Центральный Ящик Пандоры содержит стражу из Кавалеристов и Зомби, а также -2 к боевому духу и удаче, и отнимает ресурсы. Правый Ящик Пандоры даёт опыт, ману, бонус к удаче и боевому духу, а также ресурсы. К западу от города есть Неистощимая телега леса, охраняемая 10 Дендроидами
- II: зона бирюзового. Для красной Палатки ключника на карте нет Стражей границы или Пограничных врат (баг?). Монолит входа ведёт в случайную часть зоны I. В зоне можно найти Адский меч, Сферу запрещения и Ожерелье божественной благодати, со стражей из 123 Монахов
- III: зона оранжевого. Монолит входа ведёт в случайную часть зоны I. К коричневой Палатке ключника нет пешего доступа – только при помощи Полёта или телепортации. Возле стартовой точки Жабаркаса лежит Телескоп, со стражей из 54 Созерцателей
- IV: зона коричневого. Монолит входа ведёт в случайную часть зоны I
- V: зона розового. Монолит входа ведёт в случайную часть зоны I. В зоне можно найти Кулон смелости, охраняемый 321 Пегасом, Сферу бушующего огня, Сферу небесного свода, Шляпу оратора, охраняемую 10 Архангелами, и Крылья ангела
- 1: Портал славы
- 2: Картограф для надземных территорий
- 3: Картограф для территорий воды
- 4: Гильдия наёмников, перед которой – Событие со стражей из 8 Ангелов
- герои компьютеров имеют События для усиления опытом.

Цепочки заданий:

- 27 ▶ **А** ▶ +62
- II ▶ **Б** ▶ +5
- 35 ▶ **В** ▶ 11
- 31 ▶ **Г** ▶ +123849
- I ▶ **Д** ▶ +20648
- II ▶ **Е** ▶ +9
- ▶ **Ж** ▶ +277
- 91 43 51 ▶ **И** ▶
- 6547 ▶ **К** ▶ +3529
- 56 ▶ **Л** ▶ 4
- V ▶ **М** ▶ 5
- 64 ▶ **Н** ▶ 64
- I ▶ **О** ▶
- 30 ▶ **П** ▶ +101
- 35 ▶ **Р** ▶ 5
- V ▶ **С** ▶ +11
- I V ▶ **Т** ▶ +57
- I ▶ **У** ▶

Эпилог. Кристиан: «Клянусь, побежденные мною аборигены знают толк всего в двух вещах: как задирать соседей и как закатить вечеринку. Они явно хотят избавиться от меня не меньше, чем я от них. Они готовы меня отпустить при одном условии: я должен возродить земли, которые сам же опустошил. Фу! Ну и вонь».

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11.7 Кампании. Хроники героев

I ВОИНЫ СТЕПЕЙ (WARLORDS OF THE WASTELAND)

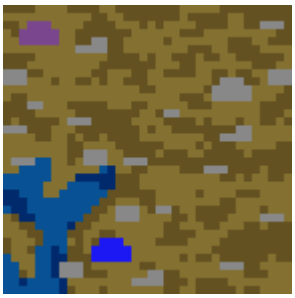
Ещё до того момента, как Тарнум стал Бессмертным Героем, он был Варваром, который сбросил кандалы его поработителей — волшебников и вернул людям своего племени, казалось, навсегда утраченное величие. Это — его рассказ, это его крушение.

1 Король варваров (A Barbarian King)

Описание сценария: Тарнум должен разгромить нынешнего Правителя кланов — Рабака, для того, чтобы он мог назвать себя Королем Варваров. Каждый из героев ограничен 6 уровнем, но самый сильный капитан Тарнума проследует с ним к следующей карте.

Стартовый бонус на выбор:

15 Хобгоблинов Тарнуму
Базовое Лидерство Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 6

Города на карте:

4; 4; 0	13; 31; 0	28; 11; 0

Герои на карте:

Тарнум* 4; 6; 0	*Тарнум основан на герое Крэг Хэк: **Специализация:** Нападение. *«Тарнум — молодой Варвар, который всю свою молодость прожил под игом Королей-Волшебников Бракадуна, но он всегда мечтал о жизни, которая молга быть лучше — должна была быть лучше».*
Рабак* 13; 31; 0	*Рабак основан на герое Жабаркас с портретом Ксарфакса: **Специализация:** Орки.

Пролог. Знание того, где всё начиналось, поможет тебе понять Тарнума, понять и осмыслить решения, которые он принимал, и причину, по которой его Предки дали ему ещё один шанс. Целые поколения людей его племени страдали от порабощения Империей Бракадун и издевательств их прихвостней, людей подобных жестокому Рабаку.

День 1 1-1-1	Старик, шатаясь и стоня, распугав стадо ваших овец, доходит, наконец, до вас и падает прямо в ваши руки. Только теперь вы замечаете стрелу, торчащую у него в спине. Он слаб от потери крови, но когда он стискивает вашу руку, вы не в силах высвободится. Он сообщает вам, что он — бард, один из последних, оставшихся в живых людей, некогда многочисленного народа. В это трудно верить, учитывая предания вашего племени, которые уже очень давно являются запретными в Империи Бракадун, потому что их героические рассказы призывали и призывают Варварские кланы к восстанию. Перед смертью, бард собирается с силами, и все же рассказывает вам последнюю — истинную историю о людях вашего народа, которую Короли-волшебники пытались навсегда скрыть от вас.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Ваши люди не всегда были рабами Империи Бракадун. Когда-то давно, один из предков вашего собственного клана, великий воин по имени Джарг, сформировал массивную Орду и подчинил своей власти все земли от океана до океана — включая Бракадун. Когда вы слушаете этот рассказ, ваше сердце вырывается из груди. Это так похоже на те детские игры, в которых вы проживали тысячи жизней за одно мгновение, скрываясь от посторонних любопытных глаз в диких и незнакомых для вас местах. С палкой вместо меча, вы противостояли злым Волшебникам. Но когда вы выросли, вы прогнали от себя прочь эти детские мечты, заменив их простыми и беззвучными словами — фантазия ребёнка. Но они возвращаются... Но это произошло. Это действительно произошло! И как на картине вы видите ваших сегодняшних лидеров клана — вы и представить себе не можете любого из тех пьяниц и глупцов лидерами армии, давно переставшей побеждать. Что же случилось с храбростью ваших людей?
День 4 1-1-4	Вы думали, что ваши люди будут так же реагировать на ваши победы, как до сих пор относились к победам Джарга, но глава вашего клана только смеётся над рассказами о Джарге и его могущественной Орде. "Детские сказки!" — именно так он это назвал. "Рассказанные ребенком". Ваша кровь закипает, поскольку смеются все люди вокруг вас. Это — не фантазия! Это реально! "Да что ты знаешь, ты, омерзительно жирный гоблин!" — кричите Вы. К сожалению, сказанного не вернуть, как бы того не хотелось, особенно когда речь заходит о не самых стройных гоблинах. Даже понимание того, что он больше, сильнее и опытнее вас, не заставит вас отступить, и глава клана бросает вам вызов к поединку. Джарг ни за что не отступил бы. И подобно Джаргу вы находите в себе силы победить, несмотря на огромную разницу не в вашу пользу, и используя скорость и силу, подпитываемую гневом, о существовании которого вы ничего и не подозревали до этого момента. Ошеломленные, воины вашего клана объявляют об их преданности вам — их новому вождю.
День 5 1-1-5	Один из ваших капитанов упоминает, что вам потребуется много золота, если вы действительно хотите собрать многочисленную армию. Один из самых простых способов добыть его — взять из Сундуков сокровищ, но не раздавать его людям просто так. Другой — придется найти Золотые рудники, подобные тем, что есть на юге.
День 6 1-1-6	Во время вашей трапезы вместе с другими солдатами, один из них в разговоре упоминает, что он только прибыл от Таверны, где он видел некоторых наемников, которые могли бы присоединяться к вашему движению — но за определенную плату, конечно же.
День 7 1-1-7	"Соберите все ресурсы, мой Господин" — говорит один из ваших советников. Армия требует больших затрат и обеспечения. "Возможно, правильнее даже было бы отправить другого вашего героя на сбор ресурсов и отрядов, в то время как вы займетесь исследованием местности".
День 8 1-2-1	Слава о ваших победах распространяется подобно молнии, но по возращению из всех концов вашей страны, разведчики докладывают вам, что другие кланы предпочитают наблюдать за происходящим со стороны, сохраняя нейтралитет. Они ни не поддерживают Вас, ни выступают против вас, за исключением одного обстоятельства. Нынешний Глава кланов, Рабак, был назначен Волшебниками как представитель от вашего народа, но вы, однако никогда не слышали от него и слова против Империи Бракадун. Он сидит в его Цитадели, пирует каждую ночь, в то время как ваша семья часто ложится спать голодной, потому что налоги лишают вас всего, что у вас есть, что есть. Рабак не будет просто сидеть и ждать, в то время как вы злите и тревожите Волшебников. Будьте уверены, что скоро вы встретитесь с ним, и это не будет похоже на встречу старых друзей.
День 11 1-2-4	"Что вы вообще знаете о нашей истории?" — спрашиваете вы старого воина, сидящего напротив вас за столом во время обеденной трапезы. Вы уже спросили ваших старейшин, что они знают об истории варваров, надеясь, что кто-то из них сможет сообщить вам больше о былом величии вашего народа, но вы быстро поняли, что их знания весьма ограничены и недостаточны. Более того, вы даже не слышали, чтобы кто-то из них вообще упоминал имя Джарг. Один из воинов поднимает глаза от его тарелки, пожимает плечами. "Я знаю не больше, чем любой другой. Мой дедушка рассказывал, что мы были большим народом — самым большим — но с другой стороны, он дружил с головой лишь время от времени. Возможно это и правда, но не более того, что я сказал. Всё рано или поздно заканчивается, я полагаю. Даже большой дуб — которому уже добрая тысяча лет — поверьте, все же в один прекрасный день и он рухнет". Увлеченный честным ответом человека, вы все-таки раздражены тем, что этот ветеран не сообщил вам ничего нового. Как вы можете знать, кто вы — если вы не знаете, кто был вашим предком или откуда вы родом? Не потому ли Волшебники поставили бардов вне закона? Вы протягиваете руку человеку и спрашиваете, "Как вас зовут?" "Хардэк" — отвечает воин.
День 12 1-2-5	Сидя один вчера вечером, вы размышляете о трагической потере истории вашего народа, вот уже долгое время вам не удается найти никого, кто знает историю о Джарге и его Орде. Некоторые, пытаясь казаться мудрее, чем есть на самом деле, выдумывают нелепые и смешные историю вместо того, чтобы просто признать, что им также ничего не известно об этом. Тогда решение само приходит на ум. Вы просите ваших людей сообщить повсюду о том, что вы ищете бардов. Любой, кто достаточно храбр, чтобы вылезти из своей норы, найдет в вашем лице покровителя и защитника. Если ваши люди хотят снова найти в себе утраченную храбрость, они должны снова вспомнить о том, насколько они близки с бардами, но всеми тайнами и секретами обладают только они.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 14 1-2-7	Ваше имя у всех на устах. Одни считают вас — нарушителем спокойствия, который собирается навлечь на свой народ гнев Империи Бракадун. Другие выжидают, пытаясь понять, достаточно ли у вас сил, чтобы поддержать действиями собственные слова. Вы слышали, что многие тайно одобряют вас, но имеется все же одно препятствие на вашем пути. Рабак, Правитель кланов.
День 19 1-3-5	И вот в момент слабости, когда вы уже ощущаете себя совершенно разбитым, но все же продолжаете думать о возрождении былой славы вашего народа, ночью ваш отец прокрадывается в лагерь с группой фермеров и пастухов. Они говорят, что они впечатлены вашим успехом, но подобно многим другим у них есть семьи, о которых надо заботиться, а потому они не могут поднять меч, как бы они того желали. Вместо этого, они предлагают вам дар, как результат их собрания, созванного вашими тайными сторонниками. "Это самое большее, из того, что мы можем сделать" — говорят они. По крайней мере, сейчас. **Событие:** +1000
День 25 1-4-4	Один из ваших капитанов сообщает вам, что посыльный от Главы кланов Рабака только что прибыл. О чём хочет сообщить этот человек? Он конечно не собирается присоединяться к движению, которое вы возглавили. Вероятно, здесь кроется какая-то угроза. "Сообщите посыльному" — приказываете вы. "Что, если только он не принёс мне вести о безоговорочной сдаче Рабака, то я жду с нетерпением встречи на поле битвы!"
День 27 1-4-6	**Для Цитадели (4; 4; 0):** Вдохновленные смелостью вашего ответа на ультиматум Рабака, несколько отрядов существ выходят из пустыни в надежде присоединиться к вашей армии. **Событие:** Дополнительный прирост: +15 +15 +3
День 30 2-1-2	Ещё до вашего прихода привели человека, внешним видом напоминавшего лесного жителя. Он выглядит так, как будто он скрывался в чаще в течение долгого времени, а также не евшего нормально уже в течение долгого времени, о чем говорят его выступающие рёбра. Солдат, нашедший его, говорит, что он скрывался недалеко от лагеря. "Кто вы?" — спрашиваете вы. "Я — бард, мой король". "Я — не король". "Как пожелаете. Но пообещайте, что защитите нас, бардов, а в обмен на это я расскажу вам наши истории". "Вы в полной безопасности" — говорите вы, едва только способный сидеть не двигаясь. Это значит, что старый бард, умерший на ваших руках, не был последним. История вашего народа не потеряна!
День 32 2-1-4	Как только вы снимаете ваши доспехи после длинного марша, в темноте вы мгновенно замечаете отблеск взметнувшегося клинка. Вы уворачиваетесь от удара и наносите удар убийце, голыми руками укладывая его на землю. Позже, когда ваши отряды утащат головореза, вы скажете — "Убийца! Рабак в совершенстве освоил методы Королей-волшебников. Теперь, я знаю, что я нахожусь на правильном пути!"
День 35 2-1-7	За последние несколько дней, еще три барда вышли из своих укрытий, но они приносят грустные новости. Они последние. Вы дрожите, при одной только мысли о том, как близки были вы и ваши люди к тому, чтобы окончательно утратить всякие знания об истории вашего народа вообще, и которая пока еще заперта в пределах сознания этих четверых. Если не сохранить эти связующие нити, способные вернуть храбрость и решимость, то Варвары станут просто комнатными собачками в руках Королей-волшебников. Вы немедленно приказываете, каждому барду взять себе по два ученика так, чтобы их знание не было потеряно в случае их смерти. "И обучайте их как можно быстрее" — говорите Вы. "На следующий год вы должны будете взять ещё двух учеников и так далее".
День 38 2-2-3	Вы проводите с этими четырьмя бардами целую ночью, слушая их рассказы о Джарге и о том, как он побеждал одну страну за другой — все, какие существовали между этими двумя океанами. Он сотворил много подвигов, восславивших его имя. "Джарг жил так давно" -говорите вы. "А как насчет Королей Варваров, которые были после него?" Барды обменялись многозначительными взглядами, а потом старший сказал: "Джарг был последним. До самой старости он был хорошим правителем, но, когда он умер, его королевство распалось. Его сыновья боролись с друг другом за власть и оказались слишком слабыми, чтобы противостоять Волшебникам, которые к тому времени уже создали Бракадун". "Джарг был последним?" — недоуменно спрашиваете Вы. "Нет" — говорит старший из бардов. "Должен явиться еще один. Только Король может воссоединить людей. Только Король может сбросить с народа этот гнёт, под который попали, и мы по воле Волшебников!" Вам потребуется время, чтобы понять, что они говорят о вас.

События на карте:

EVENT **5; 30; 0**	Вы наслаждались морским ветром, гулявшим в ваших волосах, лишь до тех пор, пока большинство моряков не сняли их ремни и не взялись за оружие. "Рабак пообещал нам хорошие деньги за вашу голову" — говорит их лидер. "Мы решили пришло время заработать её!" **Стража:** 12 12 11
EVENT **34; 14; 0**	Эти арки ставятся прежде, чем вы начнете блистать волшебством. Вы слышали, что Короли-волшебники иногда используют их, чтобы путешествовать на большие расстояния, совершая при этом всего один очень короткий шаг. Хотя вы и не доверяете волшебству, небольшое светопреставление не должно спугнуть вас с вашего пути.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

23; 26; 0	Эти земли принадлежат Рабаку и его клану. По Варварским меркам, они очень богаты ресурсами — некоторые говорят, что он получил их лишь потому, что Рабак и Волшебники хорошие друзья.
17; 11; 0	С затененных крон деревьев срываются стаи Обсидиановых горгулий, жаждущих крови! **Стража:** 5 5 4
2; 30; 0	Вы слышали, что этот отдалённый остров был оставлен для Волшебников, которые прибыли туда, чтобы посетить Варварские страны. Вы понимаете, что это правда, только когда стая горгулий срывается с неба для атаки.

Задания на карте:

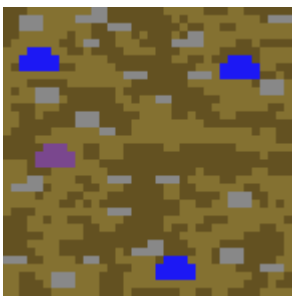
14; 8; 0	Ах, я знал, что вы придете. Мечтал ли я о статном воине, входящем в мою дверь, о да. Как у вас на родине относятся к по-настоящему закаленному оружию? Я дам вам один комплект, но сначала вы должны привести мне 50 Наездников на волках, чтобы защитить мой дом от налётчиков, которых в этих краях предостаточно. **Задание:** Принести 50 **Прогресс:** Не буду ничего вам желать — ищите 50 Наездников на волках и вы их найдете, хорошо? Надеюсь, ещё увидимся. **Завершение:** Наконец-то, 50 Наездников на волках, чтобы надежно оберегать меня! Вот то, что я вам должен. А теперь прощайте, удачи! **Награда:**

2 Преступный король (The Criminal King)

Описание сценария: Короли-Волшебники объявили Тарнума преступником и три Башни поднимают силы, чтобы пленить его. Тарнум должен разгромить вражеские силы во всех городах противника. Все Герои ограничены 11-ым уровнем, но самый сильный Капитан Тарнума будет сопровождать его в следующей миссии.

Стартовый бонус на выбор:

10 Налётчиков Тарнуму
Базовые Доспехи Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 11

Города на карте:

6; 19; 0	4; 7; 0	21; 33; 0	29; 8; 0

Герои на карте:

	 из миссии 1	**Тарнум** и самый сильный герой переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
6; 20; 0	6; 22; 0	

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. После разгрома Рабака, Тарнум провозгласил себя Королем Варваров — титул, который не носил ни один из предков Тарнума со времен завоевания его страны Империей Бракадун. Но в глазах Королей-Волшебников, он всего лишь ничтожный мятежник, который должен быть уничтожен не только как посягнувший на их власть, но и стерт из памяти соплеменников как человек никогда несуществовавший на земле, как воин никогда несражавшийся за свободу своего народа.

День 1 1-1-1	Вы сумели разместить некоторые Ваши отряды в районе старого Гарнизона, что позволит Вам надежно оберегать границы Ваших земель в течение некоторого времени. Вы не сможете использовать эти отряды самостоятельно, но и не стоит ждать слишком долго, не начиная атаки на наших врагов. Помните, никакой Гарнизон не будет стоять вечно — рано или поздно силы его иссякнут, и он тоже падет.
День 2 1-1-2	" Разыщите Хижину Мэги, мой Король, "— настаивает один из ваших советников. Мэги даст Вам возможность отслеживать все передвижения войск вашего врага, так что их действия никогда не станут сюрпризом для Вас.
День 3 1-1-3	" Мы в глубокой обороне, мой Господин, "— говорит Ваш верный советник и друг, Хардэк. " Вы обязательно должны посетить Башню Марлетто — она здесь, рядом с нами, и узнать о некоторых основополагающих элементах их оборонительной тактики. "
День 6 1-1-6	" Я знаю, что некоторые вещи все же могут беспокоить Вас, когда вы бьётесь за свою жизнь,"— шутит Хардэк во время обеда." Но все-таки не забывайте посещать Водное Колесо каждую неделю. Любая армия подобна саранче — чем больше золота Вы сможете заполучить, тем больше его будет нужно! "
День 7 1-1-7	Как всегда, Вам требуется много золота для создания и обеспечения Вашей армии. Некоторые из старейших жителей этих земель говорят о затерянном Золотом руднике здесь поблизости в скрытой долине. К сожалению, ни один из них не может указать точный путь к этим сокровищам, поэтому Вы приказываете своим отрядам быть настороже.
День 10 1-2-3	Сообщение доставляется, будучи привязанным к ноге красной птицы. Это никакое не совпадение, для ваших людей красная птица — символ смерти. Один из бардов вскрывает послание. " Дикарю, который самонадеянно провозгласил себя Королем. Сложите оружие немедленно, или ваша смерть будет медленной и ужасной. В наших камерах пыток, как известно, даже самые стойкие и сильные не проживают и нескольких недель". Удрученный бард покачивает головой и говорит: " Это подписано просто и кратко — Бракадун." Вы слышали не одну историю о палачах и мучителях Волшебниках, и не сомневаетесь — все это правда. Но стоя среди вашими людьми, собравшимися здесь и ожидающих вашего ответа, и вглядываясь в их лица, Вы знаете, что не имеете права показать им то, что вы чувствуете в действительности. Вместо этого, Вы улыбаетесь, берете красную птицу в руки, медленно подносите к вашим губам и целуете в голову. " Я приветствую шанс стать, наконец, еще ближе к Волшебникам, "- хвастаетесь Вы. " Тогда они поймут, что прошло время слабых противников — и я тот, кто решит их судьбу! "
День 14 1-2-7	И снова, Вы должны быть благодарны бардам за их знание. Однажды женщина племени варваров из этих земель должна была стать женой Людоеда. Она принесла приданое к хижине Людоеда, но когда гигант вышел навстречу, она подняла его деревянный топор и отрубила ему голову. Говорят, что она спрятала ее приданое в близлежащей пещере и прожила оставшуюся часть жизни одна, в доме ее суженого. Опираясь на этот старый рассказ, барды нашли секретный тайник, захороненный в горной пещере. **Событие:** +5 +5 +3 +2000
День 15 1-3-1	" Не забудьте о возможности еженедельно набирать отряды из Казарм Гоблинов, "— говорит Хардэк, Ваш советник. " Чем мы больше, тем мы могущественнее! "
День 18 1-3-4	Форгар, один из самых опытных солдат среди ваших капитанов, советует Вам объединять ваши отряды и стать единственным лидером. Таким образом, они защитят Вас от вероломных Волшебников, и вы сможете атаковать, используя все силы, которыми Вы все сейчас располагаете.
День 20 1-3-6	**Для Цитадели (6; 19; 0):** Утёс чудищ построен Дополнительный прирост: +12 +8 +10
День 21 1-3-7	Единственный, из оставшихся в живых, окровавленный Гоблин возвращается из разведывательной миссии с ужасными новостями. Форгар, Ваш наиболее опытный капитан, попал в засаду Волшебников. Только Гоблину удалось каким-то невероятным образом спастись, и он видел, как жестоко враги расправились с Форгаром на месте. Они не оставили ему не единого шанса! Какая ужасная смерть — околдованный — он стал беззащитен как ребенок! Поистине, Волшебники бесчестны. Ваш кулак в бессильном гневе сжимает рукоять меча — черт возьми, если бы хоть один из этой орды Волшебников и Чародеев оказался сейчас перед Вами. Только бы иметь возможность достойно ответить этим трусам ...

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 29 2-1-1	Ваш друг, Хардэк, привел молодого, длинноволосого воина к вашей палатке вчера поздно вечером. Вы втроем провели многие часы, обдумывая как необходимо провести предстоящую операцию, сравнивали и добивались внешнего сходства, а затем принесли молодому воину Ваши новые доспехи. Когда он оставил вас, Хардэк подошел к Вам и спросил: " Как Вы думаете, они попадутся на эту уловку? " "Они — подобны трусливым койотам. Они охотятся на слабых, болезненных, или отбившихся от стада. Они не смогут сопротивляться своей тщедушной натуре и обязательно придут, "-ответили Вы.
День 30 2-1-2	Согласно традиции, как Король Варваров, Вы должны посещать провидца ежегодно, чтобы узнать, благосклонна ли к Вам судьба и что, говорят звезды, но запутанный и туманный ответ слепой женщины заставил забеспокоиться Вас. " Придерживайтесь пути, который Вы выбрали," -сказала она. " Чарующие соблазны другой стороны, одолев Вас, станут Вашим концом". К сожалению, она не смогла сообщить Вам значение этого пророчества. Но к этому уже давно пора привыкать! После таких пророчеств начинаешь сомневаться в собственном имени. Так что же — поворачивать налево, когда Вы точно знаете, что единственно верный путь лежит справа от Вас?
День 34 2-1-6	Вы улыбаетесь, поскольку слышите сообщение о неожиданном нападении подразделении войск Волшебников на отдаленную деревню. Ваша приманка сработала, Вы вынудили вашего врага сосредоточить внимание на другом месте, в то время как Вы продолжаете наращивать основную ударную группировку здесь. Несколько дней назад, Вы послали длинноволосого молодого воина, внешне похожего на Вас в ту же самую деревню, создавая иллюзию того, что Король Варваров встречается там с женщиной. Короли— Волшебники поверили в эту уловку, и думая, что Вы будете там один и без охраны, они ворвались в деревню, где и попали в засаду — в деревне были незаметно рассредоточены войска, а молодой воин в доспехах Короля и вовсе оказался не тем, кого они рассчитывали схватить. Теперь, Бракадун знают, что Волшебники не единственные, кто умеет устраивать коварные засады. В послании также упоминается, что перед смертью, молодой воин, посланный с этим опасным заданием, сумел даже убить одного из воинов Волшебников — великолепный конец, и его подвиг будет воспет бардами на долгие века вперед.

События на карте:

 16; 4; 0	Это должно быть и есть та самая скрытая долина, о которой рассказывали барды.
 16; 12; 0	Засада! Из кустарников на Вас нападает отряд ваших врагов, намереваясь убить Вас, но Ваши люди молниеносны. Хруст костей Ваших погибших единомышленников под ногами все еще служит хорошим стимулом для того, чтобы сохранять бдительность — Ваши воины отвечают быстро и отчаянно. **Стража:** 20 7 8
 16; 16; 0	Долина до Вашего прихода — это место минувшей битвы войск повстанцев и орд Волшебников. Тысячи пали здесь, попав в западню, устроенную армиями Королей-Волшебников. Кости все еще устилают землю, покрыв ее ковром смерти и боли — тела так и были оставлены не погребенными, как напоминание живым, в чьих сердцах еще горит огонь свободы. Ваши отряды в едином порыве склоняют головы перед этим напоминанием того, как силен и мстителен может быть Ваш враг. **Событие:** -1
 21; 26; 0	Волшебники создали Телепорты, чтобы мгновенно перемещаться по территории всей Степи, но Вы обнаружили, что их можно использовать в Ваших интересах. С ними вы сможете наносить удары по врагу со смертельной скоростью.
 14; 10; 0	10 20 7 10 Нельзя забрать войска
 15; 16; 0	20 12 12 4 Нельзя забрать войска
 0; 34; 0	Сидящая на близлежащей скале фигура человека — это подвергшийся мумифицированию труп старого воина, мертвого уже в течение многих десятков лет. Но с приближением Вы замечаете, что его доспехи прекрасно сохранились несмотря на то что все это время они обжигались палящим солнцем и омывались бесконечными потоками дождей.
 9; 27; 0	Это важный артефакт, который будет полезно оставить в Вашем городе, даже маленькая часть этой статуи привлечет толпы любопытных в город, чтобы посмотреть на это. А большое количество граждан означает большее количество новобранцев для вашей армии.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

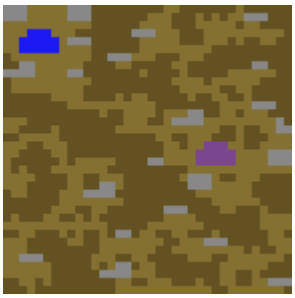
35; 13; 0	На земле Вы находите суму с Золотом, подбираете её, и бросаете следующему за вами капитану — который случайно роняет её. Поскольку натиск людей, желающих подобрать рассыпавшееся Золото, усиливается, Вы поднимаете суму сами — но это невозможно — она все ещё полна золота до самых краев!
6; 31; 0	Roc caves
19; 14; 0	Предатели не заслуживают погребения!

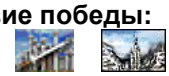
3 Ультиматум (Ultimatum)

Описание сценария: Злой Волшебник, Курл, захватил последних четырех бардов и грозиться казнить их через три месяца, если Король Тарнум не расформирует все его силы и не сдастся. Тарнум и все его Герои ограничены 15 уровнем, но два самых сильных Героя Тарнума проследуют за ним в следующую миссию.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:  Захватить Башню (4; 5; 0)	**Условие поражения:** Не успеть до 4-1-1

Максимальный уровень героев: 15

Города на карте:

26; 19; 0	4; 5; 0

Герои на карте:

26; 20; 0	из миссии 2 27; 13; 0	**Тарнум** и самый сильный герой переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	Курл* 4; 5; 0

*Курл основан на герое Теодор с портретом Лоинс:
Специализация: Маги.

Пролог. Барды имели ту же историю племени, что и варвары, и, внешне неотличимую внешность, но после многолетних притеснений и гонений от их рода осталось всего четыре человека. Зная важность и влияние этих мудрых людей Волшебник Курл, заключил их в тюрьму в Башне и сохранял им жизнь только с одной целью — получение выкупа. Жизнь Тарнума в обмен на жизнь бардов.

День 1 1-1-1	Курл очень удачно выбрал крепость. Эта пересеченная и гористая местность чрезвычайно трудна для прохождения, кроме того несколько важных ущелий блокированы непроницаемыми Хранителями Границ. Найдите Хранителя Ключа Палатки того же самого цвета, чтобы пройти как можно быстрее. Заявление Курла, что он убьёт бардов через три месяца, если Вы не расформируете ваши отряды и не сдадитесь, почти сломило боевой дух ваших отрядов. В течение месяцев Вы говорили всем, что барды и истории, обладателями которых они являются — тайна к свободе людей Вашего народа. Так что же случится, если барды погибнут? Если Вы не освободите их через три месяца, у Вас будет возможность в этом лично убедиться.
День 2 1-1-2	" Вы не должны беспокоиться о таких вещах, как обеспечение армии довольствием и провиантом, мой Король, "— говорит один из ваших капитанов. " У нас очень мало времени, так, что позвольте кому-то еще заняться этим. Вы должны сосредоточить все свои силы на поиске Хранителя Ключа Палаток, чтобы пройти к Башне Курла. "

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 3 1-1-3	Время, конечно, осталось не так уж много, но много веских причин, чтобы укрыться. Однако, Хардэк советует Вам найти кого-нибудь, кто сможет научить Вас и ваших Капитанов ориентироваться в этих местах, так чтобы каждый мог быстро и безошибочно дойти до любого указанного места. **Для Башни (4; 5; 0):** **Событие:** +20 +30 +5 +5 +5 +10 +5000
День 4 1-1-4	"Король Тарнум, " -говорит ваш советник Хардэк. " Я встретил на дороге человека на быстрой лошади. Он говорит, что он получил её от Непоколебимого, что живет на юге. Мы должны навестить его на этой неделе, если мы хотим узнать, как спасти бардов прежде, чем истечет срок Курла."
День 6 1-1-6	И снова — ценный совет от Хардэка. Он предлагает Вам не скупиться и достойно обучить ваших Капитанов. Всегда хорошо иметь лидеров, хорошо разбирающихся в том, что от них требуют обстоятельства, особенно в сражениях, которые еще только предстоят нам.
День 8 1-2-1	**Для Башни (4; 5; 0):** **Событие:** +20 +10 +10 +10 +10 +10 +5000
День 10 1-2-3	**Для Цитадели (26; 19; 0):** " Фортуна на Вашей стороне, мой Король! "— говорит Хардэк. Он снова сообщает Вам, что имеются новости относительно города, где было найдено гнездо птиц Рух. Маленький мальчик потерялся в горах, и весь клан начал его поиски. Когда они нашли ребенка, оказалось, он благополучно скрывался в гнезде птиц Рух. Потребовалось немало усилий, чтобы забрать мальчишку назад от заботливых птиц, но это уже мелочи — сейчас с ним все в порядке. Более того, мне кажется, что мы если потратим немного денег на то, чтобы приручить этих птиц для Вашей армии, мы об этом не пожалеем. Предки заботятся о Вас. **Событие:** Дополнительный прирост: +5
День 14 1-2-7	**Для Башни (4; 5; 0):** **Событие:** +10 +10 +10 +10 +10 +20 +10000
День 15 1-3-1	Шпион прибывает к Вам с ужасными новостями. Мы не знаем, по какой причине — из-за нетерпения ли, или возможно, как предупреждение Вам, Курл казнил старшего из четырех бардов. Это — серьезная потеря, поскольку Старший Бард был самым знающим из рассказчиков, и теперь его знания и мудрость утрачены навсегда. Этот акт только повторно подтверждает безотлагательность Ваших поисков и жестокий нрав вашего врага. Эта ночь создана Всевышним не для Вашего сна — Вы постоянно мучаете себя вопросом, что за истории и какую долю их мудрости Вы и Ваш народ потеряли на рассвете дня казни. Кроме того, вы уже потеряли часть людей — некоторые из них ушли навсегда. Падая на пол, Вы становитесь на колени и сжимая в руках комья земли, стискивая зубы клянетесь: "Я больше не потерплю поражений!"
День 16 1-3-2	Разведчик приносит Вам сообщение, которое появилось внезапно на двери каждого дома в этих землях. Это от Курла. " Высокомерие так называемого Короля Варваров, Тарнума, привело к смерти невинных граждан. Подобно трусу, он отказался заменить собой бардов и в результате бедный старик умер. Пусть это будет уроком всем тем, кто верит в этого преступника и пусть это продемонстрирует Вам его истинную натуру. Теперь, я должен спросить — нет, умолять — Тарнума сдаться и прекратить страдания других." Вы сжимаете в кулаке листок лживой бумаги, не вымолвив не слова. Вы не можете избавиться от чувства, что в некоторой степени Курл прав.
День 18 1-3-4	Письмо Курла относительно смерти Старшего Барда нанесло тяжелейший удар по доверию, которое испытывали к Вам до сих пор Ваши сторонники. Многие прекратили работать, и другие бежали в дикие земли, богатые ресурсами. Вам ничего больше не остается делать, кроме как продолжать борьбу. **Событие:** -5 -5 -3 -450
День 20 1-3-6	**Для Цитадели (26; 19; 0):** Сегодня, некоторые отряды пришли в ваш город, желая стать на Вашу сторону и воевать против Курла. У них свои счеты с этим Волшебником, и они подробно рассказывают о злодеяниях, творимых им на землях варваров. где правит Курл. " Курл презирает Варваров больше чем любой другой Волшебник, но мы не знаем причин этой ненависти. Всякий раз, когда совершается очередное преступление, он не утомляет себя поиском виновных. Он назначает на роль виновного любого варвара, которого только пожелает и отправляет его темницу. Но никто не задерживается в темницах Курла подолгу. По крайней мере, в живых..." Вы слушаете, как они описывают пытки Курла, и чувствуете, как у Вас, былого воина, холодеет спина, Ваша дрожь — символ того, что вы столкнулись с дьяволом среди жестоких Волшебников и имя его Курл. **Событие:** Дополнительный прирост: +20 +7
День 21 1-3-7	**Для Башни (4; 5; 0):** **Событие:** +20 +10 +10 +10 +10 +20 +20000

День 25 1-4-4	На закате дня, во время трапезы с отрядами, один пожилой, даже дряхлый, Гоблин говорит: " В случае, если Вы чего-то не еще поняли, мой Король, то возможно, это подтолкнет Вас посетить Камень Знания по крайней мере однажды. Каждый должен это сделать. В этой жизни всегда есть чему поучиться и что новое открыть для себя. "
День 27 1-4-6	И снова, дряхлый Гоблин, который назвал себя одним из ваших советников (он заслужил, по крайней мере, Вашей улыбки, мой Король) дает Вам ценный совет. " Всякий раз, когда Вы бродите по лагерю наемников, берите с собой своих Героев, "— говорит Гоблин. "То, чему научат Вас эти прогулки принесет пользу в будущих сражениях. "
День 35 2-1-7	Те, кто отказались от участия в Вашей кампании после казни Старейшего Барда теперь, понимают, что эта была пусть и ужасная, но не означающая поражения в войне потеря. Они вновь воссоединяются с Вами и работают теперь еще усерднее, чем раньше, производя больше, чем когда-либо. **Событие:** +3 +3 +1 +3 +2000

События на карте:

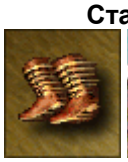
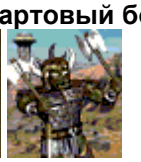
EVENT **0; 20; 0**	Чудом избежавший смерти разведчик возвращается. " Мой Король, "— говорит он, едва переводя дыхание. " Я нашел Палатку Пурпурного Хранителя Ключа, но она охраняется Гигантами — тяжелейший противник для любой армии. Вы лучше всего удостоверитесь в этом, если попытаетесь просто взять его, не атаковав предварительно!
EVENT **11; 12; 0**	Земли Курла простираются за спиной этого Хранителя Границ. Да он подготовленным к вашему приходу, но, скажите, разве у Вас есть другой выбор?
EVENT **20; 14; 0**	Хардэк, ваш советник, говорит, что было бы очень мудро с Вашей стороны посещать Ставку Объединенных Сил перед любым важным сражением. Это всегда приветствуется вашими воинами и кипятит их кровь.
EVENT **22; 30; 0**	С приближением к волшебному Идолу Удачи, земля, окружающая его мерцает, дрожит и расплывается подобно горизонту пустыни. Кустарники, деревья, и камни становятся отрядами вашего врага. Засада! **Стража:** 20 30 14 30
EVENT **29; 15; 0**	Для развлечения, Вы делаете небольшую остановку для трапезы и устраиваете соревнования по борьбе, в которых и сами принимаете участие. Это нелегкое соревнование, но в конце, Вы выйдете победителем, принимая поздравления ваших людей. Это дает им чувство уверенности, что они верно выбрали путь и следуют за их лидером. **Событие:** +1
16; 6; 0	Убийственный свет в глазах этих Древних Чудищ говорит Вам о том, что они находятся под действием какого-то зелья. Очевидно, Курл не хотел, чтобы Вы заполучили Золота из Рудников, которые они защищают.
21; 26; 0	" Стой, где стоишь, ничтожный человек! Это — Золото Циклопа — оно не для вашей мелкой презренной войны! "— прокричал Король Циклопов, охраняющий рудник.
12; 20; 0	За спинами этих охранников находятся ворота к вашей земле, которая будет сбережет Вам многие дни перехода, но прежде необходимо победить Королев Нага.
19; 2; 0	Солдаты, идущие впереди штандарта Курла, без сомнения, корпус для охранения чего-то особенно важного. С вашим приближением вздымаются вверх их алебарды, и они готовятся к сражению — они будут биться до последнего солдата, так как бояться наказания Волшебников больше, чем Вашей армии.

4 Война за Мадлэнд (The War for the Mudlands)

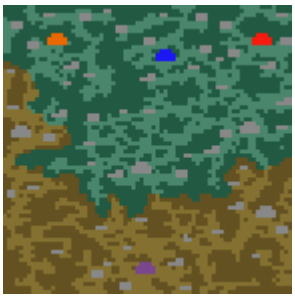
Описание сценария: Чтобы повысить боевую мощь его армий, Тарнум должен победить его соседей в Мадлэнде, извлекая выгоду из гражданской войны между Ящерами и Гноллами, чтобы провозгласить себя их новым королем. Захватите все города без того, не потеряв при этом Тарнума. Все Герои ограничены 18 уровнем.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Стартовый бонус на выбор:

Сапоги скорости Тарнуму
15 Орков-вождей Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

35; 66; 0	64; 9; 0	40; 13; 0	13; 9; 0	4; 32; 0	34; 41; 0	61; 31; 0	65; 52; 0

Герои на карте:

	из миссии 3	из миссии 3			
35; 68; 0	32; 70; 0	50; 61; 0	64; 10; 0	40; 14; 0	13; 10; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Хотя Короли-Волшебники фактически правили Мадлэндом, они были все же не в состоянии полностью контролировать далекие душные болота. Тарнум повел свои армии через бесконечную грязь и трясину с одной лишь целью — присоединиться к силам Мадлэнда, и разгромить, наконец, Империю Бракадун.

День 1 1-1-1	**Для Цитадели (35; 66; 0):** В то время как Вы и ваши Капитаны изучаете по карте Мадлэнд, затерянный где-то в песках, ваш мудрейший советник, Хардэк, задумчиво поглаживая бороду, уже подготовил ответ на ворос, который только встает перед Вами, мой Король. " Мы знаем, что Гноллы и Ящеры борются с друг другом за контроль над страной — гражданские войны всегда злы и хаотичны. Сейчас тот самый удачный момент, когда необходимо напасть, но делать это нужно очень быстро, мой Король, пока не решен вопрос с новым правителем! "
День 2 1-1-2	**Для Цитадели (35; 66; 0):** " Ищите Хижину Провидца, "— сказала мудрая женщина, стоявшая этим утром перед вашей палаткой. Она могла быть, конечно, немного не в себе, но то, как она исчезла, когда Вы только взглянули на нее, оказало на Вас большое впечатление, и что-то подсказывает Вам, что лучше её послушать.
День 4 1-1-4	**Для Цитадели (35; 66; 0):** Барды сообщают Вам, что когда-то давно были построены трое Пограничных Ворот, чтобы закрыть прямой и свободный проход между Мадлэндом и вашей родиной. Это единственный путь между этими двумя землями. Если Вы добьетесь контроля над ними, высможете спокойно проследовать в Мадлэнд, с чувством уверенности в том, что ваш враг не нанесет Вам коварный удар в спину, когда Вы меньше всего этого ожидаете.
День 5 1-1-5	**Для Цитадели (35; 66; 0):** В то время как ваши Капитаны сообщают Вам о происшествиях в течение дня и об обстановке в целом, один из них напоминает Вам, что близлежащая Ветряная Мельница должна работать каждую неделю. Это поможет обеспечить Вашу армию необходимыми припасами.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 7 1-1-7

Для Цитадели (35; 66; 0):

Ее зовут — Ялла. Она вошла в ваш лагерь с несколькими овцами, следующими позади нее, но в тот момент Вы и в мыслях не допускали, что она была пастушкой. Меч у не на бедре, настороженный спокойный взгляд в её глазах — всё это говорило о том, что она воин. А как она уверенно ведет себя при продаже овец вашей армии. Хотя Вы даже не слышите, о чем они говорят с ней, ваши глаза все же встречаются однажды, в момент, когда она забирает ее деньги. Она не отворачивается, и при этом она не кажется увлеченной Вами. Она подмигивает Вам, приветливо улыбается, и уезжает без единого слова. Это та самая женщина, о которой вы мечтали, и которые, наверное, жили во времена Джарга. Гордые, дикие, независимые. Вы слышали рассказы барда о женщинах, сражавшихся и погибавших рядом с их мужчинами, целые семьи героев, противостоявших вместе самым страшным невзгодам. Сегодня, немногие женщины готовы взяться за меч, или решаются на одиночные путешествия по стране, где бушуют жестокие войны между великими народами.

Событие: -200

День 15 1-3-1

Для Цитадели (35; 66; 0):

И вот снова Ялла пришла в ваш лагерь. На сей раз у неё есть информация, которую она готова продать, так что Вам необходимо договориться о встрече тет-а-тет в Вашей палатке. Она сообщает Вам, что в Мадлэнде идет жестокая война, и прежде всего между тремя участниками: Мирландой, Ведьмой, выступающей под Оранжевым флагом; Вистаном, Ящером, под Синим флагом. И наконец, Гноллом, Алкином, в красных одеждах. Все они хитрые и коварные противники, но к счастью, в данный момент они ненавидят друг друга настолько, что целиком и полностью сосредоточены на взаимной вражде. Информация Яллы стоит дорого, но по крайней мере Вы удалось поговорить в ней некоторое время. Когда Вы спрашиваете ее, из какого клана она родом, она хмурится, и ее глазах появляется холод. " Я — вне кланов,"— говорит она. " Я вне кланов с тех пор, как мы противостоим Магам. Люди погибли, борясь. Моя мать, как и другие матери клана не была столь же удачлива, чтобы просто погибнуть, и Маги решили наказать нас всех." " Присоединяйся ко мне! За моей спиной сплотились все кланы. Присоединяйся к моей армии, и ты отомстишь, я обещаю." " Никакой клан не помог нам тогда, так что я не прошу о помощи и теперь! " Изрядно расстроившись, Ялла ушла.

Событие: -2000

День 19 1-3-5

Для Цитадели (35; 66; 0):

" Мой господин! Мой господин! "— кричит старый дряхлый Гоблина, добровольно назначивший себя Вашим советником. " Да, оу..., как вас зовут? " -отвечаете Вы. " Я только сделал удивительное открытие, "— говорит Гоблин, не ответив на Ваш вопрос. " Я поднялся на вершину красного дерева, настолько высоко, насколько это удалось бы самому проворному мальчишке. Вы знаете, какое открытие я сделал? Вы могли использовать этот прием, для того, чтобы следить за вашим врагом! " И затем этот, веселый, не совсем в себе, старый Гоблин, петляя, ушел куда-то далеко на поиск новых открытий и разрешение тайн мироздания.

День 24 1-4-3

Для Цитадели (35; 66; 0):

Каждую ночь, разбив лагерь и покончив с дневными делами, в момент, когда, наконец, наступает тишина и Вы остаетесь один, Вы оказываетесь во власти двух стихий — ожидания и надежды снова увидеть ту прекрасную женщину -Яллу. Она боролась с Волшебниками больше Вас и ощущение, что Вас с ней что-то связывает настолько сильно, что кажется, что она знает Вас лучше, чем ваш преданный друг, Хардэк. Наконец, она вновь появляется, желая продать еще кое-что из товаров, украденных у Бракадуна. Вы приглашаете ее разделить с Вами пищу. За медом и бараниной, Вы говорите допоздна о Вашей мечте восстановить утраченную славу вашего народа. " Я хочу дать такую силу своему народу, чтобы однажды вместо того, чтобы склонить голову в очередной раз, они предпочли бы смерть,"— Вы говорите. " В день, когда люди предпочтут работать, вместо того, чтобы сидеть на террасе и выпивать, сожалея о том, как сложилась жизнь. " Добавляет с горечью Ялла: " Это будет хорошее время. "

Событие: +4 +2 +2 +1 -2300

День 25 1-4-4

Для Цитадели (35; 66; 0):

Когда Вы просыпаетесь утром, то видите, что Ялла уже ушла. На сей раз, она не дала Вам возможности просить её остаться с Вами. Хотя Вы и понимаете, почему она борется в одиночку, Вы все же желаете, чтобы она доверилась вам настолько, чтобы стать на Вашу сторону. Возможно вместе, вдвоем, вы сможете даже уничтожить Империю Бракадун. Представьте себе только, снова, как во времена Великого Джарга Король Варваров правит этим миром от океана до океана! Но Вы понимаете, что теперь это не просто мечта... Это — цель, которую Вы теперь разделяете с женщиной-воином, Яллой.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 27 1-4-6
Для Цитадели (35; 66; 0):
Вас срочно позвали к хорошо охраняемым телегам, где Вы держите ваше Золото, и находите там совершенно обезумевшего Хардэка — он раз за разом запускает руку в мешок и достает оттуда куски ржавого железа. " Что это такое? "— спрашиваете Вы. " Очевидно, мой Король, что часть Золота, которое мы собрали, оно оказалось поддельным. Возможно это какое-то колдовство, "— отвечает Хардэк. " Какая часть из всего, что у нас было? "-спрашиваете Вы. " Не знаю, но я буду проверять. "

Событие: -3189

День 29 2-1-1
Для Цитадели (35; 66; 0):
Ваш верный советник, Хардэк, приближается к Вам с кислым выражением лица. "Почему Вы никогда не приносите хорошие новости? "— шутите Вы. "Работа такая. По крайней мере я — не старый Гоблин, "— отвечает Хардэк. Оценив обе шутки и улыбнувшись друг другу, Хардэк переходит к делу. " После инцидента с ржавеющим Золотом нам потребуется больше денег, мой Король. Я предлагаю вам продать любые избыточные запасы — Вы знаете, серу, драгоценные камни или что-нибудь — на рынке. Нам, конечно, вряд ли стоит рассчитывать на честный торг, но, тем не менее, это Золото".

День 30 2-1-2
Для Цитадели (35; 66; 0):
Женщина-варвар, Ялла, возвращается, но на сей раз, она приводит с собой беглых преступников, желающих присоединиться к вашей армии. Все, что она спрашивает по возвращению — свой гонорар искателя. Вы оба находите около часа личного времени для проведения легкого спарринга, где каждый контакт означает изменение платы, за оказанные Яллой услуги. Ялла — жесткий партнер — это кое-что еще, что Вам в ней безумно нравиться. Во время отдыха, Вы спрашиваете её чем она вообще занимается, когда не помогает вашей армии. Сбрасывая тяжелые ботинки, она вытягивает её обнаженные ноги и кладет их Вам на колени для массажа. " В основном, я — это причина многих проблем Бракадуна, "-отвечает устало Ялла. " Я сделала это своим основным занятием, чтобы причинять постоянную боль Империи Бракадун изнутри." " Так же, как и я, "— говорите Вы, с сожалением представляя тот момент, когда она снова уедет. Как же заставить ее остаться?

Событие: Дополнительный прирост: +10 +6 +5

День 31 2-1-3
Для Цитадели (35; 66; 0):
Весь следующий день Вы наслаждались общением с этой удивительной женщиной, Яллой, и не было человека счастливее Вас. Но Вы видите, что она седлает лошадь, а значит снова собирается уезжать. Вы кладете руку ей на колено и нежно просите. "Оставайся. Это ужасно больно, когда ты уезжаешь". Она неестественно улыбается, проводит рукой по Вашим длинным волосам и отвечает. " Зато мой приезд всегда делает тебя счастливейшим из людей. Подожди меня два дня. Короли не всегда получают все то, что они хотят, Вы это знаете не хуже меня". Таковы были её последние слова перед отъездом.

День 40 2-2-5
Для Цитадели (35; 66; 0):
Во время последнего своего визита Ялла обещала вернуться через несколько дней. Их прошло уже девять! Вы все больше и больше беспокоитесь о ней, поэтому приказываете четырем разведчикам отправиться в четырех различных направлениях на поиски этой женщины.

День 47 2-3-5
Для Цитадели (35; 66; 0):
Один из разведчиков возвращается и нервозно сообщает Вам плохие новости. Волшебники Бракадун вытащили занозу, которая столь долго досаждала им. Они схватили Яллу при попытке ограбить один из их Золотых рудников — очевидно, это было ловушка, и она ничего не могла поделать. Разведчик стал свидетелем ее казни. Она смело ударила по лицу одного из колдунов, и он убил её молнией. Вы сжимаете ваши кулаки и требуете оставить Вас одного. В течение часов Вы и ваш топор превращаете близлежащую рощу в лесоповал, а затем раскалывание их на десятки, сотни, тысячи мелких частей, настолько мелких, что даже дровами их назвать нельзя. И все это время перед глазами стоят яркие красочные одежды Волшебника.

События на карте:

20; 56; 0
Этот проход ведет в опасные ущелья, известные больше, как дом убийц и отвратительных существ. Немногие смеют путешествовать здесь, и меньшему количеству удается это.

38; 31; 0
Вы подумываете об остановке в близлежащей таверне, в то время, как бандиты с ножами в зубах спрыгивают с деревьев, явно непросто так, чтобы поиграть в бандитов. " Оо голе Оу оо ифе! " это не больше, не меньше витиеватый клич их лидера. " Хух? " или что-то близкое к этому произносите Вы. Но слишком поздно. Они нападают прежде, чем Вы сообщаете им, " Никогда не устраиваете засаду с полным ртом. "

Стража: 30 20 20

59; 20; 0	Ваши отряды увязнут здесь, особенно в сердце болота — трясине. Один человек почти всегда гибнет здесь. Вы быстро организуете ваши отряды, срубаете близлежащие деревья и используете их как временную переправу через эту часть болота. Сегодня, вы узнали что-то новое для себя относительно командования вашими отрядами на болотах. **Событие:** +3500
27; 50; 0	Стойте на месте! Далее прямо отсюда, живет безумная женщина, и мы торжественно поклялись, что никого не пропустим туда.
6; 26; 0	Грязь — Север
26; 16; 0	К затерянному золотому руднику
38; 3; 0	Потерянный золотой рудник — Остерегайтесь БОЛЬШИХ змей

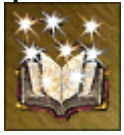
Задания на карте:

27; 48; 0	Ах, это Вы, я ожидал кого угодно, но только не Вас! Кости сказали, что меня посетит добрый воин. Что ж, прекрасно. Где-то среди всего этого беспорядка, который я здесь устроил, была Туника Короля Циклопов — она могла бы быть очень полезной Вам в будущих сражений . Принесите ко мне Кольцо Жизни, и она ваша. **Задание:** Принести **Прогресс:** Это все? Я уверен, что Вы найдете Кольцо Жизни скоро. Пожалуйста, продолжайте искать. **Завершение:** Кольцо Жизни! Я чувствую, оно у Вас ..., пожалуйста, дайте его мне, и вы получите то, зачем пришли. **Награда:**
51; 41; 0	Хорошо, хорошо...! Возможно азартная игра с Титаном была не самой лучшей моей идеей, но нет надобности поучать меня! Я задолжал ему много Золота — 9,000 монет, чтобы быть точным — и мне оно нужно как можно быстрее. Либо я отдаю ему то, что должен, либо я уже труп. Если Вы можете помочь мне выпутаться, я буду Вам многим обязан. Но торопитесь! Этот парень не будет долго ждать. **Задание:** Принести 9000 до 3-3-1. **Прогресс:** О мой Бог, это же капля в море. Мне надо 9,000 монет. Разве Вы не слышали? **Завершение:** Наконец-то! В самый последний момент. Я думаю, что Титан собирался сделать что-то очень плохое касательно моих коленных чашечек, по крайней мере он заострил свое внимание именно на них, когда объяснял мне, что деньги нужно принести в срок. Ах, да, я обещал Вам награду, не так ли? **Награда:** 90

5 Осада Волпикса (Siege of the Wallpeaks)

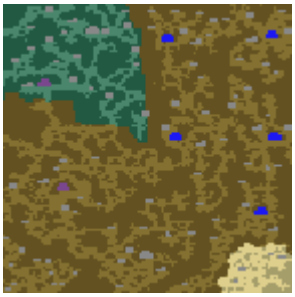
Описание сценария: Тарнум должен так или иначе пробить себе дорогу через этот сильно укрепленный район, нанося поражение всем Замкам по пути прежде, чем двигаться дальше вперед. Не потеряйте Тарнума. Все Герои ограничены 21 уровнем, и два самых сильных Героя проследуют за Вами в следующую миссию.

Стартовый бонус на выбор:



15 Орков-вождей Тарнуму
+1 к Силе магии Тарнуму

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 21

Города на карте:

15; 30; 0	22; 69; 0	61; 13; 0	64; 50; 0	96; 78; 0	100; 12; 0	101; 50; 0	33; 10; 0	53; 94; 0

Герои на карте:

22; 70; 0	15; 31; 0	27; 60; 0
	из миссии 4	из миссии 4

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Обширная горная цепь, называемая Волпиксом, отделяет Варварские Степи от Империи Бракадун, так что Волшебники построили Замки в каждом ущелье, чтобы иметь возможность надежно оберегать их земли от любого внешнего вторжения. Их уверенность в том, что ни одна армия не способна преодолеть Волпикс, составляет предмет их особой гордости. Тарнум намеревается доказать им, что это их величайший просчет.

День 1 1-1-1	Ваш шаман будит Вас. " Я видел сон, мой Король! Сон о вашей смерти, убитой Вашим врагом вон там в горах." Вы спрашиваете: " Это пророчество, или всего лишь только твой сон? " " Да, мой Король, пророчество, "— говорит шаман. " Но этого можно избежать. Вы должны собрать сильнейший артефакт — Грохот Титана! С его мощью под Вашим командованием, даже гигантские армии врага не смогут противостоять Вам. "
День 2 1-1-2	Посещение местной ведьмы оказывается весьма полезным занятием. Мало того, что она избавила Вас от бородавки на руке, но она также сообщила Вам, как найти Грохот Титана. "Найдите четыре артефакта — Гладиус Титана, Латы Титана, Шлем Небесного Грома, и Щит Часового. С ними, Вы будете обладать мощью, какой обладали до сих пор лишь в Ваших мечтах. Ищите Хижину Мэги, и он укажет Вам верный путь. "
День 6 1-1-6	Месяцы боев закалили Вас и подготовили к сражению, час которого практически уже пробил. В вырисовывающемся на восточном горизонте Волпиксе, обширной горной цепи, Вашим врагом охраняется буквально каждый перевал, горный проход, каждая щель. Но даже Джарг был вынужден пробивать себе путь через эти горы, а вы сократите себе путь — никакого другого варианта нет.
День 10 1-2-3	Вы только что сели, чтобы поесть спокойно в одиночестве В Вашей палатке, как появляется Ваш советник и друг Хардэк, так что вы немного раздражены тем фактом, что он прерывает Вас. " Что беспокоит Вас, мой Король? Является ли причиной этого эта женщина-варвар? " "Ничего." Вы не говорите правду, хотя Хардэк прав. Вы скучаете по Ялле, хотя были с ней вместе так немного времени. Хардэк не обостряет ситуацию, и когда он уходит Вы жалеете о том, что солгали ему. Но не только поэтому — Вы снова почувствовали себя одиноко.
День 16 1-3-2	Ничто, даже Ваши прошлые победы над врагом, кажется, не радуют Вас больше. С каждой такой победой, Вы слышите дюжину историй об армиях, которые пали при попытке пробиться через хребты Волпикса и о мучительных наказаниях людей, полученных ими за чрезмерное высокомерие.
День 19 1-3-5	Вы поводите много времени за разговорами с бардами, интересуясь историей Волпикса, особенно важна для Вас военная история этого региона. То, что они рассказывают не вселяет в Вас уверенность. За все это время никто так и не смог был преодолеть эти горы. Там слишком много оборонительных сооружений и слишком круты и отвесны склоны. Но одна тактика не все же была никем опробована. Настоящая Орда — армия настолько массивная, что она способна сломать основы этого мира! Вы должны создать такую Орду.
День 20 1-3-6	Приходит сообщение о том, что был атакован один из Ваших транспортов обеспечения. Враг появился из ниоткуда, украл все, и исчез. Разведчики пытались проследить за ним, но следовать было не за кем. Создалось полное ощущение того, что никто и не появлялся. **Событие:** -8 -5 -2 -1500
День 21 1-3-7	**Для Замка (101; 50; 0):** **Событие:** -10 -2000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 22 1-4-1	Во время вчерашней вечерней трапезы, один из ваших воинов рассказывает Вам о секретном месте, где живут бандиты — Плато Наездников. Предполагается, что они знают секретный проход в Волпикс, так как они постоянно устраивают засады на фургоны обеспечения, принадлежащих Королям-Волшебникам Бракадуна. Разве это не удача, если это место действительно существует, и Вы его найдете?
День 28 1-4-7	И теперь, даже некоторые из ваших командиров стали противиться некоторым Вашим решениям. " Почему мы должны уделять так много внимания землям Бракадун? У нас есть своя родина и мы требуем возращения туда! "говорят они. Но Вы не согласны с ними. Разве можно оставить змею недобитой в её логове в двух шагах от Вас, когда уже сейчас Бракадун снова, возможно, планируют порабощение Вашего народа? Они уничтожили целые семьи, как это произошло в случае с Яллой. Ваша семья не стала исключением. Два дня одного года, ваша мать всегда будет горько плакать, когда она вспоминает дни рождения двух Ваших старших сестер. Бракадун установили закон, согласно которому ни одна семья варваров не может иметь больше одного ребенка, и ваши родители были настолько бедны, что им пришлось выбирать в пользу сына, так как им был нужен в семье работник, способный позаботиться о себе и о семье в целом. Они не хотели этого делать, но им пришлось отдать обоих дочерей в руки Волшебников. А затем случилось то, что произошло и с Яллой ...
День 32 2-1-4	Ваши линии поставки снова атакованы. Это не было обычной засадой. Враг ударил мгновенно и исчез молниеносно перед отрядами, которые Вы назначили для охраны фургонов. Это становиться слишком серьезной проблемой для Вашей армии — избавьте себя от этих ловушек. **Событие:** -3 -3 -3 -2000
День 39 2-2-4	Сегодня, Вы назначили капитаном старшего сына Хардэка, Тордэк. Это молодой воин — харизматический лидер — отряды любят его. Несмотря на недели депрессии, Вы улыбаетесь, переполняемый родительской гордостью, видимой на лице вашего старого друга. Это хороший день.
День 40 2-2-5	Сегодня был очень плохой день. Вам пришлось убить Вождя Орков, человека, который был с Вами с самого начала, смелого капитана и хорошего лидера. Но Унгрод зашел слишком далеко. Это случалось так быстро — обвинение Унгрода в том, что Вы поставили свои личные кровные интересы во главе интересов целых кланов. " Вы столь же высокомерны, как и Волшебники! " Эти поспешные слова мгновенно распылили Вас, мечи были вынуты из ножен, и поединок не был очень длинным — Унгорда уже нет.
День 48 2-3-6	**Для Замка (101; 50; 0):** **Событие:** -5 -3000
День 51 2-4-2	Одинокий солдат, едва держащийся на ногах, натыкается на Ваш лагерь. Он сообщает Вам о еще одной засаде. Они были частью небольшого подразделения, транспортировавшего Золото тайно через ваши территории, но одной ночью, когда они разбились лагерем, прямо ниоткуда появились два Гиганта. Солдаты были совершенно не готовы ко встрече с ними, и этот человек единственный, кому удалось спастись. К сожалению, Золото было потеряно. **Событие:** -2000
День 56 2-4-7	Засады стали совершенно недопустимым явлением — они стали слишком серьёзной проблемой для Вашей армии, поэтому Вы собираете ваших капитанов и советников и спрашиваете, есть ли у кого-либо какие соображения по поводу того, как остановить их. Сын вашего друга Хардэка, первый, кто выходит вперед. " Западнёй мы должны ответить на западню, мой Король, "— говорит Тордэк. " В фургонах с грузами мы спрячем большое количество солдат, ожидающих засаду. Мы пустим слух о том, что в этих фургонах переправляется половина Вашего Золота — перед таким соблазном Маги не устоят." Это хорошая идея, особенно, если учесть от какого молодого лидера она исходит. Вы поддерживаете его и делаете Тордэка командующим операцией.
День 60 3-1-4	Пара Людоедов возвращаются, неся на руках тело сына Хардэка, Тордэка. Западня Тордэка была успешной, но она стоила ему слишком дорого. Они были атакованы несколькими Гигантами во главе с сильным Волшебником, что объясняет причину их мгновенного появления и исчезновения. Тордэк и другие солдаты отважно бились — от руки молодого Тордэка пал сам Волшебник, прежде, чем смерть нашла самого отважного воина. Нет сейчас во всем свете безутешнее человека, чем его отец Хардэк. Вы кладете руку на плечо Хардэка, обнимающего тело сына, и даже зная, что вряд ли эти слова хоть немного облегчат горе отца, говорите ему, " Вы должны гордиться своим сыном — он пал как Герой." Хардэк бросает на Вас полный отчаяния взгляд. " Я пришел сюда вместе с ним, а теперь я остался один. "
День 67 3-2-4	**Для Замка (101; 50; 0):** **Событие:** Портал славы построен.
День 85 4-1-1	**Для Замка (96; 78; 0):** **Событие:** Портал славы построен.

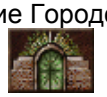
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

События на карте:

9; 22; 0	Вы натыкаетесь на маленький круг красочных фургонов, разбившихся лагерем у реки. Это — цыгане. Они с удовольствием смешиваются с вашими отрядами, смеются, поют и танцуют. Цыгане даже предлагают позавтракать вместе с ними, а старуха предсказывает Ваше будущее, читая его на Вашей ладони. Когда Вы наконец расходитесь с этим народом, Вы и ваши люди находитесь в хорошем расположении духа и продолжаете напевать по дороге некоторые песни цыган. **Событие:** +2
19; 96; 0	Когда ваши люди хоронили нескольких погибших товарищей, то при рытье могил они наткнулись на захороненный тайник (вероятно украденный от Королей-Волшебников). Насколько вы заинтересованы этим, что уверены в том, что вам это нужно ещё больше, чем тому, кто украл его до Вас. **Событие:** +2 +5 +2 +2000
46; 69; 0	Дрожание кустов заставляет Вас насторожиться, и Вы приводите в боевую готовность свои подразделения за секунды до того, как на вас обрушивается отряд бандитов **Стража:** 9 10 38 16 20 10
59; 77; 0	Недавний оползень показал, что в толще горных пород имеется большой запас Драгоценных камней и Золота. Вы приостанавливаете движение ваших отрядов, чтобы дать им достаточно времени для того, чтобы они могли взять себе их столько, сколько посчитают необходимым, затем продолжаете движение с чувством, что Ваши предки покровительствуют Вам. **Событие:** +1 +5 +2200
62; 74; 0	Один из ваших бардов следует прямо вслед за Вами. " Мой Король, я узнаю это место. Очень давно здесь произошла Битва между Великим кланом и армией Титанов. Если верить различного рода слухам, Гладиус Титана, это оружие огромной мощи, все еще покоится здесь среди костей этих воинов".
64; 57; 0	Впереди — высокие каменные стены Замка. Никогда Вы еще не встречались со столь хорошо организованной защитой города. Вы спрашиваете ваших капитанов, штурмовал ли кто-либо из них подобные крепости ранее, но в ответ они только покачивают головами. Значит Вам суждено быть первыми.
93; 7; 0	То, что ждет вас на дороге становиться причиной Вашего удивления — при Вашем приближении отряд солдат противника бросает оружие и сдается. Ваши люди усматривают в этом признак слабости противника. Удача улыбнулась Вам! Впервые кто-то другой поверил в то, что взятие Волпикса Вам по силам. **Событие:** +2
105; 19; 0	"Будьте осторожнее, "— говорит Ваш советник с приближением к Монолиту. " Надпись на стене гласит, что, однажды ступив внутрь, Вы никогда не сможете вернуться обратно — а с другой стороны, по слухам, сосредоточены огромные силы противника! "
61; 18; 0	50 18 18 20 12 Нельзя забрать войска
66; 59; 0	40 30 10 10 11 8 Нельзя забрать войска
82; 10; 0	45 30 20 10 Нельзя забрать войска
99; 34; 0	**Награда:**
102; 103; 0	Откуда-то издалека, словно ниоткуда возникая из расплавленного горизонта пустыни, появляется отряд Рыцарей, которые были затеряны в пустыне в течение долгого времени, и их сумасшедшие глаза и загорелые щеки — верный признак произошедшего. " Стойте, где стоите, Вы околдованы Демонами! "— кричит их лидер. " Мы охраняем сокровища нашего Господина. Стойте, где стоите! "
69; 70; 0	Согласно рассказу барда, Гладиус Титана был утерян очень давно во время одного древнего сражения. И сегодня он охраняется большой группой Золотых Големов. Вы хотите вступить в схватку с ними и побороться за обладание этим мощным оружием?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

27; 101; 0	Совершенно случайно, один из ваших людей находит коробку, захороненную в песке. Это должно быть то, что Охраняли Горгоны. Вы открываете её, в надежде обнаружить внутри редкое заклинание Городской Портал. **Награда:** 
10; 102; 0	Плато налётчиков
61; 59; 0	Вы подходите к Волпиксу. Только для авторизованных путешественников! Нет документов, нет проезда!
106; 52; 0	Добро пожаловать в Империю Бракадуун! Страна волшебной красоты и прекрасной магии

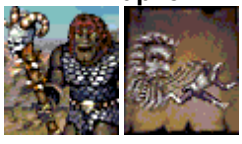
Задания на карте:

10; 38; 0	Возможно Вам сможет помочь одна старая леди, а? За последние дни я слишком ослаб и устал, чтобы идти на поиски артефактов, но рано ещё списывать меня со счетов совсем. Если Вы сможете принести мне Песочные Часы Недоброго Часа, я дам Вам небольшое вознаграждение — возможно это будет, немного Золота. **Задание:** Принести **Прогресс:** Я не против чтобы Вы просто заходили ко мне в гости на чай, но мне все же нужнее Песочные Часы Недоброго Часа. Пожалуйста, в другой раз, когда придете — принесите их с собой. **Завершение:** О, какой Вы молодец! Какой ответственный человек! Спасибо. Теперь, что касается вознаграждения. 10,000 Золотых Монет будет достаточно? **Награда:** +10000
21; 83; 0	Вы верно расслышали, у меня действительно есть Шлем Небесного Грома. Но я не продам его Вам! Если Вы и возьмете его, то выхватите его из моих холодеющих пальцев ..., хотя все-таки, возможно, Вы могли бы приобрести его. Шлем Сатанинской Ярости был бы вполне достоин такого обмена. **Задание:** Принести **Прогресс:** Я же сказал Вам, что я не продаю его! Идите и принесите мне Шлем Сатанинской Ярости, Вы чурбан! **Завершение:** Ооо! Шлем Сатанинской Ярости намного более симпатичен мне, чем эта старая вещица. Вот, забирайте его, и оставьте меня одного! **Награда:**

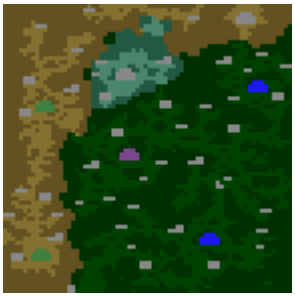
6 В западне! (Trapped!)

Описание сценария: Тарнум отчаянно бьется за проход через Волпикс, но скоро понимает, что он оказался в ловушке. Его единственный шанс спастись — захватить один из северных пограничных городов противника, а затем бежать оттуда на свою территорию. Все Герои ограничены 25 уровнем.

Стартовый бонус на выбор:



10 Огров-магов Тарнуму
Свиток с заклинанием Ускорение самому сильному герою



Цвет игрока:	Противники:
Сложность:	Размер карты:
Условие победы:	Условие поражения:
Захватить Цитадель (60; 4; 0)	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 25

Города на карте:

					-	-
31; 38; 0	51; 59; 0	63; 21; 0	9; 63; 0	10; 26; 0	30; 18; 0	60; 4; 0

Герои на карте:

	из миссии 5	из миссии 5	
31; 39; 0	36; 15; 0	36; 34; 0	

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

	9 уровня	45	24	20	12					
	53; 26; 0									

Пролог. Тарнум и его Орда прорвались через хребты Волпикса, но он обнаружили войска Волшебников, готовых к его вторжению. Западня! Сотни его отрядов были похоронены лавиной магии, оставив его обескровленным, обессиленным и окруженным на земле своего врага.

День 1 1-1-1	Потрепанная дивизия солдат возвращается от колонны тылового охранения с ужасными новостями. Массивная лавина — без сомнения вызванная волшебным землетрясением — уничтожило большую половину Вашей Орды, включая фургоны колонны обеспечения. Остальная часть вашей Орды блокирована с другой стороны Волпикского горного хребта и не может пробиться. Вас окружили превосходящие по численности силы противника. Все, что у Вас есть на данный момент — это авангард, пришедший с Вами, а также небольшие, но полностью укомплектованные силы в Гарнизоне, в Вашем тылу. Они смогут некоторое время удерживать Гарнизон в своих руках, но ничто не вечно. Поэтому поторопитесь!
День 3 1-1-3	Ветер донес известия об отдельных северных подразделениях повстанцев варваров, преданных Вашему Величеству. Они захватили одно из ущелии на север, ведущее к странам, когда-то давно заселенными потомками Великого Джарга. Они удержат под своим контролем это ущелье, и пропустят Вас на свою территорию. Поистине, кровь, когда-то пролитая на этих землях первым Великим Королем, хранит второго от его врагов в самый тяжелый и судьбоносный момент... Да, все это действенно для Вас только в том случае, если Вы сумеете достигнуть заданной цели.
День 4 1-1-4	" Все, что нам надо, мой Король, "— говорит ваш советник, Хардэк, "Пройти через северное ущелье. Наши силы изрядно потрепаны в боях — и я сомневаюсь, что мы можем достйно отразить еще хотя бы одну атаку Магов. На землях рода Великого Джарга, мы найдем защиту.
День 11 1-2-4	Вы явно недооценили всю мощь Королей-Магов Империи Бракадун. До сих пор все Ваши победы были во многом заранее предопределенными. Ничто не могло сдержать Вас. Но так было до сих пор. Вы никак не можете оправдать боль вины за сотни товарищей, захороненных под толщами горных пород Волпикса. Ваши войска. Только одно — сжимая рукоять меча Вы клянетесь, что все погибшие будут отомщены.
День 19 1-3-5	Вы просыпаетесь в холодном поту, ваши длинные волосы спутаны. Требуется некоторое врямя, чтобы понять — где же Вы находитесь и что такого случилось во сне, что заставило Вас в ужасе проснуться, но как это часто и бывает сон забывается в тот момент, когда Вы невольно открываете глаза.
День 24 1-4-3	С болью в сердце Вы все же находите замену сыну Хардэка. Ваш выбор — жестокий Людоед по имени БладКлаб. Хотя это и не самый выдающийся из Ваших капитанов, БладКлаб — это Бог Войны на поле битвы. Теперь пришло время для его гнева. Хотя Вы выиграли пока большинство сражений, кажется, что Волшебники всегда подготовлены и полны решимости нанести ответный удар, как это случилось накануне при организованной ими засады в Волпиксе. Что ж теперь настала их очередь трястись от страха.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 32 2-1-4	Как же так случилось, что Вы ушли в сторону от Вашей армии? Вы идете среди туманного болота, окруженного тенями, которые мелькают от дерева к дереву. Это должно быть враг, который готовиться напасть! Вы тянетесь к мечу, и ждете появления смерти. Когда они наконец решаются напасть, подходя со всех сторон сразу, Вы принимаете боевую стойку и поворачиваетесь к первому приблизившимуся, размахивая мечом. Вы замечаете слишком поздно, что Ваш противник женщина, единственная женщина, которую Вы когда-либо любили — это Ялла. И снова Вы просыпаетесь в холодном поту.
День 40 2-2-5	Хардак входит в Вашу палатку с серьезным выражением лица. Вы в ожидании плохих новостей. " Это по поводу БладКлаба, мой Король, "— говорит Хардэк. "Он мертв? "-спрашиваете Вы. " Нет, нет, дело не в это. Он пытался украсть овцу и свинью в одной из вражеских деревень и, видимо, нашел там скрывавшегося Мага. БладКлаб убил Мага, а затем окончательно рассверепев, убил всех в деревне, включая детей, за то что жители укрывали у себя врагов.Но на этом он не остановился — он сжег и сравнял с землей каждое строение в деревне и ушел, оставив тела погибших среди развалин этого до сих пор дымящегося ада! " Вы киваете, зная, что Хардак и другие капитаны справедливо ожидают от Вас наказания Людоеда за гибелб ни в чем не повинных жителей, но Вы не можете заставить себя наказать БладКлаба за его действия. Разве это не война? И как можно защищать этих, так называемых мирных жителей, если они помогают Империи Бракадун? " Я разберусь с этим, Хардак. "
День 45 2-3-3	Бладклаб возвращается с его миссии и сразу же устремляется в Вашу палатку. " Вы вызвали меня, мой Король? " "Да,"— говорите Вы. " Вы убили ни в чем не повинных мирных жителей. Они были безоружны, насколько мне известно, и тем не менее Вы убили их всех." Людоед нахмурившись выслушивает обвинение и отвечает: " Они скрывали Мага, а значит были Вашими врагами. Кроме того, ни один Маг не нуждается в оружии, чтобы убивать!" Вы киваете, понимая, что БладКлаб отчасти прав. " Только не делайте это снова. Вы свободны. "
День 46 2-3-4	" И это все, что Вы сделали, мой Король? БладКлаб сегодня же уезжает в расположение своих войск — а я полагал, что он будет жестоко наказан! "— восклицает Хардэк. Вы качаете головой и говорите: " Мой друг, он — хороший лидер и великий воин. Я не могу позволить себе потерять подобного солдата, особенно сейчас. Если Вы не заметили, мы находимся в очень тяжелом положении, пожалуй, тяжелейшем за все последнее время! " "Прекрасно,"— говорит Хардэк, нахмурившись. " Все, что он получает в качестве наказания — шлепок по рукам со словами "так делать нельзя", и это не больше, не меньше — за резню детей? " Хардэк уезжает, не дожидаясь Вашего ответа — он ему не нужен. Вы успокаиваете себя тем, что он остынет, и затем поймет, что Вы были правы.
День 50 2-4-1	**Для Башни (63; 21; 0):** **Событие:** +7000
День 53 2-4-4	Вы завтракаете, когда Хардак возвращается с разведывательной миссии. Когда он слезает с лошади, Вы замечаете, что он хромает. " Что случилось? "— спрашиваете Вы. " Ничего страшного, мой Король. Мою лошадь напугала змея, и она сбросила меня. Я повредил мое колено, но это ерунда — оно заживет. Я хочу взять себе другую лошадь. "
День 58 3-1-2	Одно из Ваших разведывательных подразделений возвращается без их капитана, Бладклаба. На Ваш вопрос, что случилось с Людоедом, они сообщают Вам, что БладКлаб ушел далеко от группы, чтобы поохотиться на кабанов. Когда они заметили, что его нетслишком долго, то решили, что он заполучил своего кабана и вернулся в лагерь один. Вы поворачиваетесь лицом к Хардэку, качаете головой со словами: " Что-то здесь не чисто, мой друг. Сделайте так, чтобы кто — то нашел его. "
День 64 3-2-1	Группа солдат возвращается, неся на себе тело капитана Людоеда БладКлаба. После осмотра, Вы обнаруживаете, что БладКлаб умер, сражаясь с кем-то, а не был убит кабаномю, как того следовало бы ожидать. Кто — то убил его, но это не было убийством в чисом виде. Все его тело было сплошь покрыто ранами, и только одна из них была фатальной. Это, вероятно, была справедливая борьба, но кто же вступит в открытый бой с Людоедом? И зачем? Не находя объяснения произошедшему Вы обращаете свои взоры к Хардаку других капитанов, собравшихся здесь же вокруг Вас, со стоическими выражениями лица. Это должно быть один из них. Вы можете увидеть это в их глазах. Вероятно, это своего рода правосудие, или возможно они не в полной мере ощущали привязанность к этому парню. Это один из них, Вы в этом уверены, но вы боитесь даже предполагать, кто именно.
День 69 3-2-6	Это — поле битвы. Вы были на многих из них, чтобы суметь оценить сразу каковы Ваши шансы и каково Ваше положение в целом. Только это поле битвы совершенно иное. Вы стоите в одиночестве, зная, что это должно быть очередной кошмар, или неспособность (или нежелание) пробуждаться. Это выглялит как нечто большее чем просто сон, очень близко к шепоту вокруг Вас, а у Вас завязаны глаза. А под ногами разбросаны все, кого Вы когда-либо знали — друзья и враги. Здесь же покоится Яла, пронзенная Вашим мечом. Справа от Вас ваша мать и отец. Хотя это и невозможно, но тут же у Вас под ногами лежат и обе Ваши сестры, все те же маленькие девочки, какими они были в свой последний час! Ведь они же старше Вас. Хардак рядом с сыном, Тордаком. БладКлаб, старый бард со стрелой в спине, Маг Курл, Ваши капитаны, сотни Ваших солдат, и наконец, на вершине горы тел Вы видите что-то пугающе Вам знакомое — это Ваш меч. Все они пали пронзенные Вашим мечом. Вы просыпаетесь. Этот сон Вы не

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

забудете никогда, как бы Вам того не хотелось.

День 78
3-4-1

Этим утром, Вы и Хардэк едете одни к вершине холма, преобладающего в данной местности. Когда Вы поднимаетесь на вершину, обозревая зеленые поля внизу, Вы спрашиваете его: " Как Ваше колено, Хардэк? " Хардэк пожимает плечами и говорит: " Я уже не так молод как раньше, потому и мои новые раны долго не желают оставлять меня в покое." " Я хочу кое-что прояснить, мой друг, "— говорите Вы. " Все, что пожелаете! " " Я должен знать, что Вы и другие капитаны по прежнему со мной, Хардэк. Так ли это?" Возникла долгая пауза перед тем, как Ваш друг ответил Вам. "Они оставляют их дома и их семейства, а это значит для них очень много, если не все, "— говорит Хардэк.

События на карте:

8; 51; 0

Воздух вокруг Вас расплывается подобно миражу, Вы протираете Ваши глаза, полагая, что это лишь следствие долгой дороги. Когда все успокаивается, Вы окружены. Засада Волшебников!

Стража: 25 18 18 9 40

15; 30; 0

Бандиты! Этих жестоких убийц мало интересуют Ваши разговоры. Лязгая оружием, они мгновенно нападают.

Стража: 15 12 6 20 15

59; 8; 0

Одна из охранников ворот сообщает Вам, что он не смог перекрыть проход прежде, чем пограничный город не был укреплен значительными силами в центре. Это все, что отделяет Вас от входа в долину, некогда заселенную потомками Великого Джарга.

17; 31; 0

10 25 25 15 15

Нельзя забрать войска

68; 29; 0

18 18 35 28 12 35 15

Нельзя забрать войска

52; 27; 0

" По приказу Империи, опасный мятежник должен оставаться в этой темнице до самой его смерти!"— кричит командующий отряда пикименов, окруживших тюрьму еще до вашего прихода. Они хватают их оружие и нападают.

71; 45; 0

Множество Фанатиков стоит за этой Святостью. На шее их лидера — Кулон Святости. Вы желаете бороться с ними за это?

Стража: 11 10

18; 14; 0

Блуждающий отряд вольных стрелков разбивает лагерь. Они седлают коней, заметив ваше приближение, а их лидер спрашивает: " Вы достаточно храбры, чтобы бросить нам вызов и цсразиться за обладание Мантией Равновесия? "

Стража: 8 8 6

41; 66; 0

Перед Вами богато украшенный Золотой Лук, прислоненный к старому дереву, но Вы не можете взять его так просто. Сначала, Вы должны сразиться с многочисленными Королевскими Грифонами, расположившимися на деревьях. Вы будете бороться со стражами?

Стража: 20 20 20 20 20 20 20

21; 33; 0

Запад — Уоллпик и Дикие земли. Восток — Империя Бракадуун

58; 45; 0

Гамлет Террея

Задания на карте:

59; 9; 0

Крик охранника: " Этот проход открыт только для славного Тарнума! "
Задание: Быть героем по имени Тарнум.
Прогресс: " Можете сразу поверачивать обратно! "— не дожидаясь ответа, кричит охранник. " Только Тарнум может пройти здесь! "
Завершение: " Это действительно Вы " говорит капитан охраны. " Я слышал, что Вы ростом больше восьми футов. Ах, да, если Вы все еще желаете, то проходите, мой Король "

Доступ: (цель миссии)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

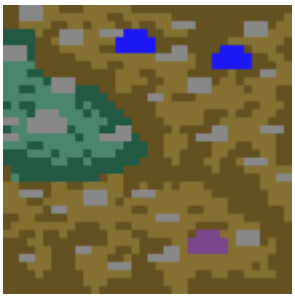
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

7 Круши и сжигай (Slash and Burn)

Описание сценария: После того, как большинство войск попало в западню волшебника, Тарнум начал поиски союзников в долине, где уже много лет живут наследники Джарга. Все герои ограничены 28 уровнем. Тарнум и все его навыки, магия и опыт перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 28

Города на карте:

25; 30; 0	16; 5; 0	28; 7; 0	5; 15; 0

Герои на карте:

25; 31; 0	из миссии 6 21; 25; 0	из миссии 6 28; 32; 0	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	16; 6; 0	28; 9; 0

Пролог. Долгие годы притеснений, потеря всех, кого он любил, и неожиданное предательство, привели Тарнума к ужасающе ошибочному выводу, в состояние, когда его гнев победил его разум. Он решил, что единственный путь, по которому следует идти ему и его людям это путь, основанный на суждении — все те, кто не станет его союзником станут его врагами, а значить должны умереть.

День 1 1-1-1	Сейчас, короли-волшебники перегруппировываются, готовясь к вашему следующему нападению. Возможно, вы сможете пополнить ваши силы у потомков Джарга, которые по слухам находятся в этой долине. Это сделает вашу армию действительно великой! Тогда, вы отправляете своих советников к близлежащим городам, чтобы нанять новую армию, взамен погибшей в Волпиксе.
День 9 1-2-2	Этим утром вы отдаёте приказ всем вашим капитанам. "Сжечь всё! Я хочу, чтобы после нас не осталось ничего, ни домов, ни телег, ни полей. Только выжженная земля!". Старые военоначальники выглядят взволнованными и растерянными, но ваша строгость даёт им понять, что никакие возражения не принимаются.
День 10 1-2-3	Всюду горят деревни, но ваши разведчики сообщают об огромном числе беженцев, перемещающихся по сельской местности. Беженцы? Или народное ополчение, ожидающее удобного случая, чтобы напасть?
День 13 1-2-6	Раньше вы посылали небольшой отряд, чтобы уничтожить близлежащую деревню, но он не вернулся. Опасаясь худшего, вы исследуете неповреждённую деревню и не находите каких-либо признаков борьбы или сражений. Может волшебники сделали так, что они исчезли?
День 18 1-3-4	Вернулся шпион, следовавший по скрытым следам ваших пропавших войск во главе с капитаном-Гоблином по имени Дерг. "Что с ними случилось?",— спрашиваете вы. Шпион поднимает голову. "Ничего, король Тарнум. Они живы и здоровы, и насколько я могу судить, они возвращаются домой."
	Дезертир! Один из ваших капитанов! С этим нужно разобраться быстро и безжалостно, иначе это подорвёт вашу репутацию в глазах других. Они будут думать, что вы теряете контроль над своими людьми. Вы приказываете, чтобы ваш друг Хардэк возглавил отряд, который найдёт труса и доставит его к вам живым.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 20 1-3-6	Осматривая дымящиеся руины, оставшиеся от деревни изменников, убитых вашими солдатами, вы замечаете знакомое лицо, которое вы никак не ожидали увидеть. Вы становитесь на колени рядом с трупом женщины, и понимаете, что это точный образ вашей матери, разве что более молодой — возможно всего на пару лет старше, чем вы. Хотя вы и никогда не видели свою старшую сестру (её забрали волшебники ещё до того, как вы родились), вы сердцем чувствуете, что это Анада. Вы начинаете плакать.
День 21 1-3-7	Похоже, вы видели это прежде. Ужасный сон, который больше чем сон. Мёртвое тело Яллы, проколотое вашим мечём. Ваша мать, отец, а также сёстры (всё ещё маленькие девочки, хотя это невозможно). Здесь же Хардэк, Тордек, старый бард со стрелой в спине, волшебник Курл, ваши капитаны, ваши солдаты, и другие — все сложены друг на друга. Все убиты вашим мечом. Тогда вы просыпаетесь.
День 28 1-4-7	**Для Крепости (16; 5; 0):** **Событие:** +15 Утёс чудищ построен Дополнительный прирост: +4
День 29 2-1-1	Хардэк вернулся, волоча в цепях позади себя дезертира, гоблина-Дерга. Дерг сопротивлялся, когда его тащили к вам. "А его люди?", — спросили вы Хардэка. "Все мертвы", — ответил Хардэк. Тогда вы повернулись к Дергу. "Дезертир не заслуживает умереть даже в сражении",— сказали вы. "Тогда повесьте меня! Мне стыдно за те вещи, которые вы заставили меня делать. Жаль, что я не смог бежать быстрее!". Наконец вы сжалились и позволили ему бороться за свою свободу. Но его противником был Хардэк, и поединок был не долгим.
День 31 2-1-3	Ваши заседания по стратегии превратились в тихие встречи, на которых говорили в основном вы. А ведь вы привыкли к тому, что каждый кричал и отстаивал свои идеи. Вам это надоело. Вы с силой втыкаете свой меч в песок. "В чём дело? Вы стали похожи на жалкую стайку немых детей!" Никакой реакции. Они только пожимают плечами и смотрят на вас, и вы больше не видите того восхищения, которое раньше было в их глазах. Оно было чем-то заменено. Может страхом?
День 33 2-1-5	Оживление в другой части лагеря привлекает ваше внимание к ссоре между двумя вашими капитанами. Их неловкие движения наводят вас на мысль, что они пьяны. Но вскоре один из воюющих вытаскивает нож из ботинка и прежде, чем вы замечаете, что это, второй падает замертво. Вы не верите этому. Каждый знает, что нельзя использовать оружие в ссоре! Правило "Кровь за Кровь" требует, чтобы этот человек тоже умер. Но вы потеряли и так много капитанов за последнее время, чтобы наказать его должным образом. Все ждут от вас предложений. "Спор улажен",— говорите вы, и уходите.
День 36 2-2-1	Однажды ночью вы переоделись в чёрные меха и вышли из своей палатки. Поскольку вы тихо проходите через лагерь, то слышите своих капитанов, переговаривающихся между собой. "Да он с ума сошёл!", — говорит один. "Это слишком! Это уже слишком! Мне кажется, что мы здесь убиваем невиновных! Невооружённых. Зачем?"— кричит другой. Затем вы слышите голос Хардэка. "Прекратите это! Этот дурацкий разговор — предательство. Тарнум — король, и он один вызволил наш народ из рабства!"
День 40 2-2-5	"Да, он сделал много великих дел. За это мы его любим. Но это было давно! Что мы делаем здесь?" "Сражаемся", — ответил Хардэк. "Мы имели достаточно сражений, Хардэк", -говорил один из лидеров. И я думаю ты тоже. Война Тарнума слишком многого нам стоила, а вы потеряли сына в этой войне." Длинная пауза, окончилась резкой командой Хардэка: "Прекратите это!" Так, по крайней мере Хардэк всё ещё на вашей стороне.
День 44 2-3-2	Хардэк тайно прибыл в вашу палатку. Поздно — все, кроме охраны спят. "Настало время нам остановить это убийство, король Тарнум",— сказал он. Вы удивлены и немного недовольны, ведь он также присоединился к другим командующим для восстания против вас. Что вы теперь будете делать? Вместе командующие слишком сильны, чтобы прислушиваться к вашему желанию. Они никогда не действовали бы, если бы Хардэк не был на их стороне, и сообща они имеют достаточную мощь, чтобы захватить ваше командование. Вы закрываете глаза и говорите: "Возможно, вы правы, друг мой. О возвращении домой мы поговорим позже, когда исчезнет угроза, исходящая от людей Джарга. Хватит расслабляться, пожалуй. Я обещаю. Хардэк поклонился и улыбнулся. "Так будет лучше, мой король"

События на карте:

EVENT **18; 7; 0**	Группа крестьян с вилами встречает вас на окраине деревни. Их лидер выступает вперёд и говорит, " Пожалуйста, оставьте нас. У нас нет ничего ценного, но мы дадим вам всё, что у нас есть — только не убивайте нас!" Вы смеётесь над взволнованностью этого человека. "Мы заберём всё, что захотим, включая ваши предательские жизни, любимчики волшебников!" **Стража:** 30 30 30 30 30 30 30 **Награда:** +2 +1 +2

28; 16; 0	Вы быстро обошли свою армию, как вдруг замечаете рваный плащ крестьянина, высовывающегося из-за деревьев. "Мы окружены! Засада за деревьями!"— кричите вы. Крестьянин — лесник — вышел из-за деревьев с испугом на лице. "Нет, мы только..." Слишком поздно, ваши люди уже напали. **Стража:** 40 40 20 60 30 40
26; 25; 0	"Пожалуйста!"-кричит один из крестьян. "Это всё что у нас осталось. Пожалуйста, не забирайте нашу мельницу!" "Нам она не нужна! Присоединяйтесь к нам, победим волшебников, и вам не надо будет кого-либо ещё бояться!" Но крестьяне качают головами. Их предводитель говорит:"Вы не понимаете, что они могут сделать нам! Мы не можем присоединиться к вам, но мы так же не можем и сдаться." Вы сжимаете руку на своём мече. Что случилось с этими людьми? Они столько времени были рабами, что забыли, как сражаться?
11; 31; 0	Чуть позже, после того, как ваша армия покидает сожжённую дотла деревню, вы замечаете группу беженцев, пытающихся скрыться в зарослях. Подобно другим, они, вероятно, попытаются избегать вас, а позже смогут присоединиться к своим владельцам, волшебникам. "Хорошая попытка",— говорите вы. "Ни один предатель не скроется от короля Тарнума!"
17; 24; 0	Группа измученных, грязных, оборванных шахтёров выходит из пещеры. Вы видите, что они держат в руках свои лопаты и мотыги словно оружие. Их лидер выходит вперёд. "Мы не можем позволить вам захватить эту шахту",— говорит он. "Пожалуйста, уходите. Мы не хотим сражаться с вами, но и присоединиться к вам тоже не можем, иначе нас накажут волшебники." "Да хоть у кого-нибудь в долине течёт в жилах варварская кровь или нет?" — кричите вы небесам, прежде чем нападаете.
23; 32; 0	Группа крестьян блокирует дорогу перед вами, но, узнав, кто вы, они пытаются отойти с вашего пути. Когда вы просите, чтобы они присоединились к вам, они качают головами. "Волшебники накажут нас, если мы станем вам помогать. Кроме того, мы слышали, что вы скоро умрёте, и что тогда будет с нами?" Вы не можете в это поверить. Собственная кровь Джарга, путь к волшебным силам! Чувствуя, что они могут присоединиться к волшебникам, если прикажут, вы решаете, что лучше устранить эту угрозу сейчас.
10; 14; 0	Большая группа медленно продвигалась через болото вперёд. "Это другая часть слабаков, из той деревни, мой король",— говорит один из ваших капитанов. "Я думаю, что они не заслуживают нашего внимания". Вы говорите: "Я их судья! Убейте всех!"
7; 19; 0	Ваши разведчики прибыли к вам с сообщениями о походных кострах в близлежащих деревнях. Может это армия, готовящаяся к нападению, или может быть это стадо сопливых трусов, которые не присоединились к вашей армии? В любом случае они находятся в засаде. Поднявшись, вы прокричали: "Нападение!"
32; 30; 0	Ваши люди проследили за этой группой крестьян через неровную сельскую местность, и теперь они в ловушке. Им некуда бежать. И когда вы поговорили с ними, вы поняли, почему они убегали. Они пытались избегать вас, потому, что они отказываются присоединиться к вашим войскам. Возможно, они убегали, чтобы присоединиться к волшебникам? Вы не можете позволить, чтобы это случилось.
15; 29; 0	Группа варваров-предателей прибыла в волшебную святыню, чтобы молиться о помощи. Смешно! Эти люди и, правда, вернулись к своему наследию, и вы ничего не сможете сделать, чтобы помочь им. Они присоединятся к волшебникам, как только представится случай.
6; 27; 0	Впереди значительное число грязных крестьян, любимчики-волшебников. Они видимо думают, что если их больше, то они могут противостоять вашей армии. "Мы больше не будем скрываться, убийца!"— кричит их предводитель. "Как хотите!"— восклицаете вы им и нападаете.
5; 16; 0	Большая группа крестьян движется от ближайшего города, неся на спинах своё скудное имущество. Это их ошибка. Лучше бы они оставались за стенами города. Ваши люди нападают.

8 Стальной рог (Steelhorn)

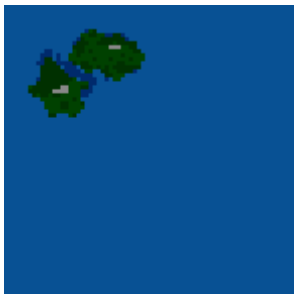
Описание сценария: Тарнум, используя любые средства, выдворил Королей-волшебников обратно к океану. Теперь он должен преодолеть остатки их защиты, включая замок Стальной Рог.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Стартовый бонус на выбор:

3 Птицы грома Тарнуму
1 Древнее чудище Тарнуму

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Стальной Рог	Потерять Тарнума



Города на карте:

		Стальной Рог		-	-	-
8; 15; 0	13; 59; 0	61; 63; 0	64; 16; 0	27; 26; 0	30; 11; 0	53; 36; 0

Герои на карте:

	8; 16; 0	**Тарнум** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	12 уровня 43; 69; 0	23000
	Курл* 14 уровня 61; 65; 0	*Курл основан на герое Теодор с портретом Лоинса: **Специализация:** Маги. 7 6 10 10 33000

Пролог. Оскорбленные и раздавленные тем, что освободительная борьба все больше превращается в кровавую бойню, капитаны потребовали возвращения домой. Но Тарнум, ослепленный гневом и безудержной решимостью, не в состоянии более убеждать их продолжать войну, но он также не намерен более терпеть их неповиновения — за следующую и последнюю свою победу капитаны поднимают чаши с отравленным вином.

День 1 1-1-1	Вы ожидали нескольких ваших солдат, дезертировавших или поднявших бунт, когда узнали об убийстве Хардэка и других капитанов, но ваш опыт подсказывал вам другое. Ваши люди любят вас. Особенно они любят победы, которые вы способны были принести им. Теперь вы обещаете, что напоследок переломаете спины злым волшебникам. "Замок Стальной Рог, тот который не может быть сломлен, падёт перед нами! Слава о том, что мы сделали останется на века. Ваши внуки и внуки ваших внуков будут произносить ваши имена с гордостью. То, что мы сделаем — наше бессмертие, увековечившее нас среди предков!"
День 4 1-1-4	Ваши шпионы сообщают, что есть, по крайней мере, два замка и три башни между вами и замком Стальной Рог, но вы захватите ничего не подозревающего врага. Ваш отряд прибыл сюда настолько быстро, что Бракадун не смог противостоять. Теперь не время, для того чтобы расслабляться. Стремительно нападая, вы всегда будете иметь преимущество над ними.
День 8 1-2-1	Вы консультируетесь с вашим провидцем, поскольку обычно вы делаете это каждое утро. Она бросает кости, смотрит на них долгое время, и говорит: " Соберите разрушенного человека — статую легиона. С ней к вам придёт сила и слава".
День 10 1-2-3	Один из ваших разведчиков вернулся с океана, где он наблюдал за башней Бракадуна на востоке. Он рассказал вам историю, которая заставила вас подозревать, что ваш разведчик слишком часто прикладывается к бутылке. "Я видел большое циркулирующее отверстие в воде, мой король, и одно из судов Бракадуна заплыло прямо туда. Я подумал, что они все погибли, когда отверстие поглотило корабль. Но к моему удивлению, судно и команда возвратилось на следующий день — хотя я думаю, что на борту стало меньше солдат, чем было до того, как они туда заплыли."

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 14 1-2-7	По крайней мере, пятьдесят из ваших солдат подошли к вам за последние несколько месяцев, чтобы сообщить, что у них появился ребёнок, и они назвали его вашим именем. Очевидно, вернувшись в Вэйстлэнд, вы убедитесь, что это именно так. Наличие людей, удостаивающих вас такой чести, заставляла исчезнуть боли на мгновение, но большего удовлетворения вам приносила мысль, что многие верят, что вы на правильном пути.
День 21 1-3-7	Вам снова приснился сон. Сон так вы называете это теперь. Всегда тот же самый. Всегда все кого вы знаете растерзаны, в крови, мертвы. И вы знаете, что они были убиты вашими руками. Но ведь это только сон, не правда ли? Вы никогда не причиняли вреда ни Ялле, ни вашим родителям, ни... хорошо, убийство вашей сестры было ошибкой. Если бы волшебники не выкрали её из вашего дома, этого бы никогда не случилось, ведь так? И Хардэк, ну, в общем, вы должны были убить его и капитанов. Вы сожалеете, но их смерть была полезной для ваших людей. Хардэк и эти капитаны не понимали, что короли-волшебники должны были быть полностью уничтожены, подобно инфицированному органу, который необходимо удалить, чтобы спасти всё тело.
День 27 1-4-6	Среди людей пошли слухи о земле, которая является волшебной в этих краях. В течение столетий на ней жили волшебники, и их магия и эксперименты просочились в основном в землю, подобно воде в засохшем озере. Теперь, по слухам, земля сверкает от этого волшебства, и у всех, кто на ней находится, резко увеличиваются волшебные силы.
День 34 2-1-6	Поскольку ваше войско за последние месяцы уменьшилось, то вы хотели бы просмотреть отряды пополнения из города Бракадун или ещё какого-либо. Не сложно будет заставить их перейти на другую сторону, пока вы контролируете их семейства. Быстрые и мощные отряды, такие как Архангелы, были бы мощными союзниками — и вы знаете, что ваш враг будет иметь такие же отряды. Поскольку ваши люди говорят: "Никогда не вступай в схватку на мечах, имея при себе только ложку".
День 41 2-2-6	Вы скакали, когда перед вами из лесу выскочил знакомый старый Гоблин без имени, который сделал себя одним из ваших советников. Вы думали, что он пропал. "Мой король! Мой король!" — кричал он и размахивал руками. "Кто-то отравил всех ваших советников! О, я! Я сам не могу поверить в это, все великие люди так рано умерли. Преступник должен быть найден!" Ваши руки схватились за меч, как только вы подумали, как вы смогли пропустить этого Гоблина, но прежде чем вы обнажили сталь, сумасшедший советник снова скрылся в лесу.
День 50 2-4-1	Вы узнали, что место, где вы росли, значительно развилось с тех пор, как вы уехали, и стало центром торговли и культуры в Вэйстлэнде. И люди с тех пор переименовали город, теперь он назывался Тарния. Ремесленники начали строительство огромной статуи в вашу честь. Никогда в самых диких мечтах, которые у вас были, вы не могли себе такого представить. Такие почести пробудили в вас стимул закончить эту компанию быстрее. Возможно, через день вы сможете отправиться домой.
День 54 2-4-5	Сегодня прибыл посыльный от королей-волшебников. Вы позволяете подойти тощему человеку, но не слишком близко. Щёголь сильно пахнет духами. "Я принёс вам предложение, король Тарнум!"— говорит посыльный. "О, теперь, король Тарнум,"— говорите вы. "Я помню, как совсем недавно ко мне обращались как к преступнику". "Ох, ну, в общем, ух, это было ошибкой с нашей стороны. Мы признаём наши ошибки и предлагаем мир между двумя нашими великими нациями. Пожалуйста, позвольте нам прекратить эти бессмысленные убийства?" Вы смеётесь. Это был признак слабости, которую вы искали. Короли-волшебники, наконец, сломались. "Эти убийства дают прекрасные ощущения мне,"— говорите вы". Ваша нация угнетала моих людей поколениями. Вы почти преуспели в стирании памяти у моих людей. Теперь ветер дует в различных направлениях, и этот ветер, этот шторм не прекратится, пока хоть один волшебник или любимчик волшебника будет жив!"
День 59 3-1-3	Сегодня некоторые из ваших шпионов вернулись со стариком. Ещё когда они приближались, вы узнали сильно постаревшего вашего отца. Вы помогли ему спуститься с лошади и нашли его слишком слабым, чтобы идти. "Мы нашли его на дороге, мой король. Он сказал, что он пытается найти вас,"— сказал один из шпионов. Немедленно вы приказываете ведьме помочь вашему больному отцу.
День 64 3-2-1	Ваш отец был прикован к постели в течение пяти дней, и не было никаких признаков улучшения его самочувствия. Этим утром ваш целитель объявил, что ваш отец при смерти. Вы тотчас же отправились к нему. Он пробуждается, как только вы садитесь рядом с ним, но ему нужно время, чтобы узнать вас. "Что случилось?"— спрашиваете вы. "Почему ты здесь?" "Я слышу, что вещи…шепчут…о тебе, мой сын,"— говорит он. "Какие вещи? Уверен, что ничто не сравнится с пройденной дорогой!" "Вещи, которые пугают меня... Я боялся пути, по которому ты шёл. Я должен был". Ваш отец снова заснул и уже больше не просыпался. Это были его последние слова, и вы ловили себя на мысли, что не знаете о чём он говорил. Прежде чем вы легли спать, вы уже знали какой сон вам приснится снова.
День 67 3-2-4	Один из ваших служащих доставил вам сообщение, накарябанное кривыми буквами на внутренней части накидки волшебника. Оно гласит: «Король. Я искать отравника. Не нашёл среди Волшебников. Я задавался вопросом: Кто???" На месте, где должно стоять имя, стояло просто "Х", но было ясно, что он от сумасшедшего старого Гоблина. Кто мог предположить, что карлик мог писать?

День 70
3-2-7

Тихий шум разбудил вас и, проснувшись, вы обнаружили кончик кинжала у себя перед носом. Это был старый Гоблин, который был словно заноза в вашем пальце вот уже долгое время. Он запрыгнул на вас, а вы притворились расслабленным, пока пытались достать нож из-под матраса. "Я нашёл того, кто убил советников!"— сказал Гоблин.

Расследование Гоблина показало, что это были вы. Это вы отравили кубки ваших капитанов. Ваша рука сделала резкий выпад вперёд, погрузив лезвие ножа в грудь Гоблина по самую рукоятку. Он в шоке упал на землю. "Зачем вы это сделали? Я собирался признать... это мне... тот лось, которого мы ели, я не убивал его. Я нашёл его мёртвым на дороге за два дня до этого... должно быть был тухлый... отравил их всех. Вы должно быть знаете всё это, не так ли?" "Да," — солгали вы. Бедный старый дурак. "Я полагаю, что я получил то, чего заслуживаю,"— бормотал Гоблин, пока капли крови стекали с его губ. "Однажды мы все получим, то чего заслуживаем". И он умер.

День 72
3-3-2

Начался кошмар, похожий на сон — ваша семья, Ялла, Хардэк и ваши капитаны, все кого вы знаете лежат мёртвыми у ваших ног. В ваших руках ваш окровавленный меч. Затем вы входите в огромный зал, великолепное место с парой дверей, настолько огромных, что вы таких никогда не видели прежде. Так или иначе, ваши родители, ваши сёстры, Ялла, Хардэк и все остальные стоят перед этой дверью. Они неодобрительно смотрят вниз на вас, ни говоря, ни слова. Они отворачиваются от вас. И сон заканчивается, оставляя вас со знанием, что вы не увидите его снова.

События на карте:

EVENT
4; 66; 0

Сундук с сокровищами стоит на земле перед вами, очевидно забытый убегающим врагом. Вы приказываете одному из ваших служащих открыть его. К сожалению, сундук взрывается, служащий исчезает, и сквозь облако дыма из сундука вылетает группа джинов.

Стража: 15 15 10 15 15

EVENT
5; 16; 0

Одинокий рыцарь ведёт грязную группу крестьян. "Уберите ваши мечи ,"— приказывает вам рыцарь. "Я защищаю этих людей." С вашими трусливыми капитанами, держащимися за вашей спиной, вы видите, что нет повода продолжать. "Никто не говорит мне, что делать. Говорите вы и приказываете нападать."

Стража: 20 20 20 1 20 20

EVENT
7; 54; 0

Вы не верите своим глазам, но эта волшебная земля наполнена многими чудесами, которые кажется просто не реальными. Вот стоит дерево со спелыми плодами — плод, оказывается драгоценным камнем. Вы быстро приказываете некоторым из ваших отрядов обчистить дерево, зная, что не все драгоценные камни попадут в ваш сундук, но кто тревожится?

EVENT
16; 3; 0

Вы находите слабо выглядящую группу шахтёров, которые разбили лагерь в стороне от дороги. Даже когда ваша армия подходит ближе, они не делают попытки бежать. Они слишком утомлены. Очевидно, это сбежавшие рабы, которые бежали из-под гнёта Бракадуна, чтобы присоединиться к Орде. Это забавляет вас, когда вы понимаете, что они не знают, кто Вы, тогда вы говорите, чтобы они посетили колонну с провизией. "Скажите им, что так сказал король Тарнум!"— говорите вы им, когда они возвращаются. Люди так поражены, что предлагают присоединиться к вашим силам.

Событие: 18 27

EVENT
21; 62; 0

На ваших глазах ваша армия превращается в камень. Ничего кроме холодных и безжизненных статуй. Вы блуждаете среди них, вытащив меч. Какого типа магия здесь работает? Краем глаза вы замечаете движение тени. Вы поворачиваетесь. Ничего. Другая тень! Вскоре, вы медленно ходите по кругу, зная, что нападение настанет. Когда этот момент настал, вы реагируете слишком медленно. Бесформенная тень растекается подобно гигантской волне — вы ослеплены, размахивая мечём, чувствуете как ваши мускулы застывают, каменеют. Тогда ваш меч к счастью что-то ударяет, и вы слышите крик. Вы открываете глаза, которые тут же ослепляет дневной свет. Вы находитесь на земле, вас окружают ваши солдаты. Если бы не ваши усилия, вы бы все были каменными.

Событие: +3000

EVENT
22; 25; 0

Нападение пришло из низких облаков, полностью ошеломив вас и ваши отряды. Но можете быть благодарны за то, что засада была небольшой и не смогла уничтожить вас. Огромная опасность всё ещё ждёт впереди.

Стража: 12 12 1 1 12

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **27; 42; 0**	Кое-что странное происходит впереди. Вы видите одинокого человека, разрывающего дорогу. Он неистово работает, раскапывая песок и швыряя камни в близлежащие кустарники. Он продолжает бормотать одно и то же: "Я и говорю, кому нужны дороги?" Тогда вы видите, что он поднимает большую коробку из ямы и отбрасывает её с такой заботой, с какой он показывал камни. Незаметно вы хватаете коробку и убегаете, обнаружив кое-что скрытое внутри. **Событие:** +2500
EVENT **33; 3; 0**	В середине дня пожар, вызванный небрежным поваром, бушует в вашем лагере. Ваши солдаты пытаются избежать ущерба, но ваши телеги с продовольствием разрушены. И вам придётся отдать немного дерева мастеру, чтобы он помог вам построить новые телеги. **Событие:** -1100
EVENT **46; 7; 0**	Лагерь разбит прямо у дороги, как будто поджидает вас. Вы видите группу нагловатых наёмников. Их лидер с дерзкой усмешкой на своём грязном лице приближается к вам. "Короли-волшебники заплатили нам за то, чтобы мы устроили вам засаду, но у нас есть разговор. Мы лучше подождём и посмотрим, кто победит в этой войне, а потом уже присоединимся к победителю. Так что ступайте с миром." Наёмники отходят в сторону.
EVENT **53; 13; 0**	Туман внезапно окружает вас. Вы можете видеть свою руку только перед лицом, и всё же вы медленно передвигаетесь. Вы уже готовы к тому, чтобы остановиться и тронуться в путь позже. Но когда туман рассеивается, вы видите перед собой маленькую армию, которая приготовилась напасть. **Стража:** 30 8 15 23 30
EVENT **55; 1; 0**	Взгромождённый на вершине каменный шпиль выступает из воды так, что кажется, что это голова статуи. Только, когда начинаете удивляться, как это там оказалось (и возможно, как это оттуда достать), скопление злых Грифонов нападает, устремившись вниз со своих наскальных гнёзд. **Стража:** 15 15 25 25 15 **Награда:**
EVENT **56; 7; 0**	Перед вами простирается океан, но вы помните, что Короли-волшебники господствовали на море так же, как и на земле, и могут напасть на вас в любой момент, поэтому часто оглядываетесь.
EVENT **59; 28; 0**	К сожалению, при поездке по этой дороге ваша лошадь наступила на гвозди и встала на дыбы, скинув вас из седла в грязную канаву. Ваши отряды стали свидетелями такого затруднительного для вас положения, это отразилось на их морали. А вы ничего не смогли придумать, кроме как сменить лошадь. **Событие:** -2
9; 26; 0	40 24 30 32 44 50 32 Нельзя забрать войска
16; 24; 1	**Награда:**
33; 12; 0	Почти каждый крестьянин в окружённой области должен собираться противостоять вам и вашей армии. Крупный легион этих изношенных любимчиков волшебников стоит на вашем пути и произносит "Тарнум — Убийца!"
22; 53; 0	Людоед Мэги преграждает вам путь, оказавшись поразительно очаровательным, он почти убеждает вас, что вы должны быть друзьями, но в этот момент вы замечаете волшебное Кольцо Странника на его пальце. Вы хотите это кольцо, но хотите ли вы драться за него? **Стража:** 10 10 12 12 10
40; 4; 0	Вы видите солдат, отдыхающих после долгого перехода. Когда вы приблизились, они схватили оружие и построились в ряды. Вы видите, что они транспортируют артефакт называемый Неиссякаемая Сума Золота и не собираются отдать его без борьбы. Вы нападёте? **Стража:** 35 20 30 10
47; 69; 0	Без проникновения!!! Охранники атакуют!
52; 43; 0	Замок Стальной Рог

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

35; 44; 0 — Остерегайтесь острова Наг

Задания на карте:

28; 40; 0 — Я, кажется, потерял очень ценную для меня вещь— Значок Смелости, который достался мне ещё в юности. И если вы его обнаружите, то я обещаю научить вас всему, что я знаю, но сначала найди значок. Это должен быть честный обмен.

Задание: Принести
Прогресс: Ты вернулся назад без Значка Смелости? Тогда, наверное, он навсегда утерян!
Завершение: Вот он! О, я безгранично вам благодарен! Вы принесли старику огромную пользу. И теперь позвольте мне отблагодарить вас, я покажу вам всё, что я узнал за эти многие годы.
Награда: +10000

Эпилог. С падением Замка Стальной Рог, Тарнум разрушил власть Королей-Волшебников, но его тираническое правление было недолгим. Из руин Империи Бракадун поднялась неоткуда нация Эрафии, и их король — король на один день, нанесет поражение Тарнуму, отсылая его на суд его великих Предков. Но это уже другая история.

II ПРЕИСПОДНЯЯ (CONQUEST OF THE UNDERWORLD)

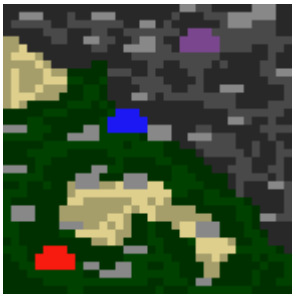
Предки отправили Тарнума помочь кролеве Эллисон, вызволить душу её отца из глубин преисподней. Но Демоны и живые мертвецы, это самая меньшая из проблем, которую придется решить Тарнуму для искупления своих прежних преступлений.

1 Врата цербера (Cerberus Gate)

Описание сценария: Тарнум должен достичь Врат Преисподней и победить дьяволов для того, чтобы можно было войти. Вы ни в коем случае не должны потерять Тарнума. Все Герои ограничены до шестого уровня, но Тарнум и два его капитана будут переведены в следующий сценарий со всеми их способностями, заклятьями и навыками.

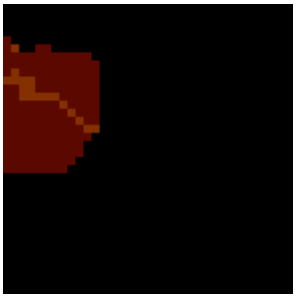
Стартовый бонус на выбор:

Перчатки всадника Тарнуму
Сапоги скорости Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Архидьяволов (6; 11; 1)	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

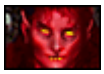
Максимальный уровень героев: 6



Города на карте:

Меддингтон		
6; 32; 0	15; 15; 0	24; 5; 0

Герои на карте:

Тарнум*	*Тарнум основан на герое Кристиан: **Специализация:** Баллиста. *«Тарнум был судим Предками, и они вынесли вердикт, что он недостоин вступления в рай, и Тарнум был возвращён на землю, дабы искупить грехи прошлого. Теперь он Бессмертный Герой, вечный защитник, однако изнутри его гложут сомнения: сможет ли он когда-нибудь искупить все-те огромные проступки, которые он свершил во дни своей молодости?»*			
6; 33; 0		11; 34; 0	15; 16; 0	24; 6; 0

Пролог. Когда благородные Предки послали Тарнума на защиту Королевы Эллисон, искавшей душу своего отца в Преисподней, он узнал, что грехи его прощено, но... Не это ли суровейшее из наказаний — спасать душу человека, убившего тебя.

День 1 1-1-1	Предки призвали меня в Королевство Эрафию, чтобы оказать помощь молодой королеве Эллисон: душа ее отца должна высвободиться из темных оков Преисподней и оказаться там, где и должна пребывать — в Раю... Я увидел лица ее рыцарей и понял, что я единственный, кто осмелиться бросить вызов силам Преисподней. Но также я понял и еще одно — у Предков очень своеобразное чувство юмора. Они хотят, чтобы я спасал душу человека, который убил меня! Если бы не этот Рион Сердце Грифона — я мог бы оставаться в живых по сей день. Если бы у меня было больше времени, возможно, я бы смог привести свои чувства в порядок. Теперь я понимаю, что прежде я был не прав и что сейчас мне дано время для того чтобы искупить те грехи, которые я свершил, когда был Королем Варваров — те грехи, из-за которых я теперь недостоин ступить в Рай.
День 2 1-1-2	Имя Рион Сердце Грифона не в первый раз услышано мною. Он был первым королем Эрафии — этой великой страны, назвавшей его Правителем. После лет напряженной борьбы, Сердце Грифона смог одолеть меня на поле боя. Я до сих пор помню, как пахнет грязь под ногами — та грязь, в которой я лежал. Я все еще помню лицо своего врага в то мгновенье, когда он распорол своим клинком мне живот. Это не честно со стороны Предков — требовать, чтобы я теперь помогал этому человеку! Неужели он действительно невиновен? Ведь он даже не Варвар! Ради всего святого — оставьте душу Сердца Грифона гнить в Преисподней!
День 3 1-1-3	Здесь на границе с Преисподней земля опасна для того, чтобы совершать хоть какие-нибудь путешествия. Недалеко к северу от этих мест расположен город Инферно, который причинял немало бед Эрафийским солдатам и мирным жителям в течение вот уже десятилетий. И есть только один способ, как одолеть этого противника — создать многочисленную и надежную армию и атаковать как можно быстрее. Ну а пораженный неприятель уже не сможет причинить нам вреда. **Для Инферно (24; 5; 0) (повтор каждые 2 дня):** **Событие:** +2 +2 +1 +1 +1 +1 +2000
День 4 1-1-4	Груды сокровищ и ресурсов здесь просто лежат на земле, и я должен сконцентрировать свои силы на строительстве жилья для своих войск, а не на таких постройках как, например, Городская Ратуша. Мои консультанты согласны с тем, что это мудрая тактика.
День 6 1-1-6	"Необходимо поступить благоразумно — отвергнуть груды сокровищ, которые разбросаны вблизи шахты, и завладеть самой шахтой, так быстро, как это только возможно", — так говорит мой советник. "Всегда найдется время, чтобы прибрать к рукам разбросанные сокровища, если, конечно, прежде им не завладеет неприятель. Также Вы должны нанять иного Героя, чтобы он оказал Вам помощь. Мы можем быть атакованы и с запада, и с востока, и нам просто необходим другой Герой, чтобы иметь защиту со всех сторон".
День 12 1-2-5	Все эти дни мысли о Рионе Сердце Грифона не покидают меня. После того как он зарезал меня, у него могла быть семья, и он мог вести свое королевство к величию. Именно Сердце Грифона виновен в уничтожении моей империи — Варварской Империи. И из-за этого мой народ был рассеян в негостеприимных западных землях. И теперь Предки почему-то расположены к этому человеку, к этому врагу! Разве не Сердце Грифона виновен в бедственном положении нашего народа? Он ВРАГ, однако, я должен оказать ему помощь. Я не могу понять этого.
День 15 1-3-1	Прибывает посыльный от Королевы Эллисон и передает мне запечатанное письмо. Там можно прочитать следующее: "Дражайший Сэр Тарнум. Я надеюсь, что Ваши дела продвигаются хорошо, и Вы завладели городом Мидлхеймом. Пожалуйста, поспешите — сейчас дорог каждый день. В каждый из этих дней душа моего отца испытывает адские мученья. Если Вы испытываете надобность в чем-либо, пожалуйста, дайте мне об этом знать". Она ждет незамедлительного ответа, но сегодня я не в настроении что-либо писать. Быть может, я напишу завтра.
День 18 1-3-4	Мой ответ Королеве Эллисон, возможно несколько запоздал, однако в нем содержится кое-что важное. "Королева Эллисон, я преуспеваю в своих деяниях и должен прорваться ко Вратам в течении нескольких ближайших недель. Как только это будет сделано — я сообщу вам".

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 21 1-3-7	Сегодня годовщина моей смерти. Когда я думаю об этом, я понимаю, что было бы глупо вызывать его для второй схватки. Рион Сердце Грифона был превосходным фехтовальщиком. Быть может, моя жизнь была бы сохранена, если бы я тогда приказал моей армии идти в атаку.
День 24 1-4-3	Еще одно сообщение прибывает от Королевы Эллисон. "Так как удача улыбается Вам, Сэр Тарнум, Монахи и Ревнители этой земли убеждены, что истина на Вашей стороне, и они готовы присоединиться к Вам на следующем этапе Вашего путешествия. Если бы заботы не удерживали меня здесь, я бы сама сражалась и убивала этих мерзких Демонов. Удачи". Я посмеиваюсь над ее словами. Неужели она пытается изображать из себя воина? Что ж, я должен восхищаться ее духом.
День 29 2-1-1	Элиссон посылает письма почти каждый день, и в каждом из них содержатся проклятья в адрес этих мерзких тварей, которые населяют Преисподню. Пожалуй, она могла бы стать Варваром, но есть одна проблема — она слишком беспокоится о том, что люди думают о ней. Написание ответных писем натолкнуло меня на мысль — я ненавижу выводить все эти буквы.
День 33 2-1-5	Внешняя оболочка, доспехи — это на самом то деле все, чем Рыцарь отличается от Варвара. И для того и для другого одним из основополагающих факторов является честь, и тот и другой печется о безопасности своих семейств. Когда-то ведь и Эрафия относилась к Варварским территориям и большая часть ее населения — потомки моего народа. Рыцари и все их сообщество — всего лишь отполированный образ Варвара. Хотя, кажется, Рыцари ставят желание своего лорда превыше желаний своего сообщества. Именно самоволие характерно для Варвара — для Варвара, который следует древними путями. А в эти дни мои соотечественники более чем когда-либо предрасположены к хаосу и насилию.
День 39 2-2-4	Прошлой ночью мне довелось услышать разговор некоторых молодых солдат с их сержантом. Разговор этот происходил возле костра, а говорили они о Варварах. Глубинный стыд охватил меня, когда я услышал их рассказы. "Эти Варвары совершают налеты на все деревни без разбора", заявил сержант. "Даже на те, где нет ни одного воина. Они грабят и разрушают все, что попадается на их пути. Эти ублюдки не щадят никого. И единственная хорошая вещь, которую я могу сообщить о них — они убивают собственных людей так же часто, как убивают нас" Не в силах слушать дальше, я отошел в сторону, и попытался убедить себя в том, что все, о чем говорит этот воин неправда. Однако это было безуспешно.
День 45 2-3-3	Уничтожение злобных тварей Преисподней — мой шанс на искупление грехов, за всех тех невинных, которых я убил, когда был Королем Варваров. Не это ли причина того, что Предки послали меня сюда — чтобы я уничтожил зло?
День 54 2-4-5	Теперь Врата Преисподней совсем уже близко. Осталось лишь одно последнее усилие, чтобы ступить в Преисподнюю! Я содрогаюсь, когда пытаюсь представить те ужасные вещи, которые откроются предо мною, когда я ступлю туда. Если душа Риона Сердце Грифона находится там — я должен найти его. Я клянусь.

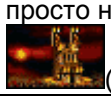
События на карте:

EVENT **35; 33; 0**	Ваши Варварские инстинкты подсказывают Вам, что Демоны не стали бы оставлять это место без защиты. Сначала Вы ничего не видите, но слабый серный запах выдает тех, кто приготовился к атаке. Вы должны предпринять что-то, прежде чем нахлынет масса атакующих Магогов. **Стража:** 26
EVENT **4; 10; 0**	Идя своей дорогой сквозь горы, Вы замечаете некоторые признаки жилья — старые кострища, кости поглощенных животных. Слишком поздно Вы понимаете, что попали в окружение! Гоги атакуют! Они защищают вход в Преисподнюю. **Стража:** 25
EVENT **1; 9; 0**	Вы знаете, что глубоко в недрах земли затаились демонические силы и только и выжидают того, чтобы разодрать Вас в клочья. Прежде чем ступать в этот мир, надо все предусмотреть.
EVENT **29; 23; 0**	Вы пристально вглядываетесь в те негостеприимные земли, которые видны впереди. Их выжженную поверхность, словно шрамы, прорезает лава и пламень. Мертвый пейзаж. Какие небывалые создания могут жить в таком месте? Вы не сомневались, что Преисподняя окажется мрачным местом, но действительность превзошла все Ваши ожидания. Ваши люди начинают перешептываться о странных вещах, которые происходят в этих местах — о злых вещах. Они вздрагивают при каждом шорохе. Вы же прямо сидите в седле и никоим образом не показываете беспокойства. **Событие:** -2
EVENT **23; 35; 0**	"Приветствую, Сэр! Мы появились на Вашем пути только затем, чтобы встать под Ваши флаги. Если Вы будете навещать наши казармы еженедельно, мы будем рады служить Вам", — говорит мечник, указывая на расположенные позади него Казармы.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2; 22; 0	Ваши люди остановились на небольшой привал, а вы бродите в тенях холодного леса. И вдруг, Вы замерли — перед собой Вы видите магическую, бесподобную птицу, которая мерцает всеми цветами радуги. И вы узнаете — это прославленная Огненная птица. Она прекрасней любого иного творения, какое Вам когда-либо доводилось видеть. Ее чудесные глаза на одном уровне с Вашими, они смотрят прямо в Вашу душу. Внезапно птица взлетает, но остается искрящееся синее перо. Вы подбираете это перо, и Ваши люди расценивают это как хорошее предзнаменование — это значительно подымает их мораль. **Событие:** +2
4; 11; 1	Перед тем как продолжить, Вы вспоминаете свое обещание Королеве Эллисон и посылаете ей письмо, в котором сообщаете, что Вы достигли Врат Преисподней. Единственное что теперь стоит на Вашем пути — это Архидьяволы, но Вы уверены, что сумеете их одолеть.
1; 10; 0	18 15 11 9 7 2 Нельзя забрать войска
16; 31; 0	Вы не можете поверить своим глазам, когда Вы достигаете Золотого Рудника. Впереди своры скелетов бережно наполняют повозки золотом. Когда Вы приближаетесь, они бросают свои инструменты и выхватывают мечи. "Держись подальше от нас!" — рвется из них крик. "Мы не отдали эту шахту в час нашей смерти, и мы не намерены делать это теперь!"
3; 6; 0	Что? Неужели Ты думал, что мы просто собирались просто стоять над этим Золотом? Это самая странная вещь, которую мне довелось слышать за весь год!
1; 21; 0	Рудник! Это мое золото! Идите прочь, оставайтесь в своих владениях, Вы, жадные людишки!
18; 26; 0	"Никто не может пройти здесь!"
21; 22; 0	Жаль, приятель, но я не могу позволить каждому проходить здесь, парень, который давал нам это распоряжение повидал куда больше чем Ты. И вряд ли Ты сможешь превзойти его хоть в чем-то.
10; 28; 0	Хе-хе-хе! Мы сторожим это место, чтобы Вы, люди, не могли добраться до Серных Дюн. Всегда приходят приказы свыше. Мы же никому не отдаем приказы. Хотели бы мы оказаться в своих домах, в кроватях, но никого это не волнует. В том числе и Вас — я уверен! Ну что ж, кому-то за это придется заплатить.
3; 16; 0	Идите прочь! Эта Ртуть для нашего владыки, так что мы не можем позволить Вам взять ее.

Задания на карте:

8; 1; 0	**Задание:** Быть героем 6 уровня. **Награда:** +6
31; 17; 0	**Задание:** Быть героем по имени Тарнум. **Награда:**
13; 8; 0	Всю свою жизнь я был несчастен. Но если бы у меня был Клевер Удачи — счастье наконец-то могло бы прийти ко мне. Тогда я мог бы оставить эту мрачную башню, не опасаясь того, что буду атакован на дороге. Быть может тогда бы, наконец-то, я мог бы совершить путешествие к океану... Ты не мог бы принести Клевер Удачи для меня? **Задание:** Принести **Прогресс:** Я сожалею, но удача все еще неведома мне. Например, на днях я разбил палец на ноге, когда проходил под лестницей. После чего лестница упала и разбила зеркало. **Завершение:** Изумительно! Вы нашли это для меня. Как же это замечательно! И не будет больше никаких черных кошек, или зеркал, или лестниц. Вот теперь я намерен взять первый отпуск и просто наслаждаться жизнью. Так дадите ли Вы мне это? **Доступ:**  (15; 15; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

28; 30; 0

У нас недостаточно защиты, но, если бы Вы вернулись с одиннадцатью Королевскими Грифонами, мы могли бы улететь в безопасное место. Ну а Вы могли бы оставаться и делать все, что пожелаете.

Задание: Принести 11
Прогресс: Что-то не похоже, что Вы привели одиннадцать Королевских Грифонов для нас. Без этого, точно указанного числа, все мы просто не сможем получить освобождение.
Завершение: Вот это действительно восхитительные новости! Теперь мы можем улететь в безопасное место. Так отдадите ли Вы нам этих одиннадцать Королевских Грифонов?

Доступ:

34; 26; 0

Вы еще не достойны пройти. Стражники с сомнением смотрят на вас, но соглашаются пропустить вас, когда вы достигнете шестого уровня опыта.
Задание: Быть героем 6 уровня.

Доступ:

34; 31; 0

Нам требуется доказательство, что Вы действительно сражаетесь на стороне добра. Принесите нам этих существ, чтобы мы могли уничтожить их — тогда мы поверим Вам и позволим пройти.

Задание: Принести 7
Прогресс: Кажется, Вы не очень-то старались в поисках этих существ, так почему же Вы думаете, что мы позволим Вам пройти?
Завершение: Отдайте нам их, чтобы мы могли отправить на покой их души, и мы позволим Вам пройти. Мы не сомневаемся, что Вы пожелаете посетить жилища, которые расположены к югу от этих мест. Глядите в оба. Мы берегли эти места, но демоны набирают силу, и некоторые из них могли проскользнуть мимо нас.

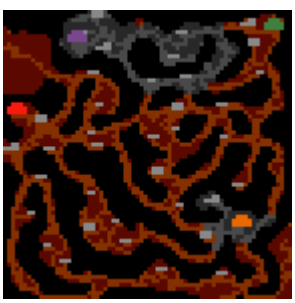
Доступ:

2 Лодочник (The Boatman)

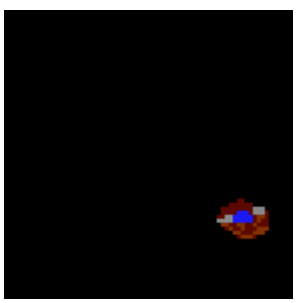
Описание сценария: Найдите Сферу Запрещения и отдайте ее Лодочнику в качестве оплаты за проход. Не потеряйте Тарнума. Все герои ограничены двенадцатым уровнем, но Тарнум и два его лучших Капитана будут перенесены на следующий сценарий, вместе со всеми их заклятьями и навыками.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Защите Тарнуму
+1 к Атаке Тарнуму



Цвет игрока:
Союзники:
Противники:
Сложность:
Размер карты:
Условие победы: Найти Сферу запрещения
Условие поражения: Потерять Тарнума
Максимальный уровень героев: 12



Города на карте:

3; 25; 0	18; 7; 0	59; 52; 1	67; 4; 0	59; 53; 0

Герои на карте:

	из миссии 1	из миссии 1	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	6 уровня 6200	6 уровня 6200	4 уровня 4500
8; 13; 0	2; 10; 0	5; 11; 0		18; 8; 0	67; 5; 0	59; 54; 0

11 уровня
69; 58; 0

17500

30 21 15 12 8 2

без Книги заклинаний

Патруль: стоять спокойно.

Пролог. Выдать себя за изгнанного Короля было легче, чем Тарнум предполагал. Во время исследований первого уровня в поисках неуловимого Лодочника, который может указать дорогу на нижние уровни, Тарнум узнал, что нравы и обычаи Королей Эрафии уходят корнями в культуру Варваров.

День 1 1-1-1	Можно целую вечность пробродить по полям Преисподней и никогда не найти врата к следующему уровню. Один только Перевозчик знает путь туда. По слухам, он назначает цену для перехода в каждый следующий уровень. И сегодня эта цена — Сфера Запрещения — мощный магический артефакт, который в недавнем времени был у него украден. Кажется, у меня нет иного выбора, кроме как вступить в сделку с этим созданием.
День 4 1-1-4	Мои советники уже переехали в новый Замок, чтобы все там подготовить к моему прибытию. Они послали разведчиков, чтобы они осмотрели прилегающие области, и очень скоро надо ожидать вестей от них. Однако в течение последних нескольких недель я был весьма непредусмотрительным. Безумием было пытаться найти путь в обход этих туннелей. И я уже могу вполне ясно предсказать, что те недели, что впереди — будут очень тяжелы. Тем не менее, связь с Королевой Эллисон в скором времени будет восстановлена.
День 8 1-2-1	В прибывшем сегодня сообщении содержалась весьма полезная информация. "Эти туннели — сущий кошмар для того, чтобы удерживать их. Есть три основных пути, и все они сходятся на нашем Замке, так что можно ожидать нападения неприятеля с любой стороны. Нам необходимо очистить прилегающую территорию. И навсегда запомните: неприятель весьма и весьма близко, он многочислен и в любую минуту может атаковать из этих пещер. Будьте осторожны" Я желаю, чтобы у меня было три армии вместо одной. Как я могу проводить наступление, когда со спины мне будет угрожать нападение?
День 12 1-2-5	"Вот что мы предлагаем" — говорит копейщик моим советникам. "Нанимайте столько Героев, сколько Вы способны нанять, для того, чтобы они патрулировали туннели. Несомненно, что неприятельские армии поползут через эти пещеры, подобно скопищам тараканов. И тактика у них жучиная — не сомневайтесь, найдут как подкопаться под нас!"
День 15 1-3-1	Все проходило довольно неплохо, до тех пор, пока один из старожилов не начал говорить о кампании Риона Сердце Грифона против Тирана Варваров. Он говорил о храбрости Сердца Грифона, о том, как встретились две огромные армии, и как он вызвал короля Варваров на единоборство, для того, чтобы предотвратить еще большую резню. Король варваров представлялся непобедимым. Он стоял и от него исходила слепящая, кажущаяся неугасимой ярость. Но Сердце Грифона использовал против слепой ярости свои ученые навыки и поразил "тупого дикаря". Именно такие слова были им произнесены! Старый солдат продолжил свое повествование, рассказал, что армия варваров дрогнула — ведь они-то думали, что их король непобедим, но стоило им увидеть, как он падает, и всякая надежда тут же покинула их. Я прикусил язык, чтобы сдержать те слова, которые рвались — слова в свое оправдание, и когда этих слов накопилось слишком много, я не выдержал — вскочил и зашагал прочь. Одна вещь теперь определена точно — этот старый солдат будет "зализывать раны" в течение долгих месяцев!
День 17 1-3-3	Мне удалось ненадолго установить связь с поверхностью, и первое послание от Королевы Эллисон — это больше чем просто письмо. "Дражайший Тарнум, я бесконечно благодарна вам за то, что Вы продолжаете искать душу моего отца. Он был действительно хорошим, доблестным человеком и смерть он принял с честью. Зная, что Вам там должно быть очень тяжело, я организовала сбор средств и вот, посылаю выручку Вам. Пожалуйста, найдите моего отца как можно быстрее." Ее фамильярность поразила меня, однако ж, надо сказать, что и я уже чувствую некоторую привязанность к этой отважной молодой женщине. **Событие:** +17 +28 +8 +6 +4 +9 +9238
День 23 1-4-2	Несколько дней прошло, прежде чем я собрался, чтобы написать ответное письмо Эллисон. То, что она так расхваливала своего отца, пришлось рядом с рассказом старого солдата, с воспоминаньями о моей смерти от руки Сердце Грифона, и, надо сказать, немало меня рассердило. Я все еще помню эту боль. И ночами, когда я ложусь спать — я все еще чувствую лезвие в своем животе. А обо мне они всегда говорят, как о неком чудовище, из тех сказок, которыми пугают детей. Но вот я обмакиваю перо в чернильницу, встряхиваю головой и решаю

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	— нет, это не дело обвинять в чем-либо Эллисон, ведь не она же выбирала себе отца. Итак. Я пишу... "Королева Эллисон. Дела продвигаются весьма и весьма успешно. Не беспокойтесь — в самом скором времени мы найдем душу Вашего отца. Премного благодарен за те дополнительные средства, которые Вы нам смогли выделить. Пожалуйста, пошлите наилучшие пожелания, всем тем, кто оказывает нам помощь." В конце же я записываю только свое имя. Возможно, это слишком коротко и холодно, однако ж, сейчас я не хочу забивать этим голову.
День 27 1-4-6	Появляется всадник — это один из разведывательной партии, несколько таких ушли в глубины пещер. "Нам удалось обнаружить, где расположена Сфера Запрещения, и мы знаем, что надо сделать, чтобы заполучить ее," — выдыхает разведчик. Мои кулаки сжимаются, и я принимаю единственно правильное решение. Я говорю: "Ты выглядишь очень уставшим. Приведи себя в порядок, хорошо поешь, выспись — ты заслужил это. Мы обсудим наш дела позже." Тут разведчик в некотором недоумении поворачивается и уходит. Я чувствую, что мои советники хотят узнать, почему я не потребовал получения информации немедленно, однако они сдержали свои вопросы, когда увидели какое у меня напряженное выражение лица.
День 31 2-1-3	Никак невозможно обойти это. Я вновь должен видеть этого разведчика. Я старался заполнить прошедшие несколько дней иными делами, однако ж, я видел все возрастающее подозрение в глазах моих советников. Такое чувство, будто я полностью изменил той миссии, которую возложили на меня Предки. Мой характер всегда вел меня к падению, но только не сегодня. Никогда вновь! И вот я посылаю за этим разведчиком. Та злоба, которую я держал против Риона Сердце Грифона исчезла теперь — после нескольких дней в течение которых мука терзала мою душу.
	Информация, полученная от разведчика весьма запутана, но, тем не менее — весьма и весьма важна. "Мудрец, обитающий к югу от Вашего замка желает получить несколько существ, а взамен от него будет получена артефакт" — так начинает свой рассказ разведчик. "Отнесите артефакт Стражу Границы, и тогда Вы получите доступ к палатке Хранителя Ключа и к землям, лежащим за Хранителем Красной Границы. Теперь Вам необходимо заполучить Оковы Войны от Мудреца, который обитает к северо-востоку от Замка. Оковы Войны дадут Вам одного Архангела, и с ним вы сможете пройти в те места, где хранится Сфера".
День 36 2-2-1	Инструкция к получению Сферы Запрещения, почти такая же запутанная, как и окружающие Вас туннели. И как только Демонам удавалось управлять этим местом! Единственный путь понять все — это лично посетить Мудреца. Быть может некоторые из моих капитанов и могут добросовестно исполнять поручения, но все же лучше сделать это самому. Для того чтобы начать, мне надо найти того Мудреца, который желает заполучить своих существ, а также — путь, чтобы завербовать на свою сторону этих отвратительных демонов.
День 40 2-2-5	И вот пришло сообщение от королевы Эллисон: "Дорогой Тарнум, Я надеюсь, что не отниму у Вас много времени. Советники пытаются отговорить меня, но я чувствую, что пришло время, взять ситуацию под свой контроль. Просто я понимаю, что это не совсем правильно, когда люди, пытающиеся спасти душу моего отца гибнут, а при этом меня нет поблизости. Пожалуйста, дайте мне знать достаточно ли безопасны окрестности ваших позиций, могу ли я начать свое путешествие. И еще раз спасибо Вам, за всю ту помощь, которую Вы оказали".
День 44 2-3-2	Один из моих советников отметил, что мои письма записаны настолько дурным почерком, что их практически невозможно бывает прочитать. Он заставил меня потратить кучу времени для того чтобы научиться писать красивым почерком. Итак. "Дорогая Королева Эллисон, прошу Вас простить меня за задержку ответа. Сейчас мы удерживаем Врата Подземелий и окружающие их территории. Демоны практически не представляют нам какой-либо угрозы, и довольно часто мы делаем рейды, чтобы уничтожить последние группы этих гадких тварей в данной области. Кампания проходит успешно, и противник не оказывает значительного сопротивления. Однако, все это не будет иметь какого-либо смысла, если мы не сможем найти Лодочника. Как только с помощью этого неуловимого Перевозчика мы получим доступ к следующему уровню, Вы сможете присоединиться к нам без страха нападения на Вас. Вообще же это было бы очень хорошо для морального состояния войск, если бы Вы приложили руку ко всему происходящему. Я понимаю, что вашему народу необходимо Ваше руководство, тем не менее я считаю, что некоторые советники могли бы временно взять это руководство в свои руки. С нетерпением ожидаем Вашего прибытия. Ваш преданный слуга, Сэр Тарнум". Пока я писал это письмо, моя рука очень устала.
День 49 2-3-7	Мои красноречивые выражения и лесть сыграли свою роль. Стало известно, что Королева Эллисон уже находится в пути и прибудет к нам в течение двух ближайших месяцев. Она надеется на то, что мне уже удастся обнаружить Перевозчика к тому времени. Она думает и о том, чтобы взять руководство в поисках своего отца в свои руки. Я опасаюсь, что она действительно думает, что я позволю ей занять "руководящую роль". Но как я думаю, она, при первой же возможности вернется домой.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 56
2-4-7

В течение последних месяцев, во мне накопилась сильная злость относительно демонов — после того как я познал, сколь склонны они к подлым атакам исподтишка. Пока большая часть моих войск патрулировала прелагающие территории, Магоги и Бесы осквернили Замок! Магоги метали огненные шаровые молнии, и некоторые строения были поглощены огнем. Они разрушили все, что только могли разрушить, исписали стены такими выражениями, которые могут поразить даже бывалых солдат, а затем — заполнили все своими выделениями. Ремонт всего этого обещает быть очень дорогим.

Событие: -17 -24 -5 -3 -1 -2 -8726

День 63
3-1-7

Последней ночью Адские Отродья устроили засаду, напали на мой лагерь. Это могло бы иметь гораздо более тяжкие последствия, если бы я, наполовину обнаженный, не вырвался из своей палатки и не встретил неприятеля на краю лагерю. Я ревел подобно хищному зверю, когда нахлынула первая волна нападающих. Своим неистовством мне удалось повернуть вспять этих Демонов. К этому времени мои солдаты уже подготовили достойную защиту. И уже после завершения боя один из воинов сказал мне: "Вы деретесь подобно варвару-берсеку, Сэр Тарнум. Кажется, что дикая кровь не остывает так просто!" Мой сердитый взгляд заставил этого человека отступить. Откуда он может знать о моем истинном происхождении? "Не беспокойтесь, Сэр," — быстро поправился солдат. "Ведь это есть в каждом из нас — слышал, что когда-то варвары заселяли нашу землю, так что их дикая кровь проявляется в каждом. И, думается мне, мой дед тоже был один из них". Я внимательно оглядываю окружающих людей, и действительно замечаю проступающие в них характерные черты варваров — у кого нос, у кого подбородок, и я улыбаюсь.

Событие: +2 +3 +1 +2 +493

День 67
3-2-4

Я размышлял о различиях между Варварами и Рыцарями, когда осматривал своих воинов. Итак, Рыцари более вычищенные — это проявляется во всем: и в речи, и в их манере одеваться, в их броне и оружие — во всем блестка работы над этими внешними проявлениями. Я не понимаю смысл во всей этой чистке-полировке, ведь они вновь загрязняться в нашей напряженной борьбе. Мне кажется, что все это лишь пустая трата времени. Но зато сам я — Варвар. Все бытие рыцарей заполнено подобными вещами. Возьмите письма Королевы Эллисон — какой красноречивостью наполнены они. По-своему же опыту я знаю, что мне никогда не требуется выстраивать большое, разветвленное предложение, чтобы ясно выразить свою мысль. Но они, жители Эрафии, всегда чересчур беспокоятся о вежливости и правильности, в результате чего все растягивается раз в десять, и очень тяжело дотянуть до конца — узнать, когда ж здесь будет и смысл. Хотя, конечно, есть один такой момент, когда в Рыцаре явственно проявляется его Варварская кровь — это когда он начинает пить пиво. Тогда эти "господа" становятся такими же шумливыми, тупыми и неистовыми, как и мои люди.

День 72
3-3-2

После длинного, тяжелого дня у меня появляется шанс поговорить с некоторыми из моих людей возле костра, и понять, что же делает Рыцарей и Варваров различными, и вот я спросил у одного из них, почему он присоединился к этим поискам. "Ради славы моей Королевы, страны и чести моего рода" — отвечал этот молодой Рыцарь. "Если Я вернусь с этой войны героем, тогда я смогу получить молодую, прекрасную девушку себе в жены, а моя семьи и соседи будут славить меня громкими тостами в течение многих-многих лет" Другие соглашаются с ним и начинают подымать тосты друг за друга. Рыцари сражаются за славу для себя и для своего повелителя, но Варвары сражаются для славы своего сообщества.

День 74
3-3-4

Королева Эллисон подошла к Вратам Преисподней, но она благоразумно находится на поверхности — ждет, когда я очищу эти туннели. Вместе с ней пришли войска, и вскоре они уже будут здесь.

День 77
3-3-7

Для Замка (3; 25; 0):
Прибыли войска королевы Эллисон, и теперь их можно задействовать. Также она послала мне Золота, чтобы окупить затраты на войну.

Событие: +40 +80000

Дополнительный прирост: +100 +60 +40 +30 +20 +10 +5

События на карте:

EVENT
10; 15; 0

Разведчик возвращается со следующей информацией: "Мы обнаружили город, расположенный к югу от этих мест. Туннели перекручиваются, сплетаются между собою, но все же есть пути, по которым можно пройти туда, и ничто, и никто не закрывает их. Если же Вы пойдете на восток, то обнаружите Серные Дюны и Хижину Провидца. Известно, что для того чтобы встретится с Лодочником, Вам, прежде надо посетить хижину Мудреца". Вы киваете в ответ и направляете свою лошадь вперед.

EVENT
16; 32; 0

Старый человек сидит на обочине, и просит монетку. Вы смотрите на него и понимаете, что не все авантюристы избегают Врата Преисподней. Его броня проржавела, а сабля сломана возле самой рукоятки. Очевидно, что сама смерть уже приблизилась к нему. "Не ходите бесцельно по этим туннелям" — благоразумно говорит он. "Твари могут вырваться из-за любого поворота, из-за любой скалы. Убедитесь, что Вы хорошо защищены, иначе же закончите как я" Вы приказываете своим людям взять этого несчастного старого дурака и отнести на поверхность, чтобы перед смертью он еще раз успел насладиться видом неба.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **18; 41; 0**	Похожий на крысу человек говорит Вам: "Посетите Зал Греха, который расположен к югу отсюда, а позже — отблагодарите меня. Вам понадобиться посещать это место каждую неделю, до тех пор, пока Вы не наберете достаточно Гог, чтобы отплатить ведьме".
EVENT **22; 34; 0**	Когда вы подходите к Золотой Шахте, то видите, что все вокруг этого места заполнено костями. Слишком поздно Вы понимаете, что попались в ту же самую ловушку, что и иные герои прежде Вас — твари прыгают на Вас из укрытий в скалах. **Стража:** 8
EVENT **30; 28; 0**	Мерзкая зеленая слизь падает, словно бы ниоткуда и прилипает к вашей броне. Вскоре тоже происходить и с Вашими людьми. Затем появляется толпа бесов, они насмехаются, и продолжают метать эту липкую гадость со своих носов. Разъярившись, Вы бросаетесь в атаку. **Стража:** 17
EVENT **31; 14; 0**	Земли перед Вами заполнены костями павших. Ваши люди сомневаются и не хотят продвигаться дальше. Даже Вы чувствуете, что что-то не так с этим местом, но Вы не собираетесь позволить, чтобы что-то запугало Вас. Вам нелегко убедить своих солдат не останавливаться, напомнив, что они не дети, а солдаты, вы заставляете их идти вперед. Они проклинают эти земли, принесшие темные облака в их мысли, а их мораль падает. **Событие:** -2
EVENT **47; 61; 0**	Адские Гончие имеют одно сходство с иными собаками — они любят копаться в чем попало. Кроме того, они использует вырытые ямы для того, чтобы затаиться, а затем — неожиданно атаковать Вас! **Стража:** 23
EVENT **49; 5; 0**	Злобный Туман так и кружится возле Ваших ног, словно бы у него есть разум. Холод просачивается сквозь вашу броню, вашу одежду, даже через вашу кожу и промораживает ваши кости. Только порождения Зла могли бы с успехом передвигаться в этом тумане его действие на людей — явно негативное. **Событие:** -1
EVENT **55; 11; 0**	Злобный Туман так и кружится возле Ваших ног, словно бы у него есть разум. Холод просачивается сквозь вашу броню, вашу одежду, даже через вашу кожу и промораживает ваши кости. Только порождения Зла могли бы с успехом передвигаться в этом тумане его действие на людей — явно негативное. **Событие:** -1
EVENT **63; 25; 0**	Этот маленький уголок сполна окупил те усилия, который на него возлагались. Это логово Чертей. Эти небольшого роста твари всегда нападают большим скопом. Вы проходите по их смрадному жилищу, и понимаете, что, по-видимому, они были хорошими ворами. Здесь все заполнено сокровищами. **Событие:** +4729 +29 +16 +7 +6 +10 +3 +3226
EVENT **62; 25; 0**	И тут раздается совершенно безумный вопль одного из Чертей, "Вы не посмеете взять мои сокровища! Я перебью всех Вас" Он наклоняет голову и устремляет вперед, на Ваших людей, и тут же, пронзенный клинком, умирает. Вы потираете свою голову, и думаете, что эти туннели способны свести с ума кого угодно. Затем Вы оглядываетесь, и не видите ничего, что хоть отдаленно могло бы напоминать сокровища. Конечно, если не считать скалистую местность, которая расположена к западу...
EVENT **67; 6; 0**	Злобный Туман так и кружится возле Ваших ног, словно бы у него есть разум. Холод просачивается сквозь вашу броню, вашу одежду, даже через вашу кожу и промораживает ваши кости. Только порождения Зла могли бы с успехом передвигаться в этом тумане его действие на людей — явно негативное. **Событие:** -1
36; 20; 0	32 16 12 4 Нельзя забрать войска
46; 20; 0	31 20 14 10 Нельзя забрать войска
68; 20; 0	20 10 8 4 Нельзя забрать войска
8; 68; 0	Орда Чертей танцует возле расположенной перед Вами пещеры. Когда Вы подходите ближе, один из них оборачивается и кричит: "Эй ты! Ты не можешь иметь это, ты — бледный, выжатый кусок плоти! Мы оторвем твои конечности одну за другой".

23; 34; 0

Едкий смрад исходит из-за поворота туннеля. Вы осторожно обходите этот угол, ожидая увидеть давно лишенный жизни труп, и действительно видите трупы, но они движутся! — Зомби!

7; 67; 0

То, что Вы обнаружили Шлем божественного просвещения, не особо порадовало Вас. Это чудесный шлем, который прибавляет великую силу, и знание любому, кто носит его. Неудивительно, что Черти так ревностно сторожит это сокровище.

Задания на карте:

6; 66; 0

Вы даже и представить себе не можете, что этот пожилой Рыцарь делает здесь, но так или иначе похоже, что он и не собирается в скором времени покидать эти места. Когда Вы присаживаетесь, чтобы поговорить, он незамедлительно объясняет: "Пятьдесят этих тварей — их не сложно вновь найти в этой местности, но мне самому не хочется. Да вы знаете, все эти опасные, затаившиеся в темноте твари. Я уже такой старый... Мне нужна защита от этих, подобно крысам грызущих туннели Демонов! Если Вы исполните эту грязную работу для меня, я дам Вам очень полезный артефакт."

Задание: Принести 50
Прогресс: Сожалею, но единственное, что мне сейчас действительно нужно — это Гоги.
Завершение: Теперь я вижу, что Вы действительно хотите видеть Перевозчика — передайте же мне этих Гог, и получите артефакт.

Награда:
26; 25; 0

Пожалуй, я могу расстаться с Оковами Войны, но Вы должны компенсировать это. Вы должны отдать мне 5873 золотых. Принесите мне деньги, и я отдам Вам Оковы. Вы знаете, что они необходимы Вам, для того, чтобы найти Лодочника.

Задание: Принести 5843 (баг)
Прогресс: Почему Вы тревожите меня, в то время, когда у меня нет 5873 Золотых?
Завершение: Итак, Вы принесли мне деньги, а я отдам Вам Оковы Войны.

Награда:
71; 65; 0

Многие годы назад я спустился сюда, в подземелья, чтобы найти различие между Ангелами и Демонами, но Демоны продолжают убегать из клеток. Ловкие твари! Я бы хотел заполучить в свое распоряжение Кандалы Войны. Я знаю, как Вам нужно увидеться с Перевозчиком, а он мой хороший друг. Я думаю, что для того, чтобы увидеть его, Вам понадобится Архангел, и Вы получите Архангела взамен на Оковы Войны. Итак — по рукам?

Задание: Принести
Прогресс: Ничего, да? Я не сомневаюсь, что в скором времени Вы найдете Кандалы Войны. Запомните, что хижина мудреца и награда ожидают Вас в северо-западном регионе.
Завершение: Похоже, что мы совершим нашу сделку. Давайте же скорее Оковы Войны, а я отдам Вам Архангела.

Награда: 1
57; 23; 0

Я знаю о Ваших планах. Я одобряю то, что Вы делаете в этих местах. Если Вы принесете мне небольшой знак своего понимания, Я дам Вам знание. Возвращайтесь со Шлемом Хаоса, и Вы узнаете очень многое.

Задание: Принести
Прогресс: До тех пор, пока Вы не принесете Шлемом Хаоса, Вы не сможете получить мои знания.
Завершение: Итак, Вы действительно цените те знания, которые я могу Вам дать. Не хотите ли получить их взамен на Шлем Хаоса?

Награда: +5
4; 51; 0

Задание: Быть героем 10 уровня. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

18; 2; 0

Мне необходим этот артефакт. Если Вы действительно заинтересованы в том, чтобы обнаружить Лодочника, Вы найдете эту вещь для меня. Если нет — вы так и останетесь гнить в этих проклятых туннелях.

Задание: Принести
Прогресс: Без артефакта вы не получите то, что Вам нужно.
Завершение: Теперь у Вас есть нужный мне артефакт. Вы можете отдать мне это, и я пойду своей дорогой. Просто посетите Палатку ключника, по пути на юго-восток к Стражу границы. Готовы ли Вы к обмену?

Доступ:

34; 4; 0

Мне жаль, но мы хотим видеть, что Вы ведете здесь какие-то дела. Принесите нам трех Дьяволов, и тогда мы поверим Вам.

Задание: Принести 3
Прогресс: И по-прежнему мы не видим, что Вы занимаетесь здесь хоть чем-то.
Завершение: Кажется, вы действительно обустроились здесь. Передайте же нам этих Дьяволов, и мы позволим Вам пройти.

Доступ:

70; 59; 0

Я и моя семья желаем оставить эти проклятые туннели, а единственная возможность для этого — просто взять и улететь. Я знаю, что Архангелы — честнейшие создания, и если Вы приведете одного из них — он унесет нас отсюда. Только одного Архангела — это все о чем я прошу.

Задание: Принести 1
Прогресс: Извините, но мне необходим Архангел, чтобы забрать свою семью отсюда.
Завершение: Дайте нам Архангела и можете продолжать свою миссию. Вам нужна красная, расположенная в земле, Сфера. Она находится на некотором отдалении от этого места.

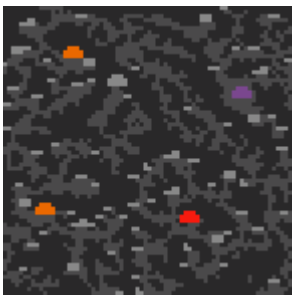
Доступ:

3 Истина внутри кошмаров (Truth Within Nightmares)

Описание сценария: Тарнум должен убить Сандро, чтобы получить ключ к следующему уровню. Все Герои ограничены 18 уровнем, но Тарнум и два его лучших Капитана переведутся на следующий сценарий. Меч Правосудия также будет перенесен на следующий сценарий. И, конечно же, Тарнум не должен умереть.

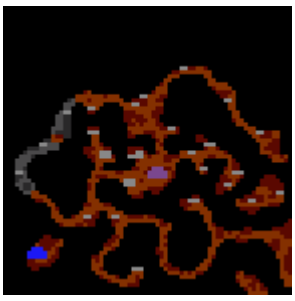
Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Сандро или Победить всех врагов	Потерять Тарнума

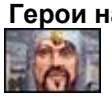
Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

						-
46; 53; 0	8; 62; 1	10; 51; 0	17; 12; 0	38; 42; 1	59; 22; 0	26; 19; 0

Герои на карте:


46; 54; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

16 уровня
65; 47; 1

40567

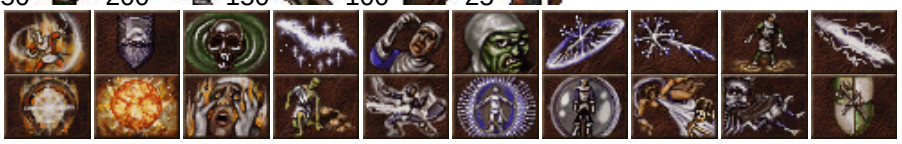
50

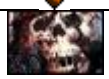
200

150

100

25



из миссии 2	из миссии 2	4 уровня 4500	4 уровня 4500	 4 уровня 4500	4 уровня 4500	4 уровня 4500	4 уровня 4500
39; 52; 0	51; 58; 0	10; 51; 0	10; 52; 0	17; 13; 0	38; 43; 1	59; 22; 0	59; 23; 0

Пролог. Страдания Преисподней снисходят на всех тех, кто пребывает там, вот почему многие его обитатели безумны. После месяцев, проведенных в мире вечной тьмы, Тарнум и его люди начали уступать призракам их прошлого, хотя ни один из них был ни хуже, чем Бессмертные Герои.

День 1
1-1-1

Теперь я должен лицом к лицу столкнуться с Некромантом Сандро, который хранит ключ к следующему уровню Преисподней. Вряд ли он отдаст его так просто. Сандро обитает в глубочайших, и наиболее гадких частях этих пещер. Помимо этого, я слышал о двух младших Демонических Баронах, которые сторожат эти места. Но есть и одна хорошая весть — Ангелы и Архангелы решили присоединиться к нашей борьбе.

Для Некрополиса (8; 62; 1) (повтор каждый день):
Ресурсы
Событие: +4 +4 +2 +2 +2 +2

День 3
1-1-3

Для Некрополиса (8; 62; 1) (повтор каждые 7 дней):
Золото
Событие: +14000

День 4
1-1-4

Мои мечтания устремляются к тем дням, когда Я нес славу для своих людей, когда я становился Бессмертным Героем. Впереди нет ничего, что походило бы на открытую дорогу, но за моей спиной грохочет армия. Даже запах от сотен мужчин, Орков, Гоблинов, Наездников на Волках, и Людоедов более приятен, по сравнению с тем смрадом сгнивших яиц, который исходит из этих пещер. Я принадлежу к чему-то большему, нежели сейчас. Я делал все, чтобы объединить моих людей под моим флагом, чтобы вырвать свободу у наших угнетателей. Но те дни уже не вернуть.

День 6
1-1-6

И вот Королева Эллисон прибыла в Замок. Мы обсуждали ее участие в исследовании этого уровня, но я заявил ей, что мне нужен кто-то, кто управлял бы самим Замком. Я думал, что смогу убедить ее принять эту роль. Удивительно, но никакие слова так и не смогли ее убедить. Должно быть, в Эрафианских женщинах — великая сила воли. Ну что ж — ее присутствие должно приободрить воинов. Это хорошо.

День 9
1-2-2

В своих снах, мне, кажется, все еще удается слышать грохот войск, которые Короли-Волшебники Бракады послали на подавление моего восстания. Я помню как встретился лицом к лицу с нашими угнетателями, и моя армия торжествовала, так как была уверена в нашей победе. Я все еще вижу трусливый взгляд Волшебника, когда он увидел, как далеко мы продвинулись, сколь многое забрали из того, что исконно было нашим. Тогда мои люди были несколько растеряны — ведь они даже и не знали, как это — жить без рабства. Они сплотились вокруг меня. Это было славным мгновением в истории Варваров, и я всегда буду его помнить.

День 11
1-2-4

У меня уже есть Шлем Божественного Просвещения. Донесения подтверждают, что Меч Правосудия находится где-то на этом уровне Преисподней. Это мощное оружие, оно увеличит наши силы и мы непременно должны отыскать его. Духовные лица сообщают нам, что если объединить еще несколько элементов с Шлемом и Мечом, то получится Ангельский Союз — ужасающее по своей мощи оружие, которое не только повысит способности его владельца, но также придаст Удачу всем войскам, которые за ним следуют.

День 14
1-2-7

Сегодня день, когда сны обратились в реальность дня — сегодня я сражался бок о бок с Хардэком. Он прожил больше чем я, и уже имел опыт борьбы в армиях Короля-Волшебника. Скоро он должен стать моим хорошим другом, и самым надежным из капитанов. Мы сражались против Бракадских Волшебников, и приливы и отливы битвы, в конечном счете, начали складываться против нас. Моя лошадь была зарезана подо мной, и я вступил в рукопашную схватку с Големами, Горгулиями, и Волшебниками. Я видел рой Гремлинов, которые копошились подле Хардэка — однако ж, он продолжал стоять, даже израненный. Он знал, что смерть близка, однако отказывался отступить хотя бы на шаг. Я прорубил к нему дорогу, и спас от верной

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	гибели. Затем я отнес Хардэка к нашим лекарям, и вскоре они вернули его в боевые ряды. Мы все же одержали победу в этот день, но наши потери в этот день были очень велики. Когда все закончилось, Хардэк нашел меня, и сказал, что останется на моей стороне до конца.
День 18 1-3-4	Эти сны были подобны воспоминаниям, но я присутствовал в них словно сторонний наблюдатель. Моя дружба с Хардэком не была рождена на поле боя. Она родилась позже, во время стратегических заседаний. Мои смелые атаки принесли нам много побед, до тех пор, пока мы не столкнулись с крупными комбинированными силами Наг и Магов — но и тогда я решил использовать план, который срабатывал и прежде. Однако Хардэк оказался единственным достаточно смелым, чтобы высказаться против моего заявления. "Если мы атакуем налетом, то слишком многие из наших солдат погибнут" — заявил он. "Мы должны раздразнить Наг, отделить их от Магов, а уж затем атаковать". Я подавил свою гордыню и принял советы Хардэка, и это была хорошая мысль: на следующий день мы устроили засаду, и победили. После этого я понял, Хардэк станет одним из моих приближенных.
День 22 1-4-1	Иногда ночью приходят сны совершенно дикие, невиданные. Я вижу обрывки, куски из прошедших сражений. В моих ушах раздаются вопли умирающих. Тогда я вскакиваю, и, весь в поту и сижу на своей кровати. Меня бьет холодная дрожь — ужасающие образы по-прежнему проплывают где-то надо мною. Иногда, встряхнув головой, мне удается отогнать их; но стоит мне только закрыть глаза, как они появляются вновь. Теперь я совсем мало сплю.
День 27 1-4-6	Вначале этот сон был похож на одно из тех давних воспоминаний, о временах, когда я был Королем Варваров, но все же что-то в нем было неправильно. Мы были рабами Короля-Волшебника столь долгое время, сколько только могли вспомнить. Мне удалось поднять восстание, и я разрушил стены Башни Курла. Мы разбили его армию — двор замка стал красным от переполнившей его крови Магов. Я достиг палат, в которых обитал сам Курл. И вот здесь сон отклонился от того, что было на самом деле. Вместо того чтобы позволить ему уйти — я проявил себя совершенно безжалостным. Я просто зарубил его. Так был убит бард. Итак, наша история была утеряна — навеки изменена. И я был причиной этого. Это был всего лишь сон, не так ли? Я ведь помню, что мне удалось спасти трех бардов. Наша история все еще в сохранности.
День 31 2-1-3	Королева Эллисон, по моим просьбам, оставила поле боя. Она даже была благодарна, что ей было позволено отойти ото всех этих войн, и перейти к более светским деяниям — таким, например, как доход и ресурсы. И еще: меня не покидает чувство, будто бы мы уже встречались прежде. Я отметил это при первой же нашей встрече — это было нечто в манере ее поведения, или в разговоре? Или же причиной тому были ее огненно-рыжие волосы? Конечно же, такой цвет волос весьма распространен среди Варваров, однако же, мы просто не могли встретиться — ведь я умер еще до ее рождения.
День 35 2-1-7	Когда сегодня утром я шлифовал свои доспехи, я увидел свое отражение на нагруднике. У меня темные круги вокруг глаз, и я сильно исхудал. В этом нет ничего удивительного, так как я уже давно не мог нормально выспаться. В последнее время я всегда старался лечь как можно более поздно, чтобы только избежать преследующие меня сновидения. Когда я засыпаю, я вижу перемешанные и искаженные видения того, что было на самом деле — эти кошмары, эту ложь. Но почему подобные видения не беспокоили меня никогда прежде? Быть может, причиной тому место, в котором я нахожусь? Иногда действительно сложно найти различие между миром видений и этой ужасающей Преисподней. Сегодня сон навалился на меня прямо в седле и я увидел себя в Туманных Землях. Насекомые, разносящие болезни вились в липком воздухе, зловонная растительность пробивалась по сторонам — Я пробыл там столько, сколько мои глаза были закрыты.
День 39 2-2-4	Вновь, Я во снах, и вновь в болотах, и, кажется, единственный способ вырваться из них — собрать всю волю в кулак. Я, весь покрытый грязью и кровью, прохожу через открытые Врата Крепости и останавливаюсь перед Королем Туманных Земель. Этот Ящер настолько изможден, что порой, кажется, что он уже мертв. И вот Ящер делает мне жесты, чтобы я присел. "Теперь все это твое, Тарнум" — сообщает мертвая рептилия. "Твое, для разрушения — трон и мои люди! Ты получил на это право". Я встряхиваю своей головой. Я больше не могу оставаться с этим. И вот я открываю свои глаза. Пусть это был сон, но я мог чувствовать запах гниющей растительности. Я упираюсь кулаками в виски и начинаю рыдать. Никакие сны не могут быть похожи на это.
День 43 2-3-1	Прошлым вечером я ранил человека, и случилось это случайно. Я вновь спал, и снилась мне битва. Должно быть, я кричал настолько громко, что была разбужена половина лагеря. Один молодой солдат ворвался в мою палатку, чтобы разбудить меня. Я взмахнул своим мечом и рубанул по нему. К счастью, этот человек успел отскочить назад — я только поранил ему ребро. Монах расспрашивал меня о моих снах. "Сэр Тарнум, я должен сообщить Вам, что Вы не единственный у кого такие проблемы. Хотя, должен заметить, что Ваши кошмары — более тяжкие, нежели у иных" проговорил Монах. "Возможно, у меня просто больше таких воспоминаний, из которых могут появляться кошмары" — пробормотал я. "Я могу дать Вам лекарство, которое помогло бы вам спать спокойно. Конечно, оно не уничтожит виденья полностью, но, по крайней мере, Вы получите хоть немного отдыха" Да — сейчас я дошел до такого состояния, что должен попробовать хоть какое-нибудь средство.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 47 2-3-5	Я знаю, что я вновь в видениях. И вот я стою впереди своей Орды, Варварской армии, не похожей на какую-либо иную армию. Я смотрю в левую сторону, вижу колонны Орков, Людоедов, Гномов и Чудищ. Ну а в вышине летят блестящие Птицы Грома. Затем я гляжу в правую сторону, и от этого кровь в моих жилах леденеет. Гноллы, Ящеры и иные порождения Туманных Земель, все закованы в цепи — они рабы. Хуже всего, что они страдают от меня, так же как и от былых своих угнетателей — я просто заменил их. Я опускаю свою голову, закрываю глаза — и тут приходит пробуждение.
День 51 2-4-2	Иное сновидение. Мы прошли через Волпикс на территорию Бракадуна. Я уверен, что победа будет моей. В своем высокомерии, Я убедил себя, что разбил все силы Колдунов. Но это не так. Заклятья обрушились на мои войска. Мы были захвачены врасплох! Единственный путь к победе — путь на север, через земли, где я надеялся повстречать союзников. Я должен перемещаться быстро, опередить Волшебников. И вот я действительно опередил их, завоевал, поработил Жителей Туманных Земель. Даже когда я просыпаюсь, я чувствую, как их холодные пальцы прикасаются к моей шее.
День 55 2-4-6	И вновь видения. В конце концов, после всей борьбы, через которую я прошел, после всего того, что я потерял — я просил о помощи, и я был предан. Они были Варварами, такими же, как и я, мы боролись против их угнетателей, однако же, они отказались продолжать эту борьбу. Они даже встали на сторону врага! Я почувствовал, как ярость огненными буранами стала подыматься из глубин — эта ярость не унималась — ее нельзя было затушить ни количеством пролитой крови, ни теми деревнями, которые я разорил. И вот я стою здесь, в Преисподней, среди груд костей, и я могу услышать вопль, который прорывается из каждого черепа. Крик о помощи. Крик каждого невинного, который был убит мною. Я ударяю руками по голове и кричу, "Я был не прав! Я был не прав! Я убийца!" Этот звук прозвучал как-то странно, вот Я открываю глаза и вижу испуганные взгляды моих солдат. О, великолепно! Теперь еще и лунатизм.
День 60 3-1-4	Сколь же долго все это будет продолжаться? Сколько это бывает в моих силах, я сдерживаю сон, но, в конце концов, он захватывает меня вновь. Я взъезжаю на вершину холма, и вижу, как какие-то люди убивают невинных. Из всего окружающего хаоса, мое внимание останавливается на женщине с жаркими, огненно-рыжими волосами — за ней гонятся двое Людоедов. Она вырывается, кричит. Я не могу разглядеть ее лица, но в глубине своего сердца чувствую то, что не хочу видеть это. Затем она падает, оборачивается — ее преследователи уже настигли ее. И тогда я узнаю — моя сестра! Хотя я никогда прежде и не встречал ее — все же узнаю — она очень похожа на свою мать. Я поднимаю руку, открываю рот — собираюсь кричать, чтобы остановить Великанов, но уже слишком поздно. И в этот раз я просыпаюсь с облегчением, что не успел увидеть убийство родного человека, устроенного по моему же приказу. Я вскрикиваю. Я так и не могу понять, что же это за видения, откуда они приходят ко мне. Я не хочу вспоминать те вещи, которые были совершены мною! Прежде чем эта боль хоть немного улеглась, я разодрал свою палатку в клочья. Я бью каждого, кто подходит ко мне. "Один!" — ору я. "Оставьте меня одного!" Я не знаю — говорю ли я со своими людьми, или же с видениями из кошмаров.
День 62 3-1-6	Я знал что-то здесь неправильно, когда Королева Эллисон прибыла к моим силам, сопровождаемая лишь своей перепуганной охраной. Она пристально осмотрела меня с ног и до головы. "Я требую, чтобы мы встретились наедине" Я кивнул, едва только выскочив из своего седла. Я не спал вот уже двое суток, а перед этим — мне очень мало доводилось отдыхать. И вот мы отходим на такое расстояние, где нас уже не могут услышать мои люди, и тут я замечаю, что она рассержена. "До меня дошла весть, что вы сошли с ума", сказала она "Сначала я не поверила этому, но теперь, когда я увидела Вас... я принимаю командование". Это настолько неожиданное заявление, что я, пораженный, рассмеялся. "Чтобы вести войска в битву требуется не только смелость. Вы, женщина, вряд ли разбираетесь в этом. Я не позволю моим мужчинам умирать только лишь из-за того, что ее королевскому величеству пришла в голову какая-то бредовая мысль. Позвольте настоящему убийце участвовать в этой борьбе". И тут вновь вступает она. "Да как вы смеете? Это МОЯ армия! Вы сделаете все так, как Я говорю!" Эллисон врезала мне затрещину. Это не был значительный по силе удар, но он меня разозлил, разозлил немало. Да что она о себе думает, что себе позволяет? Ее рука вновь устремляется к моему лицу, но я перехватил ее, удержал — это оказалось совсем не трудно. Я сжал руку и хорошенько встряхнул ее. Тогда она ударила меня в пах — на этом то борьба и закончилась. "Никогда больше не прикасайся ко мне!" — она устремилась прочь. Я остался на прежнем месте, думал, что сейчас она соберет Рыцарей, чтобы устроить мне казнь, но нет — до этого не дошло.
День 66 3-2-3	Теперь уже не вызывает никаких сомнений, что королева Эллисон останется с моими войсками. Она приказала одному из Капитанов, чтобы он обучил ее владеть мечом, и она оказалась весьма и весьма способным учеником. Я стараюсь оставаться незаметным в эти дни. Я делаю это потому, что не хочу, чтобы возникали какие-либо конфликты в лагере. Мне уже доводилось слышать разные голоса — одна половина ратует за меня, другие — за Королеву. Это очень опасное время. Одно неправильное действие, и люди начнут биться друг с другом — тогда наши поиски здесь, в Подземном Мире, точно закончатся. Мне кажется, что королева Эллисон понимает то же самое, и именно поэтому моя голова все еще у меня на плечах.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 68 3-2-5	И вновь засыпаю, и, конечно же, вновь возвращаются кошмары. Это похоже на некую отвратительную личинку, которая проползает сквозь мои воспоминания, и терзает меня ими. Терзает меня, особенно этим лицом — лицом моей сестры. Кровожадные Великана-людоеды, почти уже нагнали ее, и в этот раз я знаю, что я не смогу пробудиться вовсе. В то мгновение, когда их кулачищи готовы размозжить ее голову, словно бы ниоткуда появляется всадник. Она спасена! Сначала он убивает одного Великана-людоеда, затем разворачивает лошадь, увертывается от атаки другого. Он побеждает этого противника так же легко, как и первого. Моя сестра падает на колени и благодарит этого покрытого броней героя. Теперь уже слишком поздно спасать деревню и он отступает. Тут показывается что то иное — нечто, что не может быть моей памятью или моим кошмаром, но я своими костями чувствую, что это реальное. Моя сестра и тот человек, который ее спас вместе сидят под деревом. Это происходит уже значительно позже, и живот моей сестры раздут ребенком — его ребенком. Она счастлива. Затем человек наконец-то поворачивается в мою сторону, и я могу увидеть его лицо. Это Рион Сердце Грифона!
День 71 3-3-1	Вот она, Королева Эллисон, облаченная в твердые кожаные одеяния — она тренируется, готовится к грядущим схваткам. Рыжие волосы, острые глаза — они такие же, как и у моей матери, и такие же, как у меня. Как я мог прежде не замечать этого? Я узнал некоторые детали, что молодой Рион сердце Грифона спас мою сестру от моих собственных, кровожадных армий. Позже они влюбились друг в друга, вступили в брак, и когда сердце Грифона образовал Королевство Эрафию, моя сестра была беременна его первым ребенком — моей племянницей, Эллисон. Моя семья!
День 72 3-3-2	Сегодня, когда Королева Эллисон готовилась к упражнениям с мечом, Я приблизился, и пал перед нею на одно колени. Я склонил голову и проговорил. "Моя Королева, я прошу прощения. Я был дураком!" Никогда еще так не дрожала моя голова, но я устремил свой взгляд в землю, сосредоточился и, кажется — эта дрожь не была столь уж заметна. Ведь никогда прежде мне не приходилось кланяться. "Конечно, я прощаю Вас, Сэр Тарнум" — сказала она. "Я вела себя не очень хорошо" "Нет, ничего страшного. Только примите мои извинения — я вел себя очень нехорошо" "Вам требуется отдых. Вы об этом говорили, я это и сама вижу. Да — это место тяжело действует на всех нас, но не в такой же степени, как на вас. И я удивляюсь — почему?" "Почему" — переспрашиваю я. "Несчастный — я догадываюсь" Мной совершено слишком много преступлений, чтобы мечтать об отдыхе.
День 79 3-4-2	Кошмары все еще посещают меня ночами, но, когда я просыпаюсь, я чувствую себя значительно лучше, и почти забываю их. Они уже не в силах показать мне что-нибудь, через что мне еще не довелось пройти. Хотя, я изумляюсь тому видению, которое открыло мое родство с Эллисон — это видение не было похоже на иные. Однако теперь у меня есть семья! Теперь я стал инструктором Эллисон. Если она будет продолжать учиться сражаться — я готов поклясться, что эта женщина знает, как постоять за себя.
День 85 4-1-1	Пока что я решил не говорить Эллисон, кто я такой. Было бы слишком много вопросов о прошлом, и я боюсь, что она может узнать, что я был королем Варваров — тогда она перестанет доверять мне. А именно сейчас мне требуется ее доверие, если мы конечно собираемся выжить. Я очарован ею как моей племянницей. Я болею ею — это факт, но это неправильно и эгоистично. Итак, я стал размышлять о спасении души ее отца. Я должен сделать это хотя бы для того, чтобы спасти жизнь моей сестры.

События на карте:

EVENT **8; 46; 0**	Слепая женщина перегораживает Вам путь, и, удивительно — но она называет Вас по имени. Когда Вы приближаетесь, она говорит. "Если вы продолжите продвигаться на Юг, Вы найдете путь к Некроманту известному под именем Сандро, и таким образом закончите свои похождения. Но, тем не менее, если вы исследуете дорогу, ведущую к востоку отсюда, может статься, что это наиболее верное для Вас решение. Там есть Мудрец, который ищет Медаль дипломата, и прибавит Вам два пункта к мастерству. Найдите время, чтобы изучить эти земли, так как здесь спрятаны многие сокровища" Вы и моргнуть не успели как женщина пропала. Было ли это только видение? Если только один способ, чтобы выяснить это. **Событие:** -500
EVENT **24; 3; 0**	"Хотите ли небольшой, но хороший совет, сэр?" Этот голос пугает Вас, и Вы почти уже выхватили свой меч, когда увидели молодую, хорошо одетую женщину, вблизи от себя. Вы согласно киваете головой. "Посетите Камни Знаний, любой из них может научить Вас чему-нибудь, но их слишком много вокруг этого места. Каждый небольшой совет поможет Вам в Вашем пути" Вы предлагаете ей некоторое количество золота, но она не протягивает руки — держит их на некотором отдалении. Что-то в ней изменяется, и Вы понимаете, что — это Демон. Также Вы понимаете, что это засада, и вот уже сородичи этого Демоны выбегая устремляются к Вам из-за камней. **Стража:** 5 4 1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

31; 8; 0

"Моя информация может быть более значимой, чем просто секрет, и я не задержу Вас надолго" — так заявляет выжатый старый Демон, который сидит на пне. Вы готовы убить его, если вдруг окажется, что он шпион, или же что-нибудь подобное. "Когда Вы будете собирать артефакты для Ангельского Союза, Вы должны держать их при себе. Здесь есть и иные, которые не являются слишком надежными, и вполне могут выкрасть его для себя. Я знаю. Обычно это была моя работа. Если Вы будете держать каждую часть при себе, то у Вас не возникнет никаких проблем в собирании Ангельского Союза" Вы даете престарелому Демону несколько золотых за его хороший совет.

Событие: -300

34; 2; 0

"Ходят слухи, что Вы платите за информацию" — так заявляет средних лет женщина, которая собирает хворост. "Дайте мне 200 золотых, и я сообщу Вам, как дойти до скрытого, пустого Замка" Женщина должно быть такая же сумасшедшая, как и все здесь, но сегодня Вы чувствуете милосердие, и платите ей. Она быстро прячет деньги в свое грязное платье и сообщает. "Все что вам нужно сделать — это двигаться на восток, и пройти через Односторонний Монолит. Имейте при себе полное вооружение. Костяные драконы обитают возле этих мест, и не позволяют всякому проходить там. Удивительно, но это действительно ценная информация.

Событие: -200

42; 51; 0

Неровно, рывками спускается с неба Грифон и едва живой падает у ваших ног. Похоже, на то, что это несчастное животное сотню раз прошло сквозь тяжелые схватки. Вы удивляетесь, что же послужило причиной этого, и вот находите Оковы Войны, которые лежат возле самых ваших стоп. Вы отталкиваете их, и приказываете, чтобы Ваши люди устроили этому гордому созданию славные похороны.

Событие:

48; 23; 0

Беглый раб нашел дорогу к Вашему лагерю, и принес важную информацию в обмен на Вашу защиту. "Я работал в этой области, и мне довелось узнать, что Мантикоры защищают Меч Правосудия. Демоны боятся Ангельского Союза, поэтому они сторожат Меч очень надежно — ведь с его помощью Союз может быть создан. Вы можете найти это к северо-востоку от этого места, в окончании небольшой долины" Вы даете этому человеку небольшую сумму денег, и направляете в свой Замок, чтобы он поправлял там свое здоровье.

Событие: -100

53; 62; 0

Ваши люди вовсе не рады тому, что приходиться проходить по костям мертвых, и они предостерегают вас. Кости приходят в движение, и вот вы уже атакованы.

Стража: 10 10 10

57; 34; 0

Старый человек, спотыкаясь, выходит из глубин чернеющего леса и говорит с Вами, "Если Вы последуете по северному пути, а затем — повернете на восток, Вы найдете Песочные Часы Недоброго Часа. Там есть Мудрец, который охотно поделится многими знаниями за эти Песочные Часы. Вы найдете его на Западе" После того как он сказал это, он кивает и оставляет протянутой свою руку. Вы даете ему несколько монет.

Событие: -12

59; 2; 0

Это должно быть Монолит, о котором говорила женщина. К счастью, Вы можете вернуться через этот монолит обратно, если силы ожидающие Вас на той стороне окажутся слишком сильными для Вас. Однако будьте осторожны, так как вражеские герои также могут пройти через него.

35; 17; 0

Награда:

40; 28; 0

Вы видите скелет — остатки какой-то несчастной души, который свисает с гниющего дерева. На шее трупа светится Брелок Смелости, но стоит ли этот артефакт того, чтобы бороться с рыцарями, которые охраняют его?

Стража: 6 7 9

Задания на карте:

6; 15; 0

Задание: Принести **Награда:** +6

21; 28; 0

Задание: Принести **Награда:** +150

29; 58; 0

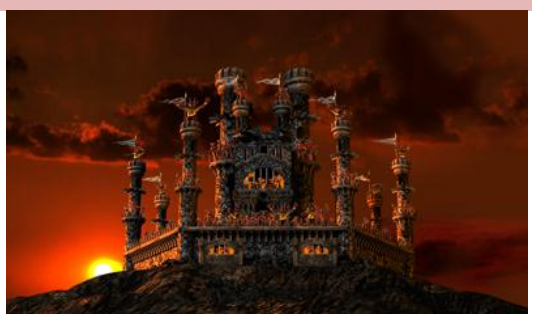
Задание: Принести **Награда:** +10000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

63; 36; 0 **Задание:** Быть героем 13 уровня. **Доступ:**

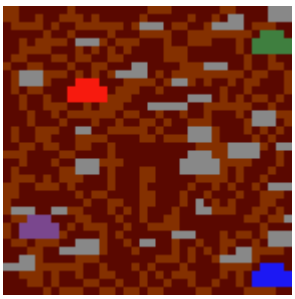
4 Спутанные туннели (Twisted Tunnels)

Описание сценария: Тарнум должен победить Властителей Подземелий, чтобы перейти на следующий уровень. Игра оборвется в том случае, если Тарнум будет убит. Все Герои ограничены до 20 уровня, но Тарнум и два его лучших Капитана перейдут на следующий сценарий со всеми их способностям, заклятиями и мастерством.



Стартовый бонус на выбор:

+1 к Силе магии Тарнуму
+1 к Знаниям Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 20

Города на карте:

				-
Поинт-Дум				Стойкий
10; 11; 0	33; 34; 0	33; 5; 0	4; 28; 0	24; 20; 0

Герои на карте:

	из миссии 3	из миссии 3		10 уровня 15500			10 уровня 15500
17; 24; 0	17; 21; 0	17; 23; 0		30; 35; 0	33; 34; 0	4; 28; 0	4; 30; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

	10 уровня 10; 12; 0	3 3 1 2 15500 20 20 15 10 10 5 5
	10 уровня 33; 6; 0	15500

Пролог. В конце концов, Тарнуму удалось узнать имя врага, похитившего из Рая душу Риона Сердце Грифона. Однако, это казалось лишь маленькой победой ради искупления его грехов и подтверждения звания Бессмертного Героя.

День 1 1-1-1	Королева Эллисон хотела вступить в борьбу, но Я убедил ее начать с малого. Итак, она осталась на верхнем уровне, где еще остались немногочисленные твари. Это даст возможность проверить ее способности — сдается мне, она не позволит легко себя убить. К сожалению, солдат, которого я послал на этот уровень, сообщил, что у них была проблема с управлением области вокруг города. Их капитан был убит в борьбе с одним из Властителей всего лишь два дня тому назад. Из этого сообщения я могу вынести, что люди боятся. Им требуется моя помощь.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 5 1-1-5	Это место — лабиринт, это даже хуже чем те уровни, через которые мне доводилось проходить прежде. Наш враг толпится здесь подобно скопищу тараканов, но они рассеиваются, когда мы приближаемся, только затем, чтобы появиться позади — в тех землях которыми мы уже управляем. Это не тот тип войны к которому я привык.
День 9 1-2-2	Кампания Королевы Эллисон против разбросанных сил противника, проходит весьма успешно. Фактически — она почти полностью завершена. Она спросила меня, когда я завершу все здесь. Хороший вопрос. Здесь просто недостаточно сил, чтобы обезопасить каждый туннель, так что мне приходиться метаться взад вперед, для того, чтобы защитить свой Замок. Я не отвечаю на ее письмо, я думаю, что мне требуется провести некоторые серьезные исследования.
День 14 1-2-7	Это мое признание. Мои последние кошмары вернули из забытья мои преступления, но они ни разу не показывали мне мое величайшее преступление, так что я напишу об этом теперь. Я старался не думать об этом вот уже долгое время; и здесь нет никого, с кем я бы мог поговорить, без того, чтобы разрушить все то дело, ради которого мы боремся. Итак, я доверю это пергаменту и чернилам. Я убил своего лучшего друга, моего мудрого друга. Я убил Хардэка.
День 19 1-3-5	Трудно писать это признание, так что я делаю это понемногу — раз за разом. Сейчас я вспоминаю Хардэка, и понимаю, что он был лучшим правителем для моих людей. Он видел общее направление войны, ненависти, и знал что она, в конечном счете принесет величайшую боль нашим людям. Моральное состояние было низким, и воины хотели как можно скорее увидеть свои семейства. Но он по прежнему был моим другом. Он предупредил меня о том, что капитаны сговорились против меня, что они собираются вызвать меня на дуэль, и продолжать до моей смерти. И я знал, что не смогу победить всех их.
День 24 1-4-3	Моя исповедь продолжается. Я не знаю, о чем я думал, когда нашел закованного цепью Волшебника. Он должен был быть публично казнен на следующий день, по моему распоряжению. В обмен на свою жизнь, он предлагал необходимый мне яд. Без запаха и без вкуса — он должен был ускользнуть от внимания даже самого проницательного человека. Для начала я решил испробовать его на самом колдуне.
День 29 2-1-1	Записывание этих слов в моей исповеди вызвано вчерашним ночным кошмаром. Итак, моя история продолжается здесь. Я притворился, что прислушался к предупреждениям Хардэка, которые касались моих капитанов. Они были недовольны течением войны, и я приготовился к тому, чтобы умиротворить их. Это было утром, я объявил, что война закончена, и что мы возвращаемся к своим домам. Люди обрадовались. Что же касается Хардэка и иных капитанов — они были искреннее удивлены. Прежде чем отправиться в обратный путь, был устроен праздник. В самом начале этого действа я подал чашу с элем каждому из капитанов. Когда же дошла очередь пить мне, я притворился, будто случайно разлил ее содержимое. К тому времени яд уже вступил в силу. Я не буду вникать в ужасные детали, но все они умирали на моих глазах, и в их последних вздохах слышалось проклятие мне. На следующее утро я сообщил своей армии, что Волшебник отравил моих капитанов, и вновь началась война.
День 34 2-1-6	Я закопал свою исповедь со своим признанием под камнем, в одном из этих туннелей. Я не думаю, что смог бы найти его вновь, если бы даже захотел. К несчастью, то что я описал свои преступления, не принесло мне никакого облегчения.
День 38 2-2-3	"Сэр, мы обнаружили эту старую женщины запертой в клети, в логове Адских Гончих" — сообщает один из Копейщиков. Женщина сильно изголодала, она довольно стара, но она не выглядит испуганной. "Как мы можем помочь Вам, леди?" "Мой дом вблизи от этих мест — возьмите меня туда" "Вы живете здесь?" — спрашиваю я. Как она могла оставаться в живых в этих местах? "Я мог бы отправить Вас на поверхность". "Нет! Здесь мой дом. Если Вы поможете мне добраться до него, Я дам вам имя одного из тех, кого Вы ищите — Демона с украденной душой". Ее хижина недалеко от этих мест. Эта развалюха похожа на сгнивший пень, однако женщина рада вернуться домой. Она быстро ступает, кружит с энергией несвойственной для женщины в ее возрасте. Затем она стремительно оборачивается. Теперь она молода, полна жизни и красоты. "Зверь которого вы ищите — это Жорм", говорит она с соблазнительной, направленной к Вам улыбкой. "Он путешествует по самым низким уровням Преисподней, но у него нет дома, место которого можно было бы указать — этот негодяй избегает своих врагов. Никто не знает, где искать его, кроме Дизилиска, Герцога Низов. Он может указать Вам, где искать Жорма".
День 42 2-2-7	Больше мы не будем бесцельно бродить через эти пещеры. Больше не будем искать иголку в стоге сена. У нас есть враг, это Демон, как и иные его сородичи — быть может, более сильный, но все же Демон, и не более того. Герцог Дизилиск все же беспокоит меня. Несомненно он запросит цену за раскрытие местоположения Жорма и души Грифонье Сердца, а я с подозрением отношусь к заключению каких-либо сделок с Демонами.
День 46 2-3-4	Королева Эллисон неожиданно въехала в лагерь. "Почему Вы не отвечали ни на одно из моих писем?" — спрашивает она. "Я беспокоилась — думала, что Вы уже мертвы! Объясни мне все сами, Сэр Тарнум!" Я вежливопроводил ее в свою палатку. "Простите, моя Королева, но Я был очень занят. Но все же у меня есть хорошие новости. Душа вашего отца хранится Демоном известным под именем Жорм. Очевидно, что этот Жорм очень изворотлив, и так просто так нам его не поймать; так что мы должны найти для помощи другого Демона, известного под именем Герцог Дизилиск" "Это действительно хорошие вести, но Вы должны были оповестить о них со всей возможной поспешностью. Вы всегда будете держать меня в курсе ваших дальнейших

	достижений — Вы понимаете?" она застыла. Я кивнул.
День 50 2-4-1	Я уверен, что Королева Эллисон проверяет меня, или, по крайней мере, проверяет мое терпение. В течении последних четырех дней, она ежедневно посылала мне письма. Она всегда задает мне одни и те же вопросы, касающиеся моего прогресса, численности моих войск, моих победах и поражениях. Она нянчится со мной, словно наседка! Я думаю, что лучше бы она занималась исключительно верхним уровнем, чтобы я разобрался со своими делами без ее участия.
День 54 2-4-5	После нескольких дней молчания, прибывает письмо от королевы Эллисон. А я уж начал беспокоиться. "Дорогой Сэр Тарнум. Я очень огорчена, что я не держала вас в курсе относительно своей ежедневной деятельности, но нами здесь было встречено небольшое препятствие. Группа Магог потрепала нас, нанеся неожиданный удар из засады, когда я вела небольшой отряд воинов на охоту за ними. Мои люди оказались прямо в их засаде. Над нами было численное превосходство, и в течении нескольких дней мы оставались запертыми в этой пещере. Это было моей ошибкой — это стоило некоторым из моих людей жизни. Как вы справляетесь с этим? Как вы смиряетесь со смертью солдат, которые были под вашей командой? Королева Эллисон".
День 58 3-1-2	Через свои связи мне удалось узнать, что Эллисон была совершенно неподготовлена, когда она шла на поиски Магог, так что я уже знаю, что написать в ответ. "Дорогая Королева Эллисон, если Вы хотите убить саму себя — просто воткните лезвие в свое сердце — это гораздо легче. Лидер не должен мчаться в самый мрачный уголок Подземного Мира, только затем, чтобы доказать, какой он смелый. Почему Вы взяли с собой такой незначительный отряд? Если Вы продолжите вести себя как ребенок, то я буду обращаться к Вам как к ребенку. Вы потеряли жизни многих хороших воинов, и почти потеряли жизнь Королевы Эрафии. Жить со знанием о гибели Ваших солдат было бы легче, если бы Вы знали, что сделали все возможное для их спасения! Сэр Тарнум"
День 62 3-1-6	Ответ Королевы Эллисон на мое жесткое письмо очень прост. "Сэр Тарнум, Я сожалею. Я очень сожалею" так она пишет. Быть может, это было несколько тяжело для нее, но королева должна быть сильной.

События на карте:

EVENT **3; 14; 0**	Адские Троглодиты копошатся за скалами — это засада! **Стража:** 50
EVENT **6; 17; 0**	С таким количеством перекрученных и продуваемых ветром туннелей — для неприятеля очень легко подкрасться и атаковать сзади. Вы должны подумать о защите сейчас же. **Стража:** 20
EVENT **7; 1; 0**	Змеи не являются сколько-то значимой проблемой для Вас, однако ж, когда они находятся под командованием Медузы — это означает реальную опасность. Вы услышали звук, тихий звук, и сразу поняли, здесь засада, но уже слишком поздно, чтобы избежать ее. **Стража:** 15 5
EVENT **8; 27; 0**	Вы должны знать об этом. Эти Темницы Повелителей Подземелий всегда хранят в себе небольшой сюрприз — как, например, Минотавры, готовые к тому, чтобы оторвать Вашу голову. **Стража:** 5
EVENT **16; 15; 0**	Вы попали в засаду! Несколько Гарпий-Ведьм вылетают из укрытий и атакую Вас со спины! **Стража:** 10 10
EVENT **21; 8; 0**	Мечник сообщает: "Сэр! Наши разведчики обнаружили артефакт столь необходимый Вам на севере. Теперь они охраняют его, и у них есть приказ — дать доступ к нему только Сэру Тарнуму, так что не стоит мешкать — надо послать туда еще кого-нибудь".
EVENT **24; 21; 0**	Охранник выходит вперед и сообщает, "Мы еще не совсем достроили защиту этого города. Каждый день нас тревожат засады, и мы не можем найти виновников, поскольку эта земля является нескончаемым лабиринтом! Мы должны просто устроить засаду возле угла. Иначе случае встреча с неприятелем будет очень неприятной. И это случится в Точку Думэ.
EVENT **26; 12; 0**	Покрытая шрамами, болезненная Ведьма летит над вашими войсками, но она не атакует. Она говорит, "Если Вы сможете дать мне несколько мешков с Серой, я сообщу вам, где находится Щит Львиной Храбрости. Вы ищите это, не так ли? Вы, Рыцари, всегда ищите что-то, но Вы никогда не находите это, не правда ли?" Когда Вы соглашаетесь, она начинает счастливо верещать. "Идите на север, а затем — на запад. Ах, там мои сестры — проклятье их грязным перьям, за то, что они изгнали меня — они будут защищать это. Они любят вкус Рыцарей!" Ведьма принимает серу и улетает в южную сторону. **Событие:** -3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **26; 15; 0**	"Я знаю многие вещи об этих туннелях, и Вам, может быть, понадобиться информация, которую я предлагаю". Вы киваете и соглашаетесь платить. "Повсюду в этой местности расставлены засады. Было бы глупо бродить здесь в одиночестве или с небольшим войском".
EVENT **27; 20; 0**	**Для компьютера:** Это засада для компьютерного игрока. **Стража:** 20 15
EVENT **29; 34; 0**	И вновь Вы попали в окружение мерзких тварей, жаждущих уничтожить всех Ваших воинов. **Стража:** 20 3
EVENT **30; 6; 0**	Эти Властители Подземелий вовсе не глупы. Они установили в разных местах небольшие отряды тварей. Подобная тактика замедляет Ваше продвижение, а также медленно уменьшает численность Вашего войска. **Стража:** 15
RES **0; 0; 0**	**Стража:** 5 5 5 5

Задания на карте:

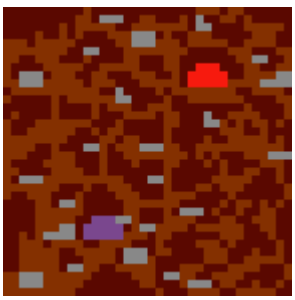
19; 0; 0	Мы сторожим артефакт для Сэра Тарнума, и только для него. Только он один может пройти. **Задание:** Быть героем по имени Тарнум. **Прогресс:** Вы не похожи на Тарнума. **Завершение:** Приветствуем — Вы Сэр Тарнум? Желаете ли Вы пройти? **Доступ:**

5 Засада Жорма (Jorm's Ambush)

Описание сценария: Тарнум должен добраться до Духа Уныния, и не дать себя убить. Все Герои будут ограничены 24 уровнем, но Тарнум и два его лучших капитана будут переведены на следующий уровень со всеми их способностями, заклятиями и навыками.

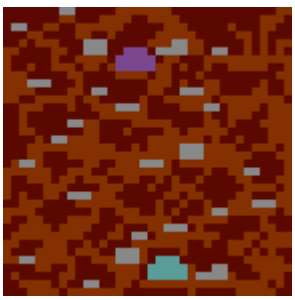
Стартовый бонус на выбор:

+1 к Знаниям Тарнуму
+1 к Силе магии Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:** S
Условие победы: Найти Дух уныния	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 24



Города на карте:

Уортингтон 25; 9; 0	20; 33; 1	12; 28; 0	16; 7; 1

Герои на карте:

			Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.			
	из миссии 4	из миссии 4				
25; 10; 0	19; 5; 0	32; 10; 0		20; 34; 1	12; 29; 0	16; 8; 1

Пролог. Попытки любой армии вступить на территорию Преисподней, оканчивались полным крахом, и Тарнум очень скоро выяснил, как влияют бессонные ночи и отсутствие Солнца на его людей и на него самого. Наблюдая, как людское сознание медленно рассыпается под действием вечной ночи и будучи лишенным временных ориентиров, он понимал, что если в ближайшее время он не найдет способа нанести поражение силам Преисподней, то он, также, как и его предшественники, потерпит сокрушительное поражение.

День 1
1-1-1

Я буду удивлен, если когда-нибудь привыкну к нескончаемым поворотам туннелей Преисподней. Как такой хаос может быть естественным, природным порождением? Но если я когда-нибудь привыкну к этим безумным пещерам, значит, я стану безумцем? Хорошо, я получил урок от всех допущенных мною ошибок. Чтобы защитить Замок, я должен назначить одного из своих Капитанов охранять его, и, может быть, через неделю или через две завербую еще рекрутов.

День 5
1-1-5

Монахи обнаружили, что другая составляющая Ангельского Союза располагается на этом уровне. Она называется Ожерельем Божественной Благодати — это могущественный, святой артефакт, который был утерян в Преисподней, рыцарями-крестоносцами, которые так и не смогли вернуться из этого проклятого места. Помимо того, ходит слух о том, что никто не сможет обладать Небесным Ожерельем без предшествующей проверки. Интересно, какая проверка ожидает меня.

Для Замка (25; 9; 0):
Молодой человек, который сообщил Вам о мешке золота, привел своих приятелей. Теперь у вас есть еще несколько дополнительных Копейщиков — готовых и ждущих.

Событие: Дополнительный прирост: +20

День 9
1-2-2

Демоны выступающие под Пурпурным флагом, хорошо укрепили Гарнизоны, которые охраняют эти земли. Кажется, будто они ждали моего прибытия. Нам не удастся пройти, если прежде мы не страним эту угрозу — Я не хочу, чтобы они нагрянули на меня сзади. Итак, нам надо одержать победу так быстро, насколько это возможно. Длинная, затяжная борьба принесет пользу только неприятелю.

День 15
1-3-1

Разведчики возвратились и принесли некоторую интересную информацию. Очевидно что Жорм знает о нашем присутствии здесь, в Преисподней, и он знает о моих поисках. Так что уже нет никакого шанса застать этого демона врасплох. Итак, как я и подозревал, Демоны этого уровня основательно подготовились к нашему прибытию. У них есть приказ — задержать нас во чтобы то ни стало. Очевидно, они боятся Жорма больше моих войск, так что я уверен, они будут бороться до последнего. Помимо этого, Жорм создал заслоны перед выходом на следующий уровень. К счастью, ему не удалось уничтожить сами выходы. Однако мы не сможем пройти до тех пор, пока Хранитель Ключа не пошлет свое слово. Там нас ждут трое врат. Двое из них окрашены в цвета — синий и красный, но над третьими нет никакого флага. Известно, что только одни из этих врат приведут нас к цели.

День 23
1-4-2

И вот еще сообщение. Как же я ненавижу их письма, Я хочу, чтобы у меня было что-нибудь кроме плохих вестей, которые я вынужден отправлять своей племяннице. "Королева Эллисон, я претерпел неудачи за прошедшую неделю. Ворхингтон был атакован четыре дня тому назад. Атака происходила ночью — трусливое, но разрушительно нападение, несколько построек было выжжено до основания. Единственное хорошее здесь то, что мы никого не потеряли в наших войсках. Неприятель не пытался никого убивать — просто понизить мораль. Будьте осторожны, Моя Королева. Туннели далеко не безопасны. Не путешествуйте по ним без надежной охраны — и я и мои Капитаны не раз уже подвергались нападениям из засад. Я не хотел бы, чтобы с Вами что-нибудь случилось. Тарнум"

Событие: -12 -12 -8000

День 29
2-1-1

Гонец из Ворхингтона пребывает с посланиям для Замка. "Войска поставленные в Ворхингтоне очень утомлены, Сэр. Уже вторую ночь как неприятель пытается проломить оборону. Этот демон Жорм бросает все новые и новые войска на наши стены. Хотя крепостной ров и стены удержали неприятели, воины очень утомлены, так как нет им сна — ночь разрывают вопли этих ужасающих созданий. Их моральное состояние также очень низкое" Вы киваете, и говорите гонцу, чтобы он немного отдохнул, прежде чем возвращаться назад. Моральное состояние низко повсюду. Люди подавлены слишком долгим пребыванием в этом мрачном месте. Возможно, я пошлю за Эллисон — может, она все здесь озарит своими мыслями. Да и сам я желаю ее увидеть.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 34 2-1-6	Ночь за ночью враг насмехается над нами. Скрываясь в тенях, он вопит всякие гнусности, метает головешки в наши палатки, и издает звуки подобные воплям терзаемых кошек. Недостаток во сне сделал людей неряшливыми, характеры стали чрезмерно вспыльчивыми, и трудно поддерживать порядок. Шесть схваток вспыхнули вчера, а их участники даже не могут вспомнить, из-за чего они боролись. Теперь я понимаю, чего хочет Жорм. Если это продлится, то в будущем, мои войска окажутся вымотанными и совершенно бесполезными, когда я догоню его.
День 39 2-2-4	Утомленные люди делают все новые и новые ошибки, и вот что случилось в Ворхингтоне. Когда наступила долгожданная ночь без атак и без всякого шума, многие солдаты погрузились в крепчайший сон. Некоторые забыли о том, что должны нести дежурство. Неприятель рассчитывал на это, потому что ему удалось пробраться в хранилища и выкрасть значительную сумму Золота. Никто ничего не заметил. Что-то должно быть сделано, потому что в следующий раз неприятель не станет брать Золото. В следующий раз он возьмет наши жизни. **Событие:** -14 -12 -7 -7 -7 -7 -7000
День 43 2-3-1	В последние несколько ночей Демоны вели себя тихо. Чтобы они ни планировали, Я надеюсь, что это наступит скоро. После стольких ночей хаоса, люди находят эту тишь изматывающей. Это то чувство, когда становится тихо перед большим штормом. Только Монахи кажется не замечают этого. Они исполняют свои обязанности с такой же точностью, как и всегда.
День 48 2-3-6	Я разговаривал с Монахами, относительно их полной невосприимчивости к выходкам врагов. Очевидно, что причиной тому техника медитации, которой они обучились в своем монастыре — эта техника позволяет им обретать покой, состояние близкое ко сну. Итак, независимо от того, хотят они того, иль нет — в скором времени люди должны обучиться медитации.
День 53 2-4-4	К моему удивлению — я не единственный человек, который хотел бы познать искусство медитации. Люди очень хотят найти что-нибудь, что хоть как-то помогло бы вернуть им сон. Даже несколько часов глубокого сна на многое способны.
День 59 3-1-3	Вновь начались стычки — прошедшей ночью Демоны вновь пытались пробраться в хранилища. Они обнаружили, что мои люди не спят и готовы к борьбе. Демоны были с легкостью отогнаны, и все успокоилось до окончания ночи. Вероятно, Жорм вскоре узнает, что его психологическая атака больше не работает. Тогда он прибегнет к открытой борьбе.
День 64 3-2-1	Наконец-то я узнал, чего хочет Дизилиск. Он давно уже ослеп, и только лишь обрывочные воспоминания о былой мощи не позволяют кому-либо вызвать его на бой. Брелок Ясновидения может восстановить его зрение. Этот Брелок и является предметом сделки! Так как демоны имеют мало терпения друг к другу, я не удивлюсь, что, обретя зрение Дизилиск тут же отнимет жизнь у кого-нибудь из более слабых собратьев. К несчастью, теперь Жорм также знает о силе Брелка Ясновидения. Один из наших нашел этот артефакт, но попал в засаду. Мы так и не увидели этого человека, и поняли, что он уже мертв. Я жалею этого священника, и надеюсь, что он обрел мир в Раю.

События на карте:

EVENT **2; 14; 1**	На знаке можно прочитать: "Платите или убирайтесь прочь!" Итак Вы бросаете Золото в выемку под знаком и проходите. **Событие:** -1000
EVENT **4; 24; 1**	Вы попали в засаду! **Стража:** 5
EVENT **6; 12; 0**	Вы попали в засаду! **Стража:** 40
EVENT **11; 15; 0**	Земля перед Вами вся перерыта, над ней плывет грязный дым, от которого Вам тяжело дышать. Некоторое время Вы ожидаете засаду, но когда Троглодиты начинают выползать из зловонной шахты, Вы понимаете, что Ваше появление было полной неожиданностью для них. Они всего лишь рабочие, но они узнают своего врага, поднимают свое грубое оружие и атакуют. **Стража:** 15 14 9 18 12 **Награда:** +12
EVENT **17; 24; 0**	Вы попали в засаду! **Стража:** 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

24; 10; 0	"Сэр! Подождите!" Вы останавливаетесь, и поджидаете молодого человека. "У меня есть информация для вас, сэр" — сообщает он. "Есть огромные сокровища на севере, которые охраняют Костяные Драконы. Это хранилище обеспечит Вас золотом на долгое время" "Я благодарю тебя за эту информацию. Что бы ты хотел получить в награду?" — спрашиваете Вы. "Присоединиться к вашей армии! Сейчас я просто-напросто помощник повара — по большей части я занят сбором дров. А я бы хотел владеть мечом, я хотел бы сражаться на Вашей стороне!" Смелый парень. "Очень хорошо. Ты приступаешь к своим новым обязанностям. Ступай в Ворхингтон и поговори с местным сержантом. Он даст тебе то, что нужно" "Я уже бегу, Сэр! И я созову своих друзей, чтобы они тоже к вам присоединились!"
24; 32; 0	Вы попали в засаду! **Стража:** 15
27; 34; 1	Вы попали в засаду! **Стража:** 10
29; 24; 0	"Никто не увидит Хранителя Ключа, прежде чем не преподнесет плату" — заявляет старый Троглодит-охранник. Он ожидающе вытягивают свою руку. Вздыхая, вы передаете необходимую сумму. **Событие:** -1000
30; 4; 1	Когда Вы пытаетесь приблизиться к Духу Уныния, Вы понимаете, что Жорм вовсе не дурак. Он воздвиг незримые стены, которые не дают Вам продвинуться дальше. Хуже всего то, что он скрыл флаг на воротах, и вы не знаете, где можно найти Хранителя Ключа! По крайней мере, Вы смогли добраться до Ожерелья Божественной Благодати.
34; 4; 1	Когда Вы пытаетесь приблизиться к Духу Уныния, Вы понимаете, что Жорм вовсе не дурак. Он воздвиг незримые стены, которые не дают Вам продвинуться дальше. Хуже всего то, что он скрыл флаг на воротах, и вы не знаете, где можно найти Хранителя Ключа! Здесь есть Древо знаний, так что, по крайней мере, поездка не будет напрасной.
1; 22; 0	21 Можно забрать войска
6; 17; 0	35 Можно забрать войска
12; 19; 0	48 Можно забрать войска
18; 31; 0	12 Можно забрать войска
19; 24; 0	55 Можно забрать войска
28; 2; 1	Секта безумных фанатиков принесло Ожерелье Божественной Благодати в Преисподнюю многие годы назад, и теперь они ревностно защищают его. Желаете ли Вы атаковать? **Стража:** 10 10 10 10
33; 1; 1	Этот Дух Уныния, который необходим Вам для того, чтобы привести в действие Врата. Теперь Вы можете продолжить охоту на Жорма — смести досаждающие Вам заслоны.

Задания на карте:

3; 7; 1	**Задание:** Принести **Награда:** +13349
13; 9; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +9127

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

28; 30; 1

Старая женщина-Провидец выходит из своей хижины, когда Вы приближаетесь, и улыбается. "Поверите ли Вы мне, что я уже знала, что Вы придете?" — спрашивает она. "Нет" — отвечаете Вы. Нахмурившись, она сообщает "Я спустилась сюда, поскольку Черти существа глупые и суеверные — здесь много средств к существованию. Но теперь даже они догадываются, что я мошенничаю. Но если Вы принесете мне Карты, я могу заплатить Вам за них. У меня есть много Золота".

Задание: Принести
Прогресс: У Вас слишком короткая память. Карты — это то, что я желаю.
Завершение: Ах, то что мне нужно! Здесь награда, которую я обещала. Вы все еще хотите обменять на нее Карты, да?
Награда: +25879

2; 34; 0

"Ха!" кричит старый сморщенный человек в башне. "Я знал, что рано или поздно, Вы захотите увидеть Хранителя Ключа! Хорошо, я хочу достойный гонорар. Я вовсе не глуп. Я желаю Неиссякаемый Мешок Золота. Принесите мне его, и я сделаю то, что хотите Вы!"

Задание: Принести
Прогресс: "Нет Неиссякаемого Мешка Золота — нет прохода! Идите прочь!"
Завершение: "Как же это хорошо! Давайте мне этот Мешок и Вы никогда больше меня не увидите"

Доступ:

4; 16; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

7; 3; 0

Король хочет использовать в работе шестерых Демонов. Для того, чтобы выполнить это, надо искать за пределами королевства. Принесите нам их, и мы позволим Вам пройти.

Задание: Принести 6

Доступ: (зона подземелья)

25; 9; 0

Король желает Адских Гончих, для охоты ему понадобятся девять таких псов. Их надо искать за пределами королевства. Принесите нам их, и Вам будет позволено пройти.

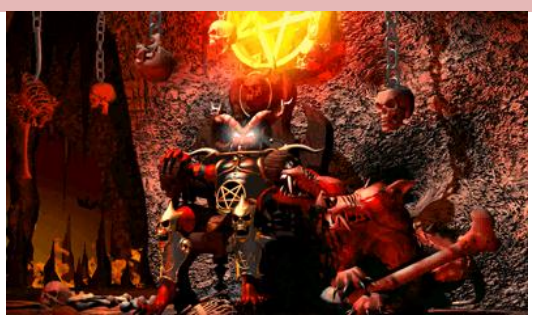
Задание: Принести 9
Прогресс: Я сожалею, но единственное что желает Король — это девять Адских Гончих, и ничего иного.
Завершение: Великолепно! Вы нашли девять Адских Гончих, которых так хотел увидеть король. Давайте их нам и Вы можете пройти.

Доступ: (зона подземелья)

---

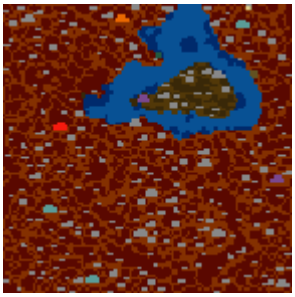
6 Старые раны (Old Wounds)

Описание сценария: Тарнум должен найти Брелок Ясновидения. Все Герои будут ограничены 28 уровнем, но Тарнум и два его лучших капитана будут переведены на следующий сценарий со всеми их заклятиями, знаниями и опытом.



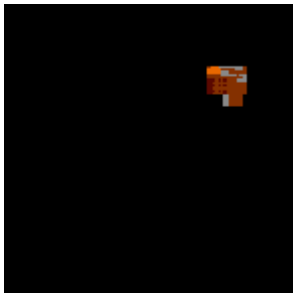
Стартовый бонус на выбор:

Муниципалитет в Замке (21; 46; 0)
Цитадель в Замке (21; 46; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Амулет ясновидения	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 28



Города на карте:

21; 46; 0	44; 6; 0	78; 25; 1	52; 36; 0	102; 66; 0	17; 77; 0	33; 103; 0	89; 8; 0	9; 6; 0

49; 45; 0	51; 86; 0	55; 71; 0	75; 60; 0	80; 27; 0	80; 86; 0	104; 105; 0

Герои на карте:

	из миссии 5	из миссии 5
21; 47; 0	15; 49; 0	24; 51; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

44; 7; 0	78; 26; 1	52; 37; 0	102; 66; 0	17; 78; 0	33; 104; 0	89; 9; 0

Пролог. Несколько человек, встречавших однажды Бессмертного Героя знали теперь, как он выглядит, и мой предок был одним из первых, кто проник в его тайну. Это ужасно трудно для Тарнума сосредоточиться на его цели, когда кто — то постоянно копался в его прошлом, но он продолжал поиски Брелка Ясновидения.

День 1
1-1-1

Теперь мне предстоит бороться сразу с тремя противниками, которые были наняты Жормом. Они будут пытаться остановить меня в моем устремлении найти Брелок Ясновидения. Без Брелка я не смогу осуществить сделку, не смогу рассчитывать на помощь Герцога Дизилиска. Также я надеюсь, что старый Демон захочет использовать это зрение, чтобы предать одного из своего рода.

Для Замка (21; 46; 0):
Новобранцы готовы к найму.

Событие: Дополнительный прирост: +20 +10

День 6
1-1-6

Мне нужно больше Капитанов, если я действительно собираюсь изучать этот уровень. Разведчики говорят, что эти пещеры — больше чем те, какие нам встречались прежде — фактически это целый мир, существующий под реальным миром. И где-то в этом мраке Брелок Ясновидения. Такой небольшой предмет будет нелегко найти без помощи, или же вообще невозможно. В прошлом мною было обнаружено, что Жители подземного мира более чем кто-либо иной склонны к получению взяток. Я рассчитываю использовать эту их слабость, для того, чтобы завершить свой поиск.

День 10
1-2-3

Мой капитан по информации, Менсор, является великолепным шпионом. У него отличное зрение, у него темные каштановые волосы, и больше никаких отличительных черт. У Менсора острый ум, он многое видит и слышит, он очень ценен в нынешней кампании. Без него я стану совсем слепым в этих туннелях.

День 14
1-2-7

Шпион Менсор вернулся с некоторыми тревожными новостями. Есть такие гадкие, пузырящиеся озера на востоке, которые постоянно исходят вредоносными газами и испарениями. Они искали какой-нибудь путь через эти озера, высматривали нет ли там чего интересного и обнаружили, что Верфи теперь опустели.

День 18
1-3-4

Я обеспокоен тем, что Дизилиск может узнать, что мы делаем здесь, и попытается перехватить Брелок Ясновидения себе, так что стараюсь держать наши поиски в тайне даже от своих же людей. Но эти пещеры оказались слишком обширными для того, чтобы пытаться самому найти Брелок. Итак, Я рассказал обо всем Менсору, так как уверен в этом человеке — уверен, что он сможет сохранить все это в тайне. Когда вам нужен хорошо продуманный план, возложите это на хорошего шпиона. Поскольку мы будем что-то искать, Менсор собирается распространить слух, что мы ищем душу Риона Сердце грифона. Для того чтобы поддержать этот слух, я должен дать указание, чтобы люди сообщали о находке ЛЮБОГО магического предмета, который они только

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	найдут, и за который они получат вознаграждение. Отличный план, и в нем даже почти нет обмана.
День 22 1-4-1	Пребывает посыльный от Королевы Эллисон, и я настораживаюсь, как только он начинает свой рассказ. "Банде Минотавров удалось прорваться через наши патрули на верхнем уровне. Они превзошли числом Королевскую Охрану Эллисон. — сообщает посыльный. "Что случилось? С ней все в порядке?" "Она привела нас к победе, Сэр Тарнум!" Было большим облегчением услышать это. "Казалось будто с ней вновь сражался ее отец" с гордостью сообщает посыльный. "Она возглавила атаку Чемпионов даже когда они запротестовали. Стрелки не стреляли до тех пор, пока Минотавры не подошли совсем близко. И вот тогда Королева дала приказ — я Стрелки показали свою мощь. Многие враги погибли, также она использовала Чемпионов. Когда Минотавры наконец достигли наших рубежей, их осталось так мало, что уже не составляло большого труда остановить их продвижение". Я гордо улыбаюсь за успех моей ученицы, и говорю. "Возвращайтесь к Королеве, и сообщите, что она произвела на меня впечатление. Вскоре она уже не будет нуждаться во мне, чтобы руководить своими войсками!"
День 26 1-4-5	Менсор действует весьма странно в последнее время. Все это время он смотрит на меня. Кажется, что он наблюдает за каждым моим перемещением, и когда я встречаю его взгляд, то вижу, что он пристально глядит на меня. Это выглядит похожим на подозрение. В чем же он может подозревать меня? Я не сомневаюсь в своей верности Королеве Эллисон. Что если он сам замышляет захватить корону, а значит — убить меня. Так что же я могу поделать с этим? В прошлом я мог бы спокойно убить человека, но теперь это уже не выход.
День 30 2-1-2	Пришла случайная информация о Дизилиске. Очевидно, что он не всегда был слепым, и что потерял его в битве несколько лет тому назад. Это случилось, когда он пытался захватить себе территорию в верхнем мире, а причиной его ослепления были рыцари Эрафии. Ему не повезло. Теперь Демон пребывает в наисквернейшем настроении за стенами его надежно укрепленного дома, защищенный многочисленными, преданными слугами.
День 34 2-1-6	Несколько шпионов Менсора пытались построить плот и переплыть через ядовитое озеро, однако же окончилось это бедствием. Теперь мы знаем, что вода не только ядовитая, но и что она пожирает плоты. Единственный оставшийся в живых, сильно обоженный человек, который пытался сделать это ночь, сообщил, что все озеро наполнило многочисленными охранными призраками мертвых. Тем не менее шпион заметил остров, однако ж у него уже не было сил, чтобы изучить его Я говорю Менсору, что мы должны прекратить дальнейшие экспедиции, до тех пор, пока не сможем найти способ, чтобы переплыть через эти злом наполненные воды.
День 38 2-2-3	Иногда мне доставляло удовольствие посидеть со своими людьми, послушать их рассказы. Это на некоторое время отгоняет чувство одиночества, почувствовать себя частью этого мира, а не стоящим вне времени слугой Предков. Прошедшей ночью Менсор задал мне неожиданный вопрос. "Где Вы родились, Сэр Тарнум?" Я сделал большой глоток пива, и продолжал его тянуть до тех пор, пока не обдумал ответ. "Водопады Эбертона — Это небольшая деревушка на границы Эрафии-Крюлода. Нам часто приходилось иметь дело с Варварами. Мои родители и сестра были убиты одним из этих грубых дикарей, а моя другая сестра похищена" Мой голос был жестким, он омрачил эти приятные для других людей мгновенья. Я все еще могу увидеть свою вторую сестру, мертвую, лежащую в деревне разоренной моими людьми. Мой ответ не был ложью. Кровожадный дикарь убил мою сестру. Этот дикарь — Я!
День 42 2-2-7	Я думал о Королеве Эллисон, о последнем письме, думал о сколь многом говорят ее слова. Теперь Она действительно становится лидером, и ее беспокойство о жизнях ее людей производит впечатление. Быть может именно за это они и любят ее так сильно. Они знают, что она не поведет их в битву, если в этом не будет крайней необходимости. Это время для того, чтобы она здесь присоединилась ко мне. Фактически это может быть такое время для нее, когда она может взять верх.
День 46 2-3-4	Менсор поймал трех человек, которые пытались прокрасться через ворота Замка, когда все спали. У них была информация относительного моего местоположения, точной численности наших войск, и истинной цели наших поисков. Несомненно, что они собирались получить за это значительную награду. Когда я спросил Менсора, как ему удалось их поймать, он загадочно улыбнулся и ответил, "Я наблюдал за ними все время. Я наблюдая за всем, Сэр Тарнум" Все три шпиона были немедленно преданы смерти.
День 50 2-4-1	Менсору удалось получить некоторую информацию от заключенного, который использовался, чтобы служить Демону Оранжевого флага. Очевидно, что нет пути, которым можно было бы достичь его главной крепости, из этого уровня Подземного Мира, пока у него есть Односторонний Монолит, который может принести его войска сюда. Мы никогда не сможем победить его полностью. Итак, я не стал распространять эту информацию, в противном же случае люди могли подумать, что наша борьба здесь не имеет никакого смысла. Обнаружение Брелка остается моей важнейшей целью.
День 54 2-4-5	Еще один, проведенный возле костра вечер, и возможно слишком много было выпито эля. Я одурен, и я остаюсь предметом подозрений Менсора. "Кто обучал Вас, чтобы сделать из Вас Рыцаря, Сэр Тарнум?" — спросил Менсор. Было трудно ответить на этот вопрос. Если бы я назвал кого-нибудь, кто еще жив, или одного, кто тренировал присутствующих, то я был бы изобличен как лгун. Но после того как Менсор несколько раз повторил вопрос, я подготовил достойный ответ. "Это сделал Сэр Фандос. Мне было так плохо, когда он умер. Он был

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	отличным Рыцарем, и всегда верой и правдой служил Риону Сердце Грифона" Мой выбор оказался удачным. Сэр Фандос был известен как чудак и затворник, но также он был верным сторонником короля, так как однажды ему довелось спасти жизнь Сердце Грифона. "Позвольте сказать тост за Сэра Фандоса!" — вскричал я, поднимая свою кружку. Люди закричали в унисон, "Во здравие, во здравие!"
День 58 3-1-2	Должно быть, Мансор подозревает, кем я являюсь на самом дело. Я не обвиняю его в паранойе — единственное — я бы не хотел, чтобы он зацикливался на мне. Что если он разгадает, что я — Тарнум, Король Варваров? Этих людей в детстве пугали мною как кошмаром. Все они знают обо мне, как о величайшем зле своего недавнего прошлого. Но тот факт, что я должен быть мертвым, должен остановить Мансора. Он что-то подозревает, но как он сможет это объяснить, когда я являюсь мертвым? Я просто надеюсь, что он оставит эти искания, поймет, что это невозможно для человека — вернуться из смерти.
День 62 3-1-6	Я часто ускользаю, затем только чтобы в одиночестве подумать. Да — конечно в этом есть риск, но мой меч еще никогда не приносил мне неудачу. Помимо того, Я Бессмертный. На этот раз, однако, я следовал за Мансором — крался за ним среди скал. Тайная сходка Мансора была с Эрафийским рыцарем, а не с Демоном, как я уж начал подозревал. Почему бы ему еще пробираться здесь украдкой? Я не разглядел толком другого человека, но Я подозреваю, что он — из войск Королевы Эллисон. Используя свои Варварские охотничьи навыки, мне удалось подобраться достаточно близко, чтобы услышать конец их разговора. "Вы уверены" — это был Мансор. "Да", — ответ другой. "Мой отец никогда не обучал Тарнум. У него было только два ученика за всю жизнь. Это были я и мой брат" Черт! Для меня это неожиданность. Рыцарь должен быть сыном Лорда Фандоса. Мой первый порыв был убить их обеих, чтобы навсегда покончить с этими делами. Но я не могу это сделать. Несмотря на все те неприятности, которые происходят из-за них — они вовсе не плохие люди.
День 66 3-2-1	Итак, Лорд Мансор знает, что я обманщик, однако ж, пока он не проявил никаких действий. Просто знать, что я лгун — этого недостаточно. Такой человек как Мансор должен собрать все факты. Он должен узнать все обо мне, прежде чем он предпримет какие-либо действие. Я мало сплю в эти дни.
День 70 3-2-7	Похоже, мы не так тщательно обходились с верхними уровнями, как можно было подумать вначале. Королева Эллисон была постоянно загружена борьбой с засадами, против путей наших постанов, а также — двух массированных нападений на Замок. Очевидно, что она хорошо себя поставила. Я получил несколько писем от Рыцарей, которые требуют, чтобы она была принята в рыцари — однако ж сама она не желает, чтобы кто-либо кроме меня удостаивал ее такой чести. Это время. Я быстро строчу письмо, в котором прошу Эллисон передать командование самому надежному своему капитану, и присоединиться ко мне так скоро, как только она может. Ее доверие ко мне, принесло мне мысль о том, что я слишком далеко зашел из-за подозрений Мансора. Что-то должно быть предпринято в ближайшее время. Если я находился в противодействии с ним с самого начала — быть может, теперь это как-то удастся уладить.
День 72 3-3-2	Я так был обеспокоен подозрениями Мансора, а также — исследованием этой обширнейшей территории, что мое внимание к происходящему Замке было поверхностным. Прошедшей ночью двое воров вынесли запас Золота и Драгоценных Камней. Дорогая ошибка, и я не позволю, чтобы она повторялась. **Событие:** -10 -12000
День 78 3-4-1	Шпионы Мансора обнаружили, где находится Брелок Ясновидения! Он находится на проклятом острове, что в ядовитом озере. Несколько Архидьяволов перекрываются проход к нему. Также шпионы сообщает, что требуется большая сумма в золоте, для того, чтобы пройти. Все же среди всего этого есть и хорошая весть. Брелок не может достаться и противнику. Там есть вторая охранная башня, которую они не могут пройти. К сожалению, шпионы не смогли подойти достаточно близко, чтобы узнать, какое будет их требование.
День 84 3-4-7	"Сэр Тарнум, Я хотел бы поговорить с Вами" — сказал Мансор, когда стратегическое заседание подходило к концу. Я кивнул — велел уйти Капитанам, и уже знал, что сейчас произойдет то столкновение, которого я страшился. "Можно теперь я буду называть Вас, Королем Тарнумом, Тираном?" — спросил Мансор. Теперь нет никакого смысла отвергать это. "Да — действительно, я был Королем Варваров. Однако же я не знал, что я — тиран. Прежде чем я постиг это, мне пришлось пройти через многие сражения. Так получилось, Я..." "Мне не нужны ваши жалкие извинения! Как это Вы до сих пор живы, как Вы движетесь, и выглядите не более старым, нежели в час смерти? Вы что — Лич? Кто за противоестественное создание — вы? Что за зверь — Вы?" "Человек подобный Тебе" — сказал я. "Не подобный мне! Вы — Убийца!" "Тише!" — успокаивал я его. Он кричал, и эта последняя часть прозвучала достаточно громко, чтобы услышали многие. "Сообщишь об этом хоть единой душе, и я перебью вас всех" — предупредил я его. "Мои поступки говорят сами за себя. Я привел вас очень далеко, и теперь не время для того, чтобы делиться. Вы также знаете, что у нас не так много сталось на поиски. И сейчас никакие изменения просто немыслимы. Я здесь постольку, поскольку хочу помочь Королеве Эллисон. Если Ты хочешь услышать мою историю — успокойся. Но если Ты захочешь разнести эту историю дальше, Ты узнаешь, каким тираном я могу быть на самом деле. Я не позволю этим людям умирать из-за человека, который любит засовывать свой нос туда, куда его не просят".

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 86 4-1-2	Я дал себе и Менсору пару дней для того, чтобы остыть, затем, я вызвал его в свою палатку. Когда он вошел, он пристально взглянул на меня, и открытая ненависть зияла в этом взгляде. "Менсор, быть может ты никогда не поверишь, что я действительно нахожусь на вашей стороне. Я здесь для того, чтобы помочь Королеве Эллисон — это все. Но до тех пор, пока Вы не поверите мне, я решил играть свою роль для всех этих людей" Лицо его приняло неопределенное выражение. "У меня есть информация, которая может сбросить вниз не только Королеву Эллисон, но и вообще — все Королевство Эрафию. Зная, что Вы не стали бы рисковать своими людьми, Вы не станете рисковать и этим секретом. Я принял мистическую смерть, а затем моя тайна была передана первому менестрелю, который попался на пути. Ты знаешь, что менестрели плохо хранят тайны" "Что за тайна?" Спросил Менсор, колеблясь. Это была игра в которую он привык играть, и он мог заметить, что я не блефовал.
	"Это знание, что Рион Сердце Грифона спас мать Эллисон из небольшой деревушки. Люди не знают, что сестра Короля Варваров жила в этой деревне" — сказал Я. "Я не верю Вам!" "Поверь мне! Интересно, что случиться, если все узнают, что Королева Эллисон — племянница Тарнума, Варварского Тирана? Хаос, надо думать. Несомненно, Эллисон лишится головы. Все, что я сказал, можно подтвердить — вы знаете, что я не стал бы лгать" Менсор оставляет палатку — пораженный и запутавшийся. Я надеюсь, что сегодня удастся оставить этого шпиона в отдалении, что сегодня я наконец-то получу сон.
День 98 4-2-7	Менсор был холоден ко мне в течении некоторого времени, но теперь никто не пытается воткнуть мне кинжал в спину. Он снова вернулся к своей деятельности отмщения, но теперь он только посылает сообщения в письменной форме. Когда мы только начинали работать вместе, мне казалось, что я произвожу на него приятное впечатление, и он мне тоже нравился. Мои попытки снова поговорить с ним, встречаются вежливыми отказом. Менсор просто не желает говорить со мною, и я подозреваю, что есть более глубокая причина для такой ненависти.
День 102 4-3-4	Злые духи шахт пронеслись через лагерь прошлой ночью. Они пожгли и попортили значительную часть нашей пищи. Когда я ворвался в эту беспорядочную круговерть, я увидел Менсора, который сражался с одним из врагов. Он был обречен на поражение, так как из него хороший шпион, но не воин. Я стал пробиваться к Менсору, в то время как он споткнулся об одно из тел — я налетел и поразил Злого Духа. Когда после боя повстречал Месора. он смотрел на меня, но так ничего и не сказал. Его раны незначительны, но я послал его к лекарю, чтобы тот поскорее привел его в должную форму. **Событие:** -15 -8 -7 -3480
День 106 4-4-1	"Тарнум, почему Вы спасли мою жизнь?" — этот прямой Менсор зашел, заходя в мою палатку. "В этом нет ничего необычного. Друзья всегда делают так друг для друга. — сказал я. Я был не в настроении встречать гнев этого человека, а потому сконцентрировал свое внимание на заточке меча. "Но ведь Ваша тайна обезопаситься в том случае, если я буду мертв" "Ох-хо-хо..." Менсор покачивает своей головой после чего уходит.
День 110 4-4-5	Наконец — последней ночью Менсор явился в мою палатку с бутылью эля и двумя кружками. Он наполнил их до краев и поставил. Я смотрел на янтарную жидкость в своей кружке и улыбался "Ты не хочешь меня отравить, не так ли?" И я выпил это прежде, чем Менсор успел что-либо ответить — тем самым показал ему, что я доверяю ему. "Я готов выслушать твой рассказ, Тарнум" — сказал Менсор мягко. Он тоже сделал большой глоток. "То, что я сообщу сейчас не рассчитано на какие-либо извинения. Я действительно совершал преступления, за которые Вы меня ненавидите. Просто больше я не Варварский тиран — тираном я был в самом начале. По сути дела, я просто водил стадо по жесткой земле..."
День 114 5-1-2	Несколько дней тому назад я рассказал Менсору о своей длинной жизни. Были тихие дни. Сегодня утром он ехал возле меня и говорил. "Я слышал рассказы о Вашей смерти. Жена Сердце Грифона — Ваша сестра, в течение нескольких дней безутешно рыдала, а затем молила Сердце Грифона, чтобы он нашел Ваше тело. Конечно он не мог найти его, но кто-то из Ваших приближенных перенес тело в секретное место. Королева же отдавала Вам такие почести, словно Вы и не были врагом" Слезы потекли по моим щекам. "Я думаю, Вы хотели бы знать, почему она простила Вас" — сказал Менсор. "Но я не могу простить Короля Варваров, потому что многие мои родственники были убиты Вашей армией". Так вот почему он ненавидел меня столь долгое время. Я повинен в смерти некоторый из членов его семья. "Все же я могу Вас простить" с некоторым усилием выговаривает Менсор. "Теперь Вы уже совсем другой человек — я вижу это" Менсор протянул свои руки для дружеского пожатия, и я принял это.
День 122 5-2-3	Если моя сестра смогла простить меня за свершенные преступления, Я могу простить Предков, которые сделали из меня Бессмертного Героя. Мои действия почти уничтожили культуру народа. Все это происходит от моей ненависти. Я не знаю, почему Предки дали мне второй шанс. Я не заслужил этого, но, быть может, когда-нибудь познаю это.

События на карте:

 21; 49; 0	Разведчик вернулся с превосходными известиями. Сандалии Святых — иная часть Ангельского Союза, обнаружены на юго-востоке и единственны, кто их охраняют — это Магоги.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

16; 42; 0	Группа грязных, изодранных людей выходит из-за камней. Они спешат вперед, и припадают перед Вами на одно колено. "Сэр, мы просто-напросто желаем присоединиться к Вашей армии. Властители Подземелий жестокие повелители, и нам бы хотелось умереть свободными, но только не работе. Вы принимаете их предложение и направляете их в замок, где их всему научат.
7; 27; 0 **102; 43; 0**	Можно забрать войска
104; 106; 0	Груда Рыцарей Смерти перегородила Вам дорогу. Это рыцари, которые спустились сюда в давние времена, чтобы вести борьбу со злом, но потерпели поражение и были обращены в живых мертвецов — воинов.
32; 57; 0	Эти Сандалии принадлежат нам, и мы не позволим, чтобы кто-то отнял их у нас. Приготовьтесь к смерти, Вы, недостойные полукровки.
75; 30; 0	Вы нашли Брелок Ясновидения! Это позволит Вам подкупить Дизилиска на выдачу Жорма и приведет Вас спасению души Сердце Грифона. Ваши поиски подходят к концу.
33; 58; 0	Эти сандалии являются последним, что требуется Тарнуму, чтобы полностью собрать Ангельский Союз. Мощь Ангельского Союза несомненно принесет ему победу.

Задания на карте:

45; 63; 0	**Задание:** Принести 7643 **Доступ:**
76; 30; 0	Я пробыл здесь уже многие десятилетия — так мне думается. Я жду кое-кого, ожидаю встречи с Тарнумом. Я хочу задать ему один вопрос, а после я отыщу себе место последнего успокоение. **Задание:** Быть героем по имени Тарнум. **Прогресс:** Вы не Тарум! Убирайтесь! **Завершение:** "Наконец-то я гляжу на лицо Тарнума. У меня имеется один вопрос к тебе. Почему ты вел своих людей в заблуждении? — так спрашивает у Вас этот старый человек. "Я был зол тогда. Простите" Старец кивает и со вздохом проходит мимо. **Доступ:**
77; 31; 0	Вы не можете так просто пройти этот охранный пост. Поверьте мне, многие пытались. Но взятка может сработать там, где блокада терпит неудач. Нас здесь десять. Мы посчитали, что каждому потребуется по 5.000 золотых, чтобы выйти из Подземного Мира. Итак, если Вы хотите пройти, принесите нам 50.000 золотых. И не меньше! **Задание:** Принести 50000 **Прогресс:** Вы ведь не думаете, что я не умею считать, не правда ли? Я сказал 50.000 Золотых. Не пытайтесь обмануть меня. **Завершение:** 50,000! Я никогда не видел столько золота в одном месте. Но мне повезет! Хорошо. Может быть это золото поможет мне прогнать печаль. **Доступ:**
102; 106; 0	Наши отцы в давние времена спустились сюда, чтобы бороться со злыми тварями, заселяющими эту землю, и сегодня мы продолжаем их борьбу. Если Вы хотите пройти, Вы должны доказать, что Вы действительно противник Преисподней. Возвращайтесь вместе с 40 Гарпиями-Ведьмами, чтобы мы могли заключить их в наши темницы. Только тогда мы позволим Вам пройти. **Задание:** Принести 40 **Прогресс:** У Вас нет 40 Гарпий Ведьм, нет и доказательств, что Вы действительно сражаетесь со злом. **Завершение:** Отдайте нам 40 этих Гарпий-Ведьм, как призрак того, что Вы действительно боретесь на стороне добра — тогда мы позволим Вам пройти. **Доступ:** (104; 105; 0)

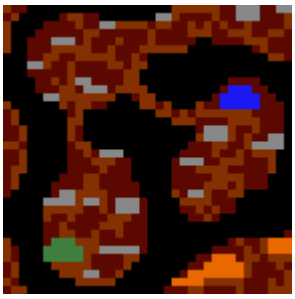
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

7 Приказ королевы (The Queen's Command)

Описание сценария: Тарнум должен победить всех своих неприятелей. Тарнум и Королева Эллисон не в коем случае не должны быть убиты. Все Герои ограничены 32 уровнем, но Тарнум будет перенесен на следующий сценарий.

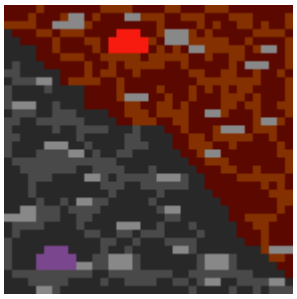
Стартовый бонус на выбор:

Неистощимый мешок золота (+1000) Тарнуму
Экспертные Поместья Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 32



Города на карте:

15; 5; 1	29; 12; 0	7; 31; 0	27; 33; 0	6; 32; 1

Герои на карте:

	из миссии 6	из миссии 6		Аллисон	
15; 6; 1	10; 4; 1	20; 6; 1	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	12; 6; 1	*«Эллисон — ныне царствующая Королева Эрафии, молодого королевства, начало которому положил ее отец. Она полна решимости освободить душу своего отца от вечной муки».*

24 уровня 185000	24 уровня 185000	Жорм 26 уровня 245000	*«Жорм — меньший Демон, который желает стать Герцогом. Его амбиции — это его одержимость, и нет ничего и никого, что могло бы остановить его. Это относиться как к многочисленным врагам в Присподней, так и к живущим на верхних землях».*	24 уровня 185000
29; 13; 0	7; 32; 0	28; 34; 0		6; 33; 1

Пролог. Обретя вновь зрение, восстановленное Брелком Ясновидения, Герцог Дизелиск отказался от своих обязательств относительно помощи Королеве Эллисон в спасении души ее отца. Однако он все же оставил ей свой отряд, чтобы ускорить поиски, и даже предложил ей жизнь Джорма в благодарность за ее подарок. Она приняла её, несмотря на предупреждения Тарнума.

День 1 1-1-1	Построение Замка — это очень длительное занятие, а Сердце Грифона все это время страдает. Дизилиск отдал Эллисон один из городов Инферно, из которого можно найти быстрый доступ к Жорму. У меня уже есть некоторый опыт ведения дел с Демонами, особенно теперь, когда мы сражаемся бок о бок с ними, и я знаю, что им нельзя доверять. Но королева Эллисон вполне довольна таким положением, и, когда она присоединилась ко мне, я взял руководство над нею. Но вообще-то я желаю видеть ее руководящей грядущими битвами. Уже очень долгое время здесь никто не видел дневной свет, и нам всем требуется поднятие морали.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 2 1-1-2	Испепеленная, наполненная серой земля — это плохое место для каких-либо церемоний, но все же здесь, сегодня и перед всеми Королева Эллисон была посвящена в Рыцари. Она удивилась, когда я попросил, что она встала на одно колено, и дала клятву Эрафии. В глазах ее появились слезы. Когда она встала, я передал ей свой собственный меч и сказал, "Это прочный клинок, моя Королева, он служил мне верой и правдой в течении стольких лет, сколько я могу вспомнить" "Я благодарю Вас, Сэр Тарнум!" Я повернул ее к толпе и закричал. "Три возгласа за нашего нового рыцаря, за нашу Королеву, Эллисон Сердце Грифона! Она заслужила это имя, а также и свой меч!"
День 5 1-1-5	**Для Инферно (15; 5; 1):** Группа Чертей перебежала к нам с другой стороны, чтобы присоединить свои силы к нашим. Или они услышали, что Герцог Дизилиск поддерживает нас, или они были заинтригованы тем, что наш предводитель не является таким жестоким как обычный Демон. Тем не менее, они не сделали это от хороших порывов своих сердец — они требуют оплату за свою вербовку. Надо надеяться, что в будущем количество таких маленьких перебежек увеличиться. **Событие:** Дополнительный прирост: +30
День 9 1-2-2	Менсор, один из нескольких компаньонов, которые сопровождали меня на этом уровне, пытается обнаружить местоположение Жорма. Мне стало известно, что он не верит Герцогу Дизилиску. Здесь, внизу у нас нет доступа к ресурсам и людям, так что нам нужно поддерживать друг друга, и нам нужны войска, если мы собираемся разгромить Жорма.
День 16 1-3-2	Жорм пока что не появлялся. И только его прислужники стараются досадить нам при первой возможности. Пока мы все брали в свои руки, они кидали в нас издалека. Но почему же у меня это тревожное чувство — оно бьется где-то в моем желудке.
День 22 1-4-1	Королева Эллисон и я ужинали вместе в последнюю ночь. Мы говорили относительно наших достижений и относительно ее действий как командующего армией. "Этими Демонами очень нелегко управлять, однако ж до сих пор Вы проделывали отличную работу. Я думаю, что теперь я Вам действительно не нужен". "Нет" — сказала она. "Я Вам очень доверяю, Сэр Тарнум. Я чувствую себя обязанной перед Вами. Не просите, чтобы я Вам объясняла — я знаю, что это звучит безумно. Это чувство, будто Вы были моим братом, которого на самом то деле у меня никогда не было, ну или что-то подобное этому" "Да, я понимаю о чем Вы". "Когда мы оставим Преисподнюю и возвратимся в Эрафию я собираюсь взять Вас под свою личную протекцию, Тарнум. Я всегда хочу оставаться на Вашей стороне. Пообещайте мне, что Вы останетесь!" Я пристально посмотрел на племянницу и погрузился в свои чувства. И после этого я дал ей обещание, при этом зная, что не смогу сдержать свое слово.
День 28 1-4-7	Менсор обнаружил Жорма. Сначала мы должны посетить Палатку Пурпурного Хранителя Ключей, которая расположена на проклятых землях. Затем нам необходимо послать значительные силы через Монолит с вырезанными кругами. Там мы найдем Палату Красного Хранителя Ключей — он спрятан за Пурпурным Стражем Границы. Минув Красного Хранителя Ключей на далеком севере, мы придем в форт Жорма. Там, мы должны одержать победу над Жормом и спасти Риона Сердце Грифона.
День 34 2-1-6	Разведчик принес информацию о Жорме. Один из шпионов Менсора обнаружил иную сторожевую башню, которая расположена за воротами, но она может пропустить лишь одного меня. Странно. Я не понимаю, почему они не позволяют пройти еще кому-либо. По крайней мере, это оставит Королеву Эллисон в безопасности.
День 40 2-2-5	**Для Инферно (15; 5; 1):** Складывается впечатление, что Дизилиск действительно заинтересован в том, чтобы помочь нам. Королева Эллисон очень благодарна ему, но я так легко на это не поддамся. Тем не менее, те войска и ресурсы, которые он посылает, оказываются весьма полезными в поражение Жорма. Пока я ни о чем не говорил, но я попросил Менсора, чтобы он провел незаметные исследования. **Событие:** Дополнительный прирост: +50 +30 +25 +20 +15 +5
День 46 2-3-4	Королева Эллисон заслужила преданность Демонов из города Инферно. Возможно причиной тому ее к ним обращение. Она не пытает их, и не заставляет их отрабатывать лишние часы без отдыха — она обращается с ними как с людьми. Я до сих пор не доверяю этим гадким Демонам, но по крайней мере от них есть какая-то польза. Я просто удивляюсь — новой армии придется выбирать между Эллисон и Дизилиском. Рядом с кем захотят они драться?
День 52 2-4-3	Менсор не возвратился, и я начинаю беспокоиться. Хотя он и отличный шпион — все же он в чуждом окружении здесь, в Преисподней. Здесь повсюду враги. Если он столкнулся с какой-то бедой, я надеюсь, что он смог спрятаться до тех пор, пока не сможет вызвать подмогу.

События на карте:

 33; 35; 0	Жорм уже поблизости. Вскоре душа Риона Сердце Грифона будет освобождена, и он сможет вернуться в Рай, на чем и завершаться эти искания.

3; 2; 1	"За кусок золота, я расскажу Вам, что находится за воротами" Информация всегда ценна, и Вы даете этому человеку то, что он просит. "Там есть несчетные сокровища. Но Вам нужно иметь значительную силу, чтобы одолеть Демонов, которые его сторожат" **Событие:** -1000
9; 16; 1	"Мне нужно золото, чтобы освежить свою память, премногоуважаемый сэр. В конце концов, человек должен подумать о том, чтобы у него была некоторая сумма, на которую он может купить себе еды" Вы вздыхаете и передаете ему небольшой мешочек с золотом. "Теперь моя память освежилась. Вы найдете Жорма вон за теми воротами. Это единственный путь для Вас". **Событие:** -1000
16; 15; 1	128 64 32 16 8 4 2 Можно забрать войска

Задания на карте:

34; 35; 0	**Задание:** Быть героем по имени Тарнум. **Доступ:** (27; 33; 0)

8 Не вступай в сделку с демоном (Never Deal with a Demon)

Описание сценария: Тарнум должен победить Дизилиска и всех его союзников, для того, чтобы спасти Королеву Эллисон.

Стартовый бонус на выбор:

20 Королевских грифонов Тарнуму
25 Стрелков Тарнуму

Цвет игрока:
Союзники:
Противники:
Сложность:
Размер карты:
Условие победы:
Победить Дизилиска или
Победить всех врагов
Условие поражения:
Потерять Тарнума

Города на карте:

14; 58; 0	4; 41; 0	2; 6; 0	26; 19; 0	8; 5; 1	54; 57; 0	9; 17; 0	50; 15; 0	69; 17; 0

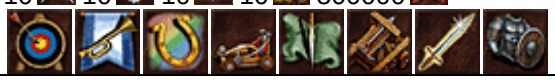
Герои на карте:

14; 59; 0	**Тарнум** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	25 уровня 200933 4; 42; 0	25 уровня 200933 2; 7; 0	25 уровня 200933 26; 20; 0	25 уровня 200933 54; 58; 0

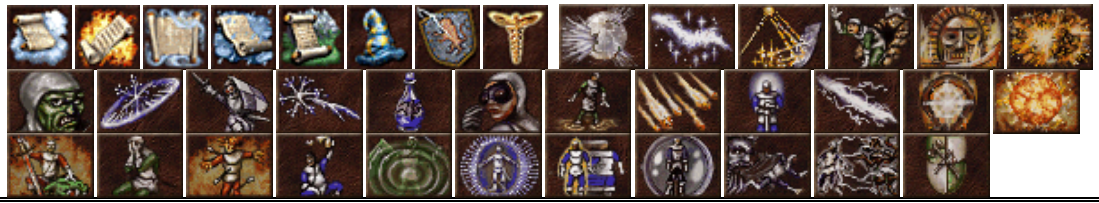
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

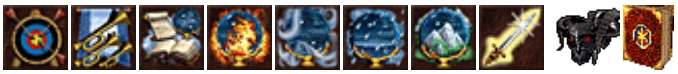
Тринн*
30 уровня
13; 31; 1

*Тринн основан на герое Турис с портретом Мефалы:
Специализация: Кавалеристы.
«Тринн была молодым, служащим Эрафии рыцарем. Она была вдохновлена походом Норвана в Подземный Мир. Она немедленно поклялась, что будет телохранителем Духовного Лица, и с тех пор не оставляет это дело».
10 10 10 10 500000


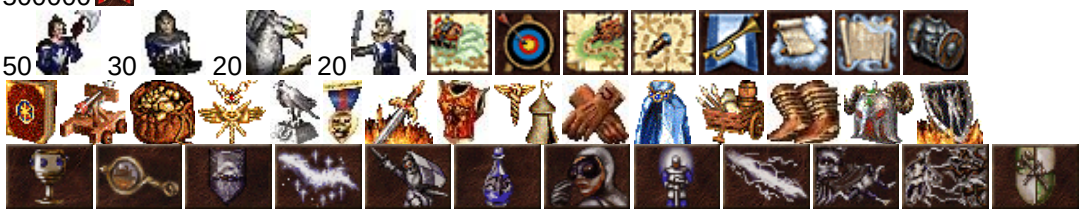
Норван*
30 уровня
15; 33; 1

*Норван основан на герое Инхам с портретом Ивора:
Специализация: Монахи.
«У Норвана была перспективная карьера Монаха, до тех пор, пока он не погрузился в исследования Преисподней, и борьбой со злом, которое там обитало. Также как и те, кто следовали за ним, он исчез, все уверились, что он мертв».
10 10 10 10 500000


Дизилиск*
31 уровня
33; 36; 1

*Дизилиск основан на герое Рашка с портретом Аксиса:
Специализация: Ифриты.
«Как Герцог Низа, Дизилиск — один из самых сильных и наиболее пугающих Демонов Подземного Мира. После неудачной попытки захвата Эрафии, его влияние уменьшилось».
595948
100 50 25


Менсор
30 уровня
34; 45; 0

Специализация: Рыцари.
«Менсор, когда он был молод, бок о бок с Рионом Сердце Грифона бился, против Короля Варваров, но его способности всегда относились к интеллекту, а не к физической силе. Медленно, поднимался он в своих знаниях, и со временем он научился получать любую информацию».
500000
50 30 20 20


Пролог. Никогда не доверяйте демону. Тарнум знал это, но все же угодил в западню Дизелиска. Если бы он был смертен, история его странствий обрела бы здесь свой конец, но Тарнум вернулся. На сей раз, ничто не могло остановить его миссию освобождения Королевы Эллисон из рук Герцога Преисподней.

День 1
1-1-1

Предательство! Я подозревал об этом все время, и все же попал в ловушку, устроенную Дизилиском. Я скорблю о потерянных мною капитанах — все они, командовавшие демонами, пытавшиеся спасти душу Риона Сердце Грифона теперь погибли. По крайней мере мне удалось уберечь свою душу от хватки Жорна. Но что случилось с Менсором? Вероятно, что он тоже мертв. Я никогда бы не позволил королеве Эллисон присоединиться к армии Дизилиска в борьбе против Жорма. Они схватили ее, когда я был захвачен борьбой с Жормом, и живой доставили к Дизилиску. Теперь я понимаю, что у Жорма никогда не было достаточно сил, чтобы управлять таким количеством демонов в Подземном Мире. Все наши проблемы, вся наша нескончаемая борьба на этой темной земле, проходила по-видимому по сценарию, который тщательно выписал Герцог Дизилиск. Я также был атакован, однако ж демоны не знали, что я бессмертный. Мне удалось ускользнуть, когда они уверились, что я уже мертв, и вернулся в Замок на одном из верхних уровней. С небольшим отрядом, я проследил за теми силами, которые похитили Эллисон в потаенный слой Подземного Мира, и воздвигли небольшой замок в одной из пустых пещер. И я поклялся, как Варвар, и как Рыцарь, что Дизилиск поплатится!

Для Некрополиса (2; 6; 0) (повтор каждый день):
Событие: +2 +2 +1 +1 +1 +1 +2000

Для Инферно (4; 41; 0) (повтор каждый день):
Ежедневные ресурсы.
Событие: +2 +2 +1 +1 +1 +1 +2000

	Для Инферно (8; 5; 1) (повтор каждые 7 дней): Это для заблокированного компьютерного игрока. **Событие:** +14 +14 +7 +7 +7 +7 +7000
	Для Замка (9; 17; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +2 +2 +1 +1 +1 +1 +2000
	Для Инферно (26; 19; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +3000
	Для Инферно (54; 57; 0) (повтор каждый день): **Событие:** +4 +4 +2 +2 +2 +2 +3000
День 4 1-1-4	Я вернулся в свою палатку и там меня пробила холодная дрожь. Там стоял мерцающий, призрачный образ души Риона Сердце Грифона. Ничего не говоря, я вошел, и прикрыл полог за собою. "Вы здесь для того, чтобы помочь" — сказал Сердце Грифона. Его голос был едва слышным шепотом. "Я могу видеть это. Прошлое нынче совершенно забыто". "Для меня тоже. Я не держу никакой злобы" — сказал я, удивляясь собственным словам. "Я прошу Вас помочь Эллисон. Дизилиск мучает ее, чтобы заполучить меня. Он знает, что я не смогу долго оставлять Эллисон в такой беде, но что я могу сделать, чтобы помочь ей!" "Чтобы добраться до Вас?" — спрашиваю я. "Почему же ненависть Дизилиска так велика?" "Потому что он пытался захватить Эрафию и потерпел поражение — это длинная история. Чтобы остановить его, Я разрушил его войска, ослепил его, и возвратил в Преисподню!"
День 6 1-1-6	Я не могу поверить этому, но Менсор оказывается жив! Один из разведчиков отыскал Тюрьму, которая расположена недалеко от этих мест, но не смог вызволить Менсора, поскольку охранный пост заблокировал проход к тюрьме. Миссия по освобождению должна быть проведена как можно более скоро, прежде чем Демоны придадут еще одного моего друга смерти.
День 9 1-2-2	Рион Сердце Грифона вернулся прошлым вечером со слезами на глазах. Это действительно должна быть большая боль, чтобы принести такую печаль этому призраку. "Я не могу терпеть это больше, Тарнум! Она переживает такую муку, и все это из-за меня. Она моя дочь, а я ничего не могу поделать!" — так сказал Сердце Грифона. "Она сильна, Рион, сильнее чем Вы можете подумать. Просто стойте на ее стороне, придавайте ей свои силы. Я заставлю Дизилиска поплатиться за каждый день, в который он терзал к ней!" — так я сказал. Мои слова, кажется несколько приободрили Сердце Грифона. Он даже улыбнулся. "Я узнаю этот тон, Тарнум. Когда Вы желаете, Вы можете быть действительно мстительным, не правда ли?" "Да. Дизилиск еще не ведает, каким опасным может быть мой гнев, но вскоре он это узнает!"
День 16 1-3-2	Мои ночи наполнены кошмарами, но не теми, которые приходили прежде в Подземном Мире. Это мои собственные ужасы, когда я представляю свою племянницу Эллисон в жестоких руках этого Демона. Прошлой ночью, я был разбужен Рионом. Он выглядел измученным и разбитым. "Я понял, что я не могу защитить Эллисон от боли, это земли Дизилиска — он обладает здесь очень большим могуществом. Он знает, что я стану пытаться спасти ее. Теперь я это понимаю" "О чем вы?" — спросил я. Тут возникла небольшая пауза. "Я был приманкой, Тарнум" — сказал Рион Сердце Грифона. "Дизилиск приказал Жорму похитить меня из Рая, чтобы я стал искушением для Эллисон здесь, в глубинах. Во снах Эллисон слышала НЕ мою мольбу о помощи — это была работа Дизилиска. Он знал, что если он замучает Эллисон, то он сможет соединиться с ее душой, и тогда — полностью уничтожить меня". "Так значит, он манипулировал нами с самого начала?" "Да, и победа на его стороне. Я не знаю — быть может, все это в последний раз. Когда моя душа слишком ослабнет — она обратиться в ничто — и тогда Эллисон останется одна с этим проклятым Демоном!" Я протягиваю руки, чтобы положить их на плечи Риона Сердце Грифона, но тут вспоминаю, что у него уже нет твердого тела, что он — всего лишь воздушный бриз. "Но есть одно, что Дизилиск не предусмотрел" "Что же это?" — спрашивает Рион. "Я!"
День 22 1-4-1	Обвал похоронил под собою несколько наших фургонов с поставками. Немного времени заняло, чтобы очистить туннель для прохода, но все что удалось обнаружить — это раздробленные фургоны и мертвых извозчиков. Вероятно — это была работа Дизилиска. **Событие:** -4 -3 -3 -2350
День 29 2-1-1	Допрос захваченных Менсором Демонов очень немногое прибавил к скудной информации о местоположении Дизилиска. Наши пленники оказывается больше бояться Дизилиска, нежели нашего Капитана Разведчиков. Если бы я был по-прежнему склонен к применению пытки — я бы допросил их сам, и показал им кого надо бояться на самом деле. Но, к счастью, те дни уже минули. Все, что нам удалось выяснить, это то, что секретное поместье Дизилиска лежит где-то за Подземными Вратами.
День 35 2-1-7	Сегодня я вспоминал о том, что Предки послали меня на эту миссию затем, чтобы спасти душу Сердце Грифона. Это тянется уже столь долгое время, что я полностью погрузился в эту миссию, что принимаю ее, как свою собственную. Так какой же урок они мне хотели этим преподать? То, что месть ничего не дает? Это очевидно. Моя слепая месть против Бракадунских Волшебников только вывернула меня в нынешнее состояние Бессмертного Героя. Поход Эллисон ради отмщения Жорму закончился тем, что она попала в ловушку. И я клянусь, что заставлю Дизилиска страдать.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 41 2-2-6	В одном из тех кратких мгновений, когда Рион Сердце Грифона пытался проскользнуть к Эллисон, он нашел туннели, которые могут пройти к Дизилиску. Наилучший шпион — это тень. Очевидно, что до Дизилиска не легко добраться. Далеко на северо-востоке находится Монолит, который отправит меня к Палатке Красного Хранителя Ключей. За Красной Границей лежат Подземные Врата, которые отправят меня к Демону, которого я ищу.
День 47 2-3-5	Вместе с самым быстрым своим всадником, я послал слово к Лордам Эрафии, в котором прошу их о помощи. "Королева Эллисон похищена и нам нужны подкрепления для того, чтобы вызволить ее. В этой войне мы сражаемся против страшного противника. Пока что мы смогли удержать свои владения, но вскоре они будут захвачены. Пожалуйста, Пошлите то, что Вы можете. В каждое из этих мгновений Королева Эллисон страдает в лапах Демона. Пожалуйста, Поспешите!"
День 54 2-4-5	**Для Замка (14; 58; 0):** Скоро уже должны пребыть подкрепления. Те войска, которые мы отправили, чтобы охранять выход из Подземного Мира проделали великолепную работу по защите своих позиций и освобождению людей, которые теперь сражаются на нашей стороне. **Событие:** Дополнительный прирост: +30 +20 +10 +10
День 59 3-1-3	Рион Сердце Грифона появился в моей палате, и произошло это прошлой ночью. На этот раз это был весьма кратковременный визит. Его душа была такой слабой, что едва проступала на фоне тканей палатки за ним. Спустя некоторое время он смог поднять свою голову и поглядеть на меня. Он дважды моргнул, но оказался слишком утомленным, чтобы говорить хоть что-то. Но даже без слов я все понял. Скоро душа Риона должна исчезнуть, а Эллисон — должна умереть.
День 62 3-1-6	Сегодня я получил сообщение, в котором говорилось о том, что подкрепления вскоре прибудут. Благородные жители Эрафии сплотились, чтобы вырвать свою Королеву из когтей Дизилиска. Сообщения отрывочные, но все же известно, что верхние уровни Преисподней заполонены нападающими, и вскоре уже будут освобождены от власти этого демона. В своем гневе они разрушают каждую пять этой дьявольской земли.
День 73 3-3-3	У Дизилиска было достаточно времени, чтобы приготовиться к моему прибытию. Я опасаюсь как и за Эллисон, так и за Риона Сердце Грифона, поскольку мертвый король не посещал меня уже некоторое время, а при последнем визите я заметил, что его душа затухала прямо на моих глазах. Так или иначе — теперь осталось немного. Чтобы не дать Дизилиску сбежать, некоторые из прежних его рабов сделали охранный пост перед Подземными Вратами. Они могут пропустить только меня или моего капитана. Скоро, Дизилиск, все это закончится.
День 78 3-4-1	**Для Замка (14; 58; 0):** Пребыли еще новые подкрепления, все они озабочены тем, чтобы освободить Королеву от Герцога Дизилиска. Также были обнаружены значительные залежи ресурсов на верхних уровнях Подземного Мира. Эти сокровища пройдут длинную дорогу для уничтожения Дизилиска. **Событие:** +50 +50 +25 +25 +25 +25 +80000 Дополнительный прирост: +100 +80 +60 +40 +20 +10 +5

События на карте:

 33; 46; 0	Сначала Вы думаете, что это тюрьма заброшена, но затем Вы замечаете человека за одним из зарешеченных окон. Хотя он весь покрыт грязью, Вы все же распознаете своего друга Менсора. "Дизелиск врал нам!" кричит Менсор. "Он собирается похитить Королеву Эллисон. Я сдружился с некоторыми из заключенных здесь, и они подтвердили мои опасения" На несколько мгновений он останавливается, а затем ревет. "Вызволите меня отсюда, чтобы я смог срубить голову этому предателю!" Вы спешите вперед, чтобы высвободить Менсора и его товарищей.
 15; 38; 1	Вы видите множество крытых соломой хижин впереди — это город среди темноты. У некоторых из этих бледных крестьян, есть редкие сады. Что они делают здесь, внизу? На Ваш вопрос следует незамедлительный ответ. "Приветствия, сэр!" говорит один из крестьян." "Наши надежды связаны с вами. Мы не видели сторонних людей вот уже многие годы. Но мы верили, что кто-нибудь, когда-нибудь все же придет к нам" "Но как Вы оказались здесь?" "Что ж, на самом деле, мы пленники. Уже давно Демоны послали нас в эту отдаленную пещеру на золотую шахту. Когда же все ресурсы были исчерпаны, они оставили нас здесь, внизу, чтобы мы сгнили. Но мы посмеялись над ним — нам удалось выжить в течении всех этих лет!"
 16; 40; 1	Вы можете увидеть, как Крестьяне приспособили здесь несколько кусков земли и вырастили на них цветы. Есть даже большое и замечательное дерево в центре города. Все вместе — их достижения достойны похвалы. Быть может, Вы завербуете их.
 14; 33; 1	Ваши люди обитают в этих темных туннелях, но до Вас доходят выцеженные из Преисподней слухи. Демоны в опасном положении. В конце концов кто-то ступил на эту проклятую землю. И вы даже слышите имя, которое нашептывают Черти. "Тарнум!" — это проклятие. "Он бич для всех нас, Демонов, и пусть будет разодран Дизилиск, который привел его сюда!" Это "Тарнум" звучит с такой интонацией, с какой Вы и хотели бы услышать.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

14; 46; 0

Наш хозяин не велит пропускать кого бы то ни было. Вы не запугаете нас, мы будем драться до самого последнего!

Задания на карте:

8; 18; 0

Задание: Быть героем 30 уровня. **Доступ:** (9; 17; 0)

16; 33; 1

Мы позволим пройти только Сэру Тарнуму!
Задание: Быть героем по имени Тарнум.
Прогресс: Эти охранники позволят пройти только Тарнуму.
Завершение: Вы нашли нас! Хотите ли Вы, чтобы мы присоединились к вашим войскам?
Доступ:

37; 37; 0

Охранники здесь говорят, что пропустят только тех, кто развевает красный флаг.
Задание: Быть героем под флагом.
Доступ:

50; 16; 0

Задание: Быть героем 30 уровня. **Доступ:** (50; 15; 0)

Эпилог. Ранним морозным утром, в день, когда Тарнум должен был быть провозглашен Защитником Королевы, а Эллисон искала замок для человека, спасшего душу ее отца, он просто тихо уехал на прекрасном жеребце, засыпая в седле, как в кровати, в которой он не спал уже очень давно, и заменой которой ему были его до блеска отполированные доспехи. Рыцаря, прошедшего всю Преисподнюю, никто больше не видел.

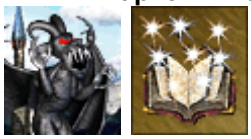
III ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ (MASTERS OF THE ELEMENTS)

Тарнум должен сам избавиться от предвзятого отношения к магии в целом и, более того, сам должен стать Волшебником, если он хочет получить еще один шанс на спасение мира от разрушительных Лордов Элементалей.

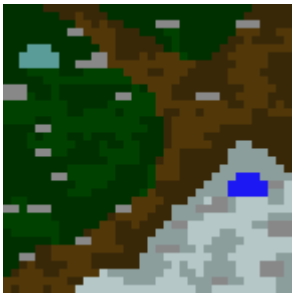
1 Проблемы с колдовством (The Trouble with Magic)

Описание сценария: Тарнум должен разгромить Сопряжение, чтобы заполучить знания, которые помогут ему в борьбе против Лордов Элементалей. Тарнум не должен проиграть ни одного сражения, иначе он проиграет все. Его уровень будет ограничен восьмым, а он и двое его лучших Капитанов перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:



10 Обсидиановых горгулий Тарнуму
+1 к Силе магии Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

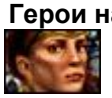
Максимальный уровень героев: 8

Города на карте:

30; 23; 0

4; 7; 0

Герои на карте:


29; 28; 0

-

Тарнум*
30; 24; 0

*Тарнум основан на герое Дракон:
Специализация: Чародеи.
«Предки запретили Тарнуму входить в Рай, и он был осужден блуждать по землям, пока не искупит все свои прошлые грехи. Он бессмертный Герой, постоянный защитник добра, обеспокоенный тем, сможет ли он исправить все ошибки своей молодости».

10 50 30 без Книги заклинаний

11 уровня
4; 8; 0

20000

40 20 10

Пролог. Предки унесли Тарнума прочь от мирских забот к далекой Башне, к людям, для которых колдовство было частью повседневной жизни. Он теперь носит одежды Волшебника, и как это и ожидалось, возглавит их и поведет против Лордов Элементалей.

День 1 1-1-1	Я рыбачил на озере, когда появились Предки, их призрачные фигуры парили над водой. "Тарнум!" — сказали они, — "это самое трудное и важное задание, которое мы когда-либо тебе поручали". Они перенесли меня в Башню и рассказали о том, что когда был создан наш мир, боги вынудили Лордов Элементалей к перемирию на 10,000 лет. С тех пор уже пошло десять тысяч лет и теперь коварные, властолюбивые Лорды Элементалей хотят отобрать все Элементали, а это погубит мир! Не удивительно, что Предки так торопились. Лорды Элементалей возвращаются в наш мир, чтобы разрушить его. Но что если я не буду ждать их появления здесь? Что если я сражусь с Лордами в их мире? Они точно не ожидают такого нападения. К сожалению, единственный путь к Сферам Элементалей лежит через Сопряжение.
День 2 1-1-2	Король Бракады, Гавин Магнус, позволил мне взять свое войско в сражение против Лордов Элементалей. Я даже не представляю, как Предкам удалось уговорить его на это. В дополнение ко всему, Король Магнус послал своего представителя по имени Барсолар, удостовериться в том, что королевство находится под защитой. С первой же нашей встречи Барсолар попытался советовать мне что делать. Он наинеприятнейшая личность среди людей и колдунов, с которыми мне приходилось когда-либо встречаться. Лично я считаю, что дураков и тупиц нужно сбрасывать с ближайшей скалы. К несчастью, у меня бы появилось много проблем, если бы третий кузен Короля исчез.
День 3 1-1-3	Сидя за столом в своей палатке, я задумчиво качал головой, посмеиваясь над тем, как ассистент пытается разъяснить мне сущность Сфер Элементалей. "Пожалуйста, сэр, слушайте внимательно!" — умоляюще говорил Маг, "Вы должны ясно представлять, о чем идет речь — для начала вот описание этих кристаллов." "Но не может быть, чтобы весь мир был сделан из огня!" — говорю я. "Сэр, в мире Сфер Элементалей, правила нашего мира не действуют. Там вы можете гулять по облакам, а все окружающее может быть сделано из огня. Вот почему никто раннее не осмеливался нападать на эти земли!" "Возможно это или нет, но я буду первым", — сказал я, храбрясь. Я могу пользоваться колдовством, но я все еще остаюсь диким Варваром. "Нет никакого смысла сидеть здесь и ждать пока придут Лорды Элементалей. Я покончу с ними прежде, чем у них появится хоть малая возможность навредить этому миру!"
День 5 1-1-5	Мне говорят, что если я хочу покончить с Лордами Элементалей, мне необходимо научиться магии. Нет ничего удивительного в том, что Предки принесли меня в эту Башню, место, где рождаются с колдовством в крови. Колдовство здесь повсюду, и это заставляет вставать дыбом волосы у меня на затылке. Даже после долгих лет проведенных в изоляции от моей родной культуры, глубоко в душе я все еще варвар. Я не доверяю колдовству и всем тем, кто пользуется им. Дайте мне меч и броню и позвольте сразиться с врагом лицом к лицу!
День 7 1-1-7	Барсолар, что-то бурча, рассказывал мне о конструкции лабиринта Голема, пока я пытался погрузиться в свой дневной сон, что-то о тощем Колдуне, который покончил с жизнью, упав с вершины Голема. Барсолар замолчал. Я повернулся к нему. Он ждал чего-то, может, хотел сказать или спросить что-то. "Что?" — спросил я, зевая. "Я сказал", — пробормотал Барсолар, — "Было бы полезно, нанять одного из тех ленивых героев из таверны, чтобы они навещали Мастерскую Гремлинов, Парапет и другие места обитания этих существ, хотя бы раз в неделю. Они могли бы также собирать дань с Водяных и Ветряных Мельниц." "Да. Это хорошая идея", — сказал я. Я быстро показал направо и крикнул: "Смотри! Кролик!" Барсолар быстро обернулся и, поняв, что никакого кролика нет, насупился.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 9 1-2-2	Этим утром, еще до рассвета я отправился на изучение ближайших окрестностей. Возможно, это было глупо, но вся эта возня с колдовством просто раскалывала мою голову пополам. Но мне становилось намного легче от одной только мысли о том, чтобы проехаться в одиночестве. И вдруг на меня напали. Элементали Воздуха, появившись из ниоткуда, сбили меня с лошади. Я попробовал хоть как-то повлиять на них, но это было абсолютно бессмысленно, пока они в воздухе. Смеясь и издеваясь, они понесли меня над облаками. Затем они меня отпустили. Стремительно приближаясь к земле, я готовил себя к ужасной боли от удара. Но вдруг, что-то меня приостановило. Сначала я подумал, что это опять Элементаль издевается надо мной, но повернувшись, я увидел своего ассистента, Повелителя Горгулий. Маленький человечек летел по воздуху при помощи колдовства, он совершенно безболезненно опустил меня на землю, мне было ужасно неприятно осознавать, что моя жизнь спасена при помощи магии.
День 11 1-2-4	"Лорд Тарнум, ваши Чародеи дорого обходятся." Это был мой новый Казначей, человек, который спас меня от Элементаля Воздуха. Я пообещал ему продвижение по службе, если он согласиться сохранить в тайне этот возмутительный инцидент. "Я знаю, что они могущественнейшие маги", — сказал Казначей, — "но это так дорого." "Найди деньги любым способом" — приказал я. "Существует единственный способ сделать это. Когда у нас появятся излишки каких-нибудь запасов, нужно будет всего лишь отнести их на рынок и обменять на золото".
День 13 1-2-6	"Сэр", — сказал сморщенный ассистент, как только появился: "Вы звали меня?" Я понял, что у Колдунов? ассистентов больше, чем волос на их впалой груди. У меня появилась теория. Для разрешения каждой новой проблемы, от трудной магической формулы, до давящих туфель, они нанимают нового ассистента. Следовательно, наиболее могущественные Колдуны никогда даже пальцем не шевельнут без помощи бесчисленной свиты, крутящейся возле них. "Кто ты?" — спросил я. "Понифик, Повелитель Големов." "А, да! Мне интересно, как долго я должен терпеть Големов в своей армии, вы можете заставить их хотя бы дышать?" "Это все, сэр?" "Мне они не нравятся! Они очень сильны, но и омерзительны так же, как и живые трупы. Тебе нравятся трупы, Понтификат?" — спросил я со злорадством. "Я Понифик, сэр" — сказал Повелитель Големов. "Да, я определенно не люблю трупы." "Ну и... Сможешь ты сделать хоть что-то?" "Не думаю, сэр. Ведь Големы достаточно полезны. Они исполнят все, что вы прикажете!" "Мда, Пролифик..." "ПО-НИ-ФИК, сэр." "Но они не выполняют ВСЕ, что вы им прикажете, я попросил одного из них начать дышать, но его голова надтреснула, вероятно пытаясь усиленно думать", — сказал я. "Сэр. Но это совершенно невозможно", — произнес Понифик, раздраженный и сконфуженный одновременно. "Хорошо, забудем про дыхание", — сказал я, мне стало уже интересно насколько сильно я смогу разозлить Колдуна. "Можете ли вы заставить их хотя бы моргать?"
День 15 1-3-1	Будь проклято колдовство, все кто им пользуется и их родня! Прошлой ночью было совершенно нападение на один из моих караванов с припасами. Колдун подошел к охранникам. Конечно же, они не ожидали неприятностей от одинокого пожилого человека. Но он призвал Элементаль Воздуха, который моментально вышиб дух из моих людей. Мое золото было похищено. **Событие:** -3000
День 21 1-3-7	Я получил много заявок на строительство Гильдии Магов, голос Барсолара был самым громким в их хоре. "Нам нужны чары! Как ты считаешь, мы должны сражаться без колдовских чар?" — говорил сегодня утром Барсолар. "Это битва! Воины во всем мире выигрывают сражения без колдовства!" — возразил я. Здесь кругом достаточно и так колдовства. Я не хочу еще увеличивать его количество. Я прекрасно знаю этих колдунов — я воюю с ними долго, слишком долго. Если вы позволите им завладеть хоть дюймом земли, они отберут у нас весь реальный мир! Их нытье выводит меня из себя. Письма поступают от людей, спящих в соседних палатках! Колдуны пишут письма по любому поводу. Я не удивлюсь тому, если они начнут писать для того, чтобы просить разрешение облегчиться в лесу.
День 22 1-4-1	Вчера вечером, как только темнота окутала лагерь, Элементали Шторма появились из-за туч и напали на нас. Вспышки молний и удары грома громыхали вокруг, поджигая палатки и повозки, до смерти пугая людей и лошадей. Я ожидал ожесточенной битвы и был переполнен яростью. Я встретился с Элементалями Шторма без оружия и лишь с посохом. Ох, как бы я сейчас расправился с этой нечистью, будь при мне мой меч, но мне и так хватило всего двух-трех ударов, чтобы разгромить их. Когда опасность миновала, я собрал свое перепуганное войско и презрительно окинул взглядом мои разбитые войска. Определенно, они никогда не видели Волшебника, дерущегося как ополоумевший варвар. Я улыбнулся им. Я прекрасно чувствовал себя, посвежевшим и обновившимся, несмотря на пару-тройку ожогов, полученных от молний. "Смотрите", — сказал я, — "кому нужны ваши чары?"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 27 1-4-6	Перед обедом я разговаривал с Магом Инструктором. "Места обучения, такие как Башня Марлетто, Камень Знаний и Сад Откровений очень важны для самоусовершенствования. Эти места помогут отработать тебе некоторые навыки", — сказал Геморосс. "Почему ты говоришь об этом? Потому что со мной что-то не так, Геморроид?" спросил я. "Мммм, нет, не то чтобы! Считайте, что я просто так вспомнил об этом, сэр. Извините меня", — сказал Маг Инструктор и поспешно ретировался, даже не упомянув о том, что я назвал неправильно его имя. Как только он вышел из моей палатки, я от души рассмеялся. Этих Волшебников так просто вывести из себя.
День 31 2-1-3	Прошлой ночью я получил донесение из Башни. Судя по всему, на нас напали Элементали Шторма. Ни один из охранников не пострадал, так как это был всего лишь обманный маневр. Несколько других Элементалей в это время попытались прорваться в Сокровищницу. Мой новый Казначей пытался остановить их, но его заклинания оказались слишком слабы. Как это ни печально, но он погиб, и враг бежал, унося с собой Золото и Драгоценности. Деньги можно вернуть, но никогда больше не представится мне шанс отдать долг человеку, спасшему мне жизнь. Это был очень храбрый человек, несмотря на то, что Колдун. **Событие:** -14 -4000
День 32 2-1-4	"Лорд Тарнум", — закричал Барсолар, ворвавшись в мою палатку. Его высокий писклявый голос постоянно вызывал у меня приступы головной боли. "Настало время строить Гильдию Магов! Почему Волшебник подобный вам, отказывается исследовать новые чары, это меня, конечно, не касается, но я считаю, что поступать так глупо!" "Что?" — вскрикнул я, вскочив на ноги. Я схватил керамический кувшин для умывания и швырнул его в голову Барсолара. Маленький человечек оказался быстр, надо отдать ему должное. Он присел как раз вовремя. Он изумленно уставился на меня, открыв рот. "Вон отсюда, жаба, лижущая сапоги, вон, чтобы я не разорвал тебя на части голыми руками!" Барсолар оказался достаточно умным, чтобы немедленно удалиться. Я сел, качая головой. Волшебники, подобные Барсолару, уходят корнями к тем Волшебникам, которые давным-давно поработили мой народ. Каждый раз, как я смотрю на их аккуратные прилизанные одежды, я вспоминаю тех, кто избивал наших мужчин и уводил в рабство наших сестер, людей, которые ускорили мой крах. Предки могут заставить меня жить и работать плечом к плечу с волшебниками, но никогда я не стану подобным им!
День 35 2-1-7	В типичной колдовской манере я отослал Барсолару письмо, извиняясь за то, что бросил в него кувшином. Тогда я просто вышел из себя. Но на будущее, если он еще раз меня разозлит, я сверну ему шею и буду ее крутить до тех пор, пока не отвалится голова. Немного позже Барсолар подошел ко мне. "Лорд Тарнум", — начал он, — "Маги и Алхимики полагаются в основном на магию. Мы видим, что вы пытаетесь справляться с проблемами земными способами, но прошу заметить, многие из нас не награждены природой такой силой и размером кулаков как вы. Что же вы прикажете нам делать?" "Может", — произнес я, — "если бы все эти Колдуны и Алхимики проводили меньше времени над разработкой новых чар и больше посвящали бы настоящей работе, они бы обладали достаточной силой и размерами кулаков, для того, чтобы противостоять врагу?" Барсолар закатил глаза и, не проронив ни слова, вышел из палатки.
День 39 2-2-4	Возможно, я был не прав, игнорируя требования Барсолара о строительстве Гильдии Магов, но сейчас у меня появилось достаточно времени, чтобы хорошенько все обдумать и понять каким же я был упрямым ослом. Я подрезал крылья своим отрядам лишая их заклинаний и позже, надеюсь, исправлюсь. Я понял это после смерти Казначея, которая доказала мне, как я ошибался. Возможно, он был бы сейчас жив, если бы обладал более сильными чарами. Об этом я уже никогда не узнаю.
День 43 2-3-1	Сегодня пришло письмо от Короля Бракады. Я знал, о чем он пишет еще до того, как открыл послание, я догадывался, что это работа Барсолара. В своем письме Гавин Магнус объяснял мне очень вежливо и ненавязчиво, что его людям просто необходимо колдовство, для того, чтобы быть еще сильнее. Он также напоминал мне, что для этой кампании я использую войска Бракадуна и что он может отозвать их обратно. Итак, меня осуждали. Скомкав письмо, я отправился на поиски Барсолара. Я обнаружил его пьющим чай с Магом-Инструктором, Гемороссом. "Извините нас, Геморроид", — сказал я. "Да, сэр", — ответил Маг Инструктор. Барсолар взглянул на меня и произнес: " Мага Инструктора зовут Гемороссом, сэр Тарнум. Эта ваша смехотворная манера издеваться над нами, придумывая имена уже надоела." Я схватил Барсолара за шиворот и поднял в воздух. Он попытался возмущаться, но я заткнул ему рот письмом Магнуса. "Если у тебя проблемы, подходи ко мне! В следующий раз, когда сделаешь пакость за моей спиной, ты сильно пожалеешь! Да, и подумай о новой работе, подальше от меня."

События на карте:

EVENT **13; 27; 0**	"Дам вам один мудрый совет", — начал Барсолар. Он всегда пытается подчеркнуть важность своих слов. "Посещайте еженедельно Башню Магов, для того, чтобы отобрать новоиспеченных магов. Знайте, что вы можете сделать их Чародеями." "Да. Знаю." — произнес я.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

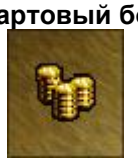
16; 35; 0	Порывы ветра все усиливаются, пытаясь вас выбросить из седла. Складывается ощущение, что это не обыкновенный бриз. Вы приказываете своим войскам готовиться к бою. И, как вы и предполагали, Элементали Воздуха атакуют вас с неба! **Стража:** 5 5 5 5 5
18; 22; 0	Снова Элементали Воздуха появились из ниоткуда, устремившись вниз с неба. Они собираются вас уничтожить и пока вы достаете оружие вас изумляет сколько же этих созданий Лорд Воздуха может посылать к вам, пока его терпению не придет конец. **Стража:** 10 10 10 15
18; 35; 0	Один из местных жителей присоединился к вашей армии. Вы можете разглядеть только его лицо из-под одежд, которые он одел, чтобы уберечься от холода. "Сэр, я слышал, вы собираетесь сразиться с Лордами Элементалей. По-моему, вы сумасшедший, если взяли на себя такую задачу. Вы, наверное, хотите знать кто я? В любом случае, я хотел бы предостеречь вас о том, что в эту долину часто наведываются Элементали Воздуха, но вы никогда не увидите их, пока они не нападут на вас. Будьте осторожны!"
22; 31; 0	"Лорд, Тарнум", — Барсолар, мой ассистент обращался ко мне: "Я предлагаю избавиться от этих надоедливых Элементалей Воздуха и захватить вон ту Золотую Шахту. Ведь вы же знаете, насколько дорого нам обходятся Чародеи, не так ли?" Я вынужден был засунуть руку под седло, для того чтоб удержаться от соблазна стукнуть его в нос.
33; 25; 0	Маг, крича что-то, выбежал из леса: "Это мое! Мое! Вы не имеете права брать мои сокровища!" Вы не имеете понятия, о чем это он говорит, наверное, вы не сможете избежать битвы с ним. **Стража:** 1
34; 3; 0	Исследование территории, наконец оправдывает себя. Вы обнаружили секретный запас ресурсов, быстро грузите их на повозки. Вам нужно успеть скрыться прежде, чем появится их хозяин. **Событие:** +10 +10 +5 +5 +5 +5 +5000
20; 31; 0	Лорд Воздуха понимает, что ты пришел за Золотом, смертный! Наше превосходство — очевидно, так что сдавайся или умри достойно!
33; 34; 0	Холодный ветер пронизывает ваши одежды, вдруг вы начинаете замечать, что воздух принимает отчетливые формы. Элементали Воздуха! Не только они приготовились к атаке, но и ледяной ветер, подбадриваемый их присутствием, начинает жестокую схватку с вами. Один из Элементалей приближается с криками: "Именем Лорда Воздуха, вы не имеете права обладать Прудом Драгоценных Камней!" И они начали атаку!
3; 32; 0	Впереди Элементали Воздуха окружили дом с несколькими Горгулиями. Все выглядело так, как будто бы Элементали собираются сравнять дом с землей, если никто их не остановит.
4; 26; 0	"Это наша Ртуть. Идите и найдите себе другую!" Лорды Элементалей намного сильнее, чем вы когда — либо сможете стать, было бы разумнее присоединиться к ним, чтоб не выглядеть глупцами. Лаборатория будет необходима для вашей победы. Итак, придется отдать приказ вашим солдатам атаковать.
30; 12; 0	Вы подумали, что эти Золотые Големы бездействующие и могут быть пущены на золото, но при вашем приближении они поднимаются. Один из ваших ассистентов (который немного знаком с колдовством) пытается захватить управление над Золотыми Големами при помощи нескольких заклинаний. Ни одно из них не действует. И вам придется разгромить Големов. К несчастью, они слишком искусны в битве.
30; 4; 0	Этот Золотой Рудник кажется, будет пустовать столетия. И вы можете понять почему. Его охраняют несколько Золотых Големов. Хотя эти Големы и совершенно тупы, они превосходные охранники. Они никогда не спят и не требуют отпусков.
21; 4; 0	Вы заметили группу Железных Големов слишком поздно, ваше появление пробудило их и они поднялись, чтобы осмотреть Пещеру Кристаллов.
25; 12; 0	Мы многому научились у Лордов Элементалей в течении этих лет, много знаний было получено. Мы не можем одобрить ваш план о нападении на наших учителей. Теперь сдавайтесь, или мы будем вынуждены атаковать вас.
21; 12; 0	Вы не наш Творец. У вас нет выхода. По приказу нашего Творца, вы должны умереть!

34; 29; 0	Вы сидите среди шахтеров Гремлинов и рассказываете им о вашей борьбе против Лордов Элементалей, вашей потребности в дополнительных войсках. Их глава, кланяясь, говорит вам: "Жестоким Лордам Элементалей больше не место в нашем мире, и если они собираются разрушить наш мир, мы не позволим сделать им это. Мы предлагаем вам свою помощь, принимаете ли вы ее?"
26; 26; 0	Лорд Воздуха поработил эту группу Гремлинов давным — давно. Они с удовольствием подставляли ноги, для того чтобы сняли с них кандалы. Один из Гремлинов бросился подбирать свои цепи. "Эх! Хороша была работа на Лесопилке", — сказал один из них, — "Думаю, что мы достаточно поработали на Лордов Элементалей. Надеюсь, вы не будете против, если мы присоединимся к вам?"
10; 30; 0	Мы недооценили вас, но мы знаем, как узнать о вашем прибытии. Вы пожалеете о том дне, когда стали нашим врагом!
7; 34; 0	Горгулии! Если бы это зависело от меня, я бы не стал держать их в своей армии. При виде этих чудищ мурашки ползут по коже. Они не по-настоящему живые, просто как камни, наделенные волшебной силой жизни. Они никогда не моргают, не едят и не дышат. Они выполняют любое приказание и следуют за своим Повелителем как преданные псы.
26; 35; 0	Вы наткнулись на что-то, наполовину засыпанное снегом. Это большой пульсирующий волшебный кулон. Сначала вы не хотите брать его, но затем, немного подумав, может он принести пользу или нет, решаете взять его себе. Но, как только вы наклоняетесь, чтобы подобрать его, из-под снега появляется Элементаль Льда. Хотите ли вы сразиться с Ледяным Элементалем и заполучить кулон? **Стража:** 5 5 5
12; 27; 0	Вы остановились, чтобы позволить вашей лошади пощипать сочную траву, растущую здесь. Пока лошадь ела, вы заметили листик клевера с четырьмя лепестками у ваших ног. Вы срываете талисман удачи и прикалываете его к своей одежде.
20; 18; 0	Пожилой отставной солдат как представитель местных жителей приближается к вам. Он говорит: "Я многое слышал о ваших добрых делах и хочу вручить вам этот Герб Доблести. Мы одобряем ваши действия, и поддерживаем вашу борьбу против Лордов Элементалей. Примите наши поздравления!" Он вручает вам Герб и удаляется. Это инцидент определенно поднимет боевой дух ваших воинов.
5; 9; 0	С того места, где вы стоите, вы можете видеть блеск золота, это определенно легендарный Бездонный Кошелек с Золотом. К несчастью, отсюда же вы можете заметить, как блестят несколько Золотых Големов. Как только ваша рука коснется Кошелька, они очнутся и вам придется сразиться с ними. Вы действительно хотите связываться с Золотыми Големами? **Стража:** 5 5 5

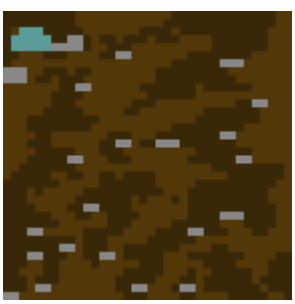
2 Прогулка по облакам (Walking on Clouds)

Описание сценария: Тарнум должен нанести поражение армиям Лорда Воздуха. Тарнум и все Герои будут ограничены двенадцатым уровнем. Тарнум и два лучших Капитана перейдут к следующему сценарию со всеми их навыками, заклинаниями и опытом. Неиссякаемый Мешок Золота перейдет в оставшиеся сценарии.

Стартовый бонус на выбор:



Смотровая башня в Башне (4; 32; 1)
1000 золота



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума
Максимальный уровень героев: 12	

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

		-
4; 32; 1	3; 4; 0	4; 32; 1

Герои на карте:

	из миссии 1	из миссии 1	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	5 уровня 6000
4; 33; 0	7; 35; 0	12; 33; 0		3; 4; 0

Пролог. Почему же Лорды Элементалей выжидают, и не приходят к нему? Это тот вопрос, над разгадкой которого Тарнум бьется с тех пор, как он решил стать Волшебником, с тех пор как он решил бороться за Сферу Элементалей. Несмотря на то, что всем своим видом он походил на Волшебника, у него было сердце Варвара.

День 1 1-1-1	Барсолар нашел книгу в библиотеке Сопряжения, которая показывает путь к Сфере Воздушных Элементалей. Итак, мы прибыли к этому невероятно высокому горному хребту, чтобы найти Врата к Облакам. Мы также принесли некоторые изделия из Сопряжения, которые позволят нам пройти к землям Лорда Воздуха, чтобы уничтожить его. Однако, мысль о том, что мне придется идти по облакам все еще пугает меня. Что, если Волшебники ошибаются? Что, если мы провалимся?
День 2 1-1-2	В последнем письме, Король Магнус выразил беспокойство по поводу того, что мы, возможно, не сможем связаться с ним после того, как пройдем в Сферу Воздушных Элементалей, или, что мы даже не сможем вернуться. Он предлагал, чтобы я остался здесь и ждал Лордов Элементалей, но я отказался. Лорды Элементалей не ожидают нападения, именно поэтому я точно сделаю это. Для чего давать им время на сбор новой армии? К сожалению, Магнус не смог заставить Джиннов присоединиться ко мне, как я приказывал. Как существа Сферы Воздуха, они не могут (или не хотят) принимать участие в любо войне против Воздушного Лорда. Слишком много для дополнительных отрядов. Я должен обойтись тем, что у меня есть.
День 4 1-1-4	Барсолар провел сегодняшний день в поисках Ворот к Облакам. Он решил, что его волшебный талант лучше всего пригодился бы в разведке, к тому же ему нужна свобода для изучения Сфер Элементалей без вмешательств. Я думаю, он уехал, потому что понял — я близок к тому, чтобы обезглавить его. Когда я видел, что он убегает, я улыбался. Эх, если бы я мог избавить мою армию от остальных Волшебников.
День 7 1-1-7	Я всю неделю получал письма от Волшебников и Магов, находящихся под моим командованием, с благодарностью за то, что я построил Гильдию Магов. Их действия смущают меня.
День 9 1-2-2	Прошло много времени, с тех пор, как я получал сведения о Барсоларе и я начал задаваться вопросом, что, возможно, он мертв. Так не бывает. Он не только живёт и здравствует, но и обнаружил еще одну Башню. Она стара и немного обветшала, но многие из зданий все еще не повреждены. Он обнаружил, что существа, которые там обитают, грубы и упрямы. Они не присоединились бы к нему. И при этом они не собирались воевать против Воздушного Лорда. Они не могут быть такими плохими, если они не любили Барсолара. Согласно грубо нарисованной карте Барсолара, Башня далеко на востоке и слегка к северу от моего собственного города.
День 17 1-3-3	Я решил, что Предки наказывают меня. Они поместили меня с этими Волшебниками, сделали меня одним из них, чтобы полностью унизить меня. Сегодня я сделал попытку подружиться с этими учеными людьми. Я разделся по пояс, встал в ближайший сугроб, и затем бросил вызов к борьбе любому человеку в лагере. Ни один не принял! "Давайте же! " — кричал я. "Вы, Вы, и Вы — все Вы можете сразиться со мной одновременно". Ничего. Они только смотрели на меня, как будто я был безумен. Неудивительно, они нуждаются в своих заклинаниях. Они боятся делать хоть что-нибудь, что требует небольших усилий. И разве это не смешно, что я, Король Варваров, который вырезал тысячи волшебников, теперь должен овладеть магией сам или мир погибнет. Предки должно быть смеются надо мной.
День 20 1-3-6	Хотя для овладения этим оружием необходимо много лет, использование его сравнительно просто. Любой может поднять топор и размахивать им. Это — инструмент. Но я удивляюсь тем, кто справляется со сложными заклинаниями, из которых состоит волшебство. Неудивительно, что большинство этих Волшебников такие худые. Формулы, уравнения и сложные действия — все это для достижения желаемого результата. Требуется вечность, чтобы запомнить простое заклинание. Кто бы ни придумал это, он должно быть сумасшедший!
День 25 1-4-4	Сегодня несколько моих помощников позвали меня к замёрзшему водоему около рощи. Волшебники пробили отверстие во льду палками и убрали кусочки льда руками. Когда приготовления были закончены, все стали около отверстия. "Это называется Прорубь Наблюдения ", — сказал Геморосс. "Любая стоячая вода может использоваться для создания этого". Я спросил: " Что оно делает? " "С этим мы можем находить человека даже на больших

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	расстояниях". Геморосс разъяснил, что они собирались пробовать найти Барсолара. Я не знал, чего ожидать, и, когда вода начала пылать синим пламенем, я отступил от отверстия. Геморосс усмехнулся, удивляясь моему очевидному испугу. Внезапно поверхность воды стала солнечной и ровной, подобно зеркалу, и затем появилась фигура. Я склонился, чтобы посмотреть поближе. Это был Барсолар, идущий по чему-то, что напоминало поле белых облаков — возможно, это была Сфера Воздуха. "Он все еще жив ", — сказал Геморосс. Другие Волшебники аплодировали.
День 26 1-4-5	Я приказал, чтобы Геморосс посмотрел в Прорубь Наблюдения снова, но на сей раз, чтобы сделать кое-что полезное. Эти Волшебники просто не понимают стратегию, иначе они сказали бы мне прежде, чем у них появится возможность находить людей. "Геморрой, Найдите Лорда Воздуха и его Сопряжение, " приказал я. "Ух, лорд, боюсь, что вы неправильно произнесли мое имя. Вы наверное хотели сказать Геморосс", — поправил Маг-Инструктор. Наконец, он нашел в себе мужество. " Без разницы! Только найдите Лорда Воздуха! " Позже Геморосс сообщил, что Лорд Воздуха не может быть найден несмотря на то, что они смогли определить местоположение его Сопряжения. Предельные отряды готовились к войне. Он видел Фей, Элементалей Воды и Элементалей Шторма — в большом количестве. "Тебе оказалось легко найти Барсолара. Почему ты не можешь найти нашего врага? " — спросил я. "Если бы он был мертв, заклинание не работало бы, но сейчас нам не повезло. Я полагаю, что Лорды Элементалей бессмертны, хотя я не силен в этом". "Так что же это означает? " "Это могло означать несколько вещей, повелитель. Я консультировался с остальными, и мы решили, что, возможно, Лорд Воздуха настолько могущественн, что может спрятаться от Проруби Наблюдения". " Так, в основном, обо всем, о чем вы мне говорили, вы не имели понятия?" Волшебники ненавидят признавать своё незнание. " Да, повелитель".
День 33 2-1-5	Несколько дней назад я послал разведчика, чтобы проверить некоторые слухи, которые я слышал от местных жителей. Этим утром человек возвратился. Я сжимал кулаки от известия о Феях, содержащихся в клетках, порабощенных Лордом Воздуха. Лорд Воздуха держит в заложниках их детей, принуждая взрослых воевать за его идеи, работать в его шахтах и принимать участие в других подобных ужасах. Феи, возможно, волшебные существа, но они — рабыни, и я знаком с этим беспомощным чувством, что твоя жизнь тебе не принадлежит. Ничто не наносит больший вред, чем подчинение прихотям жестокого хозяина. Эти воспоминания сделали меня маньяком, каким я стал. Возможно, я зашел слишком далеко, но мне все еще приятно думать, что причина всему справедливость. " Мы освободим Фей, " обещаю я.
День 38 2-2-3	Мы нашли место, где содержат детей Фей. Барсолар был первым, кто обнаружил удерживаемый загон и сообщил об этом мне. Я немедленно послал большой контингент, чтобы освободить детей и привести их к моей Башне, пока мы не сможем договориться с Лордом Воздуха и освободить их родителей.
День 44 2-3-2	Некоторые из Фей узнали, что их дети теперь в безопасности, поэтому они сбежали из армии Лорда Воздуха. Они отчаянно хотели воссоединиться с их детьми, так что я не смог убедить их, чтобы они присоединились ко мне. Я, однако, получал некоторую информацию от них прежде, чем они улетели. К сожалению, Лорд Воздуха сбежал из Сферы Воздушных Элементалей. Я сожалею, что я не воспользовался шансом встретиться с ним. Когда спросил, куда он делся, Феи просто пожали плечами. Они не знали почему, но они знали, что он оставил большинство своих сил позади, чтобы охранять его царство, пока он не вернется.

События на карте:

EVENT **0; 19; 0** **11; 3; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Событие:** +3000
EVENT **2; 6; 0** **3; 8; 0** **4; 6; 0** **5; 6; 0** **5; 27; 0** **6; 6; 0** **7; 6; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Награда:** +2000
EVENT **3; 33; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Событие:** +6000
EVENT **9; 17; 1**	Вокруг Книги Магии Воздуха плавает много Джиннов и орды Элементалей Шторма. Один из ваших людей остановился, чтобы посчитать их точное количество и обнаружил, что существует, по крайней мере, 30 Джиннов и 80 Элементалей Шторма. Было бы разумно убедиться, что у вас достаточно армии, чтобы помериться силами с такой армией. Эта Книга возможно очень ценная.
EVENT **10; 26; 0** **35; 19; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Событие:** +10000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **11; 13; 1**	" Как замечательно! " — говорит Геморосс: " Школа Магии! Я не могу поверить нашей удаче. Вы действительно хотите увеличить ваше Знание или вашу Силу Заклинаний. Это будет стоить Вам всего лишь — 1,000 Золотом и Вы можете использовать дополнительное повышение. Возможно, у Вас есть другой Герой, который тоже хочет посетить это место".
EVENT **16; 4; 1**	Вы не уверены, откуда пришел Барсолар, но он внезапно оказался рядом с вашей лошадью. Ваша рука быстро тянется к поясу, но там не оказывается никакого меча, который вы смогли бы обнажить. "Лорд Тарнум, сюда! " — говорит Барсолар с дерзкой усмешкой. Он видел ваш испуг и насладился этим. " Что Вы хотите? " " Ворота к Облакам — по этому следу на север. Я прошел сквозь них и увидел Сферу Воздушных Элементалей моими собственными глазами. Замечательно! Но один Элементаль Шторма преследовал меня до этого места пару дней назад. Я давно ждал Вас здесь". Опять Барсолар присоединяется к вашим силам, но он и некоторые другие Волшебники, кажется, озабочены его наблюдениями Сферы Воздуха. По крайней мере, они оставят меня одного на некоторое время.
EVENT **18; 14; 1**	Большое количество Элементалей Воздуха и Шторма спикировало с облаков. Они воинственно кричат и окружают Вас, призывая к битве. **Стража:** 5 5 5 8 8 5 5
EVENT **20; 35; 1**	"Великая битва, Лорд Тарнум, " говорит Барсолар, выходя из-за деревьев. Отступите, чтобы подождать до окончания битвы, чтобы вступить в нее вновь. " Король Магнус выбрал хорошего лидера. Однако, Вы должны посетить Башню Марлетто, чтобы изучить то, что они Вам предложат. Каждая мелочь на счету, да? "
EVENT **24; 33; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Событие:** +9000
EVENT **26; 20; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Событие:** +5000
EVENT **26; 28; 0**	Пять Джиннов приближаются к Вам под белым знаменем. " Лорд Тарнум ", — они обращаются к Вам с глубоким поклоном: "мы хотели бы присоединиться к вашей армии. Некоторые из моих людей все еще очень боятся ослушаться Лорда Воздуха, но если Вы смогли бы освободить их, я уверен, что они присоединились бы к вашему сражению против Лорда Элементалей ." **Событие:** 5
EVENT **29; 10; 0**	Даже притом, что Вы идете по твердой поверхности, Вы знаете, что нет почвы под ногами. Однако, деревья и горы, вырастающие из-за белых облаков, выглядят в виде бесконечного тумана. По крайней мере, это позволит вам чувствовать себя более удобно, думая о них таким образом. Иначе Вы сошли бы с ума, пытаясь выяснить, откуда растут корни.
EVENT **30; 10; 0**	**Для компьютера:** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — компьютерные бонусы **Событие:** +7000
EVENT **33; 35; 0**	Это она, Сфера Воздушных Элементалей! Перед тем, как выйти из Монолита, Вы бросаете свой жезл во вздымающиеся белые облака. Он плывет как по воде, отказываясь погружаться в облака. Поразительно! Осторожно, Вы делаете свой первый шаг и чувствуете что-то вроде твердого основания под ногами даже притом, что Вы знаете, что там ничего нет. Не думайте, что Вы когда-либо сможете привыкнуть к этому.
EVENT **35; 20; 0**	Один из Джиннов, который недавно присоединился к вам, утверждает, что Вы могли бы даже убедить некоторых Воздушных Элементалей присоединиться к Вам. Они жестокие существа, не слишком яркие, и ухватятся за шанс, чтобы учинить сражение независимо от того, кто противник.
2; 35; 0	Мы защищаем этот Рудник для нашего хозяина, Лорда Воздуха. Он никому не должен достаться!
6; 18; 0	Мы защищаем эти Драгоценные камни для нашего хозяина, Лорда Воздуха. Они никому не должны достаться!
8; 4; 0	Мы было поручено уничтожать каждого, кто пытается пройти здесь. Готовьтесь быть принесенными в жертву Лорду Воздуха!
9; 12; 0	Школа закрыта для таких как Вы!
9; 32; 0	Мы защищаем эту Лесопилку для нашего хозяина, Лорда Воздуха. Она никому не должна достаться!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

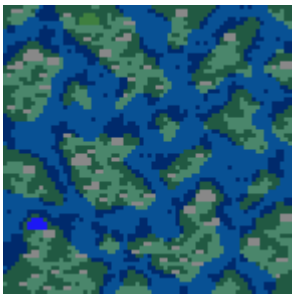
12; 25; 0	Это Золото принадлежит нашему хозяину, Лорду Воздуха. Оно никому не должно достаться!
17; 28; 0	Теперь мельник работает для нас!
18; 22; 0	С ударом грома, Вас внезапно окружили Элементали Шторма!
22; 16; 0	Мы защищаем эти Дюны для нашего хозяина, Лорда Воздуха. Они никому не должна достаться!
31; 34; 0	Мы защищаем эту Кристальную Пещеру для нашего хозяина, Лорда Воздуха. Она никому не должна достаться!
33; 21; 0	Школа закрыта!
10; 16; 0	Никто не может брать Книгу Магии Воздуха. Она наша! **Стража:** 15 15 5 5 5 15 15
9; 35; 0	"Превосходная находка, повелитель! Эти перчатки помогут вашим лошадям двигаться дальше на этом снежном ландшафте, " говорит Геморосс, пока Вы поднимаете Перчатки Всадника со снега.

3 Не пей воду (Don't Drink the Water)

Описание сценария: Тарнум должен нанести поражение всем Крепостям. Все герои будут ограничены 20 уровнем, но Тарнум и три его лучших героя перейдут в следующий сценарий сохранив всю свою магию, опыт и навыки. Сфера Проливного Дождя останется с вами на всех последующих уровнях.

Стартовый бонус на выбор:

30 древесины
30 руды



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 20

Города на карте:

		-	-	-
8; 55; 0	21; 4; 0	7; 13; 0	19; 39; 0	50; 48; 0

Герои на карте:

	из миссии 2	из миссии 2		
8; 56; 0	9; 61; 0	15; 65; 0		21; 4; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Когда Тарнум достиг Сферы Воды, Лорды Элементалей уже покинули этот грешный мир. Выбранная цель для атаки оказалась ошибочной. Теперь, ему придется взять под свой контроль все четыре стихии, если он хочет обрести хоть частичку надежды на возвращение домой.

День 1 1-1-1	Мы не можем вернуться к месту нашего обитания. Когда Лорд Воздуха покинул своё царство, он разрушил Врата к Облакам. И эти волшебники вокруг... Вы не поверите, но один из них сообщил, что единственной дорогой назад к местам нашего обитания является захват власти в городе Сопряжение. Так что, теперь я прибыл сюда, в Сферу Воды, чтобы победить Элементалей Воды и Льда.
День 2 1-1-2	Это королевство воды хуже, чем Сфера Воздуха! Всё так медленно покачивается из стороны в сторону, словно находишься на корабле во время шторма. Даже когда я стою на твёрдой земле (если эту грязь вообще можно назвать твёрдой), меня постоянно мучают приступы морской болезни. Барсолар упорно утверждает, что Навигация — важный навык, а я говорю, что сейчас гораздо нужнее волшебное средство от тошноты. "Извините, лорд Тарнум" — говорит Барсолар. "Я не думаю, что вы здесь это найдёте" Я удивлюсь, если это окажется правдой.
День 4 1-1-4	Барсолар покачал головой, когда мы встретились этим утром. "Мы пытались всю ночь, перепробовали все волшебные средства — но даже не смогли установить контакт с королём Магнусом" "Тогда мы предоставлены сами себе" — сказал я. "Да. Я боюсь, что он подумает, что мы погибли" "Да, похоже, мы ничего с этим не сможем поделать" — сказал я, пытаясь скрыть счастливые нотки своего голоса. Теперь я смогу управлять этой армией Волшебников без чужого вмешательства.
День 7 1-1-7	Сегодня Барсолар отплыл на небольшой лодке в сопровождении нескольких Гремлинов. Он собирается провести разведку этого королевства и попытаться определить местонахождение нашего врага. Я не сомневаюсь, что он также изучит ландшафт и особенности этой долины. На прошлой неделе, он покинул свою палатку и долго отсутствовал, разведывая. Чтобы быть в курсе дела пока он отсутствовал, я приказал ему посылать регулярные сообщения.
День 8 1-2-1	Мой Учитель по Волшебству, Геморосс, открыл мне интересные сведения относительно двух предметов, которые, как известно, находятся в долине воды. Это Ожерелье Морского Проведения и Шляпа Морского Капитана, которые увеличивают скорость плавания судов, но если кто-то один оденет их оба, то они образуют Шляпу Адмирала. Это позволит загружать и разгружать судно без потери хода за день. Вот такие мощные предметы!
День 10 1-2-3	Все эти водные путешествия ужасны. Я похудел от ежедневной рвоты, и я не могу участвовать в битве, когда земля уходит из под ног. По-моему, я единственный, кого мучает морская болезнь. Эти волшебники легко переносят эти путешествия. Когда я спрашиваю их, как они это делают, каждый из них даёт мне какое-то средство от тошноты. Ну и, конечно, ни одно из них не работает! Только две вещи я могу поглощать во время плаванья — это чай и сухари.
День 12 1-2-5	Сегодня получил первое известие от Барсолара. Я, честно говоря, не ожидал, что сова, приземлившаяся на ближайшую ветку дерева, начнёт говорить сиплым голосом Барсолара. "Лорд Тарнум. Я уже достаточно много изучил, и заметил, что Элементали Воды и Льда блокируют все дороги этого королевства. Они нападают без объяснений, поэтому я остановился достаточно далеко от них. Я бы предложил вам использовать двух героев. Пока один имел бы дело с этими существами, другой мог бы разбирать плавающие обломки. На воде плавает целое состояние! Я послал вам немного того, что успел собрать" Я оглянулся, не понимая, что имел в виду Барсолар. Тогда сова взяла маленький мешочек, привязанный к одной её ноге, и, прежде чем улететь кинула мне под ноги. Не успел я его разглядеть, он разорвался и чуть не похоронил меня в груде Древесины и Золота. **Событие:** +14 +2387
День 17 1-3-3	Сова Барсолара снова вернулась с коротким сообщением. На севере есть город, который не удерживался врагом. Или, по крайней мере, врага там не было в то время, когда было послано сообщение. Там я бы смог воспользоваться всеми ресурсами, которые получу. Так что это хорошие новости!
День 22 1-4-1	Я не мог нормально спать и всё благодаря этой проклятой морской болезни. Измученный, я упал на влажную землю не далеко от моей палатки. Грязь впитывалась в мою одежду, но это не имело значения. Моя одежда уже была пропитана грязью, за эти три недели пока мы, блюя, двигались через болото. У меня уже не осталось чистой одежды, но это меня не слишком беспокоило. Немного грязи ещё никому не навредили. Но этим утром я заметил краем глаза, как двое волшебников хихикали надо мной. Они смеялись над моей внешностью или потому что я единственный человек, страдающий морской болезнью здесь? Им повезло, что и то, и другое было правдой. Иначе я бы подошёл и разбил носы обоим.
День 23 1-4-2	Я всегда удивлялся, когда слышал голос Барсолара, издающийся из клюва совы, но сегодня я понял, что привык к этому. На этот раз сова приземлилась ко мне на руку. Сначала, стало ясно, что в отличие от порабощенных Эльфов, существа замка охотно работают для Лорда Воды. Этот влажный мир — их дом, и они просто защищают его для своего хозяина. Я это конечно понимаю. И даже уважаю их за это. Но они стоят на пути моего возвращения домой. Я дал им понять, что я не хочу неоправданной жестокости по отношению к этим людям, и те, кто захочет это оспорить, умрут.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 32 2-1-4	Когда мы разбили лагерь прошлой ночью, из облачного неба появилась стая Штормовых элементалей и атаковала. Вокруг нас трескались молнии, зажигая палатки и фургоны, спугивая как лошадей, так и людей. Думаю, я надеялся на хороший бой, потому что моя ярость взяла верх. Я встретил элементалей в лоб, не имея ничего, кроме своего боевого посоха. О, я бы быстро расправился с этими существами, если бы у меня был только мой меч, но вместо этого потребовалось два или три удара, чтобы уничтожить их. Когда все снова стало безопасно, я уронил свой треснувший посох и уставился на свои изумленные войска. Конечно, они никогда раньше не видели, чтобы Волшебник действовал как безумный Варвар. Я улыбнулся им. Я чувствовал себя хорошо, отдохнувшим, несмотря на пару ожогов от молниеносных атак элементалей Бури. «Видите, — сказал я, — кому нужны заклинания?»
День 33 2-1-5	Я начинаю лучше переносить морские путешествия. Чем больше маяков будут под моим контролем, тем быстрее мои суда будут двигаться, так, как им проще будет искать правильный путь к берегу ночью. Теперь я должен взять и удерживать под своим контролем как можно больше маяков. Чем быстрее плавают мои суда, тем скорее я смогу победить это королевство и продвинуться дальше.
День 38 2-2-3	"Лорд Воды уехал" — сообщила сова Барсолара. Я не слышал остальную часть его сообщения, так как почувствовал, что болезнь снова просыпается в моём желудке. Я сделал ошибку, прибыв в сферу Элементалей так быстро? А что, если Лорд Элементалей уже отправился к моему миру, то какой урон они могут учинить, прежде чем я стану Повелителем стихий?
День 43 2-3-1	Я созвал на совещание своих советников, чтобы обсудить возможность возвращения домой другими средствами, но все были убеждены, что дорогу домой перекрыли хозяева Сопряжения. Я отчаянно пытался сдерживать рвоту во время совещания, пытаясь усмирить свой желудок. В конце концов, болезнь взяла вверх. Я дважды наблевал перед всеми своими помощниками. "О мои предки! Неужели ничто мне не поможет?" — простонал я прежде, чем понял что сказал. "Что вы сказали сэр?" — спросил меня мой учитель по волшебству , Геморосс. "Ничего" — пробормотал я и приказал окончить совещание. Я слишком плохо себя чувствовал, чтобы что-либо делать, но я слышал что уходя Волшебники посмеивались.
День 48 2-3-6	Геморосс наслаждался своим завтраком прямо передо мной, в то время как я мог довольствоваться только чаем и специальным варевом, это были единственные вещи, которыми я мог хоть как-то поддерживать себя в рабочем состоянии и не умереть от голода. "Вы обращались к предкам. Почему? " — спросил он меня. Я притворился, что делаю большой глоток своего напитка, в то время пока придумывал что ответить. "Так как, похоже весь мир в данный момент меня ненавидит, то почему бы мне не обратиться к некоторым богам за помощью?" -ответил я. "Интересный выбор, вызвать богов варваров" — сказал Геморосс. Я пожал плечами, замечая подозрительный взгляд своего учителя по волшебству. "Это меня забавляет." "Ну, Лорд Тарнум, я вас оставлю" -сказал Геморосс, и быстро удалился. Что-то странное прозвучало в его голосе в последних фразах.
День 53 2-4-4	Теперь, когда я изучил эти волшебные заклинания, настало время, применить их к моим тактическим навыкам. Я созвал всех своих советников. "Големы слишком медленны, чтобы их сразу пустить в бой. Стрельцы врага снимут их прежде, чем они успеют что-нибудь сделать. Так что лучше будет, если они будут охранять Чародеев. То же самое с Горгулиями и Нагами. У нас есть магия, и зачем нам идти к врагу? Пусть враг сам к нам идёт. И давайте встретим его, как полагается! "Я думал, что цель сражения состоит в том, чтобы напасть"— сказал новый Повелитель Горгулий, Рабарак. Он был молодым Волшебником, таким же противным, как и Барсолар. "Если у нас будут Чародеи позади, а мы превосходим числом наших врагов, то почему бы нам не напасть?" "Потому что, ты идиот, потеряешь большую часть своих отрядов, только попробовав достигнуть врага. Что тут необходимо использовать? Всё что от тебя потребуется, это внушить своим войскам Ненависть. Твои войска пойдут первыми и подманят войска противника" — сказал я.
День 58 3-1-2	Когда в последний раз я был в хорошей форме? Я уже и не вспомню. Когда я проснулся этим утром, я в течении часа смотрел на котелок с чаем около костра. Я не выдержу ещё одного дня питаясь этой дрянью, я немедленно приказал одному из Гремлинов, чтобы принесли вина. "И побольше!" — прокричал я. Когда я собирался поблевать, я должно быть был уже сильно пьян.
День 59 3-1-3	Этим утром я подошёл к другим волшебникам, завтракающим вместе. я улыбнулся им, поставил полупустую бутылку вина на стол, затем схватил горстку яиц, положил сверху сосисок и запихал всё в рот. Я наблюдал, как их челюсти опустились. Они наблюдали, как я, давясь, заглатывал пищу и пускал сытные отрыжки к небесам. "Вы, кажется, чувствуете себя лучше" — сказал Геморосс. "Да," — сказал я, забирая вино, прежде чем уйти. Пройдя несколько ярдов, я остановился и прокричал: " Если мне снова станет плохо, я найду вас Геморосс. Вам это не понравится" Я продолжал идти, оставив отчаянно шепчущихся Волшебников. Да, я понял, что они подкладывали мне что-то в чай, чтобы я чувствовал себя плохо. Хорошая шутка, подумал я, обернувшись к ним. Я могу понять шутку, но только один раз.

События на карте:

34; 70; 0
Из толщи воды вышла орда Элементалей Воды. "Нам было приказано убить любого, кто попробует взять Ожерелье. Уходи или взгляни в лицо смерти" Вы будите бороться с Элементалями Воды за Ожерелье?
Стража: 6 6 6 6 6 6 6

56; 70; 0
Вы нашли Шляпу Морского Капитана, лежащую на земле, но замечаете вокруг воду, неестественно образующую водовороты. Вероятно, Элементали Воды использовали этот предмет для приманки. Вы будете бороться с Элеенталями Воды за Шляпу?
Стража: 6 6 6 6 6 6 6

27; 59; 0
Кольчуга лежит на земле неподалёку от логова нескольких Великих Василисков, достаточно сильных, чтобы охранять столь превосходную модель кольчуги. Они нападут на вас, если вы подойдёте. Вы хотите рискнуть, и побороться с множеством Великих Василисков за эту кольчугу?
Стража: 6 6 6 6 6 6 6

42; 29; 0
На большом мшистом камне, поблёскивая на солнце, лежит Щит Короля Гноллов, но вы также видите орду Гноллов, сидящих вокруг него. Они не отдадут вам его без борьбы, хотите сразиться?
Стража: 10 10 10 10 10 10 10

16; 34; 0
Вы удивляетесь, увидев Джиннов в Сфере Воды, но скоро понимаете, что их поймали, чтобы охранять здесь Сапоги Левитации. Хотите напасть на них, чтобы получить эти сапоги?
Стража: 6 6 6 6 6 6 6

59; 24; 0
Элементали Воды и Льда защищают большую Книгу Магии Воды, оставленную здесь Лордом Воды. Вы пытаетесь отвлечь существ, но они даже не двигаются. Если вы хотите Книгу, вы должны сразиться с Элементалями за неё. Будете нападать?
Стража: 15 15 15 15 10 10 10

0; 40; 0
Это — местоположение Сферы Проливного Дождя, но орда Элементалей Льда охраняет это место. Земля замерзает и покрывается льдом, делая ваши ходы опасными. Вы всё ещё хотите напасть на Элементалей Льда?
Стража: 20 20 20 20

69; 3; 0
Только маленькую часть подводы с рудой было видно, когда вы нашли её. Другой день и она снова доверху загружена.

19; 21; 0
Вы замечаете, что остров населён Гноллами — их целая орда. Их лидер один из самых больших, которых вы видели, и он носит Великий Гномий Кистень. Вы хотите за него побороться?
Стража: 10 10 10 10 10 10 10

18; 50; 0
Посетите Маяки, и вы пойдете дальше.

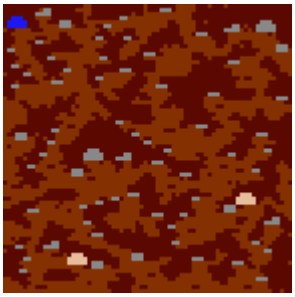
4 Неприятное место (Hard Places)

Описание сценария: Теперь Тарнум должен бороться с Повелителями Подземелий. Все герои будут ограничены 25 уровнем, но Тарнум и его три лучших героя перейдут к следующему сценарию со всеми своим опытом, заклинаниями и навыками. Сфера Илистого Озера останется с вами на все последующие уровни.

Стартовый бонус на выбор:

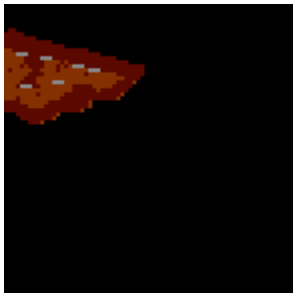
Корона верховного мага Тарнуму
5 ртути, 5 серы, 5 кристаллов, 5 самоцветов

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 25



Города на карте:

			-	-
			Содвилл	Нортаун
3; 5; 0	18; 64; 0	60; 49; 0	22; 38; 0	65; 6; 0

Герои на карте:

	из миссии 3	из миссии 3	из миссии 3
28; 5; 0	3; 6; 0	10; 20; 0	15; 12; 0

Тарнум и 3 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Из всех Сфер Элементалей — Сфера Земли больше всего похожа на реальный мир. Но Тарнуму все еще приходилось бороться со своей ненавистью к волшебству даже, несмотря на то, что его собственная сила уже вышла далеко за пределы власти Волшебников и их сподвижников.

День 1 1-1-1	Я приветствую вас, прибывших в Сферу Элементалей Земли. Наконец-то твёрдая почва! Но как и все остальные, первое что я заметил, это силу сильно притягивающую меня к земле, словно к моим лодыжкам привязали свинцовый груз. Волшебники жалуются на чувство тяжести, или вялости. Я заметил, что они уставали быстрее меня, вынуждая тем самым делать большое количество остановок в течении дня. Я думаю, что моя сила позволяла мне двигаться, в то время как они уже падали духом, но даже я чувствовал уменьшение эффекта невидимого веса.
День 5 1-1-5	Отряд Наг, которые живут в этой сфере, согласился присоединиться к нам, поскольку остальная часть Наг живут в моём мире. Наконец-то у меня в руках прекрасные фехтовальщицы! С мечём в каждой руке, думаю, что даже я не смог устоять против их молниеносных нападений. Моё сердце трепещет, когда они рвутся в бой.
День 8 1-2-1	Сова Барсолара прилетела сегодня с грубо нарисованной картой местности. "Лорд Земли оставил нескольких Повелителей Подземелий, чтобы они защищали его королевство пока он отсутствует" — сказала сова. По карте я смог определить, что мой враг в настоящее время занимает два Подземных города далеко к югу. Между нами, тоже к югу, находится незанятый подземный город. Другой город находится далеко на востоке.
День 17 1-3-3	Когда-то давно я сражался с подземными жителями. Так как они проводят большинство времени под землёй в своих тёмных туннелях, то они хорошо сражаются в темноте. Я бы даже сказал, что они предпочитают там сражаться. Они часто устраивают засады, вместо того, чтобы сражаться лицом к лицу. У них нет чести, есть только желание победить.
День 23 1-4-2	К счастью я всё ещё бодрствовал. Прошлой ночью, я сидел и раздумывал о волшебстве, которым теперь обладал, вскоре я почувствовал слабое зловоние в воздухе. Потребовалось совсем мало времени, чтобы вспомнить что это, я тут же выскочил из палатки и выпустил искрящуюся голубую вспышку над лагерем. По всему лагерю рассеялась орда Троглодитов, пытающихся подкрасться к каждой палатке! Один из них стоял в нескольких футах от меня, временно ослеплённый вспышкой. Я ударил его со всей силы, раскрошив ему череп. "Подъём, ленивые Волшебники!" — прокричал я "Враг в лагере!" Даже то, что Троглодиты сумели войти в лагерь, не помешало нам быстро расправиться с ними без потерь.
День 32 2-1-4	Вот она, моя месть Магам, смеявшимся надо мной в Сфере Воды. Не было ни единого Волшебника в моей армии, который бы не вспотел в полдень, с этим невидимым грузом, который висел на нас. Мы все были грязные, ведь грязь липнет к мокрому телу. По правде говоря, я чувствовал себя прекрасно, и не возражал против этого. Чувство, словно проработал физически весь день, таких дней у меня не было уже давно. Почувствуйте себя живым!
День 38 2-2-3	Барсолар пришёл в лагерь сегодня. Он оказался истощённым, и был покрыт грязью, как и другие Волшебники. Однако, я заметил, что Барсолар потерял некоторый вес в талии, и его лицо казалось более характерным. Разведка, которая продолжалась несколько недель, не могла не отразиться на человеке. "Ну, так у вас есть, что сообщить?" -спросил я, как только он выпил прохладной воды. "Не много" — сказал он, запустил руку в одежду, вытащил короткую деревяшку и расколол с одной стороны. "Только это" -сказал он. "Что это?" "Ножка от жезла Волшебника. Я даже распознал символы на одном конце — это принадлежало известному Волшебнику, который исчез почти две сотни лет назад" "И что это тогда делает здесь?" —

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	спросил я. "Ну, история гласит, что группа мощного Волшебника хотела создать совершенного Голема, поэтому они пытались найти проход в Сферу Земли, где они могли найти самое твёрдое вещество во вселенной. Многие полагают, что они умерли, когда они произнесли заклинание — появились на дне океана или ещё чего-то — но другие думают, что они сделали в Сфере Земли, но не смогли найти дороги обратно. "Это звучит знакомо сказал я. "Да. Не имеет значения, что случилось две сотни лет назад — они уже мертвы к настоящему времени" — сказал Барсолар. "Как неудачно. Мы могли бы воспользоваться помощью"
День 43 2-3-1	Я вышел из палатки этим утром и тут же закатился смехом от того что увидел. Очевидно, чтобы немного облегчить свой вес, многие Волшебники решили отказаться от ношения пыльных одежд и ходить без рубах. Никогда я ещё не видел столько много бледной плоти. Но я должен признать, после того, как почти два месяца в Сфере Земли, эти худые люди начали показывать некоторые признаки мускулатуры. Их белые животы стали немного меньше, так же как и остальные части тела. Я сорвал с себя одежду и пошёл среди них. "Кто хочет бороться?" — спросил я. Несколько Волшебников явно хотели, но не посмели выйти вперёд. Они почти нашли свою храбрость. "Ха! Я всё же сделаю из вас Варваров!"
День 57 3-1-1	Все мы думали, что они будут мертвы, так что когда группа Волшебников вышла из большой пещеры, мы не могли себе представить, что это были те Волшебники, которые прибыли в Сферу Земли, чтобы сделать совершенного Голема. Мы сблизились и поприветствовали друг друга. "Приветствую тебя, Тарнум! Мы рады видеть других Волшебников. Я Римус" — сказал их лидер. Мы сели, поели, много разговаривали. К нашему изумлению, Римус и другие утверждали, что были в этом месте всего шестнадцать лет. Невозможно, ведь они отсутствовали двести лет. Кто-то был не прав. "Так вы пошли за..."-начал Понифик, предводитель Големов. "Так долго!" - прервал я. Если эти люди фактически не понимают, как долго они отсутствовали, то болтовня это не способ общаться с ними. "Как вы выжили?" Римус объяснил, что они построили Големов в качестве своих солдат — по два на каждого Волшебника. Всякий раз когда один из Големов разрушался, они тут же делали другой. К сожалению они ещё не обнаружили способ создать совершенного Голема.
День 58 3-1-2	Вчера вечером, после еды с Римусом, при отсутствии Волшебников, я встречался со своими советниками. "Как это возможно? Как они могут думать, что пробыли там всего шестнадцать лед?" -требовал я. Я устал чувствовать, что не могу придти к нужному ответу. Геморосс, Учитель Волшебства, покачал головой. То же сделал Понифик и остальные. Только Барсолар, казалось, имел идею, если это серьёзное выражение лица было именно этим признаком. "Что, Барсолар?" — спросил я. Он изучал Сферы Элементалей, поскольку исследовал их. "Потребуются небольшие эксперименты, чтобы проверить мою теорию, Лорд Тарнум" — сказал Барсолар уклончиво. "Мне не важны эксперименты, Барсолар! Я хочу знать ответы — даже если ты не уверен. Что здесь происходит?" "Время, Лорд Тарнум. Сфера Элементалей сильно отличается от нашего мира. Это будет иметь смысл, если это время, также будет отличаться от того" — сказал Барсолар. Другие Волшебники начали кивать, поскольку уловили мысль своего коллеги. "Так" — сказал я:" то есть ты хочешь сказать, что здесь всё перемещается медленнее, чем в нашем мире." "Да. Или же вы можете сказать, что время идёт быстрее в нашем мире. Тогда получается, что две сотни лет в нашем мире эквивалентны шестнадцати годам здесь. Мы можем ожидать, что к моменту нашего возвращения в нашем мире пройдёт пара десятилетий". Несколько советников опустошили свои кубки с вином. А я только закрыл глаза и надеялся, что Лорд Элементалей не уничтожит мир за это время.
День 59 3-1-3	Сегодня я сказал Римусу и другим всю правду об их отсутствии. Я был корректен настолько, насколько было возможно, но всё равно нет хороших способов сообщить человеку, что всё его семейство, что все кого они знали, давно уже мертвы и захоронены. Я знаю, что они чувствуют. Моё семейство тоже давно уже ушло, в прочем так же как и мои друзья. Даже мир изменился настолько, что я теперь уже не помню, какой жизнь была, когда я был ребёнком.

События на карте:

 25; 4; 0	При прохождении через тесную область я вспомнил, что кое-что помню о этой подземной расе. Они любят устраивать засады. К счастью здесь нет ни одной, но это не значит, что мы не можем встретить их дальше.
 56; 15; 0	Впереди пирамида, охраняемая Золотыми и Алмазными Големами, они защищают заклинания пятого уровня. Кто бы сюда не вошёл, должен иметь мудрость, чтобы изучить заклинания пятого уровня, иначе они будут навсегда утеряны.
 59; 18; 0	Из трещин в ближайшей стене выпрыгивает орда Троглодитов. **Стража:** 20 20 20 20
 21; 23; 0	На юг до Содвилля. На северо-восток до Нортауна
 36; 2; 0	Идите на восток, чтобы взять города Подземелья.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

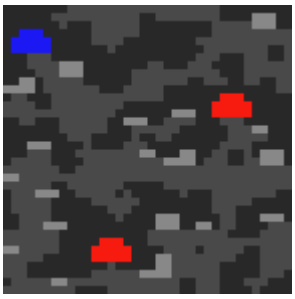
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

5 Секрет огня (The Secret in the Flames)

Описание сценария: Тарнум должен нанести поражение городу Инферно и взять под контроль все генераторы Огненных Элементалей. Герои ограничены 30 уровнем, но Тарнум и три его лучших героя перейдут к следующей карте, сохранив все свои навыки, заклинания и опыт.

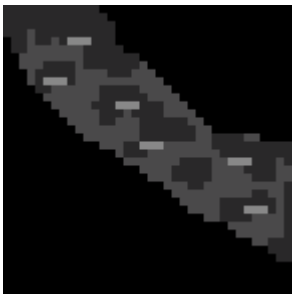
Стартовый бонус на выбор:

8 Чародеев Тарнуму
12 Магов Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить жилища всех существ	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 30



Города на карте:

3; 5; 0	13; 31; 0	28; 13; 0

Герои на карте:

	из миссии 4	из миссии 4	из миссии 4	**Тарнум** и 3 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.		
3; 6; 0	6; 10; 0	8; 16; 0	17; 9; 0		13; 32; 0	28; 14; 0

Пролог. Самая необычная из сфер — это сфера Огня. Сверкающее пламя покрывало каждый дюйм пейзажа подобно оранжевой, колышущейся траве, но оно не обжигает. Это было нечто открытое Бессмертным Героем, что впоследствии даст ему преимущество в борьбе с Лордами Элементалей.

День 1 1-1-1	Я был несколько обеспокоен относительно прибытия в Сферу Огня. Если Воздух, Воду и Землю понять можно, но мир, сделанный из огня? Прежде чем мы сюда прибыли, я настоял, чтобы в начале я шёл один. Бесполезно посылать всех через портал, чтобы выяснить, не загорятся ли наши волосы и одежда на той стороне. И вот что я обнаружил. Это было царство, освещаемое ярким оранжевым светом и языками пламени у меня под ногами, подобно высокой траве. С каждым вдохом я впитывал раскалённый воздух, слишком сухой, чтобы я вспотел, но достаточно жаркий, чтобы я снял одежду. Осмотревшись, я увидел озёра из пузырящейся лавы, обугленные горы и огонь. И если честно, это выглядело прекрасно.
День 4 1-1-4	Мои Волшебники-советники предупредили меня о некоторых опасных предметах под названием Ящики Пандоры. Очевидно, они разбросаны по всей территории этого королевства. Некоторые содержат бесценные сокровища, но эти мощные ящики могут содержать всё, что угодно, включая армию Огненных Элементалей.
День 7 1-1-7	Барсолар нашёл два города Инферно на юге. Мало того, что Элементали охраняют это королевство, но этим также занимаются и Демоны. В прошлом, я противостоял противнику, столь же опасному, как Демон. Они настолько же жестокие, насколько и хитрые, они неустанно преследуют свою цель. И я знаю, что они будут бороться до последнего, пока последний из них не будет убит, но это не имеет значения. Элементали это одни из тех, которыми я хочу управлять, и чтобы добиться этого я должен взять управление над всем Сопряжением Огненных Элементалей в свои руки. Не маленькая задача.
День 11 1-2-4	В этой области находится множество тайников Бесов. Мне сказали, что Бесы любят копить сокровища, они обычно прячут золото и ртуть. Хотя Бесы слабые на поле боя, они путешествуют в больших количествах. Внутри тайника может быть несколько сотен существ, но мне интересно, сколько же богатства они охраняют.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 25
1-4-4

Так как мы уже так близки к нашей цели победить все четыре сферы элементалей, этим утром я созвал совещание со своими помощниками, чтобы обсудить стратегии для нанесения поражения Повелителю Стихий . "К сожалению, Лорд Тарнум"— сказал Римус," их всего четыре, и только одна из них ваша" Недавно я назначил Римуса заместителем командующего, с тех пор он получил многолетний опыт в борьбе с Элементалями. Я нашёл его способным и не раздражающим меня, в отличие от других моих помощников. Я чувствую себя с ним намного лучше чем с другими. "Повелитель Стихий имеет беспрецедентную команду соответствующих Лордов Элементалей. Каждый из них имеет огромную мощь. А если они вместе, то я не думаю, что мы сможем победить их" — сказал Римус. "Должен быть способ" — сказал я. Предки бы не послали меня, если бы это было невозможно. "В чём мы нуждаемся" — продолжал я, " так это в том, чего не имеют они. Я смогу потягаться с ними, если захвачу всех Элементалей, но вот в чём я нуждаюсь, так это в оружие, против которого у них не будет защиты." "Мы работаем над этим, Лорд Тарнум"— сказал Римус.

День 32
2-1-4

Сегодня Барсолар возвратился с разведки этой сферы. Он провёл кое-какие эксперименты, пока был в разведке, и говорил, что ему нужно посоветоваться с другими Волшебниками. К своему удивлению, я сказал: "Что вы изучаете?" Барсолар замер на мгновение. Посмотрел на меня, будто хотел определить, шучу я или нет. "Что?" — Спросил я. "Я не могу проявлять интереса к вашей работе?" "Вы никогда не интересовались до этого" — ответил Барсолар. "Ваша работа меня не интересовала до сих пор" — ответил я с усмешкой, чтобы дать ему понять, что это было ребячество. К сожалению Барсолар до сих пор не имел чувства юмора. Или имел? Я всё ещё подозреваю, что Барсолар, а не Геморосс был автором микстуры к моему чаю, который награждал меня морской болезнью, пока я был в Сфере Воды. "Ну" — начал отвечать Барсолар," я задался вопросом, почему огонь здесь не жжёт нас. Даже бумага не горит, если..." Барсолар достал лист пергамента из своей одежды, и подержал над языком пламени у себя под ногами. Сначала ничего не произошло. Затем пергамент вспыхнул так быстро, что Барсолару пришлось отбросить бумагу прежде, чем она обожгла ему пальцы. "Как ты это сделал?" — спросил я. "Огонь реагирует на ваши мысли. Если захотите, чтобы он что-то сжёг, это произойдёт. Это почти живое существо, подобно Элементалям, но неразумное" -сказал Барсолар. Я был под впечатлением. Я хлопнул Барсолара по плечу и сказал: "Хорошая работа!"

День 38
2-2-3

Барсолар и Римус пришли ко мне вчера вечером с серьёзными выражениями на лице. "Мы разработали кое-какие теории, которые могли бы направить на существование нового типа Элементалей — тех, которые могут нам помочь в борьбе против Повелителя Стихий" — сказал Римус. "Конечно, если они существуют" — добавил Барсолар. "Объясни". Барсолар сделал жест Римусу и начал. "Все эти годы, проведённые в различных сферах, дали мне возможность экспериментировать с уникальной природой этих королевств. Я долго пытался понять, что если вода, воздух, огонь и земля разных типов, то что их объединяет. Что их связывает например в нашем мире?" "Что?" — спросил я. "Волшебство" — сказал Барсолар. Я дал им знать, что я отношусь к этому скептически. Для каждого Волшебника, волшебство — ответ на любой вопрос. "Да" — продолжил Римус," я не способен был доказать это, пока не поговорил с Барсоларом о его экспериментах с огнём. Мы знаем, что огонь не живое существо, но всё же он слышит наши мысли и реагирует на них. Возможно, именно так Повелитель Стихий управляет своим миром так просто — они связаны со стихией непосредственно. И мы думаем, что волшебство, тоже стихия, такая же, как вода и огонь. И если это правда, то должна быть Сфера Волшебства." "И Элементали Волшебства" — сказал Барсолар. Элементали Волшебства. Это всё казалось слишком не правдоподобно, но я дал этим двум Волшебникам всё, что они требовали, лишь бы они выяснили правду.

День 42
2-2-7

Любые запросы Барсолара и Римуса выполнялись, они использовали моих помощников так же, как и многие из моих ресурсов. Они строили что-то подобное волшебным дверям, которые мы используем, чтобы путешествовать между Сферами Элементалей. Я только надеюсь, что это всё не взорвётся.

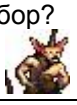
Событие: -12 -4 -4 -4 -3450

День 44
2-3-2

Эксперимент, по нахождению пятой Сферы Элементалей Волшебства в итоге завершился вчера вечером, когда Барсолар и Римус подготовили к запуску устройство, которое они строили. Вместо окончания раздался хлопок, как я и боялся, это было похоже на хныканье. Не было ни молнии, ни огня, ничего. "Может мы чего-то пропустили" — сказал Римус, поглаживая бороду. "А может Сферы Волшебства не существует" — сказал я. Но я был не прав. Моментом позже, где до этого ничего не было, высокие фигуры в чёрных мантиях и красных тюрбанах, застыли перед нами. Я приблизился и увидел, что существо не имело лица — только циркулирующая масса искрящихся огоньков. Они всё ещё стояли. Если бы у них были ноги, они могли бы без усилий войти в портал созданный Барсоларом и Римусом. "Приветствую, сказал я, "мы.." Я ЗНАЮ. И Я ЗНАЮ, ЗАЧЕМ ВЫ МЕНЯ ВЫЗВАЛИ СЮДА. Я слышал эти слова не ушами. Они раздавались где-то в голове. Так или иначе, я понял, что они прибыли из очень странного места. Прежде чем я сформулировал свой следующий вопрос, я снова услышал их Я ПСИХИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ. ДА, Я ПРИБЫЛ ИЗ СФЕРЫ ВОЛШЕБСТВА. ОЧЕНЬ ХОРОШО, Я ПЕРЕСТАНУ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫ ИХ СПРОСИТЕ, И ПОЗВОЛЮ ВАМ ГОВОРИТЬ. Мои колени ослабли, как будто я бегал весь день. Я присел, чтобы избежать падения. "Это из Сферы

	Волшебства" — сказал Римус. "Я тоже так думаю" — сказал Барсолар, "Этот Психический Элементаль и есть Элементаль Волшебства!" Я ГОВОРЮ СО ВСЕМИ ВАМИ, ТАКЖЕ КАК И ВЫ ВСЕ ГОВОРИТЕ СО МНОЙ. Я поднял свои руки и прокричал: "Тихо! Все прекратите думать" Психическому Элементалю я сказал: "Нам нужно поговорить" НАЕДИНЕ. ДА Я ЗНАЮ.
День 45 2-3-3	Посое совещания со своими советниками, я снова встретился с Психическим Элементалем. Мы решили, что нет никаких путей, которыми мы бы предохранялись от чтения наших мыслей. Психический Элементаль— чистая мысль. Наши мысли для него подобно воздуху для нас. Так, что если мы хотим получить от него помощь, нам надо завоевать его доверие. ДОВЕРИЕ? Я НЕ УВЕРЕН, ЧТО Я ПОНИМАЮ ЧТО ТАКОЕ ДОВЕРИЕ. Это были первые слова Психического Элементаля, пока это плыло в мою палатку. Если это и имело ноги, то я не видел их из-за длинной мантии. Кроме того, это передвигалось слишком плавно для ходьбы. "Что?" — спросил я. Но тогда до меня дошло, существо, которое читает мысли у всех вокруг, то оно знает, когда кто-то врёт. Конечно, оно не понимало, что такое доверие. Оно ему просто не нужно. ДА, ТЕПЕРЬ Я ПОНИМАЮ О ЧЁМ ВЫ ГОВОРИТЕ. КАК ВЫ ЭТО ДЕЛАЕТЕ? "Вы сказали, что знаете, зачем мы вошли в контакт с вами. Вы можете помочь нам в борьбе против Повелителя Стихий?"— спросил я. МЫ НЕ МОЖЕМ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ПЕРВОГО. "Первого?" ВЫ НАЗВАЛИ ИХ НАШИМИ ЛИДЕРАМИ. ОНИ ПЕРВЫЕ ИЗ НАШЕГО ВИДА, И САМЫЕ ЗНАЮЩИЕ — ТРИ ЭЛЕМЕНТАЛЯ ВОЛШЕБСТВА, КОТОРЫЕ ВЕДУТ НАС ВСЕХ. НАЙДИТЕ ИХ, НО ЗНАЙТЕ, ЧТО ДРУГИЕ ИХ ТОЖЕ ИЩУТ. Я ПОЛАГАЮ, ЧТО ОНИ АГЕНТЫ ВАШЕГО ВРАГА, ПОВЕЛИТЕЛЯ СТИХИЙ.
День 47 2-3-5	Ничего лёгкого не бывает. Только когда я думал, что мы уже можем отправляться домой, мы должны путешествовать в Сферу Волшебства, чтобы найти Элементаля Волшебства известного как Первый. Волшебники не слишком убеждали путешествовать в Сферу Волшебства. Я думаю, что видел их кучку, пускающую слюни за идею. Но Гремлины и Наги, да и другие пали духом. Я убедил их, что будет бессмысленно возвращаться теперь, для того чтобы быть побеждённым Повелителем Стихий, но я понимаю их состояние. Я тоже хочу домой. Я утомлён этими странными королевствами, и особенно я утомлён всем этим волшебством.

События на карте:

 8; 9; 0	Огонь пляшет, поднимаясь выше, чем обычно, вьется в каком-то странном танце. Потом огонь принимает форму руки, ноги, головы. Внезапно группа Элементалей Огня становится у вас на пути.
 22; 1; 0	Сначала вы думаете, что блестящие синие полосы — это молнии, но они останавливаются на середине реки, изменяют направление, и летят к вам. Они блокируют вам дорогу и обретают форму. "Энергетические Элементали"— говорит один из ваших юных помощников. "В Атаку!"- кричите вы.
 15; 17; 0	Собравшаяся вокруг меча группа Демонов, пытаются вытащить меч, застрявший в охлаждённом куске лавы. Если вы хотите выдернуть меч из почерневшего камня, вы должны бороться с этими злыми существами. Ваш выбор? **Стража:** 15 15 15 
 1; 19; 0	Множество Эфритов стоит у затонувшего в лаве Щита Проклятых. Они кажется, не пытаются его утопить, так что должно быть это часть процесса выковыривания этого мощного предмета. Хотите напасть на Эфритов, как только они это сделают? **Стража:** 10 10 10
 16; 24; 0	Эфрит жил бы здесь среди огня, делая Нагрудники из Серного Камня. Но, они не хотят тебе продать его. Хотите вы бороться с ними? **Стража:** 10 10 10
 6; 9; 0	"Будьте осторожны, когда открываете Ящик Пандоры" -предупреждает вас один из ваших советников. В этих волшебных ящиках можно спрятать всё что угодно, включая существ. Вы хотите открыть её или нет? **Награда:** +5 +5 +2 +3 +2 +2 +1000
 5; 13; 0	Вы готовитесь к самому плохому, поскольку вы открываете Ящик Пандоры, но ничего не взрывается и не выпрыгивает, так что вы осторожно заглядываете внутрь, чтобы увидеть, что там находится. **Награда:** +10 +10 +4
 30; 4; 0	Вы начинаете понимать, что все эти ящики Пандоры были оставлены в Сфере для жадных. Элементали Огня, кажется, любят прятаться в этих ящиках и нападать на тех неудачников, которые их открывают. Хотите попытать счастья и открыть коробку. **Стража:** 5 5 5 **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

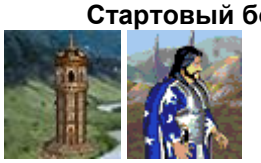
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

14; 1; 0	Этот Ящик Пандоры появился в скальной трещине после землятресения. Несколько ваших помощников предупреждают вас не открывать его, но вы ведь не трус, не так ли? Откроете ящик? **Стража:** 10 10 10 20 10
34; 33; 0	Попытаете счастья и откроете коробку? **Стража:** 20 20 10 **Награда:** +10 +10 +5 +5 +5 +5 +10000
1; 24; 0	Большим пламенем Элементали Огня пытаются вас спугнуть. Они должны защищать ящик Пандоры по нескольким причинам. Хотите бороться с ними за сокровищницу? **Стража:** 10 10 10 10 **Награда:** 20
19; 7; 0	Когда вы первый раз касаетесь ящика, он обжигает вам пальцы. Такой нагрев не может дать земля, значит температура исходит изнутри. Вы хотите бороться за то, что там внутри? **Стража:** 5 5 **Награда:** +4 +3 +5 +2 +1000
34; 23; 1	Неизвестно, что внутри, но когда вы приближаетесь, чувствуете, что волосы ваши встают дыбом. Вы уверены, что хотите открыть? **Стража:** 20 20 20 20 **Награда:**
18; 11; 1	Неизвестно, что внутри, но когда вы приближаетесь, чувствуете, что волосы ваши встают дыбом. Вы уверены, что хотите открыть? **Стража:** 20 30 30 20 **Награда:**

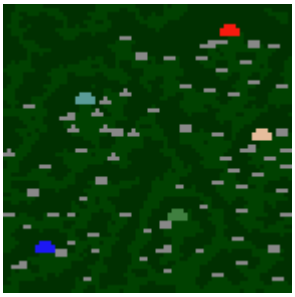
6 Волшебство, которое объединяет (The Magic that Binds)

Описание сценария: Тарнум находится в погоне за армией Лордов Элементалей, чтобы найти трёх Магических Элементалей, называемых "Первыми". Все Герои ограничены 33 уровнем, но, несмотря на это, Тарнум и его три лучших Героя перейдут к следующему сценарию со всеми их заклинаниями, навыками и опытом.

Стартовый бонус на выбор:



Гильдия магов 2 уровня в Сопряжении (10; 61; 0)
8 Чародеев Тарнуму



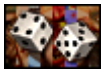
Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Набрать 3 Магических элементаля	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 33

Города на карте:

10; 61; 0	56; 7; 0	43; 53; 0	64; 33; 0	20; 24; 0

Герои на карте:

				Тарнум и 3 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	
10; 62; 0	из миссии 5 6; 68; 0	из миссии 5 16; 57; 0	из миссии 5 18; 63; 0		56; 7; 0 64; 33; 0

Пролог. Тарнум обнаружил, что Магия способна объединить все стихии, и он стал одним из первых, кто прошел Сферу Магии, место, где не существовало границ между желаемым и возможным. И вскоре он вступил в борьбу с любимцами Лордов Элементалей за право обладать таинственными Магическими Элементалями.

День 1 1-1-1	Сфера Магических Элементалей не многим отличается от моего собственного мира. Он богат пышными травами, густыми лесами и полями цветов. Ничего не предвещало беды, пока я не увидел упавший с дерева желудь. Прежде, чем он ударился о землю, его красный отросток и синие крылья отлетели в форме бабочки. Но это еще не все. Один Маг рассказал о том, что видел прыжок лисы на тридцатифутовое дерево, чтобы поймать воробья, и Гремлины клянутся, что их утренняя овсянка, была похожа на кленовый сироп. Давно, не было признаков заболеваний, но я боюсь, что половина моей армии собирается превращаться в тыквы в середине боя.
День 3 1-1-3	Психический Элементаль, который прибыл к нам, как посол для того, чтобы объяснить людям, что Магические Элементали так же известны как "Первые", скрывающиеся в роще, ожидают кого-либо, кто найдет их. К сожалению, если я не найду их прежде армии Лордов Элементалей, то Магические Элементали будут вынуждены присоединиться к моему врагу, а не к моей армии. Даже если я получу ключ, путь к Магическим Элементалям — за воротами на север. Но сначала, я должен найти Палатку Ключника.
День 4 1-1-4	Я завтракал, пробуя не замечать Эльфов, поскольку они мелькали в воздухе по лагерю, хихикали и валялись, как будто играли в какую-то детскую игру. Один из них упал, для того, чтобы избежать касания другим Эльфом, толкнул мою миску с овсянкой. Своим рассерженным криком я положил конец игре. Я стоял, очищая брызги своей утренней пищи с халата. "Чертовы Эльфы!"— вопил я. "Найдите какое-нибудь другое место для игр или, клянусь Предками, я сдую ваши крылья с помощью молнии!" Эльфы разбежались, как только я пошел в палатку сменить одежду.
	По какой-то причине, Геморосс проследовал за мной в палатку. В какой-то момент я увидел его злорадную улыбку и мне хотелось ударить его. "Что такое?" заскрежетал я. "Милейший, вы изменились с тех пор как взяли первую команду", сказал Геморосс. "Ваша борода аккуратно выбрита, и я слышал, что вы принимали ванную сегодня. Теперь, вы беспокоитесь за испачканную одежду!" Я оглядел себя и понял, к своему позору, что Геморосс был прав. Я стал одним из них. Я стал Волшебником! Если б не мои размеры, незнакомец никогда не заподозрил, что я прикинулся Варваром. Я сорвал запятнанный халат и бросил им в Мага. "Сделайте хоть что-нибудь полезное и почистите это!" пробормотал я. Геморосс смеялся, выходя из палатки, довольный своей собственной победой. Я отомщу за это.
День 10 1-2-3	Несколько дней назад, Барсолар отбыл изучать и исследовать это разрозненное царство. Я сомневаюсь, что смогу убедить его остаться, даже если приковать его к одному из Големов. Что ж, он доказал свою верность в прошлом, я просил его следить за войсками Лордов Элементалей для меня.
День 16 1-3-2	Сова Барсолара прибыла этим утром. Я предполагаю, что даже Варвар может попробовать использовать волшебные вещи, такие как говорящая сова, если его долгое время учить этому Т.к. сова начала свое сообщение, я откинулся назад и слушал, как будто я разговариваю с настоящим посыльным. "Удача с нами, Лорд Тарнум",— сказала сова гнусавым голосом Барсолара. "Эти Элементали ненавидят друг друга почти так же, как ненавидят нас. Они воюют друг с другом. Они думают, что если один из них первым достигнет Магиических Элементалей, то они будут способны уничтожить других Элементалей так же, как и наш собственный мир". Я не ожидал хороших новостей этим утром. Пока мой враг не объединился, он слабее.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 21 1-3-7
Сегодня я нашел маленький колодец возле дороги. Решив, что я могу использовать всю удачу, которую я могу получить, я приблизился и бросил туда монетку. Секундой позже мне попало что-то в голову. Я потер воспаленное место на макушке, наклонился, чтобы подобрать то, что в меня попало, и я обнаружил, что это монета, которую я только что бросил в колодец. Я взглянул на небо как раз в тот момент, когда увидел облако чего-то спускающегося на меня. Я отскочил, поскольку сотни золотых упали как раз на то место, где я стоял. Пораженные этим феноменом, другие Мудрецы пытались бросать их собственные монеты внутрь колодца, но ничего не происходило.

Событие: +2001

День 26 1-4-5
Римус принес мне сообщение этим утром от отрядов, которые мы оставили в Сфере Огня для контроля завоеванной территории. Они узнали, что Лорд Огня поработил великих Фениксов и вынуждает их бороться за него, иначе он уничтожит место, где Фениксы рождались с начала времен. Пока я читал это сообщение, я сжимал в кулаке дубинку. Лорды Элементалей ничуть не отличаются от Волшебников, которые однажды поработили моих людей. Что бы понять, насколько это плохо, я сидел смотрел и действовал в точности так, как те, кто почти уничтожили моих людей!

День 30 2-1-2
Я созвал встречу моих высших советников этим утром. Гремлины поставили стол посреди лагеря. Обычно эти встречи проводились в частном кругу. Большинство из того, что делают Волшебники, делается в секретности и мне определили удержать, по крайней мере, маленькую часть моей реальной сущности. Я бы сказал, что Волшебникам не по себе, когда собирается толпа Гремлинов и Магов. "У нас есть более срочное дело для разбирательства", сказал я серьезно. "Мы должны оставить наши поиски Магических Элементалей!" "Но почему?" спросил Геморос. "Потому что я так сказал! Потому что Фениксы, пойманные в Сфере Огня, служат Огненному Лорду. Пока я жив, я не позволю одному существу порабощать других!" Маги бормотали друг с другом в то время как некоторые мои советники одновременно возразили мне. Римус стоял невозмутимо и сказал, "Лорд Тарнум, если мы отступим от Сферы Магии сейчас, то Магические Элементали будут вынуждены присоединиться к одному из лордов Элементалей. Тогда мы будем в проигрыше". Я пристально посмотрел на Римуса и на всех остальных. Конечно, они не заботятся о порабощенных Фениксах. Они опустились до тех Волшебников, которые поработили Варваров. "Я не откажусь от Фениксов!" "Я не прошу этого, Лорд Тарнум, но может сначала закончить то, что мы здесь начали!" "Нет! Я тут командир. В течение нескольких дней я хочу знать, как много уйдет времени на возвращение в Сферу Огня!"

День 33 2-1-5
Вскоре, после того как я удалился к своей палатке на ночь, я услышал крикии, и среди сердитых слов уловил мое имя. Итак, я выскочил из моей палатки через тыльную часть и помчался среди теней к источнику волнения-палатки Римуса. "Грязная, вонючая деревенщина!" сказал Геморосс. "Следи за своими словами!" сказал Римус. "А мне уже не важно! Он головорез, а не настоящий Волшебник. Что думал Король Магнус, делая его нашим лидером?" "У Магнуса, должно быть, были свои причины". "Значит вы не с нами, Римус. Он головорез. Он даже не позволяет нам построить Гильдию Магов, и я клянусь, он боялся магии, как будто какой— то тупой Варвар". "Вы сглупили, Геморосс. Он настолько же могущественный, как и любой Волшебник, которого я встречал", сказал Римус. Я могу сказать, что он пытался успокоить Геморосса. "Вы только посмотрите на него! Он не Волшебник! Он такой же большой, как и Варвар и я даже слышал, как он молился Предкам — они боги Варваров, я видел это. Итак, теперь он хочет покинуть Сферу Магии и спасти нескольких глупых Фениксов. Этот лицемер! Варвары главные поработители в округе!" Я слышал достаточно. Я мог видеть тень Геморосса через ткань палатки, и я просунул руку прямо внутрь и схватил его за воротник. Геморосс визжал, когда я тащил его через порванную палатку и бросил его на землю. Я хотел разбить ему череп, но я только смотрел на человека, валяющегося у меня в ногах. Я подавил в себе гнев и удалился без лишних слов. Я мог видеть по выражению лиц всех присутствующих, что все они знали, насколько близко Геморосс был к смерти.

День 36 2-2-1
Этим утром до того, как кто-либо из моих советников проснулся, я поставил стол посреди лагеря и стал ждать. Вскоре толпа собралась вокруг стола. Все знали — это наверняка будет важной встречей. Я не дурак. Я знал, что мое решение вернуться в Сферу Огня и спасти Фениксов разобщило мои силы. Некоторые, такие как Гремлины и Джинны были на моей стороне, но Волшебники хотели остаться здесь в Сфере Магии. Слух быстро разнесся по лагерю, и вскоре мои советники потянулись от своих палаток и сели за стол. Я заметил, что Геморосс избегает моего пристального взгляда. Римус выглядел сосредоточенно. "Все знали, что я хочу вернуться в Сферу Огня. Мое решение вызвало некоторые проблемы здесь в лагере. Я хотел бы знать является ваше сопротивление спасать Фениксов причиной эгоистического желания изучить Сферу Магии, или есть какие-то другие причины", сказал я. Другие смотрели на их руки, на стол, на что угодно, но только не на мое строгое лицо. Только Римус был достаточно смел, чтобы говорить. "Вопрос в безотлагательности, Лорд Тарнум. Мы знаем, что нам нужна помощь Магических Элементалей, чтобы уничтожить Лордов Элементалей. Магические Элементали будут доступны нам в течение ограниченного времени. Однако Фениксы все еще будут под властью Лорда Огня", сказал Римус. Я не могу спорить с его логикой, что еще больше меня огорчает. С каких пор я начал позволять логике управлять моими решениями? "Итак, Римус, ты

	предлагаешь позволить Фениксам страдать пока мы охотимся за Магическими Элементалями, разве это верно?" "Чтобы спасти мир, да!" сказал Римус. Я обнаружил, что я соглашаюсь с этим человеком вопреки себе, но я все еще был слишком зол, чтобы уйти без боя. "Очень хорошо, мы позволим Фениксам страдать в рабстве чуть дольше", сказал Я. "Как легко Волшебники покорились. Не много изменилось с времен Бракадуна, когда вы пытались уничтожить Варварский народ. Вы не находите что настоящие рабы слишком непредсказуемые? Не поэтому ли вы создаете этих бессмысленных Големов?" Я встал из-за стола, прежде чем кто-либо смог ответить.
День 42 2-2-7	Я получаю злобные взгляды от учеников Магов всякий раз, когда они думают, что я не смотрю. До сих пор, я никогда не беспокоился, любят ли меня эти волшебники, но у меня появилась бы большая проблема, если они перестали бы мне подчиняться. Особенно во время битвы. Я должен полагаться на них, так же, как и они должны полагаться на меня. Обычно, я бы довел бы до сведения Мага— Учителя, Гемороссу, но позже я понял, что он не хочет говорить со мной. Кажется, что даже притом, что я остался здесь в Сфере Магии, я нажил себе нескольких врагов.
День 47 2-3-5	Лагерь каждую ночь наполнен шепотом, за исключением моментов, когда я рядом. Тогда наступает гробовая тишина, так как будто они говорили обо мне. Я убежден, что что-то происходит. И я боюсь, что это тот вид заговора, который обычно заканчивается смертью. Прошлой ночью, после ужина, я вернулся в палатку, потому что никто не был в настроении говорить. Я не собирался сидеть и ничего не делать с тайнами, витающими в лагере, но я не мог силой заставить людей говорить со мной. Эти Волшебники уже разлюбили мою тактику. И я обратился к магии. Я получил контроль над Воздушной Магией на некоторое время, и мне было не трудно сделать воздух над лагерем тоньше. Затем я уловил вибрации тихого звука и направил их себе в уши. Внезапно я начал слышать беседы каждого человека в лагере, так как будто они стояли рядом со мной. Сначала я нашел Римуса, бормотавшего себе под нос какую-то начальную магию. Он был один, и я отыскал другой знакомый голос. Я улыбнулся. Иногда магия находит себе применение. "Я не уверен, что это мудро", нерешительно сказал Понифик. "Я имею в виду он справился с тем, что мы уже так многого достигли, не так ли?" "Дурак! Его не волнует ни один из нас. Он ведет нас на погибель, я точно говорю. Послушайте его собственные слова — он презирает Волшебников! Он варвар, я точно говорю!" Я уверен, что этот последний голос принадлежал Гемороссу, Магу-Учителю. "Не будь глупцом! Он лучший из Волшебников, которых я когда-либо видел, возможно, настолько хорош как Гавин Магнус. Ни один Варварский шпион не смог бы сделать это!" "Посмотрите на него! Он не редко говорил об этом сам — он ненавидит Волшебников! Вы увидите, и еще об этом пожалеете!" Большинство других разговоров шепотом в лагере были про меня. Чуть ли не каждый подозревал, что я Варварский шпион, назначенный для того, чтобы вызвать крушение Короля Магнуса. Некоторые даже заявляли, что я нарочно затерял нас на Разломах Элементалей. Я закончил свою магию и сделал глоток вина. Я не представлял, что это может зайти так далеко.
День 51 2-4-2	Этим утром Геморосс сделал свой ход. Перед тем как у нас появилась возможность заморить червячка, он встал и призвал к вниманию. "Я верю, что у нас должен быть шанс в сражении", сказал он, "и я думаю, что мы все согласны что Римус это лучший выбор с тех пор как Барсолара нет". Я немедленно посмотрел на Римуса, который чуть не подавился своим чаем. По крайней мере, Римус не был в этом замешан. Значит, Геморосс был подстрекателем, но как много у него поддержки? Я должен узнать. Зайдя на трибуну, я сказал, "Ты понимаешь, Геморосс — это не демократия. Я не собираюсь голосовать!" "Мы не хотим видеть тебя в качестве нашего лидера больше! Нам нужен кто-то, кто сможет доставить нас домой целыми и невредимыми. Если понадобится, то мы можем отстранить вас от командования". "Неужели? Кто именно собирается это сделать?" Геморосс огляделся вокруг на лица Волшебников, присутствующих здесь. Некоторые приготовились помочь ему, но остальные, казалось, сомневались. "Итак, Геморосс, что вы собираетесь делать, если я откажусь отступить? Как далеко ты собираешься пойти?" Я должен знать, но знакомый острый голос сказал, "Постой!" Это был Барсолар, вернувшийся как я и просил. Я только надеялся, что это не ошибка. Барсолар и я никогда не были в хороших отношениях, но, наконец, как мне казалось, мы преследовали одну цель. Он должен был понять, что действия Геморосса ухудшат наши шансы по уничтожению Лордов Элементалей. "Заткнись, Геморосс, и прекрати эти глупости", Приказал Барсолар. Он принял роль брата Короля даже, несмотря на то, что он был одет в грязные, простые одежды. "Никто из нас не был бы в живых, если бы не лидерство этого человека, Лорда Тарнума! Так случилось, что я знаю, что король Магнус хочет, чтобы Тарнум возглавил эти поиски, потому что Тарнум высоко квалифицирован и в тактике войны и в магии. Он наш лучший шанс в поражении Лордов Элементалей!" Я был удивлен страстной защите Барсолара. Он притворился, что это идея Гавина Магнуса, чтобы сделать меня лидером над всеми, и что они должны доверять мудрости своего Короля. "И Король Магнус конечно узнает, как недостойно некоторые из вас поступили", сказал Барсолар, посмотрев на Геморосса. Наконец, Маг-Учитель сел.
День 55 2-4-6	Возможно, я немного виноват в том, что случилось этим утром. В начале моего командования я плохо обращался с Гемороссом и остальными. Очевидно, он никогда не простит меня. И при этом он не простил Барсолара за то, что он поддерживал меня, когда Геморосс пытался захватить власть. Вот почему Геморосс атаковал Барсолара. Маг-учитель позвал Барсолара из палатки и вызвал его на дуэль Волшебников. Я слышал это и помчался туда именно в тот

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

момент, когда Геморосс бросал потрескивающие Стрелы Молний в Барсолара, который стоял на земле. Стрела никогда не пронзает его, но она разрушает его невидимый щит и ударяется о землю вместо него. "Я изучил несколько вещей, пока исследовал Сферу Магии", — сказал Барсолар. "Это случилось, когда я предупредил некоторых учеников Геморосса, крадущихся за Барсоларом. Они подняли руки, чтобы кинуть заклинания, так я стал участником дуэли. Спина к спине, Барсолар и Я стояли перед предателями. Я метнул Кольцо холода, что повлекло за собой Шаровую Молнию. У магов не было шансов. Позади меня Барсолар и Геморосс обмениваются ударами молний. Геморосс, очевидно, осознал, что он не был равным ни одному из нас и начал отступать. Я бросил заклинание Медлительность на него, чтобы он не смог отступить. Затем все было кончено. "Я отступаю!" — крикнул Геморосс. Барсолар упал на одно колено, сжимая плечо, которое еще дымилось в том месте, куда попала стрела молнии. "Целитель!" крикнул я, и затем подошел к Магу-Учителю. Я сказал Гемороссу: "Не плохо для Варвара, а?"

Событие: +10 +10 +5 +5 +5 +5 +5000

День 59
3-1-3

Мне сказали, что скоро мы найдем Магических Элементалей и мы сможем вернуть в Сферу Огня, чтобы освободить Фениксов. Но я удивлюсь, если моя армия будет способна продержаться вместе так долго. А что будет дальше? Я подозреваю, что многие Маги ненавидят меня, потому что я держу Геморосса в клетке с охранниками Железными Големами. Геморосс сильно изранил Барсолара, когда пытался его убить. Его слова посеяли семя сомнений в умах моих людей. Это будет катастрофически для всех нас.

События на карте:

EVENT
54; 51; 0

"Я Оракул Воздуха, и за хорошее вознаграждение я научу тебя заклинанию Магического Зеркала".

Событие: -200

EVENT
34; 19; 0

"Я Оракул Огня. Заплати мне 200 золотых, и я научу тебя заклинанию Берсерка. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

Событие: -200

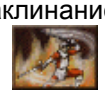
EVENT
39; 23; 0

"Я Оракул Огня. Заплати мне 200 золотых, и я научу тебя заклинанию Огненного щита. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

Событие: -200

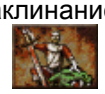
EVENT
62; 28; 0

"Я Оракул Огня. Заплати мне 200 золотых, и я научу тебя заклинанию Бешенства. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

Событие:  -200

EVENT
71; 13; 0

"Я Оракул Огня. Заплати мне 200 золотых, и я научу тебя заклинанию Уничтожения. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

Событие:  -200

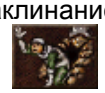
EVENT
68; 25; 0

"Я Оракул Огня. Заплати мне 200 золотых, и я научу тебя заклинанию Жертва. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

Событие: -200

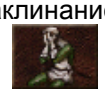
EVENT
67; 50; 0

"Я Оракул Земли. Заплати мне 300 золотых, и я научу тебя заклинанию Воскрешения. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

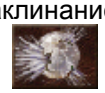
Событие:  -300

EVENT
69; 57; 0

" Я Оракул Земли. Заплати мне 300 золотых, и я научу тебя заклинанию Печали. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание.

Событие:  -300

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

61; 56; 0	"Я Оракул Земли. Заплати мне 300 золотых, и я научу тебя заклинанию Взрыва. Если ты откажешься от моего предложения — ты умрешь!" Лучшее решение — заплатить Оракулу и изучить заклинание. **Событие:**  -300
28; 14; 0	50 50 30 30 30 50 50 Можно забрать войска
29; 70; 0	30 20 20 20 20 30 30 Можно забрать войска
40; 34; 0	50 50 30 30 30 50 50 Можно забрать войска
57; 32; 0	50 50 30 30 30 50 50 Можно забрать войска
68; 3; 0	"Мы Первые, которые были раньше". В отличие от Психических Элементалей, эти три Магических Элементаля говорят. "Мы знаем, зачем вы на самом деле пришли. Лорды Элементалей желают разрухи, и это возможно, но они не осознают, что мир хочет соединить все элементы в гармонии. Да, мы присоединимся к вашей битве. Это безумие должно быть остановлено!"
34; 18; 0	Сделайте один шаг на юг, чтобы выучить заклинание Берсерк у Оракула Огня. Его услуги обойдутся вам в 200 золотых.
40; 22; 0	Сделайте один шаг на юг, а затем один шаг на запад, чтобы выучить заклинание Огненный Щит у Оракула Огня. Его услуги обойдутся вам в 200 золотых.
54; 52; 0	Идите на один шаг на север, чтобы выучить заклинание Волшебного Зеркала у Оракула Воздуха. Ее услуги стоят 200 золотых каждый раз, когда вы ее посещаете.
61; 28; 0	Сделайте один шаг на восток, чтобы выучить заклинание Бешенства у Оракула Огня. Его услуги обойдутся вам в 200 золотых.
61; 55; 0	Сделайте один шаг на юг, чтобы выучить заклинание Взрыв у Оракула Земли. Его услуги обойдутся вам в 300 золотых.
67; 49; 0	Сделайте один шаг на юг, чтобы выучить заклинание Воскрешения у Оракула Земли. Его услуги обойдутся вам в 300 золотых.
68; 24; 0	Сделайте один шаг на юг, чтобы выучить заклинание Жертва у Оракула Огня. Его услуги обойдутся вам в 200 золотых.
69; 56; 0	Один шаг на юг до Оракула Земли. Его услуги обойдутся вам в 300 золотых.
71; 14; 0	Сделайте один шаг на север, чтобы выучить заклинание Палач у Оракула Огня. Его услуги обойдутся вам в 200 золотых.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

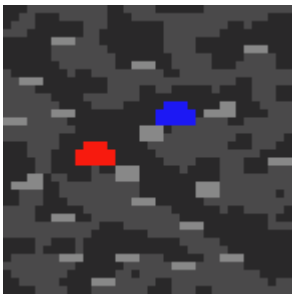
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

7 Огненные птицы (Birds of Fire)

Описание сценария: Тарнум должен уничтожить Огненных Элементалей, которые поработили Фениксов и захватили их город. Все Герои будут ограничены до уровня 35, но Тарнум и его три лучших Героя будут переведены на следующий уровень с их заклинаниями, мастерством и опытом.

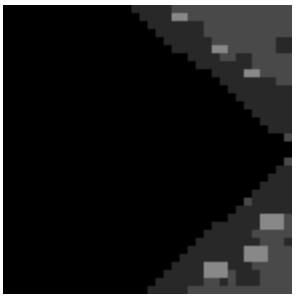
Стартовый бонус на выбор:

12 Чародеев Тарнуму
4000 золота



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Сопряжение (11; 19; 0)	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 35



Города на карте:

21; 24; 0	11; 19; 0

Герои на карте:

	из миссии 6	из миссии 6	из миссии 6	24 уровня 185000	24 уровня 185000
21; 15; 0	22; 18; 0	29; 22; 0	31; 15; 0	9; 22; 0	13; 24; 0

Тарнум и 3 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Тарнум всегда ненавидел тех, кто стремится к порабощению других, поэтому весть о том, что Повелитель Огня пленили прекрасных Фениксов, возмутила его. Даже зная о готовящемся нападении на наш мир, он решил вернуться в Сферу Огня, чтобы освободить их.

День 1
1-1-1

В конце концов, мы вернулись к Сфере Огненных Элементалей для освобождения Фениксов. Для гарантии свободы Фениксов, Я должен не только взять под контроль Костры, где они родились, но также уничтожить Огненных Элементалей, которые поработили их. Люди, которых я оставил позади, чтобы охранять эту область, пробовали нападать на поработителей, но были легко побеждены. Очевидно, враг имеет способность быстро восстанавливать число Огненных Элементалей. Чем дольше Я жду, тем больше станет армия моего врага.

Для Сопряжения (11; 19; 0) (повтор каждые 7 дней):
Это даст компьютеру деньги.
Событие: +10 +10 +10 +10 +10000

День 4
1-1-4

Психические Элементали превосходное прибавление к моим силам. Сильная Магия Элементалей с их иммунитетом к магии, внесут большой вклад в войну против Лордов Элементалей. Один из Магических Элементалей, предложил даже занять место Геморосса, в качестве Мага-Учителя. С созданием безупречной магии, обучив их, Я, несомненно, у меня будут самые мощные Маги, когда-либо существовавшие!

День 8
1-2-1

Несмотря на то, что Барсолар остался с остатками армии сейчас, он послал несколько способных Магов, чтобы определить обороноспособность нашего врага. "Мы узнали, что единственный способ настигнуть нашего врага — через Монолит к северо-востоку от нашего Сопряжения. Погребальные Костры Фениксов за Монолитом, но мы должны будем уничтожить поработителей, если мы хотим заработать полное доверие Фениксов", — сказал Барсолар. Сейчас, когда встреча была закончена, я пожал руку маленького человека. "Я только хотел поблагодарить вас, за вашу поддержку против Геморосса", — сказал Я. Я всё ещё держал Геморосса в плену, в тюремном фургоне, который следовал позади моих войск. Римус говорил:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	"Я оставляю предателя позади, но я хочу, чтобы он был на столько близко, что я мог следить за ним". Плюс, Барсолар хочет представить Геморосса перед правосудием Короля Магнуса. Возможно, Барсолар думал, что Магнус будет более снисходителен. "Мы действовали плохо", — признал Барсолар. "Я благодарен, что вы доверяли мне, при поиске Сфер Элементалей для Вас. Не многие доверяли моим способностям прежде, человек родственный с Королём, может иметь его льготы, но никто не предполагал, что ты заработал своё положение своим собственным мастерством". "Да, но Я, на самом деле, только хотел выбросить вас из головы", — сказал Я. Барсолар улыбался моей честности и сказал: "Благодарю за ваше доверие, Лорд Тарниш!" Я смеялся. Теперь, таким образом наносятся оскорбления! "До свидания, Главарь свиней!". Я назвал так Волшебника покинувшего мою палатку. Я услышал громкий смех человека, когда он уходил.
День 13 1-2-6	Один из шпионов Барсолара, сумел проникнуть на вражескую территорию с некоторым количеством Психических Элементалей. В настоящее время, Психические Элементали атаковали силы Огненных Лордов, пока шпион разведывал местность. "Мой человек обнаружил что-то интересное", — говорит Барсолар. "Что? Секретный вход в их Сопряжение?", — спрашиваю я. "Нет, но пока он находился в южной части их территории, он мог изучить, как вызывать Огненных Элементалей и Элементалей Земли. Он утверждает, что те, кто обучал его — в бегах, так обыщите каждый дюйм юга, если Вы хотите найти их. Я советую, чтобы вы сделали так, потому что мы будем нуждаться во всех типах сил в войне против Лордов Элементалей".
День 20 1-3-6	Я вырвался из моей палатки, как только возник шум на краю лагеря. Я бежал быстро на шум, одновременно готовя заклинания. Когда я прибыл, я нашёл полуголого Римуса, который пытался удержать Элементаля Воды от Огненного Элементаля. "Что здесь происходит?", — вопил Я. Все затихли. После многочисленных лет главнокомандования, я научился кричать с таким выражением, что легко овладевал вниманием. "Римус, что это?", — сказал Я. Волшебник махнул рукой на группу Огненных Элементалей и сказал: "Они пытались отделиться от армии Лордов Огня, но Элементали Воды не доверяют им". "Как мы можем? Они Огненные, они служат противному Огненному Лорду! Они — убийцы!", — сказал Элементаль Воды. Я пристально смотрел на Огненных Элементалей, но было невозможно что-нибудь определить из их огненных выражений лиц. Они были частью врага, и было бы глупо, принять их в свои войска, не принимая во внимание существующие подозрения. Но прежде, чем я смог принять решение, ко мне поспешил Барсолар. "Извините меня, Лорд Тарнум", — сказал Барсолар, "Но я хотел пораньше сообщить вам некоторые хорошие новости. Очевидно, некоторые Огненные Элементали оставляют Огненного Лорда, потому что он довольно слаб сейчас". "Да!", — кричал один из Огненных Элементалей. "Он жестокий!". У меня было более простое решение и поэтому, немедленно вызвал главного из Психических Элементалей. "Скажи мне, эти Огненные Элементали действительно хотят присоединиться к моим силам, или они что-то задумали?", — спрашивал Я, у Психического Элементаля. ОНИ БОЯТСЯ, ЧТО ИХ ВЛАДЕЛЕЦ ПРОИГРАЕТ, ТАК ЧТО ОНИ НАДЕЮТСЯ ПРИСОЕДЕНИТЬСЯ К ВАМ, ВАС ОНИ НАЗЫВАЮТ: "Владыкой ВСЕХ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ". Хорошо, они были трусами, не дезертирами. Однако Я должен использовать каждого солдата, которого могу получить. **Для Сопряжения (21; 14; 0):** Вы получаете известие из вашего Сопряжения о том, что Огненные Элементали уже прибыли. Очевидно, они могут мгновенно перемещаться в пределах их Сфер. Очень плохо, что ваша армия не умеет делать этого. **Событие:** Дополнительный прирост: +30
День 24 1-4-3	Сегодня, я приказал Барсолару и Римусу — готовить портал, для возврата назад в наш мир. Время для нашего возвращения приблизится, если в сообщениях от других Сфер Элементалей будет знак. Войска, которых я оставил в Сферах Воздуха, Воды и Земли, сообщают, что эти места на днях опустели. Я думаю, единственная причина почему Сферы Огненных не были покорены, это то, что Лорд Огня удерживает Фениксов для своих войск. Но, Лорды Элементалей скоро собираются начать войну, и я должен быть там прежде, чем слишком будут потеряны многие жизни. Римус начнёт строительство с помощью Понифика, Властелина Голема. Тем временем, Барсолар будет пытаться определить местоположение Лордов Элементалей, так мы сможем подходить близко к их позициям. Хорошая идея. Я не хочу возвращаться в мой мир только для того, чтобы выяснить, что должен пройти половину пути, чтобы начать сражение.
День 28 1-4-7	Утром, первым делом, Я набрал чашу овсянки и приблизился к клетке, где я держал Геморосса. Я вручил прежнему Учителю Магии его завтрак. "Как Элементали общались с Вами?", — спросил Я. Один каждого типа стоял в четырёх углах клетки, а Психический Элементаль, находился поблизости и читал мысли. "Они обычно игнорируют меня", — сказал Геморосс. "Огонь насмехается надо мной иногда, но надеюсь, вы, вероятно, положите этому конец". Я не хочу, но мне становится смешно при мысли об Огненном Элементале, который зажигает маленькие огни возле клетки Геморосса, когда тот пытается уснуть. "Нет. Я прекращу это". "Я знаю, что Вы Варвар", — сказал Геморосс. "Да, но разве это имеет значение? Это с того?", — сказал Я, тряся клетку. "Варвары презирают Волшебников! Почему они должны попытаться помочь нам?". "Это в качестве наказания Геморосс", — сказал Я. Геморосс на самом деле не был плохим

	человеком, только смущался моим присутствием. Предки давали мне второй шанс. Возможно, я мог дать Гемороссу также. "Я собираюсь сказать Магнусу, чтобы Вам оказали содействие. Когда это всё закончится, к чему я приложу все силы, Вы мне будете нужны в качестве Мирного Посла в Варварских странах", — сказал Я. Сначала, Геморосс посчитал бы это предложение наказанием, но надеюсь, что когда-нибудь он выучит те же самые уроки, что я выучил здесь.
День 32 2-1-4	Барсолар определил местоположение Лордов Элементалей, и что ещё хуже, он узнал, что они объединили силы для быстрого уничтожения мира. Тем временем, портал в наш мир почти закончен. Если я не смогу освободить Фениксов прежде, чем портал будет завершен, мне, вероятно, придётся вернуться домой.

События на карте:

EVENT **33; 35; 0**	Вы видите Элементаля Магмы, сидящего среди огня, как будто он ожидает кого-то. Когда вы подходите, он встает. Вы готовитесь к сражению, но Элементаль поднял руку, в знак того, что это не причинит никакого вреда. "Я шришел, чтобы научить Вас и других членов вашей армии, как вызывать Элементалей Земли. Только сделайте так, чтобы ваши Герои возвратились сюда, Я не буду требовать награды, за исключением того, что Вы нанесёте поражение Лорду Земли", — сказал Элементаль Магмы. "Почему Вы делаете это?", -спрашиваете вы. "Потому что даже некоторые из моего народа хотят уничтожить то, что мы помогли создать!". **Событие:**
EVENT **34; 35; 0**	Вы идете среди языков пламени, только иногда замечая их, пока они внезапно не начинают подниматься вверх до ваших ног. Вы пробуете ласкать огонь снаружи, но ничего не происходит. Он распространяется по вашим рукам, груди и, наконец, окружает вашу голову. Только Вы подумали, что Вы умрете, как слышите шепот в ухе. Огонь пытается научить Вас, как вызывать Огненных Элементалей, и вы теперь понимаете, что он научит магии всех, кто придёт в это место. **Событие:**
EVENT **5; 20; 0**	Осторожно, Вы приближаетесь к Сопряжению. Это было бы слишком просто, и Лорд Огня вряд ли позволит Вам пройти через его территорию незамеченным. Пламя Сфер Огня начинает танцевать всё выше и выше, и вдруг Вы понимаете, что Вы попали в Засаду. **Стража:** 10 10 10 10 10 10 10
EVENT **26; 3; 1**	Группа Фей спускается к вам. "Мы слышали, что Вы собрались освободить Феникса и хотим помочь вам. Это самое ужасное быть порабощённой, и даже притом, что Фениксы не похожи на нас, мы не хотим ждать, что с нами сделают то же. Пожалуйста, примите нас как часть ваших войск". Это замечательно! **Событие:** 100
EVENT **28; 34; 1**	Вы понимаете слишком поздно, что вы попали в ловушку, огонь вокруг вас, вдруг принимает форму Фениксов, появившихся из земли. Сначала, Вы только смотрите на эти красивые создания, как они парят над вами, сверкающие жители огня. И вот, они нападают. **Стража:** 6 5 5 6

8 Повелители стихий (Master of the Elements)

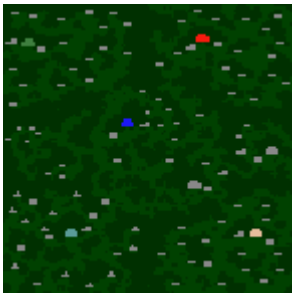
Описание сценария: Тарнум встречает четырех Лордов Элементалей, объединившихся против него. Если Тарнум потерпит поражение, то надежда умрет, и мир погибнет.

Стартовый бонус на выбор:

Муниципалитет в Сопряжении (46; 45; 0)
Цитадель в Сопряжении (46; 45; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Города на карте:

					-	-
46; 45; 0	74; 13; 0	9; 15; 0	94; 86; 0	25; 86; 0	71; 68; 0	100; 55; 0

Герои на карте:

	из миссии 7	из миссии 7	из миссии 7	**Тарнум** и 3 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	
46; 47; 0	18; 51; 0	71; 70; 0	100; 57; 0		46; 45; 0

	37 уровня 69; 20; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 74; 15; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 6; 18; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 9; 16; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 86; 89; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 94; 87; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 25; 88; 0	7 7 7 7 7 2000000
	37 уровня 28; 93; 0	7 7 7 7 7 2000000

Пролог. В конце концов, Тарнум возвратился в наш мир, чтобы найти Лордов Элементалей, терзающих и раздирающих его на части. Но он вернулся уже другим человеком. Он более не испытывал ненависти к Магии — теперь он упивался ею. Каждая его частичка, каждая точка на его теле была исполнена волшебной силой. Как и его враги, он стал Повелителем всех Стихий.

День 1 1-1-1	Чистота Сферы Элементалей — сильный контраст по сравнению с домом. Я сразу заметил, что на Сфере Элементалей нет запахов. Здесь воздух несет запах цветов, дождя, гниющей листвы, слякоти. Однако дома хорошо. К несчастью, что-то случилось, когда мы прошли через портал в наш собственный мир. Меня и моих Капитанов разделяет огромное расстояние. Римус считает, что контраст между двумя государствами вызвал катастрофу. Сейчас мы поддерживаем контакт благодаря посыльным совам, каких использует Барсолар, и надеемся скоро вновь присоединиться к нашим войскам.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 4 1-1-4	Магу не потребовалось много времени, чтобы подсчитать, как долго мы были оторваны от этого мира. Тридцать лет! Многое может измениться за тридцать лет, даже если не изменилась моя миссия. Я по-прежнему должен остановить Лордов Элементалей. Люди, подобные Барсолару, чувствуют то же самое — если мы не одолеем Лордов Элементалей, то все наши потери были напрасны. Понимая, что Король Мангус мог погибнуть, пока мы пропадали, я приказал Понифику немедленно отправиться в Бракаду. У Понифика, обладающего значительными силами для своей защиты, не должны возникнуть трудности в преодолении вражеских линий. Геморосс тоже уезжает, все еще как пленник, и находящийся в надежных руках моего Повелителя Големов.
День 8 1-2-1	В день прибытия я послал Магических Элементалей, чтобы изучить местность и расположение неприятеля. Сегодня один из них принес новости с северо-востока о местоположении Огненного Лорда. "Огненный Лорд разбудил огромные вулканы и затопил земли к северо-востоку лавой. Его Огненные Сферы увеличиваются с каждым днем, поглощая всем в своем пути" объяснил Элементаль.
День 9 1-2-2	Сегодня возвратился еще один Магический Элементаль, тоже с севера. Лорд Воздуха владеет Сопряжением на северо-востоке и занимается распространением своих Магических Облаков по всей земле. Хотя все еще можно пройти по ним, Магический Элементаль утверждает, что, земля медленно теряет свою форму и скоро исчезнет навсегда.
День 10 1-2-3	"Во влажных землях на юго-западе, " объяснил третий Магический Элементаль-разведчик, "— Лорд Воды. Почва там заболочена. Реки и озера переполняются и становятся Прозрачными Прудами. Вскоре, он полностью подчинит этот район"
День 12 1-2-5	Наконец, последний Магический Элементаль-разведчик возвращается с юго-востока, где он обнаружил Лорда Земли. "Подобно другим, Лорд Тарнум, почва под контролем Земли трескается и высыхает. Реки пересохли, только несколько озер остаются признаком того, что Лорд Земли полностью не получил право контроля. Но землетрясения ежедневно сотрясают землю. Конечно, это не неожиданные новости" "Да, " говорю я. "У меня плохие новости, " говорит Магический Элементаль. "Какие?" "Лорды Элементалей действительно стали союзниками. Они делятся ресурсами, информацией и даже войсками. Каждый из них может вызвать все четыре типа Элементалей, так что можно себе представить, какие у них огромные армии!" "И все они будут сосредотачивать атаки на мне одном. Замечательно!"
День 19 1-3-5	Сегодня пришло письмо от Короля Магнуса. Вот оно: "Тарнум, Удивительно! После стольких лет просто удивительно, что ты вернулся живым. От человека, которого ты послал ко мне, я кое-что узнал из пережитого тобой в Сфере Элементалей, но мне нужна еще информация. Я знаю, что ты все еще занят Лордами Элементалей, но может быть я смогу скоро помочь тебе. К сожалению, у нас появилась сложность спустя десятилетия после твоего исчезновения, и нам нечего предложить прямо сейчас. Удачи, жду от тебя вестей. Гавин Магнус Король Бракады"
День 20 1-3-6	Сегодня нескольким моим Огненным Элементалям удалось пробраться в земли Огненного Лорда и уничтожить некоторые его припасы. Так как меня превосходят численно, я должен наносить удары, ослабить врага и заставить его думать о защите собственных земель прежде, чем он сможет атаковать меня. **Для Сопряжения (74; 13; 0):** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — РЕСУРСЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА **Событие:** -20 -5 -2 -3500
День 27 1-4-6	Используя ту же тактику, что и против Огненного Лорда, я послал несколько Ледяных Элементалей украсть некоторые ресурсы у Лорда Воды. К несчастью, их обнаружили вскоре после того, как они украли припасы. Прежде, чем их поймали, тем не менее, мои Элементали уничтожили украденное. **Для Сопряжения (25; 86; 0):** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — РЕСУРСЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА **Событие:** +14 +12 +10 +4000
День 31 2-1-3	Поскольку некоторые мои налеты в последнее время были отбиты, я послал смешанные войска из Элементалей Земли и Воды, чтобы атаковать одну из линий поставок Лорда Земли. Они добились успеха и вернулись лишь с небольшими повреждениями. **Для Сопряжения (94; 86; 0):** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — РЕСУРСЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА **Событие:** +10 +2 +4 +8 +3800
День 35 2-1-7	Лорды Элементалей стали с подозрением относится к собственным войскам — неожиданный результат моих налетов. В последнее время они так плохо обращались со своими войсками что, когда я послал в рейд несколько Элементалей Шторма, они смогли объединиться с дезертировавшими Элементалеями. Элементали вернулись, чтобы соединиться с моими войсками, пока Элементалеи Шторма громили склады Лорда Воздуха. **Для Сопряжения (9; 15; 0):** НЕ ПЕРЕВОДИТЬ — РЕСУРСЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА **Событие:** +6 +3 +2 +4 +7 +2 +4300

Для Сопряжения (46; 45; 0):
НЕ ПЕРЕВОДИТЬ

Событие: Дополнительный прирост: +14

День 37 2-2-2
Сегодня утром пришло еще одно письмо от Короля Магнуса. "Тарнум, я понимаю, что ты не в состоянии объяснить мне тайны Сферы Элементалей сейчас в середине войны, поэтому я еду с визитом. Если я мог бы сидеть с тобой и говорить хотя бы пару часов каждую ночь, думаю, я бы многому научился. Я не помешаю, я также приведу некоторое пополнение. Удачного дня. Гавин Магнус Король Бракады"

День 57 3-1-1
Для Сопряжения (46; 45; 0):
Небольшая группа Фей явилась в Сопряжение сегодня утром со своими матерями, парящими рядом. Они были слегка обеспокоены детьми, покидающими родной дом так рано, но никто не мог не согласиться с тем, что они успешно перехитрили более опытные войска.

Событие: Дополнительный прирост: +23

День 67 3-2-4
Король Гавин Магнус прибыл сегодня утром на черном боевом коне, позади его развивалась мантия. С ним была почти сотня людей — его окружение. Среди них ни одного война. Теперь я должен одновременно поддерживать этих людей и вести войну. Я сразу заметил, что Гавин Магнус совсем не изменился с тех пор, как я его впервые увидел. Я ожидал увидеть старика. Прошло тридцать лет, и этот человек не казался хотя бы на день старше! Есть ли хотя бы доля истины в слухах, что Гавин Магнус тоже бессмертный?

Для Сопряжения (46; 45; 0):
Как и обещал Король Магнус, взамен рассказов о Сфере Элементалей, небольшая группа Элементалей прибывает в Сопряжение.

Событие: Дополнительный прирост: +30 +10 +12 +10

День 69 3-2-6
Я скоро узнал, что другой член окружения Короля Магнуса — хитрый Геморосс теперь он свободный человек. Сегодня утром Магнус назначил аудиенцию — все должны присутствовать. Однако, как только я прибыл, то понял, что что-то не так, поскольку Геморосс стоял около Короля. "Мне сообщили, " начал Магнус, "что была некоторая проблема, пока ты был в Сфере Элементалей — разногласие, мы поговорим об этом?" Несколько человек закивали, и я прошел вперед. "Ничего, что уже не урегулировано, Король Магнус. В моем письме к тебе, я объяснил это и то, что, как я считаю, нужно сделать с моим пленником, " сказал я. "Да, когда он стал моим пленником, я решил освободить Геморосса, пока он не вернется сюда и не сделает заявление всем вам" Магнус посмотрел на Геморосса, который нервно вышел вперед. "Я, э, я имел возможность провести некоторое исследование по истории наших людей и Варваров. Грустно, я узнал, что наши предки причиняли зло Варварам. Мы поработили их всех. Кроме того, я здесь должен осудить мое более раннее обвинение в том, что Лорд Тарнум не является никаким Чародеем. Он, очевидно лучший из нас, и не Варвар" Геморосс повернулся прочь, я пытался закрыть рот. Короли умели убеждать, когда хотели.

День 71 3-3-1
Король Магнус принял мое приглашение на обед вдвоем, но никому из нас это особо не нравилось. Когда мы сели, Магнус сказал, "Впервые я увидел тебя очень давно, незадолго до того, как ты завоевал Замок Стальной Рог." Каким-то образом, Магнус знал вопрос, который я собирался задать. Этот человек был бессмертным, и я хотел узнать почему. "Ты бессмертный, " сказал я. "Конечно, но не так же, как ты, " сказал Магнус. "Впервые я обнаружил, что бессмертен, когда одно из твоих Чудищ убило меня. Представь мое удивление, когда я вернулся к жизни. С тех пор, я потратил значительную часть своего времени, изучая магию и мир вокруг меня — вот почему я пришел сюда разузнать о Сфере Элементалей." "Ты говорил о том, как, впервые увидел меня, " напомнил я. "Хорошо. Да, я видел твое возвышение, а также твою смерть. С тех пор, я много о тебе слышал, но ничего вполне достоверного. Я знал, что когда-нибудь наши пути пересекутся снова, особенно, когда я стал Королем Бракады. Было время, когда я ненавидел тебя, Тарнум, Король Варваров, но время заставляет забыть это. Теперь, если тебе удастся победить этих Лордов Элементалей, я буду считать нас равными братьями, " сказал Магнус с широкой улыбкой. К сожалению, у меня не было никакого интереса быть другом этого человека. Его холодное высокомерие было хуже, чем у Барсолара. Он казался бесчеловечным. Я удивлялся если это непостижимое бессмертие (по слухам, вызываемое заклинанием) сделало его таким. Неужели другие воспринимают меня так же? Неужели я становлюсь менее человечным?

День 74 3-3-4
Сегодня Король Магнус возвращается домой. К сожалению, Барсолар должен идти с ним. К счастью, Геморосс тоже уезжает. Вчера вечером Барсолар хорошо выпил и смеялся над тем, как глупо мы обращаемся друг с другом. Мы расставались друзьями и обещали увидеть друг друга снова, хотя я знал, что не смогу сдержать это обещание. Перед тем, как Король уехал, тем не менее, я отвел Магнуса в сторону в мою палатку. "Сначала, я хочу посоветовать вам, чтобы вы оказали Барсолару самые высокие почести, которые можете. Он — храбрый человек, один из самых смелых, который у вас есть, и он заслуживает это. Он и все другие заслужили это, таскаясь по Сфере Элементалей, навсегда оставляя позади своих близких" "Хорошо" пообещал

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Магнус. "Во-вторых, когда я уничтожил Лордов Элементалей, то решил передать войска, принадлежащие тебе, Римусу. Что касается Элементалей, я дам им свободу и верну их домой, в родные края" Магнус не выглядел обрадованным. Я бы сказал, что он с нетерпением ждал права владения Элементалями и хотел сам стать их господином. "Понимаю" сказал Магнус. "И если ты думаешь, что Римус или Барсолар скажут тебе, как добраться до Сферы Элементалей, я уже поговорил с Психическим Элементалем. Раз все заканчивается, они собираются удалить эту информацию из памяти тех, кто знает об этом" сказал я твердо. Сила Элементалей слишком велика, чтобы искушать людей этого мира. Я уже заключил сделку с Магическим Элементалем, чтобы секреты Слияния тоже исчезли навсегда. Раз Лорды Элементалей побеждены, мы никогда не услышим о них. И никто не станет больше господином Элементалей.

События на карте:

EVENT
100; 56; 0

Высокое пламя вдруг вырывается из земли, окружая вас. Вы уклоняетесь от охватывающего огня, пока не обратите внимание на гигантские огненные крылья, которыми размахивают Фениксы! Один из них кричит, "Мы прибыли соединиться с вами! Мы не станем более терпеть кандалы Лорда Огня!"

Событие: 5

EVENT
19; 51; 0

Небо заполнено Феями, летающими по кругу, танцующими в воздухе. Некоторое время вы наблюдаете за их представлением, аплодируете и пытаться пройти. К несчастью, они следуют за вами. "Не бы мог ты взять нас с собой?" спрашивает одна из них. "Да, да! Возьми нас! Возьми нас!" поддерживают остальные. "Мы поможем бороться с этими противными Лордами Элементалей!" "Они подлые! Особенно этот жирный безобразный Лорд Воздуха!" "Да, он жирный!" "И безобразный!" Вы соглашаетесь, лишь бы они замолчали.

Событие: 100

EVENT
46; 46; 0

Добравшись до Сопряжения, вы встречаете белые железные ворота, закрывающие путь. На ваших глазах прутья решетки вытягиваются и изменяются, становясь двенадцатью Магическими Элементалями. "Добрый день! Прости, мы опоздали. Мы не пропустили битву с Лордами Элементалей, не так ли?" спрашивают они в один голос. "Нет" отвечаете вы. "Хорошо!"

Событие: 12

EVENT
102; 90; 0

Земля трясется и трескается. Вы не можете удержаться на ногах, и, чтобы устоять, падаете на одно колено. Из дыр в земле выползают Элементали Земли и Магмы. Вы поднимаете руки, чтобы атаковать, но прежде, чем вы смогли произнести заклинание Элементали неожиданно кланяются и без единого слова присоединяются к вашим шеренгам.

Событие: 20 10

EVENT
34; 85; 0

Все Лорды Элементалей обеспокоены дезертирством. Даже поблизости от Сопряжения Лорда Воды, орда Элементалей Воды просит присоединиться к вам. Если это будет продолжаться, война скоро закончится.

Событие: 50

EVENT
17; 20; 0

Начинался дождь. Большая капля воды падает напротив вашего лица, когда вы смотрите на ясное синее небо. Как это могло случиться? Затем сам воздух изгибается и заворачивается. Орда Элементалей Шторма принимают очертания, электрические дуги кружатся около их тел. "Мы соединимся с вами!" кричит один из них. Это не просьба.

Событие: 30

EVENT
65; 23; 0

Вы наталкиваетесь на массу Энергетических Элементалей прикованных к границе Сферы Огня. Вы осторожно приближаетесь. Один из Элементалей трясет цепями и говорит, "Освободи нас! Это магические узы. Лорды Огня отправили нас сюда драться с тобой, даже если мы не захотим этого." "Если я освобожу вас, будете ли вы сражаться против прежнего господина?" спрашиваете вы. "Конечно!" кричат они.

Событие: 40

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT
57; 72; 0

Воздушный Элементаль-разведчик предупреждает вас, что на пути расположился военный лагерь. Вы останавливаете войска и посылаете курьера, устраивая переговоры с их командиром. Как вы приближаетесь, то видите надменного молодого Чародея на белом коне. "Ты действительно Лорд Тарнум?" спрашивает Чародей. "Да. А кто ты?" "Я представляю Гавина Мангуса, Короля Баркады! Войска, которые со мной, предназначены для тебя — пополнение для битвы против Лордов Элементалей. Они твои, поступай с ними, как пожелаешь. Король Магнус желает также удачи в предстоящей битве." "Передай ему мою благодарность. Он очень пунктуален."

Событие: 200 100 50 30 20 10 75

Эпилог. Тарнум победил Лордов Элементалей, навсегда и безвозвратно отбросив их назад. Туда, откуда они пришли покорять этот мир. Зная, что мир не будет в безопасности, если кто-то другой овладеет мастерством и силой стихий, Тарнум стер с лица Земли города Сопряжения и сжег все записи об Сферах Элементалей. Очень скоро он сменил одеяния и посох волшебника на меч Варвара и вернулся к жизни среди людей своего племени.

IV МИРОВОЕ ДРЕВО (THE WORLD TREE)

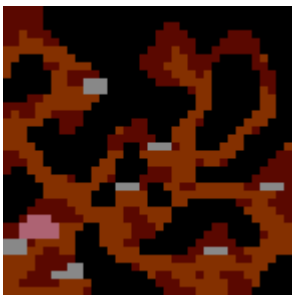
Тарнум отправился в далёкие земли защитить Мировое Древо, благодаря которому существует жизнь, от нашествия некромантов. Но Бессмертного Героя ждал и гораздо более опасный враг — враг, против которого у него нет шансов на победу.

1 Зов издалека (A Distant Cry)

Описание сценария: Тарнум должен разгромить всех некромантов в этой области. Если Тарнум будет сражён в бою, вся кампания и все надежды на него будут потеряны. Ваши герои ограничены 8-ым уровнем, но Тарнум и два его лучших генерала сохранят все свои навыки, умения и заклинания к следующему сценарию.

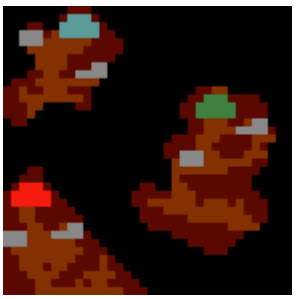
Стартовый бонус на выбор:

20 Хобгоблинов Тарнуму
10 древесины



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 8



Города на карте:

4; 28; 0	3; 24; 1	26; 13; 1	9; 3; 1

Герои на карте:

Тарнум*	*Тарнум основан на герое Крэг Хэк: **Специализация:** Нападение. *«Осуждённый Предками как не достойный войти в Рай, Тарнум блуждает по свету, ища способ искупить преступления своего прошлого. Он — Бессмертный Герой, вечный защитник, но он обеспокоен сомнением того, что он когда-либо сможет исправить ошибки, совершённые им в молодости».*			
4; 29; 0		3; 24; 1	26; 13; 1	9; 3; 1

Пролог. Тарнум в одиночку отправился в отдалённый, малонаселённый регион, чтобы защитить нечто, известное как Мировое Древо. Он не знал, что это, не знал даже, что именно ему угрожает, но чувствовал, что он единственный, кто может помочь.

День 1 1-1-1	"Защити Мировое Древо!". Это было похоже на крик в моей голове, выдернувший меня из сна. Я мог бы считать, что этот крик был всего лишь частью ночного кошмара, если бы не почувствовал странную потребность идти на северо-восток. Кто, как ни Предки, могли дать мне новое поручение таким способом? Но обычно они сами являются передо мной, когда назначают мне очередную цель. Почему же на этот раз они дали мне такую смутную команду? Я всё же поддался этому путеводному чувству и отправился долгою дорогой на северо-восток, где обнаружил остатки тамошнего племени варваров. Многие поколения эти люди жили здесь, охраняя некую тайную пещеру в обвалившейся горе, хотя цель этой охраны не знал никто, даже они сами. И тогда явились некроманты, уничтожившие армию этих варваров, и вошли в пещеру. С тех пор никто не видел, чтобы они возвращались оттуда. Поэтому я и решил, что был вызван в это место для того, чтобы сразить некромантов и сорвать их неведомые планы.
День 3 1-1-3	Вчера один из моих разведчиков сообщил, что видел странную битву. Скрывшись в тени, он наблюдал за сражением двух некромантов. Больше часа они посылали свои армии скелетов и зомби, пока один некромант не решил отступить. Очевидно, мой враг ведёт междоусобицы. Что ж, тем лучше для меня. Есть вероятность, что они уничтожат друг друга прежде, чем я начну рисковать жизнями своих людей.
День 4 1-1-4	Никаких признаков присутствия некромантов в этой области нет, но мы подозреваем, что они находятся туннелями ниже. Некроманты, видимо, ожидали, что кто-то пустится за ними в погоню через эти туннели. Поэтому они добились большего, чем просто уничтожили всё живое здесь. Провизия встречается очень редко. Я был вынужден сильно урезать наши пищевые рационы, и разместил тяжёлую охрану у фургонов, несущих нам поставки с поверхности. Если эта линия поставок будет прервана, то мы начнём серьёзно голодать.
День 7 1-1-7	Пока что Предки по-прежнему хранят молчание. С того времени, как я проснулся от наказа "Защити Мировое Древо", я не слышал от них больше ни слова. Я до сих пор не уверен, нахожусь ли я на правильном пути. В юности я вроде бы слышал истории о Мировом Древе. Согласно легенде варваров, мир был сотворён, когда с Мирового Древа упала сосновая шишка. Из этого плода и возникла вся жизнь, существующая до сих пор. Как же я могу защитить это Мировое Древо, если сам не знаю, где оно? Может оказаться так, что моя главная цель — это поиски Мирового Древа, а не война с нашествием живых мертвецов.
День 11 1-2-4	Я вызвал пятерых гонцов в свою палатку, чтобы дать им особое поручение. "Я составил список пяти самых мудрых шаманов из этой области. Мне нужно, чтобы вы доставили им письма, упомянув каждому о четырёх других шаманах, которые получат те же письма" — сказал я. Один из гонцов пришёл в замешательство. Он спросил: "То есть, вы хотите, чтобы мы передали пяти разным шаманам одно и то же сообщение? Почему?" "Этим способом мы дадим знать каждому шаману, что у него есть конкуренты, и тогда он будет работать гораздо усерднее. Доставьте им письма как можно быстрее".
День 15 1-3-1	Все пять шаманов дали знать, что они помогут мне, и при этом предупредили не доверять остальным. Что ещё лучше, так это то, что никто из них не попросил награду. Просто они рады возможности обнародовать свой ум и доказать, что являются самыми мудрыми. Итак, я отослал своих гонцов назад к шаманам с двумя вопросами. Что же представляет собой Мировое Древо? И где я смогу его найти?
День 19 1-3-5	"Зачем вы сотрудничаете с этими ведьмаками?" — спросил Грамба во время похода. Грамба являлся моей правой рукой в роли командующего. Он был могучим огром, уважаемым другими солдатами за боевое мастерство, однако я выбрал его, потому что он не казался слишком честолюбивым. Грамба вряд ли попытается бросить мне вызов в руководстве армии. "Какими ведьмаками?" — не понял я. "Ну, я о тех типах-шаманах. Они колдуны, и уж поверьте, они не заслуживают доверия! Один мой господин отправился как-то к одному из них, чтобы свести сыпь, и через два дня помер". "Мне всего-то они и нужны, чтобы ответить на некоторые вопросы. В любом случае, они не смогу причинить нам вред, пока мы находимся на далёком расстоянии от них" — пояснил я. Грамба рассмеялся глубоким басом. "Такие понятия, как далёкое расстояние остались там, наверху!"
День 22 1-4-1	Один из гонцов вернулся с ответом одного из шаманов. Вот что там говорилось: "Мировое Древо — нечто, что вдохнуло жизнь в каждую вещь на земле. Мы, варвары, являемся единственными, кто видел это. Мировое Древо не для глаз слабого сердца, коим обладают, например, те

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	эрафийцы. Предначертано, что если вы хотите найти Мировое Древо, то должны идти к восходящему солнцу, пока не доберётесь до горизонта. Там вы должны построить лодку и плыть на край света, и тогда вы найдёте Мировое Древо, держащее на своих ветвях всю землю". Я опустил письмо и сказал вслух: "Вряд ли Предки предназначили бы мне плыть на какой-то там край света".
День 26 1-4-5	Объяснения другого шамана по поводу поисков Мирового Древа были похожи на объяснения первого, но толком никто из них не мог сказать, где оно. Они даже представления не имеют, на что оно похоже, разве что только то, что оно очень-очень большое. Может так оказаться, что Мировое Древо — просто легенда, прошедшая сквозь века? Но нет. Предки не стали бы призывать меня, если бы его не существовало. И Мировое Древо явно находится где-то здесь, поскольку я больше не чувствую никакого отдалённого призыва.
День 30 2-1-2	Этим утром Грамба отправился на зов природы и вернулся, ведя за вывернутую руку какого-то худого человека. Огр посадил его на землю прямо передо мной. "Глядите, чего я нашёл" — сказал Грамба. Бледная кожа и рваные одежды выдавали его. Он был некромантом, или, скорее всего, учеником некроманта. По его выражению лица уже можно было понимать, что понадобятся некоторые усилия, чтобы заставить его говорить. "Сломай ему руку, Грамба" — велел я. Ещё до того, как Грамба достиг ученика, тот отскочил в сторону и закричал: "НЕТ! Я... Я могу что-нибудь сообщить вам!" К сожалению, ученик знал не очень много. Как я и опасался, некроманты прибыли сюда, что уничтожить Мировое Древо. Мертвецы всегда презирали всё живое. Так какой же способ уничтожить жизнь может быть лучшим, чем уничтожение того, что эту жизнь породило? Ученик так же немного знал о численности вражеской армии и её стратегии. Где расположено Мировое Древо он вообще не представлял, за исключением того, что оно должно находиться в глубоких подземельях. Теперь, по крайней мере, я знаю, что всё же должен остановить некромантов.

События на карте:

 9; 27; 0	Ваша лошадь останавливается, ловя отдалённые звуки ещё до того, как услышали их вы. Стенания. Мурашки пробегают у вас по спине, но вы продолжаете путь.
 4; 19; 0	Уже знакомое жуткое стенание, которое бесконечным эхом отзывается в этих туннелях, становится всё громче и громче, пока вы идёте этой дорогой. Наконец, из темноты появляется источник звука — Зомби! Вы подошли слишком близко, чтобы избежать нападения, поэтому вы нетерпеливо достаёте меч, чтобы прервать этот ужасный вопль.
 2; 31; 0	Впереди вы заметили поле древнего сражения. Скелетные останки павших воинов покрывают пол и источают грязное зловоние. Но подождите! Один из них зашевелился. Вот он уже стоит, размахивая проржавевшим мечом. Множество других Скелетов тоже поднялись с земли, один за другим. Это ловушка!
 1; 28; 0	"Этот шлем был сделан из черепа моего отца, и просто так я вам его не отдам!". **Стража:** 40 40

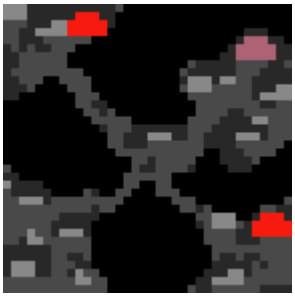
2 Бессмысленные разрушения (Senseless Destruction)

Описание сценария: Тарнум должен разгромить всех некромантов в этой области. Если Тарнум потерпит поражение в бою, вся кампания будет потеряна. Ваши герои ограничены 12-ым уровнем опыта, но Тарнум и два его лучших генерала сохранят все свои навыки, умения и заклинания к следующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

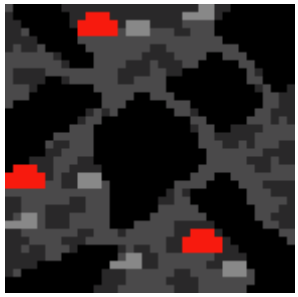
3000 золота
20 Налётчиков Тарнуму

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 12



Города на карте:

31; 6; 0	2; 22; 1	10; 3; 0	11; 3; 1	24; 30; 1	33; 28; 0

Герои на карте:

31; 7; 0	26; 11; 0	30; 13; 0
	из миссии 1	из миссии 1

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Некроманты больше не ведут сражения между собой. Объединившись, они продолжили свои бессмысленные разрушения подземного мира. Где бы они не прошли, всюду остаётся опалённая земля и гниющие трупы.

День 1 1-1-1	Некроманты объединились под Красным знаменем. Неизвестно, какие разногласия происходили у них раньше, но теперь они, видимо, улажены и я ожидаю, что в будущем они станут гораздо более сильным противником, чем раньше. У них было время укрепить эти пещеры. Несколько узких туннелей блокируют гарнизоны.
День 3 1-1-3	Когда мы вошли в эти ещё более глубокие пещеры, мои люди несколько раз сталкивались с орками и гоблинами, принадлежащими какому-то другому племени. Во всяком случае, они подвергались нападению со стороны тех. Как будто борьба с некромантами была недостаточно жёсткой, теперь я должен держать глаз и на этих варварах. Я позволил своим воинам обороняться, если эти незнакомцы станут нападать, но при этом попытаться переговорить с ними, если будет такая возможность.
День 7 1-1-7	Этим утром мы увидели маленькую группу орков. Они разбили лагерь в узком туннеле, надеясь устроить засаду любому, кто пройдёт по нему. Однако моя армия оказалось намного большей, чем они ожидали. "Сдавайтесь!", — предложил я, "Нет никакой необходимости проливать кровь таких же, как вы". "Мы не такие, как вы! Мы — Последователи Ворра, и ваша кровь — как раз то, что ему нужно!", — прокричал один из орков. И эти дураки напали на меня, прекрасно понимая, что проиграют битву. Я мог бы и сказать, что они погибли как герои, но на самом деле это была глупая трата жизней таких храбрых солдат, как они.
День 11 1-2-4	Сражаться с Некромантами было бы легче, чем сражаться с другими Варварами. Но теперь мы узнали, что это другое племя, называющее себя Последователями Ворра, присоединилось к союзу некромантов, и хотя они являются нашими потенциальными врагами, мы всё ещё чувствуем себя неправыми, убивая таких же, как мы. Я попробовал освободить нескольких заключённых орков, которых мы пленили пару дней назад, чтобы они передали своему предводителю сообщение от нас, но как только я снял с них оковы, они попытались задушить меня. Поскольку идея послать орков в качестве гонцов провалилась, я отправил весточку одному из тех шаманов, спрашивая его, что он знает об этом Ворре.
День 15 1-3-1	К своему ужасу я узнал, что Ворр не был, как я подозревал, варварским предводителем. Ворр был Предком! Как это может быть? Как один из Великих Предков может стоять за всем этим? Эту ужасную весть мне сообщил один из мудрых шаманов, старик по имени Аддар. Хотя он не мог объяснить, почему Ворр вместе с некромантами пытается уничтожить Мировое Древо, он рассказал мне немного о том, как Ворр добился нынешнего своего могущества. Насколько я помнил, все лета, которые я имел дело с Предками как Бессмертный Герой, я ни разу не слышал, чтобы кого-то из них называли именем Ворр. Я сказал: "Я никогда не слышал, чтобы Предков называли по именам. Они всегда были чем-то единым, просто Великими Предками, разве не так?". "Это так, но недавно одно кровожадное племя варваров из земли Крюлода вознесло одного из своих древних королей в бога войны, и теперь постоянно приносят ему жертвоприношения. Они чувствовали, что им нужен превосходный лидер, который снова приведёт их к величию. Очевидно, как раз один из Предков принял на себя это вероисповедование, получил силу и воплотился в форме этого бога войны. И дал себе имя — Ворр", — рассказывал Аддар. Крюлод был знакомой мне землёй. Это было новое имя, данное моей родине. Что если и этот древний король варваров был я? Может быть, что мой народ стал таким же жестоким, каким был среди них я? Я отпустил шамана, поскольку просто не мог

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	продолжать сейчас нашу беседу.
День 19 1-3-5	Этим утром я отправился в поход, поехав рядом с Аддаром, готовый, наконец, узнать всю правду о происхождении Ворра. "Шаман, расскажите мне о Ворре всё, что знаете", — сказал я. "Что ж, во всех историях, которые я знаю, имя Ворр носил лишь один воин, который жил в те времена, когда наш народ только появился. Если уж он держал в руке топор, то никакая сила не способна была выстоять против него. У него была мощь тридцати мужчин, и всякий раз, когда он брал командование в бою на себя, победа была предопределена. Ворр так же обладал обожанием со стороны очень многих его людей — возможно даже, слишком многих. Долгие годы они расхваливали его и дарили свою любовь, пока не настал тот день, когда им всё это наскучило. Они проявили интерес к одному молодому человеку, который умел бегать и плавать быстрее, чем кто-либо ни был. Ворр рассердился и заревновал, и бросил этому молодому человеку вызов на гонку вокруг света. Ворр, конечно же, был очень силён, но эта сила проявлялась на поле боя. В течение одного года и одного дня эти двое мчались по миру, плечом к плечу проделали весь путь, пока не...". "Пока не — что?", — спросил я. "Просто перед тем, как они достигали финишной черты, молодой бегун выходил победителем — он бежал впереди. И Ворр, зная, что проиграет гонку, вытащил свой топор и снёс молодому человеку голову на глазах у всех. Вот такой позорный, отвратительный конец". "А что случилось с Ворром потом?". "Ну, он попытался снова отыграть любовь своих людей принуждением. Он поработил их и стал самым нелюбимым королём в истории. Он умер старым и чёрствым в своей постели". Никакого смысла в том, чтобы этот Ворр мог быть одним из Предков, я не видел. Наверное, это имя — просто совпадение.
День 23 1-4-2	Я пытаюсь не показывать войскам сомнение, раздиравшее меня изнутри. Я могу сражаться и с некромантами, и с варварами, но сражаться с Предком... Я знаю, что настанет день, и должен буду встретиться с ним в битве, и когда этот день настанет, я выну меч и сделаю всё, что в моих силах. Смогу ли я победить Предка в битве? Не думаю. Но я постараюсь помешать Ворру уничтожить Мировое Древо.
День 27 1-4-6	У некромантов есть неистощимый источник войск, ведь их проклятая магия способна поднимать собственных же воинов из мёртвых. Мне кажется, что будет трудным долго продержаться в борьбе с ними, поэтому я послал сообщение на поверхность, попросив о помощи. Хочется надеяться, что ответ не придёт слишком поздно.
День 31 2-1-3	Моя удача задерживается! Мне прислали письмо о том, что новые рекруты пока ещё держат путь сюда. Надеюсь, эти войска сумеют избежать нападения некромантов.
День 33 2-1-5	**Для Цитадели (31; 6; 0):** Дополнительные войска, наконец, прибыли и доступны для вербовки. **Событие:** Дополнительный прирост: +80 +40 +20 +10 +5

События на карте:

7; 8; 1 **14; 29; 1**	**21; 23; 1** **23; 14; 1** **31; 9; 1** 160 40 20 10 5 80 Нельзя забрать войска
11; 13; 1	160 80 40 20 10 5 Можно забрать войска
11; 24; 0 **12; 14; 0** **24; 26; 0**	60 15 3 30 Нельзя забрать войска
33; 13; 0	"Стать мёртвыми или живыми мертвецами! Скоро у них будет лишь один выбор!". Скелеты достают свои ржавые мечи и с безумной яростью нападают.
25; 11; 0	"Сжечь! Сжечь! Пусть сгорит Мировое Древо!", — каркают безумные Скелеты, "Смерть всем живым!".
31; 17; 0	"О да, мы непременно пропустим вас в эту золотую жилу. После того, как прольём кровь из ваших жил!". Вампиры атакуют!
21; 20; 0	"Если хотите войти в наши врата, вам придётся сперва внести небольшую плату — ваши жизни!". Вампиры шипят и бросаются вперёд, чтобы прокусить вам шею.
24; 14; 0	"Хорошо, что вы прибыли! Они там пытались использовать нас в своих войсках, но мы долго сопротивлялись. Многие погибли. А некоторые даже обозлились и перешли на сторону этих мерзких некромантов!", — говорят Гоблины. Они просят вас взять их с собой.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

16; 22; 0

Огромная дубина лежит на камнях, казалось бы, ни кем не охраняемая, но по мере приближения вы замечаете мерцающие фигуры Стражей, скрывающихся в тени. Ясно, что это оружие — приманка для устраиваемой ими ловушки. Хотите рискнуть сразиться со Стражами?

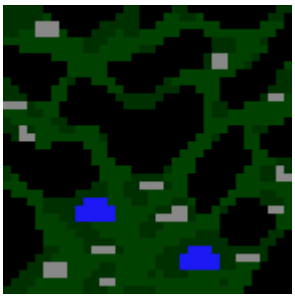
Стража: 24 24

3 Окраины мира (The World Within)

Описание сценария: Тарнум должен победить всех враждебных варваров в этой области. Если Тарнум потерпит поражение в бою, вся кампания будет потеряна. Ваши герои ограничены 18-ым уровнем опыта, но Тарнум и два его лучших генерала сохранят все свои навыки, умения и заклинания к следующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке и Защите Тарнуму
+1 к Силе магии и Знаниям Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

11; 29; 0	11; 26; 1	24; 32; 1

Герои на карте:

	из миссии 2	из миссии 2
11; 30; 0	10; 34; 0	17; 30; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Тарнум понял, что близок к Мировому Древу, когда вошёл в пещеры, заполонённые сочной растительностью, сверкающими ручьями и высокими деревьями. Могло ли всё это существовать, не видя солнечного света, если бы не опиралось на другой источник жизни?

День 1
1-1-1

"Что это?", — поражённо спросил я, оглядываясь вокруг. Мы шли по следу некромантов, спускаясь в подземелья всё глубже и глубже, но потеряли их незадолго до того, как вошли в эти странные пещеры. Деревья и трава растут здесь так же, как и на поверхности, и при этом не нуждаются ни в солнце, ни в дожде. Как такое возможно? Здесь есть лишь мягкий синий свет, пробивающийся из высоких потолков, но о его источнике я не имею никакого представления. Я спросил шамана Аддара, что он знает об этом месте, но тот лишь покачал головой и выглядел таким же ошеломлённым, как и я. "Может, это всё влияние Мирового Древа", — предположил старик. "Значит, мы близки к цели", — сказал я. "Да, я тоже так думаю", — отозвался Аддар.

День 4
1-1-4

Мы обосновались в цитадели, ранее принадлежащей нашим врагам. Я потерял слишком много войск, завоёвывая её, но зато теперь у нас здесь есть и опорная база, и место проживания. К тому же, вся эта чудесно плодородная почва удивительно хорошо принимает посевы. Всего через несколько дней из них уже прорастают пшеница и овощи. Пропитание больше не будет проблемой, тем более, что мои поставки провизии были отрезаны некромантами, шествующими за нами по пятам. Теперь у меня появилась возможность продолжить поиски Мирового Древа. Я уверен, что оно где-то рядом. Я чувствую это!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 7 1-1-7	Я немного обеспокоен Аддаром, старым шаманом. Сегодня я замечал, что он то и дело резко вываливался из седла, и лицо его казалось покрасневшим. Когда я приблизился к нему, он уже поднимался на ноги, потирая челюсть. "С вами всё в порядке?", — спросил я. Аддар растянулся в улыбке. "Да всё эта лошадь", — ответил он, отряхивая штаны, "Её так трясёт в дороге, что я начинаю думать, будто у неё одна нога короче других". Я засмеялся и поехал дальше.
День 10 1-2-3	Капитан-огр, Грамба, подвёл ко мне колонну заключённых. Когда один из орков признаёт меня, он выскакивает из толпы ко мне настолько близко, насколько нужно, чтобы его плевок попал на меня. Грамба быстро затаскивает его обратно в толпу, хотя тот и пытается бороться. "Ты посмел бросить вызов Великим Предкам! Предатель!", — кричал орк. "Нет", — говорю я, "Это вы идёте против Предков. Ворр — сумасшедший, он уводит вас с правильного пути!". Но орк не вникает в мои слова, и скоро все заключённые кричат: "Предатель!". Это усложняет задачу для Грамбы, чтобы восстановить порядок и увести их. Я качаю головой. Они так глубоко ошибаются.
День 12 1-2-5	Сегодня вернулся один мой храбрый посыльный. Я направил его для переговоров с противниками, или хотя бы для того, чтобы узнать, кто является нашим потенциальным врагом. "Я принёс слово от Короля Таргора, лидера Последователей Ворра", — сказал посыльный. Что ж, по крайней мере я теперь знаю имя своего врага. "И что за сообщение он шлёт?", — спросил я. "Ничего особенного, он просто твердит, что раздавит вас и всех, кто вас поддерживает. Вы понесёте такое же сокрушительное поражение, как Короли-волшебники от рук Тирана, поскольку на его стороне Предки". Я отпускаю посыльного и качаю головой. Таргор, значит, подражает действиям Варварского Тирана, который ниспроверг Королей-волшебников Бракадуна. Забавно, что этим Тираном являюсь я. Я разгромил Бракадун и, выходит, я не только вдохновил этого человека начать бойню, но и создал Ворра! Я тот, кто повинен во всём этом, и поэтому именно я могу это остановить. Только как мне остановить этого Таргора и его приспешников? Я не хочу убивать их, ведь это только сомкнёт круг насилия, начатого ещё мной. Но Таргор не станет прислушиваться к этим словам, и уж подавно не станет рассуждать так же.
День 14 1-2-7	Всё, что я узнаю о Короле Таргоре, доказывает то, что он идёт по моим стопам Варварского Тирана. Хорошо, что моё имя стёрто со страниц истории и не относится к этому титулу. Я известен лишь как Варварский Тиран, и Таргор будет ошибочно считать, что хороший варвар должен походить на Тирана. Какие ошибки допускал я, такие же будет допускать и Ворр.
День 17 1-3-3	Когда шаман Аддар поехал рядом со мной, я понял, что он хочет сказать что-то важное, поэтому мы немного подались вперёд от основной массы войск. "Я всё думал об этом безумном Предке, Ворре", — сказал Аддар. "Безумном?". "Да, я считаю, что он, скорее всего, сумасшедший. Был ли он таким всегда, или же эти поклонения наших собратьев сделали его таким — я не знаю. Но ясно же, что один из Великих Предков не мог вот так взять и постараться уничтожить мир". "Согласен". Я никогда не мог понять, почему вдруг один из Предков мог примкнуть к некромантам, так что безумие может быть объяснением всего этого. "В общем, так оно, или иначе, но я прикидывал, можете ли вы победить Ворра". "И у вас есть какая-то стратегия?", — с любопытством спросил я. "Думаю, да. Сейчас это всего лишь догадка, но посудите сами: если Ворр получил могущество благодаря поклонению своих Последователей, то останется у него какая-нибудь сила, если они больше не будут ему поклоняться?".
День 21 1-3-7	"Как я могу заставить Последователей Ворра оставить своего идола?", — спросил я, обращаясь, собственно, к самому себе, но мой огр-капитан Грамба и шаман Аддар ехали рядом и услышали это. "Да перебить их всех!", — сказал Грамба. Так, один способ решения этой проблемы уже есть, но он не единственный. "Что ж", — начал Аддар, "Это тоже выход, но, надеюсь, применить его будет надобность только в последнюю очередь. Да, эти Последователи Ворра — наши враги, но в их жилах течёт та же варварская кровь, что и в нас. Надо заставить их увидеть то, что они выбрали неправильный путь". "Ну и как мы заставим их всех передумать?", — спросил Грамба, не слишком убеждённый словами Аддара. "Я думаю, достаточно заставить передумать только одного из них", — сказал Аддар. "Короля Таргора", — угадал я. Таргор был влиятельным лидером, как и у всех командующих, у него есть полная лояльность и уважение со стороны войск. Они станут прислушиваться к тому, что он говорит им. Вопрос в том, как именно убедить Таргора в том, что поклонение Ворру является их ошибкой? И всё же, впервые за несколько недель я улыбнулся тому, что на ум пришла хоть какая-то идея.
День 22 1-4-1	Я смотрел, как небольшой отряд, составленный из моих лучших солдат прокрадывается в туннели под руководством моего огра-капитана Грамбы. Ко мне подходит Аддар. "В чём же заключается твой секретный план?", — спрашивает шаман. "Я послал Грамбу кое-что разыскать для меня", — сказал я. "Что именно?" "Сильнодействующий артефакт, который называется Брелком Абсолютной Памяти". "А что ты намерен с ним делать?" "С помощью него я покажу Таргору, что он выбрал неправильный путь", — ответил я. По выражению лица Аддара я знал, что он не понимает, как именно я собираюсь сделать это, но объяснять я не стал. Я не хочу раскрывать ему то, что я — Бессмертный Герой. Раз уж Таргор так восхищается Варварским Тираном, я собираюсь использовать Брелок, чтобы показать ему свои собственные воспоминания. Заставить его увидеть мою боль, мои преступления, мои страдания. Пусть он увидит из первых рук, насколько это "здорово" — быть Тираном, чтобы после прийти к окончательному решению, должны ли его люди следовать за Ворром или нет.

День 26 1-4-5	Сегодня утром, когда мы собирали лагерь, мы обнаружили старого шамана Аддара умершим. Умер он, очевидно, во сне. Я чувствовал, что все эти походы забирали у старого человека слишком много сил, но я не мог вернуть его обратно на поверхность, не ранив его гордыню. Мы похоронили Аддара здесь, в этой богатой плодородной земле, которую он, умирая, защищал, и проводили его с почестями величайшего воина варваров.
День 30 2-1-2	От Грамбы донесли известие, что он разузнал дорогу в то место, где находится Брелок Абсолютной Памяти, и уже на пути к нему. Он готовится к моему прибытию, но из-за малой армии не может вернуться обратно. Я должен буду сам добраться до туда, когда уничтожу врагов на этом уровне.

События на карте:

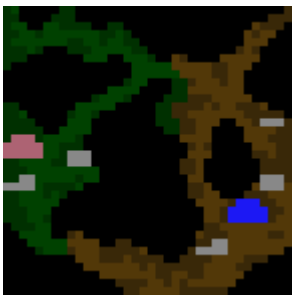
4; 17; 1	Вы слышите звук молота, ударяющегося по наковальне, и приближаетесь. Группа Циклопов занята работой — они доковывают магическую Тунику. Когда вы подходите близко, они угрожающе вскидывают валуны над головами, единственный глаз каждого Циклопа ненавистно сверкает. "Это Туника предназначена для Короля Циклопов, а не для таких, как ты", — говорит один из них. Хотите сразиться с ними за Тунику? **Стража:** 12
28; 5; 0	Голубь молниеносно проносится мимо вас, своей щекой вы чувствуете лёгкое дуновение ветра от его крыльев. Вы решаете следовать за ним — создания вроде птиц в этих туннелях должны быть каким-то знаком. Однако, вскоре вы теряете голубя из виду, но замечаете, как что-то блестит впереди внутри пустого бревна. Вы приближаетесь и обнаруживаете, что это Голубка Удачи, и испытываете благодарность голубю, показавшему вам дорогу.
0; 19; 0	Вы слышите крик, и затем пара Гномов выпрыгивает из-за кустов. Сначала вы решили, что они намерены броситься в атаку, но они пробегают мимо с расширенными от страха глазами. Когда вы заглянули за кустарник, то увидели то, что их так напугало. Орда Зомби и Личей ходит среди останков мёртвых воинов, павших от недавней битвы. Среди них вы так же замечаете и Значок Смелости. Хотите сразиться с нежитью за него? **Стража:** 21 21 10 21

4 Корни жизни (The Roots of Life)

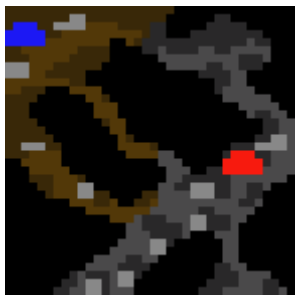
Описание сценария: Тарнум должен победить Короля Таргора в бою. Но перед этим ему необходимо найти Брелок Абсолютной Памяти, чтобы показать Таргору ошибочность выбранного им пути. Ваши герои ограничены 22-ым уровнем опыта, но Тарнум и два его лучших генерала сохранят все свои умения и заклинания к слудующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

Неиссякаемый мешок золота (+1000) Тарнуму
Магическая стрела в Книге заклинаний Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума
Максимальный уровень героев: 22	



Города на карте:

2; 18; 0	29; 20; 1	2; 4; 1	30; 26; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

	из миссии 3	из миссии 3	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	15 уровня 38500	11 уровня 18500
3; 19; 0	3; 29; 0	7; 21; 0		29; 20; 1	30; 26; 0

Таргор*
11 уровня
3; 5; 1

18500
*Таргор основан на герое Борагус с портретом Ксарфакса:
Специализация: Огры.
«Король Таргор был ослеплён словами Ворра, полагая, что избранный им путь мести и безжалостных разрушений — то, чего хотят сами Предки».

Пролог. В молодости Тарнум убил очень многих своих собратьев, и поэтому ни за что не станет уничтожать Последователей Ворра, возвращаясь тем самым к своей злой личине. Вместо этого он поставил для себя другую, но более рискованную цель. Если бы он смог найти Брелок Абсолютной Памяти, у него появился бы шанс убедить Короля Таргора, что Ворр увёл их на тёмный путь.

День 1 1-1-1	Под общим предводительством Ворра некроманты объединили свои силы с варварами Короля Таргора. Они по-прежнему продолжают выжигать эти туннели, а я пока так и не обнаружил Мировое Древо. В некоторых местах некроманты проделывают расщелины в каменных стенах, выпуская в туннели небольшие потоки лавы. Кажется, что они делают это для того, чтобы просто уничтожить несколько травянистых территорий, впрочем, я надеюсь, что понять некромантов мне никогда не доведётся. Я должен поймать любой шанс победить в битве Короля Таргора, чтобы его народ перестал поклонятся Ворру. Если моя собственная память о моём прошлом Варварского Тирана (изъятая с помощью Брелка Абсолютной Памяти) не изменит его решений, значит, их не изменит больше ничто. Если всё так обернётся, то единственным выходом будет уничтожение его племени.
День 3 1-1-3	Усталый и грязный гоблин ворвался вчера вечером в лагерь, и поведал удивительный рассказ про то, как он смог обойти врага, чтобы доставить мне сообщение. Гоблин указал местонахождение Брелка Абсолютной Памяти, найденного огром-капитаном Грамбой. Он находится на северо-востоке. Кроме того, то место защищено от врагов Красными Пограничными Воротами, поэтому перво-наперво я должен посетить Красную Палатку Ключника.
День 7 1-1-7	Сегодня я получил известие с поверхности, в котором множество воинов выказывают желание присоединиться к моей благородной борьбе за спасение Мирового Древа. Сотни Орков, Гоблинов и Огров разных возрастов пришли следом и теперь держат путь туда, где я в настоящий момент нахожусь. Когда они прибудут, я, наконец, получу возможность положить конец некромантам. Гонец, принёсший эту весть, так же упомянул, что прибыл и один эльфийский друид, который смог ощутить волнение Мирового Древа. Он тоже уже в пути и намерен присоединиться ко мне.
День 11 1-2-4	Позапрошлой ночью один из разведчиков приметил группу нежити, перевозившую мешки с добротными ресурсами по тёмным туннелям. Совсем недавно я узнал, что некроманты прослеживают передвижение моей армии, так что, когда мы разбили лагерь вчера, мы окружили его множеством костров. Когда пришло время идти дальше, я оставил вокруг этих костров небольшое войско, чтобы создать впечатление, будто я с основной армией нахожусь всё ещё там. А тем временем, я повёл остальное войско к секретным туннелям, где мой разведчик увидел несущую поставки нежить. Наша западня совершилась успешно. Мы быстро устранили малый отряд привидений и скелетов без единой потери со своей стороны; правда, один орк больше никогда не сможет пользоваться своей левой рукой. По моему плану, некроманты должны были прекратить эти поставки, но при этом я не ожидал, как много ресурсов окажется в тех мешках. **Событие:** +3 +6 +8 +1 +3 +4 +8482
День 15 1-3-1	Подмога с поверхности задержалась; от них не было никаких известий с тех пор, как они двинулись в путь. Куда же могли деться разом почти пятьсот воинов? Надеюсь, это обуславливается тем, что они просто немного заблудились в этих спутанных туннелях, но у меня есть дурное предчувствие, что-то с ними произошло что-то ужасное. Всё, что я могу сделать — отправить разведчиков на их поиски.
День 21 1-3-7	Один из разведчиков, которых я послал на поиски новых рекрутов, принёс жуткие новости. Около пятисот жизней были уничтожены, и, по словам одного-единственного раненного (который тоже недолго оставался в живых после своего рассказа), все они были убиты Ворром. У моих войск не было шанса, как не будет его у меня в битве с Ворром, если я не смогу ослабить его.
День 26 1-4-5	Статный бледный человек держал путь прямо нам на встречу. Он был одет во всё зелёное, и когда он откинул свой капюшон, длинные золотистые волосы упали ему на плечи. "Эльф!", — сказал орк, стоящий рядом со мной. Я мог почувствовать, как напряглось всё моё войско. Эльфы и варвары никогда друзьями не были, впрочем, не всегда они были и врагами. Я жестом велел всем остановиться и дать мне ехать первым. "Приветствую!", — сказал я. Эльф кивнул и

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	промолвил: "Добрый день, друг мой. Я ищу одного варвара, который называет себя Тарнум". "Ну, тогда вы его нашли". "А, хорошо! В какой-то момент я побоялся, что встретил неприятеля. Я проделал длинный путь, чтобы предложить свою помощь в защите того, что ваши люди называют Мировым Древом". Убедившись, что мои солдаты видят это, я пожал эльфу руку в знак дружбы. "Как вас зовут?", — осведомился я. "Нилидон", — представился эльф.
День 27 1-4-6	Я старался держать эльфа Нилидона рядом со мной, опасаясь каких-нибудь проблем между ним и моей армией. Человек, или же эльф, который не родился среди варваров, может быстро закончить жизнь, просто живя среди них. К тому же, я обнаружил, что Нилидон многое знает о Мировом Древе. "Мы, эльфы, ведали о Мировом Древе только некоторое время. Когда-то давно мы защищали его, но потерпели неудачу. Если бы не ваши Предки, оно было бы уже уничтожено. С тех пор Предки и стали охранять его вместо нас", — рассказывал Нилидон, когда мы были в пути. "И теперь один из них пытается уничтожить его", — с позором сказал я. И вновь я спросил себя: куда делись остальные Предки? Почему сами они не пытаются остановить Ворра? "Да, странно", — сказал эльф. "Если ваш народ столько знает о Мировом Древе, вы знаете, где я могу найти его? Я долго искал, но...". Нилидон улыбался и смотрел на меня так, как будто я сказал какую-то шутку. Когда он понял, что я не шучу, то остановил лошадь. "Но я думал, что вы знаете! Вы ВНУТРИ Мирового Древа, Тарнум. Вы всё время находились именно в нём!".
День 28 1-4-7	Я чувствовал себя круглым дураком! Как объяснил мне Нилидон, секрет Мирового Древа крылся в его эльфийском названии, а моя неразбериха, в то время, была следствием того, как нарекли его варвары. "Эльфы называют его 'Корнями Жизни'", — объяснял Нилидон. Мировое Древо — источник жизни во всём мире; оно положило ей начало и продолжает распространять её через всю планету. Эти туннели — нечто вроде вен Мирового Древа. Всё это время я был в нём, некроманты всё это время были в нём. И пока я искал его и боролся с некромантами, они уничтожали всю растительность, сжигали богатую почву, разрушая Мировое Древо подобно смертельной болезни! Теперь у меня есть единственный путь. Я должен одолеть Ворра во что бы ни стало. Я дам Королю Таргору шанс изменить его решения. Но после этого любая угроза Мировому Древу должна быть иссечена, полностью! У меня больше нет времени на сострадания.

События на карте:

4; 4; 0	100 40 25 10 8 Нельзя забрать войска
8; 29; 0	50 20 17 7 5 Нельзя забрать войска
11; 12; 0	60 30 20 10 5 Нельзя забрать войска
*Призраки** **2; 23; 0**	Хотя некроманты и избегали этой области, они оставили группу Привидений охранять лесопилку. **Из-за бага игры иконки Стрежей и Привидений перепутаны.*
5; 16; 0	Орда Огров-отщепенцев разбила здесь лагерь, выпивая и состязаясь в борьбе. Они нападают на каждого, кто смеет подойти ближе. Вы узнали, что среди их трофеев есть Накидка Скорости, но понимаете, что без битвы вам её не получить. Хотите атаковать Огров? **Стража:** 15 15 15 15
30; 4; 0	Массивная фигура огра выходит из тени с ухмылкой на лице и светящимся Брелком Абсолютной Памяти в руке. "Наконец-то вы здесь", — говорит он, "Я потерял много войск, защищая эту безделушку. Но, надеюсь, что не зря". "Верно", — подтверждаете вы, "А где Грамба?". "Грамба отправился искать Таргора — сказал, нельзя дать ему уйти".
7; 4; 0	Разведчики докладывают, что группа Рыцарей Смерти притаилась среди лесных теней. Их лидер носит пару магических перчаток, но пока что ни у кого не получалось их отнять. Хотите атаковать Рыцарей Смерти? **Стража:** 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Задания на карте:

9; 10; 0

Грамба, огр-капитан, высовывает голову из окна на вершине башни. Он сообщает: "Я перехватил Короля Таргора здесь. Буду удерживать, пока вы не заберёте Брелок Абсолютной Памяти".

Задание: Принести

Прогресс: "Я и сам бы с удовольствием разгромил Короля Таргора, но без Брелка мы не сможем заставить его людей повернуться против Ворра!", — говорит огр Грамба.

Завершение: Грамба распахивает перед вами двери и говорит: "Отлично, вы достали Брелок Абсолютной Памяти! Теперь пошли, покажем этому Таргору! Я имею в виду, преподадим ему урок".

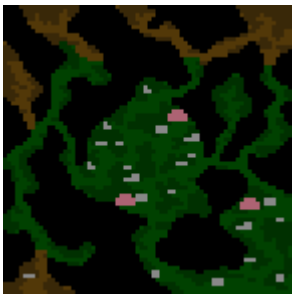
Доступ: (2; 4; 0)

5 Возрождение (Rebirth)

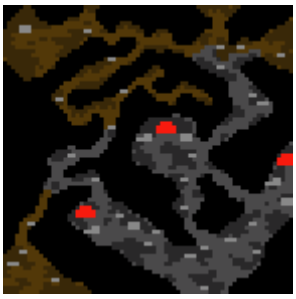
Описание сценария: Тарнум и его новые союзники варвары должны победить всех некромантов, чтобы остановить разрушение Мирового Древа.

Стартовый бонус на выбор:

5 Птиц грома Тарнуму
5 ртути, 5 серы, 5 кристаллов, 5 самоцветов



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума



Города на карте:

30; 49; 0	43; 28; 0	61; 50; 0	20; 52; 1	40; 31; 1	70; 39; 0

Герои на карте:

	из миссии 4	из миссии 4			
43; 30; 0	32; 50; 0	61; 51; 0	20; 52; 1	40; 31; 1	70; 39; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

21 уровня 100000 | 21 уровня 100000 | 21 уровня 100000

Пролог. С помощью Брелка Абсолютной Памяти, Тарнум открыл разуму Короля Таргора воспоминания о своём тёмном прошлом. И Тарнум сказал: "Я потратил столетия, чтобы искупить свои преступления. Не следуй же ты моему примеру!". Тогда Король Таргор упал на колени, сразу же признав свою неправоту. Но для него ещё было не поздно всё исправить.

День 1
1-1-1

Отвага Короля Таргора останется незабытой ещё долгое время. В одиночку он предстал перед безумным Ворром, чтобы заявить, что его люди больше не будут поклоняться ему. Таргор так и не вернулся, поскольку, скорее всего, был убит. Его войска встали под моё командование и охотно присоединились к борьбе против некромантов, которые не прекратили уничтожать Мировое Древо, несмотря на то, что Ворр покинул их.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 4 1-1-4	Удачно, что мы смогли добраться до этой области Мирового Древа раньше, чем некроманты могли её спалить. Некоторые места всё же достаточно пострадали и ходят слухи, что нижние туннели выглядят гораздо хуже. Я содрогаюсь при мысли о величине ущерба, который они потерпели — и всё из-за моей недальновидности. Мне остаётся надеяться, что Мировое Древо сможет излечить себя после того, как я одолею этих проклятых некромантов.
День 7 1-1-7	Эльфийский друид Нилидон утверждает, что могущественный сборный артефакт должен находиться где-то в этих туннелях. Он называется Статуей Легиона и способен будет привлечь в наши цитадели гораздо больше войск. Одним из преимуществ некромантов всегда была их способность получать дополнительные войска из тех, что погибали в боях. Завладев Статуей, я, возможно, смогу помериться с ними силой. К сожалению, Статуи уже нет там, где она была раньше, и есть подтверждения того, что кто-то не так давно разобрал её по частям. Лишь Ноги Легиона остались на том месте, где изначально находилась Статуя, и они охраняются скелетами. Поэтому я приказал своим разведчикам найти другие элементы Статуи Легиона и доложить о них как можно быстрее.
День 12 1-2-5	Мои разведчики послали сообщения о местонахождении трёх из четырёх отсутствующих частей Статуи Легиона. Поясница Легиона обнаружена в отдалённой северо-восточной части, рядом с Библиотекой Просвещения. Туловище Легиона должно находиться не то на севере, не то на западе от наших городов, около Школы Магии и Школы Войны; привидения атаковали моего разведчика прежде, чем он смог добраться туда. Наконец, Руки Легиона лежат в небольшой пещере на востоке. Об этом я мог догадаться и сам, потому что не только драконы-привидения стерегут туннель в эту пещеру, но и сам артефакт рьяно охраняют вампиры.
День 18 1-3-4	Наконец-то, Голова Легиона найдена на юго-западе, вместе с единственной известной золотой шахтой в районе — столь важные находки не должны заставлять ждать. Как посоветовал Нилидон, при получении всех пяти частей мне нужно будет отдать их герою, который должен оставаться в одной из цитаделей, по крайней мере, за сутки до начала новой недели. Это привлечёт достаточно войск, и у меня не будет проблем с победой над некромантами.
День 23 1-4-2	Сегодняшним днём эльф Нилидон спас меня и спас жизни моих людей. Мы натолкнулись на небольшой водопад, бьющий из потолка и наполняющий большое холодное озеро. Наши запасы воды были на исходе, её поставки с поверхности должны были прийти лишь через несколько дней, так что я велел войскам вдоволь напиться, искупать лошадей и взять необходимое количество воды в дорогу. И хвала Предкам была за друидские способности Нилидона! Должно быть, тесное единство эльфа с природой предупредило его: Нилидон вдруг выскочил вперёд, едва первая лошадь стала пить из озера. Он схватил животное за гриву и оттащил прочь, сообщив всем нам, что вода отравлена. Спутся час лошадь уже умирала, задыхаясь жутким судорожным ржанием, пока я не избавил её от страданий. А Нилидон нашёл источник яда — ящик, погружённый в воду. "Держу пари, этот ящик оставлен Некромантами", — сказал Нилидон, указывая на него. "Жалкие трусы!", — разгневался я и пожал Нилидону руку, "Благодарю. Я обязан вам жизнью!".
День 28 1-4-7	Несколько свихнутый патриотизм охватил группу молодых гоблинов и призвал разукрашивать стены туннелей, ведущих к более низким уровням. Что ж, их сердца находились там, где должны находиться, но если уж увлекаться какими-нибудь граффити, то сперва надо научиться хотя бы писать без ошибок. "ВРАВАРЫ ПРУТ, МЕТВЕРКИ СРУТ!", — прочитал я. А ещё они захотели поднять наше знамя над Подземными Вратами, но отсутствие подходящих флагов вынудило их сымпровизировать. Теперь над Вратами реют розовые трусы огровских женщин.
День 33 2-1-5	Я приказал гоблинам прекратить вандализм и очистить стены, но, похоже, было уже поздно. Сегодня я получил письмо от некромантов. Содержание его было банальным призывом сдаться, но моё внимание привлекла строчка, где сообщалось, кому адресовано письмо. Начиналась она со слов: "Королеве Вра-Варов...". Естественно, те гоблины, что заварили эту кашу, стали держаться от меня подальше.
День 38 2-2-3	В этот день я обрёл некоторую надежду на то, что Мировое Древо сможет восстановить себя от ущерба, причинённого ему Ворром и некромантами. Мы услышали вопли пары привидений в пещере неподалёку и сразу же помчались туда. Когда мы пришли, то увидели, как они убивают молодого оленя, который пасся на одинокой травянистой полянке. Оленю уже ничем нельзя было помочь, но я рубанул мечём по творениям некромантов. Методы, которыми они пользуются, убивая кого-то, всегда вызывали у меня тошноту. Но как только мы вновь вскочили на лошадей, я заметил странное мерцание над трупом убитого оленя. Его ноги потихоньку дёргались. Я бы не смог углядеть это, если бы не обратил внимание на то свечение, окружавшее животное. На моих глазах раны и порезы на его теле зарастали, а затем олень поднялся и, переведя дух, ускакал прочь. Я оглядел окружавшие меня туннели и в этот момент понял, наконец, истинную мощь Мирового Древа.
День 45 2-3-3	После очередного сражения мы взяли в плен одного некроманта. Моему огру-капитану Грамбе не понадобилось много времени, что разговорить его. У некроманта не было какой-либо тактической информации, которую я не знал о противнике, но кое-что интересное он всё же поведал. Похоже, Ворр действительно покинул некромантов. Они пытались взывать к нему о помощи, но он не ответил ничего. Тогда некроманты решили продолжать уничтожение Мирового Древа, надеясь на то, что нанесут ему достаточно ущерба, прежде чем будут разгромлены мной. Значит, о Ворре пока можно не беспокоиться. Хотя я и не надеюсь победить безумного Предка, мне внушает

тревогу то, что он так легко оставил своих бывших союзников. Что же он задумает в следующий раз?

События на карте:

36; 6; 0

Это место — сцена великой, прославленной битвы. Тела нескольких дюжин варваров разбросаны вокруг, уничтоженные безумным Предком, Ворром. Среди них — Король Таргор, не так давно ещё поддерживающий сумасшедшие цели этого Предка. Он попытался сразиться с Ворром, чтобы остановить его, но итог этого сражения доказывает то, что даже без своих поклоняющихся варваров Ворр остался неимоверно могуществен. Вы ещё надолго останавливаетесь здесь, чтобы придать погибших земле и проводить их с почестями величайших варварских воинов. Вы так же даёте некоторым мастерам поручение остаться и вырезать статую в честь отваги Таргора.

40; 38; 0

Когда вы достигаете леса, то обращаете внимание на пару ботинок, которые по собственной воле скачут по земле. Вы подошли поближе, чтобы исследовать артефакт, но землю вдруг разверзает орда костяных рук. Скелеты преграждают вам путь и делают заслон вокруг ботинок. Похоже, без борьбы вам их не получить. Хотите атаковать Скелетов?

Стража: 10 10 10 20

55; 26; 0

Вы видите лежащий в траве одинокий труп, на шее которого что-то поблёскивает. Когда вы приближаетесь, то сразу обращаете внимание на свечение, исходящего из Ожерелья Божественной Благодати, мощного святого артефакта. Вы понимаете, что именно Ожерелье убило своего бывшего владельца — глупого вампира, попытавшегося присвоить священный артефакт. Вы склоняетесь, было, над Ожерельем, как вдруг из-за деревьев выскакивает толпа Вампиров, охраняющих артефакт, или, быть может, своего мёртвого соратника. Хотите сразиться с ними за Ожерелье?

Стража: 8 8 8

66; 26; 0

Вы видите на своём пути старую женщину, присевшую на Мешок Золота. Она, очевидно, была слепа, но услышала ваши шаги и заговорила. "За удобное жильё, где я могла бы тратить последние дни свой жизни, я подарю вам этот Мешок Золота", — говорит она. Вы велите нескольким людям проводить её в ближайшую цитадель и предоставить самую лучшую комнату.

47; 46; 0

Ноги Легиона хорошо охраняются толпой Скелетов. Ваши вояки, как и всегда, рвутся в бой, невзирая на то, есть ли для сражения какая-нибудь веская причина. А вы готовы к атаке?

Стража: 10 10 10

67; 4; 0

С минуту вы наблюдаете, как орда Зомби копают какую-то яму. Закончив с этим, они поднимают Поясницу Легиона и бросают её туда, вновь засыпав землёй. Однако монстры не собираются уходить, а остаются охранять это место. Хотите сразиться с ними, чтобы выкопать артефакт?

Событие: 10 10 10 10 10 10 10 10

6; 17; 0

Некроманты послали орду Привидений, чтобы те заполучили Туловище Легиона, но у них возникла проблема с грузоподъёмностью. Сейчас они просто охраняют это место, словно ждут чего-то — наверняка подкреплений. Хотите атаковать их сейчас или придёте с более сильной армией?

Событие: 10 10 10 10 10 10 10 10

58; 27; 0

Некроманты, видимо, знали, что вы захотите собрать Статую Легиона, поскольку оставили толпу Вампиров на защиту Рук Легиона. Вы хотите вступить с ними в битву прямо сейчас или вернётесь, когда наберёте больше сил?

Событие: 10 10 10 10

21; 62; 0

Из стены пещеры торчит вбитая туда Голова Легиона — важный элемент Статуи Легиона. Не составит труда по кусочкам отделить от неё камни, но орда Личей охраняет эту область. Будете сражаться с ними прямо сейчас?

Событие: 10 10 10 10 10 10 10 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Эпилог. Когда Тарнум наткнулся на небольшой цветок, растущий из растрескавшейся опалённой земли, он знал, что Мировое Древо сможет восстановиться из ущерба, причинённого некромантами. Но безумный Предок Ворр был всё ещё где-то там, ищущий, несомненно, другой способ уничтожить мир.

V ПЛАМЕННАЯ ЛУНА (THE FIERY MOON)

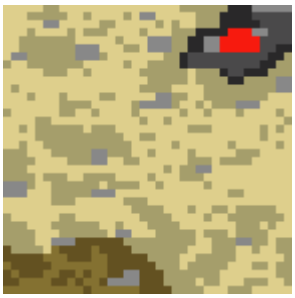
Великие Предки были похищены собственным братом — Ворром, обезумевшем от переполнявшего его могущества. Тарнуму пришло время вызволить их из заточения и сорвать сумасшедшие планы Ворра по уничтожению мира.

1 Окраинные пески (The Endless Sands)

Описание сценария: Тарнуму нужно пересечь негостеприимную пустыню, однако у него появился новый враг. Он должен одолеть город Инферно и при этом сам не потерпеть поражение в бою. Ваши герои ограничены 6-ым уровнем опыта, но Тарнум сохранит все свои навыки, умения и заклинания к следующему сценарию.

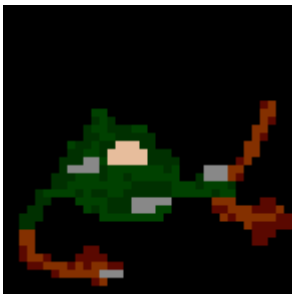
Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Инферно (29; 5; 0)	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 6



Города на карте:

13; 19; 1	29; 5; 0

Герои на карте:

Тарнум*	*Тарнум основан на герое Крэг Хэк: **Специализация:** Нападение. *«Осуждённый Предками как не достойный войти в Рай, Тарнум блуждает по свету, ища способ искупить преступления своего прошлого. Он — Бессмертный Герой, вечный защитник, но он обеспокоен сомнением того, что он когда-либо сможет исправить ошибки, совершённые им в молодости».*	
13; 20; 1		29; 6; 0

Пролог. Тарнум оставил живые подземные туннели Мирового Древа и должен узнать, где искать Ворра и как его остановить. Подобно указывающей на воду виноградной лозе, необъяснимое чувство вело его на северо-восток через опасную дикую пустыню.

День 1
1-1-1

Теперь, когда некроманты были разгромлены, Мировое Древо в безопасности, и племя варваров, которых Ворр использовал для поклонения, решило посвятить всю свою жизнь его защите. Я восхищаюсь ими: навсегда оставить тепло и свет верхнего мира, чтобы оберегать то, о существовании чего большинство людей даже не знает. Значит, осталась ещё честь в сердцах наших варваров, и это дарует мне некоторую надежду на то, что, возможно, я всё же смогу искупить совершённые когда-то мною злодеяния. Вновь я вынужден оставить место и людей, которых я полюбил. Я хотел, я мог бы остаться среди этих варваров, но Ворр всё ещё на свободе, а Предки по-прежнему хранят тревожащее меня молчание. Я пытаюсь взывать к ним

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	каждый день, но не получаю ответа. Иногда мне кажется, будто я слышу доносящийся издалека крик боли. Но я не знаю, правда ли это или всего лишь плод моего воображения. У меня есть одна возможность узнать: найти Ворра. Он сбежал из этого мира, когда я уничтожил некромантов, и я чувствую, что, найдя его, я найду и других Предков.
День 4 1-1-4	Где-то здесь должен быть путь на поверхность. Тому есть подтверждения — свисающие с потолков корни, обычные неживые туннели, находящиеся слишком далеко от влияния Мирового Древа, вдобавок, здесь гораздо жарче. Для этой миссии я привёл с собой нескольких варваров. Столкнуться с Ворром в одиночку я не смогу. Я не уверен даже, что смогу набрать армию, способную победить Предка, тем более, сумасшедшего. И возможно ли победить Предка вообще?
День 9 1-2-2	Этим утром я, впервые за долгие столетия, проснулся больным. Выскочив из палатки, я упал навзничь и не поднимался почти целый час. Даже до сих пор я едва удерживаюсь в седле. Пот скатывается по моему лицу так, будто это дождь капает на меня одного. Я мог чувствовать жар, исходящий с моей кожи. Как же это может быть? Мне думается, что я как-то особо связан с Предками. Возможно, моё бессмертие поддерживается ими, словно я являюсь частью их. А если это так, то что же произойдёт, если Ворру удастся уничтожить других Предков? Я умру или снова стану простым смертным? Ни то, ни другое меня не пугает. Ведь столетиями я боролся как раз ради этого — вновь стать обычным человеком. Но меня беспокоит то, как изменится мир после смерти Предков. Ведь они — наши духовные настоятели. Для варваров они нечто вроде путеводного маяка. Сможем ли мы без них прокладывать себе путь, идя наперерез нашей судьбе?
День 12 1-2-5	Мой недуг, вроде, стал понемногу проходить, но всё равно я как никогда чувствую себя ослабленным. Я всё ещё не знаю, была ли эта внезапная вспышка как-то связана со страданиями Предков. Мне нужно переговорить об этом с шаманом, правда, открывать ему свою личность Бессмертного Героя я не собираюсь. Будет лучше, если он никогда об этом не узнает.
День 19 1-3-5	Сегодня утром я решил обсудить не дающие мне покоя вопросы со своим шаманом-мудрецом, Верном. "Ранее я чувствовал, что Ворр держал путь на северо-восток, но теперь это чувство покинуло меня. Куда он мог деться?", — спросил я. Мудрец некоторое время пребывал в молчании, и затем произнёс: "А чем вы можете мне заплатить за ответ?". Такова была тактика Верна. Да и вообще любого шамана. Поскольку мудрецы не владели собственными землями и не разводили собственный скот, они жили исключительно щедростью тех, кто искал их совета. Я запустил руку в набедренный мешок, достал оттуда глиняную бутыль и зубами откупорил пробку. "Попробуйте", — предложил я ему. Верн сделал небольшой осторожный глоток. Его брови поднялись, когда он почувствовал крепость вкуса, и он глотнул побольше. "Я подумаю над этим, Тарнум", — сказал Верн. Он сделал ещё один большой глоток. Щёки его уже пылали краснотой. "Зайдите попозже", — заключил он.
День 22 1-4-1	"Что вы принесли мне сегодня?", — спросил шаман Верн, когда я зашёл в его палатку. "Я уже приносил вам плату. Бутылку. Три дня тому назад". Но на лице шамана никаких воспоминаний на этот счёт не отразилось. Вздохнув, я ненадолго покинул его и вернулся с бочонком пива из моих личных запасов. "А, вот это другое дело! Теперь возвращайтесь через несколько дней, и я подумаю над...". Верн не закончил, поскольку моя рука сомкнулась на его костлявой шее. "Нет, старик, ты будешь говорить прямо сейчас!", — сказал я. Когда я отпустил его, Верн стал гораздо более разговорчивым. А так бы он мог держать людей в неведении хоть целый месяц. Не покажи я шаману всю свою серьёзность, я бы вообще никогда ничего от него не узнал. "Ах, да, вы хотели узнать, куда мог уйти сумасшедший Предок. Так вот, я пытался говорить с духами, но они молчат. Странно. Это беспокоит меня!". "Да, это я знаю и сам, но куда делся сам Ворр?". "Без разговора с Предками я не смогу это выяснить", — сказал Верн. Это была правда, без Предков никто из нас не мог познать истины. "Что ж, благодарю вас", — сказал я, поднимаясь. Прежде, чем покинуть шамана, я добавил, "Вы всё же будете продолжать добиваться хоть каких-то результатов?". "Конечно", — негромко откликнулся Верн.
День 26 1-4-5	Вчера вечером наш лагерь был атакован стаей бесов. Они летали среди солдат, царапая их, и разгоняли лошадей. Они рывками срывали палатки, а если внутри находились люди, то поджигали их горящими головёшками. Хорошо то, что никто не погиб во время этого хаоса, хотя ущерб получился внушительный. Когда бесы сгинули, сразу же стала известна цель их налёта. Этим маленьким тварям удалось стащить некоторые наши запасы продовольствия. **Событие:** -18 -8 -2 -1300
День 31 2-1-3	Всё утро мы провели в поисках нескольких пропавших гоблинов. Вчера вечером они вышли собирать дрова, но так и не возвратились. Нашли мы их, увы, припёртыми к муравейникам и уже давно мёртвыми. Очевидно, что это было работой тех демонов, которые совершили налёт на нас — я узнаю их тактику. Они любят вселять страх в своих врагов перед тем, как перейти в наступление. Люди же, которые боятся своего врага, обычно не решаются вступить в бой с ним. И вот теперь мои воины стали бояться этих демонов.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 36 2-2-1	Сегодня один из моих разведчиков обнаружил укрытие тех самых демонов, убивших наших гоблинов. Если я намерен победить этих тварей, я должен был доказать своим солдатам, что демоны не достойны того, чтобы их бояться. Поэтому я взял с собой четверых воинов, когда отправился в лагерь демонов. Пока воины наблюдали за происходящим из-за кустарника, я в одиночку зашёл в стойбище. Я встретил там бесов и гогов, и всего лишь одного демона. Если бы я не застал их врасплох, я был бы уже якобы мёртвым. А так я пронёсся среди них подобно бешеному урагану. Сперва я положил гогов, а после — их лидера, демона. Большинство бесов попытались сбежать. К их неудаче, они попали прямо в руки моих солдат, которые тоже приняли участие в нападение на лагерь, чтобы уничтожить остатки вражеского отряда. Я поднял с земли труп одного беса и объявил своим воинам: "И это — то, чего вы боялись! Теперь возвращайтесь и передайте остальным, что наш противник просто-напросто слаб!".

События на карте:

EVENT **2; 34; 0**	Вам требуется время, чтобы привыкнуть к ослепительному дневному свету, которого вы не видели в течение многих месяцев. Воздух здесь горяч и сух, и солнце беспощадно парит вашу кожу. Но всё это благотворно влияет на вас.
EVENT **4; 21; 0**	"Засада!", — кричите вы, увидев, как дюжина стрел вылетает из-за верхушек скал. Ваши войска успевают взять укрытие за секунду до того, как на их место падает залп. Затем вы приказываете им подняться на холм. "Выведайте этих трусов!", — велите вы. Но через час ваши воины возвращаются, не увидев никаких признаков бандитов. Позже вы понимаете, что стрелы были предназначены вовсе не для воинов, а для их запасов воды. В итоге вы лишились половины всех водных поставок! **Событие:** -2
EVENT **7; 23; 1**	Вы видите орка-лесоруба, который вместе со своим сыном идёт вам навстречу, закинув огромные брёвна себе на спину. Заметив вас, они легонько кивают головами в знак приветствия. Старший говорит: "По этой дороге у вас пройти не получится. Она заграждена". "Заграждена? Как это?", — спрашиваете вы. "Обвалилась пещера — месяцы тому назад. Даже странно как-то. Тот туннель всегда был довольно крепким". "А есть тут какой-нибудь другой путь на поверхность?", — осведомились вы. "Да, я вроде слышал, что эти самые некроманты соорудили где-то здесь монолит, чтобы прокладывать дорогу войскам — он мог ещё уцелеть", — сообщает орк. Вы благодарите орка и позволяете ему вместе с сыном вернуться к своей работе.
EVENT **8; 33; 1**	Лучи света проникают в пещеру из глотки Подземных Врат. Наконец-то, вы нашли выход на поверхность! Однако вы не вовремя заметили одетых в чёрное людей, притаившихся в тенях. Они прыгают в гущу ваших войск и нападают на них. **Стража:** 14 18 18 14
EVENT **23; 8; 0**	Земля впереди немного возрастает, раздуваясь, как чёрная рана на территории пустыни. Песок здесь обгорелый, а среди плотного дыма видна возвышающаяся гора действующего вулкана. У вас создаётся впечатление, что этот обгоревший участок земли не всегда был здесь. Похоже на то, что он появился совсем недавно.
 3; 30; 1	Вы слышите лязганье металлических инструментов по камню и осторожно приближаетесь, обнаружив нескольких Демонов, работающих в этой пещере. Оказывается, они пытаются устроить новый обвал потолка, чтобы навсегда зажать вас в этом подземелье. Когда они замечают вас, то бросают свои инструменты и атакуют.
 8; 25; 0	Рёв эхом отражается от скал, как будто вас окружила тысяча волков. Вы формируете своих солдат в круг, чтобы быть готовыми встретить противника. Наконец, вы видите его — орда мчащихся к вам огромных чёрных собак, выдыхающих из ноздрей дым. "Адские Гончие", — произносите вы, крепче сжимая свой меч.
 13; 23; 0	Эта группа Гоблинов хочет стать частью вашей армии. Они уже давно блуждают по туннелям и решили присоединиться к вам.
 31; 26; 0	Кто-то направил группу Церберов к этим скалам. Их поводки достаточно длинны, чтобы они могли атаковать вас, но слишком коротки, чтобы вы могли увести их с прохода к Стражу Границы.
 32; 15; 0	Впереди видны несколько жёлтых точек света, похожих на бивачные костры. Что же там? Чья-то армия? Стиснув зубы, вы двигаетесь вперёд навстречу судьбе. И вы обнаруживаете толпу Магогов, ожидающих вас, готовых сражаться до смерти.
 33; 29; 0	"У-тю-тю-тю-тю!", — глумливо восклицают выпрыгнувшие из-за скал Воры. Вы не видите их лиц, но их жаждущие вашей смерти глаза зловеще поблёскивают под капюшонами.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

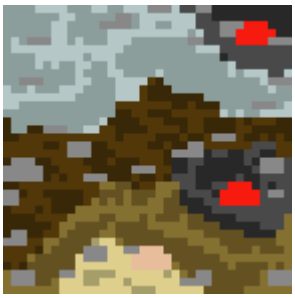
4; 0; 0	Скелеты несчётного количества неудачливых душ покрывают здешний песок. Всё это — останки самоуверенных глупцов, которые считали, будто им по силам взять Карающую Дубину Огра из-под лап трёх Чудищ, охраняющих её. И ваш череп так же может стать прибавлением к этому скелетному хаосу. Вы хотите атаковать? **Стража:** 1 1 1
13; 16; 1	Группа Огров-Магов стоит вокруг щита, раскачивающегося над большим костром. По их ритуальному пению вы догадываетесь, что они всё ещё поклоняются Безумному Ворру. Хотите атаковать их и спасти магический щит, который они собираются уничтожить во имя Безумного Предка? **Стража:** 5 5 5
22; 32; 0	Кости путешественника и его лошади разбросаны по песку. Удивительно, но единственная вещь в трупе, не сгнившая под пылающим солнцем, — пара верховых перчаток, всё ещё держащихся на скелетных руках бывшего хозяина.

2 Неизвестная земля (The Nameless Land)

Описание сценария: Захватите город инферно, называющийся Чёрным Дворцом. Если Тарнум потерпит поражение в бою, вся кампания будет потеряна. Ваши герои ограничены 12-ым уровнем опыта, но Тарнум и один его лучший генерал сохранят все свои навыки, умения и заклинания к следующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

2000 золота
10 древесины, 10 руды



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

			-
18; 32; 0	29; 24; 0	Чёрный Дворец 31; 4; 0	2; 21; 0

Герои на карте:

	18; 33; 0	**Тарнум** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	29; 25; 0	
	3 уровня 31; 6; 0	3010

Пролог. Пустыни уступали холмам, холмы превращались в горы. Тарнум шёл вперёд, зная, что его ждал новый враг, который будет препятствовать каждому шагу Бессмертного Героя. Каким-то образом он знал, что все эти демоны и дьяволы объединились с Ворром. Но почему? И с какой целью?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	Мы достигли далёких земель, в которых были вынуждены задержаться. Неизвестный горный хребет преграждает мне дорогу. Большинство его вершин теряются за облаками, и я чувствую, как по всему моему телу пробегает дрожь от знания того, что мне придётся подняться туда.
День 3 1-1-3	Мне стало известно, что эта земля, оказывается, не такая уж и пустынная. Много демонов обосновалось здесь до моего прихода, и, кроме того, тут присутствуют некоторые варварские племена. Мне хочется верить, что их предводитель не является сподвижником Ворра, иначе они могут представлять серьёзную проблему. И сегодня же утром я получил предупреждение от некоего места, которое называется Чёрным Дворцом. Послание было вырезано на дереве, растущем у околицы нашего лагеря. Оригинальностью оно не отличалось: "УХОДИТЕ ПРОЧЬ ИЛИ УМРЁТЕ — Чёрный Дворец".
День 8 1-2-1	Поначалу я думал, что все эти демоны встали на моём пути совершенно случайно, но теперь всё кажется иначе. Они выглядели слишком организованными, как будто целенаправленно пытаются преградить мне дорогу и словно знают о цели моего путешествия. И вот теперь появилось это угрожающее предупреждение. "УХОДИТЕ ПРОЧЬ ИЛИ УМРЁТЕ!". Думаю, я не буду удивлён, если узнаю, что они прокладывают путь именно для Ворра — и он, и они кажутся искушёнными в разрушении и хаосе. Как и Ворр, эти обитатели инферно появились здесь сравнительно недавно. Разные источники сводятся к тому, что два демонических замка на этой земле возникли всего месяц тому назад. Другой вопрос — зачем они пришли?
День 13 1-2-6	Сегодня несколько моих солдат поймали чёрта, притаившегося в кустах за нашим лагерем. Он выглядел до того ослабевшим и окровавленным, что меня передёрнуло — уж не получил ли он все эти повреждения, когда его волокли, — но солдаты клялись, что они пальцем не касались этого создания, не считая того, что вели его ко мне. Так, я поручил одному из своих лекарей ухаживать за чёртом. "Сделайте всё, что сможете", — сказал я нарочито таким тоном, будто не буду сокрушаться, если чёрт не выживет. Если же он всё-таки выживет, то я буду крайне удивлён.
День 14 1-2-7	Утром сегодняшнего дня меня позвали в палатку лекаря, где я обнаружил пленённого чёрта много перевязанным, но очнувшимся. У него не доставало одного из его больших ушей, а оба крыла были оторваны. Кроме того, по словам лекаря, одна рука у чёрта была сломана. Но я был рад, что он выжил, и некоторое время впадал в бешенство от мысли, что все эти тяжёлые увечья могли нанести мои воины. "У тебя есть имя?", — спросил я чёрта. "Да. Конечно. Естественно", — откликнулся он. Глаза его бегали по палатке из стороны в сторону, как будто он высматривал неприятеля. Я подождал некоторое время и сказал: "Ну, так как твоё имя-то?". "Шиззик моя имя". "Я — Тарнум. Я лидер этих людей", — представился я. "Да, да. Моя знай. Мои все знай, твоя — Тарнум, Бессмертный Герой". Слова Шиззика испугали меня. Как это он мог знать, что я — Бессмертный Герой? Разве что... Ворр не сообщил ему. "Так ты, значит, прислуживаешь Ворру?". "Моя? Нет, нет. Моя умирай, моя уйти долгая дорога навсегда, кулаком-пинком на шести футов, изгоняй окончательно! Твоя понимай?". "Ладно, я понял, но твои соратники ведь способствуют Ворру?". Шиззик с трудом кивнул. "Моя теперь умирай", — чёрт издал стон и закатил глаза. Шиззик, конечно, не умирал, но ему надо было выспаться, поэтому я оставил его одного.
День 20 1-3-6	На этот раз я сам вызвал Шиззика в свой шатёр, когда чёрт уже пошёл на поправку. Двое стражей охраняли мою палатку, ожидая окончания нашей беседы, но я распустил их по ненадобности. Единственным днём, когда я не буду способен одолеть одного-единственного, да к тому же ещё сильно покалеченного чёрта, будет день, когда меня, наконец, засыплют, землёй. "Голоден, Шиззик?", — спросил я, указывая на буханку хлеба, лежащую на небольшом столе. Не рассыпаясь в благодарностях, чёрт схватил буханку и принялся заталкивать её себе в рот. "Неплохой аппетит для того, кто вроде бы умер", — усмехнулся я. "Моя кулаком-пинком, вот что верно!", — прочавкал Шиззик, рассыпая повсюду крошки. "То есть то, что ты нарекаешь себя мёртвым — это просто притворство?". "Конечно же! Просто твоя не знай вся проблема Шиззика. Твоя не знай, как много он получай от сумасшедший людей. И вся потому, что моя оставляй эта дурная дверь открытой! Глупая моя, глупая!". "О какой двери ты говоришь?". "В пленялка, где большая парень держит светящийся людей", — пояснил Шиззик. Мне хватило секунды для того, чтобы понять — чёрт говорил о Ворре и Предках. Я тут же вскочил с места и вцепился в Шиззика, громко воскликнув: "Слушай меня, слушай внимательно! Ты, выходит, знаешь, где находятся Предки, да?". "Моя знай". Некоторое время я ждал, поскольку Шиззик хранил молчание, и когда я решил, что Шиззик не желает отвечать, то вновь открыл рот, чтобы повторить вопрос, однако чёрт меня опередил. "Моя знай, моя знай", — прервал он меня на полуслове, "Так и твоя хочет знай?". "Да!".
День 21 1-3-7	Меня гложут сомнения в рассказе Шиззика. Чёрт поведал, что Ворр перенёс Предков на какую-то Пламенную Луну и заключил их там в колдовской тюрьме, а затем покинул то место, чтобы заняться неким другим важным делом. В тот момент чёрт и увидел Предков в первый раз. Он был одним из тюремщиков — разносчиком воды. Вскоре после того, как Предки были приведены, он случайно оставил дверь их тюрьмы не полностью закрытой. Преди не пытались сбежать, поскольку демоны составляли для них большую угрозу. И они призвали к кому-то о помощи, но Шиззик клялся всё той же Пламенной Луной, что не знает подробности, в отличии от других демонов, у которых имелись какие-то помыслы на этот счёт. Должно быть, зов, понудивший меня сражаться за Мировое Древо, и был зовом, о котором говорили те демоны. Если это правда, то

	тогда я, наконец, понял, почему Предки так долго пребывали в молчании. Когда демоны узнали об оплошности Шиззика, они едва не убили его, но чёрту удалось сбежать. Он покинул Пламенную Луну с помощью чего-то, что он назвал Сверкающим Мостом, и, несмотря на все видимые повреждения, ему это удалось. Храброе создание, должен я отметить.
День 29 2-1-1	Огра-капитана Грамбу и шамана Верна я встретил сегодня обеспокоенными по поводу Шиззика. "Ты ведь сам понимаешь, что этот — он шпион", — с недовольством сказал Грамба. "Вообще-то, как раз так я не думаю", — откликнулся я, "Он ведь уже при смерти, разве не так, Верн?". Шаман неохотно кивнул. "Покалеченный дезертир — старая шпионская утка", — твердил Грамба. "Да, я знаю, но ты же не станешь ранить шпиона, который и так умирает!". "Но...". "Никаких "но"! Да, я не считаю, что он шпион, но я и не считаю себя дураком, Грамба! Я не стану на слово верить каждому существу с якобы важной информацией, и кроме того, я уже отдал приказ, что при попытке побега этот чёрт будет убит".
День 34 2-1-6	Когда мы были в пути, Шиззик вдруг стал настигать меня. У Грамбы, по-видимому, всё ещё был зуб на чёрта, поскольку он немедленно обогнал того, чтобы не дать ему добраться до меня первым. Огромные руки Грамбы схватили чёрта за его костлявую шею. Всего одним лёгким нажатием он мог выпустить из Шиззика дух. "Нет! Отпусти его, Грамба!", — с криком приказал я. Огр с неохотой поставил Шиззика на землю. "Ты хотел о чём-то поговорить?", — спросил я чёрта. Шиззик указал рукой на отдалённый холм и сказал: "Моя видай, как несколькая демон хороняй несколькая золото, которое они воровай. Моя видай ихний последняя раз, перед тем, как моя становайся кулаком-пинком. Моя тогда скрывайся в куст и наблюдай!". "Золото?", — недоверчиво спросил я. А вдруг это ловушка? Вдруг я всё-таки ошибался в Шиззике?
День 35 2-1-7	Вопреки отговоркам Грамбы и моим собственным сомнениям, я решил позволить Шиззику отвести меня к месту, где спрятаны сокровища. Это золото было бы сейчас как раз кстати. Тем не менее, я всё время был настороже, ожидая, что армия демонов появится из-за скал и нападёт. Но Шиззик целеустремлённо продолжал идти. И вот он указал на абсолютно неприметное место в середине поляны и сообщил, что копать нужно здесь. С мёрзлой землёй это было трудно проделать, но в результате мы и обнаружили мешки с золотом, о котором говорил Шиззик. "Как же ты сумел найти это место снова? Точно здесь, в центре, но нигде больше?", — спросил я. "Моя может унюхай золото!", — объяснил чёрт. Такой талант Шиззика чуять спрятанное золото был, наверное, ценнее самого золота. **Событие:** +7430

События на карте:

6; 11; 0	Изголодавшаяся банда разбойников спускается вниз с холма по направлению к вам. У вас нет выбора, придётся бороться с этими отчаявшимися существами. **Стража:** 8 14 8 14
1; 32; 0	10 7 4 10 Можно забрать войска
12; 25; 0	14 29 28 15 Можно забрать войска
13; 7; 0	65 20 11 16 50 21 13 Нельзя забрать войска
13; 19; 0	Поначалу вы хотели устроить в этой долине привал, но тут увидели группу Демонов, делающих что-то в большой кузнице. Работали они с бешеным темпом, как злосчастный кузнец, которому сумасшедший король дал роковой срок на изготовку изделия, и, наконец, выковали Адский Меч. Вы хотите сразиться с Демонами за этот меч? **Стража:** 4 4 1 4
35; 12; 0	Впереди вы видите неизвестный, искрящийся на солнце предмет, и подходите ближе. Птицы Грома соорудили в этих горах свои гнёзда, и вы обнаруживаете, что блеск исходил от магической подвески, которая лежит в одном из этих громадных гнёзд. Хотите сразиться с Птицами Грома за этот артефакт? **Стража:** 8 8 9

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

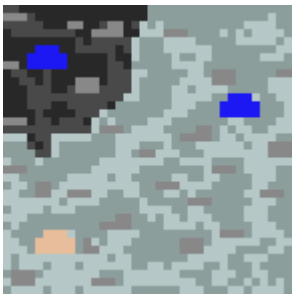
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 Сверкающий мост (The Sparkling Bridge)

Описание сценария: Задействуйте Сверкающий Мост, чтобы Тарнум мог продолжить преследование Ворра. Если Тарнум потерпит поражение в бою, вся кампания будет потеряна. Ваши герои ограничены 18-ым уровнем опыта, но Тарнум и два его лучших генерала сохранят все свои навыки, умения и заклинания к следующему сценарию.

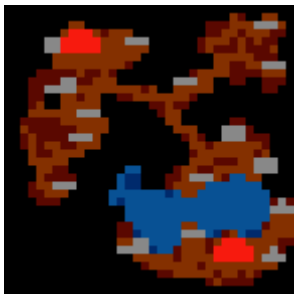
Стартовый бонус на выбор:

30 Хобгоблинов Тарнуму
1000 золота



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Кольцо странника	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

6; 30; 0	9; 5; 1	28; 31; 1	5; 7; 0	29; 13; 0

Герои на карте:

6; 31; 0	из миссии 2 14; 31; 0	**Тарнум** и самый сильный герой переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	9; 6; 1	28; 32; 1	5; 9; 0	29; 14; 0

Пролог. Теперь Тарнум знал, что Ворр оставил этот мир, чтобы собрать могущественную армию демонов. Единственным способом догнать его был Сверкающий Мост — портал, открывающий проход в любое место во Вселенной. Но к несчастью, Сверкающий Мост находился под зорким контролем элементалей, которые никому не позволят пройти через него.

День 1
1-1-1

В этих местах воздуха заметно меньше, а ледяные ветра режут кожу подобно лезвию бритвы. Возможно, что это вершина мира. Я думал, никто в здравом уме не останется здесь на долгое время, на этих негостеприимных горных пиках, но скоро я понял, что ошибался на этот счёт. Элементали — создания огня, воды, других стихий — жили здесь ещё до начала времён и охраняли Сверкающий Мост, и теперь я должен буду прорваться через их армии, если хочу достигнуть Пламенной Луны.

Для красного и синего (повтор каждые 21 день):
Ресурсы для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ
Событие: +20 +20 +15 +15 +15 +15 +2000

День 5
1-1-5

Шиззик стал моим проводником. Хотя в этом деле он не слишком преуспел. Или же он был в бреду, когда путешествовал через этот регион, или просто имел плохую память, потому что иногда он, заметив поворот пути, ведёт нас к нему и только потом понимает, что никогда этого поворота раньше не видел. Все эти его зигзаги стали раздражать войска, так что отныне я постоянно держу Шиззика подле себя. Столкнись он теперь с Грамбой — и я уверен, от чёрта мокрого места не останется.

День 10
1-2-3

Мы шли вдоль рощи деревьев сегодня утром, и даже несмотря на то, что мои разведчики попутно проверяли их на наличие засады, меня вдруг обкидали снежками. Обернувшись в сторону деревьев, я увидел нескольких парящих над ними призраков, которые хохотали и указывали на меня пальцами. "Орки, назад!", — закричал я, "Приготовьте топоры!". Но призраки подняли свои руки вверх в знак сдачи. "Простите нас!", — отчаянно вымолвили они. Я стряхнул с волос пригоршню снега и проворчал: "Что вам надо?". "Вы ведь ищите Сверкающий Мост, верно? Тогда мы могли бы поделиться с вами одним секретом", — пропели призраки и добавили, "Наверное". Я, со знанием дела, вздохнул. "И чего же вы хотите взамен?". "Золота, и каких-

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	нибудь красивых драгоценных камней, если у вас есть!". "Что ж, ладно", — сказал я. Несколько моих солдат принесли вознаграждение, но я велел им держать сокровища при себе, пока призраки не выдадут мне информацию. "Просто так пройти через Сверкающий Мост у вас не получится. Вы можете оказаться совершенно не в том месте. Это — магический портал, который может открыть путь в любой мир во Вселенной, поэтому его и охраняют элементали", — сообщают призраки. "Тогда как же мне попасть через него именно в то место, в которое я хочу?", — спросил я. "Требуется Кольцо Странника. Найдите его, и сможете пройти туда, куда угодно!". Призраки спикировали вниз, схватили своё вознаграждение и улетели в северную сторону. **Событие:** -12 -3500
День 14 1-2-7	Я чуть не погиб в бою сегодня утром. И только благодаря Шиззику остался в живых. Мы потеряли видимость, когда попали в снежный буран, а затем на нас спустились воздушные элементали. Раньше я уже имел дело с этими созданиями, так что теперь с ними особо затруднятся не пристало бы, но я вдруг ощутил жгучую боль в животе, как будто меня проткнули обледенелым лезвием. Я свалился с лошади, ослабленный этой болью, и больше не мог уследить за элементалем, который выслеживал меня, чтобы убить. Что, тем временем, происходило вокруг я не видел, но позже один гоблин рассказал мне, что Шиззик, совершив прыжок, оказался у того элементаля за спиной. Чёрт вцепился зубами в шею стихийного создания, а оно завертелось на месте в попытке сбросить его. Грамба успел найти меня, когда воздушный элементаль сбросил с себя Шиззика и исчез в снежной буре. После этого битва завершилась быстро, и меня уволокли в лекарский фургон.
	Целитель, конечно же, не смог обнаружить на моём теле никаких повреждений и не дал ответа, откуда могла взяться эта ослабляющая болевая агония. Но я уже знал и сам. Такая же боль была вызвана когда-то глубокой смертельной раной — раной, которая пресекла мою жизнь и отправила меня на осуждение Предками. Много времени уже прошло с того момента, я уже потерял счёт всех своих ранений. Почему же эта рана вдруг напомнила мне о себе сейчас? Было ли это тем же, чем была и моя недавняя хвора? Было ли это как-то связано с исчезновением Предков?
День 16 1-3-2	Шиззик зашёл в мою палатку вчера вечером с таким видом, как будто сделал что-то неправильное. "Ни о чём не беспокойся", — сказал я, "Я всего лишь хочу отблагодарить тебя за спасение моей жизни". "Не хотяй, чтоб твоя была кулаком-пинком тоже. Твоя тот, что сохраняй того большая безобразная парень от Шиззика". "Ну, а для тебя то было смелым решением. Я знаю, ты не захочешь полностью вписываться в образ варваров, но если будешь следовать некоторым нашим правилам, то для тебя у нас всегда найдётся место". "Чёрт и варвары — в дружба? Это невозможно!", — сказал Шиззик. Он выковырял что-то из своих острых зубов, и затем ухмыльнулся мне, "Но моя ведь уже как бы мёртвый, а? Может, моя теперь и быть варваром тоже".
День 23 1-4-2	Шиззик, всю жизнь провёдший среди горячего адского пламени, в последние дни стал содрогаться от окружавшего нас холода. Я пытался уговорить его одеться потеплее, но он настаивал на обычной шерстяной набедренной повязке и шлеме, увенчанном до нелепости большими рогами. Чёрт решил, что он теперь варвар, и даже заручился небольшим топориком — в его руках то выглядело настоящим боевым топором. Когда я говорю ему, что даже я сам ношу тёплую одежду, Шиззик просто смеётся. "Это означай, что моя твоя пожёще!", — отвечает он, оскалив зубы. И я бросил его разубеждать. Коль ему так надо, пусть замёрзнет до смерти, раз уж он до того глуп, что не может нормально одеться!
День 25 1-4-4	Я уже отправлял разведчиков на поиски Сверкающего Моста, но они вернулись ни с чем. Один из них, правда, утверждает, что где-то на севере есть большая долина. Но проблема в том, что ту долину окружают горные пики, слишком высокие для того, что их перейти. Однако на удачу рассчитывать мы всё-таки можем. Другой разведчик потратил побольше времени, наблюдая за обстановкой опалённой земли на севере, и нашёл Подземные Врата. Вокруг них кипит какая-то работа — слишком много работы для того, чтобы они оказались обычной пещерой. Что, если это — подземный проход к Сверкающему Мосту?
День 28 1-4-7	Сегодня утром я обнаружил Шиззика ползающего по земле и принюхивающегося к ней. Он схватил пальцами щепотку почвы и лизнул её своим длинным чёрным языком. "В чём дело? ", — спросил я. Надо было трогаться в путь, а он ещё не оседлал своего пони. "Моя думай, что моя вспоминай что-то. Да, моя помнить ворота, что блокируй путь, — большая ворота, но моя небольшая и моя считай мёртвый. А они не обращай внимания на небольшая, да кулаком-пинком как моя, посемай моя просто прокрайся тут", — объяснил Шиззик. "Ворота?". "Да! Но моя теперь большая парень — моя большая-большая варвар, и на моя теперь обращай внимания, так что мои должны донаходяй сперва Ключника!".
День 37 2-2-2	Прошлой ночью у Шиззика появилась возможность испытать свой топорик в сражении против деревьев и кустарников, затрудняющим наше передвижение. Чуть позже мы поймали огненных элементалей, пытающихся сжечь продуктовые повозки. А чёрт находился в одной из них, и поэтому выбежал навстречу врагу, крича и размахивая своим орудием. К сожалению, всё это он проделывал с зажмуренными от ярости глазами. И прежде, чем столкнуться с врагом, он случайно поразил одного орка из моей армии. А вот огненный элементаль напуган не был. Одним движением он сжёг оружие в руках Шиззика и оставил бы пепел от самого чёрта, если бы

я вовремя не пришёл на помощь. После сражения я немедля вызвал оружейника и приказал ему сделать для Шиззика топор покрепче. Раз уж Шиззик собирался стать варваром, то должен иметь хоть какое-то нормальное оружие.

События на карте:

17; 24; 0

Эти густые леса, окружавшие вашу армию, — отличное место, чтобы устроить засаду. Вы послали разведчиков вперёд, чтобы исследовать ближайшие к дороге деревья, но они никого не нашли. Внезапно в ваших глазах сверкнула молния и перед вами возникла группа Энергетических Элементалей. Откуда они взялись — так и осталось загадкой.

Стража: 7 6 6

32; 6; 0

Большая армия элементалей стоит на вашем пути, не позволяя вам забрать Кольцо, необходимое для путешествий по Сверкающему Мосту. Вы хотите атаковать её сейчас?

Стража: 10 35 45 21 48 24 9

0; 15; 0

Огненные и Энергетические Элементали кружат в воздухе над Ящиком Пандоры, содержащим мощное заклинание. Хотите сразиться с Элементалями за это заклинание?

Стража: 35 15 15 15 35

Награда:

35; 35; 0

Орда Элементалей Шторма вихрится вокруг этого Ящика Пандоры, защищая мощное заклинание, содержащееся внутри. Вы хотите сразиться с Элементалями за это заклинание?

Стража: 20 15 20

Награда:

32; 2; 0

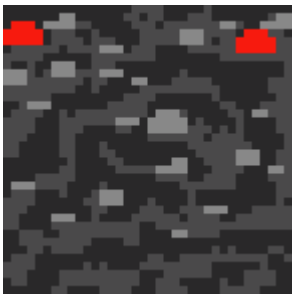
Сверкающий мост.

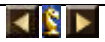
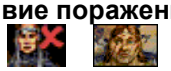
4 Пламенная луна (The Fiery Moon)

Описание сценария: Тарнум должен победить Тюремщика Ксирона, чтобы освободить Предков из магической тюрьмы. Если Тарнум потерпит поражение в бою, вся кампания будет потеряна. Ваши герои ограничены 24-ым уровнем опыта, но Тарнум и два его лучших генерала сохранят все свои умения и заклинания к следующему сценарию.

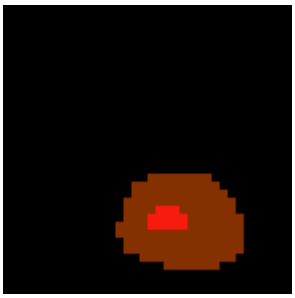
Стартовый бонус на выбор:

10 Орков-вождей Тарнуму
20 Налётчиков Тарнуму

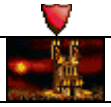
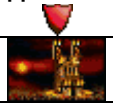
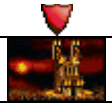


Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность: 	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Ксирона или Победить всех врагов	**Условие поражения:**  Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 24

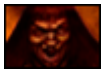
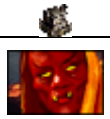


Города на карте:

			-
2; 4; 0	20; 27; 1	31; 5; 0	20; 15; 0

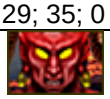
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

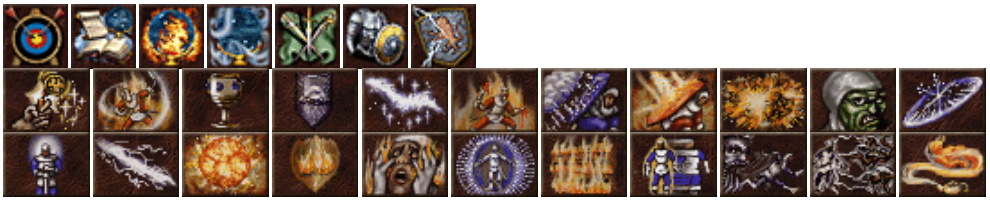
			Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.		
14; 20; 0	из миссии 3 12; 18; 0	из миссии 3 13; 19; 0		3; 10; 0	27; 35; 0

23 уровня
29; 35; 0

150001
Патруль: стоять спокойно.


34; 6; 0

50 49 86 12 42 52 36



Пролог. Ворр заключил Предков в тюрьму, находившуюся где-то в разрушенном мире Пламенной Луны, и едва Тарнум сделал шаг на этой опалённой земле, он почувствовал их боль. Они гибли, и вместе с ними погибал он.

День 1 1-1-1	Я сошёл со Сверкающего Моста и меня охватил в себе очернённый пейзаж. Небо — цвета древесного угля; его хаотично обволакивают грозовые облака, испускающие ослепительные фиолетовые молнии. А где-то там ждут меня Предки. "Знаю, какого тебе!", — восклицаю я: моя лошадь с отвращением фыркает от вдыхаемого пропитанного золой воздуха. И в душе я чувствую, какое же это одинокое, веющее печалью место. Я качаю головой, удивляясь, что кто-то ведь всё-таки живёт на этой выжженной земле.
День 2 1-1-2	"Ах, моя хорошо это поминай. Это — где моя проживай до того, как моя умирай", — говорил Шиззик сегодняшним утром, забравшись на вершину грубой чёрной скалы и вглядываясь в горизонт. Чёрт даже смахнул слезу, стекавшую по его щеке, "Для моя это как дом". "Что-то не выглядит очень уж похожим!", — сказал огр Грамба. Шиззик резко соскочил со скалы и вцепился Грамбе в бедро — огр был, по меньшей мере, раз в пять больше чёрта. "Забирай свои слова назад, уродца! Что? Твоя думай, что твоя дом лучше — ничего и кроме грязи, камней, да коровий навоз! Твоя то называй домом?". Я поспешил вперёд, опасаясь, что замешкавшийся Грамба мог запросто расплющить Шиззика, но огр выглядел лишь удивлённым и позабавленным тем, что у такого маленького создания нашлось храбрости встать перед ним лицом к лицу. "Ну, ладно, мы квиты", — сказал Грамба, "Ты скажи нам лучше, проводник, где Ворр может держать Предков?". Шиззик глубоко вздохнул, чтобы успокоиться, и снова одним прыжком оказался на скале. Он всё смотрел на линию горизонта, временами выуживая что-то из зубов и скребя кожу. "Только одна демон может держай наши Предки — Тюремщик Ксирон!". "Или же сам Ворр", — добавил я.
День 5 1-1-5	Утром, обычно, я тренируюсь со своим мечём, приблизительно за час до того, как просыпается остальной лагерь, но сегодня мои руки утомились уже после половины этого времени. Я с трудом забрался в свою палатку, где снова обрушился в сон на несколько часов. Разбудил меня Грамба. "Ты хорошо себя чувствуешь?", — спросил огр. "Да, всё в порядке", — сказал я и велел сворачивать лагерь. Но со мной далеко было не всё в порядке. Мои суставы болели впервые за всю жизнь Бессмертного Героя. Что же происходит со мной?
День 9 1-2-2	Сегодня, отправившись собирать дрова для костров, Шиззик куда-то пропал. Я, вместе с группой солдат, отправился на поиски и вскоре услышал отдалённые крики чёрта. Идя на голос, мы обнаружили его провалившемся в какую-то яму. "Тута могила!", — с ужасом закричал он, "Безобразные кулаком-пинком тута внизу!". Я спрыгнул вниз в зияющее жерло ямы, держа в руке зажжённый факел. Действительно, это была старая гробница, заполненная полудюжиной каменных пьедесталов, держащих на себе скелетные останки людей, которые, судя по виду, когда-то были воинами. "Не в обычае для демонов так хоронить своих соратников, вроде этих", — вымолвил я. "О, эти никакая не демон! Эти те, которые живай здесь раньше", — сказал Шиззик. "Что? О чём ты?". "Перед тем, как наши демон приходяй сюда, здесь бывай другие", — пояснил Шиззик. Видно было, что он хочет поскорее выбраться из этой ямы, будто боялся призраков или чего ещё. "Так а что же случилось с этими другими?", — спросил я. "Они оставайся глубоко в земле, как и эти кулаком-пинком парни. Мои убивай их всех! Кроме как моя. То бывай ещё перед время для Шиззика. Всё, что моя видал — чёрная да горячая земля, как эта, и никакая зелёная деревья не оставайся, чтобы моя их видай". Я с грустью смотрел на эти останки мёртвых воинов, погибших, несомненно, в боях с демонами. Чего же они могли добиться в той уже минувшей войне? Они, выходит, знали, что обречены, что им больше нечего терять, и отдали свои жизни в битве, ставшей для них последней? Я сжал кулаки так, что они побелели — настолько гнев охватил меня. Такие храбрые воины не должны были заканчивать свой мирской путь и уйти в забвение в этом мёртвом мире! Все эти демоны не верят ни во что больше, как в

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	разрушения. Им неведома честь. Куда бы они не направлялись, я всегда представлял себе легион существ вроде Шиззика, превращающих очередной мир в близнеца этой Пламенной Луны. И мой мир, несомненно, будет следующим. Неописуема была мания Ворра к уничтожению — может, ещё кошмарнее демонов — и теперь он натравил этих порождений зла на нашу планету. Я высоко поднял свой меч над гробницами забытых воинов и дал клятву: "Я присягаю, что пока кровь будет пульсировать во мне, я не позволю своему миру стать подобием этому!".
День 11 1-2-4	"Нашей цитадели необходима хорошая защита", — заявил Грамба. Огр чуть не погиб, когда наш враг вдруг появился из близлежащего портала — монолита выхода. На сей раз, Грамбе удалось скрыться, но если другие мои войска окажутся слишком далеко от цитадели, у противника будут развязаны руки, чтобы легко взять её.
День 16 1-3-2	Шиззик в последнее время рассказывал разные истории из своей "прошлой жизни", что дало мне глубже понять нашего врага. Эти демоны приходились подходящими союзниками для Безумного Предка Ворра. Все они просто упивались уничтожением чего-либо. И сейчас, когда я путешествую по этому мрачному миру, я всё гадаю, каким же он был раньше. Какая иномирная красота сгубилась в пламени этих демонов?
День 20 1-3-6	Едва я собрался подняться с постели сегодня утром, как меня охватил новый недуг. Силы оставляли меня изо дня в день. Об этом я узнал от Шиззика, который, тем не менее, сказал, что у меня есть и более важные проблемы, о которых нужно беспокоиться. "Твоя забавно выглядяй", — заявил Шиззик, указав на мои волосы, "Твоя делай похоже на мудрая руководитель". Я выхватил у чёрта его хорошо отшлифованный топор. "Эй! Это моя!", — воскликнул Шиззик, но я не обратил на него внимание. Я вглядывался в своё искажённое отражение на лезвии топора и тяжело хмурился. Вокруг моих глаз появилось множество кротких линий-морщинок, а волосы на висках полностью окрасились в серый цвет. Я начал стареть, и стареть очень быстро! Это казалось невозможным, но мои суставы теперь не покидала боль и у меня едва хватало энергии, чтобы выходить из своей палатки по утрам. Время стало нагонять меня. Оставался ли я сейчас бессмертным? Сколько ещё пройдёт времени, пока я не постарею окончательно и не умру?
День 25 1-4-4	Разведчики докладывают, что Тюремщик Ксирон находится за Красными Пограничными Воротами, где-то среди Огненных полей. Я уже видел подобные Огненные поля — живые языки пламени, которых создали элементали, чтобы усилить своё могущество. И, вопреки всем суждениям, огонь не затрагивает ни вашу плоть, ни вашу одежду. Это пламя, словно горячий бриз, просто щекочет кожу, но не сжигает её.
День 35 2-1-7	Этим утром мне уже надобилась посторонняя помощь, чтобы забраться на лошадь. Все мои мускулы ослабли, а волос полностью окрасился сединой. Я выглядел как восьмидесятилетний старик. Иногда я и вовсе думал положить всему этому конец. Забвение было бы лучшим выходом, чем стыд за то, что приходиться просить пару орков посадить вас в седло! Мой шаман Верн, похоже, увидел это отчаяние, отразившееся на моём лице. "Нельзя останавливаться, Тарнум", — сказал он, "Без Предков никто из нас не сможет попасть в Рай. И все варвары навсегда исчезнуть в пустоте забвения!". Вздохнув, я понял, что он был прав. Я мог бы и сгинуть, по собственной воле, но ведь всё это — не ярмарка, на которой можно передавать крест искупления другим. Я должен остаться, пусть даже не зная, как победить Тюремщика Ксирона.

События на карте:

 16; 20; 0	Ослепительные белые облака вздымаются здесь вместе со Сверкающим Мостом. Но за ними — выжженная и ссохшаяся земля; чужеродный пейзаж. И нигде нет никаких признаков жизни. Вы двигаетесь вперёд, надеясь, что Сверкающий Мост останется здесь достаточно долго, чтобы вы смогли вернуться. Жить посреди этой безжизненной степи вам совсем не улыбается.
 22; 16; 0	Впереди вам открываются руины сожжённого древнего города. Кем он был населён раньше, вы не знаете, но сейчас там обосновались какие-то отщепенцы в виде гогов и чертей. Если вам нужно место для подготовки дополнительных войск, этот город выглядит, похоже, единственным вариантом.
 21; 21; 0	Рёв даёт вам знать о засаде прежде, чем Адские Гончие выпрыгивают из-за обгорелых деревьев и атакуют.

Задания на карте:

 10; 24; 0	Воздух здесь настолько смердит, что ваша лошадь останавливается и отказывается идти дальше. Так, вы соскакиваете с седла и ступаете к этому непонятному дому, выстроенному в стволе гигантского мёртвого дерева. С веток его свисают дюжины трупов демонов, гогов и других адских тварей. Вы достаёте из ножен меч и делаете ещё один шаг. Тут дверь дома открывается и на пороге показывается старая женщина, одетая в чёрное. Лицо её по большей части скрывает грива седых волос. Всё, что вы видите в нём — кривую улыбку. "Немногие наведывались ко мне в последнее время", — говорит женщина. "Может, это из-за того, что вы так необычно 'украсили' свой дом?", — предположили вы, указав на развешанных по ветвям скелетов, которые покачивались в потоках горячего ветра. "Может быть", — отвечает женщина с широкой усмешкой, "Я вижу, у вас есть лошади. И я чувствую, что вы ищете что-то... или кого-то. Что ж, я вот тоже кое-что ищу, но я не в состоянии покинуть свой дом. Не могли бы вы помочь мне?". "Это ещё нужно обсудить". "Да, вы, несомненно, захотите вознаграждения. Однако я не имею что-

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

либо, превосходящее мои знания. Если бы вы отыскали мой Плащ Отречения и принесли его мне, я научу вас всему, что знаю — ну что, идёт?". "Идёт", — сказали вы.

Задание: Принести

Прогресс: Вы подходите к Хижине Провидца, но на ваш стук никто не отвечает. Наверное, та старуха знает, что у вас нет Плаща Отречения. Чтобы говорить с ней, вы должны сперва раздобыть этот артефакт.

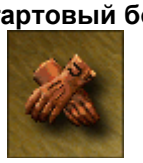
Завершение: Провидица встречает вас у дверей, незамедлительно берёт Плащ Отречения и накидывает его себе на плечи. "Чёрт стащил это из моего дома, когда я разбиралась с вон той парочкой", — объясняет она, кивком указывая на двух демонов, раскачивающихся на одной из самых близких к вершине веток. "Вы говорили, что можете обучить меня тому, что знаете сами". "Да-да, заходите. Выпьем по чашечке чёрного чая и поговорим", — говорит старая женщина. Вы входите в её дом, надеясь, что знание, которое она вам может дать, будет тем, ради чего можно задержаться в этом тёмном месте.

Награда: +5

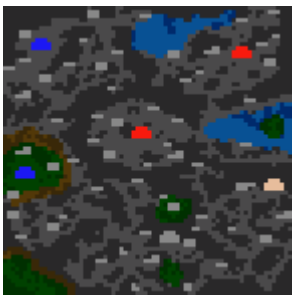
5 Безумный Ворр (Vorr, the Insane)

Описание сценария: Тарнум должен победить безумного Предка, Ворра, и пленить его, чтобы другие Предки смогли дать тому зелье из сока Мирового Древа.

Стартовый бонус на выбор:



15 Орков-вождей Тарнуму
Перчатки всадника Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Города на карте:

					-
67; 45; 0	34; 32; 0	59; 12; 0	5; 42; 0	9; 10; 0	41; 58; 0

Герои на карте:

	из миссии 4	из миссии 4	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	22 уровня 130000
67; 46; 0	61; 62; 0	67; 55; 0		9; 12; 0

Ворр*
30 уровня
34; 33; 0

*Ворр основан на герое Игнат с портретом Айдена:
Специализация: Бесы.
«Бывший ранее одним из трёх безымянных Предков, Ворр позволил себе изувечиться зверством и яростью племени варваров, ищущих поклонение богу войны. Теперь он обезумел и преследует одну цель — уничтожить мир».
4 2 2 2 501001

Патруль: радиус в 10 квадратов.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 Рашка* 17 уровня 59; 14; 0	50000 *Рашка с портретом Катберта. **Специализация:** Ифриты.
	 Гриндан* 21 уровня 5; 44; 0	101000 *Гриндан с портретом Тунар. **Специализация:** Золото.

Пролог. Тарнум чувствовал, что Предки не были правы. Ворр не должен остаться в живых. Его сердце было полностью изъедено жестокостью, он убил слишком многих, чтобы заслуживать жизни. Но в действительности ли Тарнум желал нанести удар по Ворру, а не по своему собственному тёмному прошлому?

День 1 1-1-1	Мы пересекли довольно большую раскалённую пустошь Пламенной Луны вместе с Шиззиком, игравшем роль проводника, чтобы достичь этого отдалённого региона, готовые сразиться с Ворром. Но увы, мы только думали, что были готовы. На сей раз Ворр лично вступил битву и бросил все силы, полностью уничтожив мою армию. Его магия была непревзойдённа! Огненные шары и цепные молнии разгромили большинство солдат уже в первые минуты той битвы. Я хотел всё же добраться до врага и попытался встать, возвышаясь над телами своих воинов, но приостановился, когда моя рука наткнулась на мёртвое лицо шамана Верна. Прямо на моих глазах рухнул оземь Грамба, объятый пламенем, способным расплавить сталь. Затем огонь стал подбираться ко мне. Мы проиграли! Когда я очнулся, уже почти вся одежда и доспехи жгли и разъедали моё тело. Ещё чуть-чуть, и я был бы мёртв, как и вся моя армия. Мне удалось разыскать ещё нескольких выживших, которые успели миновать место этой катастрофы. Мы потеряли наших друзей, наши семьи. Мы потеряли всё, но мы всё ещё должны остановить Ворра. Однако теперь он сам умрёт — от моего меча!
День 3 1-1-3	Оказалось, моя группа солдат — не единственные уцелевшие. Два моих генерала тоже сумели спасти нескольких воинов, хотя они и находятся на довольно большом расстоянии от нас. У меня, в конце концов, есть один город, в котором я смогу восстановить свою армию вновь. К сожалению, Шиззика я последний раз видел на поле, где мы потерпели столь сокрушительное поражение. Ущерб, причинённый магией Ворра, не дал нам возможности поискать его на месте битвы. Увы! Но в этот раз я буду готов к встрече с Ворром. Ещё одного поражения я не потерплю!
День 7 1-1-7	Когда я зашёл в свою палатку вчера вечером, я увидел там пару светящихся фигур — Предков. "В чём дело?", — сухо спросил я. Что-то слишком долго они не показывались! "Мы принесли тебе сок, полученный из Мирового Древа", — сказал один из Предков. Я поймал его взгляд и увидел на обеденном столе бутыль с мерцающей жидкостью. "Мы недооценили всю мощь Ворра", — мрачно промолвили Предки. Это что же, было их извинением? "Я тоже. Но больше этого не повторится", — ответил я. "Мы так же хотели сказать тебе, Тарнум, чтобы ты отыскал хижину мага. Он покажет тебе несколько мест с сокровищами, которые могли бы помочь тебе в твоей борьбе с Ворром". После нескольких мгновений тишины и мистических звёзд, вихрящихся вокруг них, Предки исчезли.
День 12 1-2-5	Проснувшись сегодня утром, я увидел одного из Предков, стоящего надо мной с заинтригованным видом. Медленно, он протянул свою руку и указал на бутылку с Соком Мирового Древа. "Почему ты оставил его здесь?", — спросил он. "Потому что он мне не нужен", — сказал я. Жизненная бодрость уже давно успела ко мне вернуться, и я снова мог уделить пару часов практике на мече. Я потянулся рукой к ножнам. "Но... Нет, Тарнум! Ты не должен этого делать!", — воскликнул Предок. Я заткнул меч за пояс, поскольку не собирался брать с собой тунику. На Пламенной Луне ходить в ней было невыносимо жарко. "Я выбрал ваш же путь", — твёрдо заявил я, "Ворр должен умереть прежде, чем превратит мой мир в такое же проклятое место, как это!". И я стремглав покинул палатку.
День 13 1-2-6	Предки вновь пришли ко мне вчера вечером, во сне, и снова же принесли с собой Сок Мирового Древа. "Бросьте это! Если вы хотите помочь мне, то лучше присоединитесь ко мне на поле брани. Покажите, что в вас течёт кровь истинных варваров!", — говорил я им. "Мы знаем, Тарнум, что могущество Ворра велико, но мы не можем использовать свои силы против собственного брата! И ты не можешь убить его", — сказали они. "Да послушайте же меня!", — прорычал я сквозь стиснутые в ярости зубы. "Нет!". "Но взгляните на то, что он сделал! Он убил Грамбу, и Верна, и всех моих воинов! Он убил очень многих! И он хочет уничтожить мир! Даже я в своё время не пытался сделать это!". "Ты не должен убивать Ворра", — настаивали Предки, ничего больше не объясняя, "Победи его, Тарнум, и дай ему Сок Мирового Древа. Если ты убьёшь его, ты навсегда останешься тлеть в Забвении! Твои мучения будут столь же великими, как и твои поступки". "Да что против него этот Сок? Он безумец! Ворр живёт только ради разрушения!". Долгое время Предки молчали. "Когда-то, Тарнум, и ты жил только ради разрушения", — сказали они. Предки исчезли, когда я обнаружил в руках бутыль с Соком Мирового Древа. Но я по-прежнему не собираюсь исполнять их волю, использовав это. Всё сущее уже стоит на грани гибели. Это насилие никогда не прекратится, а я буду крайне удивлён,

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	если оно сгинет, например, хотя бы тогда, когда завершится и мой мирской путь.
День 20 1-3-6	**Для Цитадели (67; 45; 0):** Я не мог поверить своим глазам, когда увидел Шиззика, ведущего за собой небольшой отряд войск. Я был уверен, что чёрт погиб, а он всё это время искал меня, забросив свой поблескивающий топорик на плечо. "Моя уже думай, что твоя кулаком-пинком", — сказал Шиззик. "Мы тоже думали, что ты погиб", — в свою очередь произнёс я. "А моя уже бывай", — говорил чёрт, "Раньше моя бывай изгоняй, но попытка убивай моя только делай моя сильная!". Я пожал Шиззику его небольшую длань. Хорошо, всё-таки, когда старые друзья встречаются вновь. "Где же ты пропадал?". "Искай Ворр, конечно! Как бы твоя умирай, моя захотела искай и убивай его, но моя его не находяй. Моя находяй, правда, армия, и целая зелёная долина, которую заполоняй войска. Те там прятайся от демон, но если твоя показывай им своя сила, они присоединяйся к наша", — объяснил Шиззик. "Где это место?", — спросил я. Дополнительные войска были бы сейчас очень кстати. "Твоя достигай его через зелёная монолит, но лучше твоя спеши — враг близкая, чтобы обнаружай его!". Отныне Шиззик снова был рядом со мной, а его отряд перебрался в мою цитадель для тренировки новых войск. **Событие:** Дополнительный прирост: +49 +27 +14 +5
День 27 1-4-6	За последнее время, когда наш лагерь передвигался по ночам, Шиззик постоянно намеревался идти в ногу со мной, будто он был вторым командующим. Я догадывался, почему он себе это возомнил. Чёрт, похоже, вошёл во вкус, по-прежнему служа нашим проводником, и не сомневался, что исполняет обязанности настоящего капитана. Жаль только, что Шиззик не мог помочь мне решить эту проблему с Соком Мирового Древа. "Просто сносяй им башка!", — каркал он, "Вот что мои, варвар, уметь делай лучше всех!". Прав ли он был? Останемся ли мы всё теми же, кем были раньше? Что если моя ненависть и жестокость навсегда превратила варваров в кровожадных головорезов? Я достаю бутыль с Соком и качаю головой. И что этот пузырёк сможет сделать? Живой или мёртвый, Ворр не изменит варварский народ в лучшую сторону.
День 33 2-1-5	Сегодня ночью я увидел в своём сне самого Ворра. Сперва я думал, что это вновь один из Предков навестил меня, пока не увидел жестокие глаза безумца. Он настиг меня и схватил за горло, дробя шею так, что вскоре я услышал треск собственных костей. "К чему тебе бороться со мной, Тарнум?", — сказал Ворр, "Разве ты не помнишь, как сам когда-то желал такой полной и безраздельной власти? Или же ты отказываешься помнить это? Ведь было время, когда ты одним лишь жестом мог забрать человеческую жизнь. А теперь даже сами Предки неспособны на это!". "И что это может дать мне?", — прохрипел я. "Я могу вновь дать тебе такое могущество. Подумай! Присоединись ко мне, и ты будешь жить вечно. Никто не сможет встать у нас на пути", — ответил Ворр. "Нет... кое-кто... может". Ворр умолк, ослабив зажим на моей шее. Я мог с уверенностью сказать, что он боялся какого-либо упущения. И значит, он не был полностью уверен в своей победе. Это было хорошим знаком, по крайней мере, для меня. "И кто же?", — спросил Ворр. "Я!", — дышать уже было невозможно, "Я убью тебя!". "Убив меня, ты убьёшь и себя!". И я проснулся, поскольку воздуха уже не хватало. Только что я едва не был задушен в собственном сне. Когда я поднялся с кровати, взгляд мой был направлен лишь на мои сапоги, которым я и прошептал: "Да. Я знаю. Я убью себя".
День 37 2-2-2	Как будто зная, что я хочу поговорить с ними, Предки явились ко мне в палатку сегодня утром, когда я уже проснулся. Как поставить свой вопрос я не знал, и спросил у них первое, что пришло на ум. "Если я убью Ворра, то умру и сам?". "Да", — промолвили Предки. Сейчас меня уже не страшила такая судьба. Не так давно я перенёс стремительное старение, будто моё тело желало компенсировать своё потерянное время. После того, как я спас Предков из тюрьмы, я стал возвращаться в нормальное состояние, даже тогда, когда они первый месяц были изнеможенны колдовскими пытками. Значит, я действительно был взаимосвязан с Предками — со всеми тремя. И значит, если Ворр будет уничтожен, я умру вслед за ним. "Теперь ты видишь? И не только ты погибнешь после смерти Ворра, но и мы тоже!", — сказали Предки. Я кивнул и, стараясь говорить ровным голосом, промолвил: "Быть может, время варваров закончилось".
День 44 2-3-2	Поразительная новость! Люди, которые жили на этой планете прежде, чем она стала Пламенной Луной, оказывается, до сих пор не бросили попыток победить демонов. Сегодня, проверяя, нет ли признаков возможной засады на нашем пути, Шиззик обнаружил скрытую пещеру. В ней он нашёл мешки с сухим пайком, а также различные продовольствия и золото. Эта находка, возможно, откроет нам путь к более лучшим временам. **Событие:** +15 +11 +4 +7 +5 +4 +6470

События на карте:

EVENT **1; 63; 0**	Это, должно быть, и есть та долина, о которой говорил Шиззик, где много отщепенцев выказывают желание присоединиться к вам. Остаётся надеется, что это действительно так.
EVENT **42; 65; 0**	К вашему удивлению, на этом месте выжженная почва уступает растущей зелёной траве. Значит, демоны ещё не успели полностью погубить этот мир, и всё же вы задаётесь вопросом, как долго ещё может сохраниться сей найденный вами очаг жизни.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

47; 31; 0

10 65 30 60 30 65 10

Нельзя забрать войска

26; 53; 0

Группа Огненных Птиц зорко следят за этим проходом с высоты. Под ними — несколько фургонов, каждый из которых оказывался покинутым, когда его управляющий замечал этих созданий. На один из фургонов вы обращаете особое внимание — это Неистощимая Подвода Леса. И когда вы приближаетесь к ней, Огненные Птицы пикируют на вас с небес и атакуют!

Награда:

38; 69; 0

Вам уже доводилось находить предметы, подобные этим Рукам Легиона. Если вы велите одному из ваших героев взять их и оставаться в вашей цитадели хотя бы за сутки до начала новой недели, они привлекут туда дополнительные войска для найма.

66; 29; 0

Награда:

Задания на карте:

63; 53; 0

Привет, дорогой", — обращается к вам старая провидица. Помимо того, что она была облачена в изорванную робу, вы так же замечаете, что её лицо и руки покрыты розовыми рубцами — следами обезображивающих ожогов. "Мне довелось узнать, что в башне к югу отсюда живёт один безумец. И он не позволит никому пройти, пока ему не приведут подчинённого Феникса. Как раз у меня один такой есть, но если вы захотите заполучить его, вы должны сперва вернуть сокровище, которое я имела несчастье потерять". "Охотно помогу. Что за сокровище?", — спрашиваете вы. "Ах, вы так быстро согласились. Это хорошо! Так вот, мне нужно всего лишь моё волшебное Зеркало, и я дам вам Феникса", — объясняет провидица.

Задание: Принести

Прогресс: "Надуть меня хотите, м? Так вот, я не дам вам Феникса, пока вы не принесёте моё Зеркало!". И старуха захлопывает дверь прямо перед вашим носом.

Завершение: "Как вижу, вы достали моё Зеркало. Отдайте его мне, и я не только приведу вам Феникса, но и дам список команд, чтобы вы смогли укротить его. Вы ведь не хотите сгореть заживо, а? И помните, дорогой, что без Феникса вы не сможете пройти через башню того сумасшедшего на юге!".

Награда: 1

57; 67; 0

Вы стучите в башенные ворота, но всё, что вы можете слышать в ответ — доносящийся изнутри и слегка искажённый эхом голос. "Уходите прочь, или узнаете, каков я в гневе! Если хотите пройти, то сперва доставьте мне Феникса!".

Задание: Принести 1

Прогресс: Вы стучите в дверь, но всё тот же сумасшедший человек каким-то образом знает, что у вас нет при себе Феникса.

Завершение: Вы повелеваете Фениксу взлететь и сесть на вершину башни. Незамедлительно распахивается дверь и дико выглядевший низкорослый человек выбегает оттуда со слезами на глазах. "Ой, можно я возьму его себе, а? Можно, можно?", — просит он.

Доступ: южная зона карты.

58; 37; 0

Вскоре после того, как вы стучите в дверь этой башни, вы слышите голос. "Только Тарнум может пройти!".

Задание: Быть героем по имени Тарнум.

Прогресс: Сколько вы не тарабаните в ворота, ответа так и не следует. Похоже, здесь действительно может пройти лишь один Тарнум.

Завершение: Едва Тарнум подходит к башне, ворота распахиваются перед ним. Вы хотите пройти через них?

Доступ:

Эпилог. Когда поверженный Ворр остался умирать на поле битвы, Тарнум заставил его испить Сок Мирового Древа. И в теле Ворра медленно стала рождаться новая жизнь. Его раны зажили, и он поднялся. Слёзы бежали из его глаз, когда он обнимал Тарнума. Мировое Древо вылечило не только его плотские увечья, но и безумную ненависть, отравившую его. И Тарнум заплакал сам, поскольку впервые он по-настоящему поверил, что сможет измениться тоже.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

VI ВОССТАНИЕ (REVOLT OF THE BEASTMASTERS)

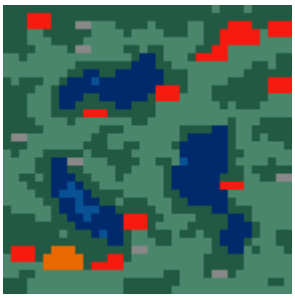
Будучи Варварским Тираном, Тарнум впервые обратил народ Мадленда в рабство. Теперь у него есть возможность исправить ошибки и привести этот народ к свободе.

1 Хранитель надежды (Hopewielder)

Описание сценария: Тарнум должен разгромить Лорда Онстена и все его войска. Все Герои ограничены восьмым уровнем, но Тарнум и два его лучших сподвижника перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

Базовая Логистика Тарнуму
Базовое Лидерство Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 8

Города на карте:

7; 32; 0	29; 4; 0

Герои на карте:

Тарнум*	*Тарнум основан на герое Брон: **Специализация:** Василиски. *«Когда Предки сочли Тарнума недостойным войти в Рай, он начал скитания по свету в поисках искупления прошлых грехов. Он Бессмертный Герой, вечный защитник, но его гложут сомнения в том, что удастся когда-либо исправить чудовищные ошибки, совершенные им в юности».*	
7; 33; 0		29; 4; 0

Пролог. Если бы Эрафийцы предприняли решительную атаку при первых тревожных признаках, то восстание Мадландеров было бы подавлено, едва начавшись. Ведь, в конце концов, это всего лишь безоружные рабы. Как они вообще могут представлять собой сколько-нибудь серьезную угрозу силам Великой Эрафии?

День 1 1-1-1	Было время, когда душа моя была черна, как ночь, а сердце преисполнено ненависти. Это и привело меня к падению, и теперь, когда сроку мне отпущено, как простому смертному, я увидел, что мои деяния посеяли ужас в мире и среди населяющих его народов. Больше всех, кроме моего собственного народа, от моего произвола пострадали жители Мадленда. Ныне они обращены в безымянных рабов, не ведающих самих себя. Их недолгая жизнь — сплошной каторжный труд и страдания. Наконец-то Предки дают мне шанс исправить содеянное. Я пришел на болота, одетый как Хозяин Зверей, держа в руке меч, который разрубит оковы на шеях Мадлендеров.
День 3 1-1-3	Для успеха восстания мне нужно, чтобы весть о нашей борьбе разнеслась среди рабов-Мадлендеров, и они были готовы к моему приходу. К несчастью, законы рабовладельцев не позволяют рабам собираться группами больше трех, а тех же, кто бывает уличен в общении шепотом друг с другом, подвергают немедленной порке. Но мне не следует недооценивать решимость этих существ. Несмотря на столетия рабства, они нашли в глубинах души силы разнести эту весть, невзирая на лютые кары.
День 7 1-1-7	Нам удалось отобрать у Лорда Онстена несколько шахт для поддержки нашего восстания, и то, что я увидел внутри, ужаснуло меня. Рабы навечно приковывались к своим рабочим местам. Они жили там, где работали, и умирали там же. Зловоние немытых тел вызывало тошноту, а от вида их изможденных тел сжималось сердце. Даже мой народ, Варвары, не страдал так под

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	жестоким игом Волшебников Бракадууна. Не думаю, что жители Эрафии настолько злы по своей природе. Просто сейчас ими правит безумец. Но это не объясняет, почему никто другой из них не положит конец этому зверству. Возможно, когда какие-либо создания столь долгое время пребывают в рабстве, люди перестают видеть в них нечто иное, кроме орудия труда?
День 10 1-2-3	Чем больше я желаю разжечь своей гнев на Эрафийцев за то, как они обращаются с Мадлендерами, тем меньше мне это удается. Так или иначе, моя вина тоже велика. Много лет назад, когда я вывел из рабства свой собственный народ, я владел Мадлендом просто потому, что мне нужны были войска, чтобы противостоять Империи Бракадуун. Я часто использовал их в первых рядах, а когда война закончилась, я покинул их. Неудивительно, что после моей смерти у Мадлендеров оказалось слишком мало сил, чтобы защитить самих себя. Союз со мной стал причиной их порабощения.
День 14 1-2-7	Я надеялся, что Онстен пришлет сообщение. Я ждал его, и я знал, что это сообщение будет предназначено не мне, а беглым рабам под моим началом. Вестью от Онстена стал Гнолл с отрубленными конечностями. Так Онстен покарал его за попытку побега. Ему отрубили ноги и руки и прижгли раны каленым железом. А затем бедного Гнолла бросили на обочине дороги, где мы его и подобрали. Этого Гнолла они не казнили сразу: ему дали прожить еще несколько мучительных дней на страх другим беглым рабам. "Похороните его с почестями," — распорядился я. Но в глазах своих солдат я видел страх от мысли, что их ждет такой же конец.
День 17 1-3-3	"Тарнум," — позвал меня мой помощник. Мы разбивали лагерь, готовясь к следующему переходу, но я заметил, что сегодня солдаты работают как-то неохотно и послал своего помощника выяснить причину. "Что с ними?" — спросил я. "Слухи. Они отбились от рук с той самой поры, как увидели этого несчастного замученного Гнолла. Каждый из них убежден, что Безумный Король Сердце Грифона выставляет против нас 50,000 солдат." Я едва не рассмеялся в полный голос. "Понимаешь ли ты, каких усилий будет стоить Королю собрать такую огромную армию? Нет, поверь мне, никаких войск Эрафия против нас не вышлет," — сказал я. "Да, но они принимают это за правду. Многие задаются вопросом, стоит ли продолжать борьбу," — сказал мой советник. "А они хотят обрести свободу?" "Конечно! Все дело лишь в том, что мы слишком долго жили без тебя. Жить с цепями на ногах и руках все же лучше, чем умереть без рук и ног."
День 20 1-3-6	Сегодня мы получили убийственное известие. Большая группа беглых рабов сдалась Лорду Онстену, моля о пощаде. Онстен заковал их в ошейники и заставил вырыть огромную яму на болоте. Когда это было сделано, Онстен приказал всем рабам спуститься в яму, окружил ее лучниками и перебил их всех до единого. Эта новость едва не сломила окончательно волю моей армии. Теперь дело может спасти только победа — одна славная победа над врагом. Я уж собирался было вывести свое воинство за пределы этой земли, до поры, но теперь отступать поздно. Лорд Онстен должен умереть.
День 23 1-4-2	Сегодня у меня появился новый советник. Это старая, умудренная жизнью Гноллья Ведьма в отставке по имени Адамина. Один ее глаз заплыл от старой раны, зато другой смотрит бодро и зорко. Ее старческие руки крепко сжимали клюку, когда она ковыляла по лагерю. Несмотря на ее очевидную дряхлость, соплеменники уважают ее и заботятся о ней. Она явилась, когда мы вели коней с водопоя: вышла из глубины болота, где жила, и потребовала немедленной беседы со мной. "Будь осторожен," — сказала она, тыча в меня узловатым пальцем. "Надежда — опасная вещь, — продолжала она. — Отними ее у кого угодно, и он почти побежден. Дай ее людям, и они свернут горы! Мой народ отвык надеяться, Тарнум, Хранитель Надежды. Будь осторожен!" "Это и мой народ", — возразил я. "О, — и одна бровь у Ведьмы поднялась, выражая недоверие, — да неужели?"

События на карте:

 3; 32; 0	"Стоять, шелудивые псы! Эта шахта принадлежит Лорду Онстену!"
 13; 33; 0	"В стойло, скоты! Лорд Онстен снимет с вас за это головы!"
 22; 35; 0	"В конуру, дворняги!"
 18; 29; 0	Грифоны с яростным клекотом бросаются на вас с вышины, но вы были готовы к подобному нападению. Лорд Онстен не оставил бы Золотую Шахту без охраны.
 21; 28; 0	"Стоять, именем Лорда Онстена!"

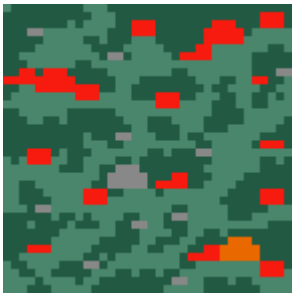
33; 29; 0	"По норам, крысы, или с вами будет то же самое!" — кричат Лучники. Ваши зубы сжимаются от ярости, когда вы видите полдюжины Ящеров, болтающихся на деревьях. И тело каждого истыкано стрелами. "Нет! Это вас ждет возмездие!" — кричите вы.
17; 31; 0	При вашем приближении Гноллы восторженно лают и вылезают из своих лачуг. "Мы слышали о восстании — но до сих пор не верили. Позволь нам присоединиться. Мы лучше умрем свободными, чем проживем еще хоть день в кандалах!"
27; 34; 0	"Мы готовы сражаться за свою свободу, если ты нас примешь," — говорят Гноллы. Все они очень худы, но годы тяжкого труда закалили их силу.
10; 20; 0	Едва завидев вас, Гноллы падают на колени. "Мы боялись, что Лорд Онстен доберется до нас раньше тебя. Пожалуйста, позволь нам примкнуть к тебе!" просят Гноллы.
29; 15; 0	"Назад! Побег от хозяина карается смертью!" Стрелки поднимают свои арбалеты и целятся в вас.
18; 20; 0	"Возвращайтесь на свою псарню, собаки!" кричат Стрелки, прицеливаясь.
24; 29; 0	"Только Лорд Онстен имеет право разорять сокровищницу Гномов. Кража сокровищ Гномов без дозволения Лорда Онстена карается смертью," — говорит предводитель Алебардчиков. "Так значит, — отвечаете вы, — Лорд Онстен — единственный и главный вор, вор по праву?" Услышав такое оскорбление своего господина, алебардщики выставляют вперед свое оружие. Ваши войска тоже изготовились к битве после ваших слов: "Скажи мне, а дозволение убить кого-либо мне тоже нужно испрашивать у Лорда Онстена? Он ведь главный убийца в этих землях!" Алебардщики атакуют.
18; 15; 0	"Эта мельница принадлежит Лорду. Назад!"
1; 22; 0	"Это дань, собранная для Лорда Онстена! По норам, заморыши болотные!"
4; 35; 0	Подойдя к Ветряной Мельнице, вы видите небольшую группу стоящих без дела Ящеров. Здесь что-то не так, ибо рабам не дозволяется отдыхать до наступления темноты. "Что здесь творится?" — спрашиваете вы. "Мы слышали, что кто-то захватил город, и потому не видим причин и дальше работать на мельника. Мы станем свободными, как только повстанцы доберутся до нас!" "Вот как! Что ж, у вас сегодня счастливый день. Мы и есть повстанцы," — говорите вы.

2 Первый закон (The First Law)

Описание сценария: Тарнум должен разгромить Барона Паглона и все его войска. Все герои ограничены уровнем 14, но Тарнум и два его лучших сподвижника перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Силе магии Тарнуму
+1 к Знаниям Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 14

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

			-
29; 31; 0	6; 10; 0	27; 4; 0	15; 22; 0

Герои на карте:

	из миссии 1	из миссии 1	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	8 уровня 11000	8 уровня 11000
29; 32; 0	20; 32; 0	25; 27; 0		20; 32; 0	27; 5; 0

Пролог. Тарнум прибыл в самый удачный момент истории Мадленда. После его маленькой победы над жестоким Лордом Онстеном, сотни рабов сбросили оковы и искали возможности присоединиться к его армии.

День 1
1-1-1

Поначалу, к нашему маленькому восстанию отнеслись просто как к заурядному волнению рабов, но, когда по Королевству разнеслась весть о смерти Лорда Онстена, знать пришла в ярость. Говорят, что Безумный Король Сердце Грифона убил гонца, принесшего это известие, а затем спалил свою собственную конюшню. Теперь они обратили на нас внимание. И это означает, что каждый следующий шаг на нашем пути сделается труднее. Я спрятал женщин, детей и большую часть воинов в глубине болот, а сам пошел разбираться со своей последней напастью — Бароном Паглоном. Барон стоит у нас на пути и уже дал понять, что будет убивать нас, где увидит.

Событие: +10 +5

День 2
1-1-2

"Пришлите ко мне разведчика!" — приказал я. Вскоре в шатер прошмыгнул тощий Ящер и тотчас упал на колени. "Я твой командир, а не хозяин. Встань!" — сказал я. Ящер поднялся на ноги и кивнул. "Хорошо. А теперь иди туда, где прячутся остальные, и скажи им, чтобы прислали немного войск. Но смотри, чтобы они не отправили самых опытных. Кто-то должен остаться защищать женщин и детей на случай нападения," — сказал я. "Да, сэр!" "Спеши! Войска понадобятся мне уже завтра." "Найди все отряды Гноллов и Ящеров. Мы должны добраться до них прежде, чем Барон Паглон заставит их сражаться за него. Нам не победить, если они окажутся на его, а не на нашей стороне. Поторапливайся!"

День 4
1-1-4

Для Крепости (29; 31; 0):
Наконец-то авангард моих сил встретил воинов-рабов. Сегодня они прибыли в город и будут готовы воевать после того, как немного потренируются.

Событие: Дополнительный прирост: +27 +19

День 7
1-1-7

Я был разбужен рано утром шумом драки, доносившимся откуда-то снаружи. Я схватил свой меч и вскочил на ноги, едва не отдавив хвост Василиску. Огромная рептилия зашипела, и на секунду я подумал, что он обратит меня в камень. "Извини, я очень спешил," — сказал я ровным голосом. Я даже не знал, что это существо спало в моем шатре. Василиск снова зашипел, когда я его обходил, но нападать не стал.

К тому времени, как я выбрался наружу, вокруг двух бойцов собралась изрядная толпа. Оказалось, что это Гнолл и Ящер, стоявшие на страже и из-за чего-то повздорившие. Теперь они оба катались в грязи, царапая и кусая друг друга. "Довольно!" — крикнул я. Я прыгнул в гущу свалки, растаскивая драчунов. Ящер ударил Гнолла, но промахнулся и вместо этого оставил ссадину на МОЕМ лице. Жгучая боль подогрела мой гнев. Я отпустил Гнолла и ударил Ящера с такой силой, что тот отлетел шагов на пять и плюхнулся в грязь. Просто справедливости ради, я обернулся к испуганному Гноллу и двинул ему в живот так, что он сложился пополам. "Свяжите их по рукам и ногам и бросьте вместе в одну клетку! Там они смогут решить свои разногласия," — сказал я. Когда же никто не пошевелился, чтобы выполнить мой приказ, я сказал: "Вы не расслышали?" "Мы слышали, сэр, — сказал один Гнолл смиренного вида, — но ведь они больше не рабы. Не хотите же вы снова их поработить."Разумеется! Эти Мадландеры так долго были рабами, что любые оковы означают для них рабство. Они понятия не имеют ни о законах, ни о преступлениях. Они не знают даже своей собственной культуры. "Я наказываю их за плохое поведение, — сказал я. — Я не обращаю их в рабство. А теперь заприте их!"

День 9
1-2-2

Сегодня я выпустил двух вчерашних драчунов, чтобы показать остальным, что я по-прежнему против рабства. Но чтобы наверняка избежать подобных недоразумений впредь, я вызвал одного из предводителей Гноллов в свой шатер. "Как тебя зовут?" — спросил я Гнолла, когда тот вошел. "Бреллик, сэр." "У меня для тебя задание, Бреллик. Мне нужно, чтобы собрал самых мудрых из вашего лагеря, и чтобы вы написали законы." "Законы?" "Да. Подумайте, какие деяния вы считаете преступными, а затем назначьте справедливые наказания за них. Я даже помогу вам начать. Первым должен быть закон против рабства." Казалось, Бреллик был ошеломлен тем, что я попросил его сделать, но не подал виду.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 12 1-2-5	"Объясни еще раз: зачем это нужно?" — сказал Бреллик. Он испытывал некоторые трудности с составлением списка преступлений. "Ты же не хочешь, чтобы я рубил головы солдатам, если те дерутся?" "О, нет, это несправедливо." "Вот именно! — сказал я. — Закон защищает каждого. Он устанавливает справедливость, насколько это возможно. Подумай об этом. Это очень важное задание Бреллик. Я верю, что ты справишься с ним." По выражению лица Бреллика я понял, что едва ли мне удалось его убедить.
День 15 1-3-1	**Для Замка (6; 10; 0):** Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ **Событие:** Дополнительный прирост: +15 +12 +3
	Для Замка (27; 4; 0): Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ **Событие:** +10 +10 +3 +4000 Дополнительный прирост: +12 +12 +5 +4
День 16 1-3-2	"Плохие новости, сэр, — сообщил разведчик. — Мы видели войска Эрафии, выдвигающиеся из обоих городов Барона Паглона!" "Войска Короля?" — спросил я. "Да, они маршируют под Королевским знаменем. А в одной из колонн еще и обоз с припасами." Это просто здорово! Если Эрафия двинула против меня все свои силы, наше восстание захлебнется, едва начавшись. Я рассчитывал на спесь знати, на то, что они сочтут наши действия не заслуживающими своего внимания. Возможно, если бы я не убил Лорда Онстена, они бы и не считали меня за серьезную угрозу. Если бы мы просто освобождали рабов, нас бы могли и проигнорировать. Теперь же мы для них мятежники и убийцы.
День 19 1-3-5	Надо кое-что отметить в этих Мадландерах: ухватив какую-либо идею, они действительно доводят ее до конца. Прошлой ночью Бреллик и его помощники показали мне свой список законов. Они составили его на кусках коры, бережно срезанной с корявых болотных деревьев. На чтение всех параграфов потребовались часы. Тут были законы на все случаи жизни! Как я и предложил, они начали с закона против рабства, а затем перешли на убийство, кражу и другие преступления. А потом они составили правила работы, приема пищи, даже сна, что было уже явно чересчур. Я спросил их об этом. И что же мне теперь делать с этим безобразием?
День 21 1-3-7	"Понимаешь, Бреллик, — начал я, — у вас получился очень длинный список. Как же запомнить все пункты?" "А нам их тоже нужно помнить? — спросил Гнолл. Подумал ли он о том, что законы писаны для них самих? "А как же иначе вы будете им следовать?" Бреллик опустил голову, подавленный. "Но у меня есть идея, — сказал я, — Может, вам объединить некоторые из этих законов? Например, параграфы с 243 по 478 целиком посвящены кражам. "Не кради у ближнего еду и тому подобные вещи". Ведь суть одна и та же, ты не находишь?" "Да, верно, так проще. Я сделаю это!" — сказал Бреллик. Понадобилось еще четыре Гнолла, чтобы помочь Бреллику вынести свод законов из моего шатра.
День 24 1-4-3	Сегодня к моей армии присоединилась старая Гноллья Ведьма, Адамина. Я посылал ее в укрытие, к прочему мирному люду, но она снова здесь. "Почему ты пришла?" — спросил я ее. "Я слышала, что ты приказал Бреллику составить свод законов для нашего народа," — сказала она. "Да." "Ну, и как обстоят дела?" — спросила Адамина. По ее интонации я понял, что она уже знает ответ. "Были небольшие сложности. А что?" "Я пришла помочь, пока не поздно. Ты хорошо руководишь этими существами в бою, но ты не так уж много знаешь о них, верно? Никогда не поручай Гноллам-мужикам организационную работы! Они все запорют. Если хочешь получить результат, дай ее женщине." "Понятно." "Дай мне, что у вас уже есть. Мы с другими женщинами сведем воедино то, в чем есть хоть какой-то смысл," — предложила Адамина. Мне казалось, что Бреллик вздохнет с облегчением, если я заберу у него это задание, и я согласился. Адамина явно знала свой народ лучше, чем я. "Хорошо, приступай," — сказал я.

События на карте:

EVENT **21; 35; 0**	Вы услышали какой-то шорох в кустах, но, поскольку оттуда никто не выскочил, вы решили сами выяснить его причину. Вместо вражеской засады вы обнаружили семейство Василисков, угодивших в ловчую яму. Эти существа были истощены, но по-прежнему свирепы. Ваши советники отговаривали вас от того, чтобы подходить ближе — в ярости Василиски еще опаснее, чем обычно — но вы их не послушались. Вы срубили ближайшее дерево и сбросили один его конец в яму, давая существам возможность выбраться и заслужив их преданность. **Событие:** 7
1; 22; 0	"За ваши головы назначена награда, и мы рассчитываем ее получить!"
3; 34; 0	"Э, ребята, смотрите какое счастье нам привалило! Похоже, эти беглые рабы решили нас озолотить. Хватайте этих паршивцев, сколько сможете — продадим их обратно Барону. А голова героя — это хорошие деньги."

4; 20; 0	"Грязные рабы! Кристаллы не для вас!"
6; 25; 0	"Хвала небесам, что ты пришел и освободил нас. Войска барона Паглона проводят разведку на севере. Мы боялись, что он схватит нас прежде тебя. Пожалуйста, позволь нам присоединиться!"
8; 28; 0	Когда вы подошли, Стрелки тренировались в Лагере Наемников, но они очень быстро перевели свои арбалеты с соломенных чучел на вас.
11; 33; 0	"Иные сомневались в том, что ты придешь, но мы остались, чтобы присоединиться к твоим войскам."
17; 31; 0	"Стоять! Вы нарушили закон. Готовьтесь умереть!"
18; 28; 0	"Ты — освободитель рабов! О, позволишь ли ты нам примкнуть к тебе?"
23; 27; 0	"Спасибо, что пришел за нами! Мы хотели бежать домой, но нам пришлось работать в поте лица на этих жестоких Рыцарей. Позволь нам присоединиться к твоим войскам, и мы будем сражаться за тебя!"
23; 34; 0	"Мы спасены!" радостно лают Гноллы.
25; 32; 0	"Король приказал убить тебя за смерть лорда Онстена!"
33; 18; 0	"Ха! Барон предполагал, что ты попытаешься захватить Лабораторию Алхимика. Ты получишь Ртуть, лишь пройдя по нашим трупам!"
33; 25; 0	"Это Золото Короля! Назад, собаки!" Крестоносцы встают строем перед шахтой и отказываются отойти.
33; 34; 0	"Король приказал убить тебя за смерть лорда Онстена!"
0; 19; 0	"Я Король Гноллов! Склонись передо мной, или умрешь!" — кричит огромный Гнолл, возвышающийся над морем других. **Стража:** 20 10 10
3; 14; 0	Немного удачи никогда не помешает, и вы прикалываете Клевер к вороту плаща.
26; 9; 0	Монахи, переносящие Сандалии в свой Монастырь, отказываются отдать артефакт. Хотите подраться с Монахами за Сандалии Святых? **Стража:** 15 15
32; 27; 0	"Не позволим человеку вести нас к свободе! Мы сами себя поведем, а твоя армия нам тоже для этого сгодится," — выкрикивают Гноллы. "А это, — сказал их предводитель, помахивая над головой Великим Гнолльим Кистенем, — принесет нам победу!" Хотите сразиться с этими предателями? **Стража:** 20 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

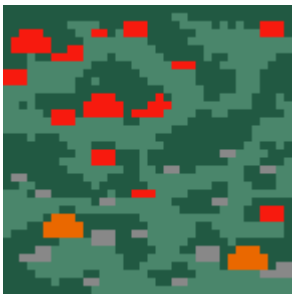
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 Именем короля (By Royal Decree)

Описание сценария: Уничтожьте барона Паглона, завоевав все города. Все герои будут ограничены 18 уровнем, но Тарнум и два его лучших полководца перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

7; 28; 0	30; 32; 0	3; 5; 0	12; 13; 0

Герои на карте:

	из миссии 2	из миссии 2	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	18 уровня 60000	Барон Паглон 18 уровня 60000
30; 33; 0	7; 29; 0	19; 29; 0		3; 5; 0	12; 13; 0 **Патруль:** стоять спокойно.

Пролог. Назначив награду за голову беглых рабов, Безумный Король Сердце Грифона спровоцировал уничтожение сотен Мадландеров. Даже в наши дни на болотах можно найти массовые захоронения обезглавленных тел.

День 1 1-1-1	Барон Паглон ускользнул буквально за несколько минут до того, как мы захватили его замок, и теперь он заперся в другом. Безумный король Грифоново Сердце послал подкрепление и также предупреждение. На этот раз, барон должен победить, если нет, то он лишится своего титула. По счастливой случайности мне удалось захватить гарнизон около замка Паглона и разместить там своих воинов. Пока мы удерживаем этот гарнизон — мы в безопасности.
День 3 1-1-3	Хорошо знакомая вспышка стали в лучах раннего утреннего солнца заставила меня быстро пригнуться. Как только я припал к земле, стальная арбалетная стрела просвистела надо мной и со звоном вонзилась в дерево позади меня. Я только успел заметить, как снайпер в мгновение ока исчез на болотах. Один из моих солдат принес мне стрелу. На ней был кусок пергамента, на котором было написано: "Именем Его Величества, короля Эрафии, все рабы, которые будут замечены праздно шатающимися без кандалов и письменных разрешений своих хозяев будут убиты немедленно! За голову каждого сбежавшего раба назначена награда в 10 серебряных монет". Я ожидал этого, но не так скоро. Теперь каждый вор, бродяга и разбойник в этих землях будет охотиться на нас.
День 8 1-2-1	Бреллик, командующий гноллами, взял несколько отрядов, чтобы забрать пару семей сбежавших рабов, которые отсиживались на берегу пруда неподалеку. Они скрывались там с тех самых пор, как сбежали из загонов для рабов, и теперь они хотели присоединиться к моей непрерывно растущей армии. Но когда Бреллик вернулся, я заметил, что что-то не так. Гноллы шли, опустив головы и таща за собой свои кистени. "Что произошло, друг мой?" — спросил я. Бреллик замотал головой и пробурчал: "Они все мертвы! Женщины. Детеныши. Все до единого!" "Паглон?" "Не думаю. Даже Паглон не настолько жесток", — ответил Бреллик. Затем он описал

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

все это кровавое месиво на берегу пруда, голос его дрожал, когда он упоминал обезглавленные тела, подвешенные на деревьях. "Охотники за головами! Наемники!" — выругался я.

День 11
1-2-4

Бреллик и несколько других гноллов подошли ко мне этим утром, но не Бреллик заговорил со мной. Один из солдат вышел нервно вперед. "Сэр, у меня плохие известия", — запинаясь сказал он. Я окинул взглядом Бреллика и других. Они боялись меня, или может быть того, что я мог сказать? Когда интересно я успел заслужить репутацию безжалостного человека? Затем в голове промелькнуло — ведь все эти гноллы были рабами еще несколько месяцев назад... а ведь когда они приносили дурные вести своим хозяевам, их наказывали за это. Не удивительно, что они ожидают от меня того же. "Что произошло?" — спросил я. "Мы..." — начали было гноллы, посматривая на Бреллика, и в поисках поддержки, переглядываясь между собой — "... сегодня, перед тем как выступить, проверяли запасы провианта. Практически целый фургон провианта исчез!" "На самом деле? Вы уверены?" — переспросил я спокойно. Фургоны с провиантом так просто не исчезают, но я не хотел давать повод своим солдатам бояться меня, так что я сдержал свои эмоции от потрясения. "Мы думаем, что дезертиры украли провиант", — сказал Бреллик. "Дезертиры? Сколько их?" "Около дюжины. Сэр, мне стыдно это говорить — но они гноллы". Ну что ж, началось дезертирство. Я не удивлен, учитывая какой перевес не в нашу пользу. Но настоящая проблема — как с этим справиться! Вполне обычное в другой ситуации быстрое и строгое наказание сейчас просто бы перепугало бы остальных солдат, и если бы я проявил жестокость, то эти гноллы восприняли бы меня просто как еще одного рабовладельца. "Отправьте отряд на поиски дезертиров, но помните, что ваша задача найти их. Я не могу и не хочу вынуждать их на вооруженное столкновение". Бреллик кивнул и уже был готов уйти, как я сказал: "Еще кое-что... прикажите отряду взять их в плен. Не убивайте их! Не причиняйте им никакого вреда ни в коем случае".

Событие: -11 -12 -7 -3 -5 -8 -4500

День 13
1-2-6

Сегодня отряд, который искал дезертиров, напал на их след и я присоединился к ним. Оставив Бреллика во главе армии, я взял с собой пол дюжины ящеров. Мы шли по следу, пробираясь через заросли. Мы ползли по грязи, не обращая внимания на огромных пиявок, которые впивались в каждый обнаженный участок тела. Наконец мы выследили их у небольшой пещеры в холме, что возвышается среди болот. У входа в пещеру стояло несколько совсем недавно сгоревших деревьев. "Разделитесь на две группы — одни зайдут слева, другие справа", — приказал я вытаскивая меч — "Я иду внутрь". Я прополз в пещеру. Запах обуглившейся древесины сменился на резкий смрад обгоревшей плоти. Я понял, что мне предстоит увидеть, еще до того как увидел тела, но я все еще не мог остановиться. Стараясь не дышать этим омерзительным воздухом, я дополз до самой глубины пещеры. И там я нашел дезертиров. Или, точнее, то, что от них осталось. Убийцы напали на них пока они спали — они отрезали им головы, забрали все запасы, и, по какой-то причине, подожгли пещеру. С такими людьми мы имеем дело. Убийцы! Если бы у меня только было время повернуть свою армию против обезумевшего Сердце Грифона. Этот человек был чумой на этой земле. Но я пришел сюда не из-за мести. Я пришел сюда, чтобы спасти народ от гибели.

День 17
1-3-3

Все больше и больше новостей приходит о таких бойнях. Женщины, старики, дети — эти безжалостные охотники за головами никого не щадят... я постоянно слышу об огромных очередях, которые собираются перед замком барона Паглона каждое утро, и там каждый стоит, чтобы получить причитающиеся ему 10 серебряных за каждую отрубленную голову. Некоторые приходят даже с повозками, полными трофеев! "О, святые Предки! Пустите меня хоть на несколько секунд к этому сброду!" — выкрикиваю я в момент, когда на какой-то момент гнев обуревает меня, и я не могу сдержать его. Взглянув на своих воинов, я понимаю, что своим гневом подаю им пример. Если я не совладаю с ним, то скоро вся моя армия превратиться в жаждущих крови маньяков, как это однажды давным-давно произошло, когда я завоевал Бракадун. Через какое-то время, ко мне в шатер зашла знахарка Адамина, чтобы поговорить со мной. "Думаешь уничтожение наших врагов спасет нас?" — спросила она. По ее подозрительному тону я мог сказать, что она видит то, что меня терзает. "Это не единственный путь", — согласился я — "если мы не найдем себе дом, если нам не удастся создать прочную общину, то мы навсегда останемся слабыми. И если не эрафийцы, то кто-нибудь еще придет и поработит нас". "Это мудрый выбор, но никогда не забывай о великом и ужасном предводителе варваров из древних легенд, который сделал другой выбор", — промолвила Адамина. Так что, она подозревала, что я не тот, за кого я себя выдавал, но много ли она знает? "Он был не прав! Если мы не будем учиться у истории, нам будет суждено совершить те же ошибки, так ведь?" — сказал я. Адамина кивнула. Больше нечего было сказать.

День 19
1-3-5

Возможно, это Предки послали мне это видение, так или иначе, я проснулся с осознанием того, что создать родину для этих людей будет не достаточно. Что они будут делать, когда закончится отведенное мне время? Кто возглавит их? В этом была проблема, так ведь? Будучи Варварским Тираном, я сбил своих людей с правильного пути. Я учил их как быть жестокими, беспощадными, безразличными к другим. Понадобится много временя, чтобы они забыли мои уроки. Понадобится и предводитель, учитель, которые поведет их. В конце концов я знал как исправить ошибки, что я совершил! Я знал, что и Мадландеры могли исправить их. Просто моим людям, после того как я освободил их от рабства, нужен был хороший правитель, который мог бы

	направлять их. И я также знал, что я не могу быть этим правителем. Придет день и Предки отзовут меня. Им нужен кто-то из своих. Но кто?
День 22 1-4-1	Кто сможет возглавить Мадландеров, когда меня не станет? Этот вопрос мучил меня, пока я не заметил одного молодого воина — Драгло. Он, как они говорят был "парнишка с болот" — человек, который вырос на болотах, среди всех этих созданий. Не будучи сам рабом, большую часть своей жизни он провел, сражаясь с эрафийцами. Но не его находчивость, и не его умение сражаться, и даже не его дар вести за собой людей убедили меня, что он может стать великолепным предводителем Мадландеров. Его сострадание — вот что убедило меня! Гноллы привели его в мой лагерь как пленника. Тем гноллам было поручено следить за несколькими пленными из числа эрафийцев, а этот юноша освободил их, поэтому они привели его ко мне. Когда я спросил его, почему он освободил пленников, он ответил мне: "Потому что они были невиновны. Я слышал как гноллы обвиняли их в том, что они зверски убили нескольких детей, но я знаю, что это неправда. Я уже убил тех головорезов, на которых лежит вина за это преступление!" "А не думаешь ты, что они все еще виновны в других преступлениях? Например, в рабовладении?" "Да, но я не думаю, что это они поработили наш народ. Когда они родились, Мадландеры уже были рабами. Я думаю, что в этом виноват король, виноват его отец и отец его отца. У тех солдат были рабы, которые как и мы — Мадландеры — работали на своих хозяев. Именно тогда я понял, что Драгло может стать идеальным правителем для этого народа. Но для начала я должен был научить его быть кем-то большим, нежели просто "парнишкой с болот".
День 25 1-4-4	Барон Паглон понимает, что он в западне. Бежать больше некуда, и помощи от безумца, короля, больше не будет. Поэтому Паглон предложил мне сделку — половину своего состояния за то, что я дам ему уйти. Я отказал ему. Паглон был даже хуже, чем лорд Онстен, потому что он поддерживал и даже поощрял разбойников, которые рыскали в этих местах, безжалостно убивая рабов за обещанную награду. Если Паглона не станет, убийств станет меньше. Ведь платить за головы будет некому!

События на карте:

7; 24; 0	Несколько человек выпрыгивают из засады — из-за густой растительности — и нападают на вас. **Стража:** 8 8 9 9
17; 18; 0	56 28 14 7 3 Нельзя забрать войска
25; 32; 0	"Если вы попытаетесь приблизиться, то последнее, что вы увидите, будет стрела, вонзающаяся вам между глаз! Это шахта Барона Паглона!"
27; 25; 0	Кто-то заставил этих ящеров охранять загоны для рабов, но так как поблизости нет войск неприятеля, они вместо этого с радостью присоединяться к вам.
34; 21; 0	"Приветствуем вас! Мы были рабами этого Ученого, но он освободил нас за то, что мы помогли ему выбраться из замка Паглона. Теперь мы свободны и хотим присоединиться к вам".
21; 21; 0	Летучие Змии с огромной скоростью бросаются на вас, но в самый последний момент они взмывают ввысь. Довольные таким представлением, они ликующе кричат: "Сссмотрите! Мы доссстаточно сильны, шшштобы присоединиться к вам!"
5; 24; 0	Гноллы тут же падают ниц пред вами и начинают умолять вас принять их в вашу армию.
34; 34; 0	"У нас есть приказ убивать всех повстанцев. Бросайте ваше оружие или вас ждет смерть!"
31; 27; 0	"К Королевскому Золоту вход воспрещен! Уходите!"
12; 30; 0	"Великолепно! Больше голов — больше награда"
5; 32; 0	"У нас приказ стрелять в сбежавших рабов!"
17; 33; 0	"Этот мельник платил немалые налоги барону Паглону и заслуживает нашего покровительства. С каждым, кто попытается приблизиться, разговор будет коротким!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

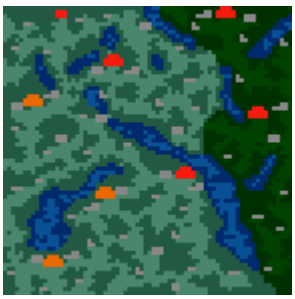
23; 34; 0	"У вас есть что-нибудь поесть? Паглон не считает нужным кормить нас чаще, чем раз в три дня", — говорят ящеры. После того, как вы даете им еды из своих и без того скудных запасов, эти ящеры просят вас принять их в вашу армию. "По крайней мере у нас не будут пустыми животы", — говорят они.
17; 20; 0	Группа монахов денно и нощно дежурит около гарнизона, вероятно дожидаясь вашего появления. Как только вы появляетесь, они поворачиваются к вам и начинают распевать молитвы. "Кому бы вы ни поклонялись, мы отправим вас к вашему богу, варвары!" — выкрикивает какой-то монах. Они бросаются в атаку!
23; 31; 0	Несколько солдат барона из-за всех сил стараются утащить Поводу с Рудой, без каких-либо животных и из-за вязкой грязи под ногами им это дается очень непросто. Тем не менее они будут яростно охранять ее, если вы попытаетесь отнять ее. Будете атаковать? **Стража:** 15 8 11 11 9 15
1; 26; 0	Если вы хотите заполучить это Ожерелье Стремительности, то вам видимо придется сразиться с грифонами, что охраняют его. Вы готовы напасть? **Стража:** 3 3 2 2
33; 14; 0	Все указывает на то, что Кольцо Жизни находится именно здесь, но ваши разведчики докладывают вам, что группа фанатиков и монахов прячутся в тех местах, готовые напасть на вас, как только вы попытаетесь приблизиться, чтобы забрать Кольцо. Вы хотите вступить в бой с монахами сейчас? **Стража:** 10 4 10

4 Сын короля (The King's Son)

Описание сценария: Тарнум должен победить все войска графа Рамберта, демонстрируя, наряду с этим, сыну Короля, что рабство — это зло. Тарнум и два его лучших Полководца перейдут в следующий сценарий, но их максимальными возможностями будет 22 уровень.

Стартовый бонус на выбор:

15 Гноллов-мародёров Тарнуму
10 Ящеров-воинов Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 22

Города на карте:

7; 24; 0	12; 64; 0	25; 47; 0	27; 14; 0	45; 42; 0	55; 2; 0	63; 7; 0

Герои на карте:

	из миссии 3	из миссии 3	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	19 уровня 80000	19 уровня 80000	19 уровня 80000	19 уровня 80000
7; 25; 0	12; 66; 0	25; 48; 0		27; 14; 0	45; 42; 0	55; 2; 0	63; 27; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Больше Эрафийцы не могли отрицать силы воинства Тарнума и угрозу привычному им образу существования со стороны освобожденных рабов. И потому Безумный Король Сердце Грифона послал собственного сына, юного Принца Нивена, уладить проблему.

День 1 1-1-1	После того, как погиб барон Паглон, сумашедший Король Сердце Грифона больше уже не мог не замечать нас. Но вместо того, чтобы самому отправиться на болота, чтобы разобраться с нами, он послал своего старшего сына — Принца Нивена. Ходят слухи, что Нивен отличный тактик, даже несмотря на то, что ему еще только-только шестнадцать лет. Он получил самое лучшее образование, и имея за спиной хорошо обученные силы Эрафии, он будет грозным противником. Разве что только я не смогу устранить его до того, как ему выпадет какая-либо возможность нанести какой-либо урон.
День 7 1-1-7	Большую часть своих войск я отправил под командованием Гнолла, Бреллика, присматривать за изрядным количеством женщин, детей и немощных, которых я должен оберегать. Я также предостерег Бреллика, чтобы он избегал проторенной дороги и остерегался засад. Если у Принца Нивена есть вообще какое-либо представление о тактике, то он должен бы знать, что хорошо спланированная засада — это лучшая стратегия на болотистой местности. Несмотря на все мои предупреждения и надежды, что Нивен сосредоточит внимание на мне, Бреллик наткнулся прямо на засаду. К моему удивлению, однако, Нивен не стал казнить простых людей и тех, кто не поднял против него оружия, даже несмотря на то, что Рамберт, граф тех земель, умолял его об этом. Таким образом, мои люди сейчас брошены в подземелья замка Рамберта и ожидают решения молодого принца. Либо моего появления — что бы ни произошло первым!
День 12 1-2-5	Этим утром я получил краткое письмо, в котором просилось о личной встрече посреди болот, вдалеке от проторенной дороги. Несомненно я ожидал засаду. Зачем же еще эрафийцу встречаться со мной? Но все же, я решил рискнуть. Прежде чем отправиться, я, с помощью Змиев проверил близлежащие болота. Если враг и надумал бы атаковать, у меня было бы достаточно времени, чтобы ускользнуть. "Ты предводитель мятежников?" — спросил меня прилично одетый человек. Такие дорогие одежды мог носить только знатный человек. "Мы — Мадландеры — свободные люди! Не рабы и не мятежники," — поправил я этого человека. "Ох! Примите мои извинения." "Извинения приняты, меня зовут Тарнум, пока я во главе," — сказал я. Я не хотел, что бы этот человек знал о моих опасениях: что если мне суждено погибнуть, восстание потерпит поражение и Мадландеры снова вернутся в рабство. Этот знатный человек объяснил мне, что не вся Эрафия поддерживает Короля Сердце Грифона. В действительности, если бы он не был таким могущественным, уже давно произошел бы заговор. "Так что, получается, что у вас не хватает храбрости, чтобы избавиться от Короля, которому вы даже не симпатизируете! Так и причем же здесь я?" "При всем! Король Сердце Грифона послал своего сына, принца Нивена, сюда, чтобы он встретился лицом к лицу с тобой в битве. Я знаю, и знаю это точно, он ждет, что у его сына ничего не получиться". Гнев начал охватывать меня. Сердце Грифона становился все более отвратителен с каждым последующим днем. "Зачем ему убивать своего собственного сына?" — спросил я. "Потому что Нивен мягко относится к рабам. Потому что он знает, что его поддерживает вся знать Эрафии, потому что он может поднять Эрафию против него самого," — ответил мне тот знатный человек. Я сам видел сострадание Нивена по отношению к рабам. Он первый эрафиец, с которым я столкнулся который не истребил всех сбежавших рабов, когда настиг их. Он даже отменил награды за поимку рабов, заменив ее другим, единственным, вознаграждением — за мою поимку. Умный ход — попытаться лишить змею головы. "Я все еще не совсем понимаю причем же здесь я," — сказал я. Что же еще этот знатный человек хотел открыть мне? "Пожалуйста, не убивайте Принца! Если вы не можете отказаться от вашей затеи, то хотя бы оставьте ему жизнь, если вам суждено одержать над ним победу. Если он останется в живых, мы выплатим вам большой выкуп за Принца". Предложение было интересным, но я не мог ничего пообещать. "Я совсем не заинтересован в том, чтобы стать убийцей в руках Сумасшедшего Короля Сердце Грифона," — промолвил я, — "но если ваш добрый Принц встанет у меня на пути, я не буду рисковать жизнью даже одного из моих людей, чтобы спасти ему жизнь. Это понятно?" "Да", — ответил знатный человек.
День 22 1-4-1	Я взял с собой Драгло — это было для него продолжение обучения. Боевые навыки юноши становились все лучше и лучше, но мне нужно было показать ему, что когда есть возможность не прибегать к сражению, нужно всегда ею пользоваться. Нет никакого смысла терять своих людей, если этого можно избежать. Именно поэтому я и не собирал огромного отряда для того, чтобы захватить Принца Нивена. Поздно ночью, Драгло и я проскользнули во вражеский лагерь. Мы двигались очень медленно, покрытые грязью с ног до головы. Из одежды на нас обоих были только набедренные повязки, а из оружия только кинжалы. По комплекции Драгло небольшой и ловкий — просто идеально подходит для такого рода скрытных заданий, у меня же, хоть и достаточно крупного человека по всем измерениям, за спиной были многие годы опыта, назвать точное количество которых я бы затруднился. Нам пришлось убить лишь двоих стражников по пути к шатру Принца, добравшись до которого я оглушил его и забросил себе на плечо. На пути из лагеря Драгло убил еще одного стражника, который наткнулся на нас. Потом мы исчезли на болотах.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 23 1-4-2	Благодаря тому, что Драгло отлично знал эти болота, нам удалось без особых проблем собрать силы. Мы нашли гнездо Вивернов и приручили их, так что могли воспользоваться ими, чтобы вернуться в наш собственный лагерь еще даже до того, как наш враг заметил, что их Принца похитили. Только после того, как я запер Нивена в клетке, Драгло заговорил со мной. "Ты последнее время много говорил о чести, Тарнум", — сказал Драгло. "Был ли это поступок чести?". Будучи даже младше чем Нивен, Драгло был умным юношей. Он почти никогда не совершал промахов. "То, что мы делаем, мы делаем для лучшего будущего наших людей. И пока нас ведет эта идея, что бы мы ни совершали — все это дело чести". "Что мы теперь с ним будем делать? Убьем его?" "Нет", — ответил я. "Если б я собирался убить его. Я сделал бы это еще в его шатре". "Тогда что?" "Я собираюсь научить его кое-чему и надеюсь — он способный ученик".
День 28 1-4-7	Граф Рамберт прислал мне несколько предупреждений, чтобы я освободил Принца Нивена. Я не ответил, потому что Рамберт скорее всего не мог еще с точностью знать, что Принц у меня. Так или иначе, но последняя угроза Рамберта заставила меня беспокоиться. В подземельях Рамберта сотни женщин и детей Мадландеров, и Граф заявил, что он начнет казнить их по одному до тех пор, пока Нивен не будет возвращен. Если дело дойдет до этого, то вероятней всего мне просто придется отпустить Принца.
День 31 2-1-3	"Мои приветствия, Принц", — сказал я. Это была наша первая встреча с того момента, как мы похитили его. Он все еще держался гордо. "Зачем я вам нужен?" — спокойно спросил меня Нивен. Для молодого человека его лет он был чрезвычайно спокоен. Это было проявление мужества. Я лишь надеялся что его мужества также хватит и для того, чтобы перемениться. "Я не собираюсь убивать вас, если вы спрашиваете об этом. Вы мне нужны живым, для того, чтобы вы увидели, во что превратилась Эрафия управляемая вашим отцом", — сказал я. "Мне совсем не интересна ваша ложь!" "Все о чем я прошу, это то, чтобы вы смотрели и слушали, Принц, а не верили. Если к тому моменту, как я закончу, вы все еще будете считать меня лжецом, я отпущу вас". "Это все, что вам от меня нужно?" — сказал Нивен с подозрительностью. "Это и еще одна вещь", — ответил я. "Да? И что же? Вам нужно, чтоб я рассказал о численности моих войск и их сильных сторонах?" "Нет, это я могу узнать сам," — ответил я ему, выдерживая паузу, чтоб смысл моих слов дошел до него. Нивен должен знать, что он здесь имеет дело не с идиотом. "Граф Рамберт держит в камерах очень многих моих людей. Я не настолько наивен, чтобы просить вас освободить их, но Рамберт грозиться убивать их до тех пор, пока я не освобожу вас. Если вы человек чести, Принц Нивен, то прикажите ему не трогать этих людей. Я вам дал свое слово, что отпущу вас так или иначе, так что бояться вам нечего. Просто не позволяйте вашему человеку убивать моих людей", — сказал я ему. После нескольких мгновений тишины Нивен кивнул и промолвил, "Дайте мне перо и бумагу. Я прикажу, чтобы с ними обращались по-человечески".
День 34 2-1-6	Я сопроводил Нивена, руки которого были связаны за спиной, до выхода из лагеря. Драгло был со мной в качестве охранника — он держал копье около шеи Принца. Все вместе мы видели как мои солдаты помогают нескольким недавно спасенным рабам в шатрах нашего госпиталя. Все они были сгорблены от истощения и изнеможения. На спинах многих были свежие следы от ударов кнутом — даже у детей. Я дал время Нивену разглядеть все это, прежде чем заговорил. "Иногда мы находим их и в гораздо худшем положении. Некоторые не могут пережить даже ночь", — сказал я. "Удобно," — сказал Нивен спустя несколько мгновений. "Что это значит?" "Я никогда не видел рабов в таком состоянии. Я даже не видел ни одного, которого бы избили кнутом; вы же мне демонстрируете целые толпы. Удобно, вам так не кажется?" "Вы думаете, что это все обман?" — спросил я. Он что был настолько слеп? Нивен пожал плечами. "Бьюсь об заклад, что вы видели только домашних рабов, тех, у которых мягкие руки, потому что они никогда не занимались тяжелым трудом", — сказал я. По выражению лица Нивена я понял, что я был прав.
День 36 2-2-1	Истории о мучениях и боли, которые рассказали более чем двадцать рабов, не убедили Нивена, не заставили его передумать, и теперь он требовал от меня выполнить мою часть нашей сделки — отпустить его. Нивен отказывался верить мне, но как он мог не верить тому, что он видел своими глазами. "Я хочу показать вам еще кое-что, после этого вы будете свободны," — сказал я ему.
День 40 2-2-5	Снова Драгло охранял Нивена. На этот раз его руки были свободны — чтобы он смог вскарабкаться на крутой холм, откуда ему открылся прекрасный вид небольшого лагеря на другой стороне. "Взгляните, Ваше Высочество", — сказал я. "Вы не можете не верить тому, что видите своими собственными глазами". Ужасное зловоние от загона для рабов в низине ужалило мои ноздри даже с такого расстояния, я заметил, как влага собирается в уголках глаз Принца. Он увидел ямы, в которых были дюжины рабов, которых было так много, что им было не пошелохнуться. По среди лагеря, на голых, мертвых деревьях, как предупреждение другим кто попытается сбежать, были подвешены тела. Каким-то образом, ребенку-Ящерочеловеку удалось выбраться из загона, она стояла, схватившись за болтающуюся ногу повешенного за шею Ящерочеловека, который по-видимому был ее отцом. "Вот она — жизнь рабов", — сказал я. У Нивена перехватило дыхание. Теперь слезы на его щеках были не от жуткого запаха — он плакал. "Единственно, за что мы можем быть благодарны так это за короткую жизнь", — добавил Драгло с горечью. "Я не знал", — промолвил Нивен — "Они просто звери, а мы должны были

привнести им порядок!" "Вы вот это называете порядком?" — спросил я.

День 43
2-3-1

"Боюсь, что мы сломали Принца", — сказал как-то вечером Драгло после ужина. "Мы должны были показать ему правду". "Не было бы более милосердным лишить его жизни?" "Мы сделали это для его собственной пользы, Драгло. Мы сделали это для самих себя, для всех Мадландеров! Его собственные подданные говорят, что они пойдут за ним, как только он поднимет свой меч против своего отца. Только представь, чего бы смогли добиться с Принцем Нивеном, наследником Королевства Эрафии, на нашей стороне! Я просто пытаюсь обратить Нивена в оружие!"

День 49
2-3-7

Один из Гноллов влетел в мой шатер крича, что кто-то освободил Принца Нивена. Я схватил меч и бросился к клетке с Нивеном, но что я увидел — Драгло отпускал Нивена из его заточения. "Что ты делаешь?" — спросил я. "Ты сказал, что освободишь его", — ответил Драгло — "Вот я и отпускаю его!" Нивен сейчас выглядел гораздо хуже — несколько дней он уже ничего не ел и не пил. Нивен был настолько подавлен, что я боялся, как бы он не стал таким же безумным, как и его отец. Посмотрев в мрачные глаза Принца, я сказал: "Конечно вы свободны. Я могу даже сопроводить вас до границ ваших владений, если пожелаете". Нивен сделал несколько шагов, будто он был один готов ступить в эти дикие места, но потом остановился. Он посмотрел прямо мне в глаза. "Все эти годы я был не прав. Все, что я делал, каждая битва, в которой я сражался, все было неправильно!" "Да", — ответил я — "Но это не означает, что уже слишком поздно. Поверьте мне, можно искупить свои грехи!" Драгло успокаивающе положил свою руку на плечо Принца и сказал: "Мы могли бы воспользоваться вашей помощью. Даже НАМ не под силу победить всю Эрафию. Но с вами во главе нам этого бы и не пришлось делать, так ведь?" Это меня поразило. Драгло уже принимал решения. Значит с Мадландерами будет все в порядке до тех пор, пока я смогу разделаться с Безумным Королем Сердце Грифона.

События на карте:

EVENT
0; 14; 0

Разбойники выскакивают из-за каждого куста, из-за каждого дерева, преграждая путь к Арене. Они пришли за головами сбежавших рабов, но они не осознают, что ваши войска больше не толпа сбежавших рабов, а отлично натренированные солдаты.

Стража: 15 15 15 15 15 15

Награда: +2 +2

EVENT
14; 16; 0

Бряцанье доспехов Эрафийских солдат вы слышите задолго до того, как они начнут атаку, так что у вас предостаточно времени, чтобы подготовиться к их атаке. Единственное к чему вы не смогли подготовиться — так это к их количеству.

Стража: 10 10 10 15 10 10

Награда:

EVENT
15; 12; 0

Из-за кустов появляется какой-то Гнолл — на нем видны следы от свежих ударов. Он падает перед вашими ногами, пытаясь захватить воздуха в свои израненные легкие. Он умирает, но ему удается произнести последнее предостережение. "Засада... на севере!"

EVENT
24; 4; 0

Изгиб дороги — вы поворачиваете и натыкаетесь на большой отряд, вставший лагерем около дороги. Вы не успеваете даже скомандовать, как все уже выхватили свое оружие, и вы начинаете яростно сражаться, хотите ли вы того или нет.

Стража: 40 40 15 15 15 40 40

Награда: +2084

EVENT
38; 7; 0

Грифоны спускаются с небес, пикируя на вашу армию. У вас нет времени, чтобы найти убежище, так что вы приказываете своим войскам перестроиться в боевой порядок и приготовиться к бою.

Стража: 12 12 12 12

EVENT
39; 8; 0

Два ваших солдата падают, пронзенные стрелами. "В атаку!" — командуете вы и атакуете тех, кто сидел в засаде прежде чем у них появится шанс уничтожить все ваши войска.

Стража: 15 15 15 15

3; 6; 0

"Ха! Мы так и знали, что наши сокровища заманят сюда твоих рабов! Пришло время собрать нашу награду!"

7; 35; 0

"Стойте!" — говорит ведущий Крестоносец — "У вас нет права идти по этим дорогам. Готовьтесь к наказанию!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

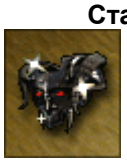
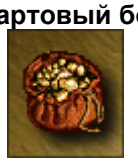
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

10; 44; 0	"Граф Рамберт предполагал, что вы пойдете этой дорогой! Бросайте ваше оружие. Теперь вы наши пленники", — выкрикивает один их Крестоносцев. "Вы слишком много на себя берете", — произносите вы в ответ — "Мы не сдадимся!"
11; 70; 0	Вы видите группу Гноллов, взволнованно прыгающих и размахивающих своим оружием пытаясь привлечь ваше внимание. Еще добровольцы.
12; 22; 0	"Эта Лесопилка принадлежит Его Королевскому Величеству, и мы здесь, чтобы защитить его собственность!"
14; 3; 0	Над входом в Золотую Шахту сидят Королевские Грифоны, внимательно вглядываясь в болота — ни одно малейшее движение не останется незаметным для них, даже мышь не проскользнет.
15; 18; 0	Вы наткнулись на небольшую группу Эрафийских воинов, вооруженных мечами. Они все в грязи, будто пробирались ползком через болота, возможно они искали вас. Вы атакуете прежде чем они смогут убежать, чтобы предупредить войско, которое может быть, как большим, так и небольшим, и которое может оказаться поблизости.
22; 51; 0	"Эта Лесопилка принадлежит Его Королевскому Величеству. Покиньте это место или вас ждет смерть!"
25; 59; 0	"Стойте!" — выкрикнул ведущий Крестоносец — "Эта дорога только для нужд Его Величества. Очевидно, что вы толпа подстрекателей и вам следует преподать урок за вашу дерзость". После этого Крестоносец подает знак начать атаку.
28; 68; 0	Вы узнали сегодня, что не все создания, живущие на болотах, готовы присоединиться к вам в вашей битве. Эти Змии обжились на крыше Водяной Мельницы и бросаются в атаку, когда вы пытаетесь приблизиться.
34; 52; 0	Кажется, вы пришли как раз вовремя. Эти Хобгоблины сожгут Водяную Мельницу и заберут все Золото, если вы не остановите их.
37; 62; 0	Возможно именно те проблемы, что вы создали, удерживали Графа от того, чтобы снова открыть эту Золотую Шахту. Тем лучше для вас. Теперь она ваша — если вы сможете избавиться от диких птиц Рух, что охраняют ее.
40; 67; 0	"Это Конюшни Короля, свинья! Нам просто повезло, что мы оказались здесь, чтобы защитить их!"
53; 66; 0	"Прочь с дороги Короля! Бросайте ваше оружие или вас ждет смерть, рабы! Сейчас же!"
42; 0; 0	Книга Магии Земли была спрятана здесь уже на протяжении десятков лет, под защитой небольшого числа Фанатиков и Монахов, поклявшихся защищать ее ценой своих жизней. Вы хотите попытаться отобрать Книгу у ее хранителей? **Стража:** 8 15 8 15 8 15 8

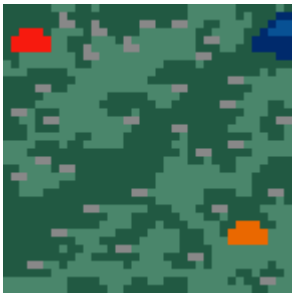
5 Выкуп (The Ransom)

Описание сценария: Тарнум должен разбить Графа Рамберта, чтобы спасти от казни Адамину и других ведуний. Тарнум и двое его лучших сподвижников перейдут в следующий сценарий, но их уровень ограничен 26.

Стартовый бонус на выбор:

Доспехи проклятых Тарнуму
Неистощимая сума золота (+750) Тарнуму



Цвет игрока:	Противники:
Сложность:	Размер карты:
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 26

Города на карте:

30; 29; 0	3; 5; 0

Герои на карте:

	из миссии 4	из миссии 4
30; 30; 0	22; 33; 0	25; 27; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

23 уровня
3; 5; 0

4 4 4 4 150000

Пролог. Воочию увидев ужасы рабства, Принц Нивен обратился против своего отца и примкнул к мятежникам Тарнума. Нивен стал единственной надеждой Тарнума на то, что Эрафийцы осознают всю тяжесть своих пригрешений.

День 1 1-1-1	При бегстве от моей армии Граф Рамберт бросил большую часть своих пленников, но он достаточно хорошо знал Мадландеров, чтобы оставить себе Адамину и других ведуний. Мадландеры относятся к своим ученым женщинам с большим уважением и не станут рисковать их жизнями. Как полагает Рамберт, я по-прежнему держу в заложниках Принца Нивена. Итак, мы оказались в патовой ситуации. Я жду известий от Рамберта в самом скором времени.
День 2 1-1-2	Граф Рамберт прячется в труднодоступной долине, где, не жалея сил, создает армию, способную отразить любое нападение. Рано или поздно мне придется столкнуться с этой армией. Чутье подсказывает мне атаковать сейчас. Молниеносное нападение застанет его врасплох, но я не могу ставить под угрозу жизни ведуний. Неважно как, но мне нужно найти способ их освободить.
День 4 1-1-4	Сегодня получено требование Рамберта. Он предлагает сделку: Принц в обмен на ведуний, и мы уходим из его владений. К несчастью, я не могу принять ни того, ни другого. Принц Нивен наш союзник, и он даже подружился с Драгло. Предать Принца — значит разрушить все, включая веру Драгло в меня. А отступив сейчас, мы снова окажемся перед воинством Безумного Короля Сердце Грифона. И на этот раз они подготовятся к нашему появлению. Итак, что же мне делать? "Бреллик," — я подозвал командира Гноллов. Когда он подошел, я сказал: "Принеси мне перо и бумагу. Я составлю встречные предложения на требование Рамберта." "Ты умеешь писать?" "Да, умею. Если ты раздобудешь для меня бумагу. Ступай!" Я понимаю, что это даст лишь отсрочку, но Рамберт будет ждать встречного предложения, и, разумеется, откажет. А следующее его требование будет жестким, даже угрожающим. И тогда-то я начну действовать.
День 7 1-1-7	Я каждое утро вижу, как Драгло с Нивеном упражняются на мечах, и, несмотря на ужасы войны вокруг нас, им как-то удается наслаждаться жизнью. И тогда-то я вспомнил, что они еще совсем мальчишки, 14 и 16 лет отроду. Если не знать, кто они, их можно было бы принять за братьев. Сегодня Драгло рано выбыл из игры, слегка поранив плечо. Я занял его место, желая кое-чему научить Принца. "Ты почти так же стремителен, как Драгло, и гораздо искуснее, но все равно проигрываешь ему в половине боев. Знаешь, почему?" — спросил я. "Он дурачит меня, — сказал Нивен, тяжело дыша. — Он всегда делает нечто такое, чего я не ожидаю. Например, притворяется, будто споткнулся." "Да, отчасти, и это тоже. Драгло дерется по наитию, тебя же годы упражнений сделали косным и предсказуемым. Когда ты дерешься, я почти что слышу команды твоего наставника. Тебе нужно расслабиться и проявить больше выдумки. Попробуй, развлекись немного!" Нивен опустил свой меч и уставился на меня, словно я сказал глупость. "Это же битва! Какое тут развлечение?" "Я не имею в виду наслаждение убийством. Я говорю о наслаждении танцем," — сказал я. "Речью ты не похож на Мадлендеров, — сказал Нивен. — И наружностью тоже. Конечно, ты одеваешься, как они, но твой рост, твоя видимая мощь, даже черты твоего лица — ничего подобного я ни разу не встречал у Мадлендеров. Я бы сказал, что в тебе больше Эрафийского." В действительности, черты у меня Варварские, но Нивен не знал, что в жилах его собственного народа, Эрафийцев, изрядная примесь нашей крови. "Ты, верно, слышал об Эрафийских аристократах, приближающих к себе девушек из рабынь," — объяснил я.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Казалось, Нивен поверил в эту ложь, и мы вернулись к нашим мечам. Теперь, всякий раз, когда Нивен переставал думать и действовал по заученному, я слегка покалывал его, напоминая о необходимости расслабиться. Вскоре он был весь в синяках.
День 10 1-2-3	Нивен проводит большую часть времени, ухаживая за недавними рабами, носит им еду и питье, или помогает целителям. Этот достойный, сострадательный юноша совсем не похож на своего отца. Из него бы вышел отличный Король. Сегодня, после того, как мы подобрали еще нескольких беглых рабов, половина из которых вряд ли протянет хоть день, я нашел Нивена весьма опечаленным. Я подошел к нему и положил руку на плечо юноши. "Я догадывался, — сказал Нивен, — Все эти годы я догадывался, что что-то не так, но я боялся выяснять, что именно. Я все время это знал." "Знал что?" "Что мой отец безумен. Все знают, но мы слишком боимся его, чтобы что-то с этим поделать. Знаешь, почему я так люблю Драгло?" "Нет, и почему же?" — спросил я. "Потому что мой родной брат стал мне врагом, и наш отец тому виной. Когда мне было шесть лет, а брату пять, он подозвал нас и сказал: 'Один из вас когда-нибудь станет Королем. Хотите знать, кто? Тот, кто первым убьет другого, вот кто!' И он рассмеялся. Он думал, что это смешно!" "Мне жаль," — сказал я. Это просто чудо, что Нивен вырос таким, каков он есть, при таком-то маньяке-отце. "На моем роду проклятье?" — спросил Нивен, едва не плача. Я крепко обнял его за плечи и заставил посмотреть мне в глаза. "Даже думать так не смей! Доводилось ли тебе слышать имя Риона Сердце Грифона, основателя твоей династии? Или его дочери, Эллисон? Это были самые благородные, самые достойные правители, которых я когда-либо… о которых я слышал!" Я едва не сказал ‘видел'. "Если на твоем роду что и лежит, — продолжал я, — так это благословение героев, совершивших невозможное ради спасения своего народа. Ты можешь стать величайшим из королей, Нивен."
День 13 1-2-6	Сегодня пришел ответ Рамберта на мое предложение. В целом, это был полный отказ, и теперь он грозился казнить ведуний, если Принц не будет возвращен. Жаль, что не получилось выиграть больше времени, но теперь что-то необходимо предпринять.
День 16 1-3-2	Прошлой ночью я созвал наших командиров, чтобы обсудить возможности. Драгло и Принц Нивен тоже присутствовали. У них есть такое право. Как я и ожидал, мои командиры готовы сделать что угодно, только бы вызволить ведуний, даже связать Нивена по рукам и ногам и доставить его прямо к воротам замка Рамберта, если придется. Но я настаивал на том, что это не выход. И тогда Нивен сказал: "Нет. Вы должны пойти на эту сделку!" "Но Нивен, это невозможно! — сказал Драгло. — Ты же теперь на нашей стороне." "Да, это так. И останусь. Но мы не можем позволить этим женщинам умереть. Вы должны отдать меня Рамберту. Я сам так хочу!" Это было бы очень опасно, особенно для Нивена. Отец может казнить его просто за то, что он провел столько времени в моих руках. Но мальчик был прав. Нивен принял решение, которое боялся принимать я сам. "Хорошо, мы пойдем на сделку, — сказал я, — но Рамберт не успеет воспользоваться ее плодами." То, что я задумал, означало большой риск для нас, но великие победы не обходятся без риска.
День 17 1-3-3	Щуплый Драгло смотрелся довольно потешно в моих доспехах, но на расстоянии можно было и перепутать. Бреллик скакал рядом с ним: я дал ему четкие указания оградить мальчика от вреда. Наконец, я подошел к клетке с Принцем Нивеном. Прошлой ночью мне пришлось несколько раз ударить его по лицу, чтобы он больше походил на пленника дикарей. Правый глаз Нивена совсем заплыл, а губы распухли. "Как глаз?" "Так, как будто ты впечатал его в затылок," — сказал Нивен. Он улыбнулся и тут же поморщился: губа снова начала кровоточить. "Ты точно этого хочешь, Принц? Мы могли бы найти другой выход," — сказал я. "Другого выхода нет." Я протиснул ладонь сквозь прутья и пожал мальчику руку. "Если бы ты был моим сыном, я бы сказал тебе, что очень горжусь тобой," — заметил я. Нивен поборол слезы, навернувшиеся на глаза. "Мы пошлем весточку, когда ведуньи будут в безопасности," — сказал Нивен. "Будь готов. Удачи!"
День 21 1-3-7	Записка, приколотая к хвосту Змия, была выведена изящным почерком Нивена, поскольку Драгло, как и большинство Мадлендеров, не умел ни читать, ни писать. "Дорогой Тарнум, Как ты и предполагал, Граф Рамберт не намерен был сдержать свои обещания. Полагаю, приближение твоей армии к его землям напугало его, или же Рамберт недооценивает решимости Мадлендеров. Так или иначе, Рамберт попробовал обмануть нас. Мы, Эрафийцы, забыли честь и просто честность, некогда возвеличившие нас! Но мы пробились сквозь засаду, главным образом благодаря Вивернам Драгло. С печалью вынужден сообщить, что храбрый Бреллик пал от клинка Графа Рамберта. Видя это, я выбрался из клетки, подобрал оружие и положил конец "благородному" подлецу. Ты бы гордился мною. Впервые в жизни я наслаждался танцем! Теперь, когда эти ведуньи в безопасности, ты волен атаковать оставшиеся силы Графа Рамберта. Драгло и остальные встретятся с тобой в назначенном месте, но меня с ними не будет. Я чувствую, что от меня будет больше пользы, если я вернусь в Эрафию и переговорю с аристократами, недовольными правлением моего отца. Если мне удастся обратить их против Короля, то не только Мадленд обретет, наконец, свободу, но и у Эрафии появится шанс вернуть былое величие. Мне нечем сполна отблагодарить тебя за то, что раскрыл мне глаза на страдания Мадленда. Я лишь надеюсь, что мне достанет мужества прекратить это страдание навсегда! Твой Друг, Принц Нивен Эрафийский" Я сложил письмо и сказал вслух, будто Принц находился рядом: "У тебе есть мужество Грифоньих Сердец, которых я знал. А иного тебе и не понадобится!"

События на карте:

5; 32; 0	Хорошо, что вы набрели на этих Фанатиков, ибо вокруг них все усыпано телами Василисков, обугленными магией. Еще немного, и Фанатики извели бы всех Василисков из окрестных ям.
8; 28; 0	С юга слышится мычание нескольких Горгон. Войдя в лес, вы видите, что их подвешивают за задние ноги и забивают, как обычный скот. Что люди Графа не могут захватить с собой, они уничтожают.
22; 16; 0	Земля здесь усеяна телами Василисков, которых приковывали к земле и расстреливали ради забавы. От этого зрелища у вас сжимаются кулаки, и вы приказываете похоронить несчастных созданий.
24; 32; 0	Из Хижин выскакивают женщины-Гноллы и с радостью бросают оружие к вашим ногам. "О, ты пришел! Какое счастье!" — кричат они. А затем они скидывают свои платья, и оказывается, что это не женщины, а переодетые мужчины. "Только так мы могли уклониться от воинской повинности," — объясняют они. **Событие:** 14
30; 17; 0	Вы остановили шайку Эрафийских солдат, тащивших многочисленные клетки с недавно пойманными Змиями. Завидев вас, они побросали клетки и приготовились защищать свою добычу. **Стража:** 20 11 11 20 **Награда:** 38
19; 26; 1	80 60 40 20 10 80 Нельзя забрать войска
12; 28; 0	Клинки этих Мечников запачканы свежей кровью. Уже отдавая приказ к атаке, вы задаетесь вопросом, с кем это они успели разделаться.
20; 20; 1	Путь к тоннелю преграждают существа, ранее вами не виданные — Короли Минотавров. Вы подумали, что даже ваш враг не способен совладать с этими зверями и задаетесь вопросом, что там скрывается в тоннеле.
20; 28; 0	"Этот проход только для Короля! Убирайтесь, рабы, и прекратите свой жалкий мятеж!" — кричат Чемпионы, и бросаются в атаку.
0; 35; 0	Вы жадно хватаете Неиссякаемый Мешок Золота, едва дотянувшись до него. В отсутствие Золотых Шахт этот артефакт как нельзя кстати.
25; 29; 0	Поблизости может не оказаться Лесопилок, поэтому Неистощимая Подвода Леса весьма пригодится.
22; 17; 0	Теперь вы знаете, что сторожили те Стрелки — Неистощимую Подводу с Рудой. Она в вашем распоряжении.

Задания на карте:

31; 12; 1	Старый Волшебник, живущий здесь, находился в плену у Королей Минотавров больше лет, чем он может упомнить. Он обещает поведать тому, кто его освободит, кое-какие секреты, разученные им за эти годы. **Задание:** Победить (20; 20; 1). **Прогресс:** "Возвращайся, когда разобьешь Минотавров, и я открою тебе все свои знания," говорит Волшебник. **Завершение:** "Я вижу, ты готов учиться. У тебя найдется время?" — спрашивает старый Волшебник. **Награда:** +5000
11; 14; 1	Стражники пропустят через этот проход только Тарнума или одного из его сподвижников. **Задание:** Быть героем под флагом. **Прогресс:** Только одна из армий Тарнума может пройти. **Завершение:** Хотите воспользоваться этим проходом сейчас? **Доступ:** (3; 5; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

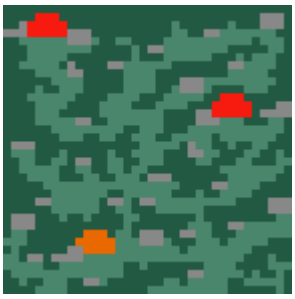
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

6 Заграничье (Beyond the Borders)

Описание сценария: Тарнум должен разбить авангард Безумного Короля Сердце Грифона прежде, чем прибудет подкрепление. Все герои ограничены уровнем 30, но Тарнум и два его лучших сподвижника перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

4000 золота
10 ртути, 10 серы, 10 кристаллов, 10 самоцветов



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 30

Города на карте:

11; 30; 0	5; 3; 0	28; 13; 0

Герои на карте:

	из миссии 5	из миссии 5
11; 31; 0	4; 33; 0	16; 30; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Наконец, Мадландеры пробились за пределы Эрафии на безымянные болота, простиравшиеся у границы, но столкнулись с передовыми силами Безумного Короля Сердце Грифона. Понимая, что это лишь малая часть армии Безумного Короля Сердце Грифона, Тарнум ищет новых союзников.

День 1 1-1-1	Хотя мы, наконец, покинули пределы Эрафии, Безумный Король Сердце Грифона не забыл о нас. Напротив, он самолично вступил в войну. И теперь мне ясно, почему он так притих на время прежних стычек. Он собирал силы, и теперь ведет их, чтобы отрезать нам путь к свободе. Нас превосходят числом по меньшей мере вдесятеро. Сердце Грифона заявил, что пленных он брать не будет. Вот его слова: "Я не остановлюсь, пока не сотру в пыль всех этих восставших рабов!"
День 2 1-1-2	Уже несколько поколения Эрафийцев забирали рабов из этой области и морем перевозили их в свои земли. Мы рассчитывали на помощь по прибытии сюда, но люди этой земли не желают иметь с нами дела. Напротив, они проклинают нас за то, что мы навлекли на их головы Эрафийское воинство, поэтому едва ли нам удастся пополнить свои ряды за счет местных жителей.
День 6 1-1-6	Мы столкнулись лишь с авангардом Эрафийского войска, но и этого более чем достаточно, ибо основную часть моих людей составляют мирные жители. Но даже с учетом численного превосходства врага я не ожидал, что он атакует так быстро. Чувствуется рука Сердце Грифона, даже несмотря на то, что не он предводительствует авангардом. Должно быть, он приказал напасть на мой лагерь ночью. Да, только безумец мог отдать такой приказ, имея дело с уроженцами болот. В первой схватке погибла дюжина моих новых рекрутов, но наши войска ответили очень быстро, а их глаза привычны к темноте, чего не сказать об Эрафийцах. Вскоре мы обратили противника в бегство, перебив половину его сил. Наша победа вселила в мою армию столь необходимое мужество, а мне подсказала ценную мысль. Пусть это противоречит моим ратным устоям, но темноту нужно сделать своим главным союзником!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 9 1-2-2	Сегодня Адамина и другие ведуньи представили мне свою версию законов для Мадленда. Я едва не рассмеялся, обнаружив их разительное сходство с неписаными законами Варваров. Многие из их идеалов основывались на убеждениях моей собственной цивилизации, покуда я ее не опорочил. Одно из отличий — суровость закона против рабства. Как раса, вкусившая неволи, они ненавидят его почти фанатически. Наряду с убийством, обращение в рабство — единственные преступления, караемые смертью. "Неплохо, — сказал я. "А что ты думаешь о Драгло?" Адамина почесала свою шишковатую голову. "Молод." "Да, но умен не по годам! Я подумываю о том, чтобы назначить его своим заместителем. Конечно, сначала я хотел бы получить согласие мудрых ведуний." Адамина долго смотрела на меня, прежде чем ответить. "Я спрошу их. Мы дадим тебе знать," — сказала она. Она поднялась, словно собиралась уйти, но остановилась у полога моего шатра. "Наши силы собираются вокруг тебя, Тарнум. Впервые за все время я не сомневаюсь в том, что ты освободишь наш народ. Но что потом?" — спросила Адамина. "Не хочу заглядывать так далеко вперед. Сначала нам предстоит разобраться с Королем Сердце Грифона," — сказал я.
День 11 1-2-4	Весь день я получал от разведчиков донесения об их успешных ночных набегах на Эрафийские лагеря. Им удалось отобрать много припасов, и при этом они понесли вчетверо меньшие потери, чем Эрафийцы. Пока я буду продолжать эти вылазки, Эрафийцы не смогут чувствовать себя в безопасности. Со временем это подорвет их мораль. А лишь это случится, Сердце Грифона проиграет! **Событие:** +14 +6 +1 +1 +2 +2389
День 14 1-2-7	Сегодня один из моих Ящеров-разведчиков перехватил послание командующему авангардом. Король Сердце Грифона приказывает им продержаться еще два месяца. И тогда Сердце Грифона выдвинет против нас все свои силы.
День 17 1-3-3	Однажды, поздно ночью, когда почти все в лагере, и особенно ведуньи, уснули, я вызвал Драгло в свой шатер. "Что случилось?" — спросил он, понимая, что я что-то задумал. "Я пришел к выводу, что, возможно, нам не справиться с Королем Сердце Грифона, когда он придет," — сказал я. Драгло уставился на меня в изумлении. До сей поры я ни разу не выказывал и тени сомнения в неизбежности нашей победы. "Нам нужна помощь, Драгло, но мне некогда ждать согласия этих старух. На деле же я уверен, что они его не дадут," — продолжал я. "Что у тебя на уме?" "Варвары." "Но они же убийцы!" — пылко возразил Драгло. "Да, и они умеют убивать Эрафийцев! Мадландеры — храбрые воины, но нас до сих пор не разбили только потому, что Эрафийцы позволяли навязывать себе наши условия — драться на болоте. Но даже при этом нам не справиться с полчищами Сердце Грифона, когда он нагрянет сюда!" Как Драгло не старался, он не мог поколебать моей логики. Даже этот юный идеалист осознавал, насколько враг превосходит нас. "И что же нам делать?" спросил он. "Не нам — тебе," — сказал я. Надеюсь, мне не придется раскаиваться в своем решении.
День 21 1-3-7	Драгло не вернулся сегодня, и я начал думать самое худшее. Зачем я послал этого мальчика договариваться с Варварами? В наши дни мой народ превыше всего уважает силу. Не лучше ли б мне было отправиться туда самому? Но я не мог оставить этих людей без предводителя. Я молился Предкам о том, чтобы они даровали мне силы. Но еще громче я взывал к небесам со словами: "Защитите этого мальчика! Ведь в его груди сердце Варвара!"
День 26 1-4-5	Я ворвался в госпитальную палатку и застал там женщину, снимавшую грубую повязку с лица Драгло. Под ней, на подбородке, оказалась глубокая рубленная рана. Уродливый шрам останется на всю жизнь. "Что случилось?" Драгло передернул плечами. Ему было слишком больно улыбаться, а говорил он, едва шевеля губами. "Поединок, — сказал он. — Они заставили меня драться с одним из своих лучших бойцов — с Орком." "Даже невзирая на то, что ты представился моим глашатаем?" — спросил я, потрясенный. Драгло кивнул. Согласно обычаю, Драгло должен был находиться под моей защитой. Если они хотят проверить нашу силу, они должны были отрядить своего лучшего воина биться со мной, один на одни, но не с моим 'глашатаем'. Очевидно, я не так хорошо знал свой народ, как думал. "Как они ответили на мое предложение?" спросил я. "Они согласились помочь, но удвоили предложенную тобой цену. И еще они сказали, что если мы не заплатим, то, возможно, Эрафийцы окажутся щедрее," — сказал Драгло. Я до боли стиснул кулаки, чтобы не дать вырваться наружу распиравшей меня ярости. Мой народ обязан своим освобождением, много лет назад, помощи, оказанной Мадландерами, и вот как он платит свои долги! Презренные вымогатели! Я глубоко вздохнул и положил руку на плечо Драгло. "Спасибо тебе," — сказал я. Он, должно быть, много натерпелся в землях Варваров.
День 30 2-1-2	Наша победа над авангардом близка, поэтому я выслал разведчиков "пощипать" главные силы Безумного Короля Сердце Грифона. Да не спится им отныне спокойно, ни единой ночи!

События на карте:

 18; 30; 0	"Какое еще восстание? Вы привели сюда Эрафийцев. С чего нам помогать вам?"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

22; 35; 0

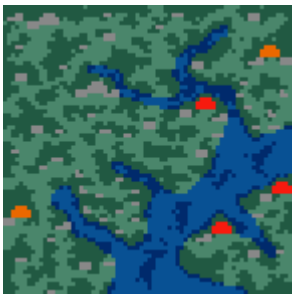
"Эй! Это наша мельница, ворье! Убирайтесь!"

7 Имя народа (Naming a Nation)

Описание сценария: Объединившись с вараварами, Тарнум должен ударить по войскам Короля прежде, чем они станут слишком сильны. Тарнум и два его лучших полководца перейдут в следующий сценарий, но будут ограничены уровнем 35.

Стартовый бонус на выбор:

25 Хобгоблинов Тарнуму
15 Налётчиков Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 35

Города на карте:

4; 52; 0	66; 12; 0	50; 25; 0	54; 56; 0	69; 46; 0	11; 4; 0	23; 21; 0

Герои на карте:

	из миссии 6	из миссии 6	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.		
			32 уровня 800000	32 уровня 800000	32 уровня 800000
66; 13; 0	4; 53; 0	9; 48; 0	50; 25; 0	54; 56; 0	69; 46; 0

Пролог. Тарнум радовался возможности вновь руководить Варварами, но эта радость омрачалась алчностью и равнодушием его собственного народа. Отныне Варвары поднимали меч не ради чести, а лишь ради золота и удовольствия от убийств.

День 1
1-1-1

Поскольку никто другой не мог знать, как совладать с варварскими наемниками, пришедшими к нам на помощь, я взял командование на себя. Тем временем двое моих сподвижников будут вести мадландеров, пока наши силы не объединятся. По условиям соглашения с Варварами я должен был выплачивать им по 1000 Золота каждую неделю. Ведуньи, едва не обиженные на меня за совершение этой сделки без их согласия, считали ее напрасной тратой денег, но я знал, что варвары способны переломить ход сражения. Итак, сегодня мы начинаем наш поход против самого Сердце Грифона. И даже на душе приятнее от того, что мы, наконец, вступим в бой с врагом, вместо того, чтобы непрерывно убегать от него.

День 4
1-1-4

Я предложил Мадландерам объявить эти болота своей собственностью и приказать Сердцу Грифона убираться. В этом случае Король предстанет захватчиком, а не монархом, пытающимся призвать своих подданных к порядку. Ведуньям понравилась идея суверенной нации Мадландеров, но они понимали, что имя, которым они сами называли себя все эти годы, было придумано чужаками. Если уж они станут самостоятельным народом, то им потребуется дать ему свое имя. Сначала эта честь была предложена мне, их предводителю, но я отказался. "В делах, подобных этому, ответственность должно нести общество в целом, а не отдельный человек," — сказал я. Не говоря уж о том, что я не чувствовал за собой право давать имя народу, однажды обреченному мною на рабство. Адамина и ее ведуньи согласились взять на себя задачу придумать имя своему народу. Конечно, расслабляться мне было рано. Ведь они до сих пор не пришли к единому решению по поводу назначения Драгло моим заместителем. Такими темпами

	мальчик раньше состарится, чем они решат, что он слишком юн для вождя.
День 8 1-2-1	**Повтор каждые 7 дней:** Вы снова должны заплатить вашим Варварам-наемникам.
День 10 1-2-3	Разумеется, ответом Короля Сердце Грифона на наше заявление, что эти болота принадлежат свободному народу Мадландеров, стал приступ бешенства. Он сжег наше письмо и отправил золу нам, а вместе с нею — свое письмо, в котором утверждал, что мы не можем требовать для себя этих земель, будучи рабами, не имеющими даже права голоса.
День 24 1-4-3	Сегодня, на торжественной церемонии, Адамина и другие ведуньи огласили название своей нации. "Мы нарекаем себя Таталия, словом из Забытого Языка Предков, ныне используемом лишь нашими Ведьмами!" — сказала Адамина. Грязноземцы ответили восторгом, явно соглашаясь на новое имя. Я окинул взором этих людей, посмотрел, насколько они сплотились за последние месяцы. Если не считать шрамов на теле, ничто не указывало на их совсем недавнее рабство. Когда церемония закончилась, я отозвал Адамину в сторонку и спросил, что означает Таталия. "Сообщество, — сказала она. — Это ты подал мне идею, когда сказал, что такое дело для всего народа, а не для одного человека." "Что ж, я рад, что смог оказаться полезен," — Сказал я. Сообщество — очень даже подходящее название.
День 32 2-1-4	На этот раз я получил хорошие известия. Сегодня в лагерь прибыл усталый гонец-Эрафиец с посланием от Принца Нивена. "Дорогой Тарнум, Я надеюсь, что это письмо дойдет до тебя вовремя. То, что мой отец далеко за пределами Эрафии, дало мне возможность переговорить с остальными аристократами начистоту. Все они согласны с тем, что мой отец вверг наш некогда гордый народ в бесчестие, и потому всего час назад они собрались и провозгласили меня истинным королем Эрафии! Завтра я соберу все войска, какие смогу, и выйду тебе на подмогу. Продержись еще немного! Помощь в пути, но прежде я должен попросить тебя еще об одном одолжении. Можешь ли ты загнать войска моего отца в место, которое я указал на карте? Уверен, что ты видишь стратегические преимущества этого места, и, кроме того, оттуда моему отцу будет отрезан путь к бегству. Если победа будет за нами, ему не вырваться! Я встречу тебя там — клянусь — и вместе мы положим конец всем этим страданиям! Твой Преданный Друг, Нивен Сердце Грифона, Король Эрафии"
День 36 2-2-1	Сегодня я подготовил новый план битвы. Вместо того, чтобы просто потрепать силы Грифоньего Сердца, мы должны вытеснить их за пределы области, к месту встречи с Нивеном. Но единственный способ заставить Сердце Грифона отступать — это наносить по нему болезненные и быстрые удары. Такие рискованные атаки могут лишить меня поддержки Варваров в случае, если те понесут чрезмерные потери, но если Нивен сможет сдержать обещание, их услуги мне более не понадобятся.
День 41 2-2-6	Сегодня мне выпала возможность посидеть с Драгло и обсудить наши планы будущих сражений. Если у Драгло и есть изъяны, то это недостаток тактического чутья. Со временем оно придет, но боюсь, Драгло всегда будет мыслить масштабами летучих отрядов для мелких вылазок, а не колоннами солдат, предназначенными для решающих сражений. "Как ты смотришь на то, чтобы тебе поехать вперед и встретиться с Нивеном?" — спросил я Драгло. "Разумеется," — ответил он, обрадованный мыслью о встрече с другом. "Я мог бы справиться и здесь, но мне хотелось бы, чтобы к моему прибытию ты сделал кое-какие приготовления." "Я сделаю, но ты уверен, что ведуньи позволят?" "А почему бы нет?" — сказал он. "Они только что утвердили меня твоим заместителем. Ты разве не слышал?" — спросил Драгло. "Нет." Я постарался не слишком огорчаться. С тех самых пор, как я пригласил Варваров без их согласия, ведуньи намеренно держали меня в неведении. Это, конечно, было досадно, но ведь когда-нибудь я перестану быть предводителем этого народа, поэтому я не стал особенно расстраиваться.
День 46 2-3-4	Разведчики сообщили, что Безумный Король Сердце Грифона уже начал выдвижение части своих сил к тому месту, где у нас с Принцем Нивеном была назначена встреча. Это успех! Если я впредь смогу давить на него, все будет идти по плану.

События на карте:

 65; 5; 0	По выражению их алчных глаз понятно, что эти Людоеды больше заинтересованы в том, чтобы раскроить вам голову, а не в участии в благородном деле.
 1; 26; 0	**Стража:** 9 9 9
 3; 6; 0	Враждебная шайка Гноллов и Ящеров объявила эту часть болот своим домом. Они не только присвоили себе значительные ресурсы — у их вожака вы заметили Великий Гноллий Кистень. Хотите с ними сразиться за это волшебное оружие? **Стража:** 30 14 30 30 14 30

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

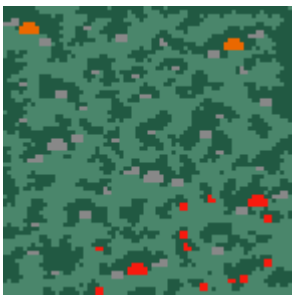
27; 36; 0	Из укрытия выскакивает множество Гноллов. Их вожак, толстый Гнолл в потрескавшейся деревянной короне, остается позади, выкрикивая приказы своему воинству. Желаете ли вы сразиться с Королем Гноллов за его Щит? **Стража:** 40 20 40 20
37; 17; 0	Должно быть, Троли ценят этот щит, поскольку выставили около него охрану. Будете сражаться со стражниками за Щит Яростного Огра? **Стража:** 15 15 15
24; 70; 0	Чуть только вы подходите к Шлему Хаоса, из кустов выстреливает змеиная голова на длинной шее. Вы едва увернулись от коварного укуса Гидры Хаоса, но повернувшись, вы замечаете еще двух тварей, вылезающих из болота. Хотите сразиться с ними за Шлем? **Стража:** 3
23; 3; 0	Подле Туники Короля Циклопов дремлют несколько Циклопов. Хотите сразиться с ними за этот артефакт? **Стража:** 15

8 Первая татлийская война (The First Tatalian War)

Описание сценария: Принц Нивен присоединился к Тарнуму, чтобы избавить и Мадланд, и Эрафию от жестокого правления Безумного Короля Сердце Грифона.

Стартовый бонус на выбор:

20 Арбалетчиков Тарнуму
25 Ящеров-воинов самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Грифонхарта или Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Города на карте:

6; 6; 0	57; 10; 0	33; 66; 0	63; 49; 0	37; 43; 0

Герои на карте:

6; 7; 0	из миссии 7 2; 8; 0	из миссии 7 8; 13; 0	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	Нивен 32 уровня 800000 57; 12; 0	33 уровня 1000000 33; 66; 0

Грифонхарт
36 уровня
63; 50; 0

Специализация: Рыцари.

1500000

300 150 80 40 20 10 5

Патруль: стоять спокойно.

Пролог. Эрафия короновала на царство нового Короля Нивена, отказав в поддержке Королю Сердце Грифона. Теперь Безумный Король опасен, как никогда, поскольку ему нечего больше терять.

День 1 1-1-1	Я встретился с Нивеном вскоре по прибытии в эту область. С тех пор, как я видел его в последний раз, он отрастил усы — возможно, чтобы выглядеть немного постарше. Как никак, он был молодой король. Драгло ехал рядом с ним, по-прежнему облаченный в свою заляпанную грязью тунику. Лишь пятна грязи и свежий розовый шрам на подбородке портили его в остальном совершенное лицо. Драгло не смог бы отрастить усы даже за ближайшие три года. И рядом со своим другом он всегда будет казаться моложе. "Что ж, вероятно, теперь мне следует звать тебя Королем," — сказал я, пожимая руку Нивена. "Это всего лишь титул, Тарнум," — ответил Нивен. Но, как бы нам ни хотелось веселиться в этот радостный момент, впереди нас ждала серьезная работа. "Войска твоего отца на юге. К несчастью, мы понесли слишком тяжелые потери, загоняя его туда, и теперь нам нужно восстановить силы," — сказал я. Нивен понимающе кивнул. "Я тоже понес кое-какие потери. Как только мы прибыли, местные жители стали устраивать нам засады. Я пытался их вразумить, но они не верили в то, что мы союзники, пока Драгло не убедил их прекратить атаки," — сказал Нивен. "Итак, у нас у обоих есть трудности. И единственная хорошая весть — это что твой отец лишился поддержки метрополии. Он остался один, если не считать тех воров и наемников, что он вербует. Готов ли ты продолжать эту войну до полного его разгрома?" "До самого конца! Я поклялся в этом," — ответил Король Нивен.
День 6 1-1-6	Сегодня мы захватили несколько Воров при попытке устроить засаду на наш обоз. Однако, обыскав их, мы нашли записку, скрепленную королевской печатью Сердца Грифона. "Здесь объявлена награда за голову его сына, Нивена," громко объявил я. "Сколько?" — спросила Адамина, которая в эти дни старалась все время держаться ближе ко мне — возможно, чтобы я не принимал решений без одобрения ведуний. "Вдвое больше, чем он предлагал за мою голову — 20,000 Золота." "Должно быть, Король Нивен его действительно разозлил," — Заметила Адамина. "Да уж, — сказал я, комкая бумагу, — и, если я хоть что-то знаю о Сердце Грифона, он на все готов пойти, чтобы добиться своего." Обернувшись к ближайшему солдату, я приказал, "Поспеши! Приведи мне нашего самого быстрого скорохода."
День 15 1-3-1	Как я и подозревал, Безумный Король Сердце Грифона подослал к своему собственному сыну убийцу. Этим утром я получил от Нивена известие, что недавно кто-то пытался его прикончить, и если бы не гонец, которого я послал предупредить Нивена, покушение могло бы удаться. Убийца явился среди ночи, одетый Монахом, верным делу Нивена. Но Драгло заметил его, едва тот прокрался в шатер Нивена. По словам Нивена, убийца вытащил из-под рясы длинный клинок, но, прежде чем он успел ударить, Драгло прыгнул ему на спину и завалил на землю. Короткая схватка завершилась смертью наемного убийцы.
День 22 1-4-1	Сегодня Драгло (представляющий Таталию) и Нивен (представляющий Эрафию) подписали договор о том, что ни один мужчина, женщина или иное разумное создание не могут быть обращены в рабство. Перед Нивеном стояла трудная задача по переустройству экономики Эрафии после освобождения всех рабов, но, думаю, мальчик справится с этим заданием. Возможно, это смелое соглашение найдет распространение и у других народов.
День 27 1-4-6	Теперь, когда мы так близко подобрались к Безумному Королю Сердце Грифона, я попросил Драгло воссоединиться с моей армией. Сейчас будет лучше держать мальчика снова при себе. Перед своим уходом мне еще нужно кое-чему его научить, а пока он рядом со мной, я могу защитить его. Пока что Драгло еще этого не знает, но он — это будущее Таталии. Коль скоро эти создания болот решились создать единую нацию, им понадобится сильный вождь.
День 36 2-2-1	Прошлой ночью пожар, учиненный Ворами Сердца Грифона, охватил большую часть лагеря. К счастью, никто не погиб. Однако, многие получили ожоги, а часть нашего обоза сгорела. **Событие:** -13 -9 -4 -4 -2350
День 42 2-2-7	Сердце Грифона использует против нас нашу собственную тактику, устраивая засады на наши колонны на марше через болото. Сегодня они едва не убили меня. Стрела арбалета пронзила мое плечо, прежде чем мы поняли, что на нас напали. Чуть ниже, и она бы попала в сердце. Драгло увидел, как я выпал из седла, и закричал: "Засада!" И тогда мы бросились на врага. Это был единственный способ вырваться из засады — смять атакующих. Когда первая боль прошла, я обломил древко стрелы (на случай, если она была зазубренной) и последовал за Драгло, чтобы уберечь его от неприятностей. Когда я прибыл на место битвы, большинство Воров уже были мертвы, но Драгло нигде не было видно. Я спросил у одного из Гноллов: "Где Драгло?" "Он побежал за одним из тех, кто пытался спастись. Он совершенно обезумел!" — ответил Гнолл. И я поскакал за глупым мальчишкой. Думал ли он, что делает? А что если он попадет в другую ловушку? Ему следовало быть осторожнее.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Но другой засады не было. Я застал Драгло стоящим над телом вожака разбойников. Казалось, он не заметил моего приближения. Вместо этого он пристально смотрел на ближайший холм, покрытый зеленью. Я извлек меч из ножен, думая, что Драгло заметил нового врага, но, когда я понял, на что смотрит мальчик, я едва не выронил его. Я окинул взглядом болото, повсюду отыскивая следы того, что мы стоим посреди некогда процветающего города. Он был брошен неведомо сколько лет назад, и природа вернула себе эти земли. Но то, что я сначала принял за пригорок, оказалось головой и торсом разрушенного огромного изваяния. Статуя завалилась на бок. Вьющиеся растения жадно вцепились и оплели умирающего гиганта. Драгло медленно повернулся ко мне. "Это же ты!" "Да," сказал я.
День 43 2-3-1	"Позволь мне объяснить," — сказал я, войдя в шатер Драгло. Мальчик не сказал мне ни слова с тех пор, как вчера увидел эту статую. Я знал, что он спрашивал о ней Адамину, а, возможно, и о прошлом. Сколько смог узнать Драгло? Знал ли он, что некогда этой землей и ее народом правил Варварский Тиран? Знал ли он, что тот Варварский Тиран, в непомерной гордыне, громоздил своих идолов по всему континенту? И знал ли он, что тот Варварский Тиран — я? "Объяснить? — переспросил Драгло. — И как ты объяснишь, что у тебе лицо Тирана? Даже не знаю. Ты не можешь быть этим Тираном — он умер очень давно. Значит, это должно быть совпадение, верно?" Но по слезам в голосе Драгло я понимал, что он сам не верит своим словам. "Это так," — сказал я. Если Драгло не желает об этом говорить, мне следовало смириться, но все же некоторые объяснения я должен был дать. Я спросил: "Если человек — Король — совершил много ошибок, то, как ты думаешь, следует ли дать ему шанс искупить их?" "Думаю, это зависит от человека, — сказал Драгло. — Возьми, к примеру, Безумного Короля Сердце Грифона. Его злодеяния слишком велики! И его удел — гнить в яме целую вечность!" Если б только этот мальчик знал, насколько преступления Грифоньего Сердца были ничтожны в сравнении с моими. "Что ж, но если такой человек получит возможность поправить положение вещей, то не станет ли он искать кого-то не похожего на него самого, прежнего — кого-то доброго и справедливого — кто мог бы продолжить его дело, когда он уйдет?" Я покинул шатер, осознавая, что наше восстание близится к концу и скоро я больше никогда не увижу Драгло. Но я улыбался. Эрафия в надежных руках нового Короля Нивена, а Драгло защитит народ Таталии, покуда он жив. А когда-нибудь эту статую Варварского Тирана болото засосет совсем. И наконец-то раны прошлого смогут быть исцелены.

События на карте:

EVENT **8; 23; 0** **13; 36; 0** **26; 42; 0** **29; 18; 0** **49; 22; 0**	Еще одна засада Воров Безумного Короля Сердце Грифона! **Стража:** 25 10 25
EVENT **10; 69; 0**	Еще одна засада Воров Безумного Короля Сердце Грифона! **Стража:** 25 20 25
EVENT **53; 48; 0**	Еще одна засада Воров Безумного Короля Сердце Грифона! **Стража:** 55 25 45
EVENT **58; 71; 0**	Еще одна засада Воров Безумного Короля Сердце Грифона! **Стража:** 45 30 45
EVENT **69; 42; 0**	Еще одна засада Воров Безумного Короля Сердце Грифона! **Стража:** 25 25 25

Эпилог. Армия Безумного Короля Сердце Грифона дралась до последнего бойца. В гуще сражения, Тарнум встретился с самим Сердцем Грифона и, хотя Бессмертный Герой гораздо искуснее владел мечом, оба предводителя нанесли друг другу смертельные раны. Той же ночью тело Тарнума исчезло, прежде чем Таталийцы смогли предать его земле.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

VII СХВАТКИ ДРАКОНОВ (CLASH OF THE DRAGONS)

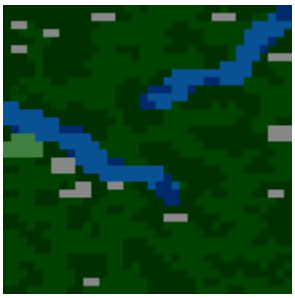
Когда исчезли добрые Драконы, Тарнум вступил в легендарное сражение с Мутарой, Королевой Драконов. И эта схватка станет хорошим уроком для рода человеческого.

1 Говорящая с драконами (The Dragontalker)

Описание сценария: Добрые Драконы исчезли, и единственный человек, который может сказать где они — это Говорящая С Драконами. Не потеряйте Тарнума. Все Герои ограничены до шестого уровня, но все знания, заклятия и навыки Тарнума будут перенесены в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

5 Снайперов Тарнуму
2000 золота



Цвет игрока:	
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Набрать 20 Боевых единорогов	Потерять Тарнума
Максимальный уровень героев: 6	

Города на карте:

2; 18; 0

Герои на карте:

Тарнум*

2; 19; 0

*Тарнум основан на герое Джелу:
Специализация: Снайперы.
«Осужденный Предками как недостойный Рая, Тарнум бродит по земле, ищет искупления за совершенные им в прошлом преступления. Он Бессмертный Герой, стоящий вне времени Защитник, но внутри его гложут сомнения, что он когда-либо сможет найти прощение за те ужасные проступки, которые он совершил в молодости».

Пролог. Нет ничего удивительного, что Бессмертный Герой прибыл сюда, чтобы начать новую жизнь среди долгожителей Эльфов и огнедышащих Драконов. Все же, он был человеком, и нуждался в том, что люди называют дружбой. Очень скоро Драконы узнают, как Тарнум ценит её.

День 1 1-1-1	В течении прошедших двадцати лет я жил в прекрасных лесах среди Эльфов. Я сражался рядом с ними; радовался, смеялся с ними; я познавал их мастерство. Возможно, моим любимым временем года является Весенний Фестиваль, когда все заполняется счастьем, все полно любовью к жизни! Это, наполненное весельем, время помогает мне забыть свое прошлое. Но в этом году Фестиваль был омрачен отсутствием Зеленого и Золотого Драконов. А в последнюю ночь меня посетили предки. Когда они только появились, я уже знал, чего они хотят от меня. "Я знаю", — заявил я. "Драконы должны быть найдены". Даже если бы Предки не дали мне это задание, я должен был отправиться на поиск добрых Драконов. За прошедшие годы эти создания — долгожители стали моими ближайшими и любимыми друзьями. Они знают, кто я, и они не бояться меня. Для них мое прошлое уже безвозвратно минуло. Они доказали свою дружбу, и я многим им обязан. Но прежде всего — Виржак, мальчик-сирота, которого я воспитываю. Я должен найти кого-нибудь, кто бы за ним присмотрел.
День 2 1-1-2	Оглядываясь на свое прошлое, я почти не вспоминал об Адриэне, а меж тем — она была единственной, кому бы я мог доверять в достаточной степени, чтобы поручить опеку над мальчиком-сиротой, которого я воспитывал уже достаточно долго, чтобы назвать своим сыном. Я подошел к ее одинокой хижине, которую помог ей построить, когда мы еще жили вместе. Темноволосая красавица Адриэна открыла мне дверь. "Уже прошло много времени",— сказала она. По оттенку ее голоса можно было понять, что она хотела бы, чтобы промежуток этот был не таким долгим. "Мне нужна помощь, Адриэна" — произнес я. "Почему ты думаешь, что я стану

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	тебе помогать?" — спросила она. Она все еще была сердита за то, что я разорвал наши отношения, так и не извинившись. "Потому что я знаю, что ты любишь Виржака почти так же, как и я. Я должен уехать, и я прошу тебя приглядеть за ним". "Ну и где же этот маленький дьявол?" "Охотится" — ответил я. "И я не хочу быть здесь когда он вернется. Я не хочу давать ему никаких объяснений". "Да, Я понимаю — объяснения никогда не являлись твоей сильной стороной, не так ли?" — огрызнулась Адриэна. Я вздыхаю. Быть может, я и не должен был приходить сюда. Ну а тем временем Адриэна сказала:-"я присмотрю за ним, конечно же! Ну, и на какое время ты опять пропадешь? Или же мне сказать ему, что ты никогда уже не вернешься назад?" "Что ты, Адриэна!" "Что я! А что, по— твоему, я должна говорить!" Я встряхнул головой. Если я не уйду отсюда сейчас же, то я вообще никогда отсюда не уйду. "Это может занять меньше двух недель. Или же растянуться на несколько месяцев... Пока что я ничего не могу сказать точно". "Так я ему и скажу". "Передай, что я люблю его, Адриэна. И я клянусь, что вернусь так скоро, как только это будет возможно". Я повернулся и пошел прочь, уверяя себя, что Виржак будет в безопасности. "О, Великие Предки",— молился Я. "Позвольте мне найти Драконов как можно скорее!"
День 3 1-1-3	Мне удалось убедить Короля Эльфов Авли, чтобы он отпустил меня, узнать, что же случилось с пропавшими Драконами. Он посоветовал, чтобы я отыскал Говорящую с Драконами — древнейшую Эльфийскую женщину, которая жила среди добрых Драконов. Она знает их лучше, чем любой другой смертный. Но после столетий, которые она провела среди Драконов, она стала затворницей. И ее поиски могут стать серьезной проблемой.
День 4 1-1-4	Во время своего служения Авли, Я сражался в рядах Лесных Стражей, плечом к плечу с молодым вори-эльфом, известным под именем Джелу. Он изобрел интересный лук, которым могут пользоваться только самые опытные лучники. Эти отборные отряды были названы Снайперами. Используя изобретенный Джелу лук, я тренирую своих собственных Снайперов к тем битвам, которые предстоят нам впереди. Эти луки имеют превосходный радиус действия, и значительно более эффективны. Я надеюсь, что они будут служить мне так же, как они служили Джелу.
День 6 1-1-6	"Как это могло произойти?"— спрашиваю я у одного из Эльфийских капитанов. "Что могло удержать Драконов от Фестиваля?" "Трудно представить себе кого-либо, обладающего достаточной мощью, чтобы уничтожить всех их, или же заключить в темницу. Не существует такой силы! По крайней мере, я надеюсь, что не существует" — ответил капитан. "Но ведь с другой стороны — это неблагоразумно. Драконы никогда еще не нарушали своих обещаний, и даже если бы случилось нечто, выходящее за рамки их силы, они должны были сообщить об этом Эльфийскому Королю и извиниться за свое отсутствие". "Верно" — кивает капитан. "Но почему же?" Это вопрос, который беспокоит меня.
День 7 1-1-7	Когда я начал официально организовывать свою армию, Я назначил Гнома по имени Курбон Руководителем по Поставкам, так как их народец буквально одержим точностью и вниманием ко всяким деталям. Он сделает все, чтобы не было никаких потерь. Во время моего первого совещания с Курбоном, он качал головой над списком, который держал в своей руке, и говорил:— "Вы же не ждете, что я смогу обеспечивать всю армию, которая здесь перечислена?" "Хорошо, что тебе требуется?" "Все! Лес, Золото, Руда, Драгоценные камни — всё. Не пропустите ничего из тех груд драгоценностей, которые лежат в окрестностях, а также самым тщательным образом требуется проверить шахты. Если же эта работа покажется слишком для Вас мирской, сэр, тогда Вы должны найти кого-нибудь, кто бы исполнил бы это для Вас, пока Вы заняты военными делами.
День 8 1-2-1	Эльфы так хотели оказать мне помощь, что я должен был многим из них сказать, чтобы они возвращались к своим домам и ждали. Если я буду нуждаться в них, я пошлю послание. Очевидно, прочные связи сформировались между Эльфами и Драконами, и неожиданно я понял, почему я решил остаться среди этого народа на столь длительное время. В прошлом, не было такого места, в котором я останавливался на долгое время, просто потому, что я не чувствовал себя его частью. Ведь я Бессмертный, и единственное, что из этого получилось бы — это друзья, которые бы старились и умирали пред моими глазами. Но только не Эльфы и Драконы. Не только потому, что они живут очень долго время, но и потому что, когда между ними появляется дружба — ничто не может разбить ее.
День 9 1-2-2	Я узнал, что для того, чтобы достичь Говорящую с Драконами, я, прежде всего, должен пройти через Хранителя Красной Границы, и только Хранитель Ключа в Красной Палатке имеет полномочия давать кому-либо доступ. Я просто надеюсь на то, что Говорящая С Драконами и поныне жива. Если что-то приключилось с Драконами, так почему же тоже самое не могло приключиться и со старой целительницей, которая жила среди них?
День 11 1-2-4	Сегодня утром, когда мы готовились к отходу, приблизился пожилой Эльф, который ехал на могучем олене-рогаче. Несмотря на свой возраст, он был еще достаточно проворным, для того, чтобы раскрыть рот и протянуть руку. "Я — Аспен, Друид и Ваш советник" — заявил старый Эльф. "Мой советник?" — переспросил я. "Что-то я не припомню, чтобы я просил о нем". "Тем не менее, мой народ выбрал меня, чтобы я служил Вам. Они хотели, чтобы это был кто-нибудь мудрый, многое переживший и повидавший мир. Выбор, полагаю, был очевидным. Несомненно, никакой другой эльф не сможет сравниться со мною в мудрости" "И в скромности" — добавил я. "Скромность — для Хоббитов!" — сказал Аспен, спрыгивая с рогача. "Итак, куда мы направимся сегодня?" Я остановил свою лошадь и сказал:— "Я думаю, что раз Вы такой мудрый, так сами

	должны знать это". Аспен рассмеялся, и в это мгновенье мы стали друзьями.
День 13 1-2-6	"Мат!" — заявил Аспен и ударил моего деревянного Короля своей Ладьей. "Вы хороши" — заявил я. Я уперся кулаками себе в бока. Я не проигрывал в шахматы уже давно, и мне не понравилось это. "Да, я боюсь, когда играешь слишком хорошо — игра теряет некоторую привлекательность" — так сказал Аспен, и ссыпал деревянные фигурки в сумку, прикрепленную на боку. "Завтра — матч-реванш" — проворчал я. Весьма неприятно проигрывать этому высокомерному Эльфу. "Ты говорил, что у тебя есть какие-то новости", — спросил я. "Ох, Да! Я устроил так, чтобы войска проходили подготовку в Конюшнях Кентавров. Возвращайтесь туда каждую неделю — новые рекруты будут ожидать Вас". Аспен складывает доску и идет прочь.
День 17 1-3-3	Прошедшей ночью я стал свидетелем еще одной черты, которую я полюбил в Эльфах. Даже несмотря на всю серьезность нашего похода в поисках Драконов, несмотря на то, что это так занимает их — они нашли время для игры. Так как они долго живут, Вы можете подумать, что Эльфы должны быть мрачными, занудными ворчунами. Да, они задумчивый народ, всегда стремящийся обдумывать последствия своих действия, прежде, чем эти действия будут совершенны, но также они знают, как прожить каждый день. По их просьбе, я присоединился к ним. Мы крутились вокруг детского меча, и смысл состоял в том, чтобы защищать его от другой команды. Я хочу сказать, что моя команда оказалась в проигрыше, но — может быть в другой раз...
День 19 1-3-5	Когда прошедшей ночью я увидел Зеленого Дракона, летящего над кронами деревьев, Я подумал, что мои поиски окончены. Возможно, добрые Драконы попросту позабыли о Весеннем Фестивале. Я стал звать его, чтобы он приземлился, чтобы мы могли поговорить, но Дракон неожиданно и стремительно метнулся на меня. Если бы я не знал Драконов так хорошо, я бы вступил в борьбу. Он атаковал! К счастью, мои люди и я были укрыты в части леса, где Зеленый Дракон не мог на нас напасть, и, в конце концов, он улетел. Но враждебное выражение на его морде по-прежнему меня беспокоит. Что могло превратить доброе создание в такого разъяренного зверя, которого я видел прошедшей ночью?
День 23 1-4-2	Начальник Обеспечения Курбон постоянно недоволен тем, как я трачу Золото. "Что же Вы делаете — сыплете его на землю, во время поездок?"— быстро проговаривает он. Курбон настаивает на поездах к Ветряной Мельнице и Мистическому Саду каждую неделю, чтобы собирать Золото и другие ресурсы, которыми они одаривают. Что-нибудь, что заставило бы Гномов замолчать!
День 25 1-4-4	Приходит сообщение о том, что прошедшей ночью Эльфы-фермеры, каким-то загадочным образом были ограблены. Поля были перерыты и пропали все животные. К счастью, сами фермеры в это время отсутствовали. Я послал Аспен, чтобы расследовать это происшествие.
День 30 2-1-2	Аспен вернулся из разоренных деревень. "Это настоящая тайна, Тарнум. Целая ферма была уничтожена, и все, что там могло быть съедобным, был украдено" — так сказал Аспен. "Мог это быть Дракон?" — спросил Я. "Нет. Их не было ни на ферме, ни около нее. Но были многочисленные следы на некотором отдалении. Они были маленькими, но многочисленными, и я не могу сказать Вам, кому они принадлежат" — так говорил старый Эльф, покачивая головой.
День 33 2-1-5	Итак, уже произошло два налета на фермы. Однако ж в этот раз фермерам не повезло так как в первый раз. И теперь все они убиты. Я обратил внимание на то, что эти атаки происходят по одному и тому же сценарию. Они всегда случаются вечером, и на одном направлении — на севере. Я клянусь положить этому конец, но поскольку я не могу одновременно быть в нескольких местах, я поручаю Эльфам, которые прежде хотели присоединиться ко мне, взять свои луки и каждую ночь сторожить фермы. Я надеюсь, что этого будет достаточно.

События на карте:

 4; 7; 0	Вы любуетесь цветущими полями, которые лежат вокруг, как вдруг земля под Вами раздается в стороны. Ваше падение не было долгим, но когда Вы приходите в себя, то обнаруживаете, что Вы окружены. Из небольшой дыры выбиваются мерзкие безглазые создания — Троглодиты! Эти Троглодиты и должны быть теми, кто налетал на местные фермы. Один из них нюхает воздух, затем оборачивается прямо к Вам. "А-ах, это как раз тот за кем мы посланы" — говорит Троглодит. "Наступайте на него" И они атакуют! **Стража:** 8 10 10 10 8 10 8
 4; 31; 0	Вы слышите звук, будто хлыст рассекает воздух — сразу же затем кричите и хватаетесь за плечо. Ваша туника и плоть под ней проколоты. В нескольких ярдах позади Вас, глубоко в землю засела стрела. Вы не видите стрелков, пока не оборачиваетесь к соседним деревьям. Группа Эльфов-преступников выступает из укрытия и начинает атаку!
 7; 21; 0	Вы слышите стук подков о землю и оборачиваетесь, чтобы встретиться лицом к лицу с неприятелем. Группа всадников появляется на ближайшей возвышенности. Нет — это не всадники! Кентавры, объединяющие в одном теле человека и лошадь; Вы знаете, что они свирепые воины. И этот косматый отряд готовится к атаке.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

9; 24; 0	Кентавры, которые добросовестно охраняли эту Лесопилку от бандитов, просят присоединиться к Вашей армии в поисках Драконов. И вот их лидер объявляет: "У нас есть все, что потребуется в битве, и у каждого у нас кровный долг перед Драконами. Если Вы не позволите нам присоединиться, мы сами организуем поиски" Иногда Кентавры просто не позволяют сказать "нет" в качестве ответа, и Вы берете их в свои ряды.
11; 35; 0	Упорные, как и все Гномы, эта группа приземистых воинов, отказываются сходить с пути, так же не прислушиваются они и к голосу рассудка.
25; 24; 0	Чтобы скрыться от жаркого полуденного солнца, Вы присаживаетесь возле дерева, и тут вдруг пара мощнейших ручищ обхватывают Вас. Они сжимают с такой силой, что перехватывает дыхание, затем они без труда поднимают Вас в воздух и бросают на несколько фунтов в сторону, прямо в грязь. Когда Вы поднимаетесь на ноги, то видите, что лес движется. Деревья окружают Вас и все приближаются, чтобы убить!
31; 1; 0	Впереди — дом Говорящей с Драконами, но, когда Вы достигаете этого места, Вы замечаете пару злобных Зеленых Драконов, которые прорываются через ее сады. Кажется, они готовы к тому, чтобы уничтожить дом и её саму вместе с ним. Даже когда Вы уже выхватываете свой меч и атакуете, вы сожалеете о своих действиях. Уничтожение этих прекраснейших творений — ошибка, но Вы не видите другого пути, чтобы избежать этого.
34; 34; 0	Хотя это совершенно ненормально, но группа Боевых Единорогов перегораживает Ваш путь к Монолиту, который виднеется впереди. Они отказываются прислушиваться к голосу рассудка. Они фыркают, топают и насмехаются над Вам — затем Вы обращаете внимание на пену, которая собирается на ртах этих зверей. Дикий табак! Вообще-то, Единороги никогда не стали бы питаться диким табаком. Вы удивляетесь, кто смог так накормить их.
1; 28; 0	Вы идете к группе молодых Кентавров, которые борются друг с другом, и когда Вы приближаетесь достаточно близко, они приглашают Вас присоединиться. Когда человек борется с Кентаврами, он испытывает недостаток как в размерах, так и в силе, но за Вами стоят бесконечные годы тренировок. Одного за другим побеждаете Вы этих подростков. И прежде чем Вы уйдете, они преподносят Вам подарок — приз за показанное Вами мастерство.
2; 33; 0	Мужественные Гномы никогда не увлекаются беспечными играми, однако ж, когда они все-таки играют, то непременно в этих играх присутствует какая-либо ставка. Когда Вы присоединяетесь к Гномам, которые играют в метание топора, Вы ставите свою лошадь против Щита Гномьих Богов. Рослому Гному выпадает первый бросок — и его топор входит точно в цель! К несчастью, рукоять его топора перегородила цель — и нет возможности победить. Вы стискиваете зубы, и метаете топор со всей своей силой — он раскалывает первый топор на две части и попадает в цель. К изумлению Гномов, Вы все же одерживаете победу!
3; 2; 0	Солнце отражается от чего-то, лежащего на клумбе. Вы слезаете с лошади и осторожно пробираетесь через прекрасные цветы, чтобы не помять их. И находите давно потерянный Брелок Абсолютной Памяти!
12; 9; 0	Слева — Долина Единорогов. Справа — Неизвестно.

Задания на карте:

32; 1; 0	Приветствую, Тарнум! Драконы говорили о том, какой Вы. Они называют Вас другом. Не многие люди удостаивались такого звания от них, так что вы стали их лидером. Я опасаюсь за добрых Драконов, Тарнум. Они были просто вытащены из своих пещер так, словно бы некто потянул их невидимой рукой. Я видел это своими глазами — они не могли сопротивляться и в то же время они не хотели идти. Сейчас Вам требуются Боевые Единороги — так Вы сможете благополучно вернуться обратно, на сторону Эльфийского Короля. Сообщите ему, что Вы от имени Драконов, что я избрал Вас, чтобы спасти их. Он связан союзом с Драконами, так что оказать Вам такую помощь, которую Вы попросите. **Задание:** Быть героем по имени Тарнум. **Прогресс:** Ты не Тарнум. Иди прочь! **Завершение:** Теперь присядьте, Тарнум. История, которую я должен рассказать, займет некоторое время. Позвольте мне предложить Вам чай, а затем Я сообщу Вам, что Я знаю о нашем неприятеле. Для начала, позвольте мне сообщить Вам о Нигонской Королеве Драконов... **Награда:** 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4; 8; 0

Группа Гномов-отщепенцев перегородила этот проход, зная, что наступит такой день, когда кому-нибудь понадобиться пройти в долину, лежащую за ним. Один из охранников смотрит вниз на Вас и смеется. "Если Вы желаете пройти, то Вам придется заплатить! 5000 золота и 15 Кристаллов — это нынешняя плата".

Задание: Принести 15 5000

Прогресс: "Что Вы принесли для меня?" — кричит один из Гномов. "Мы же сказали Вам плату, требуемую за проход. 5000 золотых и 15 Кристаллов!"

Завершение: "Стойте там, пока мы не пересчитаем это" — говорит Гном-охранник, после чего исчезает в башне. Вы ждете более, и когда уже начинаете подумывать, что были обмануты, двери открываете. "Вы можете пройти" — сообщает Гном.

Доступ:

24; 2; 0

Для нас было бы удовольствием — пропустить Вас здесь, Тарнум" — кричит охранник из окна, "Но тот, кто хранил ключ, поскользнулся и ударился головой неделю назад. Его память находится в очень тяжком состоянии. Он забыл, где спрятал ключ". "Но я должен пройти!" — говорите Вы. "Ну, все же есть один шанс. Вы должны найти Брелок Абсолютной Памяти и, возможно, этим устраните забывчивость хранителя врат" "Да это стоит того," говорите вы.

Задание: Принести

Прогресс: "Мы перерыли все вокруг и никаких признаков ключа. Боюсь, вы никогда не пройдете, пока не достанете Брелок Абсолютой Памяти," — сказал охранник извиняющимся тоном.

Завершение: "Брелок! Кидайте его сюда!!" Охранник исчезает на долгое время, и когда Вы уже начинаете думать, что и он забыл — двери открываются. На пороге появляется хранитель врат с застенчивой улыбкой. "Извините за это. В следующий раз я оставлю ключ под половиком"

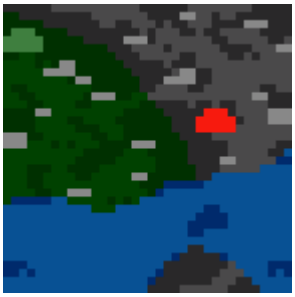
Доступ: 20

2 Кровь драконов (Dragon's Blood)

Описание сценария: Тарнум должен достать Пузырек с Кровью Дракона, и таким образом он сможет вырвать Золотых и Зеленых Драконов из-под власти Мутары. Будьте осторожны, не потеряйте Тарнума. Все Герои будут ограничены до двенадцатого уровня, но Тарнум и два лучших его Героя будут переведены в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

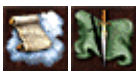
2; 5; 0	26; 15; 0

Герои на карте:

2; 6; 0	**Тарнум** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

28; 17; 0



Валита*
5 уровня
22; 35; 0

*Валита основан на герое Енова:
Специализация: Золото.
«Валита — хорошо владеет мечом и луком, а также она умеет завоёвывать полную преданность войск, которые так быстро провели ее через ранги Лесных Стражей».
5 4 2 3 5500
22 15 15 12

Пролог. Мутара происходила из рода человеческого, но ненасытная жажда власти заставила ее испить зелья, превратившей ее в Дракона. Скоро, она стала Королевой Драконов Нигона, где ее жестокость была столь же известна, как и ее безмерное желание править миром.

День 1 1-1-1	Объяснения Говорящей с Драконами об исчезновении добрых Драконов заставили меня сильно беспокоится за их дальнейшую судьбу. Однажды утром их взгляд стал вдруг бессмысленным, бесцветным, взмыли Драконы в воздух и полетели на восток, в сторону Нигона. Говорящая С Драконами пыталась остановить их, но что может сделать старая женщина? Если Говорящая С Драконами права в том, что Королева Драконов Мутара нашла способ, как управлять мыслями и волей всех Драконов, тогда в скором времени весь мир будет жить по законам Нигона. И Мутара станет даже большим тираном, чем я, когда был Варварским Королем. Теперь я знаю, что должен не только спасти добрых Драконов, но и остановить Мутару, независимо от того, чего это будет мне стоить.
День 3 1-1-3	Каждую ночь я просиживаю с Аспеном — моим советником за игрой в шахматы. Я всегда проигрываю, однако ж, это хорошая возможность обсудить наши планы на грядущий день. "Король Лесных Эльфов послал одного из своих капитанов, чтобы он нашел Пузырек с Кровью Дракона, и было это за несколько месяцев до того, как все это началось. Он слышал, что Пузырек ускользнул из рук Нигона. Конечно же не хотелось бы, чтобы неприятель обладал подобным артефактом" — сказал Аспен и рассеяно передвинул свою королеву. "Очевидно, что они не могли найти пузырек, но что же случилось дальше?" — спросил я. Я видел слабое место в защите Аспена и передвигал туда своего рыцаря. "Шах!" — заявил я. Аспен улыбнулся, но при этом даже и не посмотрел на доску. "Отряд, посланный на поиски Пузырька, так никогда и не вернулся, и предположительно, все они мертвы". "Я понимаю, — молвил я. "Твой ход" Аспен сделал еще один ход своей королевой и сказал: "Мат!" Злорадное выражение лица старого эльфа всегда в таких случаях побуждало меня расколоть доску на две части, но я сопротивлялся этому искушению. В один день я все же выиграю, и покажу ему, как злорадствует Варвар.
День 4 1-1-4	Пегасы решили присоединиться к моим поискам добрых Драконов. Так как их воздушные атаки неоценимы для моей армии, начальник обеспечения злился на меня. "Лишние рты! Это последняя тварь, которая нам нужна!" — так кричал Курбон, когда я сообщил ему эту новость.
День 7 1-1-7	"Так что же дает этот Пузырек с Кровью Дракона?" — этот вопрос я задал Аспену во время поездки. "Известно, что там содержится кровь Прародителя Драконов" — ответил Аспен. "Что, однако же, никак не может быть доказано. Всего лишь маленькая капля, заключенная в Пузырьке, однако же она может придать силу Дракона, а тот, кто отведает ее — никогда больше не испытает чувства жажды". "Так, надо полагать, что с помощью этого, мы сможем избавить добрых Драконов от власти Мутары?" "Мне кажется, что Кровь Дракона имеет больше силы, нежели известно нам. Быть может, она усиливает разум, а также и тело"
День 11 1-2-4	Сегодня Аспен предоставил мне карту области, содержащую наилучшую из доступных информацию о земле Дьяволов, которая лежит за горами. Я должен найти дорогу к этой земле. Слишком много времени займет у меня создание армии, достаточной для того, чтобы прорваться через Врата Огня, это очевидно. Так что, если я не смогу пройти прямо, я должен обойти окружным путем, через океан. Наша информация не столь уж точна, но, по крайней мере, мы знаем, что у Дьяволов нет порта. И сейчас важным является вопрос — есть ли там такое место, где бы мы могли пришвартовать корабль.
День 14 1-2-7	Курбон, мой начальник Обеспечения, просил о том, чтобы я нанял Героя, который посещал бы Ветряную Мельницу, Волшебный Сад и Водяную Мельницу каждую неделю. Это представляется мне хорошей идеей, поскольку сам я могу оказаться слишком занятым, или же находиться слишком далеко. Но не только поэтому — новый Герой может собирать новые войска и тренировать их в таких местах как Очарованный Источник или же Коттедж Гномов. Бедный Курбон. Еще больше ртов, которые надо кормить.
	Для Оплота (2; 5; 0): Учитывая масштаб вашей миссии, король эльфов прислал вам дополнительные войска. **Событие:** Дополнительный прирост: +15 +15 +10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 17 1-3-3	Сегодняшним утром, несколько стражников Гномов привели ко мне Эльфа со связанными за спиною руками. "Он крался, пытался проскользнуть мимо нас" — сказал один из Гномов. Эльф обернулся к Аспену, который стоял возле меня, и улыбнулся. "Ты знаешь его?" — спросил я своего советника. "Н-да. Этот молодой парень — один из шпионов Короля Лесных Эльфов" — ответил мне Аспен. У шпиона же он спросил: "Ну, а теперь расскажи, что ты делаешь в этих местах. В последний раз я слышал, что ты в Нигоне, почему же ты теперь здесь?" "Я действительно был там" — сообщил шпион. "И у меня есть срочные вести для короля. Нигонцы собирают огромную армию — это может означать только одно — вторжение!" "Я понимаю. Теперь тебе лучше поскорее бежать к Королю" — промолвил Аспен. Когда шпион ушел, Аспен обратился ко мне. "Несомненно, что Королева Драконов нашла применение для добрых Драконов. И я уже представляю себе, как в скором времени они будут летать над нашими границами в составе ее армии. "Я не позволю этому случиться" — пообещал Я.
День 23 1-4-2	Когда я завтракал, приблизился Аспен, на его лице было написано беспокойство. "Что случилось?" — спросил я. "На некоторое время, Тарнум, Вам придется обходиться без моей компании. Я должен уехать" "Уехать? Куда?" "Я только что получил весть от птицы-посыльной, о том, что один из наших шпионов был пойман за вражеской границей, и теперь ему требуется помощь. Очевидно, что у него есть исключительные сведения о планах против Короля Эльфов" — так ответил Аспен. "Возьмите с собой солдат", — предложил Я. "Просто я не хотел, чтобы ты умер прежде, чем у меня появился шанс одержать над тобою победу в шахматах". "Нет — я должен идти в одиночестве. Лучше, если меня никто не увидит". Больших усилий стоило мне согласиться с этим. "Откуда это ты, Аспен, столь много знаешь о шпионах Короля Эльфов?"- спросил я. Старый Эльф улыбнулся и сказал. "Не всю свою жизнь я был советников. Было время, когда я был Аспеном-Шпионом — и я был лучшим шпионом в мире!" "Ох, конечно же!" — молвил я.
День 32 2-1-4	Сегодня Аспен вернулся из своей миссии по спасению пойманного шпиона. Он выглядел несколько утомленным, похудевшим и сердитым. "Мне нужно выпить" — сказал он, отказываясь говорить еще что-либо. Итак, я ожидал, пока он приведет себя в порядок и наестся. К расспросам я приступил только тогда, когда он выпил вино. "Что случилось?" — был мой первый вопрос. "Я оказался там слишком поздно!" — поведал Аспен о своей неудаче. "Несчастный молодой парень был мертв — замученный и привязанный к дереву. Это предупреждение". Я уперся кулаками в свои бока, и сделал все, чтобы не позволить вырваться гневу. Я не знал этого шпиона, но, по-видимому, он был храбрецом — раз уж решился пробраться на вражескую территорию. Он не заслужил такой смерти. Аспен покачал головой и сказал: "И теперь информация, которую нес с собой шпион, навсегда утеряна. Независимо от того, какой заговор он раскрыл — мы узнаем об этом слишком поздно".

События на карте:

EVENT **15; 12; 0**	На некотором расстоянии можно видеть древние Врата Огня. Гарнизон при них слишком силен для того, чтобы организовывать осаду. После десятилетий войны между Нигоном и Авли, Нигонцы укрепили это место достаточно надежно, и Пегасы летали над ним очень часто, чтобы подтвердить численность содержащейся внутри армии. Атака Врат Огня будет бесполезной, так что Вы должны найти обходной путь.
EVENT **18; 2; 0**	"Дракон!"— закричал кто-то. Сначала Вы осматриваете небо, но никого там не замечаете. Затем Вы видите огромный зеленый бугор на выгоревшей почве впереди. Это Зеленый Дракон, однако ж он не двигается. Вы медленно, тихо приближаетесь, и когда оказываетесь рядом, то видите его раны. Оба крыла переломлены, а хвост и вовсе отсутствует. Кровь заливает землю, что говорит о больших ранах. Вы спешите, кричите — зовете лекаря, но при этом чувствуете, что уже слишком поздно помогать этому, некогда прекрасному созданию. Вскоре Зеленый Дракон приходит в себя и открывает единственное оставшееся око. "Кто сделал это с Вами?" — спрашиваете Вы. "Золотой" — сообщает Дракон. Он говорит на последнем дыхании. "Мутара заставила нас сражаться друг с другом ради ее развлечения". "Я сожалею. Она поплатиться за это" — говорите Вы. "Это темная сила поработила нас. Я боюсь ее, Тарнум Друг Драконов. Впервые мы, Драконы, познали страх с пришествием Мутары" — выдыхает Зеленый Дракон. "Благодарю Тебя, Тарнум. Это было хорошо... умереть, когда рядом друг..." Ваши слезы падают на мертвое Драконье око.
EVENT **23; 29; 0**	Вы так сконцентрировались на управлении своим судном, чтобы благополучно провести его среди острых скал, что не готовы были к появлению крылатых старух, которые вылетели из пещер, расположенных высоко на утесе. "Гарпии!" — закричал моряк со смотровой площадки. Печально, но он оказался первым, кто погиб — Гарпия схватила его и унесла в свою пещеру. Затем остальные набросились на Вас, и Вы вынуждены были защищаться. **Стража:** 8 9 12 5
EVENT **28; 21; 0**	Ваше судно проплывает слишком близко от берега и подвергается обстрелу шаровыми молниями, запущенными Магогами, спрятавшимися на побережье. Огонь вспыхивает на палубе корабля и уничтожает некоторые из Ваших запасов, прежде чем Вы успеваете потушить его. **Событие:** -8 -4

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

49; 50; 0	150 40 36 60 20 40 35 Нельзя забрать войска
8; 24; 0	Один из ваших разведчиков возвращается с Верфи с новостями о том, что группа Великих Эльфов— предателей управляет этим местом и отказывается сдаваться. Все попытки задобрить их деньгами были отвергнуты, и теперь у Вас нет выбора, кроме как заставить их уйти силой.
12; 12; 0	В недрах Хрустальной Пещеры гудит и шипит масса Чертей. Они отказываются отходить. Налеты подобные этому обычно происходят вблизи от границы, и обычно они имеют дело с Лесными Стражами, но Вы решаете помочь.
17; 18; 0	Местный Гном сообщает Вам, что Золотая Шахта покинута три месяца тому назад — гигантские собаки сделали ее своим логовом за одну ночь. Всякая попытка шахтеров изгнать Адских Гончих заканчивалась неудачей. Вы предлагаете им помощь взамен на постоянную поставку. "Согласны", — отвечает Гном-шахтер.
24; 35; 0	Адское Отродье выступает из мрачной Тюрьмы. Он ударяет хлыстом и разбивает соседнюю скалу на две части. Немедленно целая масса тварей приходит на его сторону. "Убирайтесь или же окажетесь в нашей темнице, где забудете о всякой надежде!" — изрек Адское Отродье.
28; 34; 0	Вы едете среди мертвых деревьев, когда к Вашему удивлению появляются Эльфы. За первыми следуют и их компаньоны — все они утомленные и грязные. "Я уж думал, что никогда больше не удастся увидеть лица друзей, но Вы здесь" — восклицает Эльф — лучник. "Что Вы здесь делаете?" — спрашиваете Вы. "Мы были частью разведочной экспедиция, которая искала Пузырек с Кровью Дракона, но нас заметили и схватили Демоны. Нас привели сюда для пыток, но нам удалось бежать, благодаря мерам, предпринятым нашим капитаном Валитой. С тех пор мы прятались и искали способ, чтобы сбежать с этого проклятого озера!" "Вам повезло, что Вы остановились здесь" — говорите Вы. "Но, что случилось с Вашим капитаном?" "Мертва, я надеюсь" — с грустью проговаривает Эльф. "Она была в здешней тюрьме несколько месяцев. Отродья, которые управляют этим островом — мастера пытки" Эльфы охотно присоединяются к Вашей армии — так у них есть шанс отомстить тварям, которые держат их лидера.

Задания на карте:

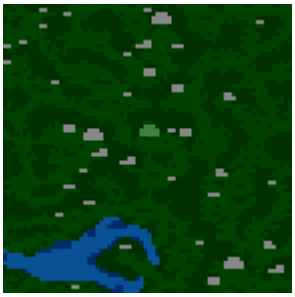
24; 2; 0	"Приветствуем! Нами были захвачены несколько Архидьяволов на холмах за этой башней, и мы не покинем этот пост до тех пор, пока не получим на это приказ от нашего Капитана Валиты" — заявляет охранник в башне. **Задание:** Быть героем по имени Валита. **Прогресс:** "Нет смысла убеждать меня. У меня есть приказы, и мы останемся здесь до тех пор, пока Капитан Валита не возвратиться. Хотя со страхом я могу предположить, что она была захвачена Дьяволами" **Завершение:** "Подойдите ближе, чтобы я мог рассмотреть Вас" — заявляет охрана. "Ах, так это Вы, Капитан! А мы уж думали, что Вы мертвы. Пожалуйста, входите!" Ворота открываются, и теперь Вы можете пройти. **Доступ:**

3 Матери драконов (The Dragon Mother)

Описание сценария: Тарнум должен спасти Матерей Золотых Драконов, которые могут освободить всех добрых Драконов. Не потеряйте Тарнума. Все Герои будут ограничены восемнадцатым уровнем, но Тарнум и два его лучших капитана будут переведены в следующий сценарий.

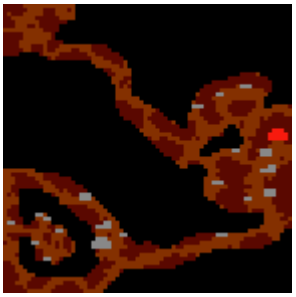
Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке самому сильному герою
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	Противники:
Сложность:	Размер карты:
Условие победы:	**Условие поражения:**
Набрать 10 Золотых драконов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

-	-	-	-	-	-
36; 32; 0	68; 33; 1	22; 33; 0	24; 60; 1	39; 4; 0	57; 65; 0

Герои на карте:

	Валита	из миссии 2
36; 33; 0	26; 26; 0	50; 35; 0

Тарнум, **Валита** и самый сильный герой переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

12 уровня
68; 34; 0

2 1 3 4 20600

Пролог. Золотые Матери Драконов дали миру добрых Драконов, и теперь они связны с ними. Поэтому Тарнум намеревается не только спасти Матерей, но и снять чары Мутары с Зеленых и Золотых Драконов.

День 1 1-1-1	Теперь, когда добрые Драконы сражаются на стороне Королевы Драконов, несколько сообществ на границах Авли, восстали против Короля Эльфов, на стороне Драконов. У них нет настоящего лидера, но они ставят перед собой задачу помешать мне достигнуть Золотых и Зеленых Драконов. Многочисленные Золотые Драконы были замечены в этой области — их так много, что они вынуждены прятаться в местных пещерах. Теперь у меня есть задача — обнаружить их. Аспен и Говорящая С Драконами, придумали план, как использовать Пузырек Драконьей Крови. Поскольку было бы невозможным для меня — проследить за каждым добрым Драконом, и коснуться его этой кровью, я должен найти Матерей Драконов — наиболее могущественных в их роде. Как объясняла Говорящая с Драконов, десять Матерей Драконов имеют связь со всеми Зелеными и Золотыми Драконами. Это все что нужно, это излечить их — тогда хорошие Драконы возвратятся на нашу сторону.
День 2 1-1-2	Я получил весть от разведчика, что к югу есть надежно укрепленный Анти-Магический Гарнизон. Эльфы и Гномы, которые находятся в внутри, отказались покинуть, и в данный момент у меня не найдется сил достаточных для того, чтобы захватить этот Гарнизон. Рано или поздно мне все равно придется иметь с ними дело, но теперь я просто обойду их стороной.
День 6 1-1-6	Капитан Валита — разведчица, которую я спас из тюрьмы Адских Отродий, завершила недавно свою Снайперскую подготовку. Она очень естественно выглядит с луком. Но также я заметил, что Валита, которая прежде была очень уважаемым, видным лидером, стала тихой и пребывает в одиночестве. Всякий раз когда кто-нибудь пытается завести с нею разговор, она отвечает однозначно. У меня нет желания давать ей большую ответственность. Я подозреваю, что те месяцы, которые она провела в камерах пыток своих врагов, послужили причиной этих изменений.
День 8 1-2-1	Несмотря на мои опасения, я все же решил допустить Капитана Валиту, чтобы продолжать управление над некоторыми людьми. Она способна держать в руках и себя и других. Я просто желаю быть более уверенным в ее умственных способностях. Мне доводилось пребывать в камере пыток, как с одной так стороны, и я знаю, что одна неделя под раскаленными клещами может показаться длиннее целой жизни. Месяцы, которые она пробыла в неволе, должны быть стать для нее вечностью.
День 10 1-2-3	Некоторые, еще сохранившие преданность Эльфийскому Королю войска в этом районе, по прежнему удерживают дорогу к городу изменнику, который расположен на дальнем юге. Поскольку у меня мало времени, я послал Капитана Валиту, чтобы она собрала армию достаточно многочисленную для того, чтобы захватить этот город.
День 13 1-2-6	После того, как в Аспен в очередной раз победил меня в шахматах — этот старый Эльф вернулся в свое кресло. "Я получил весть от Короля Эльфов, Тарнум" — сказал он. "Почему же я не знал об этом?" — огрызнулся я. Я все еще пребывал в некотором раздражении от этого проигрыша. "Я сохранил свои личные связи со многими людьми. Король Эльфов послал весть, в которой сообщается, что он знает что Вы проводите важные поиски, но если у Вас найдется время, он просит, чтобы Вы попытались вернуть три города-изменника, которые находятся в этой

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	области". "Если я стану думать об этом — это еще задержит меня" — ответил я. "Верно, но я думаю, что Король Эльфов пытается подготовиться к тотальной войне. Нигон взял слишком резкий старт для нас. Когда они начнут атаковать— не важно — с Драконами или нет — у них будет еще преимущество, и Король Эльфов не желает, чтобы Мутара имела дополнительные силы в схватке" "Я понимаю" — сказал я. "Хорошо, когда в следующий раз тебе попадется ухо Короля Эльфов, шепни ему, что я сделаю все что смогу".
День 18 1-3-4	Курбон, начальник Обеспечения, пришел ко мне, и ворчал относительного недостатка моего энтузиазма, касающегося захвата городов-изменников в этой области. "Драконы — вот кто действительно беспокоит меня" — ответил я, "а не эти повстанцы". "Меня тоже не волнуют эти мятежники, но эти города могут обеспечить нас массой Золота. И Войсками тоже! Войсками достаточными для того, чтобы найти этих драгоценных Драконов" — говорит Курбон. Я еще не думал о такой возможности.
День 23 1-4-2	Сегодня я получил сообщение от Капитана Валиты касающегося ее успехов. Все в порядке, хотя, кажется она скрывает факт о засаде, которая стоила жизни нескольким ее людям. Я решил найти ключ к этой загадке у Аспена. Я завербовал одного из моих Снайпером, чтобы он шпионил для меня. Я посылаю этого человека к силам Валиты, чтобы он следил за нею. Но как только шпион ушел, я немедленно стал сожалеть о своих действиях. Насколько помню, я никогда не проводил такую закулисную политику, как слежка.
День 29 2-1-1	Первое сообщение от моего шпиона имеет довольно светский характер. Нет ничего странного в поведении Капитана Валиты, и до сих пор она удерживает свое преимущество в борьбе. Ее люди уважают ее навыки, но, тем не менее, чувствуют себя отдаленными от нее. Они не чувствуют, что она интересуется ими, или хотя бы самой собою. Очевидно, в борьбе она становится совершенно дикой и выпускает из себя все те эмоции, которые хранит в себе, словно сосуд. По собственному опыту, я знаю что хранящийся внутри гнев, когда он наконец выпущен, может стать очень опасным; и что ярость не может выливаться только непосредственно в отношении своего неприятеля. Уже не раз случалось, что безумная ярость забирала жизни друзей так же охотно, как и жизни врагов.
День 34 2-1-6	Сегодня ранним утром пришел Аспен, и нес в руке шахматную доску. "Сегодня я не в настроении, чтобы играть" — сказал Я. "Ох, ладно, в эти дни я играю только ради возможности поговорить" — так сказал Аспен, садясь напротив меня. Он установил доску меж нами и принялся медленно расставлять на ней фигуры. "Ты хочешь что-то сказать?" Аспен улыбнулся и сделал первый ход. Я всегда терял быстроту, когда он делал первый ход. "Меня беспокоит один из Ваших Капитанов" — сказал Аспен. "Кто же именно?" — спросил я, уже предугадывая ответ. "Валита" "Я решу этот вопрос" — быстро сказал я, давая тем самым понять, что я больше не хочу слышать ничего касающегося этого. Понимаю Старого Эльфа, он бы не давал Капитану Валите на долгое время оставаться в одиночестве.
День 39 2-2-4	"У меня есть плохие новости, Тарнум" — сказал Аспен, прерывая мой обед прошлой ночью. "Насколько плохие?" "Вам самим судить. Я только что узнал, что тот шпион, которого Вы послали, чтобы наблюдать за Капитаном Валитой, теперь мертв. Прошлой ночью была засада, и несмотря на то, что Валита и ее люди сражались с неприятелем, Ваш шпион был убит". Я стоял, упершись кулаками себе в бока. Я действительно не понимал, что здесь необычного — шпион мертв, но ведь это война. Однако ж Аспен подавал это, словно здесь был нечто неправильно. "Откуда ты узнал про моего его шпиона?" "Возможно Вы Бессмертный, Тарнум, но Вы младенец, когда дело доходит до слежки. При выборе шпиона, если бы Вы хотели сохранять тайну, Вы должны были выбрать кого-нибудь не из своей армии" — так сказал Аспен. "Ты советник, Аспен! НО вовсе не учитель! Меня не волнуют твои мысли о слежении и вероломстве. По сути дела — это вызывает отвращение во мне. Покажите мне врага, и дайте мне победить его!" — так я заявил — и это проявился во мне Варвар. "Враг не всегда борется с противоположной стороны, Тарнум. Запомни это". "Что ты хочешь сказать этим Аспен?" — спросил я, однако ж пожилой Эльф ничего не ответил.
День 43 2-3-1	Я схватил Аспена за руку, прежде чем ему представился случай отправиться в дневную поездку. "Ты расскажешь мне, что означает, что не всегда борется с противоположной стороны, или же я оставлю тебя здесь! Я найду себе иного советника" — заявил я. Аспен попытался вырваться, но моя хватка оказалась слишком прочной. Он вздрогнул, и я понял, что поступаю слишком жестоко. Я его отпустил. Эспен отошел от того места, где я его удерживал и сказал. "Шпионы, Тарнум. Я говорил тогда о шпионах. Я не единственный, кто практикует подобную стратегию". "Ты хочешь сказать, что есть шпион среди своих?" "Я не могу этого знать точно, но не обращали ли Вы внимание на то, что в последнее время засады случаются куда чаще, нежели когда-либо прежде. Выглядит это так, будто враг знает, где он может встретить наши войска. Однако ж это может быть и просто совпадением, потому что мне до сих пор не удалось добыть каких-либо конкретных подтверждений. Или же наш шпион очень хорош в заметании своих следов" "Но у тебя есть подозреваемый" сказал я. Аспен не стал бы упоминать об этом, даже если бы у него действительно был подозреваемый. Тогда я стал думать о том, что предшествовало увеличению числа засад. Что же изменилось? Затем я понял. "Ты думаешь — Капитан Валита — шпион!" Аспен кивнул, и сказал. "Но я не стану ее обвинить до тех пор, пока у меня не появятся доказательства". Я отвернулся от своего советника и проговорил. "В этом ты не прав, Аспен" У меня также не было никаких доказательств, но я собирался их добыть.

День 50
2-4-1

Я долго думал о делах с Валитой, и насколько я теперь понимаю — если я не стану принимать то, что она неприятельский шпион, может выйти непростительная ошибка. Аспен хорошо знает шпионов, и было бы глупым не слушать его. Хотя пока что я не собираюсь ничего говорить Аспену. Итак, я решил поставить Валиту на звание Начальника Вооружений. В этой роли она всегда будет находиться рядом со мною, и я смогу за ней присматривать. Как только я обнаружу Матерей Золотых Драконов, Я удалю ее из своей команды. Но прямо сейчас Драконы должны быть спасены, шпион она или же нет!

События на карте:

1; 25; 0
Засада!
Стража: 8 8 8

6; 56; 1
Вы видите Красного и Черного драконов-охранников, которые сторожат Матерей Золотых Драконов. Надо спасть Золотых Драконов, но Вы понимаете, что прежде чем освободить Матерей Драконов, Вы должны уничтожить всех охранников — Вы не хотите, чтобы кто-либо из них погибал в битве. Как бы то ни было, вы обращаете внимание на Драконьи Пещеры, где обитают молодые Зеленые Драконы — нет сомнений, что они должны присоединиться к Вам, чтобы освободить своих матерей.

8; 34; 0
Засада!
Стража: 12 13 13 12

10; 11; 1
Это туннели Властителей Подземелий, слуг Нигонской Королевы Драконов.

12; 11; 0
Засада!
Стража: 9 10 10

16; 3; 0
Засада!
Стража: 10 10 10

22; 45; 0
Несмотря на то что Вы были очень осторожны, все же для Вас было неожиданностью, когда несколько Эльфов выскочили из-за деревьев. За ними немедленно последовали Пегасы, которые слетели со стороны гор. Должно быть это те самые бандиты о которых говорили Гномы.
Стража: 20 30 20 30 20

28; 49; 0
Вы достигаете повозки, которая наполнена древесными материалами. Гном, который этой повозкой управляет, достает при Вашем приближении топор. "Отступите назад, бандиты!" — кричит он. "Бандиты?" — переспрашиваете Вы. "Мы вовсе не бандиты, сэр. Мы армия Эльфийского Короля". Гном пристально Вас разглядывает, и наконец кивает. "Да-с, Вы выглядите слишком прилично, чтобы быть обыкновенными ворами. Если Вы ищите это — я готов поделиться". "Принимаю. Благодарю Вас".

30; 64; 0
Засада!
Стража: 4 4 4

35; 11; 0
Засада!
Стража: 10 10 10

50; 53; 0
Эти деревьях оживают и атакуют!
Стража: 3 3 3

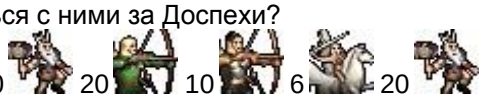
52; 41; 0
Засада!
Стража: 10 5 10

63; 67; 0
Падает Дерево, и перегораживает дорогу позади Вас. Затем из засады, из леса, подобно урагану вырывается Зеленый Дракон. Сразу же вслед за Драконом следуют Великие Эльфы, которые хотят вас уничтожить.
Стража: 1 12 12 12

68; 24; 0
Засада!
Стража: 8 7

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 34; 0 **46; 37; 0**	Можно забрать войска
36; 46; 0	Нельзя забрать войска
1; 68; 0	Вы видите массивную пещеру впереди — возможно, что это новое жилье добрых Драконов. Но, когда Вы приближаетесь, появляется уйма Королев Медуз. Вы должны освободить эту пещеру, чтобы она осталась без этой охраны.
8; 49; 0	Несколько Единорогов стоят на вашем пути — они охраняют какую-то ценность. Прежде чем Вы успеваете объяснить, что Вы не представляете никакой угрозы — они атакуют.
10; 9; 1	В пещере перед вами, четыре Красных Дракона сражаются с одним Зеленым Драконом. Уже слишком поздно, чтобы спасти Зеленого Дракона, но по крайней мере, Вы можете отомстить тем, кто послужил причиной его смерти.
12; 64; 1 **16; 62; 1** **17; 60; 1** **17; 61; 1**	Вы выливаете каплю крови из Пузырька на голову каждой из Матерей Драконов. Одна за другой, открывают они свои глаза, и поднимаются во весь свой величественный рост. "Ох, благодарим тебя, Тарнум — друг Драконов! Влияние Мутары закончилось!
17; 59; 1	Одна-единственная Золотая Мать Драконов, околдована значительно больше, нежели остальные. Вы капаете кровь из Пузырька на ее голову, и она медленно пробуждается. Это самая старшая из Матерей Драконов, и она улыбается, радуясь тому, что остальные Золотые Матери Драконов также пробудились. "Я знала, что кто-то должен прийти к нам. Я никогда не теряла надежду, даже когда голос Мутары гремел внутри моего черепа".
18; 69; 0	Вы наталкиваетесь на нескольких Зеленых Драконов, которые развалились на солнце. Когда Вы приблизились достаточно близко, они оборачиваются, и лишь в течении мгновения, Вы видите всполох — они узнали Вас. Но затем их глаза меркнут, и они видят лишь противника, который должен быть уничтожен. Вы выхватываете свое оружие, понимая, что должны защищаться.
31; 40; 0	Боевые Гномы защищают это Лесопилку и отказываются пропускать Вас до тех пор, пока Вы не объясните, почему нынче хорошие Драконы сражаются на стороне Нигона. Вы рассказываете им о том, что мощь Мутара удерживает теперь всех Драконов. Хотя они и не показывают никакого страха, Гномы кажутся потрясенными. "Так это правда!" — восклицает один, а затем целая их группа, просит позволения присоединиться к Вашим силам.
41; 24; 0	Вы тихо подходите к паре Зеленых Драконов и подслушиваете их разговор. "Они кричат подобно малым детям" — говорит один. Другой смеется и говорит "И они думают, что они такие же мудрые как эти Ученые. Ха! Дурак или умный, но вкус один и тот же!" "Это правда!" Это не тот тип разговора, который Вы ожидали услышать от Зеленых Драконов. Власть Мутаре над Драконами должна быть очень сильный, раз изменились и их личности.
41; 32; 0	Группа Капитанов Кентавров перед Вами, и явно видно, что они готовятся к битве. Когда же Вы спрашиваете, почему они воюют против Вас, один из них сообщает, "Драконы пропали — без них мы слишком слабы. Лучше вновь присоединиться к ним, чем глупо помирать!"
57; 25; 0	В древесных тенях притаилась масса Мантикор. Они подобны кругу покрытых мхом статуй, а вокруг их шей что-то искриться.
7; 50; 0	Должно быть, это и есть тот предмет, за который сражались Единороги. Теперь у Вас появляется Шлем Белого Единорога. Теперь, после того его хранители пропали, он надежно перешел в Ваши руки.
14; 8; 0	Охранники Доспехов Проклятого стоят, и готовы защищать их, отдать свои жизни. Несмотря на всю убедительность Ваших доводов, они не собираются оставлять этот артефакт. Желаете ли Вы сразиться с ними за Доспехи?  **Стража:** 20 20 10 6 20
36; 24; 0	Лесной дым привлекает Ваше внимание в этому отдаленному, и здесь Вы находите группу Демонов, все вещи которые лежат в лагере, сами же они пытаются скрыться в деревьях. Быть может, у Вашего неприятеля содержится источник великой силы. Желаете ли Вы атаковать их сейчас же? **Стража:** 6 20 19 11 7

Задания на карте:

5; 58; 0

Старая женщина в странном коттедже машет Вам, чтобы Вы подошли. Она сообщает, "Я не смогла бы поверить, если бы не увидела это собственными глазами, но дело в том, что несколько Золотых Драконов терзают местное население. Они уничтожают их фермы, пожирают их свиней, а также они перебили всех воинов в этом районе. Что-то должно быть сделано — они должны быть остановлены!" "Я стараюсь. Вскоре я освобожу хороших Драконов, от того злого ярма, которое Королева Дракона навесила на них" — сказал я. "Но сколь долго это еще будет продолжаться? Я предлагаю 8500 Золотых любому, кто уничтожит этих Драконов. Если Вам не нужно это Золото, Я не сомневаюсь, что придет кто-нибудь еще. Хорошего дня!"

Задание: Победить (2; 53; 0)
Прогресс: Я должнаполучить подтверждение, прежде чем я уплачу Золото. А теперь убирайтесь!
Завершение: "Мои благодарности Вам, а также — благодарности людей этой района! Наконец-то мы можем засыпать, не волнуясь, будет ли еще стоять родной дом следующим утром". — говорит старая женщина. "Я не получил от этого никакого удовольствия, леди. Эти Драконы просто не знали, что они делали, и это стыд — то, что они оказались убитыми" — так Вы говорите. "Хорошо, хм, но вот, во всяком случае, Ваше вознаграждение".

Награда: +8500

13; 2; 1

Благодарю Вас за то, что посидели со старой дамой за чашкой чая" — говорит старая женщина. "Я не желаю задерживаться в этом мире долго, так что я раздаю все то, что нажила в этой жизни. Вам я отдаю этот хороший чайник". "Благодарю Вас" — говорите Вы. "Есть у меня и более ценное — знания — я храню их для того, кто набрался достаточно большого опыта (18 Уровня). Только такой человек сможет воспользоваться ими благоразумно".
Задание: Быть героем 18 уровня.
Прогресс: "Мило, Что Вы возвратились, чтобы повидать меня, но я отдала все, за исключением самого наиважнейшего. Пожалуйста, возвращайтесь, но только когда Вы станете более опытным (Уровень 18)".
Завершение: "Ах, теперь Вы выглядите достаточно мудрым для того, чтобы принять мое наиболее драгоценное знание — это Заклятие Городского Портала. Пожалуйста, используйте его благоразумно!" Принимаете ли Вы это?

Награда:

13; 49; 0

Здесь, за пределами хижины старого человека, расположена дюжина палаток. Когда Вы проходите мимо них, то понимаете, что здесь обитают люди, выгнанные из своих домов. "Могу ли я помочь?" — спрашиваете Вы у старого человека, который кажется, является их предводителем. "Как мило с Вашей стороны — сделать это предложение. Мы действительно испытываем большую надобность в этом. Во время последней атаки Золотого Дракона, все эти люди потеряли свои дома, и я опасаюсь, что будет еще больше таких — они придут. Нам нужны поставки: 25 единиц Леса, 25 Руды, чтобы построить дома, и 15.000 Золотых, чтобы купить пищу. Если Вы предоставите нам эти вещи, я Смогу убедить группу из 150 Боевых Гномов, чтобы они присоединились к Вам" "Я сделаю все, что в моих силах" говорите Вы.

Задание: Принести 25 25 15000
Прогресс: "Есть еще много работы, которую надо сделать. Пожалуйста, возвращайтесь тогда, когда у Вас будут все необходимые поставки".
Завершение: "Изумительно! Вы такой добрый. Хотите ли Вы принять тех 150 Боевых Гномов, которых я обещал?"

Награда: 150

36; 5; 0

"В эти плохие времена, из-за всех этих дезертирствами, у меня уже нет солдат, чтобы защитить свои земли. Если Вы можете натренировать для меня 100 Боевых Гномов, я дам Вам 20 хорошо подготовленных Боевых Единорогов".

Задание: Принести 100
Прогресс: "Я знаю, что для того, чтобы подготовить хороших солдат, требуется некоторое время, но это нелепо! Возвращаетесь, когда с Вами будет 100 Боевых Гномов"
Завершение: "Наконец-то — с сотней Боевых Гномов эта земля будет в безопасности. Они готовы?"

Награда: 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

67; 50; 0

Молодой человек встречает Вас у дверей этой Хижины и спрашивает, зачем Вы пришли. "Я бы хотел поговорить с мудрецом, который внутри" — отвечаете Вы. "Я сожалею, но мой хозяин учит только тех, кто обладает большой Мощью и Знаниями. Когда Вы достигнете должного уровня, тогда можете возвращаться" И вслед за этим, молодой человек вежливо закрывает дверь.

Задание: Иметь не менее 10 и

Прогресс: "Я сожалею" — заявляет молодой ученик, "но Вы все еще не достойны видеть моего хозяина".

Завершение: Вы приближаетесь и видите в дверях молодого человека, который улыбается. "Я могу сказать, что теперь Вы достойны основного обучения. Пожалуйста, подождите здесь". Дверь закрывается, затем незамедлительно открывается вновь, и Вы видите того же молодого человека, стоящего там с фальшивой белой бородой. "Я готов поделиться с Вами своими тайнами" вещает он.. Вы пытаетесь не засмеяться над нелепой маскировкой этого человека. Войдете ли Вы в хижину?

Награда: +5

5; 56; 1

Эти стражники говорят, что у них есть указания, пропустить только Тарнума.

Задание: Быть героем по имени Тарнум.

Прогресс: Эти стражники могут пропустить только Тарнума.

Завершение: Наконец — это Тарнум. Желаете ли Вы пройти?

Доступ: 5 10

10; 0; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

64; 65; 0

"Сожалею, но я получил приказ, что только капитан, которую зовут Валитой может здесь пройти" — так кричит Эльф-охранник из одного из окон.

Задание: Быть героем по имени Валита.

Прогресс: Один их Эльфов-охранников видит, что вы приближаетесь, и пускает стрелу, которая впивается в землю всего лишь в нескольких фунтах перед Вашей лошадью. "Вы не капитан Валита. Поворачивайте сейчас же, у меня есть указание — только Валита может проехать через эти ворота!"

Завершение: "Так это Вы, Валита!" — восклицает охранник. "Не далеко за этими воротами — один из городов изменников. Мы пытались взять его сами, но слишком много людей при этом погибло. Мы передаем Вам управлением этой башней, при том условии, что от них не должно больше исходить никакой угрозы Королю Эльфов. Ничего не известно о том, что они подготовили к данному времени, но если Вы желаете пройти, то, лучше всего Вам приготовиться к борьбе". Желаете ли пройти сейчас же?

Доступ: (57; 65; 0)

4 Ржавые драконы (Dragons of Rust)

Описание сценария: Тарнум должен победить всех Властителей Подземелий, и при этом не погибнуть сам. Все Герои будут ограничены уровнем 24, но два его наилучших Капитана будут переведены в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

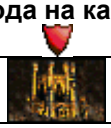
+1 к Силе магии Тарнуму
+1 к Знаниям Тарнуму

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 24

Города на карте:

33; 26; 0


32; 5; 0

Герои на карте:

33; 27; 0

из миссии 3
28; 30; 0

из миссии 3
29; 35; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

23 уровня
140156
32; 6; 0

Пролог. Пока Тарнум освобождал добрых Драконов от власти Королевы Драконов, Мутарра привлекла на свою сторону Ржавых Драконов. Вскоре они вступили в её армию, уничтожая все на своем пути.

День 1
1-1-1

Пока я освобождал хороших Драконов от власти Мутары, Королева Драконов переманила Ржавых Драконов на свою сторону. Прежде полагали, что эти дикие и непредсказуемые звери — миф, так как уже долгое время никто не встречался с ними. Даже добрые Драконы думали, что все они умерли, однако же, Мутара отыскала их. Я слышал противоречивые рассказы, и если Ржавые Драконы действительно сражаются теперь на стороне Мутары, то у нее сейчас мощнейшее сосредоточие силы в этом мире. Хуже того, что пропажа хороших Драконов привлекает ее внимание к моим действием. Когда-нибудь она узнает мое имя, и мою миссию. Аспен говорит, что среди нас должен быть шпион, но я отвечаю, что это может быть добрый Дракон, находящийся под управлением Королевы Драконов.

Для красного (повтор каждые 7 дней):
Ресурсы для врагов.
Событие: +10 +10 +10 +30 +10 +10 +30000

День 2
1-1-2

Один из Властителей Подземелий пробивается к границе Авли — это подготовка к вторжению Мутары. Аспен сообщает мне, что под командованием этого Властителя находятся Ржавые Драконы — об этом я уже догадывался, и я наконец-то собираюсь получить шанс, чтобы встретиться с этими загадочными творениями. Но я должен действовать быстро, и победить неприятеля прежде, чем он соберет силы достаточные, для того чтобы угрожать Авли.

День 5
1-1-5

В течении пяти дней Капитан Валита ехала возле меня, и за все это время ей было сказано не более трех слов. Несколько раз я пытался завязать разговор, но каждый раз чувствовалось, что ей неприятно говорить со мною. Или же вообще разговаривать? Сегодня я осторожно попросил об этом Эльфов, которыми предводительствует Валита. К сожалению, никто из них не смог мне помочь.

День 6
1-1-6

Когда я подошел, Аспен потягивал чай и обдумывал свои дела. Я подумал, что избегу разговора с этим старым шпионом, однако же, я был не прав. "Я вижу, что Вы проявляете интерес к вашему чудесному Капитану Валите" — сказал Аспен. Я огляделся, чтобы убедиться, что поблизости нет никого, кто мог бы нас услышать, но здесь я зря волновался. Когда требовалось, Аспен находил такой способ, чтобы никто сторонний не мог бы этого услышать. "Вы наконец-то поняли, что Я всегда прав?" — спросил Аспен с самодовольной усмешкой. "Нет. Единственную вещь, которую я понял — это что я хочу, чтобы у меня был умный, а не высокомерный советник!" Несмотря на оскорбление, Аспен рассмеялся. "Это не высокомерие, друг мой. Это уверенность! У вас есть такая же уверенность в ваших батальных делах. Вы несете победу столь долгое время, что, я готов держать пари, возможность поражения даже не приходит к Вам в голову. Ну, а я столь долгое время оказывался правым, что я уже и не рассматриваю такую возможность, что окажусь неправым". Я отвел глаза, и немедленно удалился от своего советника, однако, позже я задумался о словах Аспена. В конце концов я был не прав. И даже теперь я не понимаю, каким образом я всегда выигрываю, даже в войне с Мутаре. Если она получит управление над всеми Драконами этого мира, как я смогу одержать победу?

День 12
1-2-5

Когда в полдень мы остановились, чтобы напоить лошадей, Я воспользовался этим случаем, чтобы размять свои мускулы и побежал вокруг лагеря. К своему удивлению, я увидел Капитана Валиту, которая говорила с моим начальником Обеспечения Курбоном. Я не думал, что когда-либо услышу из уст Курбона какие-либо слова, кроме как ворчания-дребезжания, и был поражен, когда увидел, что этот Гном спокоен и даже заигрывает с женщиной.

День 14
1-2-7

"Вы хотели видеть меня?" — спросил Курбон. Это был конец длинного дня, и Гном был уставшим. "Присаживайся" — предложил я. "Это будет длинный разговор". "Я смею надеяться, что нет! У меня есть еще несколько дел, которые я должен исполнить, прежде чем уйду. Я не могу себе позволить такую роскошь — ничего не делать в течение целого дня""Хорошо. Всего лишь короткий вопрос. Я думаю, что ты можешь кое-что рассказать о Капитане Валите. Ведь ты ее хорошо знаешь?" Выражение Гнома сделалось подозрительных. "Почему?" "Она — один из моих капитанов, и она очень мало разговаривает. А я любопытный. Я хочу хорошо знать людей, которым я отдаю команды" — Я сказал. "Вы не должны ходить вокруг да около" — заявил

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Курбон. "Она хорошая Наездница. Одна из Лучших. Это все что Вы можете знать!" "Да" — произнес я. Все это прошло не так, как я ожидал. Одна вещь все же несомненно. Курбон знает Валиту, или же я не увидел, что он защищал. Так почему же он почувствовал такую привязанность к Эльфийской женщине?
День 20 1-3-6	Аспен пришел ко мне, вскоре после того, как прошедшей ночью мы установили лагерь. В его руке было письмо. "Сообщение от Короля Эльфов. Я подумал, что Вам будет интересно увидеть это, хотя бы я мог резюмировать его для Вас. Очень интересно!" — заявил Аспен. Я ждал, когда советник даст объяснения. "Недавно Король Эльфов понес очень большие потери. Почти триста Эльфов были убиты в засаде, организованной Драконами — Красным, Черным и Ржавым. Еще один факт об этой засаде — эти эльфы были Снайперами — экспертами в маскировке. Они прекрасно знают, как укрыться, и я гадаю, как Королева Драконов узнала, где они были?" "Говори это проще, Аспен. Я испытываю неприязнь к словесным играм" — так я сказал. "Это подтверждает то, что шпион поставляет информацию Нигону. Я говорил об этом и прежде!" — сказал Аспен. "Ты хочешь сказать, что у тебя есть какие-то сведения о личности этого изменника?" Аспен покачал головой и протянул письмо в мою руку. "Пока еще нет" — сказал он. "Но я думаю, что у нас обоих есть одна идея?" Я не стал ничего отвечать.
День 25 1-4-4	Наступил полдень, когда мы остановились, чтобы пополнить свои запасы провизии. Я прошел к фургонам продовольствия, куда Курбон и его рабочие загружали мешки с зерном, и присоединился ним, чтобы помочь в этом тяжелом физическом труде. Я размял мускулы, и почувствовал себя очень хорошо. После часа работы, пот скатывался по спине. Один из рабочих передал мне небольшой бочонок пива, чтобы я мог первым отпить из него, но я передал его Курбону. "Он здесь Хозяин Обеспечения" — сказал Я. "Я же просто рабочий, подобный Вам" Курбон сделал длинный глоток из бочонка, а затем протянул его мне. Когда все попробовали этот напиток, наш пот высох, и мы вновь могли застегнуть рубашки. Прежде чем уйти, я сказал: "Ты свободно можешь пригласить меня в следующий раз, Курбон. Я насладился работой!" "Хорошо — не думайте, что я не хотел бы этого" — произнес Курбон.
День 28 1-4-7	После того как я и в другой раз поработал для Курбона, мы сидели в прохладной тени под высоким дубом, и все вместе пили эль. Гном первым начал говорить. "Вы показали себя в этой работе с хорошей стороны" — так сказал Курбон. Я решил, что это то время, когда можно быть честным, притупить Варварские деяния. "Действительно, прежде всего, я обнаружил, что я люблю работать. Это напоминает мне те дни, когда я работал от восхода солнца и до темноты" "Когда же Вы делали это?" спросил Курбон. "Задолго до того, как ты родился". "Так правда говорят, что Вы были удостоены бессмертия?" "Скорее — проклят бессмертием" — сказал Я и нахмурился. Курбон хотел узнать, как я, человек, пришел к такой длинной жизни, но я не мог заставить себя вновь рассказать эту историю. Наступила продолжительная тишина — Гном все ждал, что я продолжу рассказ, но потом, наконец понял, что продолжения не последует. Курбон взял последнюю выпивку и проговорил, "Тяжелая хорошая работа хороша для души..." "...но эль лучше" — сказал Я, завершая старую Гномью пословицу.
День 31 2-1-3	Ранним утром, когда я тренировался со своим мечом, ко мне подошел Курбон. Он дождался, когда я закончу, а затем передал мне кружку эля. "Почему Вас так интересует Валита?" резко спросил он. "Я хочу знать, что причиняет ей все неприятности. Но если откровенно — я хочу знать — можно ли ей доверять" — так я сказал. "Вы можете ей полностью доверять" "Так насколько хорошо ты ее знаешь?" "Я тренировал ее еще в те времена, когда пребывал среди Лесных Стражей. Она была моей лучшей ученицей. Вы не должны беспокоиться о Валите — вряд ли Вы найдете кого-нибудь такого же преданного, как она! Вы бы поменьше слушали этого Эльфа Аспена!" — так сказал Курбон. "Я пытаюсь слушать столь мало, сколь это только возможно" — проговорил я. "Это мудро, но я также не позволил бы ему вертеться возле своих карт и вещей" "Что это значит?" — спросил Я. Курбон пожал плечами. "Я не сплетник, и не стану про кого-либо говорить понапрасну. Если Вас интересует, что причиняет все неприятности Валите, Я советую, задать этот вопрос непосредственно ей!" Часть меня чувствовала себя обруганной, когда этот Гном ушел. Он был прав. Я должен поговорить непосредственно с ней!
День 34 2-1-6	Аспен вернулся из одной из своих загадочных разведочных миссий, но Я мог бы сказать, что произошла какая-то чудовищная ошибка. Рука Аспена была на перевязи, и было лишь несколько его телохранителей. "Что случилось?" спросил я, как только Эльф слез с лошади. "Засада!" — огрызнулся Аспен. "Как будто Вы этого прежде не знали". "Откуда я мог это знать?" — вскричал я. Моя рука очутилась рядом с моим мечом, прежде чем я понял, что делаю. Я больше не был человеком, которые принимает любой вызов. Аспен огляделся, отметил что и другие солдаты наблюдают за ним. "Это не место" — заявил он. Итак, мы отошли в сторону от войск, в место, где, как я думал, я смогу убить Эльфа без пытливых взоров. "Я всегда осторожен. Я надежно укрывался" — начал Аспен, "однако они знали, где поджидать меня! Только Шпион мог принести им подобную информацию" "И теперь ты думаешь, что я шпион?" — спросил я. Я намеренно произнес это осторожно, чтобы внимательно проследить за ответными словами Эльфа. "Не Вы ли единственный, кто постоянно не позволял мне проверить, действительно ли существует шпион?" — тихим тоном спросил Аспен. Это было на самом деле, не так ли? Аспен хотел устроить охоту на ведьм, а Я не позволил это. И по этой причине подозрение вполне могло пасть на меня. Я отступил от Эльфа и, чтобы охладить свой гнев, несколько раз глубоко вздохнул. Я сказал себе, что Аспен просто выполнял свою работу. И теперь то, что Эльф был таким

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

сердитым, нашло оправдание. Кроме того, я должен отметить, что в последнее время действительно уж очень часто случались засады. "Хорошо" — молвил я. "Ищи своего шпиона, однако не делай ничего, прежде не посоветовавшись со мною. Мне нужны доказательства. Никаких обвинений не должно выдвигаться, если нет улик, Ты понимаешь?" Аспен кивнул. Теперь кажется это дело решено, однако ж почему при этом я чувствую такую ноющую боль в желудке, будто совершил страшную ошибку?

События на карте:

9; 29; 0

Трава вокруг полностью охватывается пламенем, наплывают массивные клубы дыма. Когда же дым рассеивается, перед Вашим лицом оказывается группа готовых к атаке Магог!

Стража: 14 14 12 14 14

5; 34; 0

Несколько Черных Драконов уселись вне пределов Драконьих Пещер, держа пойманных молодых Зеленых Драконов внутри. Вы уже видите кости одного смелого Дракона, который пытался бежать — они лежат перед пещерами. Очевидно, что злые Драконы сожрали его.

8; 21; 0

Вы улавливаете тошнотворный запах в воздухе, и едва не давитесь от него. "Гнилые яйца!" — заявляет один солдат рядом с Вами. "Нет" — говорите Вы. "Совсем нет. Нечто другое". Вы осторожно перемещаетесь вперед. Раздвинув деревья, Вы видите пару огромных, красновато-коричневых Драконов — больших, нежели Вам когда-либо доводилось видеть. Они развалились возле Пещер Драконов. Вы обращаете внимание на глубокие шрамы, которые разрезают камни возле пещер. Затем один из Драконов встает на свои лапы, и выплевывает сгусток кислоты на скалу. Теперь Вы знаете источник этого запаха. "Ржавые Драконы" сообщаете Вы солдату, который рядом с Вами.

19; 24; 0

Несколько Красных Драконов терзают молодых Зеленых Драконов внутри Драконьих Пещер, исполинские клубы пламени вьются там. Молодые захвачены, и не смогут освободиться, до тех пор, пока Вы не убьете Красных Драконов.

13; 16; 0

Орда Гарпий и Гарпий-Ведьм собралась на побережье. Некоторые ловят в этой темной воде рыбу, иные разрывают цветы на прилегающих клумбах, так как их красота оскорбительна для них. Вы видите Брелок висящий на шее одной из этих ведьм, и понимаете, что он должен обладать магическими свойствами. Хотите ли Вы попытаться отобрать Брелок у этих тварей?

Стража: 10 10 20 10 20 10 10

Задания на карте:

1; 14; 0

Я провожу исследования, чтобы превращать обычные металлы в золото, но я испытываю недостаток материалов для своей мастерской. Если бы Вы принесли мне 10000 Золотых, Я был бы очень благодарен.

Задание: Принести 10000

Прогресс: Ох, этого недостаточно. Мне нужно 10000 Золотых. Я никогда не смогу завершить свои исследования, если не получу их.

Завершение: Наконец-то! Дайте эти 10000 Золотых мне, и я сполна отблагодарю Вас.

Награда: +30

8; 5; 0

Эта башня находится в руках преданных служителей Авли. Пока Вы приближаетесь, они внимательно Вас разглядывают, а затем — любезно Вас приветствуют. "Я вижу, Вы держите Зеленый флаг Короля Эльфов. Если желаете, Вы можете пройти, но Вы должны приготовиться к тому, чтобы встретить вражеские силы по ту сторону. Я слышал разговор Ржавых Драконов в этих местах, хотя я и не доверяю им. Так или иначе, если Вы готовы, то можете пройти".

Задание: Быть героем под флагом.

Прогресс: Эти охранники пропустят только того, кто несет Зеленый флаг.

Завершение: "Теперь Вы действительно хотите пройти на вражеские земли?"

Доступ: (32; 5; 0)

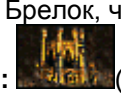
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

7; 6; 0

Вскоре после того, как Вы постучали в ворота этой башни, дверь распахнулась и Монах средних лет выступает оттуда. "Что это! У Вас что нет занятия лучшего, чем целый день стучать в мою дверь?" — закричал он. "Сожалею" — говорите Вы. "Я просто надеялся, что Вы позволите мне пройти здесь" "Ох-ох-оох! Вы желаете пройти? Будто бы у меня здесь больше нет никакой башни! Может быть я для того целыми днями просиживаю в этой башне, чтобы позволять пройти каждому, кто только захочет! Тогда бы я вообще мог не охранять этот проход! На кого, по Вашему я похож?" "Ну, не на любезного священника, но тем не менее — все же на священника". "Странный человек! Эй, Вы что — комедиант?" Борясь с гневом, Вы глубоко вдыхаете, а затем спрашиваете. "Почему ты такой сумасшедший?" "Я кое-что потерял ! Все в порядке с Вами, Мистер, Сующий-Нос-В-Мои-Дела! Я перерыл это место, однако так и не смог найти это. Если Вы не можете мне помочь, так убирайтесь!" Монах захлопывает дверь, оставляя Вас запутавшегося и сердитого, внизу.

Задание: Принести
Прогресс: "Ох-ох-оох! Я не могу поверить, что Вы опять мне мешаетесь! Вы совсем глупы, или не знаете ничего лучшего, кроме как целыми днями стучаться в двери!"
Завершение: Дверь в башню распахивается так стремительно, что едва не слетает со своих петель. Монах лицо смотрит на Вас, а затем — закатывает свои глаза к небу. "Можете ли Вы уберечь меня от этого идиота?!" кричит он, обращаясь к небесам. Вы помахиваете Брелком Смелости перед его лицом и ухмыляетесь. Если и есть в этом мире человек, который действительно нуждается в этом, так это — он. "Это Ваше?" — спрашиваете Вы. Отдадите ли Вы ему Брелок, чтобы пройти?

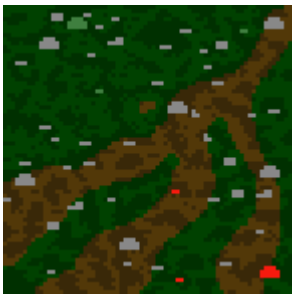

Доступ: (32; 5; 0)

5 Недоверие (Distrust)

Описание сценария: Враг штурмует границу Эрафии, для того, чтобы привлечь нового союзника Король Эльфов посылает Тарнума обеспечить безопасность всех городов в области. Все Герои будут ограничены 28 уровнем, но Тарнум и его два лучших Капитана перейдут к следующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

+1 к Знаниям Тарнуму
+1 к Силе магии Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 28

Города на карте:

18; 5; 0	66; 67; 0	5; 44; 0	11; 10; 0	31; 60; 0	43; 26; 0	66; 42; 0	67; 5; 0

Герои на карте:

	из миссии 4	из миссии 4	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	15 уровня 40000
18; 7; 0	13; 5; 0	28; 10; 0		39; 43; 0

25 уровня
66; 68; 0
200933
1 1

Пролог. Мутаре смела все граничные укрепления Эрафии, потому что Рыцари были совершенно не готовы ко встрече с ее Драконами. Все оборонительные позиции Эрафийских подразделений были уничтожены одним взмахом крыла ее нового Кристального Дракона.

День 1 1-1-1	Я получил известие, что эрафийский Рыцарь по имени Соша захвачена на границе. Она желает объединить свою армию с моей, если только я смогу достигнуть ее владений. Хотя Нигон вторгся в Эрафию, известие не достигло эти независимые пограничные города, которым Авли пришел помогать. К сожалению, сейчас они видят врага в каждом. У меня трудное решение. Если я не возьму контроль над этими городами, Нигон, конечно, получит опорный пункт в Эрафии. Королева Драконов достаточно могущественна и без этих городов. Значит, я должен победить их сам и обвинить Нигон во вторжении. Но, чтобы сделать так, я должен бороться с хорошими эрафийцами, желающими только защитить свои дома.
День 5 1-1-5	К счастью, Аспин оставил меня одного, так как был ранен в засаде. Он заботился только о своем деле, посылая одного из своих подчиненных доложить о том, что он узнал в области. Сегодня, молодой помощник Аспина пришел с тревожными новостями. "Вы можете ожидать столкновения с Кристальными Драконами вдоль границы. Они широко использовались Мутарой во время вторжения в Эрафию." "Что мы знаем об этих Драконах?", — спросил я, надеясь изучить стратегию борьбы с ними. "Ну, они не настоящие Драконы, хотя при их создании Волшебники использовали мощный процесс, включив дробленые кости Драконов. Значит, Мутаре еще может управлять ими. Они сильные чудовища со слабым мозгом. К счастью, они не имеют крыльев или огнедышащего оружия," — сказал Эльф. "Наконец-то, хоть что-то есть хорошее." "Мой хозяин, Аспин, сказал мне предупредить Вас об этих существах. Не недооценивайте их, он узнал, что один на один, даже Золотой Дракон не сразиться с Кристальным." "Информация принята," — сказал я.
День 9 1-2-2	Так как мы начали наш поход с утра, лошадь Капитана Валиты споткнулась и сбросила ее на землю. Я выпрыгнул из седла и быстро схватил ее лошадь под уздцы. Оказалось, что лошадь подвернула ногу. "Вы не травмированы?", — спросил я Валиту. Женщина эльф стояла и чистила свои штаны. "Не травмирована, но в замешательстве," — сказала она, взяв узды. "Помогаете мне, я надеюсь, не для привлечения внимания." "Мечтаете?", — сказал я, приседая проверить конечность лошади. Вроде не было заметных повреждений, поэтому я решил проверить копыто. "Думаю о разном, сэр." "Это Ваша проблема," — сказал я, вытаскивая острый камень из копыта животного. Лошадь проверила копыто и выглядела готовой продолжать путешествие. Капитан Валита потрепала мощную шею животного и сказала, — "Спасибо Вам, сэр." "Называй меня Тарнум," — сказал я.
День 12 1-2-5	Я наблюдал за Капитаном Валитой последние дни. Она рядом с лошадью все время, ведет ее вместо того, чтобы ехать на ней. Она потратила так много времени, беспокоясь о поврежденной ноге животного, что можно было подумать, что нога сломана. Я видел, как она пробивалась с мечом через толпу врагов, так что нахожу это проявлением не нужной мягкости. Но я точно убежден, что Аспин был не прав относительно Валиты. Как могут люди с таким мягким характером быть предателями?
День 18 1-3-4	Прошлой ночью, я принес Капитану Валите ее порцию вечернего мяса. Она всегда стоит последней в очереди за едой, при этом, если вообще будет есть. "Ни один солдат под моим командованием не будет голодным больше, чем я сам того не потребую," — сказал я, когда приблизился. Я дал ей миску. "Значит так, сделай мне одолжение — ешь, чтобы я мог поесть тоже. Я ужасно голодный!" Валита усмехнулась, села на землю и стала есть мясо. Подобно многим Рейнджерам, она хранила ложку, спрятав ее в ботинке. "Спасибо Вам, сэр!" "Я велел называть меня Тарнум," — я настаивал. Мой голос был немного строгим. "Тарнум." Сейчас, как раз, было время для прямого разговора. Хватит игр. "Вы слишком тихи для себя, Капитан Валита!" "Что-то неправильно?" "Да! Я хочу, чтобы мои капитаны вызывали уважение и преданность у своих солдат. Они не знают Ваших чувств, но знают, что Вы в стороне и высокомерны, и думают, что Вы лучше них." "Что? Я никогда не вела себя так! Я борюсь рядом с ними, так как не считаю себя важнее их!", Валита говорила резко. "Если все, что Вы делаете делают они, тогда Вам надо быть солдатом, но Вы — офицер, Валита! Вы должны вести их! Плохо то, что Вы не всегда шли таким путем. Некоторые люди, с которыми Вы боролись в прошлом, не смогли бы быть такими мягки к Вам, если бы они смогли! Так я должен знать, что неправильно?" Но Валита не захотела отвечать. Она пообещала быть лучше, приняла мои слова к сердцу, но интересно знать, сказала она эти слова только для того, чтобы огородить себя от моего любопытства о ее прошлом.
День 24 1-4-3	Я развил привычку, я люблю ее больше, чем Аспин, любящий играть в шахматы каждую ночь. Хотя бы раз в неделю, я принимаю участие в работах под руководством моего Мастера Запасов, Курбона. Гном — грубый босс, но хорош для своих людей. Пока они трудятся, они получают отличную еду и эль. Теперь я наконец-то понимаю, почему опытные солдаты отдали поле битвы этим мирским работам. Вчера вечером, после выполнения всей работы, я распил немного эля с

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Курбоном. "Вы не вышвырните Валиту!", сказал он после нескольких кружек. "Я даже не собирался этого делать," сказал я. "Вы идиот, что выгнали ее!" "Я не делал этого!" "Что за глупый лидер может выгнать лучшего из Рейнджеров?" "Я не выгонял ее!", я кричал. Курбон опрокинул свою кружку снова, затем произнес нечленораздельно: "Рад, что изменил Ваше мнение."
День 26 1-4-5	Момент, который я назвал концом похода, произошел прошлой ночью, я взял Курбона и отвел его в сторонку. "Что все это было пару ночей назад?", сказал я. Курбон смущенно отодвинулся так, как будто совершил ошибку. "Я полагал, что не упоминал, но тогда я хотел дать в лицо! Я не мог сдержаться," сказал Курбон. "Что заставило Вас думать, что я собираюсь вышвырнуть Валиту?" "Она сказала мне. Кое-что, насчет ее неумения командовать людьми," сказал Курбон. "Я только пытался понять ее, это все! Вы правы, она — одна из лучших бойцов, но ее лидерские навыки ухудшились в последнее время." "Она станет лучше, Вы увидите," сказал Курбон. Если бы я не знал Гнома лучше, я бы поклялся, что он умрет. "Я надеюсь на это," сказал я.
День 33 2-1-5	Этим утром, как только вышел из палатки, я наткнулся на стрелу, спрятанную в земле снаружи палатки. К стреле был прикреплен кусок бумаги. Я открыл его и прочел: "сэр, Это — мое увольнение. Мне жаль оставлять Вас и других против борьбы с Королевой Драконов одних, но Вы правы — я больше не способна хорошо командовать. Зная это, я не полностью покинула вас. Я буду охотиться на людей Мутары везде, где я смогу. Моя единственная надежда, что я убью многих прежде, чем сама погибну. Валита" Я разорвал письмо. Я не мог поверить, что мои слова смогли так сильно задеть женщину. Или, возможно, она чувствовала давление Аспина в поисках шпиона? Нет! Я отказываюсь поверить, что потерял хорошего капитана.
День 36 2-2-1	Курбон хмурится каждый раз, когда наши глаза встречаются, так что я не присоединился к работам на этой неделе. Я думаю, что он винит меня в отсутствии Валиты. Возможно, я не прав, но я не жалею, что сообщил Валите о ее ошибках. У меня ответственность перед каждым в моей команде. Возможно, гораздо хуже было, если бы люди в битве колебались, не доверяя ее приказам. Но я чувствую себя тоже виновным. Что могло обеспокоить Валиту так сильно, что он не сообщила мне? Если бы она доверяла мне...
День 41 2-2-6	Я нашел Аспина за игрой в шахматы с Капитаном Кентавров, естественно побеждающего, и подождал, пока игра не закончится. Я собрался с силами, и встал рядом с шахматной доской. "Удачи," сказал Капитан Кентавров, "да, он от лукавого!" "Я знаю," — сказал я и стал расставлять фигуры на доске. "Добрый день, Тарнум," — сказал Аспин. "Я сыграю с Вами одну игру, но мне нужна некоторая информация," — сказал я и сделал первый ход. "Что за информация тебе нужна?" "Зная Вас, Вы должны были искать Капитана Валиту. Вы ее уже нашли?" "Нет, еще не нашел." Наконец-то Аспин даже не пытался врать. "Когда Вы это сделаете, я хочу знать об этом. И я желаю этого больше, чем когда-либо. Аспин, я должен быть первым человеком, который поговорит с ней. Вы меня поняли?" — сказал я, почти полностью сломав фигуру в моей руке, пока я говорил. Аспин улыбнулся, кивнул, и сделал следующий ход. Спустя час, я проиграл.
День 48 2-3-6	Мы долго ехали, ища хорошее место для полуденной остановки, затем Аспин подошел ко мне. "Вы все еще полагаете, что наш честный Капитан Валита не шпион?" — спросил Аспин. "Да," — сказал я. "Такая лояльность с Вашей стороны не является ли увлечением, надеюсь?" Я бросил свирепый взгляд на Эльфа, возможно слишком свирепый. Аспин знал, чем это может закончиться, поэтому начал говорить первый. "Я нашел ее." "Где?" "Она была в засаде на людей Мутары в лесной чаще недалеко к югу." Я приказал моим войскам остановиться надолго, и поехал один.
	Валита нашла меня первой. Она позвала меня, так как сидела на вершине дерева. Подняв голову, я увидел натянутую тетиву лука, направленную прямо на меня. На мгновение, я подумал, что она выпустит стрелу. Я знал, как она стреляет. С такого расстояния она не могла промахнуться. Но тут Валита опустила лук. "Что Вы тут делаете, сэр?", — сказала она. "Я пришел, чтобы забрать одного из своих капитанов," — сказал я. "Она была такой глупой, как и я сам, и я надеюсь, что оба исправят свои ошибки." "Но я не лидер, которым я была раньше," — сказала Валита. "Мы поговорим об этом," — сказал я. "Битва с Мутаре — вот, что меня интересует прежде всего, и мне нужен каждый меч и лук, который я смогу получить." Валита еще колебалась на вершине дерева, неохотно спускалась вниз и было видно, что ее что-то беспокоит. Наконец, она кивнула и положила свой лук на плечо. "Я буду с Вами, сэр," — сказала она. "Конечно, и я собираюсь Вас наказать за невыполнение приказов. Я уже говорил, зовите меня Тарнум!" Удивительно, женщина Эльф улыбнулась.
День 53 2-4-4	Я вызвал Валиту к себе в палатку прошлой ночью. Мы сели за стол вместе, и я налил в бокалы вина. "Я должен извиниться за свою прямолинейность Валита, но я должен знать причины Вашего мрачного и отчужденного настроения. Разрешаю Вам плеснуть вино мне в лицо и уйти, но если Вы хотите поговорить, я возможно смогу Вам помочь. Я достаточно много испытал за свою жизнь," — сказал я. Потребовалось некоторое время, чтобы она ответила. Валита выпила свое вино молча. Несколько раз она открывала рот, но не могла найти слова. Я держал свой рот на замке, и ждал. "Позор," — сказала она. "Это то, что находится у меня в голове." "Позор?" "Да, я предатель!" Слезы катились по лицу Валиты. Я сжался, так как не хотел признавать, что Аспин был прав. Я понял, что она все еще вооружена, а мой меч находится в другой стороне палатки. И тогда она начала говорить и остановить ее было трудно. "Когда Дьяволы держали меня в темнице, я предала всех и каждого, кого любила раньше! Под хлыстами и раскаленными

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

щипцами я сдалась. Я рассказала им все! Люди умерли! МОИ люди!" Я сел на стул, и заметил, что она смотрит теперь на меня и ждет моей реакции на ее признание. Она увидела что-то в моих глазах, что удивило ее. Возможно, она ожидала увидеть мою ненависть. Вместо этого, я сказал: "Вы были в темнице больше трех месяцев! Никто не может ожидать, что после долгих мучений, особенно в умелых руках Демонов и Дьяволов." "Но..." "Нет! Я знаю кое-что о позоре, Валита. Я живу с этим каждый день. Возможно, я расскажу тебе когда-нибудь, но первое, что Вы должны понять, Вы никогда не сможете освободиться от этих проклятых Дьяволов, пока не простите себя!" — сказал я.

День 56
2-4-7

Я могу только надеяться, что Валита поймет, она не виновна в смерти своих людей. Тем временем, я снял ее с командной должности и дал ей должность консультанта. Я не мог позволить ей принимать решения, пока в ее голове все не уляжется. Однако, сейчас больше, чем когда-нибудь я был уверен, она не шпион Аспина. К сожалению, Аспин так не думает. Даже, после того, как я рассказал ему об откровении женщины Эльфы, он воспринял это как еще одно доказательство причастности ее к утечке информации врагам. "Возможно, она честно призналась один раз, но те Дьяволы имеют свои способы изменять людей!" — ответил мне Аспин. "Вы это уже видели и признали это." "Но где доказательства, Аспин?" — потребовал я. Эльф покачал головой, зная, что меня не переубедить. Пока же, я должен сконцентрироваться на нанесении поражения Мутаре.

События на карте:

28; 68; 0

Для компьютера:
AMBUSH ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА — НЕ ПЕРЕВОДИТЕ
Стража: 15 50 20 60 18

61; 4; 0

Насыпи вырытой земли вдоль дороги привлекли ваше внимание, кажется, что когда-то вы видели их. Являются ли они огромными могилами? Зачем кто-то рыл дюжину огромных дыр, если не преследовал какую-то цель? Как предосторожность, вы вызываете добровольца ехать между маленькими холмами. Тем временем, ваша армия стоит позади в полной готовности. Вы посылаете вашего самого быстрого разведчика вперед, но когда он достигает насыпей, грязь взрывается к небу, взрывая Кристальных Драконов из потайного места у основания статуй. Даже грязь не может закрыть великолепный красный кристалл, который использовался при строительстве. Это красиво, подобно искусству вы еще не можете взглянуть реальности в лицо, которая во весь голос кричит: "Атака!"
Стража: 1 1

43; 43; 0

Рыцарь держащий белый флаг медленно приближается к вашей армии. Когда он подходит ближе, он смотрит на вас, опускает флаг и улыбается. "Я вижу, вы — наши союзники от Авли. Это — великая новость! Соша ждет Вас на Святой Земле, возле той башни, но туда позволят подойти только самому Тарнуму."

43; 47; 0

Для компьютера:
Ресурсы для компьютера — ПЕРЕВОДИТЬ НЕ НУЖНО
Событие: +10 +20000

44; 69; 0

Для компьютера:
Ресурсы для компьютера — ПЕРЕВОДИТЬ НЕ НУЖНО
Событие: +10 +20000

13; 38; 0
63; 6; 0

1 2 1
Нельзя забрать войска

36; 30; 0

1 1 1
Нельзя забрать войска

47; 46; 0

2 3 2
Нельзя забрать войска

57; 2; 0

Вы определяете границу Битвы Гномов, идущую к дороге. Они кажутся разбитыми и мрачными, но их светлеют, когда они видят Вас во главе войска. "Вы человек Короля Эльфов, Тарнум, не так ли?" — спрашивает их вожак. "Да," -отвечаете Вы. "Тогда позвольте присоединиться к Вам, пожалуйста! Наши собственные силы были разбиты Черными Драконами. Мы — это все, что от нас осталось. Мы просим позволить нам присоединиться к вам, и мы вас предупредим об одной опасности. Земля в этих частях тихая, как будто демонское зло прячется в ней. Смотрите куда ступаете!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

25; 22; 0	Несколько молодых Зеленых Драконов сидят вне Утеса Драконов, бросая вызов всем, кто подходит к ним. В этом возрасте Драконы иногда становятся слишком агрессивными. Ваши попытки поговорить с ними будут встречены руганью и оскорблениями. К сожалению, единственный путь пройти мимо них, это атаковать их.
27; 18; 0	Они стоят подобно кристальным статуям, солнечные лучи, проходя через их тела оставляют мерцающий красный след на земле. Вы удивлены, если кто-то установил этих огромных бескрылых Драконов, то для чего? Чтобы чтили настоящих, тогда это должно немного изменить ваше направление поисков. Нет! Эти Кристальные Драконы, созданы мощной магией и выпущены в мир. Хотя они и не настоящие Драконы, они же все мертвы, если не осталось их еще.
3; 40; 0	Как известно, несколько Красных Драконов живут в этих покинутых Кристальных Пещерах. Когда вы приблизитесь, вы найдете место их обитания по разорванной корове, которую они украли на ближайшей ферме. Прежде, чем вы подниметесь в Хрустальную Пещеру (и найдете внутри скрытые сокровища) вы должны убить эти существа. **Награда:**
13; 14; 0	Вы осторожно приближаетесь к четырем Черным Драконам, которые разорвут при первой возможности в клочья. Теперь они, стоя на земле начинают медленно рыть яму. Мысли о том, что они кого-то преследуют внизу, сразу отпадает, вы начинаете нападать.
55; 11; 0	Вы приблизились к Пруду Драгоценных Камней, чтобы использовать его в производстве, но здесь обитают в большом количестве эрафийские Арбалетчики, которые скрываются в лесу. Прежде, чем вы их убедите в своих действиях, вы им не враг, хотя они иногда нападают.
22; 8; 0	Из-за деревьев вышел один из членов Охраны Леса, один из солдат Король Эльфов. Он открыл свой ранец и вынул ботинки. "Для Вас," — сказал он, — "подарок от Короля Эльфов. Он благодарит Вас за Вашу службу и за выполнение поставленной задачи, теперь Вы можете уезжать." Теперь, когда Вы получили ботинки, Эльф быстро кланяется и покидает Вас не произнеся больше ни слова.
70; 0; 0	Стая Чертей обитает в этих краях. Они танцуют, кружась, бросая Неиссякаемую Склянку Ртути во все стороны, играя в надоевшую игру 'держись подальше'. Вы хотите напасть на них раньше, чем они разобьют этот ценных предмет? **Стража:** 61 53 48 54 43
36; 25; 0	Трава в этом районе мертва и ужасным зловонием пропитан весь воздух. Но прямо в центре нескольких насыпей Серы, наслаждаясь такой природой, находятся несколько Ржавых Драконов. Создание всей Серы является Вечное Кольцо Серы, которое расположено на скале между Драконами. Вы нападете на них ради этого артефакта? **Стража:** 1 1 1 1
16; 18; 0	Шпион Эльфов, который следит за эрафийской границей, расположился так, чтобы встретить вас здесь на этом поле. Вы один ждете больше часа, прежде чем шпион выходит из тени ближайших деревьев. "Поздравляю, Тарнум," — сказал шпион. "Я слышал о Вашей миссии и думаю, что кое-что может Вам быть полезным." Эльф вынул Зеркало из сумки. "Используя его, я наблюдал за движениями эрафийцев в течении десятилетий. Вы можете попользоваться им, если желаете." Вы возьмете Зеркало?
24; 2; 0	Вы пришли на эту поляну, чтобы найти дружбу с Кентаврами, которые живут здесь, но сначала вы должны заработать их уважения. Они просят вас стоять с завязанными глазами в центре открытого поля. Тогда вы услышите топот множеств Кентавров, бегущих по земле. Они налетят на вас подобно грому, идущему через всю поляну. Тогда вы почувствуете толчок земли прямо у вас под ногами. Когда вы захотите вырваться и открыть глаза, вы почувствуете сильную пощечину. И это — все. Кентавры смеются, сажают вас на попу. Один из них вручает вам Значок Смелости, и произносит слова: "Не многие могут остановиться перед нагрузкой Кентавров".
13; 13; 0	Вы опустили веревку в отверстие, чтобы осторожно спуститься и посмотреть внутри, что и привлекло внимание Черных Драконов к этому месту. В самом низу , стоя в ледяной воде по самый пояс вы исследуете темноту на ощупь, пока вам в руку не тыкается что-то острое. Кажется это корона, но странно, несмотря на то, что предмет находится в холодной воде при прикосновении он теплый. Вы несете ее назад на солнечный свет, мысленно смеясь. Теперь вы, а не Королева Драконов Мутар стала обладательницей Короны из Зубов Драконов.

Задания на карте:

10; 18; 0

Вы останавливайтесь и перекусываете с отшельником, объясняя ему по ходу еды ваши искания. "Я думаю, мы можем помочь друг другу," — говорит старик. Он расскажет Вам, что собирается в далекое последнее путешествие домой и ему нужна хорошая экипировка для поездки, которое также сможет защитить его. "Боевые Единороги будут очень кстати," — говорит он. Если Вы принесете отшельнику 25 Боевых Единорогов, он даст Вам письмо, с помощью которого Вы получите помощь группы Золотых Драконов.

Задание: Принести 25
Прогресс: Вы находите отшельника, упаковывающего книги в большие мешки, готовящегося к путешествию домой. Когда он видит Вас, кивает головой и говорит: "Мне действительно нужны те Боевые Единороги. Вы даже не можете поверить, сколько барахла накопил я за свою жизнь и я не могу все это оставить здесь. Когда найдете 25 Боевых Единорогов возвращайтесь."
Завершение: "Вы как раз вовремя," — сказал отшельник. Он уже полностью готов уехать, мешки и корзины уложены вокруг его дома. "Желаете получить письмо за Боевых Единорогов?"

Награда: 11

13; 46; 0

Вы найдете молодого человека, скрывающегося в этой Хижине. Когда вы приблизились, он начал размахивать копьем и говорить: "Уходите прочь! Я не испугаюсь использовать это. Что я и сделаю ради моего хозяина, храброго Рыцаря Соша!"
Задание: Быть героем по имени Сорша.
Прогресс: Оруженосец открыл дверь прежде, чем вы достигли ее и закричал: "Вы не Соша! Уходите отсюда или я буду вынужден сделать это с помощью копья!"
Завершение: "Это действительно Вы, хозяин! Соша, я хранил Ваш Нагрудник из Серного Камня командующего. Я защищал это своей жизнью. Могу ли я помочь Вам одеть его?" — сказал оруженосец.

Награда:

54; 30; 0

Задание: Принести **Награда:**

60; 15; 0

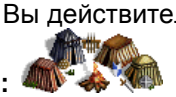
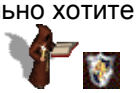
Химический запах, который всегда окутывает эту маленькую Хижину, предупреждает вас, что это — лаборатория. Вы находите Волшебника безучастно сидящего на крыльце, пишущего замечания в журнале и медленно покачивающего головой. "Что-то неверно?" — спрашиваете вы. "О, да, кое-что неверно," — говорит Волшебник. "Мне только жаль, что не знаю что! Независимо от этого — мне необходим Кристалл. Если Вы сможете принести 40 Кристаллов, я дам Вам два Кристальных Дракона — моего собственного изготовления." Это звучит так, как если бы я сказал, хорошо бы иметь два из тех мощных существ на вашей стороне для обмена.

Задание: Принести 40
Прогресс: Но мне просто этого не хватает! Мне нужно 40 Кристаллов. Я никогда не смогу закончить это с тем, что имею.
Завершение: "Наконец! Здесь, дайте мне 40 Кристаллов, и я дам Вам это по возвращении," — сказал Провидец.

Награда: 2

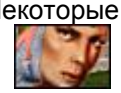
38; 44; 0

Башня была покинута и только Тарнум имеет единственный ключ.
Задание: Быть героем по имени Тарнум.
Прогресс: Вы пробуете открыть ворота, но так как только Тарнум имеет единственный ключ, то Вы попусту тратите время.
Завершение: Вы подходите к воротам, вставляете ключ в замок, и — чпок — они открыты. Теперь Вы действительно хотите войти?

Доступ:  

42; 43; 0

Охранник поймал меня и сказал: "У меня есть инструкции пропустить только Тарнума."
Задание: Быть героем по имени Тарнум.
Прогресс: "Только командующий Авли, Тарнум, может пройти и никто больше!" — крикнул охранник.
Завершение: "Наконец," — крикнул охранник, — "это Вы! Мы так переживали, увидев движение войск. Некоторые из нас думали, что вы убиты. Хотите теперь пройти?"

Доступ: 

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

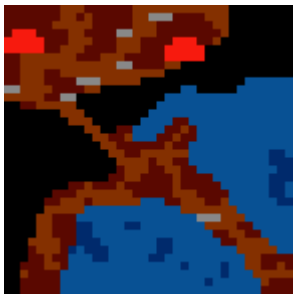
6 Драконы с ажурными крыльями (Dragons of Gossamer Wings)

Описание сценария: Тарнум должен достать двенадцать Сказочных Драконов, которые помогут ему в борьбе с Повелителями Подземелья. Все Герои будут ограничены 32 уровнем, но Тарнум и два его лучших Капитана перейдут к следующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

Усадьба в Оплоте (11; 4; 0)
16 Снайперов Тарнуму

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Набрать 12 Сказочных драконов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума
Максимальный уровень героев: 32	



Города на карте:

2; 8; 0	11; 4; 0	2; 5; 1	22; 6; 1

Герои на карте:

	из миссии 5	из миссии 5	26 уровня, 250000
12; 5; 0	3; 9; 0	10; 14; 0	4; 7; 1

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Сражения на границах Эрафии продемонстрировало Тарнуму истинную мощь армии Мутарры. Чтобы компенсировать чем-то эту разрушительную мощь и восстановить паритет воюющих сторон, он отправляется на поиски неуловимых и непредсказуемых Волшебных Драконов.

День 1
1-1-1

Король Эльфов понял, также, как и я, что Королева Драконов слишком быстро увеличивает свою силу. Даже с Эрафией на нашей стороне, мы не можем противостоять объединенной мощи ее Драконов. Так, Король Эльфов попросил меня отказаться от передней линии и попробовать завербовать мощных, но неуловимых Волшебных Драконов. Король Эльфов имел возможность раньше встретиться с этими Драконами, и несмотря на их потребность в одиночестве, Волшебные Драконы достаточно близки друг к другу. Если удастся убедить хоть маленькое их количество присоединиться к нам, силы будут на нашей стороне. Я надеюсь, что он прав. Каждый день я провожу далеко от границы, что позволяет Мутаре продвигаться глубже в Авли и Эрафию.

Для красного (повтор каждые 7 дней):
Ресурсы для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ
Событие: +20 +20 +10 +20 +10 +10 +25000

День 5
1-1-5

Аспин узнал, что шесть Волшебных Драконов живут где-то на юге, но никто не знает точно где. Несколько из его разведчиков исчезли, пытаясь узнать, где это место. К сожалению, войска Мутары находятся в этом же районе. Либо она сама возьмет под контроль Волшебных Драконов, либо будет пресекать все мои попытки завербовать их.

День 11
1-2-4

После выяснения стратегии операции с моими капитанами, Валита осталась, когда все покинули мою палатку. Я налил вино для нас двоих, потому что знал, о чем будет разговор. "Я хочу поблагодарить Вас, Тарнум," — сказала она. Наконец-то она научилась обращаться ко мне по имени. "За что?" "За Ваши слова," — сказала она мягко. "Я не могу сказать, что я уже не обвиняю себя, возможно для этого нужно немного больше времени, но Вы верно понимаете, что я чувствую." "Больше, чем знаю," — сказал я. "Каждый делает ошибки, но как Вы поступите с

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	ними, как Вы их загладите, вот в чем проблема." "Да, я думаю, что Вы правы," — сказала Валита. Мы допили вино в тишине. Валита собралась уходить, но остановилась у двери. "Я наблюдала за некоторыми вашими шахматными партиями с Аспин," — сказала она. "Он играет в течение сотен лет. Фактически, он гений в этой игре." "И я уверен, что он первый, кто готов признать это," — сказал я. Мы вместе посмеялись. "Да, но я заметила, что Вы слишком агрессивны. Вы сосредотачиваетесь на поражении Вашего противника, но в то же время думаете о своем поражении, думаете, что произойдет, если Вы потерпите поражение!" Когда она ушла, я обдумывал ее слова очень долгое время.
День 17 1-3-3	Прошлой ночью я бросил вызов Аспину в шахматном поединке, и я был к победе близок, как никогда. Я думал о словах Валиты всю игру, но меня подвело терпение. Когда я думал, что выигрываю, я нанес удар, а Аспин был готов к нему. "Шах и мат," — сказал Аспин, откидываясь на спинку стула. "Вот эта была игра, Тарнум! Вы почти победили меня." "В следующий раз," — сказал я, вставая. Я мысленно поблагодарил Валиту за ее совет.
День 24 1-4-3	Из-за повторной игры в шахматы с Аспин, я вызвал Валиту к себе в палатку. Я указал на доску и сказал: "Хочешь сыграть?" "Конечно," — сказала она, садясь. Позже, когда на доске осталось меньше фигур, она взглянула на меня после последнего сделанного хода и спросила: "Что Вы сделали, Тарнум? Чего Вы стыдитесь?" Я пообещал рассказать ей, но мог ли я действительно объяснить, откуда я прибыл и почему, я, человек — бессмертен? "Чтобы стать таким, мне пришлось убить много, много людей. Я верил, что я прав и, что все мои действия, направленные к моей цели хороши." "Погибло невинное существо?" — спросила она нерешительно. "Больше, чем я мог даже подумать," — сказал я,— "включая одну из моих сестер." "Ваша сестра? И как Вы живете сами с собой?" Я не думал, что Валита задала этот вопрос резким тоном, но ее слова глубоко проникли в мою душу. "Во мне всегда живет надежда, что я смогу все исправить," — сказал я. Валита сидела в тишине некоторое время, затем встала и положила руку мне на плечо. Я понял, что не только я понял ее боль, но теперь появился кто-то, кто понял мою боль тоже. Мне было хорошо, и я не хотел, чтобы она убирала руку. Но она это сделала. Она медленно убрала руку и вышла из палатки, не произнеся ни слова. Я посмотрел на шахматную доску. И только сейчас заметил, что Валита нанесла мне поражение.
День 28 1-4-7	Аспин с отрядом разведчиков влетел в лагерь этим утром с подбитой Гарпией. "Вы хотели доказательство!" — сказал Аспин. "Вот оно!" Я взглянул на Гарпию и вернулся к Аспину. Эльф держал в руках свернутый кусок пергамента. "Мы нашли это на Гарпии." "И что там написано?" — спросил я. "Я не знаю еще. Это сообщение зашифровано, но шифры для меня — игрушка, я лучший криптоаналитик во всем Авли!" Затем Аспин вернулся к Гарпии и ударил ее сильно в лицо. "Расскажи ему все, что ты рассказала мне," — потребовал Эльф. Гарпия произнесла: "Я собираю все, что нахожу и увижу. Летаю ночью, подбираю стрелы на вершинах деревьев и несу все это своему хозяину. Все, что я делаю — приношу вещи!" "Стрелы, тебе это ничего не напомнило?" "Стрела Эльфа с черным и зеленым оперением," — ответила Гарпия немедленно. Я сжал кулаки, потому что знал, что означали эти цвета. Это были цвета, которые использовала Валита на своих стрелах. Я зло посмотрел на разведчиков и сказал: "Втащите Гарпию в мою палатку, я буду лично ее допрашивать." Повернувшись к Аспину, я сказал ему: "Расшифруй код. Я хочу знать, что в этом письме."
День 30 2-1-2	Возможно, разговор с Курбоном был сейчас лишним, но он был единственным человеком, кто верил в невиновность Валиты. "Кто-нибудь еще использует черный и зеленый цвет в оперении на стрелах?" — спросил я Гнома. "Нет," — последовал ответ. "Все лучники используют зеленые цвета после соответствующего распоряжения Короля Эльфов. Только командующим позволяют их собственные цвета." Тогда Курбон понял, насчет каких цветов я спрашивал. "Это относительно Валиты, не так ли? Что-то случилось?" — спросил он. "Аспин думает, что наконец-то поймал шпиона," — ответил я. И я ушел, и так слишком много сказав. Если Валита шпион, она знала бы, что Аспин слишком близко от нее. Но я не волновался. Когда я вернулся к своей палатке, то заметил шахматную доску, находящуюся на моем столе. Я планировал игру с Аспин, но не было никакого желания сегодня играть. Я стал вспоминать, что говорила мне Валита о стратегии, которой учила и как она наставляла меня до игры с Аспин. И тут я понял, что я не учел все части в этой шпионской истории, в которую меня втянули.
День 38 2-2-3	Я сидел один в своей палатке, когда Валита вошла. "Вы хотите поговорить?" — сказала она. "Да," — сказал я, держа два листа пергамента, — "Вы знаете, что это такое?" Валита отрицательно покачала головой. "В каждом из этих листов детальное описание всех сторон нашей армии. Сообщение было зашифровано — чтобы не смогли прочесть — но, благодаря Аспину, мы смогли сломать шифр." "А что в другом пергаменте?" — спросила Валита. "Перевод, законченный Аспин сегодня утром, хотя еще никто не знает, что шифр сломан." Я поднялся и вручил ей пергаменты. Валита быстро просмотрела их и вернула мне. "Вы полагаете, что шпион я?" — сросила она. Я мог бы ей не говорить, но тень подозрения уже была брошена на нее. Но я наклонился и поцеловал ее в губы, чувствуя их теплоту и сладость. Она не сопротивлялась. Вместо этого она поцеловала меня и положила руку на бедро. Она спросила меня снова: "Вы уверены, что я — шпион?" "Нет, я не стал бы целовать шпиона," — сказал я. "Я думал, что я смотрел на королеву, в то время, мой враг пропихивал пешку в дамки." "Что?" — спросила Валита, но мне не хотелось объяснять ей сейчас. Я поцеловал ее снова.

День 42 2-2-7	Аспин ехал в лагерь, одну руку он держал высоко, а в другой руке был пергамент. Так как я ехал рядом с ним, Эльф сказал мне: "Здесь доказательство, Вы не можете идти против фактов!" Я взял письмо, оно было зашифровано, но Аспин сделал уже пометки на полях. Я читал быстро. "Это не от шпиона?" — спросил я. "Нет, это письмо ШПИОНУ," — Аспин сказал это с большим злорадством. Он смотрел прямо на Валиту, которая стояла за мной. Многие из солдат уже собралось вокруг нас. "Вы перевели это так быстро?" — сказал я. "Да, я знаю криптографию сердцем," — ответил Аспин. "У Мутаре не будет больше секретов!" "И кто — шпион?" "Это..." Стрела задела мое плечо и воткнулась в грудь Аспина. Лицо Эльфа внезапно стало белым, как снег. Его колени подкосились, но Валита поймала его прежде, чем он упал на землю. Я обернулся, и поклялся, что обязательно найду убийцу. Когда повернулся обратно, то увидел слезы в глазах Валиты. "Я не могу поверить, что это был он," — сказала она. — "Вы были правы."
День 43 2-3-1	Я приблизился к запыхавшемуся солдату, зная, что он принес плохие новости. "Он ушел, сэр," — сказал солдат. "Проскользнул в туннель, и мы потеряли его." Курбон. Я любил этого Гнома. Сильно. Хозяин Снабжения, знал каждый наш шаг, а также знал все передвижения Короля Эльфов. Где шли запасы, там шли и отряды. Иногда он знал, даже что я сделаю в будущем. И именно Курбон дал Валите черные и зеленые перья для стрел. Позже я узнал, что именно он учил Валиту стрелять. Сам он был опытный стрелок и мог попасть в любую цель. Именно от Валиты Курбон узнал, что шифр сломан. Из-за завышенного высокомерия Аспин хранил тайну в себе, и Курбон должен был убить его прежде, чем уйдет из лагеря, чтобы не выдать секреты своей хозяйки Мутаре. И теперь Курбон ушел, а Аспин был при смерти.

События на карте:

2; 10; 1	**Для компьютера:** Ресурсы для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ **Событие:** +10 +20000
17; 29; 0	Так как вы проезжаете через темный лес, вы понимаете, что никто не исследовал эту землю столетиями. Даже животные не боятся хищников. Для примера, несколько оленей выходят из теней деревьев и подходят к вам. Они достаточно близко, вы можете видеть их сверкающие желтые глаза. Слишком поздно, это, конечно же, не олени. Они волшебно трансформировались перед вашими глазами, став — Волшебными Драконами! **Стража:** 3 3
28; 13; 0	Неожиданно настигшая гроза заставляет вас и ваш отряд искать укрытие. Дождь усиливается и сверкающие молнии уже достаточно близки. Обычно, Вы никогда бы не стояли под деревьями в такую грозу, но вам ничего больше не остается. Вдруг огромная пурпурная молния ударяет в старый дуб, раскалывает его. Все рядом с деревом в огне и дыме. Когда вы поднимаетесь с земли, то замечаете восемь Волшебных Драконов, выбегающих из под сломанного дерева. **Стража:** 3 2 3
1; 18; 0	Несколько Боевых Гномов вышли из темноты Золотого Рудника, быстро схватив вас за руки. "Мы благодарим Вас за освобождение нас от тех Королев Медуз! Они крали наше Золото. Многие из нас погибли, борясь с ними," — сказал их вожак. Гномы так благодарны вам, что готовы присоединиться к вам против Мутаре, так как они уверены, такого больше не повторится никогда.
7; 33; 0	Верхушки деревьев постоянно колеблются, так как Снайперы натягивают свои тетивы. У них приказ: защищать леса Волшебных Драконов, и, к сожалению, они сначала стреляют, потом спрашивают.
21; 16; 1	**Награда:**
33; 29; 0	Деревья расступились, показывая открытое поле, на котором порхают тысячи бабочек. Вы резко останавливаетесь, когда из быстро порхающего танца бабочек появляется...Волшебный Дракон!
22; 14; 0	Это должно быть сокровища, которые охраняли умершие Демоны.
23; 0; 0	Отряд Всадников стоит на страже Шлема Сатанинской Ярости, подчиняясь последнему приказу — защищать этот артефакт своими жизнями. Вы хотите бороться с дурацкими Всадниками за Шлем Сатанинской Ярости? **Стража:** 5 5 5
16; 5; 0	Охотясь, вы распознаете черного одиночного гуся, летящего высоко в небе. Проверяете свой лук, прицеливаетесь и стреляете в небо. Отлично! Вы попадаете в гуся, но нужно теперь найти место, куда он упал. Но все, что вы находите, так это перья и пух от черного гуся и Колье Неприступности. Вы подбираете артефакт, и твердо уверены, что за вами кто-то наблюдает.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

7 Драконы глубочайшей синевы (Dragons of Deepest Blue)

Описание сценария: Тарнум наносит ответный удар Мутаре, чтобы вернуть себе потерянный Авли. Он должен завоевать все города, но при этом ему необходимо выжить самому. Герои будут ограничены 34 уровнем, а Тарнум и два лучших его капитана перейдут к следующему сценарию.

Стартовый бонус на выбор:

4000 золота
10 ртути, 10 серы, 10 кристаллов, 10 самоцветов

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 34

Города на карте:

34; 66; 0	65; 47; 0	8; 60; 0	20; 25; 0	38; 50; 0	65; 4; 0

Герои на карте:

	из миссии 6	из миссии 6	34 уровня 1028313	25 уровня 200933	30 уровня 496963
65; 48; 0	34; 67; 0	55; 65; 0	6; 3; 0	8; 61; 0	65; 5; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Наконец, Тарнум стал обладать необходимой мощью, чтобы перейти в наступление. Но так как он решил вернуть назад потерянные земли Авли, на своем пути он встретил огромных Лазурных Драконов. Даже добрые Драконы боялись этих древних существ.

День 1 1-1-1	Наконец настало время продолжить нападение. Король Эльфов отступил, проиграв огромную часть своих территорий Королеве Драконов и ее, на первый взгляд, непобедимым войскам. Пока не поздно, мы должны атаковать ее и показать, что мы так просто не сдаемся. Итак, я взял войска под свое руководство, и атаковал Мутару и ее армии со стороны моря, где она уже построила четыре тюрьмы для эльфов, живущих по соседству. Тем временем, Король Эльфов продолжал сражение с Королевых Драконов на передних линиях, надеясь отвлечь на себя ее силы для того, чтобы я смог проскользнуть за линию обороны врага и добраться лично до Мутары. Слишком многое зависит от моей победы.
День 2 1-1-2	Я получил весть от Короля Эльфов о том, что еще один вид драконов присоединился к армии Мутары — это могущественнейшие Лазурные Драконы. Теперь Мутара действительно обладает армией, способной разгромить любое войско, ставшее против нее. Я заметил, что в своем стремлении скорее завоевать мир, Мутара слишком сильно рассеяла свои войска. Она сражается против Короля Эльфов, и против Рыцарей Эрафии, плюс к этому она пытается еще нападать на меня. Возможно, эта ошибка станет причиной ее поражения.
День 7 1-1-7	Этим утром, как всегда, я зашел в палатку знахаря, чтобы проведать Аспена. Зайдя в палатку, я был поражен бледным цветом лица старого Эльфа. Если бы не его широко раскрытые глаза, я бы подумал, что он умер. "Ты выглядишь лучше," сказал я. "Вы не умеете лгать!" произнес он. Я сел. Впервые после его ранения мы могли поговорить. "Вы использовали меня как пешку," сказал Аспен. "Нет." "Но я не сержусь. Я удивлен! Вы убедили меня в том, что Валита шпион, но в то время вы уже знали, что это кто-то другой. Кто это?" "Курбон, начальник Снабжения", — сказал я. Мои слова прозвучали не натурально. Я все еще не мог поверить в это. Аспен покачал головой так, будто бы он знал это все время. "Письмо, адресованное шпиону, которое я нашел — было написано тобой, не так ли?" — сказал Аспен. Я кивнул со стыдом. Я, который когда-то

	был гордым Варваром, воспользовался уловками шпиона. Но Аспен рассмеялся, несмотря на то, что это причиняло ему нестерпимую боль. "Я не думаю, что еще когда-либо буду играть с вами в шахматы, Тарнум. Если я проиграю, это сильно испортит мне репутацию", — сказал Эльф. Я положил руку на его плечо и произнес: "Я не думаю, что когда-нибудь смогу победить тебя." "Ха! Снова вы бессовестно лжете. Я вам никогда не нравился", — сказал Аспен. "Не отрицайте! Это не имеет значения. Никто не любил меня, но это не страшно. По крайней мере, меня все уважали." "Да", — сказал я. "Я хочу, чтобы ты знал, Тарнум, что я тебя всегда любил и уважал. Ты хороший человек." Позже, Аспен как-то выбрался из палатки. Он стоял в одиночестве и смотрел, как солнце медленно скрывается за верхушками деревьев, как только погас последний лучик, он упал мертвым.
День 8 1-2-1	**Для красного (повтор каждые 7 дней):** Ресурсы для компьютера — ПЕРЕВОДИТЬ НЕ НУЖНО **Событие:** +20 +20 +20 +99999
День 12 1-2-5	Мое сердце учащенно забилось, когда я узнал, что приближается Валита. Она ехала впереди и, несмотря на то, что она провела две недели без удобств цивилизации, выглядела она прекрасно. В человеческих армиях обычно смотрят с неодобрением на взаимоотношения между солдатами. У Эльфов же все по-другому. Они свободно выражают свои чувства и эмоции, даже в тяжелые времена войны. Спешившись, Валита бросилась в мои объятия. "Я скучала по тебе", — прошептала она. Я тоже ждал с нетерпением встречи, но не смог сказать ей этого. Мне хотелось сказать столь многое, но слова застывали на моих губах. Вместо этого я рассказал о том, что несколько дней назад мы похоронили Аспена. Валита низко опустила голову. "Мне очень жаль", — произнесла она. "Я не смогла захватить Курбона. Я проследовала за ним по туннелям так далеко как смогла, но они бежали на земли Нигона, а там было очень много патрулей и стало слишком опасно продолжать наши поиски. Теперь нет никаких сомнений, что Курбон служит Мутаре!" Мысли о шпионе Курбоне делали мое сердце равнодушным к присутствию Валиты. "Я поклялся на могиле Аспена что убью Курбона за то, что он сделал с ним и за то, что он пытался сделать с тобой." — сказал я Валите. Она долго на меня смотрела, а затем снова крепко меня обняла.
День 20 1-3-6	Сегодня несколько Красных Драконов устроили засаду на мой караван с припасами. Они уничтожили все, включая продукты. Когда Аспен был жив, он обычно предупреждал меня о таких нападениях, и я всегда мог изменить маршрут каравана и устроить ловушку на нападающих. Как мне его сейчас не хватает. **Событие:** -14 -12 -1280
День 24 1-4-3	Сегодня поступил доклад об еще одной атаке Драконов. Несколько Лазурных Драконов разрушили до основания одну из деревень Эльфов. Многие погибли. Похоже, что Мутара не удовлетворена просто разрушенным Авли. Она причиняет дополнительные страдания эльфам. Я должен как-то остановить этот беспредел.
День 28 1-4-7	Атаки на деревни и фермы Эльфов разозлили моих солдат. Казалось, что мы никогда не сможем остановить их. Вечером Валита посвятила меня в свой план. "Эти атаки похожи на действия нескольких группировок Драконов. Я, мои Золотые Драконы и Снайперы, сможем разбить их и положить конец их бесчинствам!" — сказала она. Я покачал головой, мне бы не хотелось сейчас разъединять свои войска. "Я не могу преследовать каждую мелкую группу врага." "Мутара не упустит этого преимущества и нападет на нас."
День 31 2-1-3	Я не думал, что за мной кто-то наблюдает, пока я тренируюсь с мечом. Но вдруг я услышал, как какой-то предмет просвистел над моим ухом. Я заметил крапленую стрелу, торчащую из ближайшего дерева. Я подошел и вытащил ее из ствола, затем повернувшись к лесу, я позвал: "Валита?". Чащоба была зеленой и черной. Женщина Эльф бесшумно вышла из тени. "Это привлекло твое внимание?" — спросила она. "Конечно же!" — был ответ. "Хорошо! Теперь скажи мне, что творится с тобой. Ты меня не замечаешь, а если и заметишь, то нянчишься со мной как с младенцем! Ты ведешь себя странно, Тарнум. Реши хочешь ты, чтобы я была рядом с тобой или нет!" Гнев покрыл щеки Валиты румянцем, от чего она сделалась еще прекраснее. "И то и другое", — признался я. "Тарнум", — произнесла она, ее голос стал более мягким. "Мне кажется, что я могла любить тебя, но иногда я чувствую, что ты не можешь ответить мне тем же. Если это так, пожалуйста, дай мне знать и я уйду." "Валита..." "Но если есть хоть какой-то шанс, что ты полюбишь меня", — прервала она, — "тогда не говори ничего и не прогоняй меня! Дай мне только один шанс, Тарнум. Дай нам шанс лучше узнать друг друга!" Я опустил голову, так как мне было проще позволить отрезать себе руки, чем говорить сейчас. "Моя жизнь, Валита, не принадлежит мне с очень давних пор." "Я не понимаю тебя", — сказала она. Когда я отказался ей все объяснить, она убежала вся в слезах.
День 38 2-2-3	Прошлой ночью я молился Предкам. Я умолял их освободить меня. "Не достаточно ли я испытал страданий?" — кричал я. "Теперь я понимая! Я знаю, в чем был не прав, но как я могу это исправить? Я не могу вернуться назад и переделать то, что уже сделано. Дайте мне силу исправить ошибки, чтобы они больше не причиняли мне боль!" Они не отвечали. Или, может молчание, было их ответом.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 42
2-2-7

Атаки драконов переполнили чашу терпения Валиты и других эльфов. После того как мы разбили лагерь прошлым вечером, она и некоторые другие эльфы ушли. Они ушли охотиться на Драконов — Я в этом уверен. Но я не мог переступить через себя и последовать за ней. Может, это и к лучшему. Может длительная разлука охладит мое сердце. Может, если мне удастся разгромить Мутару, я смогу исчезнуть. Валита когда-нибудь встретит кого-то, кто сможет сделать ее счастливой, кто сможет остаться с ней до конца. И может быть однажды я смогу ее забыть.

События на карте:

5; 3; 0
Для компьютера:
Ресурсы для компьютера — ПЕРЕВОДИТЬ НЕ НУЖНО
Событие: +20 +30000

22; 63; 0
Вы решили позавтракать здесь на старом гниющем бревне, но как только вы сядете, дерево рассыплется под вашей тяжестью. Но как только вы отойдете немного в сторону, вы заметите, как что-то блестит в остатках дерева — это чей-то давно забытый тайник.
Событие: +16 +40000

56; 64; 0
Вы схватили юного эльфа, который рассказал не только, о том где можно найти других богатых эльфов, но и о том, что Волшебные Драконы были захвачены в плен Лазурными Драконами.

43; 60; 0
Внезапно, из кустов появился разведчик Эльфов. Он уставший и весь в грязи. "Сэр", — позвал он. "Я нахожусь здесь уже несколько дней, мне некуда идти, и я опасаюсь за свою жизнь!" "Что тебя так напугало?" — спрашиваете вы. "Драконы! Здесь их великое множество. Нужно быть предельно осторожным в этом лесу.

43; 61; 0
Ваш разведчик не шутит. Бесчисленные стаи птиц взмыли с верхушек деревьев, устремившись к облакам. Вскоре после этого, отряд Драконов появился на небе, готовясь к нападению. Вы видите Ржавых и Черных Драконов, возглавляемых огромным Лазурным Драконом.
Стража: 3 4 1 4 4

14; 69; 0
68; 30; 0
10
Нельзя забрать войска

18; 54; 0
5
Нельзя забрать войска

58; 33; 0
5
Нельзя забрать войска

59; 58; 0
На некотором расстоянии показалось пять Лазурных Драконов. Их темно синие шкуры сверкают подобно чистейшему горному озеру, цвет их красивейший из тех, что вы когда-либо видели раньше. Они намного больше, чем любой другой из видов Драконов. Вы видите, как один из них приземлился на траву. Даже на таком большом расстоянии чувствуется, что земля дрожит у вас под ногами. Нелегко будет победить этих прекрасных созданий.

62; 60; 0
Волшебный Дракон взволнованно кружится в небе над вашей головой. "Спасибо, спасибо вам! Мы будем сражаться на вашей стороне, известно ли вам, что Лазурные Драконы присоединились к Королеве Драконов", — сказал он. "Да, как это ни грустно, преимущество не на нашей стороне", — говорите вы. "Можем ли мы присоединиться к вам, надеюсь, это хоть немного поможет!"

Задания на карте:

16; 63; 0
Задание: Принести **Награда:**

46; 14; 0
Задание: Победить (59; 58; 0) **Награда:** 3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

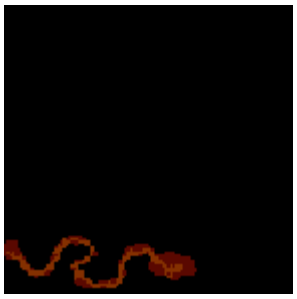
8 Конфликт драконов (Clash of the Dragons)

Описание сценария: Тарнум ведет объединенные войска Авли и Эрафии в последний бой против армии Мутары. Разгромите ее, лишив ее навсегда власти над Драконами. Тарнум должен разрушить все города и выжить сам.

Стартовый бонус на выбор:

20 Снайперов Тарнуму
Гильдия магов 3 уровня в Оплоте (10; 10; 0)

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума



Города на карте:

7; 39; 0	10; 10; 0	36; 25; 0	56; 6; 0	65; 36; 0	3; 99; 0	19; 69; 0	53; 69; 0	72; 96; 0
96; 40; 0	98; 7; 0							

Герои на карте:

	из миссии 7	15 уровня 40500	из миссии 7					
10; 11; 0	7; 41; 0	56; 7; 0	65; 75; 0	19; 70; 0	72; 97; 0	96; 41; 0	98; 8; 0	99; 74; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

35 уровня
1; 106; 0

«Выпив из Пузырька с Кровью Дракона, Мутаре сама превратилась в разумного летучего ящера. Ходят слухи, что это предзнаменование, и скоро в мир придёт сам Отец Драконов».

3 2 5 4 1233600

Пролог. Молниеносное нападение Тарнума заставило Мутару вернуться назад в Нигон, предоставляя Королю Эльфов возможность расправиться с войсками, попавшими в окружение в Авли и Эрафии. Теперь, когда угроза нависла над ее собственной страной, и Королева Драконов чувствовала подступающую агонию, она сосредоточила всю свою ненависть на единственном человеке — Тарнуме.

День 1 1-1-1	Мутара сделала ошибку, попытавшись разделить свои силы между силами Авли и Эрафии. Она попыталась покорить слишком многих, и слишком быстро. Теперь, при помощи Волшебных Драконов, у меня появилась возможность оттеснить ее назад к морю. Я уверен, что Король Эльфов и Король Эрафии добьют армии Нигона, оставленные мною позади после молниеносной атаки. Но в данный момент Королева Драконов подняла все свои войска против меня. В то время как я планировал пересечь море, чтобы захватить ее, гиганты уже высадились на отмели. Сделано многое, но еще больше предстоит сделать.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 4 1-1-4	Сегодня утром я получил неожиданное письмо от Говорящей С Драконом. В нем говорилось о том, что артефакт, называемый Мощь Отца Драконов, возможно, сможет мне помочь победить Мутару и ее армию. Часть войск находятся на этой территории. Но, к сожалению, по слухам часть располагается в землях Мутары. Если мне удастся построить Мощь Отца Драконов, у меня в руках окажется сильный козырь.
День 8 1-2-1	**Для красного (повтор каждые 14 дней):** компьютерные материалы — НЕ ПЕРЕВОДИТЕ **Событие:** +20 +20 +20 +99999
День 10 1-2-3	Прошла уже почти неделя как я не вспоминал о Валите. Я думаю, что мне все легче удается забывать о вещах, которые делают меня счастливым. Я слышал доклады об ее успехах при обороне Авли от набегов Драконов Нигона. Одна лишь мысль об этом вызывает у меня улыбку. Было убито столько драконов, и я думаю, что одно лишь упоминание ее имени должно наводить неимоверный ужас на них. И несмотря ни на что, я бы хотел находится там на ее стороне
День 13 1-2-6	Читаю другое письмо от Говорящей С Драконом: "Друг Дракона, я разговаривала с Провидцем, который обладает частицей Мощи Отца Драконов. Найди его. Вероятно, он потребует с тебя какую-то плату. У меня есть для тебя хорошая весть — он согласился встретиться с тобой лично или с тем, кто носит твое знамя. Это не позволит Мутаре заполучить Мощь Отца Драконов. Удачи!"
День 18 1-3-4	Сегодня в лагерь пришел разведчик эльфов, его лихорадочно трясло под порванным плащом. В течении долгих недель он блуждал, разыскивая дорогу к землям Мутары. "Она великолепна как Королева Драконов", — рассказывал Эльф прерываясь несколько раз чтобы чихнуть. "Отмель это естественное препятствие для кораблей и нет никакого сухопутного пути к ее землям." "Неужели нет никакого другого пути к ней?" — спросил я. Он кивнул. "Я нанял рыбацкую лодку для поисков вокруг отмели, но меня засосало в Водоворот. Я думал что погибну, но меня выбросило с другой стороны, промокшим до костей, недалеко от берегов страны Мутары!" " Водоворот? Опасно, но если это единственный путь... по крайней мере, понятно, что имела в виду Королева Драконов. Мы благодарим вас за ваши услуги. Вы освобождены от службы до тех пор, пока не избавитесь от этого ужасного кашля. А сейчас идите и найдите знахаря, чтобы он вас вылечил.
День 24 1-4-3	Сегодня в лагерь на носилках принесли Эльфа. Он был очень слаб от ранений, но во что бы то ни стало, настаивал на разговоре со мной. Я обратил внимание на то, что большая часть его тела сожжена. Неужели можно вытерпеть столько боли? Я стал на колени перед храбрым эльфом и сказал, "Тебе следовало бы отдохнуть, храбрый солдат! Говори, что ты хотел мне рассказать?" "Моим командиром была Капитан... Валита", — начал он. Мое сердце замерло, отказываясь биться, пока говорил израненный Эльф. "Ее схватили!" "Как?" — спросил я . Это было единственное слово, которое я смог произнести. "Мы слышали о Гноме, возглавляющем несколько Красных Драконов. Они напали на Короля Эльфов. Валита не медля, как одержимая отправилась за ним!" Гном? Она, наверное, думала что ей удастся схватить Курбона. Я был единственным, кто знал, сколько зла и горя причинил он ей. Она должно быть, отправилась за Курбоном, надеясь захватить его, и узнать почему. "Это была ловушка!" — сказал Эльф. "Полчища Красных Драконов напали на нас. Мы отразили первую их атаку. Мы уничтожили всех, кто нападал на нас во второй атаке, потеряв при этом всех наших оставшихся драконов. Но с третьей атаки они одолели нас!" "А что Валита?" — спросил я с отчаянием. "Я видел, как она упала с лошади во время схватки с одним из чудищ. Она вонзила свой меч в глаз твари, за мгновение до того как он ударил ее своим хвостом. Я не думаю, что это убило ее, но она не поднималась на ноги после этого." Разговор очень утомил Эльфа. Я приказал, чтобы солдаты отнесли раненного. "Дайте ему все, что он пожелает", — приказал я, потому что знал, что Эльф скоро умрет. Никому еще не удавалось прожить долго с такими ранениями.
День 25 1-4-4	Я не могу думать! Я выслушиваю донесения о передвижениях вражеских войск, о предполагаемом их количестве, но это меня нисколько не волнует. Мутара может занять весь мир, если ей так хочется! Единственное чего хочу я, это быть с Валитой!
День 32 2-1-4	Послание было доставлено около полуночи одиночной Гарпией. Наводящее ужас создание напало на один из наших патрулей, во время атаки оно обронило свиток, а затем сбежало. Поцарапанные и побитые солдаты принесли записку мне. Я взглянул в конец, чтобы узнать от кого оно, чуть не рухнул, когда увидел имя Курбона. Я попытался вернуть себе самообладание и прочитал "Тарнум, Валита у меня." — Было в послании. Я скомкал послание и бросил его в ближайший костер. "Я порву горло голыми руками этому Гному!" — сказал я с такой ненавистью, что солдаты, стоящие рядом отступили от меня на несколько шагов Я не виню их за это. На мгновение, им удалось увидеть Короля Варваров, пытавшегося уничтожить все цивилизованное общество. К счастью, к тому времени как я вернулся в свою палатку, мне удалось подавить и вновь спрятать жестокую часть самого себя. Не в состоянии уснуть я сидел в темноте, тупо уставившись на свои дрожащие руки.
День 39 2-2-4	Курбон сделал недельный перерыв, прежде чем послать мне следующее письмо, заставляя меня мучаться, томясь в неведении о судьбе Валиты, находящейся в руках Мутары. Как и в первый раз, письмо было доставлено Гарпией поздно ночью. Я решил прочитать письмо в одиночестве. "Тарнум, Валита все еще жива. Я хорошо кормлю ее, и почти все ее раны уже зажили. Нам

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	нужно встретиться. Я думаю, что нам есть что обсудить. На другой стороне этого письма — карта. Конечно же, ты должен прийти один, иначе Валита умрет Курбон" До места, обозначенного на карте, было несколько дней пути. Я закрыл лицо руками, в нерешительности, что же мне делать.
День 41 2-2-6	Поздно ночью, когда многие в лагере уже спали, я выскользнул из палатки и отправился в лес. Дорога до условленного места не заняла у меня много времени. Я нашел огромный, поросший мхом валун, напоминающий человека без головы. На вершине камня я увидел Курбона, облаченного в черную броню. Боевой топор был закреплен на его плече. "Я готов принять твой вызов на дуэль, Курбон", — воскликнул я. Мои руки были спрятаны под толстым плащом. "Ничего подобного", — сказал Курбон "Я хочу поговорить с тобой о Валите. Что мы будем с ней делать?" "Если ты действительно умен, ты отпустишь ее" "Неужели?" "Потому как если ты не сделаешь этого, я не только убью тебя, я сделаю это медленно! Однажды я посвятил три недели на то, чтобы убить Колдуна. Это произошло тогда, когда я не был похож на человека!" Сегодня вечером я не Тарнум — Друг Дракона. Сегодня вечером я Тарнум — Повелитель Варваров и хочу, чтобы ты знал это, Курбон.
	"Страшная угроза, Тарнум. Но сейчас ты действуешь не в том направлении", — сказал Курбон, хихикая. "Почему, Курбон? Что делает Мутара, что она дает тебе за предательство твоих людей?" "Мою жизнь!" — сказал Курбон. "Ты знаешь, этот напыщенный эльф Аспен, бал кое в чем прав. Ты проводишь достаточно долгое время в руках у врага и вскоре начинаешь находить разумные стороны в его позиции. Ты бы тоже сделал что-нибудь, чтобы уменьшить свою боль!" Я услышал шорохи в деревьях вокруг меня, но притворился, что не заметил их. Вместо этого я освободил одну руку из-под плаща и поднял ее над головой. "Кстати об Аспене, у меня есть кое-что для тебя", — сказал я и бросил Курбону белую статуэтку шахматного слона. "Что это?" "Слон — важная фигура. Ты взял Аспена, но я обещаю, что это будет единственная фигура, которую ты сможешь когда-либо взять!" Курбон, хихикая, засунул фигуру за пояс. "Извини, Тарнум, но еще до исхода ночи я планирую взять и ферзя", — сказал он, доставая свой топор. Тени нескольких дюжин Минотавров появились из леса. Ах, какой я дурак, что не понял сразу, что это ловушка. Я бросился к валуну, пытаясь одновременно свистнуть в деревянный свисток. Я свистел что было мочи даже после того, как нырнул в щель между камнем и землей. Это обеспечило мне хорошее укрытие. Услышав шипящий звук, разрезающий ночной воздух леса, минотавры остановились посреди поляны. Они осматривались. Что-то заслонило звезды на небе, и затем сотни стрел обрушились на них. Мои лучники стреляли отовсюду. Мы провели последние два дня, отрабатывая этот маневр, и он сработал. Исключая Курбона, никто не выжил, его спасла только толстая броня. Он был моментально подхвачен в воздух Черным Драконом. Я видел, как он улетал в ночь.
	Для красного: компьютерные материалы — НЕ ПЕРЕВОДИТЕ **Событие:** -10000
День 49 2-3-7	Я-трус! Поле битвы — не единственное место, где необходимо быть храбрым. Сначала Адриэнна, затем Валита, я сломался под грузом моих страхов. Я никогда не должен был скрывать своих чувств к Валите. Однажды я должен буду покинуть ее навсегда или если посчастливиться она постареет и умрет у меня на руках. Это не имеет значение! Я должен осознать сейчас, что никогда не познаю счастья, если буду бояться потерять его. Я не хочу так жить! Я надеюсь, что я не сильно опоздал. О, Предки, пожалуйста, защитите Валиту!
День 55 2-4-6	Вдалеке мы заметили поднимающийся дым, черный и густой, вероятно, это Драконы. Я разделил свои войска, на случай если это ловушка, оставив треть из них защищать повозки с продовольствием. Остальных я повел к дыму, где мы обнаружили сражающихся друг с другом Красных и Черных Драконов. В самом центре битвы находилось войско Минотавров, сражающихся с несколькими Лазурными Драконами. Что это такое? Неужели войска Мутары враждуют между собой? Неужели мне настолько повезло? Мы наблюдали, как завершается это сражение. Обе стороны потеряли много жизней. Все Минотавры погибли, оставив одного израненного Лазурного Дракона. Казалось, что он искал кого-то или что-то. Только сейчас я заметил тюремный фургон на другой стороне, застрявший в канаве у дороги. В ней все еще кто-то находился. Лазурный дракон наконец собрал все силы и намерился дыхнуть ледяным газом на повозку. "Лучники!" — закричал я. "Убейте Лазурного Дракона!" Дракон повернулся как раз вовремя, чтобы засвидетельствовать свой смертный приговор. Я бросился через лужи крови и пожары поля битвы к фургону. Там была она, Валита! Она выглядела великолепно, несмотря на то, что была вся грязная и с новой прической. Слезы текли по ее щекам. Она пыталась достать руку Гнома, Курбона, который находился на дне повозки. Курбон посмотрел на меня и закашлял кровью, как только попытался заговорить. Я не шевельнулся. Курбон с усилием просунул руку в пояс и достал черную фигуру — пешку. "Шах и мат!" — сказал он. И опять закашлял кровью. "Береги ее!" Тем временем мне удалось открыть замок на фургоне, предатель — Гном был мертв, а Валита, рыдая, бросилась ко мне.
День 56 2-4-7	Проснувшись, я увидел Валиту, сидящую на земле рядом с нашей походной кроватью. Она внимательно разглядывала то, что держала в руках. Я присел рядом и обнял ее за плечи. "Что у тебя тут?" Она показала мне крохотную пешку, которую Курбон пытался отдать мне. "Он

вытащил меня из тюрьмы Мутары против ее желания. Вот почему она напала на него", — сказала Валита. "Ты думаешь, он пытался спасти тебя?" — спросил я. "Я не знаю. Он никогда много не говорил, но однажды он произнес одну вещь." "Что?" "Он сказал, что не хочет больше жить со своими страхами. Что нет больше смысла жить." Не так давно практически те же слова говорил я себе. "Он пытался спасти тебя, Валита. Под конец он постарался сделать что-то хорошее" — сказал я. Она посмотрела на меня и произнесла, "Ты говоришь это с такой уверенностью." "Я уверен." Она улыбнулась и мне нестерпимо захотелось ее поцеловать, но Валита склонила голову к моей груди. "Возьми меня в жены." "Есть кое-что, что ты должна узнать" — сказал я. "Возможно, ты изменишь, свое отношение ко мне, когда узнаешь про мое прошлое." "Нет, я не хочу. Просто женись на мне!"

События на карте:

40; 52; 0 — 30 35 30 Можно забрать войска

81; 28; 0 — 30 35 30 Можно забрать войска

Задания на карте:

18; 75; 0 — **Задание:** Принести 10000 **Награда:**

56; 33; 0 — **Задание:** Принести 2 **Награда:**

75; 58; 0 — **Задание:** Принести 11 **Награда:**

89; 94; 0 — **Задание:** Принести 6 4 2 **Награда:**

95; 35; 0 — **Задание:** Принести 7 **Награда:**

100; 106; 0 — **Задание:** Иметь не менее 26 **Награда:**

40; 1; 0 — **Задание:** Принести **Награда:**

17; 75; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

57; 34; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

74; 58; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

88; 94; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

94; 35; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

101; 106; 0 **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

Эпилог. После ее поражения, Мутарра бежала в Нигон зализывать раны и планировать смерть Тарнума, но вскоре ее судьба попала в руки другого человека. Тарнум же всегда помнил годы, проведенные в Авли, как самое счастливое время, это было незадолго до момента, когда Предки вновь призвали его к себе.

VIII ЛЕДЯНОЙ КЛИНОК (THE SWORD OF FROST)

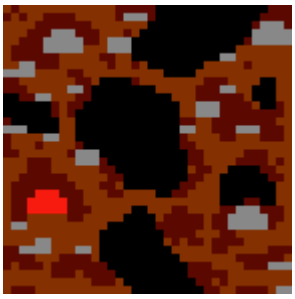
Джелу, Эльфийский Герой, невзирая на страшное пророчество, пустился на поиски сокровенного Ледяного Клинка. Теперь судьбы мира зависят от того, сможет ли Тарнум вспомнить вновь самые темные из своих талантов и повести коварных созданий Нигона против своего бывшего друга.

1 Повелитель Тарнум (Tarnum the Overlord)

Описание сценария: Тарнум должен завоевать город-Подземелье Нигон, чтобы создать силу, готовую сразиться с Джелу и его Эльфами. Все герои ограничены уровнем 6, а все навыки, заклинания и опыт Тарнума перейдут в следующий сценарий.

Стартовый бонус на выбор:

Базовая Тактика Тарнуму
Базовое Нападение Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 6

Города на карте:

	-	-	-
5; 25; 0	7; 5; 0	30; 27; 0	33; 4; 0

Герои на карте:

Тарнум*	*Тарнум основан на герое Мутаре: **Специализация:** Драконы. *«Когда Предки сочли Тарнума недостойным войти в Рай, он начал скитания по свету в поисках искупления прошлых грехов. Он Бессмертный Герой, вечный защитник, но его гложут сомнения в том, что удастся когда-либо исправить чудовищные ошибки, совершенные им в юности».*	
1; 2; 0		5; 26; 0

Пролог. Джелу, Эльфийский Герой, решился найти и уничтожить Ледяной Клинок, чтобы не дать сбыться страшному пророчеству. Но он не знал, что сама находка этого древнего оружия поставит мир под угрозу. Тарнум должен остановить его, но силы добра, Авлия и Эрафия, отказались сражаться с Джелу. Кто же тогда поднимет меч на Эльфов?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1 1-1-1	"Если когда-нибудь Ледяной Клинок встретит Клинок Армагеддона, это будет означать конец света!" И зачем этот глупый Эльф ищет Ледяной Клинок? Однажды мне довелось встретиться с Джелу, и я увидел в нем вдохновение вождя и бесстрашие бойца. Если бы не его ни с чем не сравнимое упорство, он бы не смог сделать то, что совершил за последние годы. Но я никогда не считал его глупцом. Неужто он настолько привязан к Клинку Армагеддона, что не видит опасности, которой подвергает мир? Итак, я пришел в Нигон в поисках сил для борьбы с Джелу и его Эльфами. К несчастью, Эльфийский Король не посмеет и пальцем тронуть величайшего из героев Авлии. Эрафийцы же мои союзники, но необходимость борьбы с Джелу может пошатнуть этот союз. Мой единственный выход — облачиться в темные доспехи Повелителя, и каким-то образом привлечь воинство Нигона для доброго дела. Я слышал, что после смерти правительницы, Драконьей Царицы Мутаре, Нигон пришел в упадок. Воеводы Мутаре грызутся за власть в бесконечных междуусобных войнах. Это именно та обстановка, в которой я могу преуспеть и обрести контроль над силами, необходимыми для прекращения неразумных поисков, которые ведет Джелу.
День 2 1-1-2	За столетия я скопил огромные богатства на случай войны, подобной этой. Зная, что эти средства могут мне понадобиться, я послал весточку верным друзьям, прося доставить мне часть этих сокровищ. Первый караван придет завтра, а другие уже в пути и будут прибывать примерно раз в две недели.
День 3 1-1-3	**Повтор каждые 14 дней:** Сегодня прибыл караван с припасами из одной из моих личных кладовых. **Событие:** +12 +9 +3 +15 +4 +5 +1500
День 8 1-2-1	Все эти годы, в которые отошел от зверств, не позволивших мне войти в Рай, смягчили мой нрав. Уже через неделю предводительства над жителями Нигона, я стал испытывать жалость к их трудной жизни. Самым слабым из них, слепым Троглодитам, доставалось больше всех. Я видел, как Гарпии и Созерцатели убивают Троглодита просто за то, что он оказался у них на пути. Неудивительно, что эти маленькие существа научились так проворно шнырять. Спустя годы, я признаю, что в свое время я убил сотни Троглодитов, но теперь, когда эти несчастные под моим началом, я желаю лишь защитить их от их же союзников. Когда пара Гарпий пристала к Троглодиту, несущему пищу своим товарищам, я подскочил и схватил крылатую старуху за ее костлявое горло. Я знал, что здесь нельзя показывать слабость, иначе кто-нибудь оспорит мое лидерство и попробует меня убить. Не мог я показывать и сострадание к другим. Поэтому я пинком свалил Троглодита на землю, а Гарпию швырнул о стену пещеры. "Я разве сказал, что вам можно драться друг с другом? Я это говорил?" — заорал я, набрав побольше воздуху в легкие. Мне было нужно, чтобы это слышало все мое воинство. Троглодит задрожал от страха, когда я снял с пояса шипастую булаву. Гарпии попробовали было улизнуть. Я знал, что пришло время проявить свою волю наглядно, здесь и сейчас, иначе умрут еще многие из этих созданий. Я прыгнул на Гарпий. Одной рукой я оторвал крыло. Другой же Гарпии я проломил ребра булавой, размозжив сердце. Обернувшись к остальному своему войску, я высоко поднял окровавленное крыло, чтобы все видели. "Я буду говорить вам, когда и кого убивать! А если кому-то неясно, то пусть он сделает шаг вперед," — объявил я. Они знали, что если кто-то двинется с места, то тут же умрет.
День 15 1-3-1	Мне приходится бороться с собственным войском после каждой победы, чтобы не позволить ему добить уцелевших врагов. Этим Нигонцам даже не ведомо значение слова "пощада". Поэтому, чтобы не дать им повода объявить меня, Повелителя, слабым за мое великодушие, мне приходится изображать безумие. Я стал разговаривать с воображаемыми собеседниками, а однажды я проехал несколько миль обнаженным, прежде чем 'понял', что на мне нет брони. А если мы берем пленников, то я не пытаю их, а издеваюсь над ними. Я вымазал шайку Троглодитов дегтем, вывалял в перьях и сказал им, что теперь они Гарпии. Я даже заставил одного Минотавра носить женское платье. Благодаря этому, мои солдаты настолько запутались, что теперь их, кажется, не беспокоит, когда я не велю им убивать пленников, и при этом они по-прежнему слишком боятся меня, чтобы оспорить мою власть.
День 19 1-3-5	Сегодня я получил письмо от друга из Авлии, который сообщает, что Джелу отправился в далекие северные земли Вори на несколько недель раньше намеченного срока. Ему не терпится поскорее уничтожить Ледяной Клинок. Если я не поспешу с объединением сил Нигона, мне так и не удастся его поймать.
День 23 1-4-2	Победа близка, поэтому я распорядился купить и снарядить несколько кораблей к моему прибытию. К тому же, я узнал, что влияние Нигонцев распростаняется вплоть до Ворийских земель и, возможно, мне удастся подчинить кое-какие из тамошних Подземелий. Посмотрим. Но сначала мне нужно закончить свои дела здесь и укрепить города, чтобы никто из Нигонских Повелителей не посмел на них посягнуть — по крайней мере, пока я не остановлю Джелу.

События на карте:

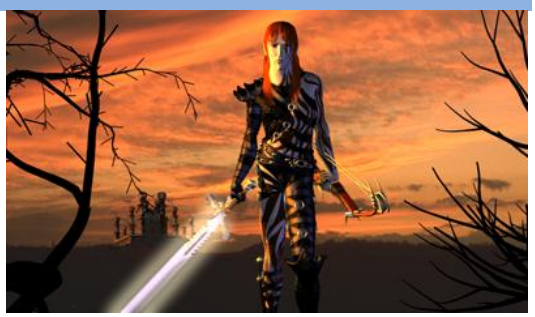
EVENT **2; 2; 0**	Войдя в этот мир вечной тьмы, вы начинаете сомневаться в правильности вашего выбора. Создания подземного мира известны своей жестокостью. Не слишком ли самоуверенно с вашей стороны думать, будто их можно обратить на благое дело?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

10 7 10 **16; 8; 0**	Нельзя забрать войска
10; 0; 0	Из-под темного свода на вас бросается свора Гарпий Ведьм, но вы вздымаете оружие и сражаете их предводительницу одним ударом. Другие Гарпии заискивающе улыбаются вам и просят дозволения служить под началом столь могущественного вождя.

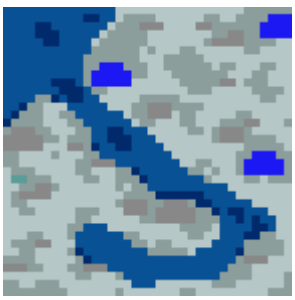
2 Земля Вори (The Land of the Vori)

Описание сценария: Тарнум пробился к ледяным берегам земли Вори только чтобы узнать, что Ворийские Эльфы присоединились к Джелу. Он должен захватить вражеские города. Все навыки, заклинания и опыт Тарнума будут перенесены в следующий сценарий.



Стартовый бонус на выбор:

+1 к Атаке Тарнуму
+1 к Защите Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

13; 9; 0	32; 20; 0	34; 3; 0	2; 17; 0	21; 26; 0

Герои на карте:

7; 12; 0	**Тарнум** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	34; 3; 0

Пролог. Унылые берега северных пределов встретили Тарнума без всякого радушия. Он высадился лишь с малыми силами, лишенный всякой поддержки и окруженный упрямыми Ворийскими Эльфами. Но что еще хуже, кто-то из его собственного войска замыслили убить его.

День 1 1-1-1	Я уплыл далеко на север, к студеным землям Вори, но обнаружил, что меня там ждут. Я пытался вразумить Вори, даже поведал им о пользе от объединения Ледяного Клинка с Клинком Армагеддона, но они не слушали. Они считают Джелу — который наполовину Вори — одним из своих, и слишком уж верят в его звезду. И, возможно, они никогда не смогут довериться Повелителю. Вори напали на нас, сразу же потопив два из трех моих кораблей. Силы Нигона непривычны к морским сражениям, поэтому бой получился недолгим. Мне с трудом удалось спастись, но мой корабль был настолько поврежден, что его едва удалось подвести к берегу.
День 6 1-1-6	Мне сказали, что где-то на юге живут маги, которые могут показать мне моих врагов и дать возможность следить за перемещениями Ворийских войск.
День 10 1-2-3	Очередная попытка договориться с Вори провалилась. Я послал гонца к Вори, не дававшим мне последовать за Джелу. Я просил лишь понимания, но безрезультатно. Теперь я понимаю, откуда у Джелу это тупое упрямство!
День 15 1-3-1	Что-то ударило меня в плечо, выбив из седла. Боль пронзила левую руку. Когда я поднялся на колени, то понял, что в моем теле стрела. Эльфийская засада? Нет. Я осмотрел зазубренный наконечник стрелы, торчащий над кожей, и понял, что он не мог быть выкован эльфами. Медленно обернувшись, я увидел Медузу, неторопливо скользящую ко мне и натягивающую тетиву с новой стрелой. Она зашипела со злобной усмешкой. Это была жесткая игра. В типичной

	Нигонской манере Медуза проверяла мою способность быть вождем, и, если я проиграю, она заменит меня на этом месте. "Ты больше не Повелитель, — сказала Медуза. — Теперь правлю я!" Я попробовал было поднять булаву для защиты, но мои руки онемели. Мне следовало предвидеть, что Медуза смажет свои стрелы ядом. Хотя по-настоящему умереть я не мог, в глазах своих войск я буду мертв, а собирать новую армию уже слишком поздно. И тут вспышка магической энергии обрушилась на лук Медузы, расколов его надвое. Она обернулась, но только за тем, чтобы получить еще три радужных луча в грудь. Она забилась в конвульсиях и умерла, а я повернулся к своим спасителям — Созерцателям.
День 17 1-3-3	Чтобы оправиться от яда Медузы мне потребовалось некоторое время. На самом деле, я думал, что умру — настолько, насколько я вообще способен умереть. К счастью, никто этого не заметил. Нигонцы-то не слишком сильны в медицине. В то утро я едва вышел из своего шатра и побрел к трем Созерцателям, моим спасителям. Хотя Нигонцы признают только силу и мощь, иногда это можно обратить себе на пользу. Эти создания, Созерцатели, спасли меня от Медузы не потому, что считали хорошим предводителем. И не сострадание, и не верность двигали ими. Нет, они просто играли в другую жесткую игру с пробой сил, и рассчитывали, что я отплачу им тем же, когда придет время. "Ты снова ходишь — хорошо," — сказал один из Созерцателей. "Хочу поблагодарить вас за помощь," — сказал я. У меня был только один способ отплатить им. "Мне нужны личные телохранители, которые могли бы быть и советниками, — сказал я. — Они будут стоять во главе моей армии. Знаете кого-нибудь, кто подошел бы на эту роль?" Разумеется, Созерцатели порекомендовали самих себя.
День 23 1-4-2	Теперь, куда бы я ни шел, меня сопровождают трое Созерцателей — Нииз, Зарм и Килкик. Кажется, они не обращают внимания на случающиеся у меня порой 'припадки'. Возможно, их вообще не заботит, что их предводитель может объявить войну дереву и бросить против него пол-армии. Или, может, я не первый безумный вождь, которого они видели? Но главная выгода от того, что они все время при мне — три лишних глаза, оберегающие от подвохов со стороны моих же подчиненных. По крайней мере, теперь я могу немного отдохнуть. Теперь единственные, за кем нужен глаз, это мои собственные телохранители.
День 25 1-4-4	Во время перехода ко мне подошел Нииз, главный мой телохранитель. Говорил он тихо, заговорщицким шепотом. "Помнишь Медузу, которую мы убили, сохранив тебе жизнь?" "Конечно! И я уже почти отплатил этот долг." "Дело не в этом. Теперь ее отпрыски замышляют заговор против всех нас. И скоро они атакуют," — сказал Созерцатель. "Сколько их?" — спросил я. "Десять. Шансы скверные." "Ты уверен?" — спросил я. "Совершенно. У меня есть соглядатаи среди Медуз." "Тогда нам нужно что-то предпринять, не так ли?" — сказал я, лихорадочно посмеиваясь.
День 28 1-4-7	Когда мы напали, сестры Медузы втайне варили яд для своих стрел. Мы подвергли их перекрестному обстрелу: Нииз и Зарм с одной стороны, и мы с Килкиком с другой. Я натянул лук и, вспомнив годы занятий у Эльфов, пустил стрелу. Созерцатели последовали моему сигналу. В первое же мгновение стычки погибли четыре Медузы. Еще три упали, не успев дотянуться до оружия. Но остальные дорого продали свою жизнь, засадив две стрелы в глаз Зарму, прежде чем мы прикончили и их. Прохаживаясь среди убитых, я убедился в том, что Созерцатели смотрят на меня с улыбкой удовлетворения, хотя самому мне, в глубине души, претила расправа над собственными войсками. Я не мог дождаться момента, когда сброшу с себя личину Повелителя. Все, что я делал, было направлено во благо мира, но все равно я не мог отделаться от мысли, что возвращаюсь к старой жизни. Боюсь, когда-нибудь я пойму, что мне нравится быть Повелителем.

События на карте:

 7; 16; 0	Пробираясь по заснеженным землям, вы повстречали отряд Гномов и Ворийских Эльфов, ведущих нескольких Созерцателей. Созерцатели скованы одной цепью и у них повязки на глазах. Возможно, их ведут на смерть, поэтому вы решились на их освобождение. **Стража:** 10 7 7 **Награда:** 8
 14; 34; 0	1 5 1 Нельзя забрать войска
 6; 14; 0	А, так это ты, Хозяин! Мы уж думали, что тебя захватили эти проклятые Эльфы!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

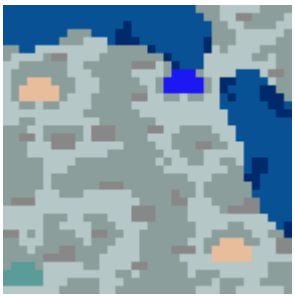
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 Новый враг (A New Enemy)

Описание сценария: Тарнум должен разбить эльфов, охраняющих перешеек, ведущий к северным ледникам, но в охоту за Ледяным Клинком вступил новый враг. Все навыки, заклинания и опыт Тарнума и его лучшего сподвижника перейдут в следующий сценарий. Все герои ограничены 18 уровнем.

Стартовый бонус на выбор:

Рынок в Темнице (2; 34; 0)
Кузница в Темнице (2; 34; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Оплот (22; 10; 0)	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

2; 34; 0	22; 10; 0	4; 11; 0	28; 31; 0

Герои на карте:

2; 35; 0	**Тарнум** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	12 уровня 20600 28; 32; 0

18 уровня
22; 12; 0

57533

Пролог. Кое-кто ещё положил глаз на Ледяной Клинок, но этот "кто-то" отнюдь не желает уничтожить его или спрятать навечно. Киджа, жена жестокого Короля Варваров Килгора, пришла завладеть опасным клинком. Теперь успех Тарнума важен, как никогда.

День 1 1-1-1	Джелу по-прежнему опережает меня, и мои разведчики доносят, что он укрепил город у перешейка, ведущего к северным ледникам. Это единственный способ догнать Джелу, поэтому мне придется взять город. Но мои Гарпии-соглядатаи заметили в этой области ещё и Варваров. И что они делают здесь, на севере? От этих тревожных известий у меня тоскливо засосало под ложечкой.
День 3 1-1-3	Ранее я был никому неизвестен, но теперь, когда на счету у меня несколько побед, свирепые драконы пожелали участвовать в моём северном походе. Правда, Красные драконы постоянно жаловались на холод, вынуждая меня разводить огромные костры, чтобы согреть их. Это стоило мне немало дерева, но, поскольку на стороне Джелу, вероятно, тоже будут Зеленые и Золотые драконы, мне понадобится их мощь.
День 6 1-1-6	Пример, который я показывал своему народу, будучи жестоким Варварским Тираном, и поныне приносит плоды. Теперь моим народом правит человек по имени Килгор, и он превратил Варваров в свору кровожадных дикарей, рыщущих по всему свету. Но я по-прежнему верю в свой народ. Я послал гонцов в ближайшие Варварские лагеря с вопросом, зачем они сюда пришли, и не могли бы мы заключить союз и действовать сообща.
День 8 1-2-1	**Для синего и коричневого (повтор каждые 7 дней):** Computer Resources — DO NOT TRANSLATE **Событие:** +15 +15 +5 +5 +5 +5 +5000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 13 1-2-6	Сегодня в лагерь прибыл закаленный воин, отказавшийся сдать страже свой топор. Я увидел его издалека и признал в нём выходца из моего собственного племени — Варвара — и распорядился подвести его ко мне. "Это не мудро, Повелитель Тарнум" — сказал Созерцатель, Ниiз. "Да, — добавил Килкик, — он может оказаться подосланным убийцей. Позволь нам его допросить." "Нет, я сам желаю с ним говорить" — сказал я. Помня о том, что меня считают безумным, я бросил через правое плечо, словно к кому-то обращаясь: "Я сказал им, мама! Я буду говорить с дикарем... да, наедине!" Затем, снова повернувшись к созерцателям, я сказал: "Введите Варвара в мой шатер. Мы будем говорить с ним наедине." И тогда ко мне подвели Варвара. Он выглядел сильным и гордым, и явно не страшился смерти. "Добрый день" — сказал я. "Ты вожак этого сброда?" "Да, а что делаете вы, дикари, так далеко от вашего дома?" — спросил я. "Я представляю здесь мою начальницу, Киджу, третью жену Килгора, Короля Крюлода!" — ответил Варвар. "И что она хочет нам сказать?" "Лишь одно, Нигонское отребье! Она пришла на эту землю за Ледяным Клинком. Она не знает, зачем сюда пришли вы, но желает предупредить: если вы встанете у неё на пути, она всех вас подвесит за ноги. Тебе все ясно?" Итак, я имел дело с третьей женой самого Килгора. Я был уверен, что она ищет Ледяной Клинк не для себя, а для своего мужа. И снова меня охватило тоскливое, почти физическое чувство. Именно это, в точности, предрекали Предки. Сейчас, как никогда, была очевидна необходимость отговорить Джелу от поисков Ледяного Клинка. Страшно помыслить, что может натворить безумец вроде Килгора, если такое оружие попадет в его руки. "Так ты понял?" — посланец Варваров сплюнул. И тут я увидел знакомую тень, мелькнувшую у моего шатра — одного из моих советников созерцателей. Если я позволю Варвару говорить со мной в таком тоне, они примут это за мою слабость. И, хотя мои помощники не вызывали у меня особой симпатии, мне были нужны и они, и прочие мои войска. Поэтому я преодолел расстояние до посланника одним прыжком и сломал ему нос. Пока он не оправился, я отобрал у Варвара оружие и перебил ему руку обухом топора. Затем я вышвырнул Варвара из шатра, чтобы все могли видеть конец нашей беседы. "Иди и скажи этой женщине, что я делаю то, что пожелаю! Я не Килгор, который прячется за юбками своих наложниц, когда доходит до дела. Я Нигонский Повелитель!" Затем я швырнул топор к ногам посланника и велел ему убираться, покуда его самого не вздернули за ноги.
День 17 1-3-3	Эта Варварка, Киджа, не понимает, что я знаю Варваров лучше, чем кто бы то ни было. Я знал, что мои угрозы будут встречены яростным рёвом. К сожалению, у меня не было выбора. Она объявила мне войну, и теперь у меня здесь, на севере, два противника — и ни одного из них мне бы не хотелось убивать. Я не одобряю избиения собственного народа, каким бы заблудшим он ни был, а годы, проведенные среди эльфов, заставили меня полюбить и их.
День 19 1-3-5	Мне пришлось истощить запасы дерева, чтобы обогреть драконов. Война на севере никогда не бывает простой и дешёвой. **Событие:** -10
День 22 1-4-1	Созерцатели Ниiз и Килкик встречались со мной каждую ночь, чтобы сообщить о наших достижениях и обсудить планы на следующий день. Ниiз, у которого, похоже, уши во всех уголках лагеря, уведомляет меня обо всех возможных изменах, чтобы я мог пресечь их на корню. А Килкик взял на себя сбор сведений о наших врагах. Сегодня он сказал, что узнал кое-что интересное на допросе пленного орка. Я не стал спрашивать о методах допроса и о том, жив ли орк. Я заранее знал ответы. "Похоже, третья жена хочет добиться, чтобы её сыновья были провозглашены наследниками Килгора" — сказал Килкик. "Ну разумеется! Если она преподнесет Килгору такое чудесное оружие, как Ледяной Клинк, его благодарность будет велика" — сказал я. "Поэтому мы решили, что иные методы воздействия на неё — такие как подкуп и угрозы — скорее всего, не принесут успеха. У неё на уме высшая цель, и, наверное, она не отступится ни за что" — сказал Ниiз. А это означало, что единственный способ избавиться от Киджи — убить её.
День 26 1-4-5	Во время одного из наших стратегических совещаний, я обернулся к Килкику и спросил: "Ты уже узнал, куда направляется Джелу? Может, мы могли бы его опередить." "Нет" — сказал Килкик. "Все допрошенные нами пленные эльфы не знают его главного плана. Это мудрый вождь, который прячет секреты и от собственного войска" — сказал Ниiз. "Но у меня есть предложение" — сказал Килкик. "Какое?" "До сих пор нам попадалась только мелкая сошка, чьи показания не имеют значения. Нам нужно захватить кого-то из приближенных Джелу." Это была хорошая мысль, но сейчас, когда армия Джелу была далеко впереди, он не обращал на меня внимания. Если же похищу кого-то, кто ему небезразличен, это может вызвать гнев у пылкого эльфа. Хотя опять же, может, это именно то, что мне нужно. Мне необходимо, чтобы Джелу утратил осторожность.

Задания на карте:

24; 23; 0

Осада этой башни потребует слишком много времени, поэтому вы согласились на сделку со стражниками: вы приносите им Ожерелье божественной благодати, а они пропустят вас.

Задание: Принести

Прогресс: Эти стражники не станут даже разговаривать с вами, пока у вас не будет Ожерелья божественной благодати.

Завершение: Вы отказались бросить Ожерелье стражникам, как они того просили, и выжидаете. Наконец, жадность стражников побеждает, они открывают дверь и предлагают пропустить вас и вашу армию, если вы передадите им Ожерелье. Отдать им Ожерелье сейчас?

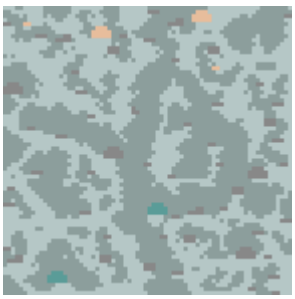
Доступ: (22; 10; 0)

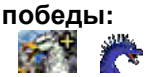
4 Новый союзник (A New Ally)

Описание сценария: Тарнум ищет помощи у Лазурных драконов, когда осознает, что его враг гораздо сильнее, чем ему показалось в начале. Тарнум и два его лучших сподвижника перейдут на следующий сценарий со всем своим опытом, навыками и заклинаниями. Все герои ограничены до 22 уровня.

Стартовый бонус на выбор:

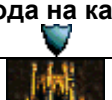
Сапоги скорости Тарнуму
Перчатки всадника Тарнуму



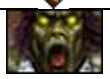
Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:  Набрать 6 Лазурных драконов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 22

Города на карте:

					-	-	-	-
13; 68; 0	38; 51; 0	24; 7; 0	49; 3; 0	2; 21; 0	27; 37; 0	60; 62; 0	63; 42; 0

Герои на карте:

	из миссии 3	**Тарнум** самый сильный герой переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.	9 уровня 13200	 7 уровня 9000
13; 70; 0	38; 52; 0		24; 8; 0	49; 4; 0

Пролог. Тарнум знал, что Лазурные драконы, самые сильные из всех и дадут ему то, что необходимо для победы над Эльфами Джелу и Варварами Киджи. Однако привлечь Лазурных драконов на свою сторону будет стоить недешево.

День 1
1-1-1

Из-за сражений с Варварами Киджи мы замедлились так, что потеряли из виду Джелу. Мы знаем, что он направляется на север. Но он уже ушёл так далеко вперед, что я боюсь, что мы не догоним его вовремя. Я вынужден смириться с тем, что вероятно Джелу первый доберется до Ледяного Клинка. Но неужели всё будет так плохо? Да, Предки говорили мне, что если Ледяной Клинок и Клинок Армагеддона окажутся вместе, то это может привести к разрушению мира. Но неужели Джелу настолько глуп, чтобы позволить этому случиться? Но, неважно насколько хороши его намерения, Джелу просто не может остановить то, что невозможно даже предвидеть. И то, что Киджа здесь, на севере, тому доказательство. Чтобы случилось, если бы ей удалось завладеть Ледяным Клинком? Ужас! Поэтому, чтобы увеличить мощь своих собственных войск, я

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	решил привлечь на свою сторону Лазурных драконов. Несколько этих напыщенных, но в высшей степени могущественных существ обитают в этих местах. Мне нужно только найти их.
День 5 1-1-5	Гарпия-разведчик вернулась сегодня в лагерь с ужасными вестями. Варвары Киджи на севере. Каким-то образом они обошли меня и снова перегородили мне путь.
День 9 1-2-2	Моему шпиону из созерцателей, Ниизу, удалось узнать, что Киджа оставила Варваров на севере для того, чтобы они задержали меня так, чтобы она успела догнать Джелу. Я знал, что лучше не спрашивать Низа как он раздобыл эту информацию — я просто уверен, что ценой ей было несколько жизней. "Попытайся разузнать куда направляются Киджа и Джелу" — приказал я ему. Затем, повернувшись к Килкику, я сказал: "Мы не можем тратить наше время с этими Варварами!" "Так точно, я начну искать их слабые места" — ответил Килкик.
День 12 1-2-5	**Повтор каждые 14 дней:** Зная, что наши запасы здесь — в этих ледяных пустынях — истощаются быстро, я принял меры. Подземелья, которые мы оставили позади нас, должны были усилить сборы провизии и отправлять все, что они могут, сюда, ко мне на север. Каждые две недели я должен буду получать большие запасы. Лишь надеюсь, что этого будет достаточно. **Событие:** +3 +3 +10 +2 +5 +2 +15000
День 17 1-3-3	Килкик вошел ко мне в шатер и тут же показал мне большую, красного цвета, кристальную чешуйку. "Что это?" — спросил я его. "В этом сила и слабость нашего врага, о, Повелитель" — промолвил Килкик. "Поясни". "Кажется, что эта Кижда из Варваров вовсе не безмозглая дикарка. Каким-то образом она может создавать Кристаллических драконов. Нам нечего противопоставить этим могущественным драконам, но для того, чтобы создавать их необходимо большое количество кристаллов. Они будут вынуждены заниматься только добычей золота и кристаллов, а это означает, что если нам удастся контролировать все кристаллы, то мы сможем ослабить их". Я начал ходить взад и вперёд, подбрасывая единственный кристалл в своей руке. Мне уже приходилось сталкиваться лицом к лицу с Кристаллическими драконами. Они способны разнести в клочья целую армию. Да, сейчас Лазурные драконы мне нужны более чем когда-либо!
День 22 1-4-1	Несколько моих разведчиков обнаружили огромные запасы золота и ртути далеко на северо-западе. К несчастью, это сокровище охраняют несколько Зеленых драконов. Полагаю, эти запасы принадлежат Джелу, просто кое-что, что он оставил на случай крайней необходимости. Мало того, что я не мог воспользоваться этими запасами, так мне еще нужно теперь не допустить Джелу к ним.
День 25 1-4-4	Под пристальными взглядами Низа и Килкика приблизилась медуза. Она пала ниц предо мной. Её сородичи всегда пытались убить меня, медузы получали меньший пай провизии и меньшую часть сокровищ. Они давно уже пытались перейти на мою сторону, но сейчас одна из них практически умоляла меня выслушать её. "Что тебе нужно?" — спросил её я. "Мы снова, о, Повелитель, приносим извинения за поведение некоторых наших сестёр и молим, что ты простишь нас. Мы принести тебе известия. Многие мои сёстры рисковали своими жизнями и погибли из-за этой информации, о, Повелитель" — сказала медуза. Я вытянул руку и схватил её за ее шевелящиеся змеиные волосы. "Сейчас умрёт и ещё одна, если не выскажет мне всё!" — сказал я сквозь зубы. "Лазурные драконы, о, Повелитель! Мы нашли их!" "Где?" "За магическим порталом... за тем, что излучает лиловый свет, мои сёстры наткнулись на одного из тех драконов. Все погибли, только я спаслась" — сказала она.
День 30 2-1-2	"Мало того, что нам придётся сражаться с этими надменными Лазурными драконами, прежде чем они согласятся присоединиться к нам" — сказал Низ, который тщательно исследовал этих существ — "Но им к тому же требуется огромное количество золота и ртути. Так что, стоит наверное вам начать запасаться". "Я подумаю над этим" — сказал я, и, так как у меня уже давно не было вспышек моего "дурного характера", я сорвал рубашку со спины и бросил ее в созерцателя. "Жжёт!" — заорал я, раздирая себе кожу. Я выбежал наружу и, полуголый, прыгнул в снег и начал кататься по нему, будто меня жарили на огне. К тому моменту как я закончил, вокруг уже собралась толпа. Я повернулся к Ниизу. "Найди того, кто наложил это заклятие на меня" — приказал я ему. "А... какое заклятие, о, Повелитель? "То самое, что было наложено на мою рубашку, конечно же! Теперь, ступай!" — сказал я и снова вернулся в свой шатёр. Оказавшись один на один с собой, я тихо рассмеялся. Выражение уродливого лица Низа было просто бесподобно. Созерцатель потратит бесчисленные часы, пытаясь выполнить мои сумасшедшие приказания. В конце концов, он подойдет ко мне и солжёт, что он нашел и убил преступника. "Какого преступника? Я не знаю, о чём ты говоришь" — скажу я ему.
День 35 2-1-7	Низ доложил мне сегодня, что хотя ему и не удалось выследить кого-либо, кто близок к Джелу, чтобы узнать, куда направляется этот эльф, он узнал достаточно о войсках моего врага. Вероятно, Джелу доверяет лишь двоим из своих сторонников. Оба они верные рэйнджера, которые присоединились к Лесным Стражам примерно в то же время, что и Джелу. Эта троица неразлучна, но если намерениям Джелу что-то будет угрожать, один из них может попытаться остановить нас. "Один из друзей Джелу, гном по имени Уфретин, склонен к подвигам и к жертвам. Думаю, мы могли бы пленить этого человека" — сказал Низ. "Что ж, но для начала нам нужно атаковать войска Джелу. Принимайся за свой план. Как только мы привлечём Лазурных драконов на свою сторону, нам будет уже сложно заманить этого гнома" — сказал я. Внутри же я сжался от ужаса. Я знал этого гнома, Уфретина. Он был отважным воином и отличным человеком. Я не

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	уверен, что смогу позволить Ниизу и Киклику пытать его, чтобы получить от него те ответы, что нужны мне. Да будут прокляты Предки за это! Я думал, что я должен спасать жизни, а не губить их!
День 38 2-2-3	Этим утром Ниизу представил мне план поимки этого гнома, Уфретина, и я одобрил его. Джелу и другие никогда не поймут, откуда пришелся удар. А затем два моих советника из созерцателей доложили мне, что их допросы пленников из числа Варваров увенчались некоторым успехом. Киджа идёт по следу за Джелу, как и мы. Она надеется украсть у него Ледяной Клинок, как только он найдёт его. Теперь, мне только остается узнать, что Джелу знает о Ледяном Клинке. К несчастью, кажется, что эта информация будет стоит жизни какому-нибудь хорошему человеку.

События на карте:

 39; 53; 0	Вы помогаете странствующему торговцу починить колесо его повозки, в благодарность за это он говорит вам, что Маг живет недалеко отсюда на юг. Этот Маг вероятно может показать вам путь к Лазурной Долине.
 42; 20; 0	Огромная тень падает на ваши войска. Поднимая взор вверх, вы видите Лазурного дракона, выныривающего из серых низких облаков. Он проносится над вашими головами и приземляется, сотрясая под вами землю. "Слабый не может здесь пройти!" — рычит дракон и нападает.

Задания на карте:

 29; 50; 0	От этой маленькой лачуги несёт тухлыми яйцами, поэтому вы прикрываете свои нос и рот полой своего плаща, когда подходите к ней. Но когда вы открываете дверь — даже пола плаща уже не спасает. За столом — единственным предметом мебели в этой лачуге — сидит старик, развешивая серу. Вся лачуга переполнена бесчисленными кулями и мешками, которые заполнены ни чем иным как серой. Он поднимает свой взор на вас и улыбается. "Приветствую вас!" — говорит он. "Приветствую вас" — отвечаете вы — "Как вы можете переносить этот запах?" "Какой запах?" — спрашивает он — "Все понятно. Откуда у вас столько серы?" "Я делаю её. Я алхимик, в общем-то, и я нашел способ, как превращать снег в серу. Способ сам просто великолепен, но у меня возникла проблема". "Что за проблема?" — спрашиваете вы. "Я не знаю, что с ней со всей делать-то. Я бы просто отдал её, но я не могу отдать ее первому встречному. Так что, я решил, что отдам 50 мешков тому, кто достиг 22 уровня". **Задание:** Быть героем 22 уровня. **Прогресс:** "Ха! Вы ещё не достаточно опытны, юный герой, и не подходите. Возвращайтесь когда достигнете 22 уровня!" **Завершение:** Старик в этом дурно пахнущем доме признает, что вы достаточно опытны и подходите, так что разрешает вам забрать 50 мешков серы. **Награда:** +50
 57; 70; 0	Вы видите старого Волшебника, склонившегося над столом, что покрыт бесчисленными свитками. Вы хотите, чтобы он заметил вас прежде, чем заговорите. "Это чертежи башни, так ведь?" — говорите вы. "Да, да, так и есть. Я хотел бы построить свою собственную башню Волшебника, вот только у меня нет материалов!" "А что вам нужно?" "А, сейчас, минуточку" — говорит Волшебник, заглядывая в один из своих свитков — "Так, так... 50 единиц древесины, 50 единиц руды и, вероятно, 3000 золотом, чтобы заплатить работникам". "Понятно. А что вы готовы предложить мне, если бы я предоставил вам все это?" — спрашиваете вы самым что ни на есть деловым тоном. Волшебник казалось на секунду задумался, а затем ухмыльнулся. "Мне, знаете ли, известно, что вы ищете Лазурных драконов, но прежде чем они присоединяться к вам, вам нужно будет одержать верх над некоторыми из них. А что ж до этого, то, как мне кажется, единственное существо, которое может противостоять им — это Кристаллический дракон — а чтобы создать его, вам нужны кристаллы. Так что, я готов дать вам 60 кристаллов в обмен на необходимые мне материалы". **Задание:** Принести 50 50 3000 **Прогресс:** Вы снова спрашиваете Волшебника, сколько в точности материалов ему необходимо для постройки его башни. На этот раз он дает вам список. 50 единиц древесины, 50 единиц руды, 3000 золота. Ни больше, ни меньше! **Завершение:** Вы приводите обоз, груженный древесиной и рудой, к лачуге Волшебника и передаете несколько мешочков золота старику из рук в руки. "Здесь все, что вам нужно для вашей башни" — говорите вы ему. "Благодарю вас! Теперь, может, вы хотите заключить сделку?" **Награда:** +60

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

59; 29; 0

Вы один подходите к этой одиноко стоящей лачуге, но тут же подумали, что это была плохая идея — когда пара Кристаллических драконов выпрыгнула из-за лачуги и затмила белый свет пред вами. "Стойте!" — выкрикнул кто-то буквально за секунду до того, как они чуть не растерзали вас. Хорошо одетый юноша с дружелюбной улыбкой вышел из-за лачуги. "Я извиняюсь за то, что они напугали вас, но это мои стражи — по крайней мере, до тех пор, пока я не смогу найти им замену" — промолвил он. "А какую замену вы ищете?" — спрашиваете вы. "Как ни странно, но мне бы подошли летающие драконы. Мне нужно шесть Чёрных драконов, чтобы перенести все мое имущество обратно, через море. Вы ведь не знаете другого способа, так ведь? Так что я хотел бы обменять этих Кристаллических драконов на них". Вы думаете, что возможно вы так и сделаете.

Задание: Принести 6
Прогресс: Вам пока еще не удалось найти шестерых Чёрных драконов, и принимая во внимание то, что произошло в прошлый раз, когда вы приблизились к этой лачуге вы решаете не идти туда сегодня.
Завершение: Юноша вышел из-за лачуги, чтобы осмотреть шестерых Черных драконов, что вы предлагаете ему. "Я полагаю они преданны и здоровы?" — спрашивает он. "Да, конечно!" "Хорошо. Я беру их. Теперь, может, вы хотите заключить сделку?"

Награда: 2

3; 1; 0

"Покажите, под каким флагом вы идёте!" — требует стражник на башне. Вы приказываете носителю флага выступить вперёд. "Только те, над кем развивается бирюзовый флаг, могут пройти" — говорит стражник — "Так что, давайте, посмотрим, что у вас есть".

Задание: Быть героем под флагом.
Прогресс: "Прочь, глупцы! Только тем, над кем развивается бирюзовый флаг, мы позволяем пройти!"
Завершение: Стражник улыбается и приветствует вас, когда видит цвет вашего флага, разрешая вам пройти. Вы хотите пройти сейчас?

Доступ: 40 45000

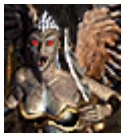
40; 27; 0

Задание: Быть героем по имени Тарнум. **Доступ:** 1 5

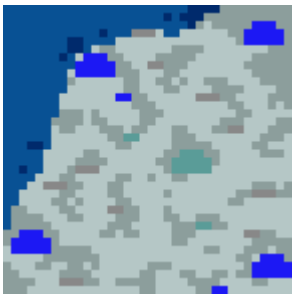
5 Пленение (The Capture)

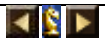
Описание сценария: Чтобы узнать, где искать Ледяной Клинок, Тарнум должен захватить в плен друга Джелу, Уфретина. Тарнум и два его лучших Сподвижника перейдут в следующий сценарий со всеми их навыками, заклинаниями и опытом.

Стартовый бонус на выбор:



10 Гарпий-ведьм Тарнуму
10 Созерцателей Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность: 	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Уфретина или Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 26

Города на карте:

23; 20; 0	3; 30; 0	11; 8; 0	32; 4; 0	33; 33; 0

Герои на карте:

23; 21; 0	из миссии 4 25; 22; 0	из миссии 4 27; 20; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

25 уровня
33; 35; 0

201000

75 40 4 5 30 30

Пролог. Тарнум отказался захватить одного из друзей Джелу, поскольку мысль о неизбежном допросе и пытках претила ему. Насколько сильно его желание узнать, где спрятан Ледяной Клинок? И вынудит ли оно его на совершение убийства? А если так, то простят ли его потом Предки?

День 1 1-1-1	Погоня за Джелу была стремительной и жестокой. Тех из моих солдат, кто не мог поспеть, приходилось бросать. В Нигоне так принято. К несчастью, я шел слишком быстро и зашел слишком далеко. Прежде, чем я это осознал, я оказался окружен эльфийскими войсками. Когда я впервые услышал этот план, он показался мне опасным, однако стоило пойти на риск, чтобы узнать, где Джелу собирается искать Ледяной Клинок. Как и предсказывал Ниниз, Уфретил остался позади. Но чего не предвидел Ниниз, так это изобретательности гнома. Уфретин слишком хорошо подготовился к встрече с моими войсками, чтобы застать его врасплох. Первая стычка дорого обошлась мне, стоив едва ли не всей армии. И тогда он дал мне возможность сдаться. Это было его ошибкой. По сути Уфретин предоставил мне шанс окопаться и восстановить силы. Что ж, пусть думает, что я слишком слаб для битвы. Вскоре его сострадание обернется против него.
День 7 1-1-7	Сегодня явился гонец от Уфретина с требованием о моей сдаче. "Мы дали тебе больше времени, чем ты заслуживаешь, — сказал посланник. — Если вы не сложите оружия прямо сейчас, то мы перебьем вас всех до единого!" Я кивнул, а в следующее мгновение в руку посланника вонзилась стрела. В глазах этого человека я увидел осознание того, насколько жестоко он просчитался. "Когда очнешься, иди к своему начальнику и скажи ему, чтобы в следующий раз добивал меня наверняка, ибо я никогда не сдаюсь!" И тут я ударил посланника с такой силой, что почувствовал хруст его челюсти под костяшками моего кулака. Мне это понравилось — и это пугало меня.
День 9 1-2-2	"Этот Гном, Уфретин, ведет свою армию из-за ворот на юге, — сообщил мне этим утром мой советник, Килкик. — К сожалению, мы не можем пройти через эти ворота, не посетив сначала Зеленой Палатки Ключника." "И где мне искать эту палатку?" — спросил я. Я сделал вид, будто меня это не слишком заботит, не больше моего завтрака. "Мои соглядатаи видели ее к северо-западу отсюда, но ее окружают враги. Нам нужно спешить. Они будут защищать Палатку, сколько смогут," — сказал Килкик. Я кивнул и отпустил его царственным взмахом руки.
День 10 1-2-3	**Для синего (повтор каждые 7 дней):** Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ **Событие:** +60 +45000
День 16 1-3-2	Несмотря на свою прежнюю отчаянную храбрость, сейчас Уфретин очень осторожен. Он отказывается встречаться со мной в чистом поле, невзирая на свое численное превосходство. Я даже позволил Ниизу и Килкику подбросить нескольких замученных пленников к воротам Уфретина. И ничего. Что ж, Уфретин не глуп и, возможно, догадывается, что я что-то замышляю. Зачем еще мне стоять на месте и сражаться с ним, когда я мог бы ускользнуть и возобновить погоню за Джелу? Но все это не важно. Уфретин готовится к битве. Он знает, что рано или поздно я приду за ним, а значит, он встретит меня во всеоружие.
День 22 1-4-1	Сегодня Ниниз и Килкик привели ко мне 20 Троглодитов, обвиняемых в утрате 2100 Золота, которое они сопровождали с одной из моих шахт. "Мне нужно сейчас все Золото, которое только можно добыть! И как вы могли потерять столько?" — закричал я на них. Но Троглодиты не отвечали, вместо этого лишь дрожа от страха и моля о пощаде. Ниниз же, тем не менее, выдвинул возможную версию. "Наверное, они уснули, и не выставили часовых. Эльфы опустятся до кражи, если им что-то очень нужно. Кто бы еще мог взять золота, но оставить в живых этих убогих?" — сказал Ниниз. "Сони!" — я залепил ближайшему Троглодиту такую пощечину, что он упал без сознания. И что мне теперь делать? Милость к провинившимся будет принята за мою слабость. Ошибки такой тяжести караются соответствующим образом — смертью. Но я не мог их казнить. "Вы самые везучие уродцы, которых я когда-либо встречал!" — сказал я. Ниниз пытливо уставился на меня и спросил: "Везучие? И в чем же их везенье?" Я бросил оружие на землю. "Потому что сегодня я не могу убивать, хотя и очень хочу! Но нынче ночью я видел сон, в котором мне было сказано, что эльфийская стрела пронзит мое горло в бою, если сегодня я убью кого-то из своих солдат," — объяснил я. Я вытаращил глаза на Ниниза и на Троглодитов, насколько мог, в надежде, что они примут это за один из моих обычных припадков безумия. Однако мой советник-Созерцатель лишь бросил на меня угрюмый взгляд. Он был недоволен. И мне этого так не оставят. "Но у меня есть другая мысль," — быстро заявил я. Я подошел прямо к злополучным

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Троглодитам и сказал: "У меня есть для вас задание, ребята! Я хочу, чтобы вы отправились в Оплот моего врага, Гнома Уфретина. И вы доставите мне его сюда, живьем. А чтобы быть уверенным в том, что вы исполните приказ, я отправляю с вами моего советника, Ниниза." Троглодиты, еще минуту назад считавшие себя спасенными, впали в уныние. Как может такой маленький отрядик победить все это множество Эльфов и Гномов? Мое задание было самоубийством. "Но Повелитель..." — сказал Ниниз. Он понимал, что его собственная жизнь тоже в опасности. "О, не беспокойся, Ниниз! Я не прошу тебя штурмовать Оплот — просто проследи, чтобы эти Троглодиты или захватили Гнома, или погибли. Что, бишь, раньше случится? Делайте, как я приказал, ибо завтра ничто не воспретит мне расправляться со своими солдатами!" В этом случае у бедных Троглодитов хотя бы был шанс — даже такой мизерный. Но что-то нужно было делать и с Ниизом. В его взгляде я прочел, что обрел еще одного врага.

Событие: -2100

День 26
1-4-5

Сегодня Килкик вплыл ко мне в шатер со зловещим выражением на лице. Я знал, что Созерцатель не настолько глуп, чтобы напасть на меня один на одни, но было что-то в темном глазу Килкика, что исключало и намек на верность по отношению ко мне. Поэтому я встал и обратился к нему: "Я хочу кое-кого тебе представить, Килкик. Тронгар!" Отворился секретный лаз в задней стенке моего шатра, и вовнутрь вступил черный Король Минотавров. Ему пришлось пригнуть свою огромную голову, чтобы рогами не прорвать крышу шатра. "Килкик, познакомься с Тронгаром, моим новым телохранителем. Я нанял его прошлой ночью," — сказал я. Килкик долго изучал Минотавра, осознавая, что теперь я вдвое сильнее, чем прежде. "Итак, зачем ты пришел ко мне, Килкик?" — спросил я. "Чтобы сообщить плохие новости, — ответил Килкик . — Троглодиты, которых ты послал захватить Уфретина, погибли, даже не дойдя до Оплота. Эльфийская засада! К несчастью, наш верный товарищ, Ниниз, тоже был убит!" "О, как грустно это слышать! — сказал я. — Ступай же. Оставь меня наедине с моей печалью." Оставшись в обществе Тронгара, я бросил ему мешочек Золота. "Этот парень опасен," — сказал Тронгар. "Да, я знаю, но только что он потерял самого сильного своего союзника. И ему потребуется время, чтобы восстановить свое влияние," — сказал я. Когда Тронгар уже выходил из шатра, я бросил: "Кстати, неплохая работа. Полагаю, Медузы использовали эльфийские стрелы, чтобы свалить все на врагов?" "Да. Они так горели желанием вновь заслужить твое расположение — и хоть отчасти поквитаться за смерть своих сестер!" — сказал Тронгар. Я улыбнулся, хотя внутри меня все сжималось от стыда. Слишком уж легко мне удалось это предательство.

События на карте:

EVENT
11; 9; 0

Для компьютера:
Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ
Событие: +20 +20 +5 +5 +20 +5 +15000

EVENT
29; 35; 0

Для компьютера:
Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ
Событие: +20 +20 +5 +5 +20 +5 +15000

Задания на карте:

25; 2; 0

Старый Ворийский Эльф, живущий на этом дереве, говорит, что хочет нанять стрелков для охраны в дальнем походе на юг. Он не объясняет, почему именно так, но согласен обменять 30 Кристаллов на 40 Великих Эльфов.

Задание: Принести 40
Прогресс: "Нет, свою защиту я могу доверить только Великим Эльфам," — говорит старый Ворийский Эльф. Вы решили не спорить.
Завершение: Старый Ворийский Эльф осматривает Великих Эльфов, которых вы привели, и, кажется, удовлетворен их умением. "Хорошо! Если немного подождешь, я принесу 30 Кристаллов," — говорит он. Хотите совершить обмен прямо сейчас?

Награда: +30

35; 21; 0

Старый Рыцарь, живущий в этом покосившемся жилище, довольно дружелюбен. В его доме вы находите сытный обед и приятного собеседника, но он мало защищает от пронизывающего ледяного ветра, продувающего его насквозь. Перед уходом вы спрашиваете этого человека, чем можете его отблагодарить. Он просит лишь найти артефакт, который искал все эти годы, но так и не смог обрести. "Какой артефакт?" — спрашиваете вы. "Адский Меч. Он ускользал от меня много лет, а ныне я слишком стар, чтобы его искать. Но перед смертью я хотел бы найти этот дьявольский клинок, чтобы уничтожить его," — говорит Рыцарь. Когда вы соглашаетесь, он говорит, что не заставляет вас помогать бесплатно. Поблизости припрятано 40 Ртути. Если вы принесете ему Меч, он готов обменять его на эту Ртуть.

Задание: Принести
Прогресс: Вы открываете дверь этого ветхого домика и застаете старого Рыцаря дремлющим на своем простом солдатском ложе. Поскольку у вас нет Адского Меча, вы решили не беспокоить Рыцаря и вернуться позже.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Завершение: Лишь только вы вошли в дом Рыцаря с Адским Мечом, как тут же замечаете странные вещи. Сосульки, свисающие с потолка, начинают таять. "А ты уверен, что хочешь уничтожить это оружие? — спрашиваете вы, показывая Рыцарю меч. — Оно могло бы хотя бы обогреть тебя." "Нет. Я поклялся уничтожить его, и сдержу клятву. И если вы отдадите мне его, я укажу вам, где спрятана Ртуть," — говорит Рыцарь. Отдать ему Меч сейчас?

Награда: +40

14; 14; 0

"Только Повелителю Тарнуму дозволено пройти!" — кричит один из стражей Созерцателей.
Задание: Быть героем по имени Тарнум.
Прогресс: Стражи пропустят только Тарнума.
Завершение: "А, мой Повелитель! Хочешь пройти?" — спрашивает один из стражей.

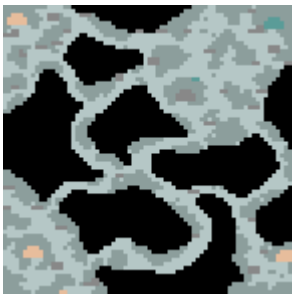
Доступ:

6 Ледяные туннели (Tunnels of Ice)

Описание сценария: Чтобы поймать Джелу, Тарнуму предстоит с боями прорубиться сквозь ледяные туннели в гигантском леднике. Тарнум и два его лучших Сподвижника перейдут в следующий сценарий со всеми своими навыками, заклинаниями и опытом.

Стартовый бонус на выбор:

10 древесины, 10 руды
3 ртути, 3 серы, 3 кристалла, 3 самоцвета



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 30

Города на карте:

				-
67; 5; 0	3; 4; 0	7; 62; 0	70; 63; 0	45; 23; 0

Герои на карте:

	из миссии 5	из миссии 5	25 уровня 200933	29 уровня 414475	23 уровня 140156
67; 7; 0	59; 5; 0	69; 10; 0	4; 5; 0	7; 64; 0	69; 64; 0

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. В глазах Уфретина Тарнум был всего лишь человеком, который предал Эльфов и примкнул к их смертельным врагам. Но Тарнуму было нужно, чтобы пленник доверился ему и открыл место, где спрятан Ледяной Клинок. Добыть сведения силой — казалось Тарнуму слишком ужасным, чтобы даже думать об этом.

День 1
1-1-1

Войска Джелу скрылись в туннелях под гигантским ледником, и мы следуем за ними. Хотя в этих туннелях стоит нестерпимый холод, мои нигонские солдаты привычны к бою под землей. Однако получены пугающие свидетельства, что Киджа со своими Варварами тоже вступила в эту область. Интересно, кого из них я встречу первым.

День 2
1-1-2

Сегодня я впервые посетил своего пленника, Уфретина. Я томил Гнома ожиданием целый месяц, чтобы ослабить его решимость и притушить гнев. Холод и скудное питание должны сделать Уфретина готовым для допроса. Когда я подошел к железной клетке Уфретина, то нашел Гнома полунагим, побитым и отощавшим, но по-прежнему гордо стоящим на ногах. "Облегчи свою участь и ответь на мои вопросы," — предложил я. "А почему бы тебе не снять этот шлем и не

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	показать свое настоящее лицо? Или ты трус?" — сказал в ответ Уфретин. Я старался носить шлем все это время. Если бы я показал свое лицо, то Уфретин мог бы опознать меня как того самого Тарнума, что много лет жил и сражался бок о бок с Эльфами Авлии. Но я понимал, что и так много задолжал Уфретину. Поэтому я снял свой шлем, и, несмотря на темную боевую раскраску на моем лице, он меня узнал. "Тарнум Друг Драконов!" Это было мое эльфийское имя. "Да." "Не может быть!" — сказал Уфретин. "Может, и так и есть," — сказал я. Я огляделся, чтобы убедиться, что никто не подслушивает. Одна мысль о том, что сделают мои Нигонцы, если узнают, что я сражался за Авлию, бросает меня в дрожь. "Да, я Тарнум, поэтому верь мне, когда я говорю, что не желаю тебе вреда. Я прошу твоей помощи, Уфретин. Возможно, нам удастся избежать лишнего кровопролития!" Уфретин надолго затих. По выражению его лица я понимал, что меня он менее всего ожидал увидеть под этим шлемом. Наконец, он посмотрел на меня, и его глаза горели ненавистью. "У меня нет для тебя слов, предатель!"
День 5 1-1-5	Сегодня ко мне подошла Начальница Медуз, Залисса, и принесла желанное для меня известие. "Варвары повсюду в этих ледяных туннелях!" — сказала Залисса. Ее Медузы-разведчицы обследовали туннели и везде замечали Варварские войска. Значит, Киджа нашла какой-то иной вход. Удивляюсь, где она смогла пройти? Но, по крайней мере, теперь я знал, где она сейчас. "Хорошая работа," — сказал я.
День 8 1-2-1	"Если он не заговорит, позволь мне использовать более действенные средства допроса," — предложил Килкик. С моей стороны в разговоре с Созерцателем было ошибкой упоминать о бесплодности моих каждодневных попыток беседы с Гномом . Вот уже больше недели я обхаживаю своего пленника, но Гном отказывается говорить. Боюсь, что если в ближайшее время я не узнаю местонахождения Ледяной Клинок, то уже не смогу остановить Джелу. "Никаких пыток! — сказал я. — Во всяком случае, не сейчас." "Не понимаю," — сказал Килкик. Что ж, его недоумение было объяснимо. Прежде я позволял пытки, но лишь потому, что меня самого это не касалось. Я не знал этих людей. Мне не приходилось слушать их вопли. Но я не мог допустить подобного обращения с Уфретином, храбрым героем, заслуживающим куда лучшего. Но мой отказ вызвал ропот в моем войске. Хотя у меня нет доказательств, но я уверен, что и Килкик хотя бы отчасти приложил руку к участившимся случаям неповиновения. Таким образом, мой успех целиком зависит от Уфретина — а он считает меня врагом.
День 14 1-2-7	Мой телохранитель Минотавр привел в мой шатер Королеву Медуз, Залиссу. "Что тебе удалось узнать?" — спросил я ее. "Мои разведчики обнаружили три Цитадели, преграждающие нам путь. Но существует и другая опасность. Все эти туннели пересекаются, что позволит врагу проникать в тыл наших передовых отрядов," — сказала Залисса. "А ты что думаешь, Тронгар?" — спросил я Минотавра. Мой огромный телохранитель пожал плечами и сказал: "Врежь им покрепче, и тогда туннели — не помеха." "Правильно. Если мы возьмем Цитадели, то выиграем битву," — ответил я. Но для пущей надежности, возможно, стоит оставить позади часть войск для защиты уже завоеванной небольшой области.
День 18 1-3-4	Я совсем недавно разговаривал с Уфретином, поэтому, когда я увидел бледного Гнома, распластанного на полу своей клетки, я был потрясен. Казалось, что он при смерти. Недостаток пищи, движения и неподобающая одежда сделали свое дело. А ведь я еще пытался избегать пыток. Я тронул его стальной перчаткой за плечо, пробуждая. "Ты сражаешься не на той стороне, Уфретин. Я знаю, что Джелу твой друг, но он заблуждается. Глупо с его стороны искать Ледяной Клинок!" — сказал я. "Он хочет лишь уничтожить его — а не использовать! В отличие от тебя!" "Я тоже не собираюсь его использовать! Я даже не хочу, чтобы он вовсе был найден!" Но Уфретин мне не верил. В его глазах я был предателем. Теперь я был одним из Нигонцев. И как мне убедить его в обратном? Возможно ли вновь завоевать его доверие?
День 23 1-4-2	"Ты что, действительно веришь, будто сытная еда и теплая одежда заставят меня говорить?" — спросил Уфретин, когда я подошел. Благодаря тому, что я увеличил его рацион, теперь он выглядел здоровее, чем когда мы виделись в последний раз. "Нет, — сказал я. — Я просто не хочу, чтоб ты умер." "Тогда зачем пришел сюда? Я ничего тебе не скажу." "Я пришел, чтобы объясниться — по-настоящему объясниться," — сказал я. Другого выхода не было. Ничто другое, даже пытки, о которых я предпочитал не думать, не заставило бы Уфретина говорить со мной. И я чувствовал, что командуя своими войсками, уже пал слишком низко. "И что бы это значило?" — спросил Уфретин. Я огляделся, на случай шпионов. А затем медленно распахнул рубашку на своей обнаженной груди. "Я бессмертный, Уфретин. Я не просто долгожитель, как Драконы или Эльфы. Я бессмертный — я не могу умереть!" "Ты — дурак!" "Однажды я был глупцом, и притом жестоким, и расплачиваюсь за мои зверства до сих пор. Возможно, буду расплачиваться до скончания времен. И поэтому я здесь! И поэтому я должен остановить Джелу! Джелу близок к тому, чтобы уничтожить весь мир, и неважно, какими низкими средствами мне приходится при этом пользоваться, чтобы не дать ему этого сделать!" Прежде, чем Уфретин смог ответить, я вонзил дотоле незаметный кинжал себе в сердце.
День 24 1-4-3	Прежде чем вновь навестить Уфретина, я дал ему целый день на осмысление увиденного. "Как ты себя чувствуешь сегодня?" — спросил я. "Позволь мне взглянуть на твою грудь," — попросил он. Я распахнул рубаху. В том месте, куда я себя уколол, не было даже шрама. "Все зажило! — сказал Гном. — Я видел, как он вошел, я видел кровь собственными глазами — и теперь никаких следов... Но как?" "Как я уже сказал, я бессмертный." "Как? Почему?" — переспросил Уфретин. Больше я не видел ненависти в глазах Гнома, только страх. В течение следующего часа я

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	вкратце пересказывал ему свою историю. Я пытался объяснить свои действия, описывая жестокость Королей-Волшебников, поработивших мой народ, но когда я рассказывал о сотнях деревень, сожженных мною дотла, и тысячах убитых мною людей, собственные оправдания казались мне слабыми. Наконец, я рассказал ему, как я умер, и как Прародители отказались пустить меня в рай. "Я делаю все, о чем они ни попросят — я их слуга, покуда не смогу искупить свои грехи. Но прежде они никогда не просили меня сражаться с друзьями. И мне не удалось никого больше убедить на бой с Джелу!" "Даже не знаю, Тарнум, — сказал Уфретин — тут нужно разобраться: слишком много всего, чтобы сразу принять на веру." "Обратись к своему сердцу и спроси, почему я не позволил пытать тебя. Быть может, тогда ты поймешь, что я говорю правду," — сказал я.
День 30 2-1-2	Мое войско было на грани бунта, и все из моего обращения с пленником, Уфретином. Я знал, что Килкик подстрекает к мятежу, но мало что мог поделать с этим. Мне нужно было избавиться от причины моих проблем — от Гнома.
День 32 2-1-4	Большая часть лагеря спала, когда на льду у клетки с пленником появилась одинокая фигура. Спящий внутри пленник даже не пошевелился, когда длинное щупальце дотянулось до прутьев и открыло замок. Дверь клетки беззвучно распахнулась, даже не потревожив комья снега, налипшие на ней. "А сейчас ту умрешь, Гном!" — сказал Килкик. Внезапно, снег, упавший с двери на время ослепил Килкика. И тут же Залисса, Королева Медуз, вонзила свой хладнокаменный кинжал в тело Килкика. "Нет! Это умрешь, Созерцатель!" — сказала Залисса. Вытащив кинжал, она ударила снова. "А это за моих сестер!"
	Тем временем, мы с Уфретином спешились с коней в одном из дальних туннелей. Я вручил Гному топор и запас провизии. "Этого тебе хватит, чтобы добраться до друзей," — сказал я. "Ты мог бы отпустить меня на поверхности. И тогда я не смог бы предупредить Джелу," — сказал Уфретин. "А я надеюсь, что тебе удастся уговорить Джелу." "А с чего ты решил, что я вообще попробую это сделать?" "Ни с чего. Но я не могу выпытать из тебя ответы на мои вопросы, и не могу долее удерживать. Теперь все зависит от тебя," — сказал я. Я снова взобрался на коня. "А что, если мы встретимся вновь?" — спросил Уфретин. "Думаю, тогда мы по-прежнему будем врагами," — сказал я. Я собрался уехать, но Гном окликнул меня. "Ледяной Клинок хранится в Городе Волье — запомни это. Джелу ищет некий древний, забытый город Ворийских Эльфов," — пояснил Уфретин. "Спасибо," — сказал я.

Задания на карте:

58; 8; 0

Вы несколько часов кряду беседовали со старухой, живущей здесь. Удивительно, но ее совершенно не тяготит близость смерти. Ее единственная печаль — то, что она не может найти человека, умудренного не менее ее самой. Она ищет того, кто достиг 28-го уровня. И только такому герою она согласна вручить Неиссякаемую Склянку Ртути.

Задание: Быть героем 28 уровня.

Прогресс: "Ты хорош, но тебе недостает опыта, дорогуша," — говорит умирающая старуха. "Приходи, когда достигнешь 28-го уровня."

Завершение: "Это твое," — говорит старуха, извлекая серебристую колбу из складок своего платья. Взять этот предмет сейчас?

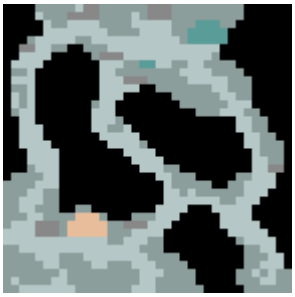
Награда:

7 Жена варвара (The Barbarian's Wife)

Описание сценария: Тарнум должен найти Кольцо Драгоценных Камней, чтобы открыть проход к Городу Волье. К сожалению, у него на пути стоит женщина-Варвар, Киджа. Тарнум и два его лучших Сподвижника перейдут в следующий сценарий со всеми их навыками, заклинаниями и опытом.

Стартовый бонус на выбор:

2000 золота
25 Троглодитов Тарнуму



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Кольцо драгоценных камней	**Условие поражения:** Потерять Тарнума

Максимальный уровень героев: 32

Города на карте:

25; 4; 0	10; 12; 1	10; 28; 0

Герои на карте:

25; 5; 0	20; 4; 0	21; 6; 0
	из миссии 6	из миссии 6

Тарнум и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

35 уровня
10; 29; 0

1233567

Специализация: Волшебство.

Киджа
38 уровня
11; 14; 1

2200000

Пролог. Дело требовало жесткости: Джелу слишком близко подобрался к Ледяному Клинку. А поскольку эта женщина-Варвар, Киджа, по-прежнему представляла угрозу, Тарнум решил уничтожить одного из участников этой опасной охоты.

День 1 1-1-1	Остатки Варварских сил бежали к ледникам и прячутся в глубоких пещерах. Или же это Киджа привела их сюда? Мои собственные исследования выявили кое-какие любопытные сведения о Городе Волье, где, как полагают, спрятан Ледяной Клинок. Волье был первым городом Ворийских Эльфов, но он исчез более тысячелетия назад, вскоре после того, как был выкован Ледяной Клинок. Некоторые считают, что Меч сам по себе повинен в образовании ледников, похоронивших под собой древний город. Если это оружие обладает такой силой, то я не удивлюсь тому, что оно окажется способно уничтожить и весь мир. Но прежде, мне нужно покончить с Киджей раз и навсегда. Жене Короля Варваров некуда отступать.
День 5 1-1-5	Залисса, Королева Медуз, предупредила меня сегодня, что в этой части ледника слишком много Монолитов и ходов. Враг сможет просочиться к нам легко и быстро, если мы не предпримем защитных мер.
День 8 1-2-1	Я узнал, что на юге, в Хижине Провидца, живет Волшебник, который обещает большую награду тому, кто принесет ему какую-то вещь. Нужно спешить. Я не хочу, чтобы это Золото досталось моим врагам.
День 15 1-3-1	Это стоило мне немного Золота, но сегодня я заплатил Варварам-перебежчикам за рассказ обо всем, что они знают про Киджу и ее войско. Для жены Короля Варваров, Килгора, она и сама могучая воительница. Возможно, она не настолько безумна, как ее супруг, но ею движет честолюбие и страсть к жестокости. В одной из пещер, внизу, Киджа построила Цитадель, и хорошо ее укрепила. И она знает, что я иду на нее. И что еще важнее, она пытается найти Кольцо Драгоценных Камней — единственный ключ к проходу в Город Волье — прежде чем я доберусь до него. Все, что ей действительно нужно, это Ледяной Клинок, и она пойдет на все, чтобы его заполучить — даже если это будет стоить жизни всей ее армии. **Событие:** -3118
День 21 1-3-7	После смерти Ниизa и Килкика я смог дышать свободнее. Я могу довериться жадности своего телохранителя Минотавра. Его алчность предсказуема. А Залисса и другие Медузы благодарны мне за то, что я снова приблизил их к себе. Только бы удалось удержать этих созданий вместе еще немного.
День 24 1-4-3	Сегодня в лагерь прибыл гонец-Гоблин, чтобы передать послание от Киджи, Третьей Жены Килгора. "Королева хочет, чтобы оба наших могущественных воинства объединились против мерзких Эльфов, — сказал Гоблин. — Зачем нам драться, когда мы могли бы стать союзниками? Королева Киджа делает тебе щедрое предложение!" "Ну, это мне судить, — сказал я. — Чего

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	она хочет?" "Она просит только Ледяной Клинок. Вся остальная добыча, включая эти заснеженные северные земли, достается тебе. Все это будет твоим!" Я посмотрел на своих солдат. Казалось, что они готовы прекратить сражаться и считают это предложение подходящим. "Я отказываюсь!" — сказал я. "Как так?" — спросил Гоблин. "Если Киджа готова отдать все за Ледяной Клинок, то это, должно быть, действительно могущественное оружие — возможно, даже способное покорить весь мир! Нет, я отказываюсь от предложения Киджи. Однако иди к ней и скажи, что взамен я предлагаю ей то же самое. Она может забрать себе эту ледяную пустыню, а я получаю Ледяной Клинок." Я отослал Гоблина и вгляделся в темные, подозрительные глаза моего телохранителя. "Почему ты сделал так? Тут столько богатства, что даже вообразить нельзя," — сказал Тронгар. "Потому что при помощи Ледяного Клинка я и так получу его все, целиком. Это-то и замышляет Киджа. Сейчас она отдает мне все, но что случится, когда сюда, на север, придет ее муж? Я скажу тебе. Он все заберет обратно — а мы останемся ни с чем!"
День 25 1-4-4	В деле с Киджой было только одно решение. Я должен был разбить ее армию. Я должен разгромить ее окончательно, или она никогда не бросит поиски Ледяного Клинка.

События на карте:

10; 13; 1	**Для компьютера:** Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ **Событие:** 14 50

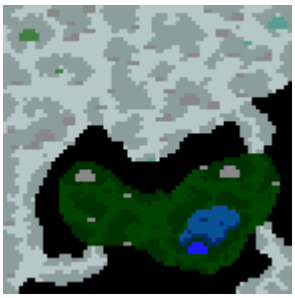
Задания на карте:

19; 16; 1	Вы слышали, что в этом месте можно добыть Кольцо Драгоценных Камней, но оно оказалось уж слишком засекреченным. В массивной двери открылось окошко, и на вас уставилась пара темных глаз. "Убирайся! Единственный, кто мне нужен, так это Тарнум, Друг Драконов." **Задание:** Быть героем по имени Тарнум. **Прогресс:** "Ты не тот, кого я ищу! Убирайся! Не трать мое время," — кричит глухой голос изнутри. **Завершение:** "Я и есть Тарнум," — говорите вы. До вас доносится лязг множества засовов, а затем на свет показывается коренастая фигура. Это Гном, Уфретин! "Уж не думал снова встретить тебя!" — говорите вы. "Поверь мне, я тоже не думал здесь очутиться," — говорит Уфретин. "А что случилось?" "К тому времени, когда я нашел дорогу к Джелу, до меня, наконец, дошли твои слова. Я понял, что ты был прав — иначе зачем тебе делать то, что ты делаешь? Я пытался убедить Джелу повернуть назад, но он не слушал. Он называет тебя предателем, а заодно и меня: за то, что тебя слушаю. Он неуправляем!" "Я знаю. Он верит в свою правоту, а чрезмерное упрямство мешает ему понять, что он ставит под угрозу весь мир," — говорите вы. "Что ж, он закрыл за собой проход в Город Волье и взял с собой единственный ключ — Кольцо Драгоценных Камней. Я выкрал его и нес его тебе, когда меня обнаружила Киджа и ее Варвары. К счастью, мне удалось запереться в этом магическом дерева," — говорит Уфретин. Гном достает кольцо и не без сожаления смотрит на переливающиеся на солнце самоцветы. "Надеюсь, я поступаю правильно," — вздыхает Уфретин. "Я понимаю, как тебе было трудно предать друзей, но поверь мне, Уфретин, это во благо!" "Только останови его, Тарнум Друг Драконов. Останови Джелу прежде, чем он осквернит свое имя и навсегда останется Эльфом, который едва не уничтожил мир по собственной гордыне." Уфретин предлагает вам Кольцо Драгоценных Камней. Взять его сейчас? **Награда:**
29; 24; 0	Изысканное одеяние живущего здесь волшебника кажется неуместным на фоне этой лачуги. И высокопарность его речи не оставляет сомнений: он не собирается похоронить себя в этой дыре. "Мне нужна твоя помощь, отважный странник, — говорит колдун. — Есть свидетельства тому, что Красные Драконы похитили у меня книгу немалой ценности. Если ты возвратишь мне Книгу Магии Огня в целости и сохранности, я дарую тебе 48,000 Золота. Великая цена, не правда ли?" "Более, чем," — говорите вы. "Да, я знаю, но я ДОЛЖЕН получить эту книгу. И как можно скорее! Поспешай, друг мой." **Задание:** Принести **Прогресс:** "Приношу извинения, но при обычных обстоятельствах я бы не стал общаться с вам подобными. Мне нет в том интереса. Мне нужна лишь моя книга!" **Завершение:** Высокомерный волшебник осматривает Книгу Магии Огня, бережно листая страницы и предварительно надев белые перчатки. "О, небо! Грязное пятно!" "Результат драконьей небрежности, — говорите вы. — Нельзя требовать от книги безупречного состояния." "Нет, можно, и я требую! Но я все равно дам вам эти 40,000 Золота," — говорит волшебник. "Э, речь шла о 48,000 Золота!" — напоминаете вы ему. "Ах да! Да вы почти что крадете у меня эти деньги, знаете ли вы об этом? Берите свой презренный металл и убирайтесь прочь!" **Награда:** +48000

8 Защитники меча (The Protectors of the Sword)

Описание сценария: Тарнум должен захватить город Волье раньше Джелу, чтобы о Ледяном Клинке не стало известно. Все герои ограничены 36 уровнем.

Стартовый бонус на выбор: нет



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Волье	**Условие поражения:** Потерять Тарнума
Максимальный уровень героев: 36	

Города на карте:

	Волье		-	-	-	-
68; 5; 0	48; 61; 0	6; 8; 0	10; 33; 0	20; 43; 0	46; 24; 0	56; 42; 0

Герои на карте:

	из миссии 7	из миссии 7	**Тарнум** и 2 самых сильных героя переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
70; 7; 0	63; 6; 0	66; 9; 0	

	Вол* 30 уровня 48; 63; 0	*Вол основан на герое Уфретин с портретом Лоинса: **Специализация:** Первая помощь. 4966455 **Патруль:** радиус в 3 квадрата.
	Ларн* 21 уровня 45; 62; 0	*Ларн основан на герое Крэг Хэк с портретом Тазара: **Специализация:** Доспехи. 100000 9 12
	Нумас* 25 уровня 3; 12; 0	*Нумас основан на герое Вей с портретом Астрала: **Специализация:** Огры. 200933 15 10
	30 уровня 6; 10; 0	*«Про Джелу мало что известно помимо того, что его воспитал служивший королеве Катерине генерал Морган Кендал. Сейчас Джелу командует партизанскими отрядами Эрафии — Лесными Стражами. Говорят, что он полукровка — частью человек, частью эльф Вори».* 496500
	Джинара* 28 уровня 10; 10; 0	*Джинара основан на герое Десса с портретом Киры: **Специализация:** Ускорение. 396963 10 15

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Джелу по-прежнему отказывался понять, что обнаружение Ледяного Клинка позволит сбыться пророчеству, и Тарнуму не оставалось другого выбора, кроме как загнать его в забытый Город Волье, где затерялось это древнее оружие.

День 1 1-1-1	Уже в течении нескольких дней мы с Джелу обменивались посланиями через летучих гонцов. Я пытался убедить его оставить его затею найти Ледяной Клинок, но Джелу решительно верил в то, что ему предначертано судьбой уничтожить этот древний артефакт — и таким образом, обеспечить безопасность миру навсегда. Глупец! Сегодня я получил последнее письмо Джелу. "Тарнум, Я согласился отложить мое наступление на город Волье на то время, пока мы улаживаем этот вопрос, но мне кажется, мы зашли в тупик. Мои люди назвали вас как-то другом Драконов, так что я прошу вас не стоять у меня на пути, если вы отказываетесь присоединиться ко мне. Я все равно не остановлюсь, пока не уничтожу Ледяной Клинок. Я также, без всяких колебаний, убью и вас и тех созданий зла, с которыми вы недавно объединились. Не вынуждайте меня убить вас, уезжайте отсюда. Вы знаете, что если я что-то задумал, я добиваюсь этого — другого еще никогда не случалось. Будь то, убить порочного Повелителя или уничтожить опасный артефакт. Я не остановлюсь. Лесной Страж, Джелу из Авли" Так вот и произошло. Все мои попытки избежать этого столкновения были разрушены. Я сожалею, что мне придется встретиться с Джелу в бою, но в начале мне нужно захватить Ледяной Клинок. **Для синего:** Для компьютера — НЕ ПЕРЕВОДИТЬ **Событие:** +20 +20 +20 +20 +20 +20 +10000
День 3 1-1-3	Недалеко отсюда живет Маг, который мог бы мне показать город Волье и другие важные места этих земель, если б я только мог найти его.
День 8 1-2-1	Входы в цветущие земли, что окружают город Волье, преграждены неприступными воротами. Единственный способ пройти — это сказать пароль, известный только Ключникам. За много раз, что мои Гарпии относили послания в стан войск Джелу, они смогли заметить Палатку Синего Ключника неподалеку от города Джелу. К несчастью, это единственная Палатка Ключника, что смогли заметить мои разведчики. Кажется, мне таки придется встретиться лицом к лицу с Джелу. Я не могу позволить ему первому войти в город Волье, это было бы настоящим бедствием.
День 14 1-2-7	"И что это?" — спрашиваю я Тронгара — своего телохранителя-Минотавра. Он обычно держится прямо передо мной, в переднем ряду, но я заметил, что за последние несколько минут он немного сбавил шаг и двигался уже не на своем месте. "Я пытался найти удачное положение, чтобы повнимательней разглядеть вон те деревья", — говорит Тронгар, показывая в ту сторону, — "Мне кажется, что я что-то видел". "Это слишком большое расстояние даже для Эльфа-лучника", — говорю я. "Да, но это может быть шпион. Вы ведь знаете этих Ельфов. Они любят устраивать засады при каждом удобном случае", — говорит Тронгар. Я знаю Эльфов лучше, чем кто-либо, и Минотавр был прав. Мне следовало уделить этому больше внимания. Такой тактике, как "атака-бегство" обучают каждого члена Лесных Стражей, а Джелу лучший из тех, кто когда либо вышел из Авли.
День 20 1-3-6	К сожалению, Эльфы Вори, что живут в городе Волье, не ответят ни на одну мою просьбу о встрече. Они атаковали всех моих посланников без всяких разговоров. Единственная хорошая новость, что и с посланниками Джелу они обходятся также. Видимо в нас обоих они видят врагов.
День 23 1-4-2	Незнакомая Гарпия влетела сегодня в лагерь, ее чуть не растерзали отряды моих Гарпий. "Подождите!" — выкрикнул я, вступаясь за эту измученную Гарпию. Вы протягиваете этому созданию немного воды и даете ей перевести дыхание, прежде чем требуете от нее объяснить, почему она явилась сюда. "Мои сестры хотят помочь вам", — говорит она, — "Эти Эльфы охотились на нас веками. И наконец-то кто-то пришел нам на помощь". "Где твои сестры?" "Прямо здесь! Мы захватили башню, защищающую Палатку Белого Ключника! Теперь ваш враг не может добраться до Волье, благодаря нам!" — сказала она. Это были великолепные известия! Мне все еще предстояло рискнуть в битве с Джелу за Палатку Белого Ключника, но мне уже больше не нужно было волноваться о том, что Джелу может первым добраться до Ледяного Клинка.
День 27 1-4-6	Сегодня утром прибыл посланник, чтобы рассказать мне, что жена короля Варваров — Киджа — сбежала из тюрьмы Подземелья. Она одна, все ее воины либо мертвы, либо разбежались. Так что, не имеет никакого значения, что ей удалось сбежать. Киджа скорее всего отправиться домой к мужу и будет зализывать раны. Даже если ей удастся убедить самого Килгора отправиться на поиски Ледяного Клинка, будет уже слишком поздно. Клинок либо будет у меня, либо Джелу уничтожит весь мир, а тогда это уже будет не важно.
День 33 2-1-5	Прошлой ночью, перед тем как отправиться спать, я умолял Предков поговорить со мной. Обычно они не отвечают, но на этот раз они появились. "Я благодарен вам, за то, что вы заговорили со мной", — сказал я, — "Мы почувствовали, что мы действительно нужны тебе", — сказал один из них. "Я уже близок к тому чтобы войти в Волье, но вы никогда не говорили мне, что делать с Ледяным Клинком. Совершенно ясно, что я не могу оставить его себе! Так что, мне его уничтожить? — спросил я. "Нет. Ледяной Клинок можно уничтожить только Клинком Армагеддона. Мы боимся, что Джелу поймет это и ошибочно сведет два этих клинка вместе. Поэтому ты должен заполучить Ледяной Клинок". "И что потом?" "Принеси его нам. Мы спрячем

его в такое место, где его никто и никогда не найдет",— ответили Предки. Перед тем как Предки исчезли, я собрал всю свою храбрость в кулак, чтобы сказать то, что мучило меня уже на протяжении долгих месяцев. "Я прошу прощения", — сказал я. "За что?" Я опустил голову от стыда и сказал, "За все то, что я сделал, пока искал Ледяной Клинок. Я думал, что это необходимо". "И мы согласны с этим. Тарнум, делать то, что просто необходимо, даже если это кажется отвратительным тебе, и есть истинное благородство и честь! Мы просто не можем винить тебя за это", — сказали Предки. "Но я все равно чувствую, что не прав", — продолжал я. "Так и должно быть". И Предки исчезли.

События на карте:

5; 58; 0
10; 2; 0
13; 33; 0
62; 35; 0

Снег вокруг вас буквально взрывается, когда отряд Снайперов Джелу внезапно появляются из засады и атакует!

Стража: 10 10 10 10

64; 70; 0

Ваши разведчики возвращаются с известиями, что Город Волье охраняется двумя сильными Гарнизонами. К тому же, сам город есть ни что иное, как крепость, так что прежде чем атаковать, вам нужно самым лучшим образом подготовить вашу армию.

Стража: 10 10 10 10

67; 67; 0

Все больше и больше солдат Джелу появляется из своих укрытий в снегу и камнях, они перегораживают путь, отказываясь пропустить вас. У вас не остается другого выбора, кроме как драться.

Стража: 10 10 10 10

43; 62; 0

250 130 100 6 75 50 30

Нельзя забрать войска

50; 64; 0

210 110 80 10 60 40 25

Нельзя забрать войска

65; 68; 0

Гарпии покинули башню, которую охраняли, и умоляют разрешить им присоединиться к вам в битве против Эльфов.

Задания на карте:

3; 41; 0

Вы разговариваете с широкоплечим мужчиной, который уже на протяжении нескольких часов рубит лес неподалеку от своего уже достаточно старого на вид дома. Он неустанно хвастается своими приключениями, и даже вызывает вас померяться с ним силой. "Победителю достанется 8,950 Золотых", — говорит он. "А что если я проиграю?" "Ничего", — говорит расплывшийся в улыбке герой, — "разве что вам придется жить с позором поражения". Вы соглашаетесь на поединок, но он вас очень быстро одолевает. Ваш противник смеется над вами и говорит, что у вас все равно нет шансов. "Вы просто недостаточно опытны. Приходите снова, когда у вас будет хотя бы такой же уровень, что и у меня".

Задание: Быть героем 36 уровня.

Прогресс: Вы вызываете этого героя-великана, который живет здесь, на еще один поединок, но снова, так как вы еще не 36 уровня, вы быстро проигрываете.

Завершение: Вы боретесь уже больше часа с этим огромным героем, и наконец-таки одерживаете верх с незначительным преимуществом. Он стоит и покачивает головой, искренне при этом смеясь. "Много лет прошло с тех пор, как я перестал проигрывать", — говорит он. На мгновение он заходит в свой дом и выходит оттуда, держа в руках несколько мешочков с Золотом. "Ваша награда", — говорит он, передавая вам Золото, — "Вы заслужили ее!"

Награда: +8950

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

50; 20; 0

Серьезного вида старик, что живет в этой лачуге, говорит вам, чтобы вернулись, когда достигните 34 уровня и он даст вам награду — 7,890 Золотых.
Задание: Быть героем 34 уровня.
Прогресс: Старику требуется лишь несколько минут, чтобы понять, что вы недостаточно опытны, чтобы получить награду, которую он хотел вручить. Вам придется вернуться позднее.
Завершение: "В наши дни уже редкий юноша пожелает потратить свое время и приложить усилия, чтобы достичь такого опыта, что достигли вы", — говорит старик. Он открывает сундук, который стоит около его кровати, представляя вашему взору несколько мешочков с золотом. "Я хочу вручить вам это, и надеюсь, что когда-нибудь в будущем, когда вы доживете до моего возраста, вы сделаете тоже самое, для какого-нибудь юного Героя. Вот золото, что я обещал вам".

Награда: +7890

66; 68; 0

Как только вы приближаетесь, Гарпии, столпившиеся вокруг этой башни, начинают швырять в вас камни. Они говорят, что будут говорить только со своим предводителем, Повелителем Тарнумом.
Задание: Быть героем по имени Тарнум.
Прогресс: Не обращая внимания на угрозы Гарпий, вы приближаетесь к башне. Но камни и другие твердые предметы таким градом летят на вас сверху, что вы вынуждены отступить.
Завершение: Камень отскакивает от ваших доспехов, и Гарпии вдруг прекращают бросать в вас и в вашу армию тяжелые предметы. Одна из них опускается на землю к вам, предусмотрительно приземлившись на таком расстоянии, чтобы вы ее не смогли достать. "Вы — Повелитель Тарнум, так ведь?" — спрашивает Гарпия. — "Да", — говорите вы, проводя рукой по вмятине, оставшейся на ваших доспехах. "Немедленно проходите внутрь! Я прошу вас!"

Доступ:

Эпилог. Нелегкая победа Тарнума над городом Волье оказалась напрасной. Когда он добрался до места, где хранился Ледяной Клинок, то увидел, что кто-то уже вырубил его из ледяных ножен. А среди ледяного крошева валялся брошенный Варварский Топор. В ярости Тарнум стиснул топорище и прокричал имя вора. "Киджа!" И зачем он не убил ее, когда она была его пленницей? И тогда он взмолился: "Предки, не дайте моему милосердию погубить этот мир!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11.8 Кампании. Рог бездны

I ПОД ВЕСЁЛЫМ РОДЖЕРОМ (UNDER THE JOLLY ROGER)

Это история одного молодого пирата, известного как Джереми Альбатрос. Он никогда не унывает и уверен, что ему всегда везёт. Даже когда разбивается его любимый корабль «Чёрный единорог». Даже когда он оказывается на неизвестном острове, без возможности выбраться с него.

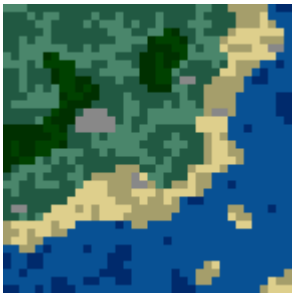
1 Пираты и пальмы (Pirates and Palms)

Описание сценария: Пират Джереми попал в кораблекрушение и оказался на неизвестном острове. Он должен захватить заброшенный форт и улучшить его до уровня замка. Джереми не должен потерпеть поражение. После победы Джереми перейдёт в следующий сценарий. Максимальный уровень героев — шестой.

Описание территории: Пират Джереми попал в кораблекрушение и оказался на острове между Нигоном и Эофолом. Здесь остался заброшенный эрафийский форт — нужно захватить его и улучшить до уровня замка.

Стартовый бонус на выбор:

Базовый Поиск пути самому сильному герою
+1 к Атаке самому сильному герою
5 Матросов Джереми



Цвет игрока:	
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Построить Замок в Утопии	**Условие поражения:** Потерять Джереми

Максимальный уровень героев: 6

Города на карте:

-
Утопия
11; 15; 0

Герои на карте:

8 10	
1; 29; 0	

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог. Вольная жизнь пирата… Бескрайнее море вокруг, скрип корабля и свист солёного ветра! Молодой пират Джереми Альбатрос наслаждался ею, пока не оказался опасно близок к гибели. Кто знает — было ли так задумано судьбой или всё это — лишь цепочка случайностей?

Отчаянный Джереми, чтобы оторваться от преследовавших его эрафийцев, направил свою каравеллу «Чёрный единорог» прямо в сердце шторма. Он верил в свою удачливость. И не верил, что эти огромные чёрные волны могут опрокинуть его корабль и отправить на дно. Но Джереми повезло, пусть и не совсем так, как ему хотелось. Дно судна пробито о скалы. Залатать пробоину оказалось невозможно, и команда Джереми смогла лишь довести «Чёрного единорога» до ближайшей земли, бросив его на прибрежных рифах.

По крайней мере, Джереми Альбатрос жив. А также четверть его команды и верный помощник Патрис. Золотистый пляж неизвестного острова, голубое небо над головой и зелёное море до самого горизонта… Их ждало новое приключение.

День 1
1-1-1

Шум прибоя. Я сидел прямо на песке и смотрел на свою левую ногу. В отличие от правой, она была босой — во время кораблекрушения у меня утонул сапог. Экая непрактичная обувь! Надо будет найти себе сандалии... или что-нибудь в этом роде. Справа от меня валялся пистоль — он промок и, появись на горизонте какая-то опасность, толку от него бы не было. Вся надежда теперь была только на саблю. К счастью, она у меня была добротная, регнанской работы, и попила немало вражеской кровушки.

— Мы сумели выудить из воды всё, что не унесло далеко в море, — раздался голос рядом, и я поднял голову. Это был мой первый помощник Патрис. Ему было уже за сорок, но ни сноровки, ни ясности ума он ещё не потерял. Патрис присел рядом и печально посмотрел на обломки "Чёрного Единорога", видневшиеся в нескольких милях от берега. Скоро море смоет последние следы нашего корабля. Словно и не было никогда никакого "Единорога".

— Много у нас припасов осталось? — уточнил я.

— Думаю, на неделю хватит. Наверное, чёрт меня дери, даже хорошо, что выжило так мало парней из команды, — проворчал мой помощник.

— А куда это нас занесло, где мы можем находиться? — спросил я и поднялся, отряхивая старенький камзол от песка.

— Я думаю, что это Потерянные острова — где-то между Нигоном и Эофолом, — ответил Патрис, — а ещё мне кажется, что мы влипли, кэп.

— С чего бы? — поинтересовался я.

— Не припомню, чтоб тут были людские поселения. Одни дикари да чёртово зверье. Если мы за неделю не найдём место, где можно обосноваться, то нас одолеют голод, нехватка припасов, болезни и…

— Ай, ладно тебе. Не было ещё таких передряг, из которых Джереми Альбатрос не смог бы выпутаться! — я прервал ворчание своего помощника и отвернулся к джунглям.

Густые заросли. Тёмно-зелёная живая масса, среди которой виднеются большие, яркие цветы. Где-то там прячутся змеи, жужжат огромные комары и жуки, смердят ямы с тухлой ядовитой водой. Мне показалось, будто десятки хищных глаз смотрят на меня из джунглей; они только и ждут момента, чтобы заманить нас в ловушку. Вот тебе и подарочек судьбы… Неужели Джереми Альбатрос закончит свои дни на этом поганом острове?

— Эй, канальи! — крикнул я. — А ну, руки в ноги, берите, кто что унесёт, и вперёд. Посмотрим, чем это проклятое местечко сможет нас удивить.

Событие: -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30000

День 2
1-1-2

Мы топали сквозь заросли и трясину. Я старался наступать аккуратно, чтобы не порезать левую ногу. Чёрт, когда же я найду себе новую обувь? Можно, конечно, потребовать сапог у кого-то из команды. Кэп я или не кэп? Но зачем подрывать и без того невысокий боевой дух нашего маленького отряда? Надо быть примером для парней, показывать, что мне, тысяча чертей, совсем не больно, хоть я только что наступил на очередную дрянную колючую лиану.

— Слушай, Патрис, а какого чёрта эрафийцам вообще понадобилось строить тут крепость? — поинтересовался я, чтобы отвлечься от боли и неприятных мыслей о том, что очередная впившаяся в мою ступню колючка могла быть ядовита.

— Когда-то они усердно исследовали моря, искали новые земли. Потом началась война с Эофолом и Нигоном — Грифонхарт срочно отозвал многие гарнизоны. Если кто-то и остался, то про них забыли. Ну а после войны все занялись восстановлением королевства, разборками с эльфами и некромантами… — очевидно, мой помощник вознамерился прочитать мне лекцию по истории.

— А ты-то откуда так хорошо всё это знаешь?

— Хе, кэп! Я ведь не всю жизнь был пиратом, — ухмыльнулся Патрис. — Кстати, вон ещё колючка — да-да, именно там, куда ты собираешься наступить.

— Благодарю, но я её и сам видел, — проворчал я, едва успев поставить ногу в другое место.

— То есть тут могут быть солдаты Эрафии?

— Если их не укокошили сразу местные дикари, то они вполне могли разбрестись по острову и сделаться пиратами или контрабандистами. Всё же этот пролив — довольно оживлённое место, — закончил мысль Патрис.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 8
1-2-1

Я стоял на заросших стенах старого эрафийского форта и обозревал окрестности в подзорную трубу. Как хорошо, что я её не утопил, когда шёл ко дну вместе с кораблём: штучка-то дорогая! Судя по всему, остров был гораздо больше, чем я думал изначально. Он тянулся куда-то на восток, и его противоположная оконечность терялась в дымке. А ведь из него выйдет недурная база для рейдов! Надо только привести все в порядок. Подлатать крепость, проложить дороги, построить гавань, приструнить местных людоедов и прочих абгрызов. К тому же я наконец нашёл новую пару сапог. Не знаю, где безмозглые гноллы их взяли, но мне они подошли отлично!

— Эй, Джереми, как тебе местечко? — крикнул снизу Патрис. — Мы тут с парнями малость порылись в запасах этих гноллов и нашли запасы еды и пресной воды. Здесь даже колодец есть!

— Миленько тут, — согласился я. — Мой корабль всё равно теперь гниёт на дне моря, так что я намереваюсь временно записаться в сухопутные крысы. Ты как думаешь?

— Да я как раз и хотел предложить бросить тут якорь, — засмеялся мой помощник и почесал подбородок, — только как-то всё тут неустроенно… Если местные дикари решатся напасть, то перережут нас ночью словно цыплят.

— Поэтому нам тут нужна крепость. Настоящая — с крепкими стенами, ловушками, огневыми позициями, — ответил я и убрал подзорную трубу в кожаный чехол. Вот только где нам взять пригодные для строительства дерево и камень? Не уверен, что тут есть хоть какие-то ремесленники, у которых можно купить или отнять нужные нам припасы.

— Кэп, предлагаю порыскать по окрестностям. Если тут шастают контрабандисты, то наверняка они успели припрятать немало товаров, о которых давно забыли. Кроме того, наверняка тут разбилось немало кораблей, а какие-нибудь гоблины пустили их древесину на свои хижины. Материала тут полно — нужно только хорошенько поискать.

Воодушевившись беседой, я спустился вниз по старой, потрескавшейся каменной лестнице. Честно говоря, я немного опасался, что она рассыплется прямо под моими новыми сапогами. Внизу меня встретил Патрис и неожиданно спросил:

— Кэп, а как мы назовём эту крепость?

— Утопия, — сказал я. Правда, почему я это сказал и какой смысл вкладывал в это название — этого я и сам не знал.

День 10
1-2-3

Наши опасения подтвердились. В ночи к Утопии подошла толпа гноллов и гоблинов, вооружённых копьями и плевательными трубками. К счастью, кто-то из парней, стоявших на часах у ворот, пальнул из мушкета, и дикари в ужасе убежали обратно в джунгли, где за пару мгновений растворились без следа. Пока аборигены недостаточно организованны, чтобы напасть — но рано или поздно они наберутся смелости. Чем быстрее мы тут укрепимся, тем лучше для нас.

День 14
1-2-7

Ночью я сидел у костра и думал. Вот уже две недели, как "Чёрного Единорога" больше нет. Наверное, самый большой позор для регнанца — это лишиться корабля. Так уж у нас принято, что корабль отражает твой статус, является твоим лицом. Как же я любил эту посудину! Сколько славных дел мы на ней свершили. Даже если я и смогу построить новый корабль или угнать чужой, то в Регне все равно прознают, что у меня теперь другое судно. И пойдут слухи: — Этот бездарь Джереми Альбатрос попался охотникам на пиратов. Его корыто потопили, а сам он теперь плавает на рыбацком баркасе. Вот ведь жалкий неудачник!

Ну нет, о возвращении на Регну думать ещё рано... я бы предпочёл сперва найти моего старшего брата Бидли. Он тот ещё прохиндей, но распускать слухи не станет. Надо будет попросить его по—братски раздобыть мне новый корабль. Чтобы был лучше "Чёрного Единорога". Чтобы эти болтуны с Регны подумали, что я просто решил сменить вымпел на новый… Отличная идея! Ну не молодец ли я? Никогда не сомневался, что могу выкрутиться из любой ситуации.

Недаром матушка говорила, мол, Бидли достался ум, а мне удачливость. И ведь сложно сказать, что из этого важнее.

День 18
1-3-4

Ко мне подошёл один из парней, отряженных в караул в Утопии. Судя по его лицу, он был чем-то раздосадован, но не хотел огорчать меня.

— Давай уж, говори, чего мнёшься? — вздохнул я.

— Кэп… Э-э-э, Джереми, у нас проблемы с дикарями. Сегодня ночью эти гадёныши проникли в форт и утащили всё, что блестит. Хорошо, что у них не хватило ума забрать дерево и камень.

— Да уж, хорошо, — кивнул я. — Надеюсь, что в следующий раз они утащат бестолковых вахтенных и зажарят их на костре.

События на карте:

2; 26; 0

— Эй, кэп, гляньте-ка на это! — прокричал один из матросов, указывая куда-то рукой.

Я обратил внимание на высокую скалу, с вершины которой стекал водопад. На уступах, по которым стекала вода, стояли каменные изваяния каких-то женщин. Это место пахло волшебством. Пусть я и не маг, но какое-то дрянное предчувствие у меня было. Потом я вспомнил магических существ из плана воды — нимф. Регнанские маги часто призывали их для своих целей.

— Если я ничего не путаю, то у нас есть шанс найти в этом забытом богами месте союзников, — ответил я.

— Что ты имеешь в виду? — насторожился Патрис.

— Ты разве не видел на Регне, как колдуны расхаживают со свитой из водянистых милашек? Это ведь нимфы. Мне кто-то говорил, что в наш мир они пришли из плана воды, когда регнанские маги открыли туда портал, — сказал я, приплясывая на одной ноге. Надо срочно найти какую-нибудь обувь…

— А почему ты думаешь, что они согласятся помогать нам? В конце концов, ты же не маг! — продолжал осторожничать мой помощник.

— Успокойся, Патрис! — проворчал я. — Даже если я не смогу их очаровать своей лучезарной улыбкой, то несколько монет обязательно переубедят их!

— А у нас что, есть монеты? — изумился помощник.

8; 19; 0

Мы медленно, но уверенно продвигались сквозь джунгли. Вперёд мы отправили шустрого матроса, чтоб предупреждал нас на предмет засад и прочих неожиданностей. Местные жители уже показали нам своё гостеприимство.

— Капитан, капитан! — матрос бежал мне навстречу. Он в кровь разодрал руки и ноги, но был так взволнован, что не обращал на боль внимания. Мне это показалось подозрительным.

— В чём дело?! Отвечай! Впереди засада?

— Форт, — выдохнул матрос. — Там, чуть севернее, старый заброшенный форт. Я видел в нем гноллов.

— Откуда в этом богами забытом месте форт? — изумился я.

— Должно быть, бывшая эрафийская застава, — предположил Патрис. — Во времена старого короля Грифонхарта такие укрепления строили на всех более-менее пригодных для заселения островах.

— О, вот это уже интересно! — осклабился я и положил матросу на плечо руку. — Давай-ка, передохни — и беги опять на разведку. А мы двинемся в сторону этого форта и попросим гноллов найти другое место жительства.

11; 16; 0

Это и впрямь была эрафийская застава! Вот только она частично обрушилась, и целый участок стены ушёл глубоко в болото. Капитальный ремонт тут бы не помешал. Впрочем, нынешних хозяев форта это заботило мало. До чего же неприхотливые существа эти гноллы! Откуда-то из глубины форта шёл густой дым. Должно быть, эти твари жгли там костёр.

Навстречу мне сквозь пролом в стене вылез крупный гнолл, увешанный какими-то костями и кольцами. В одной лапе он держал увесистую дубину из кости крупного животного.

— Абгрыз, — прохрипел гнолл.

— Рад встрече, а я Джереми, — радостно ответил я.

— Уна абгрыз дуна хых!

— Я уже понял, что тебя зовут Абгрыз. Я не глухой, — сказал я и услышал негромкий смех за спиной: команде моя шутка пришлась по вкусу.

Гнолл визгливо тявкнул и поднял дубину над головой. Зря он так, конечно. Мы бы могли стать хорошими друзьями. Глупое существо не успело ничего сообразить, как прогремел выстрел, и Абгрыз рухнул на землю с аккуратной дыркой в голове.

— Вперёд, парни! Пленных не брать! — скомандовал я, указав на форт дымящимся пистолем.

11; 6; 0

— Кэп, скорее сюда! — взволнованно крикнул Патрис.

Я подошёл к помощнику и застал его сидящим на корточках и рассматривающим что-то на влажной земле. Его губы были непривычно искривлены. Очень, очень странно. Патрис не из тех, кто часто радует нас приветливой улыбкой.

— Тут следы колёс, кэп, — пояснил он, подняв голову. — Выходит, где-то на острове есть или люди, или другие существа, достаточно разумные, чтобы пользоваться телегами.

— Это хорошая новость, — согласился я. — Когда мы сумеем здесь закрепиться, следует изучить остров более тщательно. Что-то мне подсказывает, что нас здесь ожидает немало приключений.

Событие: +2

1; 18; 0

Капитан наёмников вышел вперёд: — Эй, какого черта! Это наш секретный лагерь. Никто о нём не знает.

— Успокойтесь, парни, — начал было я, — мы с ребятами всего лишь изучаем остров.

— Это ты сейчас успокоишься. Навсегда успокоишься! — засмеялся головорез, доставая меч.

3; 6; 0

Матрос-разведчик бежал к нам со всех ног. Я собирался было спросить у парня, что его так напугало, но он пролетел мимо, словно за ним гнался дракон. Мы не успели ничего сообразить, как из зарослей выскочили несколько огромных тварей, похожих на помесь коровы и василиска.

4; 11; 0

Можно сказать, что самые неприятные существа после диких орков — это дикие огры. К счастью, мозгов у этих было даже меньше. Зеленокожие громилы, наряженные в шкуры и обвешанные черепами, ломились сквозь джунгли так, что их было слышно за несколько миль. С другой стороны, их огромные дубины могут размазать человека, как клопа. Подумав об этом, я быстро скомандовал отойти на безопасное расстояние и открыть огонь.

4; 21; 0

Нам начали встречаться черепа, насаженные на колья. Когда-то я слышал, что таким манером дикие орки обозначают свою территорию. Я приказал своим людям приготовить оружие.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

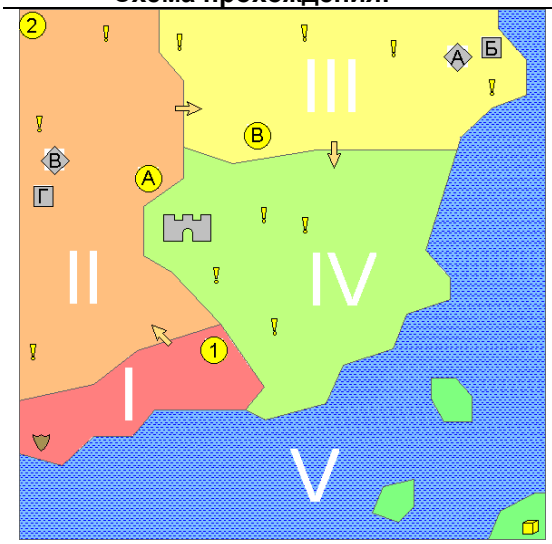
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

5; 3; 0	Сверху донёсся пронзительный птичий крик. Я поднял голову и увидел, что над нами кружат огромные хищные птицы. Не знаю, за кого они нас приняли — может, за полевых мышей, а может, за крокодилов, но лучше бы мы заранее подготовились к их внезапному нападению, ведь и крокодилы в пищевой цепочке явно будут пониже их.
8; 21; 0	В нескольких дюймах от моего уха просвистела стрела. Патрис вовремя прыгнул за ближайшее дерево, а я последовал его примеру. — Это засада! — закричал кто-то из парней. Ну спасибо, я уж и сам понял, что не торжественная встреча. Прищурившись, я сумел разглядеть среди зарослей туземцев: они были похожи на людей, но головы у них были как у ящериц, а одеты они были в набедренные повязки. Люди-ящеры стояли с луками наготове и, судя по всему, не были склонны к переговорам.
9; 11; 0	— Проход запрещён. Назовите пароль, — раздался голос из недр железного болвана. Находка меня насторожила: я не ожидал найти на этом острове подобные статуи. Я предположил, что это големы, и их поставили тут охранять что-то интересное.
13; 2; 0	Что может быть хуже огромных плотоядных стрекоз? Ещё вчера я не знал об их существовании, а сегодня почти уверен, что ничего гаже на свете нет. Когда мы приблизились к реке, эти существа появились с разных сторон и сразу же кинулись в атаку. Я рассёк несколько штук саблей, но оставшихся это нисколько не испугало.
16; 13; 0	Из джунглей доносился какой-то гул. Чем дальше мы шли, тем громче он становился. Меня это насторожило, и я уже был готов дать приказ развернуться, как вдруг из чащи вылетела стая комаров, каждый размером с чайку! Всё, что я успел сделать — выхватить саблю.
17; 23; 0	Мы заметили на песке отпечатки человеческих ног. Воодушевившись, мы двинулись прямо по следам, и наконец наткнулись на схрон контрабандистов. Они как раз выгружали что-то из лодки, и тут внезапно на них, как снег на голову, свалились мы. В лагере поднялась паника, бандиты выхватили сабли. — Кэп, советую не убивать их всех, — прошептал Патрис. — Уложи самых драчливых, тогда остальные будут не прочь к нам присоединиться.
21; 17; 0	Вот уж чего я совсем не ожидал — встретить тут магов. Башенки вроде той, что возвышалась над джунглями, я часто видел на берегах Бракады. А вот здесь я никак не ожидал этого зрелища! Патрис похлопал меня по спине — обернувшись, я заметил, как из воздуха появляются маги. Один из них разгневанно завопил: — Ага! У Малькома не хватило смелости прийти сюда самому, и он прислал каких-то головорезов! Ну нет, наши секреты он не получит! Чёрт его знает, кто такой Мальком, и похожи ли мы на тех, кого он мог нанять, но этим чокнутым колдунам явно было всё равно.
32; 5; 0	Нам навстречу вышел большущий огр с топором. На нем была на удивление приличная кольчуга, а один глаз был перевязан чёрной полоской ткани. — Пришли за своими дружками? — проворчал он. — Какими такими дружками? — удивился я. — Бандой Коллара. Мы честно захватили их сокровища и притон. А сейчас малость пополним сокровищницу и вашим добром, — огр нехорошо ухмылялся. — Ладно, приятель. Не имею понятия, о какой банде ты говоришь, но забрать мои сокровища ты сможешь только с моего трупа.
35; 35; 0	**Награда:** +2

Задания на карте:

2; 10; 0	**Задание:** Победить (19; 7; 0) **Награда:**
30; 3; 0	**Задание:** Победить (9; 11; 0) **Награда:**
2; 12; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
32; 2; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Построить Замок в Утопии (IV)
I ► II ► III ► IV

- Джереми стартует в восточной части зоны I. Единственный город на карте – в зоне IV
- 1: Хижина ведьмы с Логистикой
- 2: Свиток с заклинанием Хождение по воде (см.рис), который позволит попасть к Ящику Пандоры на юго-восточном острове (см.рис), и получить +2 к Знаниям, Экспертную Магию воды и заклинание Телепорт
- **!**: древесина и руда, необходимые для отстройки города.

Цепочки заданий:

- **В** ► **А** ► ► **Б** ►
- **В** ► **В** ► ► **Г** ►

2 Хозяин острова (Master of the Island)

Описание сценария: Джереми должен захватить все жилища существ на главном острове и малых островах за три месяца. Джереми не должен потерпеть поражение. Максимальный уровень героев — двенадцатый. После победы Джереми перейдёт в последний сценарий кампании.

Описание территории: Скоро на остров высадятся кригане из соседнего Эофола. Пока этого не произошло, необходимо взять остров полностью под свой контроль, и сделать это как можно скорее.

Стартовый бонус на выбор:

5 Пиратов Джереми
Перчатки всадника Джереми
Застывший глаз дракона самому сильному герою

Цвет игрока:	
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить жилища всех существ	**Условие поражения:** Не успеть до 4-1-1

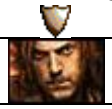
Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

Утопия
46; 44; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:



46; 45; 0

Джереми переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Пролог. Джереми ещё не думал над тем, что ему предстоит впереди. Сейчас он наслаждался жизнью. Но где-то не очень далеко, на материке, огромные орды криганских демонов приходили в движение. Они готовились к решительному рывку, к окончательному воплощению своего плана по уничтожению этого мира. Но пока они рассылали своих соглядатаев во все концы мира. И на их пути оказался маленький островок, посреди которого возвышался форт с Весёлым Роджером.

Чтобы выжить, Джереми должен был стать хозяином острова. Повезёт ли ему в этот раз?

День 1
1-1-1

Над Утопией гордо развивался Весёлый Роджер. Мы с парнями уже несколько дней никуда не выходили за пределы форта. А всё потому, что нашли чьи-то запасы кокосового рома и решили, что будет несправедливо оставлять такое богатство пропадать. К чёрту все заботы!

— Эй, кэп, к нам идёт отряд гноллов! — крикнул кто-то с крепостной стены.

— Расстреляйте этих маленьких паршивцев, да и делов-то, — проорал я в ответ и приложился к бутылке.

— Они идут под белым флагом, — не унимался дозорный.

Я занюхал глоток дрянного пойла рукавом камзола, глубоко вдохнул и ответил:

— Ладно, впустите их главного. Все равно не понимаю, какого черта они хотят.

Во двор форта зашёл довольно рослый гнолл светлого окраса. В отличие от других, на нём была кольчуга, а на поясе висел меч. Также я приметил, что этот гнолл брезговал носить всякие ожерелья из костей и прочий мусор. Наверное, весьма разумная особь.

— Абгрыз? — сходу спросил я, подбирая в уме самое уничижительное из возможных гнолльих имён.

— Чего? — прохрипел гнолл и посмотрел на меня с заметным недоумением. — Человек, ты на эрафийском говоришь?

— Говорю, — проворчал я, — и ты говоришь. Поэтому давай, коротко и ясно излагай, чего хотел, да проваливай.

— Меня зовут Алкин. Я вождь самого большого племени на этом острове, — сказал гнолл и покосился на мою бутылку.

— Капитан Джереми Альбатрос. Комендант самой укреплённой крепости на этом острове, — похвастался я.

— Это ерунда, а не укрепления, — ехидно ответил гнолл и хищно облизнулся, — при желании, твой форт можно осадить, и вы заживо тут сгниёте.

— М-м-м… Да ты вздумал мне угрожать?

— Вовсе нет. У меня к тебе два дела. Хочу предложить союз и дружеский совет, — решительно произнёс гнолл.

— Союз! — захохотал я. — Парни, гноллы хотят союза! Знаешь, Абгрыз, я не вижу причин, по которым бы нам понадобился союз с вами.

— Я — Алкин, — без особой злости поправил меня гнолл, — и причины для союза есть основательные, просто вы о них пока не догадываетесь. Скоро этот остров превратится в выжженную пустыню. Я полагаю, что лучше бы нам встретить угрозу вместе. Вы ведь все равно не сможете отсюда уплыть.

— И кто угрожает острову? — поинтересовался я.

— У шамана было видение, в котором на остров высадились толпы рогатых чудищ. Это кригане. Да я и сам был уверен, что они рано или поздно сюда приплывут. Эофол очень близко, а этот остров — самое подходящее место, чтобы перехватывать корабли Эрафии и её союзников.

— Откуда у тебя такие познания о мире?! — мне сложно было скрыть удивление, так что я ещё раз приложился к рому. Терпкая жидкость обожгла рот и ударила в нос.

— Неважно, — отмахнулся гнолл, — но я советую тебе прекратить пьянствовать и попробовать подчинить всех жителей острова себе. Тогда от них будет хоть какая-то польза.

— Послушай, Абг… Алкин, зачем нам рисковать жизнями и бродить по болотам и джунглям? Если придут кригане, мы просто впустим всех желающих внутрь крепости и перебьём демонов со стен.

— Их будет много. У них могучая магия, сильные волшебные существа. А у тебя всего лишь шайка головорезов. Подумай над моим предложением, — закончил Алкин и направился к воротам.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 2 1-1-2	Сегодня я решил поговорить с Патрисом о предложении гноллов. — Знаешь, кэп, даже если они и заблуждаются, то все равно есть смысл приучить местных нас уважать. Островные контрабандисты и бандиты уже готовы присягнуть нам на верность, между прочим. Осталось только найти для них место в Утопии, — рассудил старый пират. — Да, чем меньше засад будет на острове, тем меньше хлопот нам, — согласился я. — И ещё, Патрис, распорядись, чтобы все остатки рома спрятали подальше. — Зачем? — изумился Патрис. — У меня после него ужасно болит голова.
День 7 1-1-7	Разведчики докладывают, что видели в окрестностях Утопии мелких тварей, похожих на бесов. Если это правда, то выходит, что кригане уже заслали сюда разведчиков. Очень может быть, что они и в самом деле готовят вторжение.
День 14 1-2-7	Сегодня ко мне вновь прибыл Алкин. На этот раз он был один, без своей дурнопахнущей свиты. — Я гляжу, ты все же внял моим словам. И не зря! На острове, что рядом с поселением моего племени, стали все чаще замечать бесов, ифритов и демонов. Это ещё не армия вторжения, а только разведчики, готовящие плацдармы, — поведал мне гнолл. — Слушай, в первый раз я был пьян и не сообразил узнать: откуда ты так здорово в этом разбираешься? — спросил я. — Хе. Перед тобой бывший сержант таталийских королевских войск, — усмехнулся Алкин и скрылся в ночных джунглях — я так и не успел спросить что-то ещё.
День 20 1-3-6	— Кэп, — обратился ко мне Патрис, — недавно я видел над джунглями большую птицу, покрытую не перьями, а чешуёй. — Это ассида, — ответил я. — Да, я тоже так подумал. А ещё я подумал — раз лорды Регны их используют как эрафийцы грифонов, то мы-то чем хуже? — Нам надо найти гнездо этих птичек и приручить их, — согласился я, — а потом, глядишь, сможем их и сами выращивать.
День 28 1-4-7	Мне доносят, что в глубине джунглей по ночам стали замечать какие-то огни. Утром там находят следы жертвоприношений и сожжённые деревья. Скорее всего, посланцы криган начали активную деятельность и открывают порталы для бесов, церберов и прочих мерзких существ. Мне уже становится жутковато.
День 42 2-2-7	Что-то стукнуло мне в затылок. Я резко развернулся и увидел сидящего на камне Алкина. В одной лапе гнолл держал несколько орехов. — Какого черта ты медлишь, пират? — проворчал он и кинул в меня ещё один орех. На сей раз, правда, я увернулся. — Я слышал, корабли криган будут тут через полтора месяца. Все плацдармы готовы для вторжения. — Угомонись ты уже! Разве не видишь, что я стараюсь изо всех сил? — Старайся лучше, — оскалился гнолл и поднялся с камня. — Надеюсь, в следующий раз мы встретимся во главе союзной армии. Точнее, ополчения.

События на карте:

EVENT **17; 70; 0**	Из остова полуразрушенного судна в рифах вдруг раздался скрежет, затем прогремел выстрел мушкета, и какой-то не слишком дружелюбный собрат—пират крикнул: «Сдавайся! Тебе с нами не справиться!» **Стража:** 12 29 21 **Награда:** +1
28; 5; 0	2 1 Можно забрать войска
5; 1; 0	Огромные болотные существа медленно поднимают головы из трясины, бросая на вас голодные взгляды.
28; 2; 0	Лучшие отряды Ассид узнали в пиратах своих союзников и поспешили присоединиться.
28; 12; 0	Судя по яростному крику и попытке выколоть глаза капитану, не каждая ассида желает стать частью пиратской вольницы.
29; 24; 0	И-и-и-и-и!
34; 26; 0	"Человек с громовой трубкой убить наш вождь! Мы теперь убить человек и взять громовой трубка себе!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

67; 3; 0

— Мать моя женщина! — завопил кто-то из матросов. — Это же настоящие драконы!
— Без паники! Представьте себе, что вы благородные рыцари! — прокричал я, обнажая саблю.

71; 38; 0

Похоже, мы нашли одну из групп криганских разведчиков! Надо их уничтожить как можно скорее!

36; 70; 0

Стража: 75 15 99 **Награда:** 10

Задания на карте:

31; 40; 0

Гнолл-гидромант предлагает помочь ему с одним экспериментом. Он утверждает, что придумал ритуал для вызова существ из плана воды, и может призвать, например, нимф — но ему нужен особый предмет, чтобы завершить ворожбу.

Задание: Принести
Прогресс: Гнолл уверен, что Кулон Жизни, или что-то в этом роде, должен находиться где-то на острове.
Завершение: Довольный гнолл положил артефакт в центр магического круга и начал ритуал. Его колдовство и в самом деле на какое-то время открыло врата в план воды, и через них стали проникать нимфы. Когда ритуал завершился, он предложил, чтобы я забрал нимф себе.

Награда: 30

39; 27; 0

Здесь живёт большой старый огр. Он жалуется, что ему скучно, а он очень любит травить байки о своей молодости. Я пообещал привести ему благодарных слушателей. Например, четырёх молодых огров. Старик так обрадовался моему предложению, что обещал отдать за эту услугу свою волшебную дубинку.

Задание: Принести 4
Прогресс: Старый огр по-прежнему жалуется, что никто не хочет слушать его рассказы, и с нетерпением ждёт, когда приведут четырёх слушателей.
Завершение: Старик очень обрадовался четырём зелёным (во всех смыслах) юнцам, которые будут разинув рты слушать байки о его молодости. Так как дубинка ему больше не нужна, он отдаст её в знак благодарности.

Награда:

Схема прохождения:

Условие победы:
Захватить жилища всех существ
I ▶ II ▶ III

- II: попасть на воду для доступа к островам с жилищами существ можно построив Корабль на Верфи или получив заклинание Вызов корабля в святыне (3)
- 1: Хижина ведьмы с Навигацией
- 2: Хижина мага, которая откроет территории трёх угловых островов по карте
- 3: Святыня магического слова с Вызовом корабля
- 4: Картограф для территорий воды, охраняемый войсками Причала
- 5: область с ресурсами, артефактами, святыней с Точностью и 15 Ассидами, присоединяющимися к герою
- **!**: все жилища существ на карте.

Цепочки заданий:

- **!** ▶ 4 ▶ **А** ▶
- **Б** ▶ **Б** ▶ 30

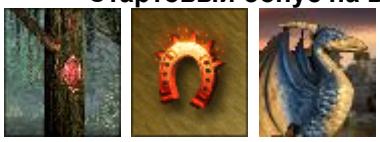
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 Дьявольский рассвет (Devil Sunrise)

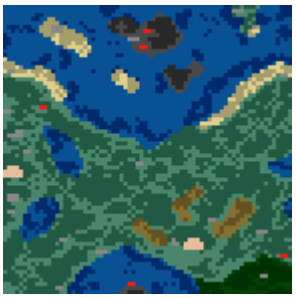
Описание сценария: Джереми и Алкин должны отразить атаку криган на остров. Для этого им нужно захватить секретную базу снабжения демонов — но захватить её можно, только уничтожив всех героев противника. Максимальный уровень героев — 18. Джереми не должен потерпеть поражение по ходу сценария.

Описание территории: Враг уже близко, но теперь в вашем распоряжении не только пираты, но и местные дикари, готовые дать отпор непрошеным гостям. Атаку криган на остров нужно отбить, а затем и захватить их базу снабжения.

Стартовый бонус на выбор:

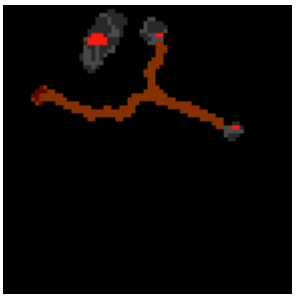


Ул.Улей змиев в Крепости (2; 42; 0)
Подкова демона Джереми
4 Духа океана Джереми



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Захватить Инферно (23; 9; 1)	Потерять Джереми

Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

Ветмур	Утопия	
2; 42; 0	47; 60; 0	23; 9; 1

Герои на карте:

47; 61; 0 — **Джереми** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

Алкин*
8 уровня
8; 44; 0

*Алкин с новым портретом:
Специализация: Гноллы.
«*Алкин долгое время пребывал в немилости у короля Тралосска. Однажды король приказал ему возглавить войско, надеясь, что в каком-нибудь бою его убьют. Вышло, однако, иначе – к огромному неудовольствию Тралосска, Алкин стал одним из самых уважаемых военачальников страны».*

11000
17 25 10

8 уровня
7; 17; 0

1 2 1 2 11000
1 90 35 12 9

7 уровня
66; 15; 0

3 0 3 4 9000
2 70 18 13 10

11 уровня
34; 7; 0

2 1 2 1 18500
14 20 32 29 9

5 уровня
37; 21; 1

1 1 1 1 5000

44 5 3 15

Пролог. Мрачные корабли причалили к острову. Когти и копыта ужасных чужемирных существ ступили на его песок и отправились в джунгли, чтобы уничтожить всё, что способно оказать сопротивление. Джереми и его новый знакомый Алкин склонились над картой, думая, как одолеть экспедицию криган. Сможет ли ополчение из островитян и бандитов оказать достойный отпор демонам или будет втоптано в грязь?

Джереми по-прежнему верит, что ему повезёт. Он зажат и у него нет иного выхода, кроме как дать бой новому врагу. Ему просто непозволительно потерпеть неудачу именно сейчас.

День 1
1-1-1

Объединённая армия моих головорезов и местных жителей двинулась к восточной части острова. Теперь у нас было достаточно людей и ресурсов, чтобы своими силами заложить новую крепость. Более того, к нам присоединились нимфы и ассиды. Патрис не уставал восхищаться мною.

— Ты хорошо постарался, Джереми Чайка, — похвалил меня Алкин, когда мы встретились вновь, уже под стенами нового форта.

— Я — Джереми Альбатрос, — поправил я, стараясь изобразить лёгкое возмущение. — Ладно, каков план действий?

— На востоке отсюда — поселение моего племени. Я тоже не блох ловил всё это время, а строил укрепления. У тебя они получаются похуже, но ты ведь и не служил в армии таталийского короля, — меланхолично ответил Алкин.

— Это очень хорошо. Но зато у меня есть огнестрельное оружие, а не гнилые копья с луками, — похвастался я и демонстративно достал пистоль.

— Не умничай. Эти штуковины быстро приходят в негодность, а каменным топорам сносу нет. Впрочем, сейчас нам пригодится любое оружие, — согласился гнолл.

— Мои разведчики доложили, что на северном побережье высадились две армии криган. Надо понимать, что у них будут трудности с продвижением по болотам и джунглям. Они станут хорошей мишенью для засад и неожиданных ударов, — сообщил я, убирая пистоль на место.

— Это верно, но, скорее всего, у них ещё где-то приготовлены подкрепления. И, конечно же, имеется секретная база снабжения. Без неё они точно не могут действовать. Так что, я думаю, нам нужно отыскать эту базу и разорить её, чтобы они не смогли вернуться. Однако сперва криган нужно обратить в бегство — мы не сможем проникнуть на их базу, не выдавив сперва демонов с острова. Одобряешь план, союзник? — спросил Алкин и протянул мне лапу… или руку? Понятия не имею, как они называют свои конечности.

Я пожал его руку. Она была мягкой и тёплой, а на внутренней стороне ладони не было шерсти — только шершавая кожа. Я поймал себя на мысли, что никогда ещё не жал руку кому-то, кто не принадлежал к человеческой расе.

— Хорошо, — кивнул Алкин, — я возвращаюсь к своим воинам и постараюсь ещё укрепить поселение. Главное — не дать криганам времени собрать силы для решающего удара. Если они захватят твою или мою крепость, то это можно считать началом конца.

День 2
1-1-2

Хотя наш новый форт был готов, работы меньше не становилось — а кригане уже вовсю рыскали по острову. Нужно было помешать им найти схроны, приготовленные их разведчиками.

— Патрис! — позвал я своего помощника.

— Да, кэп.

— Нам нужно найти и разорить тайники демонов. Ты сможешь взять это на себя?

— Кэп, боюсь, что с их лагерями и порталами я ничего не смогу сделать, — помрачнел Патрис.

— Да этого я и не прошу. Мне нужно, чтобы ты с парой верных людей напал на обозы криган, а ещё — отыскал их тайники.

— Вот на это у меня нюх, кэп, — обрадовался помощник. — Немедленно начну готовиться к налёту. Возьму с собой Диего и Эрика. Они парни храбрые, меткие, полезут хоть к чёрту в пасть.

— Вот нам как раз и надо лезть именно к чёрту, и именно в пасть, — заключил я.

День 7
1-1-7

Партизанская деятельность Патриса даёт свои результаты: он уже ограбил какой-то обоз и прислал припасы в крепость.

Событие: +3 +2 +1 +2 +1235

День 9
1-2-2

Пришло сообщение от Алкина:

— Я подозреваю, что база снабжения находится под землёй. Оттуда каждую неделю прут толпы бесов — они скоро заполонят остров, если их не остановить. Однако лучше даже не браться искать базу, пока не разбиты все армии криган. Мои разведчики сообщают, что у них есть даже несколько дьяволов: это элитные криганские бойцы. От них не спасёт даже твоя пороховая игрушка. Так что будь осторожен, союзничек.

День 15
1-3-1

Патрис докладывает, что смог найти и разграбить тайник демонов, спрятанный глубоко в джунглях. Прекрасная работа! Интересно, кем всё же он был до того, как стал пиратом?

Событие: +3000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 23
1-4-2

Для Причала (47; 60; 0):
К нам в форт прибыла группа бандитов — они утверждают, что когда-то служили в эрафийском гарнизоне. Они просят убежища и готовы предложить свои услуги, если мы обеспечим их оружием и провизией.

Событие: Дополнительный прирост: +6 +3

День 32
2-1-4

Вот уже больше месяца мы сдерживаем натиск криган. Надеюсь, что их это хотя бы удивило. Бьюсь об заклад — они не ждали от дикарей такого ожесточённого и организованного сопротивления. Впрочем, толпы бесов все прут и прут, без страха и сомнений. А интересно: мой пушистый друг Алкин здесь оказался случайно? Что таталийскому сержанту делать на этом забытом богами острове? Надо будет обязательно спросить, как только закончится эта заваруха с демонами — в нашу пользу, разумеется.

События на карте:

15; 69; 0

Не будет ли пользы от магов в пиратской команде?

Событие: 1

26; 52; 0

Навстречу выходит огромный тролль.

— Эй, слышь, вы! Проход платный. Да. Нужно мне дать десять раз по сто монет, — заявляет он, загибая узловатые пальцы.

— А может быть, тебе дать один раз саблей промеж глаз? — спрашиваю я.

— Хы-хы, — неожиданно усмехается тролль, — это можно. Но мы ребята не промах. Я тут, а братки под мостом. Буду помирать — братки взорвут большой бочка, и мост упадёт вместе с тобой!

— Ах ты, жирный вымогатель… — я плюнул и протянул ему деньги.

Событие: -1000

61; 1; 0

Над рифами возвышается гигантский форт со статуями странных ящероподобных существ. Рискнуть и заглянуть туда? Или лучше не стоит?

13; 44; 0

15 20 5 20 15
Нельзя забрать войска

30; 55; 0

15 10 10 15
Нельзя забрать войска

54; 69; 0

35 12 10 25
Нельзя забрать войска

67; 3; 0

48 52
Можно забрать войска

16; 59; 0

"Кригане придут – грабят! Пираты придут – грабят! Куда деваться бедным полуросликам?"
Данное сообщение удалено в версии 1.7.0

Задания на карте:

59; 54; 0

Здесь живёт немолодой гоблин — он утверждает, что искусен в засадах и стремительных нападениях. Гоблин обещает обучить нас этому умению, если мы отомстим демонам за смерть его любимого волка.

Задание: Победить (63; 58; 0).
Прогресс: Гоблин отказывается разговаривать, пока волк не будет отмщён.
Завершение: Наконец я кидаю головы демонов перед порогом домика гоблина. Он так рад, что готов поделиться своими навыками, если у нас найдётся свободная минутка.

Награда: +5

64; 62; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

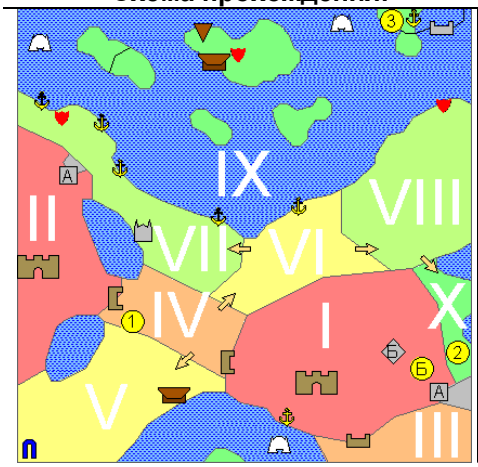
8; 26; 0

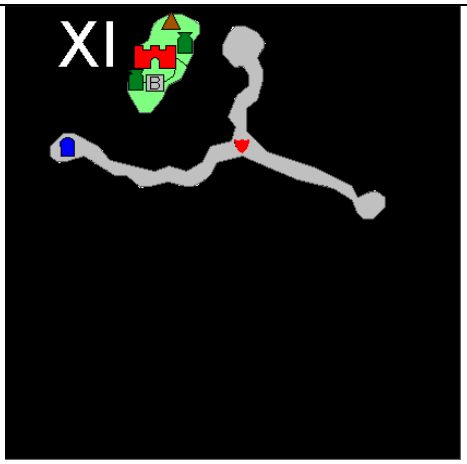
Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

29; 6; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** (23; 9; 1)
23; 13; 1	Базу окружает силовое поле. Похоже, для прохода тут нужен жезл одного из полководцев криган. **Задание:** Победить героя Калх. **Прогресс:** Нет никакой иной возможности убрать это поле. **Завершение:** Жезл у нас! Можем снять слой поля. **Доступ:** (23; 9; 1)
23; 12; 1	Базу окружает силовое поле. Похоже, для прохода тут нужен жезл одного из полководцев криган. **Задание:** Победить героя Нимус. **Прогресс:** Нет никакой иной возможности убрать это поле. **Завершение:** Жезл у нас! Можем снять слой поля. **Доступ:** (23; 9; 1)
23; 11; 1	Базу окружает силовое поле. Похоже, для прохода тут нужен жезл одного из полководцев криган. **Задание:** Победить героя Айден. **Прогресс:** Нет никакой иной возможности убрать это поле. **Завершение:** Жезл у нас! Можем снять слой поля. **Доступ:** (23; 9; 1)
23; 10; 1	Базу окружает силовое поле. Похоже, для прохода тут нужен жезл одного из полководцев криган. **Задание:** Победить героя Аксис. **Прогресс:** Нет никакой иной возможности убрать это поле. **Завершение:** Жезл у нас! Можем снять слой поля. **Доступ:** (23; 9; 1)

Схема прохождения:





Условие победы:
Захватить Инферно (XI)
I,II ► IV ► V,VI ► VII,VIII ► IX ► XI

- Джереми и Алкин стартуют в зонах I и II сответственно. Стражи прохода (A) дают доступ героям красного усиление войсками и артефактами. Айден и Аксис стартуют в зонах VII и VIII соответственно
- IV: на мосте по дороге – Событие с -1000 золота
- V: Монолит выхода позволяет Калху попасть в зону на 4 день. На юго-востоке зоны можно нанять Жриц моря и получить 1 в Событии. При помощи Верфи можно построить Корабль и попасть в зону IX через Двусторонний морской портал
- IX: Двусторонний морской портал позволяет перемещаться между частями зоны. Нимус может построить Корабль на 4 день и получить доступ к воде. Врата подземного мира, доступные только игроку, ведут в зону XI с Инферно – цель миссии
- 1: Святыня магического слова с Вызовом корабля
- 2: Языки пламени красного дракона
- 3: область с Фортом никсов и Сандалями святого.

Цепочки заданий:

- **Б** ► **Б** ► +5
- V VII VIII IX ► ► ► **В** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Эпилог. Остатки демонической армии были оттеснены к берегу и выкинуты в море. Это была победа, достойная лучших полководцев — горстка ополченцев и дикарей разбила криган. Очень жаль, что про неё никто не узнает.

Джереми стоял вместе со своими людьми на берегу и радовался победе. Но ещё больше он радовался тому, что быстроходные и крепкие корабли криган остались нетронутыми. Он немедленно отдал приказ начать погружать на корабли всё добро и отчаливать.

Уже на борту корабля, глядя на удаляющийся остров, Джереми подумал, что так и не спросил у Алкина, кто он такой на самом деле и что делал на этом островке. Но тут же выбросил эти мысли из головы, так как его ждали впереди новые приключения. О чём Джереми, разумеется, пока не знал.

II ГРОЗА МОРЕЙ (TERROR OF THE SEAS)

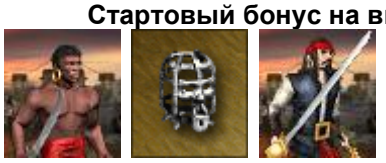
Загадочный Рог Бездны слишком долго был скрыт от глаз смертных, чтобы однажды кто-то не захотел его получить. Цепочка случайностей или судьба? Сложно сказать. Бидли и Джереми ещё не знают в какую историю попадут, возжелав получить Рог.

1 Пленник судьбы (Prisoner of Doom)

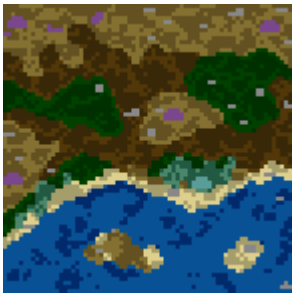
Описание сценария: Пират Бидли должен захватить город Зарганд, чтобы освободить пленника варваров. Бидли не должен потерпеть поражение в бою. Максимальный уровень героев — 12. После победы Бидли перейдёт в следующий сценарий кампании.

Описание территории: Бидли собрался освободить таинственного пленника из антимагической тюрьмы в Крюлоде. Собственных сил недостаточно — придётся прибегнуть к помощи местных варваров.

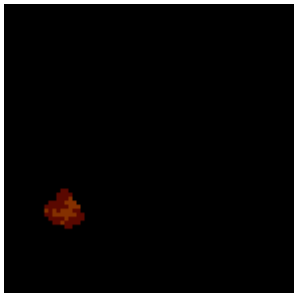
Стартовый бонус на выбор:



8 Матросов самому сильному герою
Устрашающая маска самому сильному герою
4 Пирата самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Зарганд	**Условие поражения:** Потерять Бидли
Максимальный уровень героев: 12	

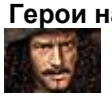


Города на карте:

		Зарганд		
49; 45; 0	2; 44; 0	3; 5; 0	42; 28; 0	66; 6; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:


45; 48; 0

«Бидли – один из самых удачливых пиратов, орудующих у берегов Эрафии. Он всегда готов бросить вызов любым трудностям, и из любой авантюры выбирается целым. Кажется, в любом уголке света кто-нибудь желает ему смерти, но Бидли всегда выходит сухим из воды. Он сам превосходный воин, виртуозно владеющий саблей и мушкетом, и свою гвардию тренирует лично».

3 8 3

4 уровня
2; 45; 0

3200

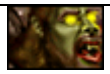
1 13 9 4

11 уровня
3; 5; 0

18500

115 30 11 4 36 1 4

Патруль: стоять спокойно.


5 уровня
66; 7; 0

5500

15 9 2 4

Пролог. В историях бардов почти все легенды начинаются с того, что герой сидит в таверне. Так и пират Бидли сидел в таверне, расположенной в рыбацком посёлке на берегу варварского Крюлода.

Кто знал, что обычная беседа с каким-то пьяницей станет настоящим приключением, которое изменит мир? Разумеется, Бидли ни о чём подобном и не думал. Он сидел, пил дешёвое пиво и слушал, как старый матрос рассказывал о загадочном пленнике, которого недавно привезли в специальную анти-магическую тюрьму. Бидли подумал, что там держат какого-то особо сильного мага, должно быть, из Бракады. И он подумал, что благодарность такого могучего волшебника должна быть велика.

Жаль, что Бидли не знал, что это известный архимаг Ксантор, который очень не любил пиратов. Но судьба распорядилась так, что Бидли пошёл спасать своего давнего врага. И с этого всё началось…

День 1
1-1-1

Бидли не любил побережье Крюлода за вонь отроду не знавших мытья тел гоблинов и орков, их тарабарское наречие, полное отсутствие какого-либо намёка на культуру и уважение исключительно к грубой силе. Не таков был сам Бидли — он предпочитал песни эрафийских бардов, произведения искусства, созданные эльфийскими мастерами, и тонкие джадамские вина. Всё это было у него дома, на Регне — и это невзирая на распространённое заблуждение, будто бы пираты мало чем отличаются от варваров. Нет, конечно, среди молодых и глупых и в самом деле полно таких, кто в компании крюлодских головорезов сойдёт за своего. А вот среди уважаемых капитанов и адмиралов достаточно людей культурных и умных.

Он вышел из трактира «Акулья уха», развернулся в сторону заката и задумался. Если варвары в самом деле захватили столь могущественного волшебника, как упорно утверждал тот пьяница, то чародеи Бракады будут крайне благодарны за его спасение. А это значит, что пираты смогут рассчитывать не только на щедрую награду, но и на возможность грабить корабли у берегов Бракады — если они не будут нападать на суда, везущие грузы для самих волшебников, то те закроют глаза на их небольшие шалости. Пожалуй, игра стоила свеч.

Как раз сейчас у варваров прошёл очередной Фестиваль Жизни — смысла этого праздника, как и любой урождённый регнанец, Бидли никогда не понимал. Герцог Борагус мёртв, а его место занял молодой, но ещё более жестокий и коварный Килгор. Крюлод почти всегда балансировал на грани анархии, а теперь у них и подавно полное столпотворение. Флот Бидли был далеко, но он мог обойтись и без его помощи. Можно набрать местных удалых ребят, захватить один из ближайших крюлодских фортов, а оттуда уже совершить набег на Зарганд. Все эти племена и так с незапамятных времён увлечённо резали друг друга просто ради развлечения, а уж за пару монет им становится вовсе безразлично, кого распускать на ремни.

Бидли остановил какого-то прохожего, явно местного:

— Эй, приятель, где тут будет ближайший форт Крюлодской армии?

— Прямо на север по дороге, — меланхолично ответил незнакомец и пошёл дальше по своим делам.

День 4
1-1-4

Как бы там оно ни было, Бидли стоило поспешить. Рано или поздно слухи о шайке пиратов дойдут и до немытых ушей местных заправил, и они попробуют выбить незваных гостей с подконтрольной им территории. Если действовать быстро и решительно, то можно заставить вождей сдаться, а их армии поставить себе на службу, и с их помощью взять штурмом Зарганд. Бидли знал, что потом, когда сюда прибудут каратели Килгора, всех, кто будет ему помогать, казнят, но раз уж варвары такие беспринципные, то пусть сами за это и расплачиваются.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 8 1-2-1	Разведчики докладывают, что здесь есть несколько фортов армии Крюлода. Один находится на юго-западе, второй же – на северо-востоке. Сама же магическая тюрьма расположена на северо-западе, но идти туда без большой армии нет смысла. Также следует помнить, что эта тюрьма полностью защищена от магии.
День 9 1-2-2	**Для Цитадели (42; 28; 0) (для компьютера):** **Событие:** Цитадель построена, +5000 Дополнительный прирост: +100
День 10 1-2-3	**Для Цитадели (42; 28; 0) (для компьютера):** **Событие:** Замок построен, +6000 Дополнительный прирост: +200
День 11 1-2-4	Сегодня ночью Бидли видел странный сон: будто он плавает в море и смотрит сквозь воду, видя всё ясно и отчётливо, как на поверхности, и даже дышит прямо под водой. Что бы это могло означать? Одолела тоска по просторам океана? Или просто дурацкий сон?
День 13 1-2-6	**Для Цитадели (42; 28; 0) (для компьютера):** **Событие:** Таверна построена, +5000 Дополнительный прирост: +300
День 18 1-3-4	Утром к Бидли прибежал матрос и принёс письмо. Оно прибыло накануне вечером, но доставили его только теперь. Пират немного удивился — он даже не представлял, что кому-то может прийти в голову написать ему письмо. Впрочем, руку он узнал сразу, как только развернул пергамент. Текст был лаконичен: «У меня некоторые проблемы. Скоро буду. Твой родной Дж.»

События на карте:

45; 36; 0	Бидли заметил следы множества повозок – это означало, что форт уже близко. Оставалось лишь застать его охранников врасплох.
6; 12; 0	100 10 10 30 45 Нельзя забрать войска
26; 5; 0	50 15 100 15 25 Нельзя забрать войска
43; 23; 0	25 15 3 25 3 15 25 Нельзя забрать войска

Задания на карте:

15; 35; 0	**Задание:** Победить (12; 32; 0) **Награда:** +1500
40; 38; 0	Здесь живут две волшебницы – они согласны вступить в ваше войско и поддержать вас заклинаниями. За небольшую плату, разумеется. **Задание:** Принести 5 2000 **Прогресс:** Волшебницы требуют 5 камней и 2000 золота – никак не меньше. **Завершение:** Отлично! Волшебницы готовы вступить в ваши ряды. **Награда:** 2
54; 14; 0	Здесь скрывается банда корсаров. Их предводителя убил Жабаркас, сын покойного герцога Борагуса. Корсары не прочь обрести нового предводителя, но только если их прежний лидер будет отомщён. **Задание:** Победить героя Жабаркас. **Прогресс:** Жабаркас ещё жив и где-то бродит по окрестностям. **Завершение:** Войска Жабаркаса разбиты, и он опозорен. Теперь этот варвар долго не покажет сюда носа. Вы согласны взять корсаров в свою армию? **Награда:** 25

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

67; 37; 0

Живущий здесь жрец поведал вам о беспокойной нежити — мумиях. У него не хватило сил изгнать их самому, поэтому он просит вас уничтожить эту нечисть.

Задание: Победить (70; 38; 0).
Прогресс: Мумии обитают недалеко от дома жреца. Убейте их и возвращайтесь.
Завершение: Жрец благодарен за избавление от нежити. За это он обещает поделиться с вами своими знаниями.
Награда: +2

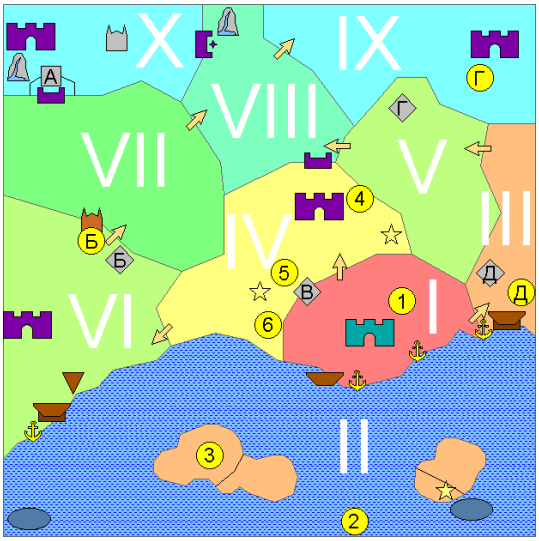
6; 11; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** (цель миссии)

Слухи в Таверне:

Армия Эофола готовится напасть на Эрафию!
У Килгора нет одного глаза — его выбило чудище.
Говорят, в эрафийских тавернах разбавляют пиво.

Схема прохождения:



Условие победы:
Захватить Зарганд (X)
I ► III,V или IV ►
VI,VII или VIII ► X

- I: Бидли стартует на юго-западе от города. Рядом со стартовой точкойесть Корабль для доступа в зону воды, а также Матросы и Головорезы, которые присоединяются к герою
- II: на западном острове можно нанять Птиц рух. На восточном острове лежит Щит львиной храбрости
- IV: зона фиолетового. На востоке зоны лежат Перчатки всадника, а на юго-западе от города – Кольцо странника
- VI: зона Зубина. Врата подземного мира ведут в подземную область, где фиолетовый скорее всего получит бонусные артефакты, ресурсы, навык Поместья и Свиток с заклинанием Упокоить нежить
- 1: Учёный с Навигацией
- 2: Картограф для территорий воды
- 3: Хижина мага, которая откроет территории вокруг городов фиолетового
- 4: Святыня магического слова с Ускорением
- 5: Учёный с Доспехами
- 6: Хижина ведьмы с Поиском пути
- в кампании впервые появляются существа Фабрики – 15 Олгой-хорхоев (61; 62; 0).

Цепочки заданий:

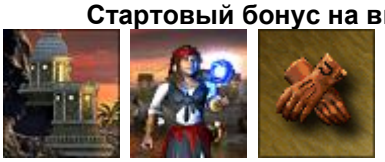
- ► **А** ►
- **Б** ► **Б** ► +1500
- 5 2000 ► **В** ► 2
- **Г** ► **Г** ► 25
- **Д** ► **Д** ► +2

2 Эвенморн (Evenmorn)

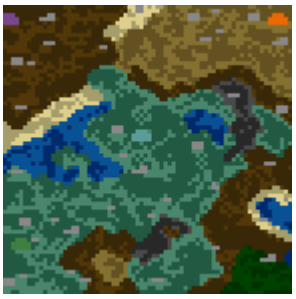
Описание сценария: Джереми и Касметра должны уничтожить всех врагов, угрожающих городу Сакредкоув. Вы проиграете, если Джереми или Касметра потерпят поражение, или Сакредкоув достанется врагу. Максимальный уровень героев — 12. После победы Джереми и Касметра перейдут в следующий сценарий.

Описание территории: Джереми и Касметра должны защитить магическую библиотеку на острове Эвенморн от превосходящих сил некромантов и их наёмников.

Стартовый бонус на выбор:



Гильдия магов 2 уровня в Причале (34; 33; 0)
4 Жрицы морей самому сильному герою
Перчатки всадника самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Сакредкоув

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

				-
Сакредкоув			Мунлайт	
34; 33; 0	4; 60; 0	68; 4; 0	1; 4; 0	46; 32; 1

Герои на карте:

	5 уровня 26; 36; 0	5000 5 5
	8 уровня 27; 37; 0	10000 1 1
	4 уровня 4; 60; 0	4500 20
	8 уровня 4; 61; 0	11500 25 29 9
	2 уровня 68; 4; 0	1100 15 7
	6 уровня 68; 5; 0	7000 8 35 13
	7 уровня 1; 5; 0	8800 5 25 10

Пролог. Мимолётный взгляд, брошенное слово, опрометчивое решение… Всё это может здорово изменить нашу судьбу. Джереми, приняв решение помочь незнакомой женщине, сильно изменил свою жизнь и жизнь своего брата. Трудно предугадать с кем мы станем друзьями, а с кем – врагами. Точно так же как трудно уловить те моменты, когда мы можем изменить свою жизнь. Джереми встал на эту скользкую дорожку ещё когда воевал с демонами на маленьком острове. И он всё это время принимал происходящее за свою везучесть.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1
1-1-1

Криганские корабли были хороши. Не очень быстроходные, они тем не менее отлично годились для длительного путешествия. Мы держали курс на юг от Эрафии. Возвращаться на Регну сейчас всё равно не было никакого смысла, а наткнуться на патруль эрафийцев и дать втянуть себя в бой значило подвергнуть себя двойной опасности.

Патрис что-то объяснял новичкам, которые присоединились к нам на острове. По-моему, эти парни раньше состояли в гарнизоне Утопии, или как уж там этот форт звался раньше. Алкин обещал присматривать за Утопией и, случись мне снова прибыть туда, предоставить крепость в моё полное распоряжение. Теперь же мне надо было подумать, где взять новый корабль, более достойный Джереми Альбатроса.

Нет, всё же моё любопытство меня когда-нибудь погубит. Матрос в «гнезде» заметил очертания какой-то земли. Я сверился с картой и понял, что на карту криган она не нанесена. Очень, очень интересно! Конечно же, морские черти дёрнули меня отдать приказ подойти ближе и бросить якорь.

Посреди странного острова возвышалась постройка, похожая на башню, обнесённая высоким частоколом. Я спустился в шлюпку в компании Патриса и отряда проверенных ребят. На берегу нас уже ждали. Удивительно, но все встречающие были женщинами — да ещё и весьма симпатичными.

— Разрази меня гром! — воскликнул я, сходя на берег. — Мы что, попали в рай?

— Смотря что ты под этим подразумеваешь, — молвила одна из женщин и вышла вперёд. — Меня зовут Касметра. Я — Верховный Гидромант и хранитель библиотеки.

— Джереми Альбатрос, адмирал регнанской армады, — представился я и отвесил поклон. Сзади донёсся сдавленный смех парней из моей команды.

— С какой целью Вы прибыли на наш остров, адмирал? — спросила Касметра.

Я позволил себе рассмотреть новую знакомую. Её возраст назвать было сложно, но выглядела она привлекательно. Доводилось мне слышать, что у одного капитана была любовница-магичка, и он был вполне счастлив с ней, пока не узнал, что она вдвое старше его. Ох уж эти колдуны! Мои размышления прервала перепуганная молодая девушка, выбежавшая откуда-то из-за башни с криком: — Госпожа! Они опять напали!

Недолго думая, я побежал вслед за жрицами. Поднявшись вместе с ними на крепостную стену, я увидел крупный отряд из людей, орков, людоящеров и нежити. Не знаю уж, что заставило такую разношёрстную команду собраться вместе, но они весьма слаженно тащили таран, явно собираясь прорваться внутрь. Касметра и жрицы атаковали их заклинаниями, а я, как истинный джентльмен, выпалил из пистоля в орков, копошившихся у тарана.

— На абордаж! — закричал я, спрыгнул со стены и принялся рубить врагов саблей. Банда наёмников оказалась не готова к такому сопротивлению, и как только я зарубил пару особенно буйных воинов, нападающие предпочли пуститься наутёк.

— А ты мне нравишься, Джереми Альбатрос, — улыбнулась мне Касметра со стены.

— Можно просто Джереми, — сказал я, убирая саблю в ножны.

— Тебя никто не просил о помощи, а ты вызвался оказать её сам. Спасибо тебе.

— Пустяки. Джереми Альбатрос всегда оказывается там, где кто-то поднимает руку на женщин и детей. Я, может, и пират, но человек прогрессивный и добрый, — продолжал скромничать я.

— В таком случае, не поможешь ли женщине защитить её дом от бандитов?

Позже, за кружкой эля, Касметра рассказала мне, что остров, к которому мы причалили, называется Эвенморн — я слыхал о нем раньше на Регне, но сам здесь никогда не бывал. Некроманты, поддерживаемые Храмом Луны, задумали разграбить секретную библиотеку, в которой хранились знания о магии воды и её артефактах. Одну попытку нападения жрицы уже отбили, но теперь некроманты привели с собой наёмников из Таталии и Крюлода. Своими силами местные обитательницы ничего не смогут противопоставить им.

Что ж, если я когда-нибудь заведу детей, и они спросят: — Папа, а зачем ты полез в чужую войну? — то я отвечу просто: — Не знаю. Захотелось!

День 3
1-1-3

У этой башни-форта, именуемой Сакредкоув, оказалось очень удачное стратегическое расположение. Некроманты и их наёмники будут пытаться взять нас в кольцо и отрезать от ресурсов. Первое время припасы можно высылать с моих кораблей, оставшихся в море, но надолго их не хватит.

День 8
1-2-1

Судя по всему, Патрис был менее всего рад моему решению.

— Кэп, это, конечно, не моё дело, но я так и не могу понять, зачем нам понадобилось помогать этим… женщинам, — жаловался он.

— Послушай, Патрис, в жизни так много интересного! Они будут нам благодарными союзницами, а этот Сакредкоув в будущем может стать нашей передовой базой. Потому-то я и капитан, что вижу все наперёд, а ты — первый помощник! — объяснил я ему.

— Как скажешь, Джереми, — нехотя согласился Патрис, — но мне это всё не нравится…

— Почему этот матрос нарушает субординацию? — раздался рядом голос Касметры. Я даже вздрогнул от того, как неожиданно она появилась рядом.

— Это не матрос. Это Патрис — мой первый помощник, — ответил я.

— Весьма рада знакомству, — холодно сказала жрица.

— Касметра, Верховный Гидромант.

— Доброго денёчка, леди, — ухмыльнулся Патрис и направился куда-то по своим делам своей

неизменной прихрамывающей походкой.

— Ты должен строже следить за иерархией в рядах своих людей, — заметила жрица.

— Не будь такой занудой. У нас, пиратов, каждый друг другу брат или сестра. Все строится на взаимоуважении, — начал плести я, хотя знал, что на Регне полно таких капитанов и команд, которые больше похожи на шайки огров с Диких пастбищ Джадама.

— Скверный из тебя сочинитель, — вздохнула Касметра и растворилась в магической вспышке.

— И командир я плохой, и врун не ахти… Вас послушать, так я просто какое-то ничтожество, — проворчал я, оставшись в одиночестве.

День 10 1-2-3

Для Крепости (4; 60; 0) (повтор каждые 14 дней) (для компьютера):

Событие: +5000

Дополнительный прирост: +40 +30 +20 +10 +5

День 12 1-2-5

Прибыла первая партия припасов с кораблей. Надеюсь, у некромантов нет поблизости достаточно сильного флота, чтобы угрожать моим кораблям, и поставки будут продолжаться.

Событие: +5 +5 +2000

День 12 1-2-5

Для Цитадели (68; 4; 0) (повтор каждые 14 дней) (для компьютера):

Событие: +5000

Дополнительный прирост: +40 +30 +20 +10 +5

День 15 1-3-1

Для Некрополиса (1; 4; 0) (повтор каждые 14 дней) (для компьютера):

Событие: +3000

Дополнительный прирост: +50 +15 +10 +5 +1

День 18 1-3-4

Сегодня я решил отправить весточку любимому братцу Бидли. Выпив для вдохновения немного рома, я принялся писать письмо. Почему-то мысли долго не могли собраться во что-то простое и ясное. Я истязал бумагу, пожалуй, с час, а потом, довольный собой, перечитал то, что у меня в итоге вышло:

«У меня некоторые проблемы. Скоро буду. Твой родной Дж.»

День 22 1-4-1

Прибыла очередная поставка груза с кораблей. Диего передал сообщение: на остров надвигается грозовой фронт, и, вероятно, им придётся найти другое место, чтобы встать на якорь. Тысяча чертей! Это означает, что поставки скоро прервутся.

Событие: +3 +3 +3 +3 +1500

День 25 1-4-4

Большая чёрная туча надвигается на остров. Судя по всему, Диего был прав. Надеюсь, они найдут безопасное место, где их не тронут ни шторм, ни наёмники некромантов.

День 32 2-1-4

Когда я уже собирался лечь спать, ко мне пришёл Патрис с докладом.

— Кэп, я тут провёл небольшую разведку и обнаружил, что у противника есть три крепости. А ещё под землёй затаилась целая колония нигонцев. Очевидно, её построили ещё во времена войны, но потом бросили на произвол судьбы. Мы могли бы заставить жителей подземелий служить нам. В противном случае их силами воспользуется враг.

Я с трудом сдерживал свои эмоции, но все же спросил: — Патрис, не перестаю удивляться тебе. Ты случайно раньше не был рейнджером АвЛи?

— Нет, кэп, — усмехнулся мой помощник. — Им-то я не был... не люблю об этом говорить.

— Брось, тут все свои. У членов команды не должно быть секретов друг от друга.

— Ну, если ты настаиваешь… — развёл руками Патрис. — Далеко на востоке есть большой архипелаг, а на нём — колония Эрафии. Я был из числа тех, кто боролся за её независимость, так что шнырять крысой по болотам и лесам для меня привычно.

— А чем закончилась ваша борьба? — спросил я.

— Губернатор поймал всех, кто состоял в нашем движении. Кроме меня. В то утро, когда всех принялись хватать, я нанялся матросом на первый же корабль, идущий до Эрафии. Так вот я и спасся, а остальных повесили. С тех пор я поклялся, что больше никогда не вернусь домой, — сказал Патрис с тоской в голосе.

— А почему ты не поклялся отомстить? — удивился я.

— А что может сделать одинокий немолодой мужчина? У меня нет ни дара убеждения, ни богатства, ни таланта к магии. Тем более, там по сей день живут мои жена и дочь. Я очень надеюсь, что им никто не причинил вреда. Дочь уже взрослая должна быть. Наверное, вышла замуж и даже не знает, кто её отец.

— А если я пообещаю, что мы поплывём туда и восстановим справедливость? Отправим губернатора кормить акул, а тебя назначим там новым королём… или кем ты там хотел быть? — предложил я, улыбаясь.

Лицо Патриса застыло. Он некоторое время подбирал слова, а потом произнёс:

— Это был бы самый щедрый подарок, о каком я мог бы мечтать, кэп.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

События на карте:

5; 65; 1

2 7 4 45 25

Можно забрать войска

18; 53; 0

40 20 15 5 2

Нельзя забрать войска

24; 2; 0

100 30 15 20

Нельзя забрать войска

40; 3; 0

120 60 30 12 6

Нельзя забрать войска

69; 69; 0

2 25 8 25 2

Нельзя забрать войска

20; 43; 0

«И как тут не растолстеть, если все время вокруг герои шастают?»

24; 54; 0

Награда: 10

24; 70; 0

Награда: +1500

30; 64; 0

Награда: +20

Задания на карте:

28; 43; 0

В небольшой хижине поселились искатели приключений. Они пришли сюда, чтобы исследовать заброшенную библиотеку, однако не могут проникнуть внутрь: вход стерегут Красные Драконы. Путешественники просят Вас о помощи.

Задание: Победить (20; 43; 0).
Прогресс: Не отчаивайтесь. Победить Красных Драконов – трудная задача, но вы справитесь.
Завершение: Искатели приключений благодарны за то, что вы расчистили им путь. В знак благодарности они хотят подарить вам волшебные доспехи.

Награда:

43; 51; 0

Морская жрица хочет отправиться в путешествие, но ей нужно сопровождение. Например, пятьдесят океанид. Если Вы приведёте их ей, то она научит вас тайному знанию.

Задание: Принести 50
Прогресс: Жрице нужно ровно пятьдесят океанид.
Завершение: Жрица, видя прекрасных океанид, очень довольна вашей работой. Она готова взять их с собой в путешествие. В благодарность жрица обучает вас заклинанию «Кольцо холода»

Награда:

11; 28; 1

Задание: Принести 30 **Награда:** 3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

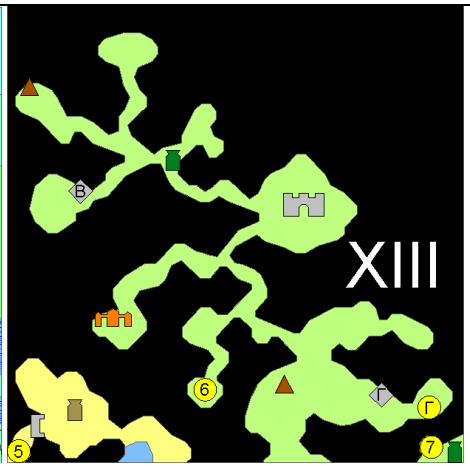
59; 60; 1

Отряд гномов-шахтёров жалуется, что рядом с их прииском завелись Костяные Драконы. Из-за этого они не могут приступить к работе.

Задание: Победить (65; 62; 1).
Прогресс: Не отчаивайтесь. Победить Костяных Драконов — трудная задача, но вы справитесь.
Завершение: Прежде чем отправиться работать на шахту, гномы хотят подарить вам отличный рогатый шлем. Берёте?

Награда:

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить всех врагов
I ► III,IV ► VI,VIII ► VII,IX,XIII ► X,XI,XII

- I: проход в зоны II и III – через зону воды. Двусторонний монолит ведёт к развилке между зонами III, IV, V и VI
- VI: Ящики Пандоры содержат 10 Ящеров для героя, 20 маны и 1500 опыта. Врата подземного мира ведут в подземную зону XIII
- VII: зона зелёного. Двусторонний монолит ведёт в подземную область с ресурсами, артефактами, Пещерой кристаллов, Склепом, жилищами Горгон и Сказочных драконов
- XII: зона фиолетового. Врата подземного мира ведут в подземную зону XIII
- XIII: Двусторонний портал ведёт в область на юго-востоке карты
- 1: Святыня магического слова с Медлительностью
- 2: максимальное Святилище бехолдеров с Золотым луком
- 3: область с Ожерельем стремительности, Туникой короля циклопов, Шлемом бушующего пекла и Брелком жизни
- 4: область со Сферой проливного дождя, Брелком отрицательности, Короной из зубов дракона и Сундуками с сокровищами, охраняемая 5 Титанами
- 5: область с Ногами легиона, Мистической сферой маны, Глифом отваги и Щитом из чешуи дракона в Гробнице воина
- 6: Хижина мага, которая откроет территории вокруг стартовых городов всех игроков
- 7: область с Книгой магии огня, охраняемой 10 Фениксами.

Цепочки заданий:

- **А** ► **А** ►
- 50 ► **Б** ►
- 30 ► **В** ► 3
- **Г** ► **Г** ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

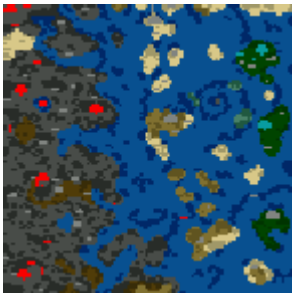
3 Берега ада (The Shores of Hell)

Описание сценария: Джереми, Бидли и Касметра должны собрать Рог Изобилия. Для выполнения задания необходимо спасти из тюрьмы Тарка. Бидли, Джереми, Касметра и Тарк не должны потерпеть поражение в бою. Максимальный уровень героев — 18. После победы Джереми, Бидли, Касметра и Тарк перейдут в следующие сценарии.

Описание территории: Бидли и его брат готовятся отправиться в плавание за Рогом Бездны, однако их средств недостаточно, чтобы снарядить свой флот всем необходимым. Говорят, у криган на побережье Эофола хранятся компоненты Рога Изобилия.

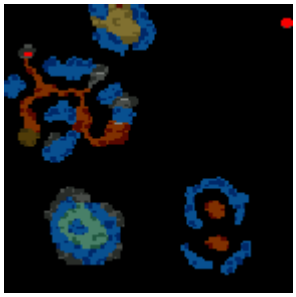
Стартовый бонус на выбор:

Бездонный кошель золота (+500) **самому сильному герою**
Языки пламени красного дракона самому сильному герою
Гнездо в Причале (11; 17; 0)



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Рог изобилия	**Условие поражения:** Потерять Бидли

Максимальный уровень героев: 18



Города на карте:

								-
96; 17; 0	97; 45; 0	2; 2; 0	6; 32; 0	7; 101; 0	14; 65; 0	34; 39; 0	Центр 105; 7; 1	56; 6; 0

-	-
Никсас	Форт Карстриг
62; 43; 0	100; 79; 0

Герои на карте:

93; 20; 0	96; 18; 0	97; 46; 0

Джереми, **Касметра** и **Бидли** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 2 и 1 соответственно.

11 уровня 6; 33; 0	18500 5 15 25 15
11 уровня 7; 102; 0	18500 45 20 15 4
11 уровня 14; 67; 0	18500 20 2 7 25
11 уровня 34; 40; 0	18500 10 10 10

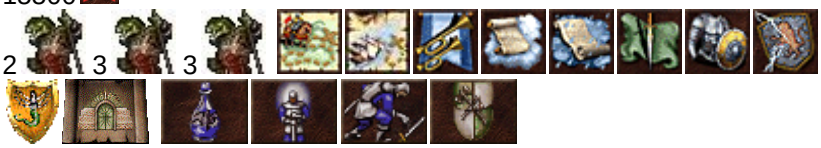
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

18 уровня
34; 40; 0

60000
666 666
Патруль: стоять спокойно.

10 уровня
17; 0; 0

«*Тарк — князь полумифического морского народа, долгое время считавшегося вымершим. Он осознал, что для возрождения его народа необходимо заручиться поддержкой сильных союзников, каковыми стали пираты. Как и все никсы, Тарк — могучий воин, способный сражаться и на суше, и в воде. Никсы боготворят его и стараются брать пример со своего повелителя*».

15500
2 3 3


Пролог. Бидли, спасший Ксантора, судьбоносно узнал от мага о Роге Бездны. На самом деле Ксантор сказал ему это в надежде, что пират погибнет, пытаясь его раздобыть. Но Бидли уже никогда этого не узнает.

Зато теперь, воссоединившись с братом, они стали подумывать о походе за Рогом Бездны на полном серьёзе. Им нужны были корабли, много новых кораблей. А также люди и припасы. Где всё это раздобыть? Касметра предложила побывать у берега ада, у самого Эофола, и совершить рейд на земли криган. Опасная затея, но она себя оправдывала.

День 1
1-1-1

В маленькой смрадной таверне «Чёрная метка» было темно и шумно. Бидли сидел в уголке и пил дешёвое пиво. Всё его естество корчилось от отвращения, но и с многолетней традицией расставаться он не хотел.

Внезапно дверь распахнулась, и в таверну вошёл человек, похожий чертами лица на Бидли. Разве что он был ниже ростом, стройнее, и одет в щегольский камзол. Он шёл в компании изящно одетой привлекательной женщины. Новоприбывший подошёл к Бидли и радостно завопил:

— А-а-а! Старый пёс! Сколько лет, сколько зим! Где пропадал, что делал?

Бидли поднялся, обнял брата и молвил:

— А ты, я вижу, времени даром не теряешь. Всё такой же — вечно молодой, вечно пьяный? Что у тебя стряслось?

— Пустяки, — отмахнулся Джереми и сел за стол. Его спутница устроилась рядом.

— Кстати, это Касметра, Верховный Гидромант.

— Бидли, капитан Бидли, — бросил пират и сел на место.

— Рада встрече, капитан. Я много о вас слышала, — произнесла Касметра.

— Да что вы? И что же обо мне рассказывают? — усмехнулся Бидли и отхлебнул гадкого пойла.

— Что вы спасли Ксантора, архимага королевы Катерины.

Услышав новость, Джереми присвистнул:

— Тысяча чертей! Братец, ты стал работать на эрафийцев?

— Да откуда же мне было знать, что в той темнице сидит именно Ксантор? — проворчал Бидли. — Лишь зря время потратил. Мало того, что он оказался неблагодарным ублюдком, так теперь ещё и идёт молва, будто я работаю на королеву! Корсар её величества…

— Совсем неблагодарным? — уточнила Касметра.

— Не то чтобы совсем... Он рассказал мне какую-то легенду, про Рог Бездны…

— Не может этого быть! — воскликнула жрица, и оба пирата посмотрели на неё с удивлением.

— А что в ней такого особенного? — удивился Джереми.

— А вы не слыхали про Клинок Армагеддона, или, скажем, Плащ Короля Нежити? — воскликнула Касметра, не по-женски бурно жестикулируя. — Это легендарные артефакты, которые существуют лишь в одном экземпляре во всём мире! Рог Бездны — тоже из таких. Считается, что он, вполне готовый к использованию, лежит где-то на дне моря, и тот, кто его найдёт, будет повелевать водами! Он станет подобен живому воплощению Лорда Воды!

— Интересно… — тихо сказал Бидли, отодвигая опустевшую кружку в сторону, — Ксантор, если он, конечно, не соврал, рассказал мне, где именно лежит этот Рог.

— Вы себе даже не представляете, какое это ценное знание, — прошептала Касметра, прикрыв глаза.

— Ну что? На поиски Рога Бездны!? — воскликнул Джереми.

— Нет, подожди-ка. Это слишком рискованное дело. У нас нет ни людей, ни кораблей, ни припасов. Мы не флот Регны, в нашем распоряжении — всего лишь мы с тобой, два капитана, и несколько дюжин матросов, — остудил его пыл старший брат.

— И я, Верховный Гидромант, а со мной — мои ученицы, — добавила Касметра. — И, кажется, я знаю, где мы сможем найти всё необходимое. Правда, для этого придётся приложить некоторые усилия…

— Кстати, Джереми, — внезапно вспомнил Бидли, — что у тебя за проблемы? Как там твой

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	«Чёрный единорог»? — Он утонул… — честно ответил Джереми и откинулся на спинку стула.
	— Побережье Эофола, — прокомментировал пейзаж Бидли, стоя на крепостной стене нового форта. Далеко впереди виднелась чёрная земля, чадящая жаром и пеплом, словно огромный нарыв на теле Антагарича. Где-то там роились сонмища ужасных существ — они шли маршем сквозь выжженную землю, направляясь к землям людей. — У этих тварей богатые запасы всего необходимого, — сказала Касметра. — Они сейчас так озабочены войной с Эрафией и её союзниками, что не заметят нас. У них найдётся достаточно богатств, чтобы мы смогли позволить себе Рог Изобилия. — Что, прости? — уточнил Джереми. — Рог Изобилия, — терпеливо повторила жрица. — Мы сможем оплатить услуги мастеров, чтобы они изготовили нам необходимые части для Рога, а уж он позволит нам нанять людей и снарядить флот. У этого артефакта есть только один минус: он недолговечен. Вырабатывает свой ресурс и распадается. Никто не может точно сказать, сколько он прослужит. — А откуда у тебя такие богатые познания о Роге Изобилия? — Бидли развернулся к жрице, скрестив руки на груди. — Говорят, у Арчибальда Айронфиста был такой Рог — он снабжал его армии во время гражданской войны в Энроте. Одной из причин его поражения было то, что его Рог отказал, — сообщила Касметра. — Кальмара мне в глотку! — усмехнулся Джереми. — А про Арчибальда ты откуда знаешь? Я-то думал, что ты всю жизнь на том острове просидела. — Неважно, — мрачно ответила Касметра, — у нас есть более важные дела, джентльмены.
День 3 1-1-3	Разведчики докладывают, что на юге есть аванпост эрафийцев — Форт Карстриг. Есть смысл его захватить и использовать под наши нужды, ведь в любом случае защитники форта не смогут выстоять против армии криган.
День 4 1-1-4	В комнату ворвались перепуганные матросы. — Капитан! Там на берегу появились какие-то огромные люди-крокодилы! Бидли немедленно схватил саблю и побежал проверить, что они там увидели. И впрямь: на берегу лежали два существа, похожие на огромных людей-ящеров. Они тяжело дышали. — Разрази меня гром! — пробормотал Бидли, опускаясь на колени рядом с ними. — Это что ещё за твари? — Это никсы, — ответила подошедшая сзади Касметра, — древняя раса морских разумных рептилий. Считается, что они почти вымерли. Когда-то, очень давно, примерно в этом месте было их королевство. Должно быть, что-то заставило их выйти на поверхность. Я уверена, что мы их ещё встретим. — Надеюсь, они пожалуют с благими намерениями, — заключил Бидли, поднимаясь с песка.
День 7 1-1-7	С каждым днём никсов стало прибывать все больше. Оказалось, что многие из них вполне способны говорить и даже держать в лапах оружие. Они рассказали, что на одном из скалистых островов, возвышающихся над уровнем моря, находится их старинный город. Он сейчас осаждён демонами. Князь никсов Тарк пытался прорвать осаду, но был пленён. Никсы утверждают, что их лидер захвачен и томится в тюрьме у криган где-то на берегу Эофола. По мнению Бидли, спасти его — важное дело; князь никсов может стать ценным союзником.
День 9 1-2-2	Касметра решила собрать совет. За столом собрались Бидли, Джереми и сама жрица. — Дурные новости. Мои источники докладывают: кригане подумали, будто Катерина наняла пиратов, чтобы ударить их армиям в тыл. Теперь они стягивают часть арьергарда к побережью. Скоро они предпримут попытку выбить нас отсюда — так что чем быстрее мы соберём Рог Изобилия, тем лучше для нас, — сообщила она. — Вот ведь, разрази меня гром, добрая слава! — кисло усмехнулся Бидли. — Теперь каждая собака будет думать, что я работаю на Эрафию. Мало мне было спасти их мага... — Ну так это же отлично, братец! — воскликнул Джереми. — Скидки в тавернах, безопасный доступ в крупнейшие порты королевства! Меня только тревожит, где взять столько денег, чтобы оплатить услуги этих дармоедов, делающих артефакты. — Мы можем убивать криган и грабить их. Мы же пираты, в конце концов! — воскликнул Бидли. — Вообще-то да, — согласился его брат. — Свистать всех наверх! Будем из огненных демонов делать морских!
День 15 1-3-1	Я коротал время в трюме, сражаясь с бутылочкой рома. Сосуд потихоньку пустел, но сказать, кто из нас побеждал, было сложно. Тут сзади ко мне подошёл Патрис. — Кэп, хочу высказать своё мнение… Относительно всего, что происходит, — сказал мой помощник. — Что ж, слушаю, — кивнул я. — Мне не нравится, что эта женщина втягивает вас в какие-то авантюры. Зачем вы сломя голову полезли за этим артефактом? Теперь мы потеряем немало славных парней в стычках с демонами, — мой помощник был явно раздосадован.

— Мы по своей воле решились на это, — ответил я. — Никто нас не гнал за артефактом насильно. Жизнь благородного морского разбойника — постоянный риск! Ты должен это понимать. И вообще, у нас скоро будет новый корабль. Да такой, что все эти хвастуны с Регны языки проглотят. Целый фрегат!

— Ладно, кэп. Это ваше право решать, — согласился Патрис и покинул меня. Я никак не мог взять в толк, почему Касметра так ему не нравится.

День 30
2-1-2

Следует помнить: чем дольше мы тянем, тем больше сил подтягивают кригане. Скоро они станут смертельно опасны — лучше не тянуть и обрушиться на врага как можно скорее!

События на карте:

14; 0; 0

Должно быть, здесь держат повелителя никсов. Осталось лишь надеяться, что он окажется благодарным существом.

42; 2; 1

Похоже, что отсюда просто так не выбраться. Ловушка?

2; 46; 0

90 8 30 20 70
Нельзя забрать войска

4; 7; 0

100 3 13 30 10 45
Нельзя забрать войска

12; 21; 0

40 80 80 40
Нельзя забрать войска

12; 66; 0

125 35 50 15 75
Нельзя забрать войска

14; 99; 0

5 5
Нельзя забрать войска

55; 1; 0

100 100 100 100
Можно забрать войска

67; 79; 0

40 5 1 5 40
Нельзя забрать войска

93; 71; 0

26 70 50 10 50
Можно забрать войска

19; 90; 0

Награда: +7000

21; 44; 0

Награда: +50

30; 2; 0

Награда: +3000

31; 63; 0

Награда: +300

42; 1; 0

Награда: +2500

42; 74; 0

Награда:

56; 7; 0

Награда: +5200

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

61; 56; 0	**Награда:**
62; 1; 0	**Награда:** +20000
62; 45; 0	**Награда:** +2200
63; 65; 0	**Награда:** +1500
65; 69; 0	**Награда:** +2500
73; 89; 0	**Награда:** +1600
74; 94; 0	**Награда:** +3000
76; 76; 0	**Награда:** +3000
80; 35; 0	**Награда:** +4000
81; 55; 0	**Награда:** +400
93; 65; 0	**Награда:** +500
95; 102; 0	**Награда:** +444
97; 28; 0	**Награда:** +1000
99; 34; 0	**Награда:** +1500
100; 21; 0	**Награда:** +500
100; 80; 0	**Награда:** +500
103; 83; 0	**Награда:** +1000
104; 41; 0	**Награда:** +500
8; 19; 1	**Награда:** +2500
10; 34; 1	**Награда:** +300

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

21; 32; 1	**Награда:** +600
23; 85; 1	**Награда:** +1200
28; 71; 1	**Награда:** +3000
28; 79; 1	**Награда:** +400
30; 89; 1	**Награда:** +1200
34; 84; 1	**Награда:** +1200
35; 26; 1	**Награда:** +3000
39; 7; 1	**Награда:** +2400
40; 47; 1	**Награда:** +3333
77; 75; 1	**Награда:** +2100
13; 0; 0	Тюремный блок
32; 68; 0	Бухта Дьявола
98; 81; 0	Форт Карстриг

Задания на карте:

78; 1; 0	Я могу изготовить для Вас неисчерпаемый источник драгоценных камней. Это будет стоить восемьдесят тысяч. **Задание:** Принести 80000 **Прогресс:** Торг неуместен. Восемьдесят тысяч, и ни золотым меньше! **Завершение:** Отлично. Давайте деньги и получите свой артефакт. **Награда:**
78; 17; 0	Я могу изготовить для Вас неисчерпаемый источник серы. Это будет стоить девяносто тысяч. **Задание:** Принести 90000 **Прогресс:** Торг неуместен. Девяносто тысяч, и ни золотым меньше! **Завершение:** Хорошо. Давайте заключим сделку, и я примусь за работу. **Награда:**
80; 86; 0	**Задание:** Победить (77; 75; 1) **Награда:** +7500

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

94; 61; 0

Добрый день. Я могу изготовить для Вас неисчерпаемый источник ртути всего за девяносто тысяч.

Задание: Принести 90000

Прогресс: Торг неуместен. Девяносто тысяч, и ни золотым меньше!

Завершение: Наконец-то! Давайте заключим договор, и я начну работать над артефактом.

Награда:

94; 1; 0

Здравствуйте. Я могу изготовить для Вас неисчерпаемый источник древесины. Это будет стоить пятнадцать тысяч золотых.

Задание: Принести 15000

Прогресс: Торг неуместен. Пятнадцать тысяч, и ни золотым меньше!

Завершение: Что ж, давайте тогда заключим сделку, и я приступлю к работе.

Награда:

8; 20; 0

Задание: Быть героем по имени Тарк. **Доступ:**

15; 0; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

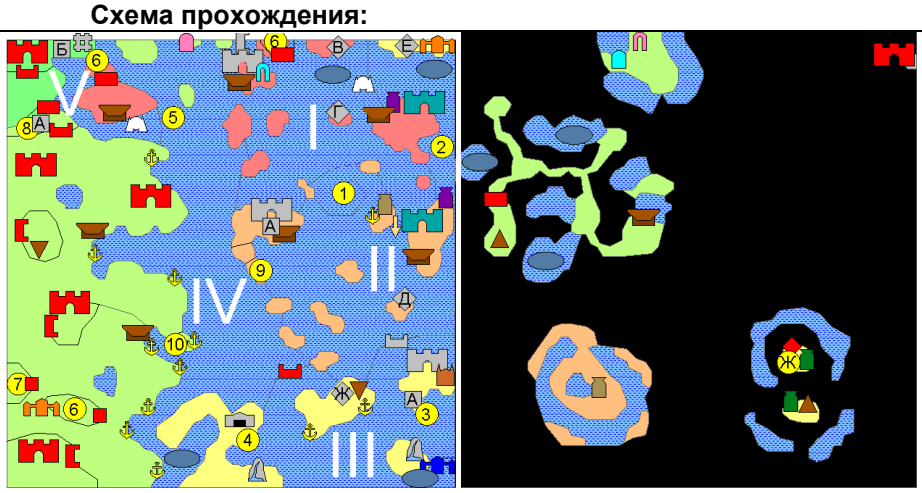
62; 44; 0

Задание: Быть героем по имени Тарк. **Доступ:** (62; 43; 0)

99; 88; 0

Задание: Быть героем по имени Тарк. **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Найти Рог изобилия
(собрать из составляющих)
I,II ► VII ► IV

- I,II: Джереми и Бидли стартуют в зонах I и II. Фиолетовый Двусторонний монолит соединяет стартовые зоны. Морской портал ведёт в область на северо-западе карты. За островом Бидли можно проплыть, чтобы попасть в северо-восточную область карты с островом, на котором есть Утопия драконов. Коричневый Двусторонний монолит ведёт в юго-западную подземную область с ресурсами и Учёным, дающим Поместья. Через Водоворот можно попасть в любую зону и в западную подземную область с ресурсами и Золотыми шахтами
- III: Врата подземного мира ведут в юго-восточную подземную область с красной Палаткой ключника, которая даст доступ к различным областям на карте
- IV,V: зоны красного. Врата подземного мира за Гарнизоном ведут в западную подземную область с ресурсами и Золотыми шахтами. В Тюрьме находится Тарк. Монолит входа на северном острове ведёт в северную подземную область с ресурсами и артефактами. Выход оотуда – через Монолит выхода на острове с Сопряжением в зоне I
- 1: остров с Бездонной сумкой золота под охраной 7 Архидьяволов
- 2: Святыня магического жеста с заклинанием Затопить корабль
- 3: Плащ бесчисленных кристаллов – цель миссии, за Стражем прохода, пропускающим только Тарка
- 4,5: Святыни магического слова с Ускорением и Медлительностью
- 6: Золотые шахты
- 7: Корона из зубов дракона
- 8: Неистощимая телега руды
- 9: 10 Огненных птиц, охраняющих Маяк, за которых можно получить Сферу бушующего огня
- 10: 5 Гигантов, охраняющих Маяк, за которых можно получить Гладиус титана

- красный имеет недоступную техническую зону в подземелье, поэтомы завершить миссию победой над всеми врагами нельзя
- за победу над нейтральными отрядами Инферно и Золотыми големами можно получать золото (от 50 за Чертей до 20000 за Архидьяволов, охраняющих Золотую шахту)
- интересно, что в версии 1.7.0 карта была отзеркалена по горизонтали для географического соответствия месту событий сюжета.

Цепочки заданий:

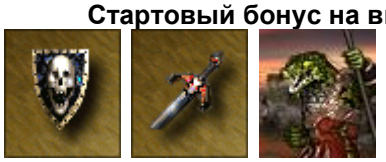
- ▶ Б ▶ ▶ А А А ▶ II IV III
- 80000 ▶ В ▶
- 90000 ▶ Г ▶
- 90000 ▶ Д ▶
- 15000 ▶ Е ▶
- Ж ▶ Ж ▶ 7500

4 Свобода никсов (The Freedom of the Nix)

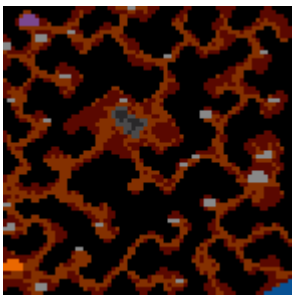
Описание сценария: Повелитель никсов Тарк должен освободить 30 никсов из рабства нигонских лордов. В ходе сценария Тарк не должен потерпеть поражение. Максимальный уровень героев — 24. После победы Тарк перейдёт в следующий сценарий.

Описание территории: Князь никсов Тарк направляется в подземелья Нигона, чтобы освободить своих братьев из рабства чернокнижников.

Стартовый бонус на выбор:

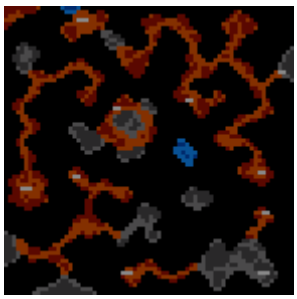


Щит тоскующих мертвецов самому сильному герою
Клинок мёртвого рыцаря самому сильному герою
1 Никс самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Набрать 30 Никсов	Потерять Тарка

Максимальный уровень героев: 24



Города на карте:

		-
2; 65; 0	6; 4; 0	63; 43; 0

Герои на карте:

	69; 66; 0	**Тарк** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.
	11 уровня 2; 66; 0	18500 27 16 4

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11 уровня
6; 5; 0
18500
12 8 15 25

Пролог. Что делать, когда на твоих плечах судьба всей расы? Никс Тарк знал, как поступить в таком случае. Пусть он был и не очень уверен в том, что его народ достигнет былого величия, но он был готов спасать своих сородичей. Его путь лежал в глубины пещер Нигона. Сквозь водяные туннели он достиг мрачной земли колдунов, жестоких лордов и подземных монстров. Тарк был готов пожертвовать собой, чтобы спасти никсов из рабства и даровать им свободу.

День 1
1-1-1

Тарк стоял в стороне и наблюдал, как пираты погружают войска и припасы на корабли. Сейчас он думал только о своём народе. Веками они хранили своё существование в секрете. Многие, многие погибли или были захвачены в рабство.

— Тарк, ты отправишься с нами? Или у тебя другие планы? Мы благодарны тебе и твоему народу за помощь… — начал было говорить Бидли, но Тарк его перебил.

— Это я вам благодарен. Вы показали мне, что жизнь есть и за пределами маленького острова. Осталось только освободить мой народ. Я знаю, где они, — ответил предводитель рептилий.

— Может, тебе нужна наша помощь? — предложил пират.

— Нет. У вас теперь своя дорога, а у меня — своя. Мне надо спасти остальных. Не думайте, что все никсы, которых вы встретите, будут знать, кто вы, и помогут вам. Среди нас примерно столько же негодяев и подлецов, как и среди людей, — ответил Тарк и развернулся в сторону моря.

— Мы ещё увидимся? — спросил Бидли.

— Возможно, — ответил никс. — Возможно. Если я вернусь, то найду вас. А если не вернусь… То забудьте про меня, — договорил он и начал погружаться под воду.

Тарк плыл долго. Он знал, что на дне моря есть подводные пещеры, которые ведут в царство подземных лордов и чернокнижников. Именно они когда-то нашли и поработили небольшую колонию никсов, жившую обособленно от острова, где правил Тарк. Теперь пришло время вернуть им свободу — а заодно показать, кто действительно правит никсами, ведь он, Тарк, был последним представителем княжеского рода. Что-то ужасное произошло с их расой — всё больше яиц оказываются пустыми. Должно быть, это какая-то болезнь. Их население стало уменьшаться — теперь никсов так мало, что некогда многочисленный народ уместился всего лишь на одном маленьком островке и сохраняет под контролем лишь ближайшие к нему воды. Медленное размножение в условиях постоянной конкуренции с другими расами неблагополучно сказывается на процветании.

С виду неспешный и флегматичный, как и все рептилии, Тарк быстро усваивал информацию. Он знал, что сейчас лорды Нигона погрязли в гражданской войне, и понимал: когда он вторгнется в их владения и займёт один из городов, они спохватятся не сразу.

День 8
1-2-1

Тарк осознавал, что не в силах спасти всех, но надеялся, что сможет вывести из подземелий большинство рабов. Остальные пусть бегут сами, если захотят жить. Допросив жителей захваченного города, он узнал, что лорды воюют, и на потерю одного города внимание обратят нескоро. Кроме того, Тарк узнал, что пленные никсы работают в пещерах, лежащих уровнем ниже. Они полны ядовитых испарений, смертельных для минотавров, людей и троглодитов — а вот никсы почти не обращают на них внимания. Эта особенность народа Тарка когда-то очень понравилась чернокнижникам.

День 15
1-3-1

В этих пещерах темно и душно. Тарк подумал: было бы хорошо найти своему народу новый дом. Эти пираты много где плавали и должны знать, где на свете есть спокойное место. Там никсы смогут осесть и спокойно восстанавливать свою цивилизацию, не отвлекаясь на нападения извне. Ради этого Тарк принял решение присоединиться к Бидли и его спутникам, как только удастся освободить пленных сородичей.

День 18
1-3-4

Рано или поздно местные лорды перестанут сражаться друг с другом и обратят внимание на потерянный аванпост. Надо приготовиться к их приходу или нанести упреждающий удар, после которого лорды не смогут оправиться.

События на карте:

66; 65; 0

Из подземного озера вынырнул никс в доспехах.

— Не может этого быть! — сказал он, — ты из благородного рода!

— Я — князь Тарк.

— Преклоняюсь перед тобой, князь. Я бежал из ядовитых копей на нижнем уровне. Когда нигонцы начали войну, присмотр за рабами ослаб. Но зачем ты пришёл, князь Тарк?

— Мой долг — освободить как можно больше сородичей.

— Тогда позволь пойти с тобой. Я — умелый воин. Снял эти доспехи с убитого минотавра. Готов отдать жизнь за спасение нашего народа, — сказал воин и упал на колени.

Событие: 1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

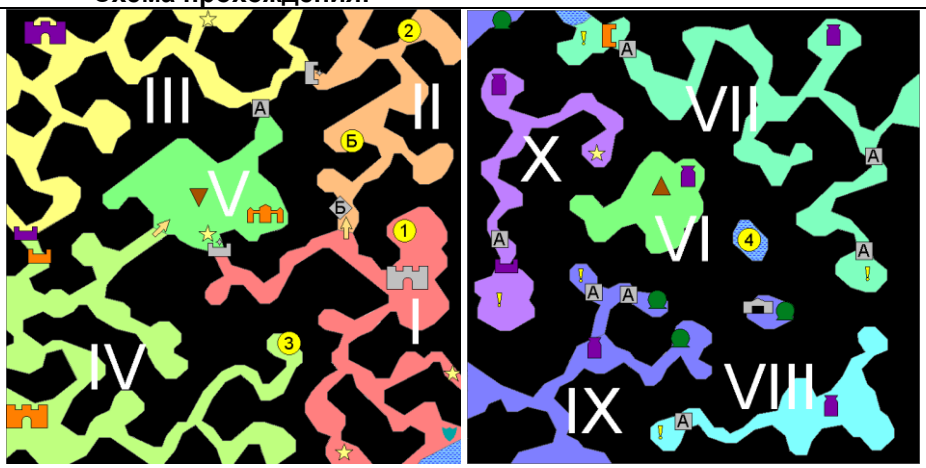
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2; 35; 0	25 45 2 Нельзя забрать войска
5; 39; 0	25 45 2 Нельзя забрать войска
6; 42; 1	100 35 2 35 100 Нельзя забрать войска
23; 4; 1	20 45 75 50 Нельзя забрать войска
33; 38; 0	300 10 40 100 55 10 300 Нельзя забрать войска
48; 9; 0	Можно забрать войска
47; 38; 0	«Мы заблудились в этих чёртовых пещерах! А теперь ещё и неведомые чудища вроде тебя тут бродят!»
58; 48; 0	— Беглые рабы! В атаку!
63; 44; 0	— Ящерицы бежали! Руби их!
12; 57; 0	Южный туннель
28; 28; 0	Катакомбы
35; 27; 1	Осторожно! Ядовитые шахты. Долгое нахождение опасно для здоровья.
43; 35; 1	by {F a t a l i s t} ***Отсылка на автора карты. Посетить в игре невозможно.***

Задания на карте:

52; 33; 0	В укромном шалаше лежал умирающий никс. Он потерял очень много крови — нужно было срочно найти что-то, что спасло бы ему жизнь. Сейчас потеря даже одной особи может быть фатальна. **Задание:** Принести **Прогресс:** Как ни старайся, но помочь раненому пока нечем. **Завершение:** Если влить в умирающего свежую кровь, то он пойдёт на поправку и вполне сможет держать оружие. **Награда:** 1
40; 15; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** проход в центр к
5; 37; 1 **20; 44; 1**	**25; 7; 1** **35; 65; 1** **62; 39; 1** **64; 23; 1** **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
26; 45; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

Схема прохождения:



Условие победы:
Набрать 30 Никсов
I ► II ► III ► IV ► V ► VI ► VII,VIII,IX,X

- I: Тарк стартует в юго-восточном углу карты. Ближайший город – на северо-запад по туннелю. Возле стартовой точки – Событие с 1 Никсом-воином для героя. В конце ближайшего правого ответвления – Перчатки всадника. В конце ближайшего левого ответвления – Доспехи из чешуи дракона
- III: зона Лорелей. На севере одного из ответвлений лежит Щит из чешуи дракона
- V: Врата подземного мира ведут в зону VI. Около антимагического Гарнизона лежит Кольцо странника
- VI: Двусторонний монолит ведёт в зоны VII, VIII, IX и X
- IX: Двусторонний портал соединяет части зоны и ведёт в отдельную область с Библиотекой просвещения, а также в область на северо-западе карты с Школой войны
- X: в конце западного ответвления – Шлем небесного просветления
- 1: скрытый проход за городом в Бездонному кошелю золота
- 2: Святыня магического слова с Медлительностью
- 3: Святыня магического жеста с заклинанием Затопить корабль
- 4: недоступная область с Бутылкой с письмом и посланием от автора карты
- **!**: жилища Никсов – цель миссии.

Цепочки заданий:

- ► **А** ► проходы между областями, а также к жилищам Никсов
- **Б** ► **Б** ► 1

5 В поисках Рога (In Search of the Horn)

Описание сценария: Бидли должен найти Рог Бездны в подземном лабиринте. Бидли, Джереми и Касметра должны выжить в процессе сценария. Максимальный уровень героев — 24. После победы Джереми и Касметра перейдут в последний сценарий кампании.

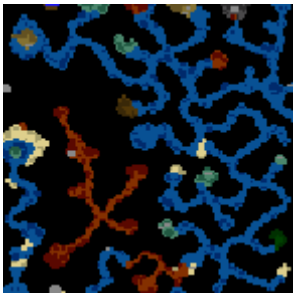
Описание территории: Бидли, Касметра и Джереми прибыли к острову Мстительного Змея. По слухам, именно там, в подземельях под островом, находится легендарный Рог Бездны.

Стартовый бонус на выбор:

Кольцо странника Бидли
Кулон разорения Бидли
Кукла шамана Бидли

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Найти Рог бездны	**Условие поражения:** Потерять Бидли

Максимальный уровень героев: 24

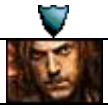


FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Города на карте:

			-	-
58; 53; 0	2; 4; 0	18; 0; 1	0; 32; 1	19; 107; 1

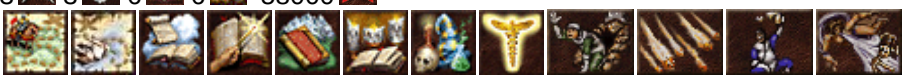
Герои на карте:

		
57; 97; 0	57; 99; 0	50; 105; 1

Джереми, **Касметра** и **Бидли** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 3.

18 уровня
2; 4; 0

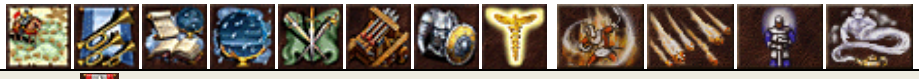
3 3 6 6 58000



24 уровня
2; 5; 0

3 7 3 3 200000

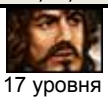
30 25 8 14



18 уровня
18; 1; 1

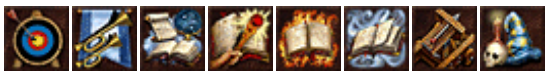
60000

400 400


17 уровня
9; 11; 1

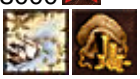
50000

50 30 70 20 12



3 уровня
79; 102; 0

3000



Пролог. И вот решающий момент судьбы! Бидли, Джереми и Касметра прибыли к месту, где хранился Рог Бездны. Смогут ли они достать его? Хотя знали ли они, что ждёт их впереди и как обернутся события? Конечно же, не знали. Особенно не знал Бидли, через что предстоит пройти ему. Впрочем, с таким братом, как Джереми, ему было ничего не страшно.

Но их должно было насторожить, что кое-что идёт не так гладко, как оно шло в начале приключения…

День 1
1-1-1

Основательно подготовиться к походу за Рогом было более чем разумно. Путь флота Бидли лежал к югу Таталии, к малоизвестным островам. То ли это произошло случайно, то ли за ними кто-то шпионил, но по пути им встретился королевский флот Таталии: с десяток коггов и два фрегата. Потопить когги было несложно, но когда в атаку пошли фрегаты, то стало ясно: пора выходить из боя. Каравелла Бидли дала последний залп всем бортом и, повинуясь попутному ветру, принялась огибать опасный участок. Джереми встал ему в хвост, а следом пошли галеры. Меж тем, таталийские фрегаты кинулись в погоню. Они стреляли книпелями, надеясь порвать паруса и остановить дерзких пиратов, а один из могучих кораблей принялся за тихоходные галеры. Люди-ящеры, зажав в зубах длинные кинжалы, прыгали в воду, забирались на палубы по вёслам и устраивали там резню.

Осталась всего одна галера. На ней был Патрис, который принял на себя команду. Первый раз в жизни.

— Необходимо срочно остановить таталийцев, — уверенно сказала Касметра, — магией.

— А ты не заденешь галеру Патриса? — взволновался Джереми.

— Не знаю. Как получится, — ответила жрица.

— Постой, но мы же не можем рисковать его жизнью! — возмутился пират. Касметра не слушала его. Она сотворила разрушительное заклинание, подняв из воды айсберги — они стремительно росли и уничтожали все живое, разнося корабли в щепки, а матросы пропадали в толще льда. Обломки осыпали флот пиратов, фрегат таталийцев кренился с огромной пробоиной в борту, а одну галеру ледяное острие разорвало пополам.

Касметра удалилась в каюту, а Джереми ещё долго стоял и смотрел, как исчезает вдали чудовищный айсберг — тот, что спас его жизнь, но отнял жизнь его друга. Он, в общем-то, был готов к тому, что рано или поздно потеряет своего помощника или ещё кого-то из близких товарищей — жизнь пирата имеет свои особенности. Однако Джереми никак не ожидал, что это случится именно сегодня.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Потеряв много кораблей и матросов, флот Бидли прибыл в указанное Ксантором место. Маленький, пустынный островок почти целиком был сложен из корявых скал. В единственном месте, где можно было пристать, на одном из торчащих из воды камней чья-то неведомая рука нацарапала: «Остров мстительного змея».

— По-моему, тут нет никакого Рога, — заметил Джереми.

— Само собой, друг мой! Рог укрыт в Лабиринте Змея, а он — под землёй. И только я знаю, как туда попасть! — заявила Касметра, сделав шаг вперёд и раскинув руки в стороны.

Она принялась читать какое-то заклинание. Слова заклинательницы превращались в светящиеся знаки и буквы, они стремительно бежали к скале и растворялись в ней. Когда она замолчала, скалы издали рокот. Нечеловеческий, железный голос произнёс:

— Пароль подтверждён. Открываю вход.

— Что это было? — испуганно спросил Бидли.

— Не знаю, — пожала плечами Касметра, — но, говорят, у оракула Энрота похожий голос.

— Тысяча чертей! Это просто… это просто неописуемо! — воскликнул Джереми.

Среди скал открылся зловещий чёрный проход, а за ним виднелась каменная лестница, чьи ступени терялись в темноте. Бидли взял в одну руку саблю, а в другую пистоль.

— Нам надо быть очень осторожными, — предупредила его жрица, — внизу множество ловушек и иллюзий.

Бидли кивнул и во главе отряда испытанных бойцов начал спуск вниз. Едва Касметра и Джереми собрались пройти следом, как железный голос вновь проснулся:

— Второй уровень защиты не одобрен. Прекращаю допуск.

Шедший последним матрос хотел было выскочить наружу, но скалы затянулись прямо перед его носом. Джереми с криком принялся колотить по ним ногами и руками, но уже ничто не могло их открыть. Касметра повторила заклинание, но на этот раз оно почему-то не работало.

— Проклятье! Я разом лишился первого помощника и брата! — воскликнул Джереми и от злости рубанул саблей по пальме.

— Остынь! Твой брат жив! Он там, в лабиринте. А уж выйдет он или нет — зависит только от него! — сказала Касметра, тронув пирата за плечо.

— Ну отлично. И каков же твой план действий? — зло сказал Джереми, даже не оборачиваясь.

— Вернуться в лагерь и ждать Бидли. Я уверена, что у него все получится.

День 2
1-1-2

Бидли во главе своего маленького отряда оказался в неизведанных сырых пещерах. Что странно, здесь было не так уж темно, как показалось сперва — словно их озаряло какое-то сине-белое свечение.

— Капитан, что будем делать? — спросил кто-то из матросов.

— Двигаться вперёд, — заключил Бидли. — Либо выйдем отсюда с Рогом, либо не выйдем вообще. Надеюсь, нас наверху ещё не похоронили.

День 3
1-1-3

Касметра смотрела в какой-то магический шар. Джереми подошёл к ней и тоже попытался в нем что-то углядеть.

— Осторожно! В лягушку превратишься! — сказала жрица.

— Что, правда?! — Джереми отпрянул от колдовской сферы.

— Шутка. Но лягушки тут тоже есть.

— Какие ещё лягушки, кальмар мне в рот? — озадаченно спросил пират.

— Таталийцы, — пояснила Касметра. — Их флот отступил. Корабли встали на починку, но бойцы сошли на берег и зализывают раны. Скоро они соберутся с силами и вновь затеют выследить и уничтожить нас. Наверное, они думают, что Регна задумала налёт на Таталию.

— Нам надо их как-то сдержать, — согласился Джереми, — иначе Бидли, когда выберется, попадёт аккурат в лапы к этим лягушкам. И собачкам.

День 17
1-3-3

Я набрался смелости и позвал Касметру к себе в каюту. Жрица, шурша платьем, вошла и вопросительно посмотрела на меня.

— Касметра... У меня есть подозрение, что ты могла бросить заклятие, не задев нашу галеру, — сказал я, глядя ей прямо в глаза.

— С чего ты взял? — удивилась жрица. — Столь мощными заклинаниями сложно управлять. Это как твоя пушка. Ты же не можешь точно сказать, куда полетит ядро? Но уж если попадёт во что-то, то...

— Да я птицу на лету могу... — разозлился я. — И вообще, не заговаривай мне зубы! Там был Патрис. А я заметил, что вы не очень-то с ним ладили, — я настаивал на своём.

— Что? Неужели ты думаешь, что из-за этого старого ворчуна я погубила пару десятков отличных бойцов и нескольких моих учениц? — возмутилась Касметра и картинно топнула ногой.

— Хм... прости, об этом я как-то не подумал, — я смутился и сел на кровать. — Просто у меня что-то голова кругом идёт. Патрис кормит рыб, брат застрял в подземелье, и непонятно, выйдет ли он оттуда живым… Не выдерживаю я этого. Каждый вечер ромом надираюсь, чтобы заснуть! — признался я.

Касметра мягко улыбнулась и подошла ко мне.

— Ты устал, Джереми. Тебе нужно немного расслабиться, — сказала она, обнимая меня тонкими руками. Надо сказать, что пахло от неё приятно.

— Да. Отдых — это дело хорошее, каракатицу мне в ухо! — улыбнулся я.

День 20
1-3-6

Для Крепости (2; 4; 0) (повтор каждые 7 дней) (для компьютера):
Событие: +5 , +5 , +5 , +5 , +5 , +5 , +2000
Дополнительный прирост: +25 +20 +5 +4

День 32
2-1-4

Я вспомнил о Патрисе и его далёком доме, куда он уже никогда не вернётся. Конечно, может быть, он и выжил, но... слабо в это верилось. Однажды я обязательно посещу тот архипелаг, найду его жену и дочь. Или отомщу за них, если тамошний губернатор такой самодур, что додумался сорвать на них злобу. У нас, пиратов, последнюю волю умершего принято исполнять.

События на карте:

9; 12; 1

Бидли подошёл к проходу, заваленному камнями. Из-за нагромождения валунов до него донёсся едва слышный, дрожащий голос:

— Эй, приятель! Я слышу, ты там ходишь! Ты ведь не живой покойник, я это чую! Спаси меня! Я не могу разобрать этот завал в одиночку!

— Я тебе не приятель, — спокойно ответил Бидли. — Сперва расскажи, кто ты и что здесь делаешь.

— Меня зовут Даргем. Я всего лишь маг, который попал в неприятную передрягу.

— Не твои ли рукописи я находил всю дорогу сюда? — спросил пират.

— Мой дневник? Да... а я-то думал, куда он пропал! Я тут... угодил ненароком в ловушку, — пискнул голос из-за камней.

— Ты что же, искал Рог Бездны? — уточнил Бидли.

— Да, и я так думаю, что ты тоже. Просто так сюда никто не приходит, хе-хе, воздухом подышать.

— А какой мне прок выпускать конкурента?

— Стой! — взмолился Даргем. — Помоги! Я тебе не конкурент! Мне этот Рог больше не нужен. Забирай его себе, делай с ним, что хочешь. Хоть дуй в него, хоть ром из него хлебай, хоть воткни в... Полностью на твоё усмотрение! Только без меня ты не сможешь обойти иллюзии.

— Какие такие иллюзии? — насторожился Бидли и подошёл к завалу поближе.

— Некоторые морские змеи тут ненастоящие. Однако ты не сможешь понять, где иллюзия, а где настоящий змей, если не произнесёшь магических слов, — объяснил невидимый пленник подземелий.

— Ну что ж, будем считать, что ты меня почти убедил.

22; 19; 1
58; 9; 1
60; 33; 1

60; 71; 1
66; 23; 1
72; 7; 1
80; 34; 1
80; 45; 1

82; 102; 1
85; 30; 1
88; 39; 1
88; 73; 1
92; 26; 1

98; 15; 1
100; 9; 1
100; 62; 1
103; 14; 1
103; 39; 1

104; 49; 1
106; 31; 1

Засада!
Стража: 50 20 30

38; 102; 1

Ловушка!
Стража: 100 200 200 100

49; 28; 1

Ещё одна страница дневника.

«…ол здесь. Самое страшное, что лабиринт полон обезумевших людей, которые блуждают тут неизвестно сколько. А также водяные монстры и всякие проклятые существа. Это ж надо только подумать! Сколько храбрецов пропало здесь. Не окажусь ли я среди них? Главное помнить: не всё так просто. Госпожа предупреждала, что здесь много ловушек и иллюзий…»

50; 103; 1

Обратного пути нет!

69; 36; 1

Очередная страница дневника.

«Это конец. Почти все умерли. Я еле унёс ноги! Огромные, ужасные змеи, которых я никогда не видел. Эти уже были не иллюзией. Вот о чём меня предупреждала госпожа. Кто-то меня догоняет. Не думаю, что он хочет спросить дорогу в библиотеку. Надо готовиться к бою. Наверное, последнему. Никто на поверхности и не вспомнит скромного мага Да…»

77; 92; 1

Бидли нашёл брошенный плот с какими-то объедками и кусками пергамента. Судя по всему, это страница чьего-то дневника.

«…ошей обуви. Поэтому пришлось обмотать ноги тряпками. Госпожа сказала, что в этом лабиринте много сокровищ — помимо самого Рога. Если повезёт, найду и какие-нибудь волшебные ботиночки. А вообще я начинаю думать, что…»

Очень интересно! Кто-то был здесь не так давно — и, видно, тоже искал Рог Бездны. Но смог ли он его найти? Бидли забрал страницу и продолжил путь.

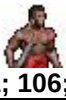
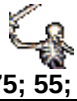
85; 61; 1

Бидли находит ещё один лист пергамента, безмятежно плавающий на поверхности воды.

«…ятье! Я начинаю впадать в панику в этом подземелье. У меня нет совершенно никаких мыслей относительно того, куда идти и что делать. Надеюсь, вся эта затея окупит себя. Ведь я собира…»

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

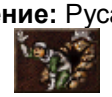
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

86; 5; 1	Даргем: — Вот он, твой Рог, лежит в ящике — давай, забери его скорее!
100; 25; 1	Опять страница из дневника. «…е могу! Это место действительно проклято! Буквально на моих глазах Сандра превратилась в чудовище. Я не знаю, что это было — иллюзия, или она на самом деле попала под какое-то проклятье. Однако пришлось её убить — точнее, то, чем Сандра стала. И вот теперь я потерял почти всех людей. О боги, я никогда ещё не чувствовал себя таким растерянным!»
3; 87; 0	44 55 55 44 Можно забрать войска
64; 70; 0	30 35 25 35 Можно забрать войска
69; 1; 0	15 12 20 15 Можно забрать войска
60; 47; 1	25 30 30 25 Можно забрать войска
85; 59; 1	40 25 25 40 Можно забрать войска
103; 7; 1	1 1 1 1 1 Можно забрать войска
63; 61; 0	А всё наше, наше! Прочь отсюда, рыболюб! ***Гноллы заменены Песчаными червями. Сообщение удалено в версии 1.7.0.***
85; 21; 0	Амэно, торимэ… ***Данное сообщение удалено в версии 1.7.0.***
87; 68; 0	— Эй, папаша, закурить не найдётся? ***Данное сообщение удалено в версии 1.7.0.*** **Награда:** +2 +16 +53
98; 13; 0	Ну-ка, проверим, насколько ты достоин заполучить нашу реликвию!
99; 106; 0	— Ах ты, гнусный пират! Мы выпустим тебе кишки, намотаем на шею и подвесим за ноги на потеху падальщикам!
105; 6; 0	Мууу!
33; 57; 1	Нигон чемпион! ***Данное сообщение удалено в версии 1.7.0.***
 **51; 106; 1**	«К вашим услугам, капитан!»
52; 105; 1	«Хэй! Надеюсь, мы найдём выход отсюда!»
64; 62; 1	**Награда:** +300
 **75; 55; 1**	Похоже, это ожившие останки незадачливых искателей Рога Бездны.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

77; 64; 1	«Мы приветствуем друга нашего повелителя».
102; 89; 1	Похоже, эти солдаты заблудились и окончательно обезумели. **Награда:**
86; 4; 1	Неужели это тот самый Рог Бездны? **Стража:** 500 500 500 500 **Награда:** +3 +3
3; 56; 1	Храм Бездны
6; 96; 1	Тропа мёртвых
56; 100; 0	Подземелье мстительного змея
87; 69; 0	Таверна «Две Пальмы»
104; 32; 0	Остров Кактусов
24; 100; 0	Все падут ниц пред Его Треугольным Оком…
35; 63; 0	Нет никого треугольнее, чем сам Треугольник…
69; 72; 0	Великий Треугольник — это Альфа и Омега…
82; 35; 0	Конец квадратов и овалов уже близок…
104; 50; 0	Пустите Треугольник в свою душу, и будете прощены…

Задания на карте:

43; 12; 1	Здесь живёт русалка-волшебница — она хочет Ожерелье из Зубов Дракона. Она обещает научить Вас крайне полезному заклинанию. **Задание:** Принести **Прогресс:** Русалка уверена, что артефакт можно найти где-то к северу от её дома. **Завершение:** Русалка готова взять артефакт и научить вас заклинанию воскрешения. **Награда:** 
45; 38; 1	Живущий тут лепрекон утверждает: у него есть то, без чего Вам никак не обойтись. Один парень отказался это купить — и стал призраком. Если хотите жить, то купите это у лепрекона всего за 15 ртути, 15 серы и 5 кристаллов, 5 камней и 5000 монет. И только для Вас — скидка в 15%! **Задание:** Принести 15 15 5 5 5000 **Прогресс:** Лепрекон осведомляется: хотите ли вы ЭТО купить, или предпочтёте стать призраком? **Завершение:** Лепрекон потирает ручонки. Итак, с вас ресурсы и золото, но за это вы получаете… Сапоги Левитации! **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

103; 88; 1

Здесь живёт морская нимфа. Она потеряла свой талисман и просит вернуть его. Взамен нимфа обещает подарить своих питомцев.

Задание: Принести
Прогресс: Нимфа советует поискать талисман на западе от её жилища.
Завершение: Нимфа предлагает забрать талисман, а вам отдать двенадцать дрессированных ассид.

Награда: 12

104; 98; 1

Бидли видит в стене череп. Когда пират к нему приближается, череп говорит: — Накорми меня двенадцатью камнями, и я научу тебя всему, что знаю.

Задание: Принести 12
Прогресс: — Слишком мало! Скорми мне больше камней!
Завершение: Череп говорит: — Ну же, скорми мне их, и я расскажу тебе о давно забытых тактических уловках.

Награда: +3

105; 100; 1

Русалка, живущая здесь, рассказала, что видела прекрасное ожерелье, которое несомненно украсит её грудь. Оно находится в месте, которое русалка назвала «Грозовые ворота». Если Вы принесёте ей ожерелье, то она отдаст вам жриц, которые томятся у неё в рабстве.

Задание: Принести
Прогресс: Русалка подсказывает, что «Грозовые ворота» в западной части лабиринта.
Завершение: Хозяйка согласна забрать ожерелье, а вам отдать десяток своих служанок. Она утверждает, что служанки чистоплотные, хорошо готовят и немного владеют магией.

Награда: 10

10; 71; 1

Впереди множество ужасных морских змеев! Возможно, это иллюзия, но, чтобы устранить такую преграду, необходимо владеть волшебством…
Задание: Быть героем по имени Даргем.
Прогресс: Необходимо произнести волшебные слова…
Завершение: «Харак Аду Калакх Векто!»

Доступ: путь к

31; 4; 1

Судя по всему, тут может пройти только тот, кто знает некое волшебное слово.
Задание: Быть героем по имени Даргем.
Прогресс: Кто же его может знать?
Завершение: Даргем произносит что-то, и невидимый барьер исчезает.

Доступ:

87; 12; 1

Перед Вами сотни морских змей! Возможно, они — искусно созданная иллюзия, про которую предупреждала вас Касметра.
Задание: Быть героем по имени Даргем.
Прогресс: Необходимо произнести волшебные слова…
Завершение: Даргем стремительно врывается в толпу змей, вопя что-то на непонятном языке. Ещё мгновение — и монстры исчезают.

Доступ:

94; 90; 1

Бидли видит пятнадцать ямок в стене — по форме они похожи на кристаллы. Наверное, если сюда вставить камни нужной формы, то стена откроется.

Задание: Принести 15
Завершение: Вы вставляете кристаллы, и стена начинает дрожать. Стоит её толкнуть, и она открывается.

Доступ:

99; 63; 1

Нимфы стерегут эту волшебную башню. Они позволят Вам пройти за 7000 монет.

Задание: Принести 7000
Завершение: Вы хотите заплатить пошлину нимфам?

Доступ: 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

103; 5; 1

Перед Бидли появился призрак пиратского капитана и показал рукой себе на голову.
«Шляпа, моя шляпа. Без неё я не могу обрести покой», — простонал призрак.

Задание: Принести

Прогресс: Призрак пирата опять появился и произнёс:
«Какие-то подлецы разорили мою могилу и забрали шляпу… Шляпу. Найди шляпу».

Завершение: Едва шляпа оказалась в руках призрака, как он исчез вместе с ней.

Доступ: (путь к)

Схема прохождения:

Условие победы:
Найти Рог бездны
V ► VI ► VII

- I: Джереми и касметра стартуют на южном острове. Рядом имеются 2 Корабля, 3 Корсара и 4 Матроса, которые присоединятся к герою. Монолит входа ведёт на основной остров с Причалом. Врата подземного мира ведут в подземную зону IV, соединяющую остров с юго-западным островом и небольшим островом на северо-западе с Чёрной башней и Гнездом
- II: на юго-западном острове можно найти Гладиус титана, а северном острове лежит Шлем небесного грома, на северо-восточном – Щит часового, а на юго-восточном – Латы титана. Все 4 артефакта можно объединить в Грохот титана. Синяя Палатка ключника даст доступ к коричневой Палатке ключника, которая даст доступ к фиолетовой. Синяя, коричневая и фиолетовая Палатки ключника открывают доступ к различным областям в подземелье для Бидли. На юге карты есть Тюрьма на воде, в которой находится Тирис 3 уровня
- V,VI: Бидли стартует на юге подземелья. Его задача – практически линейное последовательное перемещение на северо-запад зоны VI, к Тюрьме, в которой находится Даргем 17 уровня. Даргем откроет проход в зону VII
- 1: Святыня магической мысли с Антимагией
- 2: Святыня магического слова с Благословением
- 3: Таверна, которую охраняют Воры, за победу над которыми можно получить ресурсы
- 4: Картограф для территорий воды
- 5,7: Ожерелье морского пути и Шляпа морского капитана – составляющие Шляпы адмирала
- 6: Святыня магической мысли с Телепортом
- 8: область с 2 Гнёздами и Талисманом маны
- 9: 12 Крестоносцев, за победу над которыми можно получить Шляпу морского капитана для Бидли
- 10: 10 Нимф для героя, Водопад нимф, Герб доблести и Щит владыки гномов
- 11: 3 Никса для героя, Форт никсов, Кольцо жизни и Плащ из драконьих крыльев
- 12: Фабрика военной техники, охраняемая 25 Золотыми големами, за победу над которыми можно получить 300 золота
- 13: область с 2 святынями (Зыбучие пески, Медлительность) и Ожерельем морского пути, которое позволит собрать Шляпу адмирала для Бидли
- 14: Водопад нимф и Эльфийский вишнёвый лук
- 15: область с Водоворотом змей и Ящиком Пандоры с охраной из 2000 Аспидов – ловушка Даргема
- 16: Водопад нимф, Гнездо, Чешуйчатый доспех василиска и Меч пылающей преисподней
- 17: ресурсы и Свиток с заклинанием Цепная молния
- 18: Доспехи чудес, Ожерелье стремительности и Колдовская накидка
- 19: Свиток с заклинанием Вызвать корабль
- 20: Древний алтарь с Рогом бездны – цель миссии
- 21: 20 Нимф и Водопад нимф. Если проплыть дальше на юг, там будет Событие со стражей из элементалей
- **!**: События со стражей из Воров, Пиратов и Матросов.

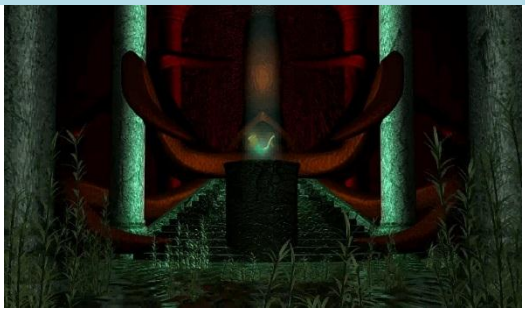
Цепочки заданий:

- 12 ► **А** ► +3
- **13** ► **Б** ► 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 15 ▶ В ▶ Г ▶ ▶ 12
- 7000 ▶ Д ▶ 10
- 9 ▶ Е ▶
- ▶ Ж ▶ , , путь к
- 15 15 5 5 5000 ▶ И ▶
- К ▶ К ▶

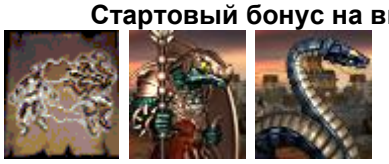
6 Предательство (Treachery)



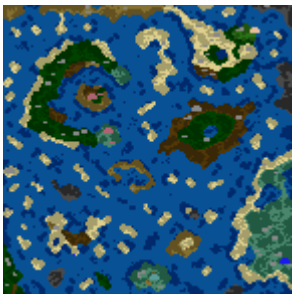
Описание сценария: Джереми, Тарк и Касметра должны захватить Даргема. Это последний сценарий кампании. Джереми не должен погибнуть в ходе сценария.

Описание территории: Маг Даргем предал Бидли и забрал Рог Бездны себе. Пока Джереми пытается напасть на след предателя, таталийцы готовятся отомстить пиратам за недавнее поражение.

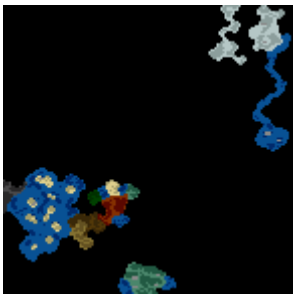
Стартовый бонус на выбор:



Свиток с заклинанием Цепная молния самому сильному герою
2 Никса-воина Тарку
1 Морской змей самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить Даргема	Потерять Джереми



Города на карте:

					-	-
75; 136; 0	140; 128; 0	125; 13; 0	44; 46; 0	52; 63; 0	3; 83; 0	96; 52; 0

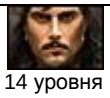
Герои на карте:

75; 137; 0	78; 137; 0	66; 141; 1

Джереми, **Касметра** и **Тарк** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.

26 уровня 140; 128; 0	250000 12 12 25
26 уровня 140; 129; 0	250000 20 15 25 15

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 30 уровня 125; 13; 0	500000 6 14
	 32 уровня 125; 14; 0	800000 12 15 28
	 32 уровня 44; 46; 0	800000 405 185 105 60 55 30 65 **Патруль:** стоять спокойно.
	 14 уровня 52; 64; 0	30000 15 25 10

Пролог. Едва Бидли после всех подземных приключений протянул руку за Рогом Бездны, как услышал за спиной голос:

– Не могу поверить! Наконец он мой!

После чего новый приятель Даргем сильно ударил его по голове и схватил артефакт. Стены древнего свода начали шататься, а алтарь поднялся на поверхность, образовав новый островок. Предатель схватил Рог, но не смог сообразить, что с ним делать. Даргем стремительно вызвал лодку заклинанием и прыгнул в неё, не забыв взять с собой потерявшего сознание Бидли.

Джереми и Касметра видели рождение нового острова. А также видели, как уплывает Даргем, а следом за ним из-под воды выныривают огромные морские змеи. Джереми не знал, что все это означает, но понимал, что его брат попал в беду.

День 1
1-1-1

Все произошло так стремительно, что я ничего не понял. Огромный гейзер на поверхности океана выплюнул какую-то магическую посудину. Касметра сказала, что Бидли там. Однако там же был и кто-то другой — он захватил Рог и моего брата.

— Это Даргем, — злобно сказала жрица.

— Что ещё за Даргем? — поинтересовался я.

— Наёмный маг. Работал на Регну. Точнее, на кого-то из регнанских лордов. У вас там настоящая банка с пауками: постоянно кто-то кому-то гадит. И вот этому кому-то понадобился Рог Бездны сильнее, чем вам — поэтому он и заслал сюда Даргема.

— Каналья! Нам нужно немедленно отправляться в погоню! Диего, готовьте корабли! — приказал я.

Мы долго гнались за Даргемом, пока он не скрылся за островом, а нам навстречу не вышла армада регнанских кораблей. Пиратское братство — оно такое... Нам пришлось уклониться от боя, так как в нашем распоряжении был лишь авангард нашей эскадры. Мы разбили лагерь на небольшом островке и решили собрать силы для удара по крепости Даргема, где он держит Рог Бездны и моего брата. Очень надеюсь, что Бидли все ещё жив и здоров.

К тому же, есть и радостная весть: вернулся Тарк! Он вместе со своими сородичами вылез из воды прямо у нашего лагеря.

— Я обещал вернуться, — лаконично прошипел громадный повелитель рептилий.

— У нас беда. Бидли попал в плен, — объяснил я ему.

— Никсы станут биться за вас... хотя некоторые будут и против. Но я — князь, а значит, правда на моей стороне, — рассудил Тарк.

День 2
1-1-2

— Джереми, — улыбнулась Касметра, — есть ещё одна добрая весть. Кража Рога пробудила морских змеев. Теперь они расплылись по всему океану.

— Да уж, новость так новость. Вялеными угрями полакомлюсь всласть.

— Глупый, — иронично сказала жрица.

— Часть этих тварей все ещё уверена, что их долг — охранять Рог Бездны. ОДнако их несовершенный разум не может усвоить: его надо вернуть на место или охранять там, где он есть сейчас. Я могу околдовать их, и те змеи, которые хотят вернуть Рог, будут помогать нам его отбить у предателя Даргема.

— Это, конечно, здорово, — согласился я, — но когда мы вернём Рог, что им скажем? "Расходитесь, мы пошутили"?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	— Вечно вы, мужчины, все загадываете наперёд, — скривилась Касметра и покинула меня. Нет, подумал я, план поставить морских змеев себе на службу — и в самом деле неплох. Один такой красавец может потопить целый фрегат!
День 7 1-1-7	Разведчики донесли: таталийцы, оскорблённые недавним разгромом, вздумали и в третий раз потерять весь свой флот. Теперь они нашли нас и на этом забытом архипелаге, о котором раньше знали только пираты. Где-то на востоке они воздвигли форт и готовятся к вторжению. С одной стороны, это очень хорошо, что они не делают различия между двумя бандами пиратов. С другой стороны, будет очень печально, если они, а не мы, захватят Даргема. Тогда Бидли будет висеть в петле рядом с этим ублюдком Даргемом.
День 12 1-2-5	Опять тревожные новости. В Эрафии разгорелась война с Эофолом. По неизвестным причинам там же стали появляться странные города с золотистыми куполами. Они вырастают по всему континенту! Касметра считает, что это армия лордов стихий. Один такой город появился где-то на севере архипелага. Скорее всего, их привлекла сила Рога Бездны — вероятно, они хотят его забрать и вернуть в план воды.
День 14 1-2-7	**Повтор каждые 14 дней:** Налётчики Даргема напали на наши грузовые корабли и стремительно скрылись в ночи. **Событие:** -5 -5 -1500
День 24 1-4-3	Меня утомило это бессмысленное противостояние, и я решил отправить Даргему письмо. На сей раз я решил быть не столь лаконичным и, освежив разум ромом, написал следующее: "Даргем! Тебе пишет адмирал армады Регны Джереми Альбатрос! Ты перешёл мне дорогу, когда захватил в плен моего брата. Немедленно освободи его и отдай ему артефакт. Я обещаю беспрепятственно выпустить тебя и твоих людей с этого архипелага".
День 28 1-4-4	**Повтор каждые 28 дней (для компьютера):** — It's halyava time! — No, AI, no!!! **Событие:** +10 +10 +5 +5 +5 +5 +5000
День 34 2-1-6	Никсы Тарка сообщают: под этим архипелагом есть внушительная сеть пещер. Многие из них залиты водой, но некоторые участки этих туннелей такие древние, что там можно найти кое-что поистине уникальное и могущественное.
День 40 2-2-5	Долго, однако, Даргем собирался написать мне ответ. Надеюсь, что это подтверждает его тупость и неспособность мыслить глобально, как я. В письме было следующее: "Так называемый адмирал Дженни Куропатка! Я слишком долго сидел в этих пещерах и ждал момента, когда судьба улыбнётся мне и зашлёт путника чуть менее удачливого, чем я. И вот это свершилось! Я заслужил этот Рог — хотя ещё не разобрался, как он работает. Предлагаю вам проваливать отсюда. Ваш брат мне нужен только как гарантия моей безопасности. Когда Вы отсюда уберётесь, я отпущу его. Даргем".
День 43 2-3-1	Я долго думал над предложением Даргема. Потом позвал Касметру к себе в каюту и высказал мысли касательно отступления флота ради спасения Бидли. Глаза заклинательницы расширились. — Джереми! Как ты смеешь говорить при мне такие глупости! — возмутилась она. — Но ведь так мы спасём Бидли и обойдёмся без ненужной резни… — начал было я, но Касметра меня перебила. — Ты даже не представляешь себе, что за тип этот Даргем и что стоит на кону. Этот Рог Бездны — один из величайших артефактов, которые создали… Неизвестно, кто их создал. Скорее всего, дело было ещё до Безмолвия. Это дар из Эпохи чудес! Стоит только научиться им пользоваться, и мы станем подобны богам! — жрица страшно разволновалась. Она подошла к столу и хватила рома из бутылки. Мне было забавно за ней наблюдать. — Так вот. Даргем — законченный негодяй и подлец. Он не убивает Бидли только потому, что рядом мы. Если ты отведёшь флот, то он прикажет его убить, а его тело бросит акулам. А может быть, ты трус? — она взглянула на меня с укоризной. — Нет, леди! Джереми Альбатрос — самый смелый пират во всех морях, лежащих между Энротом, Антагаричем и Джадамом! — отчеканил я, вскочив на ноги. — Вот за это я тебя и люблю, — рассмеялась жрица и обняла меня.

События на карте:

EVENT **60; 136; 1**	Следует учесть: этот монолит может вести куда угодно, и назад попасть будет очень непросто.
EVENT **113; 8; 1**	Ужасный мороз и зловещая тишина пагубно действуют на вашу команду… **Событие:** -1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

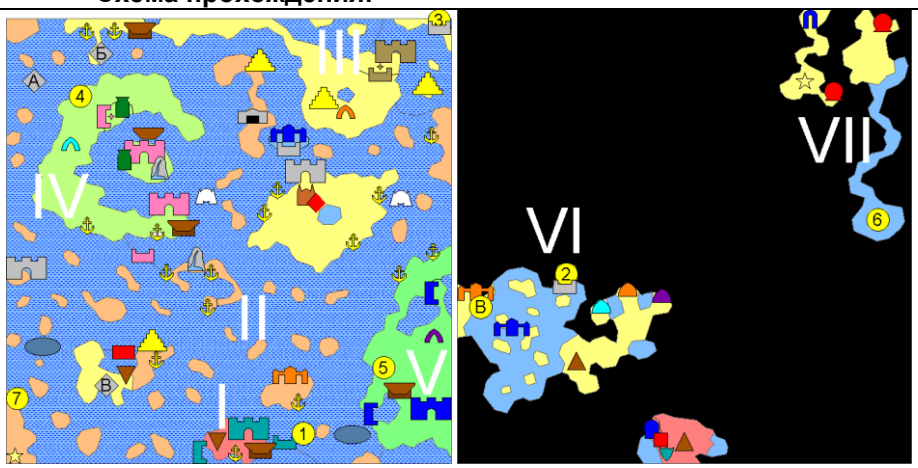
114; 3; 1	Эти пещеры стары как мир…
130; 59; 1	Похоже, здесь целое логово морских змей!
133; 26; 1	Похоже, здесь есть какой-то потайной проход.
33; 32; 0	50 3 350 3 50 Нельзя забрать войска
43; 77; 0	50 100 100 50 Можно забрать войска
63; 142; 0 **89; 138; 0**	25 35 15 25 Нельзя забрать войска
91; 42; 0	5 25 5 Можно забрать войска
116; 128; 0	105 22 5 22 105 Нельзя забрать войска
121; 17; 0	50 8 45 8 Можно забрать войска
137; 88; 0	100 30 20 30 100 Нельзя забрать войска
142; 1; 0	40 25 5 5 25 40 Можно забрать войска
35; 88; 1	20 20 20 Можно забрать войска
0; 122; 0	**Награда:** +10 +3 +3
42; 47; 0	Стой, стрелять буду! **Награда:** +500
4; 93; 1	**Награда:**
116; 26; 1	Ваше присутствие здесь не осталось незамеченным: могущественное создание пробудилось…
127; 4; 1	Стражи древних чертогов не дремлют! **Награда:** +7 +7 +7
0; 140; 0	Готов ли ты вершить правосудие? **Стража:** 7 20 7
111; 20; 1	Осмелитесь ли вы поднять древний фолиант? **Стража:** 50 20 70 1 70 50

6; 139; 0	Эрафийская застава
139; 3; 0	Криганский блокпост
54; 95; 1	Залы Перемещений

Задания на карте:

8; 21; 0	Группа недовольных Даргемом пиратов хочет присоединиться к вам. **Задание:** Быть героем под флагом. **Завершение:** Возьмёте их себе в армию? **Награда:** 20
29; 11; 0	Группа недовольных Даргемом пиратов хочет присоединиться к вам. **Задание:** Быть героем под флагом. **Завершение:** Возьмёте их себе в армию? **Награда:** 30
32; 117; 0	**Задание:** Победить (4; 93; 1) **Награда:** +15000

Схема прохождения:



Условие победы:
Победить Даргема
I ► II ► IV

- I: Джереми и Касметра стартуют около города. Тарк стартует в подземной области под зоной. Врата подземного мира соединяютс области между собой
- II: Двусторонний морской портал позволяет перемещаться между частями зоны. На юго-западном острове лежит Меч правосудия, охраняемый Ангелами и Монахами
- III: зона коричневого. На северный остров можно высадиться только на его западе. Красная Палатка ключника даст доступ к Вратам подземного мина на юго-западном острове, которые ведут в подземную зону VI, а также в Монолиту входа в области Тарка, который ведёт в подземную зону VII
- IV: зона розового. На остров можно высадиться только на его южном побережье. Двусторонний монолит ведёт на остров Даргема – цель миссии. У города стоят Морские волки, за победу над которыми можно получить Подзорную трубу и 500 золота
- VI: голубой, оранжевый и фиолетовый Порталы входа ведут в зоны IV, III и V соответственно. За победу над Ржавыми драконами, охраняющими Утопию драконов, можно получить Туловище легиона
- VII: у входа в зону – Событие с -1 к боевому духу. К югу в первой области лежит Книга магии воздуха, охраняемая элементалями, джиннами и 1 Лазурными драконом. Двусторонний портал ведёт в восточную область зоны. У выхода из портала есть Алмазные големы, охраняющие Брелок хладнокровия, за победу над которыми можно получить ресурсы. Вернуться из этой зоны можно только при помощи Городского портала
- 1: Святыня магического слова с заклинанием Вызвать корабль
- 2: Картограф для территорий воды
- 3: Книга магии огня и Кулон смелости
- 4: Меч пылающей преисподней, Щит часового, Перчатки всадника и Свиток с заклинанием Взрыв
- 5: Свиток с заклинанием Воскрешение за Психическими элементалями, и Накидка скорости за Гигантами
- 6: область с 2 Водоворотами змеев
- 7: Монахи, за победу над которыми можно получить ресурсы.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Цепочки заданий:

- ► **А** ► 20
- ► **Б** ► 30
- **В** ► **В** ► +15000

Эпилог. Когда защитники регнанской крепости дрогнули, Джереми и Касметра бросились внутрь. Даргем, бросив пленника и схватив Рог Бездны, побежал на самую высокую башню. Пока Джереми помогал брату освободиться от верёвки, Касметра властно крикнула пиратскому магу:

– Отдай Рог! Немедленно!

Испуг отразился на лице Даргема, и он прокричал в ответ:

– Ни за что! Ты меня предала, бросив одного! Но теперь я знаю, что надо сделать!

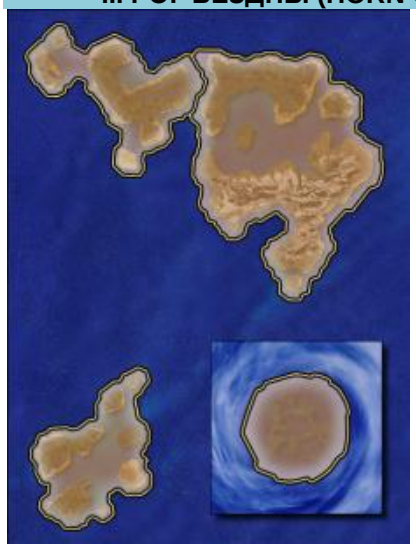
Взяв артефакт в руки, Даргем уже было дунул в Рог. Но жрица, пронзительно закричав – СТОЙ!!! – кинула в него какое-то заклинание. Произошёл огромный магический взрыв, ударная волна которого наполовину разрушила крепость, а под ней самой стало образовываться что-то вроде водоворота.

Джереми запомнил только, как он отчаянно пытался залезть куда-нибудь повыше и слышал доносившийся крик Касметры:

– Идиот! Из-за тебя нас затянет в другой план бытия!

Спустя пару часов, а может, и пару недель, Джереми пришёл в себя на берегу моря. Куда пропал Бидли? Погиб? А что стало с Рогом? Неужели это конец легенды о Роге Бездны?

III РОГ БЕЗДНЫ (HORN OF THE ABYSS)



Пираты Бидли и Джереми стремятся вернуть себе Рог Бездны, который коварно украла Касметра, бросив их умирать. Они должны найти способ вернуться на Регну, а потом отомстить колдунье.

1 Фронтир (Frontier)

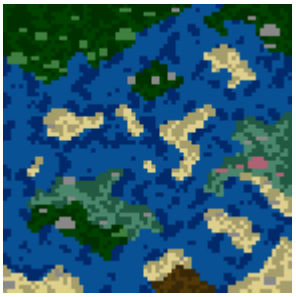
Описание сценария: Чтобы найти своего брата, Джереми должен найти Грааль и построить Путеводную Звезду. Джереми не должен потерпеть поражение. Уровень развития героев ограничен шестнадцатым. После победы Джереми перейдёт в следующий сценарий.

Описание территории: Джереми оказался на незнакомых островах далеко от Регны. Чтобы найти дорогу домой, капитан должен зажечь Путеводную Звезду.

Стартовый бонус на выбор:

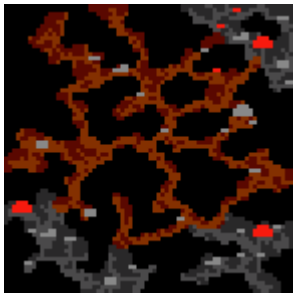
10 Матросов Джереми
Продвинутое Лидерство Джереми
1 Никс Джереми

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Построить Грааль в Причале (15; 55; 0)	**Условие поражения:** Потерять Джереми

Максимальный уровень героев: 16



Города на карте:

			Барклин Бэй	Нью-Стедвик		Шаркания	Эвергрин	
4; 51; 1	64; 10; 1	64; 57; 1	3; 14; 0	30; 8; 0	63; 40; 0	15; 55; 0	66; 7; 0	59; 27; 1

Герои на карте:

	3; 67; 0	32 7
	8; 1; 0	25
	6 уровня 34; 25; 0	7700 25
	6 уровня 51; 3; 0	7700
	5 уровня 66; 64; 0	6000 7

6; 52; 1	16; 60; 1	52; 4; 1	60; 60; 1	61; 13; 1

Пролог. Он далеко от дома, он потерял брата, но не веру в себя. Джереми вновь на каком-то песчаном берегу, словно в начале той глупой истории с Утопией и Алкином. Однако теперь Джереми Альбатрос горит желанием не только выбраться отсюда, но и вернуть Касметре должок.

День 1
1-1-1

У меня стойкое ощущение, что это всё со мной уже было. Опять какой-то берег, опять я без корабля… только Патриса больше нет рядом. И вообще, последнее, что я помню — это как нас втащило в какую-то воронку, когда эта шлюха Касметра схватила проклятый Рог. Гнусная ведьма! Якорь ей в задницу! Ей не был нужен я, ей вообще ничего не было нужно! Она хотела лишь заполучить Рог Бездны! Тысяча утопленников! Ну ничего, никто ещё не уходил от мести Джереми Альбатроса!

И ещё я опять потерял сапог.

Слышно было, как рядом копошится кто-то из горстки парней, которых засосало вместе со мной. Неужели остальным повезло ещё меньше? Надеюсь, что нет. Ведь Бидли-то остался там…

— Эй, обормоты! — крикнул я своим людям. — Надо выбираться отсюда… Только сперва хорошо бы хоть понять, где мы, акулу мне в глотку.

Для Замка (3; 14; 0) (повтор каждые 21 день) (для зелёного):

Событие: Дополнительный прирост: +20 +7 +4 +3 +2 +1

Для Замка (30; 8; 0) (повтор каждые 21 день) (для зелёного):

Событие: Дополнительный прирост: +20 +7 +4 +3 +2 +1

День 2
1-1-2

И опять у меня ощущение, что это уже было. Правда, на этот раз обнаружилось, что мы на каком-то маленьком вонючем островке. Моя «Утопия», похоже, где-то далеко-далеко отсюда. И такое чувство, что мы вообще у кригана на рогах. Здесь даже воздух какой-то другой… Нам нужно срочно пополнить запасы пресной воды. Где же тут поселение?

Вот уж достойная смерть для морского волка — подохнуть от жажды посреди океана! А,

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	впрочем, я же Джереми Альбатрос — пугаться таких глупостей мне не пристало. Я склонен думать, что трудности и опасности закаляют характер. Вот когда обо мне напишут книгу, то там будет непременно сказано: я был самым мужественным и благородным из пиратов!
День 4 1-1-4	**Для Причала (63; 40; 0) (повтор каждые 7 дней) (для розового):** **Событие:** +10 +10 +5 +5 +5 +5 +4500 Дополнительный прирост: +5 +2 +2
День 7 1-1-7	**Повтор каждые 7 дней (для компьютера):** **Событие:** +10 +10 +5 +5 +5 +5 +10000
День 8 1-2-1	Перед мной стоял низенький смуглый человек с раскосыми глазами и крысиными усиками. Кажется, люди подобного вида встречались где-то в Крюлоде — они вели кочевой образ жизни. Этот явно был тут за главного. — Ты кто? — спросил я и прищурился. — Тимур зовут, — ответил он. — А вы кто такие? Что тут делаете? — Нет, это вы кто такие?! — выкрикнул Тимур. — Мы жили мирно, никого не трогали. Вы пришли, всех убили, форт порушили. — Не вилять! Отвечать на вопрос! — рявкнул я. — Мы беглые. Я раньше на плантации работал, — ответил абориген. — Какой ещё плантации? — удивился я. — На севере большой остров есть, — ответил смуглый. — Там город Нью-Стедвик. Вот теперь я понял, куда нас занесло. Картина получалась совсем неприятная. — Нью-Стедвик! — заорал я. Тут обмер не только Тимур, но и мои люди. — Нью-Стедвик! Ты, харя… Ты ведь пошутил, правда? Пошутил?!! — я ухватил его за воротник и приставил к горлу саблю. — Кровью и честью клянусь! — завопил он, покрываясь испариной. — Он правда так называется! — Нет, ну вы слышали! — я отпустил Тимура, повернулся к команде и развёл руками. — Каравеллу мне в бухту! Вы соображаете, где мы?!
День 9 1-2-2	Далеко-далеко на востоке от Эрафии, среди бескрайнего океана, лежит архипелаг. Мы, пираты, называем его Острова Гилберта. Эрафийцы — те зовут Клондайком. Во времена расцвета своего государства они основали на самом большом острове форт, потом там выросли поселение и полноценная колония. Климат здесь благодатный, позволяет выращивать табак, кофе, сахарный тростник, разные фрукты и овощи. Обретение этой колонии было огромной удачей, ведь раньше подобные вещи росли только в Таталии. Однако после смерти короля Грифонхарта связь с метрополией была почти утрачена. Вице-король теперь чувствует себя полноправным хозяином архипелага. Местные пираты бросили ему вызов, и теперь между ними идёт борьба за власть над островами. Ай, да всё это не важно… Важно то, что острова эти страшно далеко от континента! А я представления не имею, где сейчас Бидли и куда нам плыть.
День 12 1-2-5	Когда мы были маленькими, матушка рассказывала нам легенду про Путеводную Звезду. Забавно, что потом я много раз слышал эту же легенду, слово в слово, и от пиратов, и ещё чёрт знает от кого. — Джереми-кан? — раздался голос сзади. — Что? — обернулся я к Тимуру. Он усёк, что главный тут я, и теперь состоит при мне кем-то вроде проводника. — Не хочу спрашивать. Но зачем сюда приплыл? Ты сражаешься как настоящий сын степей. Ты же воин. — Во-о-оин, — протянул я. — Приплыл сюда, чтоб уплыть. Но я не знаю, куда. Хоть Путеводную Звезду ищи. — О, я тоже хочу уплыть, — заулыбался Тимур. — Зажечь звезду и уйти туда, куда сердце зовёт! — Тьфу. Ты ещё мне душу травить будешь, — рассердился я и снова повернулся к морю. — Погоди, Джереми-кан! Я ведь знаю, как её зажечь!
День 14 1-2-7	Я глотал местное пойло и копался в своих мыслях. Пойло делали из сахарного тростника. То, что получалось, было не сказать чтоб очень уж вкусно, но действовало как надо. Тут в каюту зашёл Тимур, а за ним ввалилось нечто... человек, наряженный в какое-то безумное одеяние с перьями, и в шапке, похожей на птичью голову. Из-под шапки торчал длинный нос и виднелись круглые, ничего не выражающие глаза. Ну и дела. Нет, конечно, если эта мусорная куча знает, как нам выбраться отсюда, то я буду её слушать. В противном случае я бы её застрелил от греха подальше. — Это Кранг-Кранг, — представил его Тимур. — Кранг-Кранг, — зачем-то повторил этот чудак. — Да понял уже, — вспылил я. — Хорошо, что не Абгрыз. Как нам увидеть Путеводную Звезду? — Грааль, — произнёс шаман.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

— Грааль? — уточнил зачем-то я.
— Грааль. Принеси Кранг-Кранг Грааль. Зажечь Звезда! Сиять!
Я взял Тимура за плечо и отвёл в сторону.
— Это что вообще такое? Я раньше не слыхал, что на свете бывают говорящие крысиные гнезда.
— Джереми-кан, это жрец местного народа. Очень мудрый! Но говорит плохо, да.
— Ох, мачту мне в брюканец… Это он всерьёз — про Грааль? — вздохнул я.
— Да. Наверное, его можно найти, если смотреть на обелиски. Легенды моего народа говорят, что на обелисках карта, где закопан Грааль, — ответил кочевник.
— Ладно, уводи своего дружка, пока он тут нам всё не завонял. А я подумаю, что делать.

День 18 1-3-4
Понятия не имею, что такое этот «Грааль». Не люблю думать о непонятных и ненужных вещах. Куда приятнее думать о золоте, роме и женщинах. Однако судьба-злодейка вынуждает!
Грааль… Ну, Грааль. Я слышал, будто эти штуки когда-то свалились с небес. Никто точно не знает, сколько их, как они выглядят. И только все хотят найти.
Что же, если Тимур прав и на обелисках действительно есть карта — почему бы не поискать этот Грааль? Да я отдам свой последний сапог, лишь бы выбраться отсюда и найти Бидли. Маменька бы не простила мне, что я не уследил за братцем.

День 24 1-4-3
Кажется, я стал вспоминать — Патрис когда-то рассказывал об этом месте… Проклятье, да он же был родом отсюда! Бежал, когда их партизанский отряд поймали, а его семью взяли в заложники. Жаль, Патриса больше нет со мной. Уж он-то разобрался бы, что тут нужно делать.

День 30 2-1-2
Судя по всему, о нас прознали местные пираты и вице-король. Им явно не нравится, что в их планы вмешался Джереми Альбатрос. Но это даже хорошо — люблю, когда меня боятся! А ещё в нашу маленькую крепость приходят всё новые люди, желающие свести счёты с пиратами или колонистами.
Только одна вещь меня пугает — не найдут ли наши враги Грааль первыми?

День 35 2-1-7
Люди Тимура сообщают: под островами есть обширная сеть пещер. Там водятся не только монстры, но и разумные существа. Хотя не думаю, что заметно разумнее абгрызов. Стоит ли поискать Грааль там?

День 40 2-2-5
Тревожные новости. В тех пещерах кроме абгрызов, оказывается, живут настоящие демоны. Кригане послали в эти края экспедицию ещё во время первой войны — но пока она топала сюда, Катерина успела разбить Эофол и Нигон. Союз с Нигоном распался, и кригане оказались в подземельях одни. Вряд ли за это время они заметно подобрели.
И вообще, это было бы даже странно — забраться неизвестно куда, потерять сапог, и не встретить криган!

События на карте:

EVENT **6; 69; 0**
Из-за барханов появляется горстка людей не самого дружелюбного вида. Обладатель самой неприятной рожи вскидывает кулак с зажатой в нём блестящей безделушкой и принимается вопить что-то нечленораздельное. Завершив выступление, он выхватывает тесак, и остальные немедленно следуют его примеру.
Стража: 11 1 4 3 34 1 2
Награда:

EVENT **14; 36; 0**
Не похоже, что сюда пустят просто так. Говорят, что свободный здесь только выход… Возможно, ключ для входа находится в подземелье?

EVENT **19; 59; 0**
Увидев лодку, я обернулся к своим людям и торжественно произнёс:
— Нарекаю её «Чёрным Единорогом»!

EVENT **30; 55; 0**
Никогда не понимал, зачем нужны эти обелиски. Если коснуться рукой, они показывают какую-то бессмыслицу.

EVENT **31; 29; 0**
На западе виднеется берег соседнего острова. До него рукой подать, хотя вброд перейти не получится.

EVENT **41; 14; 0**
Из глубины раздалось отвратительное бульканье, и тут же над поверхностью воды выросла уродливая башка морского змея. Вахтенный матрос, стоявший на юте, от неожиданности пошатнулся и упал за борт. Времени, которое ушло у змея, чтобы насладиться свалившейся прямо ему в пасть закуской, вам как раз хватило, чтоб скомандовать остальной команде взять наизготовку.
Стража: 1 **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

71; 56; 0

Ваш корабль спокойно шёл по волнам. Внезапно впереди выросла огромная волна и обрушилась на палубу.

– Это не море! – воскликнули вы и выхватили ваш старый пистоль. – Это ловушка!

Стражи: 11 17 15 13 16

Награда:

2; 43; 0

30 15 15 40 15 15 30

Нельзя забрать войска

37; 44; 0

60 45 70 5 70 45 60

Нельзя забрать войска

56; 28; 0

Можно забрать войска

19; 58; 0

Вы кто такие?! Убирайтесь, это наша лодка!

70; 2; 0

Конь — на обед, пират — на ужин!

8; 71; 0

Взгляд зацепился за что-то, торчащее из песка. Я наклонился… Похоже на обувь!

Парни с недоумением смотрели, как я откапываю находку. Вскоре я вырыл пару пижонских ботинок ярко-зелёного цвета. Добротные, хоть и довольно замызганные. А ещё непонятно, мужские они или женские. И вообще, кажется, в таких лучше всего на балу танцевать. Но мне уже до смерти надоело ходить в одном сапоге!

Вытряхнув из ботинок песок, я примерил один. Вот те раз, будто на меня шиты!

— Знатные боты, кэп! — сказал один из матросов и заржал. За ним захихикали остальные.

Я тоже засмеялся, потом пожал плечами и пошёл дальше. Мне сегодня везёт.

6; 55; 0

Награда: +5000 25

52; 0; 0

Награда: +15000 +30000

59; 71; 0

Награда: +15 +15 +15 +15 +15 +15 +10000

71; 52; 0

Награда: 20

23; 11; 0

Плантация

27; 53; 0

Остров Баунти

36; 40; 0

Здесь был Галлавант

46; 30; 0

Эти острова открыли храбрая мореплавательница Сиагум и её первый помощник Тсилатаф.

63; 5; 0

Изумрудная Лагуна

64; 66; 0

В этой тюрьме сидит Серена. Она наказана за то, что незаконно пробралась в подземелье.

Задания на карте:

7; 25; 0

Задание: Принести **Награда:**

10; 59; 0

Ты не из этих мест? Отлично! Это дело очень личное, не хотелось бы, чтоб кто-то узнал лишнее. Готов ли ты взяться за моё поручение?

Задание: Быть героем под флагом.

Прогресс: Твой флаг не бирюзовый. У меня нет ничего для тебя. Убирайся!

Завершение: Мне нужно, чтобы ты доставил одну вещицу моему старому знакомому — он живёт к востоку отсюда. Возьмёшься?

Награда:

22; 56; 0

Задание: Принести 20 **Награда:** 12

29; 49; 0

Задание: Принести **Награда:**

37; 65; 0

Задание: Принести 6 **Награда:**

41; 24; 0

Я ожидаю гонца с артефактом… Мне нужно живое растение.

Задание: Принести

Завершение: Отлично! Клевер удачи — как раз то, что мне нужно. Да, кстати, я тут недавно обнаружил один проклятый предмет. Не отвезёшь ли его старцу, что живёт на северо-востоке? Думаю, он сможет снять с него злые чары.

Награда:

44; 46; 0

Задание: Быть героем по имени Серена. **Награда:** 15

65; 1; 0

Когда-то давно я лишился одной вещи, которой очень дорожил. На вид она невзрачная, но мне дорога как добрая память о счастливых днях… Если бы ты её разыскал, я б не остался в долгу.

Задание: Принести

Завершение: Кукла Шамана! Наконец-то я снова смогу насылать порчу! Как в старые добрые времена! Последние годы, чтобы досадить соседям, мне приходилось запускать к ним в дома змей. Мне это наскучило, да и змеи как-то подозрительно выросли. Может, заберёшь их у меня?

Награда: 3

66; 59; 0

Мой знакомый обещал прислать мне с оказией один артефакт. Не с тобой ли он его, случайно, передал? Эта штука похожа на большую ржавую подкову.

Задание: Принести

Завершение: О, Подкова Демона — это именно то, что мне нужно! Благодарю за помощь. А теперь отвези моему коллеге вот эту вещицу. Он живёт в центре архипелага. Скорее всего, он тоже поручит тебе что-нибудь.

Награда:

70; 18; 0

Змей проглотил брелок и уплыл на запад. Найди его, убей, верни мне его артефакт — и получишь награду.

Задание: Принести **Награда:**

70; 29; 0

Задание: Принести 30 **Награда:**

15; 2; 1

Задание: Быть героем 16 уровня. **Награда:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

18; 36; 1	**Задание:** Принести 1 **Награда:** +10000
26; 62; 1	**Задание:** Принести 30000 **Награда:**
38; 50; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Награда:**
36; 27; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
65; 56; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** на север.
69; 51; 0	**Задание:** Принести **Доступ:** (20)
70; 62; 0	**Задание:** Быть героем по имени Нимус. **Доступ:** (подземелье)

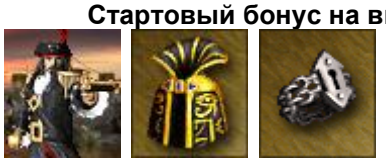
Схема прохождения:

2 Сердце вод (Heart of Water)

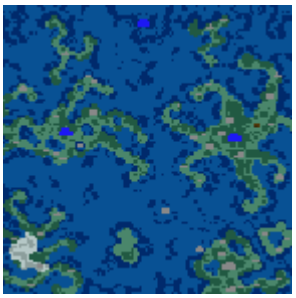
Описание сценария: Бидли должен выбраться из Плана Воды, захватив город Коралгейт. Бидли не должен потерпеть поражение. Максимальный уровень героев — 18. После победы Бидли перейдёт в следующий сценарий.

Описание территории: Бидли оказался заперт в Плане Воды, но не собирается здесь задерживаться. Город Коралгейт — единственный выход. Если местные обитатели будут возражать — им же хуже.

Стартовый бонус на выбор:



3 Морских волка самому сильному герою
Накидка молчания Бидли
Кольцо подавления Бидли



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Коралгейт	**Условие поражения:** Потерять Бидли

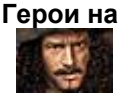
Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

			-
	Коралгейт		Солтуотер
23; 48; 0	52; 7; 0	86; 50; 0	84; 98; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

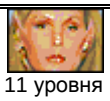
Герои на карте:


3 уровня
46; 91; 0

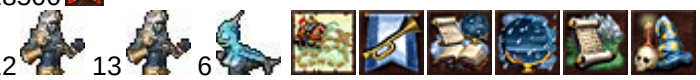
«Бидли – один из самых удачливых пиратов, орудующих у берегов Эрафии. Он всегда готов бросить вызов любым трудностям, и из любой авантюры выбирается целым. Кажется, в любом уголке света кто-нибудь желает ему смерти, но Бидли всегда выходит сухим из воды. Он сам превосходный воин, виртуозно владеющий саблей и мушкетом, и свою гвардию тренирует лично».

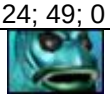
2000

14 8 20


11 уровня
24; 49; 0

18500


12 13 6


22 уровня
52; 7; 0

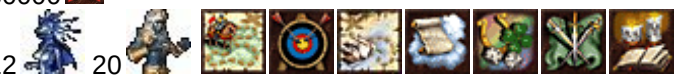
120000

500 200 300 5 15 50 500

Патруль: стоять спокойно.

14 уровня
87; 51; 0

30000


12 20

Пролог. Был ли тот сон вещим, или просто сном? Тогда Бидли чудилось, что он дышит в воде и смотрит сквозь неё. Сейчас он действительно стоял среди водорослей и покрытых илом камней, его грудь наполняло что-то свежее, а мимо проплывали рыбы и черепахи.

День 1
1-1-1

Бидли не мог понять, где он находился. Возможно, умер? Последнее, что он помнил — как его затянуло в какую-то воронку. И теперь вместе с остатками команды он оказался в этом странном месте.

Он стоял будто на морском дне. Высоко над головой плавали (или летали?) косяки рыб и большие черепахи. И всё же вокруг была не вода. Будь он в воде — тут же захлебнулся бы. А воздух — если это он — был тягучим и влажным, будто какая-то очень прозрачная жидкость, которой ещё и можно дышать.

За спиной у Бидли был погасший портал. Где-то за ним остались Джереми, Тарк и коварная Касметра с Рогом Бездны. Теперь-то Бидли догадался: ведьма подстроила всё это, чтобы завладеть артефактом! Он вспомнил, что слышал от Даргема, пока томился у него в плену. Касметра наняла волшебника найти Рог, но бросила его в пещере, когда тот не смог выполнить заказ. Потому Даргем и хотел отомстить ей и забрать древнюю реликвию себе. Только вот думать обо всём этом надо было раньше.

К отряду Бидли приближалось странное существо… Хотя нет, таких он уже видел — это была фея. Просто было странно смотреть, как она летит сквозь этот «воздух».

— Ух ты! — тонким голоском зазвенела фея. — Это же праймы!

— Где… где мы? — спросил растерянный пират.

— В Плане Воды! — засмеялась она. — Правда, здорово тут?

— Здорово, — мрачно мотнул головой Бидли. — А как нам выбраться отсюда?

— Ой, это трудно. Вам надо спросить Маринуса.

— Где я могу найти его?

— Тут неподалёку есть посёлок — Солтуотер. Только праймов туда не пустят.

— Меня — пустят, — уверенно сказал Бидли и поправил саблю на поясе.

— Какой грозный прайм! — опять засмеялась фея. — Ну тогда удачи. Солтуотер на востоке отсюда.

День 3
1-1-3

У Бидли было тяжело на сердце. Он впутал своего брата в эту авантюру, а теперь потерял его. Жив ли Джереми? Впрочем, пират был уверен, что обязательно выберется из этого чужого странного мира и найдёт всех, с кем расстался.

День 8
1-2-1

Бидли вошёл в красивое здание незнакомой архитектуры. Вероятно, это было что-то вроде библиотеки. Помещение освещали не факелы и не свечи, а странные шары, мерцавшие ярким бело-голубым светом. Полки с книгами, лестницы, достающие до верхних стеллажей. То есть, во всём остальном — обычная библиотека.

— Вы кто такие? — раздался голос из темноты.

— Я Бидли, капитан, — ответил пират и развернулся на голос. — Ищу Маринуса.

Из темноты вышло странное существо, похожее на безволосого человека, покрытого чешуёй.

— А зачем тебе Маринус, прайм? — вопросило существо.

— Фея мне сказала, будто он знает, как выбраться из Плана Воды.

— Ну что же. Она тебя не обманула, — согласился абориген. — Я Маринус, хранитель

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

библиотеки Солтуотера.

— А почему вы нас называете «праймами»? — поинтересовался Бидли.

— Мы так называем жителей вашего мира и ему подобных. Да, и не смотри на меня так удивлённо. Я тритон. Наш народ не очень многочисленный, но мои сородичи и в вашем мире встречаются.

Спустя несколько минут Бидли отпустил своих людей, и они с Маринусом присели в кресла.

— Вы прибыли в не самое подходящее время, — вздохнул тритон. — Сейчас Лорды Стихий озабочены войной с криганами в вашем мире и боятся возмездия с их стороны. Из-за этого попасть в любой стихийный план очень трудно, а покинуть его тоже нелегко. Но ты можешь подождать, когда война закончится.

— Нет у меня времени ждать, — вздохнул пират. — Мой брат, вероятно, попал в беду. А ещё меня предали, и я должен отомстить за это.

— Тогда выбор у тебя небогатый, — протянул Маринус. — Ближайший выход в ваш мир — портал в крепости Коралгейт. Вот только Лорд Воды, чтобы избежать вторжения криган, поставил там могучую стражу. Она никого не впускает и не выпускает.

— Если надо будет драться — я готов! — с горячностью произнёс Бидли.

— Тебе придётся не только драться, — замотал головой библиотекарь. — Лорд Воды предусмотрел и возможную гибель защитников, поэтому выход из Коралгейта закрывают Ключ Волн, Ключ Тумана и Ключ Льда. Вход туда, соответственно, тоже.

День 10
1-2-5

Тритон сказал, что Ключ Льда находится на юго-западе — его стерегут могучие ледяные драконы. А у Бидли очень ограничены ресурсы — приходится вербовать существ Плана Воды. Возможно, этот ключ стоит отложить на потом, а пока добыть Ключ Тумана и Ключ Волн? Их стерегут вассалы Лорда. Если победить их, то можно будет привлечь на свою сторону больше существ.

День 14
1-2-7

Бидли вспомнил давний сон: как он плавает в воде и видит сквозь неё ясно-ясно, будто сквозь воздух. Неужели он был вещий? От осознания этого пирата прошиб пот. «Да нет, ерунда. Просто совпадение», — подумал Бидли, чтобы успокоить себя. И всё же в его душе оставалось сомнение, что всё не так просто.

События на карте:

5; 40; 0

Вдалеке ваши люди обнаружили обломки корабля и плавающие в воде тела.

— Кэп, может, эти бедолаги ещё живы… А новые люди нам уж точно не помешают, — сказал один из молодых матросов.

— И то верно, парень, — согласились вы. — Курс на обломки!

Подплыв ближе, однако, вы увидели лишь вздувшиеся и разъеденные солью тела. Желая поскорее убраться отсюда, вы отдали соответствующий приказ — но у живых мертвецов, видно, были другие планы.

Стража: 100 50 100

51; 107; 0

Наблюдая за водной гладью, вы заметили бутыль, плывущую неподалёку от вашего корабля. Вы приказали матросам достать её и понадеялись, что в ней не содержится никаких злых духов. Вскоре один из парней подбежал к вам и сказал:

— Ну и дела! Может, это послание от других, угодивших на этот План?

Вы выхватили бутыль из его руки — внутри был клочок пергамента. Прочитав сообщение, вы убедились, что оно безнадёжно устарело.

"Этих строки написал Барсолар, кузен Бессмертного Короля и один из величайших путешественников по Планам. Он умер пару десятилетий назад на Энроте… Но раз он однажды выбрался отсюда — наверное, и мы сможем!"

52; 8; 0

Генерал на службе Лорда Воды, обороняющий Коралгейт, обратился к Бидли со стены:

— Глупый прайм! Что ты творишь? Ты ослабляешь нас, потворствуя криганам. Они такие же враги тебе, как и нам. И что теперь? Ты собрался штурмовать эту неприступную крепость? Ты лишь погибнешь из-за своей глупости!

— Нет, я всё-таки рискну. Если мне придётся вышибить вас оттуда, чтоб вернуться домой — так тому и быть, — решительно ответил Бидли.

55; 42; 0

3 50 2 2 50 3

Нельзя забрать войска

104; 18; 0

40 40 37

Можно забрать войска

11; 88; 0

Здесь Ключ Льда

12; 47; 0

Здесь Ключ Волн

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

93; 44; 0 — Здесь Ключ Тумана

93; 44; 0 — ***Текст отсутствует***

Задания на карте:

26; 13; 0 — **Задание:** Принести **Награда:**

36; 100; 0 — **Задание:** Принести **Награда:**

85; 34; 0 — **Задание:** Принести **Награда:**

99; 83; 0 — **Задание:** Принести **Награда:**

10; 49; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

10; 91; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

95; 46; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

3 Рог бездны (Horn of the Abyss)

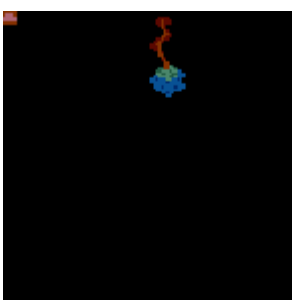
Описание сценария: Для победы Бидли, Джереми и Тарк должны победить Касметру, прежде чем она активирует Рог Бездны. Джереми, Бидли и Тарк не должны потерпеть поражение в бою. Максимальный уровень героев — 24. После победы Бидли, Джереми и Тарк перейдут в последний сценарий кампании.

Описание территории: Пираты и князь никсов должны остановить Касметру прежде, чем она сумеет воспользоваться украденным ею Рогом Бездны.

Стартовый бонус на выбор:

12 Корсаров Бидли
Королевские доспехи никсов Бидли
15 серы

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Касметру	**Условие поражения:** Не успеть до 5-1-1
Максимальный уровень героев: 24	



Города на карте:

				Даунвич	Аронхем			
37; 75; 0	69; 76; 0	105; 66; 0	11; 31; 0	37; 6; 0	50; 35; 0	83; 38; 0	89; 6; 0	2; 3; 1

Герои на карте:

37; 76; 0 | 69; 77; 0

Джереми и **Бидли** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссий 1 и 2 соответственно.

15 уровня
105; 67; 0

«*Тарк — князь полумифического морского народа, долгое время считавшегося вымершим. Он осознал, что для возрождения его народа необходимо заручиться поддержкой сильных союзников, каковыми стали пираты. Как и все никсы, Тарк — могучий воин, способный сражаться и на суше, и в воде. Никсы боготворят его и стараются брать пример со своего повелителя».*

4 6 2 3 40000

3 8 12

18 уровня
11; 32; 0

6 3 4 4 60000

15 25

18 уровня
37; 7; 0

3 2 5 8 60000

30 5 29

18 уровня
50; 36; 0

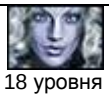
8 5 1 3 60000

15 15 15

18 уровня
83; 39; 0

3 2 7 5 60000

5 15 30



18 уровня
89; 7; 0

8 6 2 2 60000

20 20 20 5

30 уровня
61; 22; 1

500000

200 75 200 30 40 100 75

Патруль: стоять спокойно.

Пролог. Любому коварству приходит конец. Касметра, вероломно похитившая у Бидли Рог Бездны, догадывалась, что за ней придут. Она могла сколько угодно проклинать себя за беспечность, но было уже поздно. Бидли, Джереми и Тарк готовились к штурму её острова. Планы колдуньи шли прахом.

День 1
1-1-1

Джереми вошёл в «Чёрную метку», огляделся, широко раскинул руки и радостно завопил: «Братишка!»

Бидли не успел никак отреагировать — его рёбра затрещали в объятьях.

— Джереми! Тысяча дьяволов! Откуда ты взялся? Я ведь как раз собирался тебя искать.

— Меня привела к тебе Путеводная Звезда, — блаженно ответил Джереми, отпустив брата.

— Какая ещё звезда? — насторожился Бидли.

— Неважно. Она уже погасла. Слушай, ты не представляешь, где я был! Племена каннибалов, работорговцы, кукуруза эта…

— Завидую. А я был в Плане Воды.

— Что ты там делал? — подозрительно спросил Джереми.

— Плавал, — невозмутимо ответил Бидли.

Пираты сели за стол и некоторое время хвастались своими приключениями, но разговор

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	быстро свёлся к той, которая впутала их во всё это. — Касметра, — вздохнул Бидли, — эта ведьма. Она нас всех надула. И наёмника своего тоже предала. Как его… Даргем? — Даргем, — кивнул брат. — Джереми Альбатрос никогда не прощает обидчиков! Касметра мне ответит. — Да ну? — ухмыльнулся Бидли, пригубив вина. — А, по-моему, вам было очень хорошо вместе. — Ну да, а что я мог поделать! — Джереми развёл руками, чуть не смахнув со стола бутылки. — Я падок до женской красоты! Я же не настолько суров, как мой брат, которого не трогают ни женщины, ни мужчины, ни русалки. Не думал ты сделать карьеру в Храме Солнца? — А что? Вот придушу своими руками Касметру — и подумаю, — невозмутимо ответил старший брат. — А знаешь, что самое странное? — вдруг очень серьёзно сказал Джереми. — Она ведь совсем не скрывается. Я тут пособирал сплетни между делом… Эта ведьма оповестила всю Регну, что добыла Рог Бездны. По-моему, даже сам Ужасный Стэнли сидит в своём особняке и делает вид, что ничего особенного не происходит. — Её боятся, — кивнул Бидли. — Вся чёртова Империя Бесконечного Океана затаилась, как крыса в трюме, и ждёт что будет дальше. Я не знаю, на что ведьме сдался Рог, и почему она так гонялась за ним, но теперь мы просто обязаны его у неё отобрать. Не только потому, что он по праву мо… наш. Мне просто очень не нравится, что происходит!
	Касметра и в самом деле не скрывалась. Каждый пьяный матрос в Регне знал, что она находится в своей резиденции вместе с Рогом Бездны. Тарк, давний друг Бидли и Джереми, уже следил за ней — с того самого момента, как произошёл разлом в крепости Даргема. Ящер верил, что пираты не погибли и однажды вернутся, чтобы отомстить — и он не ошибся. Правда, была и сложность — остров Касметры охраняла тьма её головорезов. Здесь имелось как минимум четыре крепости, а вот где именно находится сама хозяйка, было неизвестно. Бидли, Джереми и Тарк высадились в разных местах острова, разбили лагеря и приготовились штурмовать владения могучей колдуньи.
	Для розового (повтор каждые 7 дней): **Событие:** +15 +15 +10 +10 +10 +10 +15000
День 2 1-1-2	Один из разведчиков Тарка вернулся с информацией. Ходит упорный слух, что Касметра не просто завладела Рогом Бездны, а пытается что-то с ним сделать, провести какой-то ритуал. В этом случае необходимо остановить её до того, как она добьётся успеха, просто потому что… никто не знает, какого чёрта она делает и зачем.
День 5 1-1-5	— Эй, братец, выше нос! Скоро мы поймаем эту ведьму, и она у нас ответит за всё! – радостно произнёс Джереми. — Если успеем вовремя, — нахмурился Бидли. – Недаром у меня было дурное предчувствие. Она знает что-то такое о Роге, чего не знаем мы. — Мы наймём некроманта, чтобы он допросил её труп! – зловеще захохотал младший пират и в порыве молодецкой удали выпалил из пистолета в воздух.
День 7 1-1-7	Вернулся ещё один разведчик. Он выяснил, что под островом есть секретная пещера. Вероятно, следует искать Касметру там. Надо только найти способ в эту пещеру проникнуть.
День 12 1-2-5	Сегодня был странный день. Море словно покрылось рябью, а потом она вмиг пропала. Можно списать это на природное явление, но большинство людей Бидли и Джереми подозревают ведьму и её чары.
День 30 2-1-2	Похоже, опасения были не напрасны! Сотни людей наблюдали и слышали, как море издало стенание и задрожало, будто собиралось выпрыгнуть из берегов, но в последний момент передумало. — Проклятье! – выругался Бидли. – Нам надо спешить. Не знаю, чего Касметра хочет. Разбить лоб, спасти мир, сделать себе новое помело – но вот Рог Бездны надо отобрать у неё как можно скорее! Тут происходит какая-то пакость! — Да, — выдавил побледневший Джереми. – Вдруг она будит Спящего? — Кого? – озадачился старший пират. — Да, всё сходится. Надо дунуть в рог, чтобы разбудить, — прошептал сам себе Джереми, а потом посмотрел на брата и пояснил: — Есть такая легенда, что на дне моря спит древний бог… — Ну давай теперь ещё матросские байки приплетём к этой истории, — отмахнулся Бидли и ушёл заниматься своими делами.
День 56 2-4-7	Сегодня опять случилось что-то странное. Все слышали, как из глубин моря донёсся звук, похожий на стон. Времени всё меньше.
День 66 3-2-3	Похоже, Джереми помешался на своей теории о спящем боге. Он где-то достал трактаты древнего мага Джойкрафта, изучил их и пришёл к выводу, что Касметра — член тайного зловещего культа, который служит Спящему.
День 84 3-4-7	Небо заволокли тучи. Уже несколько дней льёт дождь. На море постоянный слабый шторм. Никто не сомневается, что это дело рук Касметры, и чем дальше, тем будет хуже.

События на карте:

6; 27; 0	Засада! **Стража:** 150 25
8; 19; 0	Воздух в этом месте очень сухой и пыльный. Дышать трудно. Воины завязывают лица платками. **Событие:** -1
38; 13; 0	После битвы пиратская армия сделала небольшой привал. Джереми взял небольшой мешок и пошёл посмотреть, нет ли у павших чего-нибудь ценного. И ещё бутылку тоберскового бренди с Островов Кинжальной Раны, чтобы за этим делом его не одолела скука. Бродя от трупа к трупу, он увидел неподалёку Тарка. Воин склонялся над каждым павшим никсом, прикладывая руку к его груди и произнося что-то едва слышное. — Что ты делаешь, Тарк? — усмехнулся Джереми, подойдя к нему. — Я провожаю их в последний путь, по древнему обычаю. Так делали наши предки, ещё в те времена, когда была Империя Никсаар. — Никсаар? Никогда не слышал. — Когда мир накрыл хаос Безмолвия, мы погрузились в Бескрайний Океан и построили там свою Империю. Мы процветали, пока на нас не напали Тритоны из Измерения Воды. Наш народ разделился. Кто-то погиб, кто-то боролся. И те, что выжили – стали рабами Повелителей. Тот, кто был рабом, никогда не забудет, что это такое… Я сражался за свободу своего народа, чтобы он возродился и процветал. А теперь хороню его в новой войне. — Мы все когда-нибудь умрём. Но ничто не исчезает бесследно, уж поверь. Наши деяния будут жить в веках! – сказал Джереми и улыбнулся. — Твой брат, Бидли, больше всего на свете желает власти. А чего желаешь ты, Джереми Альбатрос? – внезапно спросил Тарк. Не найдясь, что ответить, Джереми сделал глоток бренди и пошёл дальше — но уже без мешка.
38; 15; 0	Помимо прочих бойцов, на стене гарнизона стоял отряд никсов. Ни для кого не было секретом, что после освобождения из Нигона они стали наёмниками. Многие регнанские капитаны взяли их в свои команды, и теперь они сражались друг против друга. Тарк, будучи освободителем и правителем никсов, пытался образумить сородичей и призывал их перейти на свою сторону. — Собратья, примкните ко мне, как в прежние времена! Беда падёт на голову тех, кто поднимет оружие на собрата. И я не желаю этого делать. Один из вражеских никсов, вероятно, их лидер, ответил Тарку: — Чем капитан, которому ты лижешь пятки, лучше любого другого? Ты предал свой народ, Тарк! Ты лишил нас единства, вынудив примкнуть к этим пиратам. И я убью тебя не потому, что я жаден до золота, а потому, что ты мне враг! Это стало последними словами никса. Через мгновение пушечное ядро смело его со стены.
74; 13; 0	— Ещё одна братоубийственная бойня — сказал Тарк, хмуро взирая на погибших. С этими словами он взял лопату и принялся копать могилы павшим сородичам. К нему присоединились и другие никсы.
74; 15; 0	Увидев войска Тарка, вражеские Никсы зашипели и воскликнули: — Никакой пощады! Все войска гарнизона приготовились атаковать вас.
59; 10; 1	Похоже, вы на верном пути — Касметра скрывается где-то здесь.
38; 14; 0 **74; 14; 0**	40 20 15 20 40 Нельзя забрать войска
75; 27; 0	25 30 25 Можно забрать войска
40; 69; 0	Вы вступаете во владения Касметры
60; 19; 0	Ритуальная комната
73; 27; 0	Добро пожаловать в Аббатство Эйбона!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Задания на карте:

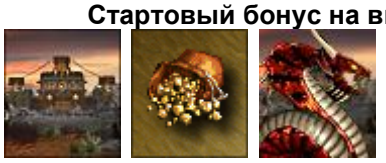
12; 86; 0	**Задание:** Принести 20 **Награда:**
47; 55; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
85; 61; 0	**Задание:** Принести 20 **Награда:** 30
92; 47; 0	**Задание:** Принести **Награда:**
7; 91; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
8; 20; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

4 Свистать всех наверх! (All hands on board!)

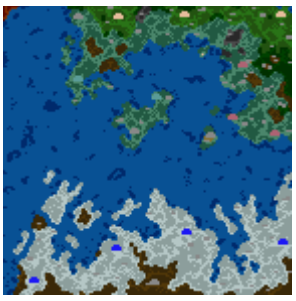
Описание сценария: Бидли и его друзья должны разгромить всех противников, претендующих на Рог. Бидли не должен потерпеть поражение в бою. Ограничений в уровне героев нет.

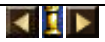
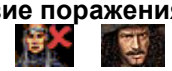
Описание территории: Бидли завладел Рогом Бездны, но оказался не готов к тому, что станет «Королём Пиратов». Пираты Даргема, чернокнижники, элементали и даже волшебники — все явились, чтобы свергнуть новоявленного властителя и отобрать артефакт.

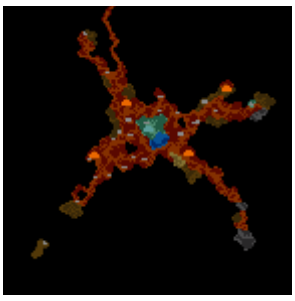
Стартовый бонус на выбор:



Замок в Причале (76; 46; 0)
Бездонный мешок золота (+1000) **Бидли**
1 Аспид самому сильному герою



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность: 	**Размер карты:**
Условие победы: Победить всех врагов	**Условие поражения:**  Потерять Бидли

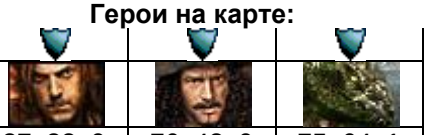


Города на карте:

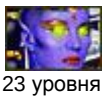
37; 37; 0	72; 62; 1	76; 46; 0	15; 137; 0	56; 121; 0	91; 113; 0	139; 118; 0	45; 75; 1	61; 49; 1
								-
92; 74; 1	111; 42; 1	57; 6; 0	90; 5; 0	138; 5; 0	114; 56; 0	119; 30; 0	135; 64; 0	37; 6; 0
-	-	-						
65; 63; 0	75; 138; 0	103; 65; 0						

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:



Бидли, **Джереми** и **Тарк** переходят в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из предыдущей миссии.


23 уровня
15; 138; 0

0 0 9 7 150000

45

21 уровня
57; 122; 0

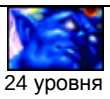
3 3 5 5 100000

10

19 уровня
91; 115; 0

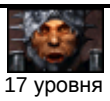
7 7 3 2 70000

25 5


24 уровня
140; 119; 0

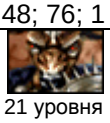
2 2 13 11 170000

15 10


17 уровня
48; 76; 1

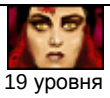
6 6 2 3 50000

35 25


21 уровня
61; 51; 1

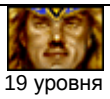
11 10 0 0 150000

10 20 60


19 уровня
91; 76; 1

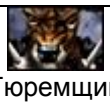
1 1 10 8 70000

2


19 уровня
110; 43; 1

3 7 9 5 70000

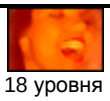
20 25 5


Тюремщик
17 уровня
129; 54; 1

10 10 10 10 50000

150 50 15 50 150

Патруль: стоять спокойно.

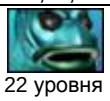
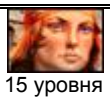
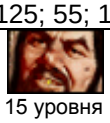

18 уровня
57; 7; 0

10 7 3 3 60000

30 70

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 18 уровня 90; 6; 0	1 1 10 11 60000 25 20 45
	 22 уровня 138; 6; 0	11 9 2 1 120000 30 120 25
	 17 уровня 115; 57; 0	5 3 9 7 50000 60 10
	 23 уровня 119; 31; 0	8 5 9 7 150000 45 75 30 15
	 19 уровня 135; 65; 0	13 7 0 0 80000 60 35 10 15
	 15 уровня 125; 55; 1	40000 15 15
	 15 уровня 127; 54; 1	40000 15 15

Пролог. Когда обретаешь могущество, всегда следует ожидать, что найдутся те, кто решит его оспорить. Бидли оказался не готов к тому, что, завладев Рогом Бездны, станет «Королём Пиратов». Многочисленные враги объединились, чтобы свергнуть новоявленного властителя и отобрать артефакт. Сможет ли Бидли удержаться на вершине? Пройдёт ли это испытание верностью и властью?

День 1
1-1-1

Утолить жажду мести Бидли и Джереми не смогли. Потерпев поражение, Касметра бросила всё и скрылась в портале, который сразу же захлопнулся. Колдунью больше никто никогда не видел на Регне. Рог Бидли забрал себе, но так и не смог узнать, что же пыталась с ним сделать Касметра.

Впрочем, через неделю бесплодных поисков они плюнули на колдунью — ведь теперь Бидли фактически стал Королём Пиратов. Формально Регна уже несколько лет не была государством, пусть её и продолжали называть «Империей Бескрайнего Океана».

Когда не стало старого Харека IX, его наследника обнаружить не удалось. Между пиратами началась свара за власть. Наиболее удачливые капитаны добились такого влияния, что могли фактически решать судьбу обширных территорий единолично — а когда они умирали или теряли хватку, всё возвращалось на круги своя.

Теперь уже Бидли звали Королём, а это означало, что его не только боятся и уважают, но ещё и ненавидят. Впрочем, обладателю древнего могущественного артефакта вряд ли следовало опасаться других капитанов. Куда сильнее был страх перед неизвестным.

Опасности стоило ожидать из-за морей.

Стоял ясный денёк. Бидли и его команда были в прибрежной крепости. Рог Бездны уже привычно висел на поясе — Король Пиратов никогда с ним не расставался. Вдруг к нему подбежал матрос — он был до полусмерти напуган, а в руках нёс какой-то свиток.

«Кэп, кэп! Клянусь всеми морскими дьяволами! Это был джинн! Джинн появился и просил это передать тебе!»

Бидли изумлённо принял послание и развернул его.

Написано там было следующее:

«Приветствую вас, Бидли Робертс, новый Король Пиратов!

Меня зовут Солмир, я скромный слуга Бессмертного короля Бракады Гэвина Магнуса. Моего господина обеспокоила весть, что вы завладели легендарным Рогом Бездны. Мы считаем, что

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	такой артефакт должен храниться здесь, в Бракаде, под пристальным наблюдением лучших архимагов. Вы же — человек, далёкий от наук, к тому же бандит и разбойник. Артефакт будет вами использован, несомненно, во зло — для обретения власти и личного обогащения. Мы, маги Бракады, просто не можем сидеть сложа руки, когда Рог Бездны находится в руках лиходея. Сим уведомляю вас, что в скором времени выступит вооружённая экспедиция, которую возглавлю я. Просить вас добровольно отдать Рог Бездны не буду, ибо вы откажете в любом случае. Кроме того, доношу до вашего сведения, что моего господина намерены поддержать сами Лорды Стихий. Они не менее нашего обеспокоены нынешним положением вещей, а Владыка Воды держит на вас злобу за уничтожение крепости Коралгейт. Королю Пиратов от джинна Солмира из Бракады». — Умный джинн, — кивнул Бидли. – Что ж, действительно, Рог я добровольно не отдам. Пусть приходит и возьмёт.
	Когда стало ясно, что маги начали собирать силы для нападения, Бидли собрал своих людей, а также Джереми и Тарка. — Чёртов Ксантор! – выругался Король Пиратов, смотря в трубу на горизонт. — Ксантор? – удивился Тарк. — Тот волшебник, которого я спас из варварской темницы. Это он отблагодарил меня рассказом о Роге Бездны. — А теперь другие волшебники хотят убить нас за этот Рог, — ухмыльнулся Джереми. – Да, да. Судьба порой шутит не хуже меня! — Да ещё и Лорды Стихий зачем-то всё время путаются под ногами, — добавил Бидли и убрал трубу. — И эрафийцы бы непременно вмешались, если б не их дельце с криганами, — заключил Джереми. — Ладно, парни, — Король Пиратов обернулся к друзьям. – Надо готовиться к серьёзной войне. Похоже, Бракада решила обрушить на нас все силы. Такого врага у нас ещё не было. Только и к нам скоро должны прийти подкрепления с Регны.
	Для компьютеров (повтор каждые 2 дня): WhoRunBartertown **Событие:** +5 +5 +3 +3 +3 +3 +3000
	Для Темницы (61; 49; 1) (для компьютера) (повтор каждые 14 дней): **Событие:** +12000 Дополнительный прирост: +25 +15 +10
День 2 1-1-2	Пришли новые тревожные вести. — Дорогой братец, а помнишь ли ты Даргема? – поинтересовался Джереми у брата. — Тот неудачник, что захватил меня в плен? Он ещё жив? — Да. Так вот: он собрал какой-то сброд — недовольных тобою капитанов, наёмников. Короче… Подкрепление, что мы ждали из Регны, перешло на его сторону. — Вот так неожиданный поворот, — хладнокровно произнёс Бидли. – Но ведь это ещё не всё? — Не всё, — кивнул Джереми. – Рука об руку с ним заявились ещё одни любители редких артефактов – нигонские чернокнижники. Видимо, Даргем пообещал отдать им Рог, а сам-то хочет только отомстить. Хотя… чёрт его знает, чего он хочет. — Как много ртов на один Рог, – засмеялся Король Пиратов. – А как они будут делить его, если убьют меня? — Наверное, потом начнут резать друг друга, — развёл руками младший брат. — Ну это-то, надеюсь, они начнут раньше. В самый раз, чтоб мы могли подкрасться и вцепиться им в глотки, — зловеще произнёс Бидли и обнажил саблю.
День 5 1-1-5	Судя по всему, Лорды Стихий материализовали свои крепости где-то на севере. При этом у Лорда Земли возникли какие-то сложности; видимо, его армия пыталась появиться под землёй, но попала в лапы к колдунам Нигона — их они совершенно не ожидали встретить.
День 8 1-2-1	С каждым днём армия противника растёт. Тарк считает, что тактически правильно было бы столкнуть врагов лбами. Джереми же полагает, что лучше подойдёт стремительный удар по плацдармам ренегатов и наёмников, чтобы завладеть их оружием и ресурсами.
	Для Башни (15; 137; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** +6000 Дополнительный прирост: +25
	Для Башни (56; 121; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней): **Событие:** Дополнительный прирост: +30

Для Башни (91; 113; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +12500
Дополнительный прирост: +70 +10 +5 +2

Для Башни (139; 118; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +8000
Дополнительный прирост: +55 +15 +10

Для Темницы (45; 75; 1) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +5000
Дополнительный прирост: +50 +20

Для Темницы (92; 74; 1) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +2500 +2
Дополнительный прирост: +2 +1

Для Темницы (111; 42; 1) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +6000
Дополнительный прирост: +75 +35

Для Сопряжения (57; 6; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +7500
Дополнительный прирост: +30 +15 +10

Для Сопряжения (90; 5; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +5000
Дополнительный прирост: +10 +15 +3

Для Сопряжения (138; 5; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +10000
Дополнительный прирост: +25 +5 +2

Для Причала (114; 56; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +5000
Дополнительный прирост: +30 +10 +7

Для Причала (119; 30; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +10000
Дополнительный прирост: +20 +5 +2

Для Причала (135; 64; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +5000
Дополнительный прирост: +25 +5 +3

День 14 1-2-7	Всё-таки на Регне нашлись те, кто не продался Даргему. Преданные вам капитаны обещают выслать корабль с припасами.
День 28 1-4-7	**Для бирюзового (повтор каждые 28 дней):** Прибыл корабль с припасами. Следующий будет через месяц. **Событие:** +5000

События на карте:

EVENT **76; 49; 0**	Бидли в который уже раз протёр Рог кусочком замши, хоть на нём и так не было ни пылинки. Значит, вот он какой — артефакт, за которым гонялись все самые могучие пираты. С тех пор как Бидли узнал, на что способен Рог, он преисполнился уверенности в своих силах. И всё же в минуты, когда он вспоминал, как страшные духи моря безмолвно повинуются его приказам, ему становилось очень не по себе.
EVENT **127; 25; 0**	«Прохода нет»

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

128; 54; 1	Похоже, нигонцы держат здесь неудачливых генералов противника.
130; 53; 1	«Убирайтесь отсюда, если не хотите угодить в мои клетки!»
19; 133; 0	50 20 150 75 Нельзя забрать войска
39; 141; 0	10 15 50 150 Нельзя забрать войска
41; 26; 0	50 20 8 Нельзя забрать войска
53; 129; 0	100 80 100 50 Нельзя забрать войска
81; 6; 0	50 50 50 10 Нельзя забрать войска
87; 140; 0	500 30 40 60 Можно забрать войска
116; 32; 0	80 200 100 10 Нельзя забрать войска
120; 55; 0	120 75 25 15 Нельзя забрать войска
136; 72; 0	20 75 10 75 200 Нельзя забрать войска
44; 89; 1	75 100 25 50 Нельзя забрать войска
58; 29; 1	200 100 80 25 5 Нельзя забрать войска
113; 52; 1	150 50 20 50 Нельзя забрать войска
117; 52; 1	30 50 100 30 Нельзя забрать войска
119; 102; 1	50 25 10 25 50 Нельзя забрать войска
2; 91; 0	**Награда:** +2 +2 +2 +2
3; 91; 0	**Награда:**
6; 74; 0	**Награда:** +3 +3 +3 +3 +3 +3 5

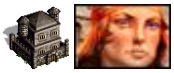
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

16; 125; 1	**Стража:** 1000 **Награда:** +50
40; 9; 0	Да здравствует пиратское братство!
76; 140; 0	Долина Проклятых
87; 106; 0	Покой Громовержца
125; 38; 0	Военный лагерь Даргема
126; 14; 0	Осторожно! Обвал!
129; 28; 0	Ферма Бэхенсов
130; 137; 0	Посёлок магов
132; 125; 0	Шахта Бракудин
73; 58; 1	Тайное убежище
126; 55; 1	Тюремный блок

Задания на карте:

1; 1; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Награда:**
3; 61; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +4
56; 142; 0	**Задание:** Принести 5 **Награда:**
86; 122; 0	**Задание:** Принести **Награда:** +4
91; 105; 0	**Задание (многократное):** Быть героем под флагом. **Награда:**
101; 87; 0	**Задание:** Принести **Награда:** 25
47; 26; 1	**Задание:** Принести **Награда:** 50
38; 143; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

70; 1; 0	**Задание:** Победить героя Игнисса. **Доступ:**
90; 106; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** зона с ресурсами.
95; 0; 0	**Задание:** Победить героя Брисса. **Доступ:**
116; 1; 0	**Задание:** Победить героя Лакус. **Доступ:**
131; 52; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** 

Эпилог. У любой истории есть начало и конец. Эта началась в смрадной пивной на берегу Крюлода, а закончилась на поле боя, посреди тел мёртвых врагов Короля Пиратов. Теперь долго никто не посмеет посягнуть на его власть. Рог Бездны принадлежит только Бидли, и он доказал право на него кровью. Но… не поглотит ли бездна его разум?

IV РОЖДЁННЫЕ В ОГНЕ (FORGED IN FIRE)

Юная Генриетта в одночасье лишилась дома, стала свидетельницей бесчисленных смертей и разрушений. Тем не менее она не пала духом и нашла в себе силы объединить выживших. Вместе с эксцентричным бракадским изобретателем она отправилась на поиски нового дома и новой жизни.

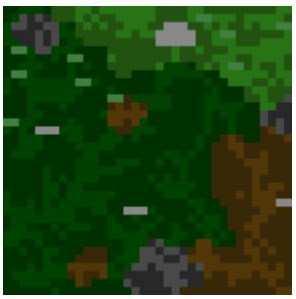
1 Мир в огне (World on Fire)

Описание сценария: Генриетта и Фредерик должны принести Сферу Бушующего Огня в лабораторию Фредерика. Если Генриетта или Фредерик будут побеждены, сценарий будет проигран. Максимальный уровень героев — 6. Герои перенесут весь накопленный опыт, а также Брелок Маны и Колдовской Шейный Обруч в следующий сценарий.

Описание территории: Во время Ночи Падающих Звезд в Эофол вторглись кригане. Полуруслику Генриетте предстоит отыскать изобретателя Фредерика — возможно, он знает, что делать в сложившейся ситуации.

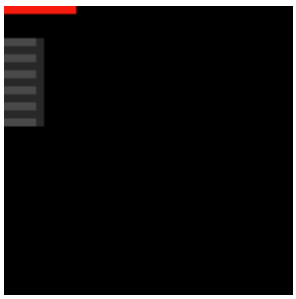
Стартовый бонус на выбор:

Базовая Стрельба Генриетте
Секира кентавра Генриетте
Кольцо подавления Генриетте



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Сферу бушующего огня в Башню (21; 4; 0)	**Условие поражения:** Потерять Генриетту

Максимальный уровень героев: 6



Города на карте:

		-
		Лаборатория
1; 0; 1	6; 0; 1	21; 4; 0

Герои на карте:

	19; 8; 0	1
	25 уровня* 0; 4; 1	*Герой не получает 24 140 78 240 10
	25 уровня* 0; 6; 1	*Герой не получает 125 78 80 100 200
	15 уровня* 0; 8; 1	*Герой не получает 5 35 40 3 24
	25 уровня* 0; 10; 1	*Герой не получает 60 12 10 70
	25 уровня* 0; 12; 1	*Герой не получает 140 100 25 70 50 64
	1 уровня* 0; 14; 1	1 1 3 3 *Герой не получает 6 12 1 3 2
	Ксарфакс* 3 уровня** 24; 17; 0	*Ксарфакс основан на герое Сорша: **Специализация:** Мечники. 3 3 1 1 **Герой не получает 10 45 1 1 2 100 8 **Книга заклинаний:** нет. **Патруль:** стоять спокойно.
	3 уровня 24; 30; 0	*«Фредерик вёл жизнь рядового бракадского мага и алхимика, разве что был несколько более любопытен большинства своих коллег. Это любопытство сначала заставило его экспериментировать с механизмами, а затем — проводить запрещённые опыты. В результате Фредерику пришлось бежать из Бракады, и теперь он ищет лучшее место для своих занятий».* 1 2 2 2 2000 15 2

Пролог. Генриетта: Эофол. Земля великанов. Почему её так зовут? Каждый в душе уверен, что это про нас. Может, это смешно — но обидно знать, что тебя зовут «полурослико́м», будто ты лишь половина чего-то настоящего. Мы всегда сторонились чужаков — рядом с ними было слишком сложно убедить себя, что это неправда. Мы не любили перемен, ведь это значило признать, что раньше мы что-то делали неправильно. Зато мы верили в старые добрые приметы — и в ту ночь, когда над нами огненными осколками осыпался

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

небосвод, многие загадывали желания. Я же чувствовала: случилось что-то странное и пугающее, и помочь мне понять, что именно, способен лишь один человек. Тот чужак, что научил меня любить небо больше, чем землю.

День 1
1-1-1

Казалось, что эта ночь не закончится никогда. Стоя в оцепенении на голой вершине холма над деревней, я не могла отвести глаз от огненных полос — они резали небо Эофола, и я не успевала разглядеть, когда гасли одни и загорались другие. Потом я поняла, что они не пропадают, даже когда я опускаю веки. Уже светало, но я по-прежнему видела только тёмные и светлые росчерки.

Фредерик говорил мне: нельзя смотреть на солнце, чтобы не навредить зрению, — но о том, что и ночью с небес может литься такой же жгучий свет, он никогда не упоминал. Я прижала к лицу ладони и почти наугад бросилась вниз по склону, к ручью. Кажется, я кричала. Мне было страшно.

Вода и прохлада помогли. Зрение постепенно возвращалось ко мне, но страх не уходил — будто этот ослепительный огонь продолжал жечь меня где-то внутри. Пока я ещё могла видеть, я заметила: звёзды, чьи хвосты так ярко пылали в ночном небе, не сгорали в полёте. Похожие на огромные раскалённые камни, они падали на землю — странно медленно, и, кажется, совсем недалеко отсюда, сразу за этими холмами. Потом ветер принёс лёгкий запах дыма — пахло совсем не так, как когда поутру в домах растапливают печи.

За последние годы я успела привыкнуть задавать вопросы, потом отучиться, и научиться снова. Когда я познакомилась с человеком, который знал о мире намного больше, чем я могла себе представить, мне хотелось спрашивать, спрашивать и спрашивать без конца — мне было интересно всё. Потом я вдруг поняла, что слишком часто спрашиваю о разной чепухе, — Фредерик старался не подавать виду, но недовольство порой становилось сильнее его, и он прогонял меня.

Не было наказания хуже, чем возвращаться из лаборатории, полной чудес, в сарай с ломаными граблями и грязными мешками. Я стала думать, прежде чем открывать рот, — и, кажется, понемногу научилась задавать правильные вопросы. Один такой вопрос я хотела задать прямо сейчас: могут ли с неба падать камни, похожие на солнце?

День 2
1-1-2

Найти Фредерика. Обязательно найти — ничего важнее быть не могло. Не из-за телескопа — всё, что могло свалиться на нас с неба, уже свалилось... Просто мне подсказывало сердце: лучше бы сейчас быть рядом с ним. Любые его знания, даже те, из-за которых его так боялись мои односельчане, сегодня могли оказаться кстати.

Сколько себя помню, я всегда была одна и жила в сарайчике у бобыля деда Хея. Он был мне не родной дед — это я откуда-то знала, но всё-таки он меня кормил, давал какую-то одежду, зимой пускал спать в доме у печи, а в остальное время я всё равно предпочитала быть сама по себе.

Фредерик появился в моей жизни, когда мне было... хм, а я ведь даже не знаю, сколько мне лет сейчас. Неважно — тогда я впервые осмелилась забраться в холмы за нашей рощей и увидела там большой новый дом, а рядом с ним — одного ужасно высокого человека и двух маленьких, как полурослики, но других, с серой кожей. Потом я узнала, что эти маленькие люди называются «гремлины», и что они не совсем люди, но на дальнейшие мои вопросы Фредерик отказался отвечать, и гремлинов я больше не видела.

А тогда я, наверное, от страха перед незнакомым, замерла и позволила себя поймать — хотя могла бы скрыться в лесу от кого угодно. Фредерик сразу понял, что я не из тех, от кого он бежал в нашу глушь, и разрешил мне иногда приходить к нему. Наверное, ему нужны были хоть какие-то живые уши для выслушивания безумных гипотез — и ему было всё равно, что я была маленькой глупой девчонкой и не умела даже сосчитать свои пальцы.

Я пропадала в лаборатории неделями, ведь в деревне меня всё равно никто не ждал. Мои тонкие руки часто приходили Фредерику на помощь. Иногда он просил меня заползти внутрь сложного механизма, чтобы найти место надрыва шланга или проверить износ передачи. Было радостно, когда мне удавалось помочь, и собранный агрегат начинал шипеть и крутиться, — хоть я и не понимала происходящего. А он всегда знал, что произойдёт, и почему должно заработать.

Найти Фредерика. Кто ещё кроме него здесь способен иметь дело с необычным?

День 3
1-1-3

Многие не верившие в опасность открыли глаза — но хватало и тех, кто отмахивался от беды, хотя она уже была у них под носом. Разница заключалась в том, что первые уже видели, что делают с живыми существами гости с небес, а вторые — ещё нет. Времени на то, чтобы прозреть, у них уже не оставалось: я видела с холмов, как твари заполоняют хутора, которые остались у нас за спиной.

Впервые за десять лет, прошедшие с последнего неурожая, в жизни полурослико в произошло что-то важнее, чем новый рецепт блюда из репы... Не думала, что это будет так нерадостно. Фредерик, где же ты?..

День 4
1-1-4

Ночной кошмар пришёл днём. Хочется проснуться, но не можешь, потому что не спишь. Не спишь и одновременно не веришь. То, что казалось важным ещё пару дней назад, будто отрезало, затянуло туманом... За эти дни умозрительная опасность выросла в ужас наяву. Нескольких деревень на севере не стало, как никогда и не было, — известие принесли чудом выжившие. Смрад пожарищ и серы был теперь везде, а любое шевеление в кустах вызывало

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

испуг.

На рассвете мы наткнулись на беженцев. Полурослики — среди них я узнала старосту деревни в полудне пути от моей — оторопело осматривались вокруг и явно не знали, что делать.

— Дядька Кетт, ты откуда здесь? — окликнула я старосту. — Неужели добежали по ночному лесу прямиком с вашего хутора?

— Так ведь не то что из кровати, и из портков выскочишь, когда в дом ломиться начнут! Вот и задали стрекача, куда глаза глядят... Народ надо поднимать — вот что я думаю!

— А кто напал? Неужто гоблины, как пять лет назад?

Я уже знала ответ, но почему-то надеялась, что Кетт скажет что-то другое.

— Черти... рогатые, — потупившись, вымолвил староста, — я и сам толком не понял, что за твари. Пса моего сразу прибили — как он скулил... Потом дверь вышибли. А я в окно, даже одеться не успел. Они стояли кольцом вокруг хутора. Не помню даже, как мимо просквозил. Вот, в лесу потом ещё кой-кого встретил. Да только боюсь, это все — других мы уж не увидим…

День 6
1-1-6

Меня часто корили, будто я ищу приключения. А что такое эти приключения? Истории о славных героях и победителях драконов, которые поют в тавернах странствующие барды? Да, я любила их послушать — но в них ничего не говорилось об отупляющей усталости, о стёртых до крови ногах, о вони мёртвых тел, о криках съедаемых заживо, что разносились над лесом всю ночь. Демоны вышли на охоту. Деревень им становилось мало — в опасности были уже и те, кто укрылся в лесу. Всю ночь мы с Фредериком сидели у костра и смотрели на огонь, обмениваясь одними и теми же медленными, ничего уже не значащими фразами. Мы так вымотались, что даже не могли заставить себя заснуть. Если это и есть приключения, то о приключениях я не мечтала никогда...

К утру мы сошлись на простой мысли: здесь мы уже ничего не сможем сделать. Нужно немедленно покинуть Долину.

Когда солнце было уже высоко, оцепенение, в которое мы впали вчерашним вечером, окончательно прошло. По крайней мере, Фредерик вновь говорил так же быстро и энергично, как раньше, а его взор остро подмечал самые незначительные мелочи в творящемся хаосе.

— Генриетта, хочу тебя ещё раз поблагодарить. Ты очень вовремя выручила меня — судя по всему, наши пришельцы знают о демонологии больше, чем вся Бракадская академия вместе взятая. Они уже сейчас вытаскивают с плана Огня очень сильных тварей, и не вижу, чтоб им для этого требовались многомесячные ритуалы, редчайшие реактивы, благоприятное положение небесных тел. Если мы ещё немного промедлим, то... не хотел бы я своими глазами наблюдать, как Эофол превращается в чудный тёплый уголок, обустроенный на манер тех мест, откуда к нам лезет через порталы и врата эта дрянь. Знаешь, некоторые из них предпочитают жить в жерлах вулканов, причём действующих, — а в Эофоле хватает огнедышащих гор, которые когда-то уснули, но их можно разбудить.

День 7
1-1-7

Всю ночь вокруг лагеря что-то шуршало, ухало и бормотало. Это были младшие помощники рогатых тварей — черти и бесы. Мы пытались отогнать их, запуская в темноту взрывающиеся снаряды, но куда там... К утру мерзкие создания уже шныряли почти на виду, ничего не боясь. Ещё несколько часов, и эта орда захлестнёт последние уголки нашей части Эофола.

Стало ясно, как день: если не покинуть Долину сегодня, всё будет потеряно.

События на карте:

5; 21; 0

Я бы радовалась, как маленькая, если бы не нынешние обстоятельства. Вот он — наш секрет! Здесь хранились новогодние шутихи — мы нарочно устроили для них сухой склад подальше от деревень. Полурослики очень осторожны, когда речь идёт об опасности и огне, и я настояла, что хранить такие вещи нужно в укромном месте. Их понемногу делал в свободное время Фредерик, и только раз в год селяне заставляли себя умерить неприязнь к учёному, ведь больше никто не мог подарить им эту полюбившуюся забаву. За шутихи Фредерику доставались съестные припасы почти на год вперёд — уж очень любили полурослики праздновать на широкую ногу!

Жители Долины хвастались, что таких огненных дождей не видывали даже в Бракаде, и были готовы на всё, чтобы утереть нос соседям настоящими чудесами, — тем только и оставалось завидовать, высматривая далекие сполохи из своих сёл.

Фредерик сухо усмехался и подтверждал — ничего подобного в Бракаде действительно не бывает.

— Там довольно сунуть пару монет какому-нибудь недоучке-иллюзионисту, чтобы увидеть зрелище почище, — бурчал он под нос, увозя на телеге честно заработанную плату.

В ящиках лежали шары размером с луковицу — они взрывались с оглушительным шумом, разбрызгивая вокруг яркие огненные капли. Обычно их запускали в небо из длинной трубы, вкопанной посреди деревни на манер весеннего шеста, но сейчас ими можно было вооружить нескольких бойцов с пращами. Совершенно одинаковые снаряды подходили для метания даже лучше камней.

5; 30; 0

Для сложности 80%:
На выходе из деревни за нами увязались несколько лепреконов. Кажется, этим созданиям всё нипочём — даже демоны.

Событие: 3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

8; 32; 0

В послании Фредерика говорилось об «именах и лицах из прошлого», и он собирался на юг... Я предположила, что он собирался увидеться с какими-то старыми знакомыми, и если это так, то встречу он мог наметить только здесь, в Сухом Житне, — на здешнем торге довольно часто появлялись чужаки, и здесь их сторонились меньше, чем в других селениях Долины.

Ещё в миле от деревни стало понятно — её больше нет. Сюда пришел кто-то, кому хотелось не только убивать, но и уничтожать... Или, может быть, это какой-то извращённый, чуждый подход к созиданию? Что, если этим созданиям столь же отрадно созерцать горы обгорелых брёвен, как эофольскому крестьянину — новый, любовно выкрашенный амбар, а выжженная до оплавленной корки земля им так же мила, как деду Хею — его любимые, вскопанные вручную грядки с наливной морковью?

И если они застали здесь врасплох живых — что сделали с ними?

12; 20; 0

Подойдя к костру, мы увидели спешно брошенный лагерь. Следы десятка двуногих уходили от него в лес. У огня валялись две обезглавленные туши небесных пришельцев — похоже, их начали свежевать, но бросили на полпути.

— А, так то ж полуслики... — слышится из кустов. — А ну кыш! Не вздумайте ходить за нами, а не то попотчуем железом, как тех уродов!

Судя по всему, те, что в кустах, не лучше рогатых. Неужели это та шайка, что промышляла лет пять назад в соседней долине? Про них уже успели и позабыть, но ведь больше лихим людям здесь взяться неоткуда. Что ж, и в самом деле — беда не приходит одна.

14; 12; 0

Рогатый лежит на земле, несколько раз получив между глаз увесистыми камнями из пращей. Голова его разбита, один рог обломан. То, что ещё вчера казалось немыслимым, сегодня орошает нашу землю вонючей кровью. Казалось бы — зверь, но нет... не зверь. Слишком осмысленными были его глаза, пока не потухли. Не дух стихий, не человек, не создание чернокнижников. И тишина вокруг. Спорить больше не о чем.

— Надо б ныне не мешкая оповестить обчество об энтакой чертовщине.

— Скоко их теперь таких по лесам бродют, грибы наши топчут!

— Облаву надо учинить! — доносилось от кучки полурослико в, столпившихся вокруг поверженной твари. Вдруг гомон стих, и я почувствовала на себе десяток напряжённых взглядов.

— Генриетта, ты ведь все тропы окрест знаешь! Шибче тебя никто по деревням не обернётся...

Какое тяжёлое испытание — выйти за околицу родной деревни. Всю жизнь они боялись чужого, и вот перед ними их воплощённый страх. Он даже мёртвым вгонял их в испарину — но сейчас они стояли, гордо вскинув подбородки, и поплёвывали на бурую тушу. Если где-то бродит ещё такой, да не один...

— А что, ребята, — где один, там, глядишь, и другие? Камушков тока набрать потяжёльше, да ватагой и пойти! — бросил шапку оземь пожилой возчик Коста, который сокрушался по лошадям. — Я, может, с энтих палёных хряков за своих каурок спросить желаю! Показывай дорогу, девка, — можно тут до Высоких Грядок по лесу срезать?

15; 13; 0

В указанном селянами месте и в самом деле обнаружилась «дырка» — провал с ровными, будто оплавленными краями, но почему-то рядом с ним не было жарко, и даже не похоже было, чтобы здесь что-то горело. Это что же... Среди тех упавших ночью звёзд были и такие, которые не оповещали о своём скором прибытии, а просто падали... куда им было нужно?.. Я замерла, испугавшись своих мыслей, а гомонящие крестьяне продолжали махать руками и что-то мне выговаривать, будто всё это взаправду было делом моих рук. Я обернулась к ним и пыталась сообразить, что ответить, как вдруг возмущение на их лицах сменилось удивлением, а потом ужасом. Оторопев, я поняла, что селяне смотрят уже не на меня, а мне за спину.

Над провалом появились острые, раскинутые полумесяцем рога. Потом две огромные красные... лапы, а дальше их обладатель мощным прыжком выбрался из ямы. Выпрямившись, он клокочуще вдохнул и выпустил две струйки дыма. Огромного роста, с бугристой кожей цвета свежего мяса — или вообще без кожи? — здесь, посреди деревни, он выглядел бесконечно чужим. Глаза непонятного гостя были огненными пятнами, вокруг его фигуры воздух дрожал, как над жаровней.

Я почувствовала волну тепла и странный, железистый то ли запах, то ли привкус на языке — и тут будто остановилась химическая реакция, как у Фредерика в сосуде, когда он разрешил мне капнуть из пипетки какой-то «им-би-би-тор». Глаза чудовища погасли, кожа сделалась бурой, жар вокруг него утих, и я наконец смогла его хорошо разглядеть. Если представить себе, что у огромного дикого кабана выросли рога, выпала щетина, он подобно человеку встал на две ноги и обзавёлся горбами на спине и груди... то это было бы очень приблизительным и лестным описанием для твари, которую я увидела. Её уродство и чуждость поражали.

Тварь поводила огромной башкой по сторонам и остановила взгляд на нашем сборище. Похожая на капкан пасть распахнулась, и из неё выпал отвратительно длинный язык. С громким стуком чудовище сделало первый шаг по земле Эофола. Смешно, успела подумать я — будто какой-то справный хозяин уже успел его подковать...

19; 9; 0

Надпись на знаке у ворот гласит:

«Экспериментально-ремонтный цех. Принадлежит горной артели. Работники в настоящий момент не требуются»

Присмотревшись, я увидела на знаке царапины. Едва заметные потёки грязи дополняют их,

образуя символы тайного алфавита, придуманного Фредериком.

«...скоро примчишься сюда, как на запах горячих яблочных пирогов. Этот звездопад ломает все законы космологии: я нигде и никогда не видел описания подобных небесных явлений... не укладывающаяся ни в какие нормы скорость пролёта тел, замедление превышает... потоки пламени с вектором, обратным... лопнул светофильтр максимального затемнения... колоссально интересно, но ситуация вынуждает меня покинуть дом. Снова всплыли имена и лица из прошлой жизни, это может быть опасно. Будь осторожна и не забудь про наш секрет! Я же отправляюсь на юг, не вздумай...»

EVENT
21; 5; 0

Мы вместе шагнули в открывшуюся перед Фредериком дверь, а за нами вереницей последовали полурослики. Никто их них никогда раньше здесь не был. Будь теперь другое время — их наверняка поразил бы вид изящной лаборатории, увенчанной куполом в Бракадском стиле, ведь ничего красивее незамысловатых каменных хижин и деревянных сараев они в жизни не видели. Но нет, потрясений для селян было за последние дни достаточно, и единственное, чего они искали, — это возможности присесть на травку и растереть уставшие стопы. Мы решили не тревожить утомлённых полурослико в раньше времени и сначала поднялись на холм, чтобы Фредерик смог проверить, как идёт подготовка его творений к их первому большому полёту.

Зрелище было невероятное! Посреди окружённой заснеженными горами поляны величественно колыхались на ветру три огромных пузыря, а под каждым из них — очень большая лодка. Тут уже даже я, признаюсь, разинула рот: было поразительно наблюдать, как паукообразные механизмы ловко передвигались по палубам и снастям, то тут, то там подтягивая своими стальными клювами узлы и делая что-то ещё, совсем непонятное. Вскоре Фредерик вернулся после осмотра этих, как он их назвал, дирижаблей, и с ноткой гордости в голосе сказал:

— Отлично! Мои автоматоны сработали слаженно и без ошибок. Баки заполнены водой доверху — осталось только поместить сферы огня в топки, и мы готовы к отлёту! Я поведу главный дирижабль, а механические помощники будут повторять мои манёвры на остальных кораблях.

Мы вернулись к полурослико м. Мирный пейзаж укрытой в горах долины успокоил несчастных селян — быть может, даже чрезмерно. Кто то спал, кто-то обстоятельно раскуривал трубку. Фредерик покачал головой, схватил железный конус и заговорил в его вершину. Его голос прозвучал так громко, что отдыхавшие мигом повскакали со своих мест.

— Не спим! Встаём, шевелимся! Времени очень и очень мало: демоны могут появиться с минуты на минуту, и тогда всем нам станет худо. В здании перед вами уже подготовлены припасы — не очень много, но лучше, чем ничего. Берём ящики и несём, куда я покажу, если не хотите пухнуть с голоду во время путешествия.

— Только бы эти лентяи не забыли взять мешок… — это Фредерик сказал, уже убрав конус от лица, и только я слышала его.

Неожиданно кто-то тронул меня за плечо. Я обернулась и встретилась взглядом с Тавином. Он возник у меня за спиной беззвучно — но этого и стоило ожидать от опытного воина. Я уже хотела было поприветствовать его, радуясь, что командир отряда Стражи выжил, но что-то такое было в его взгляде — я осеклась. Тавин прищурился и произнёс:

— Уж если мне не составило труда выследить и найти вас, то и эти твари из пекла справятся. У них нюх не хуже, чем у лучших охотничьих псов в Эрафии. Дайте мне провизии на неделю и мешок ваших хлопушек. Я уведу их от прохода в долину. На крайний случай — выиграю достаточно времени, задержав на месте.

— Но… Тавин, что ты такое говоришь? Нам нужны ты и твой опыт! Это же самоубийство — лезть в пасть к этим зверям в одиночку! Может, они не найдут тайный проход…

— И не думай меня переубедить, дитя. Если моя жизнь спасёт сотни ваших — я такую цену уплатить готов. Поэтому я и стал солдатом. Когда-нибудь ты поймёшь.

Я вздохнула и, чувствуя слабость в ногах, сделала то, о чём он просил. Тавин закинул мешок на плечо, ещё раз взглянул мне в глаза и, не произнеся больше ни слова и не оглядываясь, твёрдым шагом двинулся к выходу из долины.

EVENT
23; 18; 0

Потрёпанная когорта выстроилась для боя. Послышались команды... уже не на эрафийском. Какой-то чужой язык, грубый, животный. Щиты и котты, накинутые поверх доспехов, были густо вымазаны кровью — их даже не пытались отмыть. Как они решились на предательство? На подчинение этой мерзкой силе? Что сломило этих бывалых солдат — страх перед неминуемой смертью... или превращением в чужое мясо?

Уже не важно. Путь на север единственный.

EVENT
23; 24; 0

Частокол — непривычное зрелище для этих мест, но кто-то всё же озаботился и построил его. Это внушало хоть слабую, но надежду. Часовые не спали и радостно махали руками, приглашая в лагерь.

Мои спутники попадали на землю, едва ступив за стены, — несколько дней почти без еды и нормального отдыха сказались на них. К таким лишениям их ещё недавно плотные и упитанные тела были непривычны. Я же сразу отправилась на беседу с командиром. Он стоял в центре лагеря, раздавая указания и ожидая разговора с вновь прибывшими.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT
23; 31; 0

— Ты жив!

— Да, я жив — и хотел бы я знать, кому я успел насолить из бракадских демонологов. Вот уж с кем, а с ними я дел не имел никогда... Надо же, так ошибиться!

Я не понимала, о чём говорит Фредерик, — но я была так рада видеть его живым, что даже не пыталась ничего спрашивать, — а он по своему обыкновению заваливал меня горой мыслей и предположений, будто я, как обычно, заявилась поутру в его лабораторию, и ему не терпелось наполнить свободные уши тем, что накопилось у него в голове...

— Некоторое время назад я получил письмо с личной подписью Казандара — кажется, я рассказывал тебе о нём... самый вольный ум Бракады, за что, несомненно, рано или поздно поплатится. Я не слышал о нём с тех пор, как покинул те края, но несколько лет назад меня нашёл человек от него, и мы вступили в переписку. Похоже, теперь о нашей связи узнали.

Подпись в последнем послании показалась мне подделанной, и я решил: если меня нашли, то нужно действовать первым. В письме мне назначалась встреча — Казандар якобы собирался передать мне важнейший компонент для одного эксперимента... но в Сухом Житне меня ждали демоны — это твари с другого плана бытия, да ты только что их видела! Кто-то их призвал, но наплевал на контроль — и они схватили меня, но при этом перебили половину деревни!

— Фредерик... эти твари... их не призывали. Или это были не маги.

— Не маги? С чего ты взяла? Это же типичные демоны, я видел чучела в кунсткамере Академии!

— Звездопад. Они вылезли из камней, которые упали с неба той ночью.

Фредерик изменился в лице и принялся спорить, но я просто отвела его на место, где твари устраивали свой ритуал, а потом показала огромный кратер на краю деревни — там упал камень такого размера, что в нём поместился бы даже дьявол, а может быть, и несколько. Камень раскололся, и в трещинах виднелось что-то странное и неестественное. То ли переплетение угловатых труб, то ли...

— Нда. Видели бы это алхимики Видман и Штеттен! Я даже не хочу думать... ведь подозревал, что это неправильный, ненастоящий метеоритный дождь... подожди, так значит, это было совпадение? Меня на самом деле ждал посланец Казандара? И ты говоришь, эти твари уже захватили половину Долины?! Генриетта, нам срочно нужно вернуться в мою лабораторию! Ты отправляйся сейчас прямо туда, а я... я не рассказывал тебе об этом, но Казандар уговорил меня примкнуть к одному интересному проекту, и я устроил в горах на востоке ещё одну исследовательскую площадку. Сейчас мне необходимо попасть туда, а ты...

— Я пойду прямо на север. Тебя здесь держали не одного. Другой пленник сказал — здесь недалеко встал лагерем отряд Эрафийской стражи. Видимо, кто-то вырвался из Долины и смог позвать их на помощь. К ним теперь стекаются беженцы. Фредерик, послушай! Я знаю, ты не очень-то любишь полурослико в. Я и сама порой будто чужая на своей родной земле... но я видела, что творят чудовища. Мы должны что-то сделать, иначе они всех перебьют и превратят в свою грязную плоть. Я не смогу жить, если мы не попытаемся хоть кого-то спасти.

— ...нда, а ведь рук может не хватить... и в самом деле, это было бы кстати... Да! Гхм... совершенно верно, мы остаться в стороне не можем! Вот что: веди всех, кого сможешь собрать, к моей лаборатории. Сотни три, а может быть, и пять, если удастся поднять и те старые подштанники Магнуса тоже... Надо же будет как-то устраиваться, когда прилетим.

— Прилетим? Мы что — полетим, как птицы?

— Не совсем; но это наш единственный шанс, если дьяволы продолжат с таким же увлечением уничтожать всё на своём пути. Верь мне, как верила всегда, и скоро сама всё увидишь. Всё, решено! Я — в горы.

EVENT
26; 12; 0

Обожаю открывать новое, но терпеть не могу неожиданностей. Ведь в этом вся прелесть процесса: выработать теорию, а затем на практике добиться именно того, чего от неё ожидаешь. Теория, конечно, может быть сколько угодно смелой...

Тот необычный звездопад не мог не привлечь моего внимания, пусть я и думал в ту ночь о другом. Не стесняюсь признаться — разгадка этого явления была самой неприятной неожиданностью в моей жизни. Всех нас, учёных Энрота, даже тех, кто ещё не подозревает, что произошло, поставили перед фактом: с неба могут падать камни. И не просто падать, а нести на себе — или в себе? — таких гостей, которых по доброй воле никто не пригласил бы в свой дом.

Теперь я думаю: а что, если это вовсе не камни, а нечто сродни нашим воздушным кораблям, только сложнее и совершеннее — или, может быть, только осколки такого корабля, потерпевшего крушение?

Неужели там, так высоко, что мы этого не видим даже в телескопы, куда-то летят по своим делам рукотворные громады размером с города, везут на себе целые народы, обмениваются сигналами, а иногда и залпами чудовищных орудий? И куда они причаливают — ведь их гавань не может быть на нашей планете?

Я поймал себя на мысли, что больше всего хотел бы сейчас найти общий язык с кем-то из пришельцев, послушать их рассказы об их родных местах, задать тысячу вопросов... ведь они почему-то не бросили меня сразу в тот котёл, в котором сотворяли воинов из плоти убитых. Может быть, они увидели во мне того, с кем можно достичь понимания и о чём-то договориться? Может быть, стоило бы...

Предаваясь таким мыслям, я не заметил, как мы доехали до моей старой лаборатории.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Команда Генриетты — «Готовь снаряды!» — выдернула меня из раздумий, я поднял голову и увидел, что путь нам преграждает большой отряд пришельцев. На этот раз они были выстроены в подобие боевого порядка, и с ними был явный предводитель — тощий рогач с алой кожей, одетый в вычерненный, словно покрытый толстым слоем копоти, доспех. Он выступил вперёд, посмотрел мне прямо в глаза... и чиркнул когтем себе по горлу, облизнув тонкие губы.
 27; 32; 0	**Для сложности 80%:** За старыми воротами мне встретились полурослики, укрывшиеся здесь от демонов. **Событие:** 30
 5; 25; 0	**5; 26; 0** **6; 32; 0** **6; 33; 0** **18; 27; 0** **24; 8; 0** **25; 9; 0** **26; 10; 0** **26; 11; 0** **Для компьютера:** -мув для ИИ **Событие:** обнуление очков хода.
 2; 8; 1 **2; 10; 1**	**Для сложности 80%:** **Событие:** обнуление очков хода.
 0; 25; 0	В этом доме меня даже не стали слушать. Старуха накрывала на стол, дети возились у очага. — Энто твой Фередрих тебя подначил этакие страсти разносить? Ты не верь этому чёртознаю! Вот чего он на погосте делает? Над разрытыми могилами ворожит? Пропадёшь ты с ним... как мать твоя непутёвая. Тьфу, тьфу. Ты это… садись-ка, поснедай с нами — как гостя-то не накормить. Разносолов нет, но пареная репа — чем не обед. Да только не думай нас уговаривать, никуда мы не пойдём — дел невпроворот. Да и ни к чему. Я поняла, что слова бесполезны, — но перекусить на скорую руку не отказалась. Бабка что-то обронила о моей матери — а я её не помнила, и никто никогда не рассказывал мне о ней. Тщетно я пыталась за едой разговорить её — старуха сделала вид, что оглохла.
 6; 26; 0	И здесь уже эти твари! Неужели они и в самом деле прилетели на небесных камнях? И где те кузнецы, что ковали их подковы, — что, дальше ждать и их?.. Чудовища разделились на группы, словно задумали взять меня и моих спутников в клещи. Они точно разумнее животных — а ещё их всё больше и больше! Ну ничего, пращи наготове, и камней хватит на всех — но хотелось бы иметь и что-то посильнее.
 8; 27; 0	Двурогие твари заметно отличались от светлокожих собратьев не только внешностью, но и поведением — как отличаются взрослые от стайки бестолковых подростков. Они явно лучше организованы, поэтому заметили нас раньше. Быстро сбившись в несколько отрядов, пришельцы ринулись в атаку.
 9; 21; 0	Ох, неужто знакомые лица! Мы-то нынче спозаранку отправились селитряной воды начерпать, грядки думали удобрить, а тут эти рогатые — насилу от них ноги унесли! Пойдёмте лучше вместе…
 10; 32; 0	В пути я пыталась как-то развлекать себя, чтобы не поддаться ужасу и унынию, — например, рисовала в уме портрет сурового кузнеца, который подковывает вопящих рогатых тварей. Реальность оказалась далеко за пределами всего, что я могла себе представить, — на месте, где когда-то была сельская площадь Сухого Житня, я увидела... его. При виде этого чудовища мне пришло в голову слово «дьявол» — ведь если верить пьяному монаху, чьи разглагольствования я как-то слушала в местной таверне, то ничего ужаснее дьявола нет ни на этом, ни на том свете. Макушка этой двуногой твари, увенчанная закрученными рогами, была видна даже поверх крыш; каждая когтистая ступня, казалось, могла без труда накрыть и раздавить полуслика, а в руках блестела коса, которая наверняка могла бы целиком срезать под корень молодую рощицу. В ту минуту я поняла: у рогатых нет кузнецов. Стоит дьяволу погрозить им пальцем, как они бросаются подковывать друг друга, а то и сами себя, да ещё и устраивают драки за молотки и подковы. Кажется, увиденное помутило мой разум, и я пыталась удержаться на краю безумия, а оно подбрасывало мне всё более абсурдные видения. Мои спутники потом рассказывали, что я хохотала и кричала «подлиннее, поострее гвозди берите!», пока они оттаскивали меня в кусты подальше от дороги. — Тихо, тихо, девонька, — успокаивал меня Коста. — Ну здоровая тварина, ну отвратная с обличья — ан вот угощу я её в глаз шутихой, дак поглядим ишо, у кого в этой деревне нос самый красный! Вытряхай подсумки, братва, чичас поучим диавола по-нашему Новый Год праздновать!
 11; 18; 0	Эти твари выглядели проще той, из ямы — у них не было металлических украшений на лапах, а рог был только один, толстый и короткий. Они обменивались отрывистыми утробными звуками, словно лаяли друг на друга, но совершенно точно понимали друг друга намного лучше, чем собаки. Впрочем, как только стая заметила нас, ссора прекратилась. Взрыв землю копытами, твари бросились в бой.
 13; 26; 0	Кажется, я лишилась рассудка, думая, что эта ватага демонов нам по зубам. Я слишком поздно осознала, что мой порыв был безумством — они нас заметили, и бежать было уже поздно…

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

14; 20; 0

Решив нагнать сбежавших, мы совсем недолго шли по следам — они привели нас на полянку, где топтались какие-то оборванные люди. Выглядели они как сущие разбойники — да и едва ли могли быть кем-то ещё. Они торопливо собирали пожитки.

Длинный, косматый человек объяснял что-то главарю, одетому несколько приличнее остальных. Обернувшись на шум, верзила с криком показал пальцем на нас. Атаман кивнул и дёрнул из ножен меч.

— Говорил же, — завопил длинный, — не ходи!

15; 31; 0

После сражения с дьяволом мы обшарили каждый уголок Сухого Житня — я боялась, что вот-вот из-под завалов покажется обгорелое и изуродованное тело Фредерика. Тем не менее ни одного трупа в деревне мы не нашли, но увидели множество следов — как будто обладатели здоровенных копыт что-то волочили за собой. Следы вели на восточную околицу, а за ней начинался лес — он был сожжён на корню.

Неожиданно, петляя между чёрных, уродливых мёртвых деревьев, прямо на нас выбежала небольшая кучка полурослико в.

— Там! Там!.. — истошно орали бегущие, не сбиваясь с галопа. Я ухитрилась поставить подножку рыжему парню с совершенно безумным взглядом, а мои спутники похватали остальных. Рыжий отдышался и выпалил:

— Тама наших в полон похватали, теперь казнят, да не смертью, а и того почище! Помогите, люди добрые, не дайте окаянным этакую гнусность совершить! Энто ведь пуще смерти, всего на свете хужей... — и разрыдался.

16; 12; 0

— Упал прям с неба, представляете! Я сам видел! Вон он, в яме — подойти страшно.

— Чего-то я дыры не вижу в небе — не поблазнилось ли тебе, братец?

16; 15; 0

— Эва как ухнуло! Аж ставни о стену брякнулись и по досточкам рассыпались...

17; 13; 0

— А ты тут чего, девка? Любишь на диковины поглядеть — так вон... Что, нравится? Э-эх... Ходит, ходит, нет бы под ноги хоть раз глянуть, так ведь пялится в небо всю-то жисть — а вон оттедова подарочек и ссыпался... небось, не ей потом коновязь поправлять, а заместо той коновязи теперь дырка в земле что твои ворота, и лошадок побило...

— Накликала нам невзгоду с чародейщиком своим... спокон веку не было такого, чтоб всякая дрянь с небес летела, даже дед Эйкер такого не помнит, а он ещё живого великана видал... коли не врёт старый чёрт...

— Черномажеские дела, истинно говорю вам! Дотянулся окаянный волшбой с горы да и оторвал кусок тверди небесной, как только не зашибло никого...

20; 32; 0

Ветер гнал в нашем направлении клубы смрадного дыма, и вместе с ними до нас внезапно донёсся многоголосый, отчаянный, почти нечеловеческий вопль, а затем будто из-под земли зазвучал жуткий гулкий голос. Мы бросились в дым и, пробежав с сотню шагов, увидели картину, от которой глаза полезли на лоб.

Посреди бывшей поляны, а теперь просто круга выжженной земли, высилось нечто, похожее на огромный очаг с плоским каменным котлом, его стенки были раскалены, а вокруг пылало и булькало целое озеро густой огненной жижи. По колено в ней, будто не замечая жара, стояли высокие, могучие твари с ярко-красной кожей, а в стороне ещё несколько таких же великанов длинными кнутами гнали к котлу спотыкающихся полурослико в. Ещё дальше, возле сгоревших деревьев, уже знакомые нам рогатые пришельцы стерегли большую толпу селян.

Полурослико в подвели к котлу — среди них я узнала Солодаря, трактирщика из Сухого Житня. Не успела я опомниться, как красный великан размахнулся — огненной чертой сверкнул его кнут, и трое несчастных упали замертво. Толпа снова принялась вопить, а чудовища будто принялись за привычную, доставляющую удовольствие работу — перебрасывали друг другу трупы, легко разрывали их на части, складывали в котёл... Одна из тварей заглянула внутрь, затем, видимо, удовлетворившись увиденным, сделала знак остальным. Великаны уставились на котёл, проделали какие-то жесты руками, взревели — и их глаза запылали. Тут-то и зазвучал снова тот голос, который мы слышали издали, — словно заговорила сама преисподняя! Плоть казнённых мгновенно вспыхнула, превратилась в отвратительную мешанину, взбурлила, вскипела огромной шапкой бурой пены, опала... а посреди котла возвышалась уродливая фигура однорогого чудовища. Его тело дымилось, с него с шипением стекала высыхающая жижа.

Рыжий беглец был прав — есть теперь на свете судьба и похуже смерти.

21; 22; 0

О Тавине слышал, наверное, каждый в Эофоле — но далеко не все говорили о нём с одобрением. Полурослик, который по собственной воле покинул родное село и вступил в ряды пограничной стражи Эрафии, — совсем не тот, кого в этих краях хотели бы видеть примером для детей. Долгие годы на военной службе оставили на жёстком лице командира заметные следы — его выцветшие глаза глубоко ввалились, нос был сломан, худая щека то и дело некрасиво дёргалась.

— Что на севере? — не тратя времени на приветствия, задал вопрос Тавин.

— У меня за спиной смерть. Мы оторвались, но селяне...

— Покойники, — отрезал командир. — Здесь леса уже кишат тварями, не сегодня-завтра они и там будут под каждым кустом. На юге и западе всех, кто не сбежал, уже превратили в мясо. Я

привёл передовой отряд Стражи, за мной в полупереходе шли остальные под командой капитана Ксарфакса.

— Шли? На них напали пришельцы?

— Нет, они пришли. Отсюда остался только один путь, но там теперь стоят... как раз они. Я служил с Ксарфаксом пятнадцать лет. А сегодня, когда я пришёл на соединение с его отрядом, он приказал вырезать мне печёнку. Мы едва успели унести ноги и схорониться за этими хлипкими стенами. Вот теперь придумываем, как повкуснее себя приготовить, чтоб чертям не скучно было нас жрать.

— Тавин, нам нужно пробиться. Есть ещё надежда спасти кого-то, но нам обязательно нужно попасть на северную дорогу. Твой командир — предатель, но вместе мы сможем...

Тавин с рычанием схватил меня за воротник и вздёрнул в воздух, как мешок с тряпьём. Его взгляд был страшен.

— Дура! Девчонка! Ксарфакс не предавал. Его околдовали дьяволы — слышишь?! Ты сейчас возьмёшь своих болванов с хлопушками, и мы вместе выбьем из старика эту дурь! А потом ты соберёшь кого сможешь и пойдёшь делать то, что задумала. Я не хочу ничего об этом знать — чтобы не рассказать, когда меня поймают и начнут поджаривать на медленном огне, как синелужскую колбасу.

29; 32; 0

Опять эти рогатые бурдюки с помоями — только теперь первый ход мой! Ха, посмотрим, чего вы стоите, когда у меня развязаны руки!

31; 20; 0

Маги появились внезапно, словно с них спал покров невидимости. Конечно, я чувствовал их присутствие. Это сильные маги — их энергетику не спрятать. Очень хорошо. Слишком сильные справились бы и с этим...

— Отступник Фредерик!

Голос их лидера гремел будто со всех сторон сразу, словно приходил с неба. Нет эха, нет шёпота листьев и ветра — только бесстрастная речь, льющаяся в уши.

— Совет Бракады знает о твоих тёмных делах: о запрещённой практике некромантии, об угоне небесного корабля, позорном бегстве из Бракады и о связях с отступником Казандаром. Тем не менее ты не причинял вреда живым и имеешь право на беспристрастный суд и справедливый приговор — мы готовы гарантировать, что наказание не будет включать смерть. Сложи оружие, выпусти ману из тела и подходи к нам. Ты и сам знаешь: пойдя по этому пути, ты впал в грех. Тёмные книги могут дать знание, но оно всегда отравлено болью и смертью. Распространять его исследователь не должен. Ты ведь всё ещё считаешь себя ищущим? Искупи содеянное, Фредерик, и живи честно.

Губы сами собой расплылись в улыбке. Я слышал это слишком много раз.

— Боги! Листон, это же ты? Всё ещё работаешь тяжёлой дубиной в лапе у магнусовской полиции нравов? А ведь когда-то подавал такие надежды… Ладно ещё — «отступник Фредерик» — слышать такое мне даже лестно. Но «отступник Казандар»?! Не слишком ли ты много на себя берёшь? Даже твои начальники ещё не посмели ничего решить по его поводу — иначе я бы знал. Слишком велики его заслуги, слишком много ещё в Академии уважаемых магов, которые не позволят вам, тупые громилы, расправиться с лучшим умом Бракады на основании смехотворных домыслов — а Магнус своего слова ещё не сказал. «Запрещённые практики» — ты хоть понимаешь, как смехотворно это звучит? Скажи-ка мне, бывший коллега… велика ли разница между нагами и медузами? Ах да, медузы — это продукт искажённого процесса, который заставляет выжившие объекты злобствовать и мучиться. Совсем забыл! А гремлины отличаются от троглодитов лишь тем, что их рабство узаконено волшебными контрактами и печатями — я ничего не перепутал? Всем нужны слуги... А вселять души павших воинов в статуи, чтобы получить разумных титанов, — это, конечно же, честно по отношению к мёртвым и безупречно чисто с академической точки зрения. Ну, ну, зачем же так краснеть? Начнём обмен заклинаниями. Мы друг друга не поймём, Листон, — вы не свободны разумом…

33; 24; 0

Наследие Эпохи Чудес поистине бесценно. Правители и воители жаждут найти доспехи и оружие тех времён, но не они важны для того, кто хочет со временем изменить весь мир. Я долго собирал крошечные обрывки древних секретов, чтобы выработать на их основе что-то своё... и кое-что у меня получилось. Мои машины ещё очень уязвимы, их силовые установки нестабильны и малоэффективны, но они в достаточной мере автономны и способны сами принимать несложные решения — а ведь это, согласитесь, уже кое-что!

Автоматоны и сборочная линия ждут!

33; 34; 0

На секунду задумавшись, я покопался в памяти. Нет, на кладбище не должно быть ничего такого, что сейчас могло бы быть важно. Разве что пара... вещиц, которые могли бы когда-нибудь пригодиться для экспериментов, но я уже довольно давно сменил область научных интересов. Правда, мало кого это занимает. Стоило лишь единожды... нет, правду говорят: только мертвецам не важна репутация.

32; 19; 0

Я с величайшей осторожностью достал три сферы огня из ящика. Лёгкий и бездымный источник тепла, который заставит воду в котлах двигателей вскипать, а пар — приводить изобретённые мною механизмы в движение. Сколько лет Сэм уговаривала, чтобы я перебирался со своими разработками к ней, — там и спокойнее, и всё сырьё под рукой. И чего я тянул? По грубым расчётам, которыми я себя занимал в дороге, заряда сфер должно было впритык хватить на

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

долгий путь до Джадама. Одному мне трёх штук хватило бы с запасом, но теперь в воздух нужно одновременно поднять все корабли, что есть. Будь у меня чуть больше времени на подготовку, можно было бы запустить конденсатор теплоносителя и увеличить заряд сфер... Или же бросить всё, подняться в воздух и улететь в безопасное место в одиночку, не опасаясь застрять где-нибудь посреди океана? Нет! Этим я предам не только Генриетту, но и свою мечту.

8; 23; 0

На юг — Сухой Житень. На восток — Малые Погребки. На запад — Высокие Грядки.

20; 7; 0

Экспериментально-ремонтный цех. Принадлежит горной артели. Работники в настоящий момент не требуются

Задания на карте:

0; 28; 0

Глава семейства, почтенный Одо Два Аршина, выслушал меня, но и ухом не повёл.

— Не доведёт до добра твоя охота до приключений, Генриетта. Я-то, признаться, полагаю, что ты всё выдумываешь, но ты меня знаешь — сроду не могу отказать ни одной прелестной юной деве, — Одо ухмыльнулся. — И отрядил бы прогуляться с тобой кого-нибудь из своих парней, но раз уж, ты говоришь, дошло до таких страстей — нам и самим тут невредно было б как-то защититься, так ведь? Ты вот что: уговори старосту Сухого Житня одолжить нам Кулон Бесстрастия — тогда-то мы отобьёмся и без них.

Задание: Принести
Прогресс: Глава семейства, почтенный Одо Два Аршина, выслушал меня, но и ухом не повёл.

— Не доведёт до добра твоя охота до приключений, Генриетта. Я-то, признаться, полагаю, что ты всё выдумываешь, но ты меня знаешь — сроду не могу отказать ни одной прелестной юной деве, — Одо ухмыльнулся. — И отрядил бы прогуляться с тобой кого-нибудь из своих парней, но раз уж, ты говоришь, дошло до таких страстей — нам и самим тут невредно было б как-то защититься, так ведь? Ты вот что: уговори старосту Сухого Житня одолжить нам Кулон Бесстрастия — тогда-то мы отобьёмся и без них.
Награда: -

5; 20; 0

Это здесь вы припрятали запас шутих. Вообще-то вы берегли их на праздник, но теперь они пригодятся для других целей. Нужны только добровольцы, чтобы их вооружить.

Задание (многократное): Принести 20
Прогресс: Надо бы найти ещё несколько добровольцев.
Завершение: Добровольцы сначала отнеслись к новому оружию с некоторой опаской, но теперь оно им, кажется, нравится больше, чем обычные камни. Уж эффективность-то точно выросла в разы! Вооружить всех желающих?

Награда: 20
8; 11; 0

Используется в качестве декорации

13; 23; 0

Это семейство живёт на отшибе и сохраняет непробиваемое спокойствие — Генриетте даже кажется, что от уединения и однообразия жизни эти крестьяне заметно отупели. Выслушав последние новости, они и ухом не ведут. Седовласый отец семейства сетует, что рабочих рук не хватает, но всё же соглашается отпустить в помощь кое-кого из своих батраков — но только за сходную плату.

Задание: Принести 15 15
Прогресс: Глава семьи заявляет, что бесплатно его работники никуда не пойдут.
Завершение: Глава семьи жадно ест глазами мешочек с драгоценностями, а батраки берут свои пращи и готовы последовать за вами. Желаете ли вы нанять их?

Награда: 45
23; 8; 0

Эта дорога спускается со стороны лаборатории, и ведёт на юг через лес, в сторону Сухого Житня. Идти по этой дороге сейчас нет смысла — нужно найти Фредерика.
Задание: Быть героем по имени Фредерик.
Прогресс: Эта дорога спускается со стороны лаборатории, и ведёт на юг через лес, в сторону Сухого Житня. Идти по этой дороге сейчас нет смысла — нужно найти Фредерика.
Завершение: Пройти?

Доступ: (21; 44 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

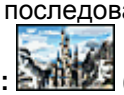
24; 16; 0
28; 14; 0

Впереди виднеются закрытые ворота эрафийской армии.
Задание: Победить героя Ксарфакс.
Прогресс: Пытаться штурмовать ворота слишком опасно. Остаётся дождаться, пока проблема с Ксарфаксом будет решена.
Завершение: После разгрома одержимых и бегства самого Ксарфакса этот сторожевой пост опустел. Желаете ли вы пройти?

Доступ: (21; 44 0)

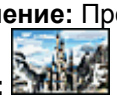
21; 6; 0

Фредерик давно доверил Генриетте ключ от своей лаборатории, но сегодня она с удивлением обнаруживает на воротах ещё одну пару проушин, в которые продета дужка замка, больше похожего на тяжёлую гирю. Никакого подобия скважины на нём не видно, и попытки нащупать какую-то потайную кнопку тщетны. Вероятно, его секрет известен только самому учёному.
Прогресс: На все потуги открыть его неподъёмный замок отвечает безмолвным презрением. Дужка настолько толста, что даже если задаться целью её перепилить, — на это уйдёт много часов, а может быть, и дней. Пусть этот замок отлит хоть из чистого золота в награду упорным взломщикам — времени на глупости нет.
Завершение: Фредерик прижимает ладонь к замку, и тот вздрагивает. Пальцы его изображают какую-то фигуру и вновь прижимаются к замку, и так несколько раз. Внутри что-то щёлкает, дужка словно становится жидкой и, оплывая, втягивается внутрь корпуса. Фредерик распахивает ворота и зовет последовать за ним.

Доступ:  (21; 44 0)

26; 32; 0
28; 15; 0

Эта горная тропа ведёт к фабрике Фредерика. Один лишь он знает, как здесь пройти.
Задание: Быть героем по имени Фредерик.
Прогресс: Эта горная тропа ведёт к фабрике Фредерика. Один лишь он знает, как здесь пройти.
Завершение: Пройти?

Доступ:  (21; 44 0)

Технические Стражи прохода:

1; 4; 1	*Мариус выходит в общую зону на 1-1-2*
1; 6; 1	*Калх выходит в общую зону на 1-1-3*
1; 8; 1	*Аш выходит в общую зону на 1-1-3*
1; 10; 1	*Зидар выходит в общую зону на 1-1-3*
1; 12; 1	*Нимус выходит в общую зону на 1-1-4*
1; 14; 1	*Аксис выходит в общую зону на 1-1-5*

Слухи в Таверне:

В горах, говорят, завелись какие-то железные пауки! Готов поклясться, это дело рук того безумного колдуна, что соорудил своё логово у нашей деревни.

Похоже, что демоны вернулись! Слышали, что они уже сожгли несколько деревень на юге?

Легенды предупреждали об этом! Конец близок!

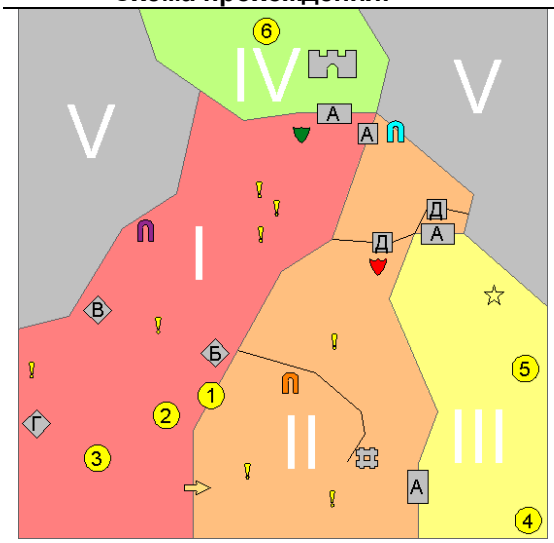
Говорят, в наших краях поселился какой-то некромант.

Если кому и удастся совладать с дьяволами, так это нашим большим соседям — титанам с драконами.

На днях у нас в таверне побывали странствующие волшебники! Они долго о ком-то расспрашивали, а затем направились в сторону гор.

Никогда не видел столько падающих звёзд, как в этот раз!

Схема прохождения:



Условие победы:
Доставить Сферу бушующего огня (III) в Башню (IV)
I ► II ► III ► IV

- I: Генриетта стартует на севере зоны. Врата задания (А) и Страж прохода (А) пропускают только Фредерика. Поэтому единственный путь – на юг. Единственный доступный город на карте – Башня в зоне IV – цель миссии. Чтобы получить доступ к ней, необходимо освободить Фредерика из Тюрьмы в зоне II
- II: проход в северную часть зоны за Стражем прохода (Д) охраняет Ксарфакс, которого требуется победить
- III: на входе в зону – Событие с 30 Полурослики для героя на уровне сложности 80%. Сфера бушующего огня – цель миссии, находится на севере зоны у Пушечного двора
- V: технические зоны, недоступные игроку, в которых происходит сюжетный захват Полуросликов и их жилищ
- **!**: Полурослики на карте, присоединяющиеся к герою

- 1: 25 Архидьяволов, охраняющих проход, которых нельзя победить
- 2: Сапоги скорости и Учёный с Тактиков, охраняемые Рогатыми демонами
- 3: Событие с 3 Лепреконами для героя на уровне сложности 80%
- 4: Брелок маны и Свиток с заклинанием Молния, охраняемые Ходячими мертвецами, а также Погост с Плащом из драконьих крыльев
- 5: 11 Автоматонов у Мануфактуры, присоединяющихся к герою
- 6: Дирижабль в недоступной области
- в зонах II и III есть несколько Событий, обнуляющих очки хода противника, позволяя героям игрока оторваться. На сложности выше Пешки (80%) их задействуется меньше
- через Монолиты выхода в зонах I и II приходят герои красного, которые будут преследовать Генриетту, и которых нельзя победить. Чтобы не попасться героям противника и успеть захватить город за неделю – рекомендуется не собирать ресурсы и сундуки на карте.

Цепочки заданий:

- ► **А** **А** ►
- 15 15 ► **Б** ► 45
- 20 ► **В** ► 20 (многократное)
- ► **Г** ► (ничего. Кулона бесстрастия нет на карте)
- II ► **Д** ►

Эпилог. Генриетта: Эофол умирал. Ещё цвели яблони, в полях наливались колосья — но из-за гор уже тянуло удушливой серной гарью, а вода несла в долины отраву со склонов просыпающихся вулканов. Совсем скоро здесь не станет жизни — только её уродливое подобие, то, что создают гости с небес. Но как тяжело заставить полуросликa впервые поднять глаза и встретить лицом к лицу своё будущее! Их совсем мало — тех, кто решился на немыслимое. Быть может, они одни останутся жить и хранить память о нашей земле, когда она умрёт.

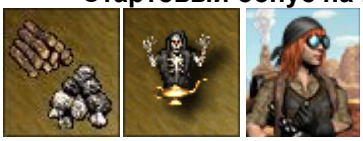
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2 За океаном (Beyond the Horizon)

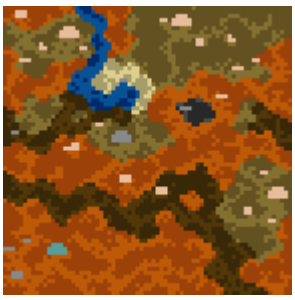
Описание сценария: Чтобы защитить город Бёртон от набегов огров, нужно победить их лидера, Зога. Генриетта и Фредерик не должны потерпеть поражение в бою, и Бёртон не должен быть захвачен. Генриетта и Фредерик ограничены 12 уровнем, но перенесут компоненты Колодца Волшебника и Кольца Мага в следующий сценарий.

Описание территории: Городку Бёртон угрожает нападение огров Дикого Пастбища. Генриетта, Фредерик и Сэм должны отбить атаки и нанести поражение вожаку огров — Зогу Шакалу.

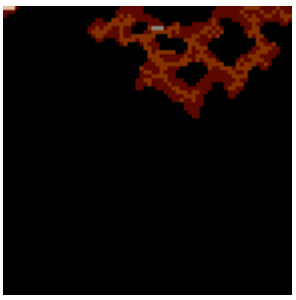
Стартовый бонус на выбор:



8 древесины и руды
Дух уныния самому сильному герою
10 Механиков Сэм



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Зога	**Условие поражения:** Потерять Бёртон
Максимальный уровень героев: 12	



Города на карте:

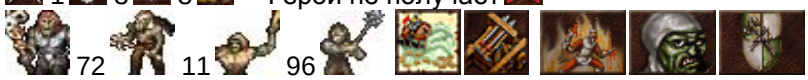
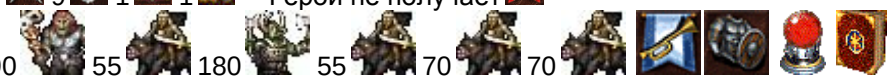
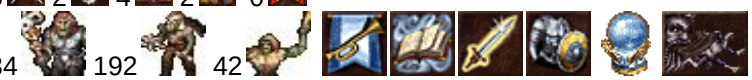
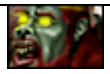
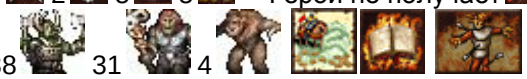
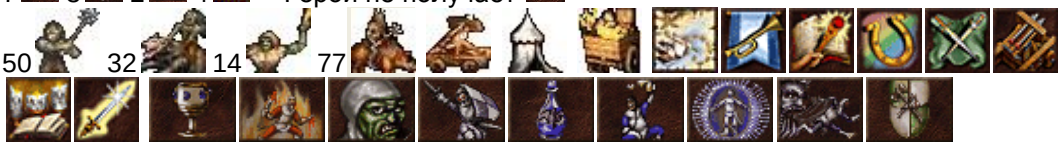
Бёртон					-
13; 61; 0	16; 7; 0	44; 4; 0	68; 47; 0	0; 0; 1	29; 33; 0

Герои на карте:

	4 уровня 12; 63; 0	4 2 2 2 3200 14 6
	19; 69; 0	**Генриетта** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 1. Переходящие артефакты: **Брелок маны** и **Колдовской шейный обруч** 41 24
	17; 68; 0	**Фредерик** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 1. Переходящие артефакты: **Брелок маны** и **Колдовской шейный обруч** 2 4 1
	Крегол* 1 уровня** 4; 0; 1	*Крегол основан на герое Жабаркас: **Специализация:** Орки. 8 4 6 11 **Герой не получает 141
	Гверау* 10 уровня** 16; 8; 0	*Гверау основана на герое Гундула: **Специализация:** Нападение. 9 3 4 4 **Герой не получает 75 66 93 316

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

 Зог* 5 уровня** 44; 5; 0	*Зог основан на герое Вей: **Специализация:** Огры. 4 0 16 19 **Герой не получает
 Джерхеш* 1 уровня** 44; 66; 0	*Джерхеш основан на герое Зубин: **Специализация:** Точность. 4 1 3 3 **Герой не получает 
 Нагбан* 5 уровня** 63; 5; 0	*Нагбан основан на герое Борагус с портретом Вея: **Специализация:** Огры. 7 9 1 1 **Герой не получает  **Патруль:** стоять спокойно.
 Тергез* 67; 8; 0	*Тергез основан на герое Сауруг: **Специализация:** Самоцветы. 5 2 4 2 0  **Патруль:** радиус в 3 квадрата.
 Хороаг* 1 уровня** 33; 26; 0	*Хороаг основан на герое Десса: **Специализация:** Логистика. 7 2 5 5 **Герой не получает 
 Тан-Гун* 5 уровня** 68; 48; 0	*Тан-Гун основан на герое Креллион: **Специализация:** Огры. 7 3 2 4 **Герой не получает 

Пролог. Фредерик: Лучшее средство от горя — страх и восторг. Я понял это, когда на горизонте показался берег. Долгий, изнуряющий путь за океан подходил к концу, и перед нами открывался новый континент — Джадам. Беженцы ещё не знали, что внизу бесплодные пустоши, что посёлок рудокопов, куда мы держим путь, грязен и шумен. Бёртон — место не для слабых, ведь любой островок жизни в этих диких краях — приманка для тех, кто не строит, не пашет и не пасёт. За право обрести новый дом предстояло заплатить дорого — и все же впервые со дня отлёта лица моих нежданных пассажиров осветились.

День 1
1-1-1

Бёртон вонял. Вот каково было наше первое впечатление об этом месте. Весь город был пронизан едким запахом чего-то незнакомого — из-за него воздух казался тяжелым, липким... и грязным, если так можно сказать о воздухе.

Из-за этого запаха наше прибытие в Джадам чуть было не обернулось большим скандалом в первую же минуту. Мы немало натерпелись в пути, многие очень тяжело перенесли далекое путешествие — но, ступив на твердую землю и вдохнув полной грудью воздух нового мира, эофольские беженцы едва ли не в один голос завопили, что не хотят здесь жить, и потребовали лететь дальше. Я не знала, что им на это ответить, и только посмотрела на Фредерика. Он целую неделю сдерживался, чтобы не сорваться, — я видела, как тяжело ему давалось вынужденное общество селян, которые то и дело досаждали ему своими неуместными жалобами и просьбами. Сейчас же я увидела, как с каждым новым недовольным выкриком из толпы его лицо багровеет, и поняла, что взрыва не избежать.

Правда, буря пришла с неожиданной стороны. Из-за спины ученого вышла невысокая, крепкая женщина с засученными рукавами. Похоже, это и была его джадамская коллега Сэм — он немного рассказал мне о ней в пути. На её лице усталость мешалась с гневом, печаль — с решительностью. Она упёрла кулаки в бока, посмотрела в глаза обернувшемуся Фредерику и хрипло закричала:

— Старина Фредерик! Я, конечно, ожидала, что рано или поздно ты, да и не один ты, решишь залечь на дне нашей дыры, но ведь вас тут больше, чем броненосцев на ранчо старика

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Дональда... Ну, привет вам, гости дорогие! Дед моего деда сорок лет искал, где в этих землях пустить корни. И знаете, что? Он нашел единственный уголок на сотни миль окрест, где не воняло. А потом туда пришли огры и открутили ему башку — слава богам, что старый дурак успел к тому времени нарожать сыновей, которые разбежались на все восемь ветров, как только выросли. Дед моего отца не выдумывал — в месте, где он поселился, воняло, как и везде тут, зато там было удобно отбиваться от врагов. Отец моего отца смог узнать, что это так воняет, — видите вон тот старый фонтан? Он хотел пробить скважину и добыть для него воду, а из нее хлынуло земляное масло. Вот из-за него-то в наших краях так и смердит. Мой отец догадался, что это масло хорошо горит, и научился выплавлять металл на этом мерзком, но очень жарком топливе. А потом сюда пришли ребята из тех мест, где не воняет, но и металла для оружия и доспехов взять неоткуда. Угадайте, что они ему предложили?

— Э-э-э... Обменять металл на что-нибудь, чего у них излишек? — предположил кто-то из полурослико в.

— Умница! Угадал! А знаешь, чего у огров излишек? Дури. Их командир просто пристукнул моего папашу дубиной, а потом заявил, что теперь весь металл мы будем отдавать ему, а взамен они больше не станут убивать. Может быть. Ну, в крайнем случае не всех. Наверное. Если будет настроение. Хотя, скорее всего, не будет. В общем, мастерски воодушевил нас на усердный труд. Да, кстати, вон там... и вон там... и вон там... — Сэм обвела рукой полный круг, показывая на окрестности городка, — Там везде эти славные парни. А там, где не воняет, — их главная крепость, и там сидит одна большая и гнусная жаба цвета свежего навоза из-под броненосца, а имя ей — Зог. Да, и там ещё несколько сотен его добрых и весёлых друзей. Хотите лететь дальше? Я не держу. Но ваши пузыри, как я вижу, больше сотни миль без ремонта не продержатся — вон какие прорехи в оболочках. Где вам придется садиться следующий раз — даже гадать не буду. Ну, надеюсь, там не будет вонять. Скатертью дорожка.

Беженцы стояли с совершенно побелевшими лицами. Те из них, кто полез было по сходням обратно на корабли, замерли между небом и землёй, вцепившись в ступеньки. Я глубоко вдохнула, сделав усилие, чтобы не скривиться, ковырнула пальцем ноги рыжую землю... и сделала шаг вперед.

— Здравствуй, Сэм. Я понимаю, что ты ждала Фредерика с друзьями и не думала, что нас будет так много, — но мы все потеряли дом. Если ты позволишь нам остаться здесь — мы будем благодарны и постараемся быть полезными. Работы мы не боимся и драки тоже.

При последних моих словах лица стоявших рядом полурослико в заметно вытянулись, но, слава богам, больше никто не проронил ни слова. Удивительно, но слова Сэм их как-то успокоили и одновременно взбодрили: все молча бросились разгружать воздушные корабли.

Когда тяжёлая работа была сделана, Сэм пригласила всех к наспех накрытым столам. На них дымилось неизвестное, немного подозрительно пахнущее мясо, и стояли бутыли с вином — непривычного зеленоватого цвета, но всё же несомненным вином. Горячая еда окончательно стёрла с лиц усталость от изнурительного перелёта. Некоторые, особо оценившие по достоинству местное вино, даже начали отпускать шуточки в духе «Полуруслик, конечно, не птица, но...»

Для коричневого (повтор каждый день):

Событие: -50 -50 -50 -50 -50 -50

Для Цитадели (44; 4; 0) (повтор каждый день):

Событие: +15000

День 3
1-1-3

Город производил впечатление сильное, хоть и смешанное. Всюду стояли не то большие дома, не то маленькие фабрики. Дым, пар, скрип дерева и лязг металла… Ничего общего с нашими тихими, опрятными деревушками — но всё же я чувствовала, что мои соплеменники здесь быстро освоятся. Выхода у них не было, а если уж полуруслик где-то поселился, то скоро там будет уютный дом — пусть даже начинать придётся с норы под горой. Впрочем, копать землю не пришлось — Сэм разместила беженцев в старых лачугах на окраине посёлка.

Много лет назад их построило небольшое племя огров, которые разругались со своими сородичами и пришли проситься в батраки, но к полезной работе великаны оказались неспособны и откочевали дальше — больше о них ничего не было слышно. Их жилища с тех пор ветшали, и их уже начали было растаскивать на камни, но тут они неожиданно пришлись как нельзя кстати. Для маленьких полурослико в эти сооружения были огромными и неудобными, но только поначалу. Всего через пару дней вдоль стен стояли кадки с помидорами и другими растениями, а деревенский плотник Урстан сколачивал изящные столы и стулья по росту новых жильцов.

Местные жители, механики, оказались людьми немногословными, но удивительно трудолюбивыми. Даже дети здесь вставали рано и вместо игр зачастую помогали взрослым на фабриках или в кузнях. Сэм проявила чудеса организаторского таланта — уже на следующий день каждый полуруслик обрёл кожаный фартук с набором простейшего инструмента и был проинструктирован о предстоящих работах.

Труд — лучшее средство от грустных мыслей. Не успела я оглянуться, как новоиспечённые подмастерья Сэм уже были по уши втянуты в производство всевозможных механических деталей: зубчатых колёс, втулок, валов, кулачков, а также и вещей, о назначении которых я не

имела ни малейшего понятия и видела только сваленными в кучу в мастерской в далеком Эофоле. Вот, например, что такое форсунка и зачем она нужна? Я, конечно, могла бы спросить Фредерика, но не посмела бы сейчас отвлекать его от дел. Он был занят возведением громадного не то ангара, не то сарая на краю посёлка — наши воздушные корабли нуждались в основательной починке. Если, конечно, обойдётся только ей…

Затишье продлилось недолго: кто-то из разведчиков Сэм принес весть, что к Бёртону выдвинулось войско одного из командиров Зога, и что скоро они будут здесь. Казалось, местных жителей эта новость совсем не выбила из колеи — только звон, стук и скрежет в цехах зазвучали чаще и громче, и город словно в кисель погрузился в смесь пара и дыма.

День 5
1-1-5

Настал день, когда мне, наконец, стало известно, откуда берётся это странноватое на вкус, жёсткое, отдающее железом мясо...

Существа, похожие на ожившие кучи камней с короткими и толстыми ногами, служили местным жителям не только источником пищи, но и вьючными животными. Ужасно упрямые, но спокойные и медлительные, они мирно паслись на больших огороженных участках — на мой взгляд, совершенно пустынных, но, судя по всему, какую-то пищу они там себе всё же находили. Именно их местные называли броненосцами. В каждом стаде был вожак с огромным костяным воротником — и, похоже, к этим здоровякам нужно было знать особый подход. Впрочем, мой старый знакомец Коста, кажется, даже не заметил, что у его новых друзей нет копыт и заплетенных в косички грив. Уже через пару дней после прибытия я видела, как он бегает по стойлам, заглядывает громадным броненосцам в пасти, запрягает их и в общем-то выглядит совершенно счастливым. Вот бы и мне так. Я-то пока не нашла, к чему мне здесь приложить руки.

День 7
1-1-7

— Девочка, огры уважают только силу. Нет, с грязнокожим можно даже поладить — но при том условии, что ты сперва в кровь разобьёшь ему морду, да ещё и протащишь на аркане перед толпой зевак, чтоб все знали, что ты сильнее его, и что ему не зазорно тебе подчиниться. Вот тогда он будет перед тобой заискивать, и ты сможешь считать, что он для тебя больше не опасен... но, скорее всего, и это ненадолго. Видишь ли, равных среди огров нет, у них есть только иерархия — как у рухов. У кого гнездо на утёсе повыше, тот может гадить на всех, кто внизу. А тот, на кого гадят, только и мечтает перебраться на самую верхушку и отомстить всем, кто раньше был выше его.

— Ну а если отлупить того, кто сидит на этой самой верхушке... где не воняет? Может, тогда они станут сговорчивее — а, Сэм?

— Что ж... попробовать, конечно, можно — но я бы не надеялась, что это раз и навсегда решит нашу проблему. Думаю, ты и сама скоро это поймёшь. Как там ваши шутники говорили? Полуросли к не кто?.. Так вот: огр тоже не птица, хе, хе, но если его хорошенько пнуть, то он замашет крылышками и даже попытается нести яйца... Чтобы добраться до Зога, нам придётся ставить этих орясин себе на службу — после того как мы им обломаем бока, конечно. И хорошо бы нам успеть разобраться с нашими бедами до того, как они вспомнят, что огр не птица и в курятнике ему не жизнь. И уж точно нельзя полагаться на этих уродов, когда дойдёт до дела — верь только своим парням с пращами, тем, кто знает, чем тебе обязан, и что на кону. Ну, и на наши горелки можешь положиться...

День 8
1-2-1

Прошла неделя, как мы поселились в Джадаме.

Бёртон и его окрестности не баловали обилием зелени, а вместо прудов то тут, то там чернели большие лужи с булькающей жижей — она-то и источала этот смрад, к которому, впрочем, через неделю мы все привыкли. Местные мальчишки то и дело из шалости поджигали какую-нибудь из луж, за что получали серьёзную взбучку от своих матерей, — а местные женщины, надо сказать, могли с лёгкостью одной рукой подбросить кузнечный молот на несколько саженей вверх. Неудивительно, что шалуны при виде грозно подбоченившейся матери сразу теряли желание пререкаться.

Я долго не решалась задать Сэм этот вопрос, но наконец собралась с мыслями и поинтересовалась, почему в Бёртоне так мало мужчин, почему женщины занимаются не домашними делами, а куют, сверлят, варят металл.

— Мужики всегда думают, что всё в их руках! Вот поэтому мы теперь так и живём. Когда в наших краях стали появляться огры, они устроили что-то вроде ополчения — наделали себе мечей, щитов, мушкетов. Само собой, воевать никто толком не умел. Их стали убивать — одного за другим, одного за другим, а кого-то угнали в рабство к Зогу. Вообще говоря, у наших баб и до этого было не очень-то много женской работы. Ты сама видишь: в наших краях ничего не растет. Здесь есть только земляное масло, руда и бурьян, который жрут одни броненосцы, — вот на нас и был уход за скотиной. Броненосец — это тебе не овечка и не коровка, справиться с ним нелегко. Хочешь не хочешь, приходилось быть сильными и смелыми. Другое дело, что и пастушек ведь много не нужно, — вот и помогали отцам и мужьям, сами учились ковать, лить металл, всё делать. Теперь дошло до того, что мужиков почти совсем не осталось… ох, ну вот как-то справляемся. Руки опускать нельзя. Будет товар — будет, на что выменять съестные припасы на портовом рынке в Косаточьей Пасти. Вот только сейчас нам туда не попасть — грязнокожие перекрыли дорогу, по которой мы гоняем караваны. Они знают, что у нас здесь есть чем их удивить, и пока не решаются брать нас приступом, но, если мы не сможем загнать их обратно в их вонючую нору в горах, — возьмут измором.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

В общем и целом, жизнь в Бёртоне была пока довольно спокойной — если не брать во внимание шум и грохот кузниц, которые тут были почти в каждом доме.

Полурослики в свободное от работы время, к большому моему изумлению, с интересом исследовали пустоши и даже забирались на небольшие скалы — но всё же далеко от Бёртона не отходили.

Местные, за исключением разведчиков, тоже старались не покидать окрестностей города, чему не в последнюю очередь способствовала близость крепостей Зога. Ему присягнули почти все вожди местных огров, и, если раньше, как говорили горожане, хоть с кем-то из них можно было с осторожностью иметь дело, то теперь у Шакала появилось что-то, что вызывало в них жгучее желание служить ему. По слухам, с недавнего времени вместо дубины, украшенной огромными рогами каменного барана, — знаком принадлежности к знатному сословию боевых магов, он стал носить огромный, явно заколдованный молот.

День 11
1-2-4

В общей суматохе я как-то потеряла из виду Фредерика. Так много всего нужно было сделать — ведь мы пытались одновременно обустроить новый быт и приготовиться дать отпор ограм Зога. Столкнулась я со своим наставником совершенно случайно, выходя из местной кузницы. Он бы меня даже не заметил — из-за огромной кипы свитков и бумаг в руках он шёл почти наугад, ну а я пропустила бы его, если бы не присущая всем полурослицам особая способность узнавать друг друга, да и других, по ногам. Другой пары таких щегольских сафьяновых сапог в Бёртоне точно не было. Помню, как он с грустной улыбкой говорил, что чары на нестираемость подмёток — самое ценное, что дал ему его бракадский наставник.

— Фредерик! — крикнула я.

— А, Генриетта! Давненько я тебя не видел. Слышал, беженцев уже расселили. Ну и как тебе хижины огров — знатные хоромы, не правда ли? Пока мы летели, я пытался уговорить себя смириться с необходимостью пустить парусину с баллонов на палаточный лагерь — но это поразительная удача! Несколько совершенно пустых, огромных помещений, куда влезли все. Я всегда думал, что истории про исключительное везение полурослицев, — преувеличение, особенно когда видел, как ты раз за разом устраивала хаос и разор в моей лаборатории. Впрочем, последние дни заставляют уверовать даже такого скептика, как я.

— Да… Хижины-то огромные, но я даже не знаю, что хуже, — душная нора с невыносимыми опекунами или целая сотня жильцов в одном помещении. Остальным, кажется, нравится чувствовать плечо соседа, даже если оно упирается в лопатку. Им это придаёт сил.

— Ну а тебе? Не поэтому ли ты сбежала из дому и нашла моё тайное убежище, которое не могли отыскать даже опытные бракадские прознатчики? Любопытных глаз в Бёртоне теперь хоть отбавляй, а ты знаешь — я предпочитаю работать, когда у меня достаточно пространства, и никто не суёт лапы в мои дела. Люблю быть наедине с познанием. Этим мы и похожи, Генриетта, этим ты меня и заинтересовала. Любопытный полурослик, который не хочет сидеть в тёплой норке и жаждет новых знаний. Хочешь сегодня помочь мне в мастерской?

— А можно?

Оставшийся день я провела помогая Фредерику. Мы много о чём успели поговорить, и впервые с момента прибытия мне стало теплее на душе.

День 14
1-2-7

Три недели минуло с тех пор, как мы покинули Эофол. Мы привыкли спать на неудобных лавках, притерпелись к грохоту кузнечных молотов и жару горнил. Жизнь была очень непростой, но как будто начала вновь становиться размеренной и спокойной — сейчас эту перемену оценила даже я. Впервые после очередного изнуряющего дня я не провалилась в сон, как только голова коснулась подушки. В моём сознании в обратном порядке начали всплывать дни — неловкие и смешные моменты знакомства с непривычным бытом Бёртона, утро, когда с нами впервые заговорила Сэм.

Каждый день и каждая ночь нашего нелегкого перелёта. Я вспоминала, как меня поразил вид бескрайнего океана, разделяющего Антагарич и Джадам, а большинство полурослицев были настолько изможденны, что даже не могли любоваться захватывающей картиной. Как мы пережидали темноту, зависая над поверхностью эльфийских озер, чтобы дать двигателям отдых и воду. Как, пролетая над мёртвыми землями, мы прятались высоко в облаках от огромных призраков драконов и с замершими от страха сердцами слушали их замогильный вой. И, как в последний раз смотрели на стремительно удаляющиеся поля и деревни родного Эофола, почти скрытые дымом и отсветами огненного зарева.

Последним, что я вспомнила, перед тем как сон взял верх надо мной, стали серые глаза Тавина — в них не было страха. Лишь самоотверженность, отвага и решимость во что бы то ни стало задержать демонов и выиграть время для нашего побега. Как же нам... мне не хватает кого-то настолько же бесстрашного рядом. Смогу ли я стать такой, как он?

День 15
1-3-1

Для Цитадели (68; 47; 0) (повтор каждые 14 дней):

Событие: +20000 , Цитадель построена

Дополнительный прирост: +22 +11 +5

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 20
1-3-6

Однажды утром ко мне в дом без лишних церемоний ввалилась Сэм:

— Пора выдвигаться!

— Но куда? — спросила я, не без сожаления стряхивая с себя остатки сна, в котором я бродила по родным лесам. Такие приятные сновидения — теперь роскошь для меня.

— Разведчики нашли заброшенную деревню огров. Кажется, это то место, в котором грязнокожие лет двадцать назад пытались устроить что-то вроде ярмарки, — ещё до того, как верховным вождём стал Зог. Пёс знает, чем они там собирались торговать, но что бы там ни было — Шакал этой затее хода не дал. Ещё бы — он-то уверен, что уважающий себя огр всё, что ему нужно, должен брать сам, когда захочет. Так вот: это отличное место для возведения укреплённого форта! Давай-ка, натягивай скорее курточку, обува… ах, да. Ну, тогда только одевайся. Выдвигаемся немедленно. Много воинов не потребуется, но нужно спешить.

День 25
1-4-4

Разведчикам удалось выяснить, что к крепости Зога можно пробраться… но какой ценой! На пути стоит гарнизон, а в нём засели полчища кровожадных тварей самого отвратного вида... Даже самые сильные артефакты и сокрушительная магия не позволят избежать огромных потерь — а у нас, честно говоря, пока неважно и с тем, и с другим. Нужно было придумать что-то ещё.

Наконец нам улыбнулась удача: один пьяный огр громогласно хвастался у походного костра, что у его командира есть «ооошнь ммгущщщственный крррруглень-ик-кий камммушек», который открывает проход в сеть подземных пещер, — там командир встречается с гонцами от самого Зога! Не стоит злоупотреблять кактусовой бормотухой — особенно, если рядом могут быть разведчики неприятеля, ловящие каждое неосторожно брошенное слово.

День 27
1-4-6

Для Цитадели (68; 47; 0) (повтор каждый 21 день):

Событие: +50000

Дополнительный прирост: +52 +24 +12

День 29
2-1-1

Для Фабрики (13; 61; 0) (повтор каждые 28 дней):

Успехи героев вызвали подъем духа у населения Бёртона: новая группа добровольцев спешит присоединиться к борцам за избавление города от гнусных людоедов!

Событие: Дополнительный прирост: +16 +12 +8 +4

День 40
2-2-5

Небо с недавних пор вызывает у меня не восхищение, а тревогу, но я не могла не признать: этой ночью небосвод был особенно красив. Мириады звёзд над освещёнными луной каменными долинами сверкали подобно гранёным драгоценным камням, которые можно найти лишь в сокровищницах богатейших властителей. Такое красивое сравнение я вычитала в одной книге из тех, которые Фредерик чуть было не пустил на растопку, сокрушаясь, что этот «балласт» попал в его наспех собранный багаж вместо каких-нибудь полезных справочников.

Сама-то я никаких таких камней, понятное дело, не видела, но слов лучше подобрать бы не смогла. Мы с Сэм сидели у костра, жарили надетые на палочки ломти мяса и хлеба, и я жадно слушала невероятные истории — их у Сэм, казалось, было столько же, сколько звёзд над нами. У меня тоже нашлась парочка забавных баек из деревенской жизни — Сэм отдала им должное, то и дело давясь хриплым хохотом. Похоже, у меня впервые за очень долгое время появился новый друг. Фредерик не принимал участия в нашей беседе — он был занят какими-то своими изысканиями. Он принёс с собой к костру целый ящик зеркал, трубок, изогнутых линеек и других устройств, но большую часть вечера провёл во мраке поодаль, периодически подбегая к нам и доставая новые стекляшки и приборы.

Мы с Сэм некоторое время понаблюдали, как Фредерик смотрит в небо через большую железную трубу, подобную тем, что используют на кораблях, чтобы увидеть далёкую землю, но быстро потеряли интерес и вернулись к своим разговорам. Когда всё мясо было съедено, а от костра остались лишь угли, Фредерик вернулся и поднял палец кверху. Таинственно освещаемый слабеющим мерцанием костровища, он произнес:

— Луна! Они с Луны!

— Кто? — поинтересовалась я.

— Демоны. Всё сходится: они живут на Луне. Не зря столько тёмных культов и практик связаны с этим небесным светилом. Каждому учёному и мореплавателю известно: наш мир имеет форму шара, а светила обращаются вокруг него, даруя нам солнечный свет днём и лунный ночью. Академическая наука считает, что на Солнце и Луне могут обитать лишь бестелесные создания. Есть и другие гипотезы, но выбирая между невероятным и абсолютно невероятным, я в конце всегда склоняюсь к более приземлённому объяснению. Я очень долго рассматривал Луну в телескоп, и я уверен: то, что мне удалось разглядеть, — это горы, равнины и бесчисленные кратеры, а значит, тот мир материален. Вероятно, у демонов есть свои города и свои замки — и они наблюдали за нашим миром внизу, быть может, через такую же подзорную трубу. Полные зависти к нашим синим океанам, к нашим зелёным лесам и бескрайним лугам, они готовили вторжение и в ту ночь обрушились в своих каменных кораблях на Эофол, превращая плодородную землю в засыпанную пеплом пустыню, сродни той, из которой они явились. Это были корабли — в этом нет никаких сомнений. Я видел в разломах — нет, не механизмы… или же механизмы, работающие на неизвестных мне принципах, но совершенно точно это продукт работы разума, а не природные образования.

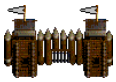
	Этой ночью я спала плохо — мне вновь снились дьяволы. Они вырывали с корнями деревья, дробили голыми руками горы и складывали их в огромные уродливые башни. Есть ли сила, способная противостоять этому?
День 52 2-4-3	Я следила за тем, как Бёртон готовится ко встрече с Зогом. Вчерашние пахари и пастухи, полурослики спешно овладевали воинским ремеслом. Удачный выстрел из пращи — для моих соплеменников дело привычное, но раньше нам не приходилось упражняться на чучелах зелёных великанов и стрелять залпами по команде. Надеюсь, когда придёт время, уже настоящие бомбы будут с такой же точностью попадать в настоящих огров. Я обсуждала приготовления с Фредериком, но он был совершенно спокоен. Даже слишком — таким бесстрастным я привыкла видеть его только во время какого-нибудь ответственного эксперимента или запуска нового причудливого агрегата. — Фредерик, есть ли у нас шанс победить Зога? — Пока Зог со своими дружками сидит в крепости и ковыряет дубиной в носу, из наших цехов выходят всё новые и новые партии готовых к бою автоматонов. Мы преподнесём этому дикарю неприятный сюрприз. Если он и ожидает встретить сопротивление, то наверняка представляет себе что-то вроде необученной, ни на что серьёзное не способной кучки женщин и карликов!, — я не стала обижаться на Фредерика за сравнение полурослико с карликами. — Знаешь, это хорошо, но я бы не сказала, что это меня успокаивает. Зог не считает нас за стоящую внимания угрозу, но ведь и мы очень смутно представляем себе, с чем можем столкнуться в его логове. Разведчики стараются изо всех сил, но опыта у них в этом деле очень мало, а достоверных сведений добыто ещё меньше. Нам нужно больше лазутчиков, больше подзорных труб. Новых труб, лучше, чем те, что есть. — Ты умная девочка, Генриетта, и я рад, что не ошибся, определив в тебе способность быстро учиться. Стоило демонам один раз застать тебя врасплох — и вот ты уже упираешься изо всех сил, чтобы узнать о враге всё ещё до встречи с ним лицом к лицу. Я уже думал над тем, как улучшить конструкцию труб, чтобы полурослико было удобно с ними управляться. Меньшее фокусное расстояние при той же кратности, компактный размер… Ваш талант к бесшумной ходьбе и невысокий рост позволят проникнуть во владения врага глубже, чем способны разведчики Сэм. Сумеешь найти и собрать готовых к такому делу полурослико? — Да, — достаточно спокойно ответила я. Сама того не желая, я стала набираться опыта в организации действий собратьев с первого дня вторжения и уже начала кое-что соображать в этом деле.
День 140 6-1-1	— Фредерик, долго ли ещё будут длиться наши приготовления? — спросила я. — Враг серьёзный, и подготовка требуется самая серьёзная, мой маленький друг. — Но разведчики доносят, что Зог уже начал догадываться о наших растущих силах. Он вот-вот сам вылезет из логова и либо навяжет нам бой на своих условиях, либо, что вполне может статься, даст дёру! Нужно зажать его в крепости, где у него не будет шанса отступить или сбежать!

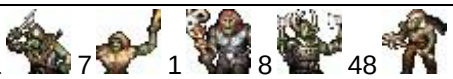
События на карте:

 58; 2; 0	Всё указывает на то, что вы уже совсем рядом с крепостью Зога. Более того — откуда-то тянет дымом походных костров. Что, если предводитель огров выбрался из своего логова размять кости, поохотиться, собрать дань, постоять кверху задом перед каким-нибудь идолом — или чем там любят заниматься на досуге эти твари? Удачный момент для быстрого марш-броска и неожиданной атаки! **Событие:** +2500 очков хода.
 22; 67; 0 **31; 67; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** обнуление очков хода.
 43; 66; 0	**Для компьютера:** **Событие:** -600 очков хода.
 52; 6; 0	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 130% и выше:** Ивент для Зога — бонусное войско **Событие:** 5 22 13 4 12 5
 68; 7; 0	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 130% и выше:** **Событие:** 4 20 4
 14; 16; 0	122 78 142 91 124 Нельзя забрать войска

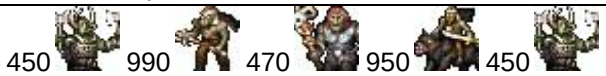
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig


27; 64; 0


Нельзя забрать войска

42; 14; 0


Нельзя забрать войска

63; 53; 0

Нельзя забрать войска

23; 67; 0

Вот они какие — огры. Громадные, неуклюжие, с грязно-оливкового цвета кожей, плохо вооружённые — но при их силе это не столь важно; даже дубина в руках такого громилы может быть опаснее самого острого меча. Впрочем, Зог, кажется, понимает: если его воинам дать хорошее оружие и одеть их в броню — равных им в бою отыщется немного. Лишь бы только он не отыскал другой источник металла — а уж добраться до изделий бёртонских мастеров мы им не дадим, пока живы.

69; 1; 1

— Стой! Кто идет? — раздался грозный, но какой-то сдавленный голос из темноты.

— Мы вам не враги — если, конечно, вы не из шайки Зога!

— Да как… Да что… Нет! Мы наняты для охраны священной реликвии! А ну-ка покажи себя, дерзкий пришелец!

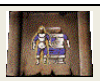
— Вы?! Я думала, что вас сожрали огры! — воскликнула я, но на меня тут же зашипели со всех сторон. Это был первый отряд, который мы снарядили, как только поставили на поток производство хлопушек системы Фредерика. Он вышел из города на разведку, но так и не вернулся. С тех пор я сама стала выезжать с разведчиками…

— Тишше! Иначе нас всех похоронит под обвалом! Да, это мы. Нас наняли.

— Что? Наняли?! Охранять?!! Тьфу ты… Я даже не хочу спрашивать, кто и зачем. Чем вы вообще думали?

— Нууу... Это был здоровый такой мужик, с рогами и копытами, но не красный. Да он не очень-то спрашивал, хотим мы или нет, и, кажется, ему было всё равно, кто мы такие. Смешно сказать: гренадёры в подземелье, где булыжник может свалиться на темечко, если просто не вовремя чихнёшь! И всё из-за этого куска заплесневелого пергамента, будь он неладен! Пропади оно всё пропадом, и этот быкомордый урод со своим золотом пусть катится! Я уж забыл, когда мы последний раз видели солнце! — На скорбном лице говорящего что-то блеснуло в свете факела.

— Ладно, горе-наёмники. Ваше дезертирство я прощаю, но теперь вы снова в строю. Давайте, выбираемся отсюда! Лучше уж погибнуть в бою, чем получить по кумполу куском скалы, когда отошёл по нужде.

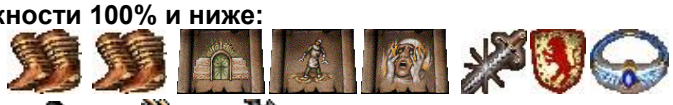

17; 71; 0

«Реликвия», о которой говорили полурослики, на деле оказалась магическим свитком заклинания телепортации. Сложно сказать, зачем рогатому понадобилось нанимать кого-то её охранять, но один из полурослико в мельком упомянул о том, что минотавр говорил, что эта реликвия — ключ к победе над Зогом.

17; 71; 0

Для сложности 100% и ниже:

Награда:

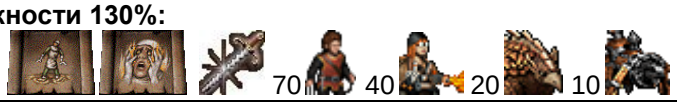


170 120 90 70

18; 71; 0

Для сложности 130%:

Награда:


70 40 20 10

48; 21; 1

Награда: +1 +1

8; 27; 0

Иногда ключ — это сила, а иногда ключ — просто ключ. И то, и другое имеет свою цену.

32; 53; 0

Личнае пастбеще Зога. Не вытаптовать. Нарушытили пайдут на корм оркам.

38; 51; 0

Аставь адежду фсяк сюда фхадящий. В адежди вы невкуснаи, а раздивать лень.

52; 36; 0

Разбогатеть может каждый! Гарантируем награду в 1 драгоценный камень за голову огра. Обращаться к Гьерду, Логово Бальтазара.

Задания на карте:

2; 6; 0

В стороне от скал и хижин огров вы замечаете странную постройку — слишком аккуратную и чистую, чтобы быть одним из их жилищ. Внутри вас встречает человек — то ли алхимик, то ли кузнец.

— Здесь ещё кто-то остался, кроме огров? Какое счастье! Я алхимик, сам из Алвара. Знакомые тёмные эльфы рассказали мне, что в этих пустошах можно раздобыть кое-какое ценное сырьё для моих экспериментов. «Это добро там обходится, считай, бесплатно» — говорили они... И какого чёрта я их послушал? Конечно, меня сцапали огры и теперь держат тут — выбраться отсюда на своих двоих я не смогу, уж очень далеко я забрался от дома. Судя по тому, что меня пока не сожрали, я всё ещё им нужен, но у меня нет желания торчать в этой дыре всю жизнь и ковать доспехи для этих людоедов!

Знаете, я тронут вашей историей и рад бы был помочь вам, но опасаюсь, что в любую минуту сюда могут снова нагрянуть мои «наниматели» и их атаманша, Гверау. Сделайте так, чтоб я их больше не видел, и тогда я помогу вам и вашему городу.

Задание: Победить героя Гверау.

Прогресс: Гверау всё ещё где-то поблизости и может вернуться в любой момент!

Завершение: До меня дошли слухи о том, как вы разбили Гверау и обратили её войско в бегство! Теперь огры точно сюда не вернутся. Я хочу вас отблагодарить! Последние месяцы я от скуки экспериментировал с селитрой и другими взрывчатыми веществами. Вот, запас немного пороха — он вам точно пригодится, чтоб вооружить ваши отряды полурослико в. Желаете ли вы сформировать отряд полурослико в-гренадёров?

Награда: 75

Вы оказали мне бесценную услугу! Чем мне ещё отблагодарить вас…

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: У меня где-то лежали старые зачарованные сапоги. Ах да, вот они! Их-то огры не отняли — не по их лапе колодка… А у меня есть пара поновее, так что эти мне не нужны. Берёте?

Награда:

2; 27; 0

В хижине вас встречает жрец в длинной робе. Некоторое время он внимательно смотрит вам в глаза, а затем жестом предлагает вам пройти в хижину.

— Приветствую вас. Я прибыл в эти земли по поручению высшего жреца Храма Солнца. Наш давний заклятый враг, Гильдия некромантов, готовится пойти на нас войной. В последние месяцы в этих пустошах всё чаще стали появляться некроманты и их мерзкие создания. Видели даже рыцарей смерти! Мы полагаем, что в этих землях ещё с прошлого века хранятся проклятые артефакты, созданные самим... Впрочем, это не имеет значения. Важно то, что эти артефакты должны быть найдены и уничтожены, прежде чем они попадут в руки Гильдии некромантов. Принесите их нам — мне есть чем вас отблагодарить.

Задание: Принести

Прогресс: Ещё не отыскали артефакты? Поторопитесь! Возможно, вы сможете отыскать какие-то из них в старых могилах и захоронениях, но, подозреваю, некоторые уже попали в руки Гильдии. Вам придётся отобрать их силой.

Завершение: Жрец долго осматривает каждый из артефактов, и, наконец, произносит:

— Вы оказали нашему Храму неоценимую помощь. Я немедленно передам артефакты своим братьям. Мы позаботимся о том, чтобы они больше никому не причинили вреда. Что касается награды... Возьмите этот Золотой Лук.

Награда:

11; 48; 0

В хижине вас встречает колдун. Кажется, он весьма напуган.

— Благодарю вас! — говорит он, — Если бы не вы, я бы не справился с этими дендроидами! Кто же знал, что от моих экспериментов с магией огня сгорит весь лес?

До того, как я прибыл в эти пустоши, я обучал магов стихийной магии — в особенности заклинаниям земли и огня. Приведите ко мне способного ученика, и я выучу его всему, что знаю сам. Обычно я беру крупную плату за свои знания, но вы помогли мне — вас я обучу бесплатно.

Задание: Быть героем по имени Фредерик.

Прогресс: К сожалению, я не вижу в вас таланта к магии. Возможно, у вас есть на примете волшебник?

Завершение: Желаете ли вы обучиться Магии Земли?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Приведите ко мне способного ученика, и я обучу его всему, что знаю сам.
Задание: Быть героем по имени Фредерик.
Прогресс: К сожалению, я не вижу в вас таланта к магии. Возможно, у вас есть на примете волшебник?
Завершение: Желаете ли вы обучиться Магии Огня?

Награда:

53; 65; 0

В хижине вы встречаете старого колдуна, погружённого в чтение книги. Наконец, он поворачивается к вам.
— Давно ко мне никто не захаживал, — произносит он. — Совершенно дикие места, что поделать. Мало кого в этих краях интересуют магические знания. Если желаете, я могу обучить вас нескольким заклинаниям, но мне нужен свиток, с которым я бы смог работать, иначе мои советы будут для вас бесполезны.
Я слышал, что свиток заклинания Благословения угодил в руки к неким рыцарям, прибывшим сюда из северных земель. Последний раз, когда я их видел, они разбивали лагерь возле хижины ведьмы.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка я вам ничем помочь не смогу.
Завершение: Этот свиток — то, что надо! Теперь я смогу обучить вас заклинанию Благословение, но в обмен на это я попрошу оставить свиток у меня. Согласны ли вы на моё предложение?

Награда:

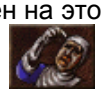
Благословение — полезное заклинание, но что толку от магии, что не способна причинить вреда противнику? Заклятье Молнии может оказаться очень полезным вам в деле борьбы с ограми и гоблинами. К сожалению, у меня нет свитка этого заклинания, но, возможно, вы сможете что-то раздобыть в логове медуз в западных горах. Эти твари любят собирать магические предметы.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка я вам ничем помочь не смогу.
Завершение: Этот свиток — то, что надо! Теперь я смогу обучить вас заклинанию Молния, но в обмен на это я попрошу оставить свиток у меня. Согласны ли вы на моё предложение?

Награда:

Вражеские стрелки могут представлять огромную угрозу — но скажу вам по секрету: этой угрозы вы можете избежать. Заклинание Забывчивости может быть чрезвычайно полезным в деле борьбы с любыми стрелками — а, как я слышал, Зог в последнее время набрал в своё войско много орков-наёмников. Свитки этого заклинания раздобыть нелегко, но, возможно, в притоне контрабандистов вы сможете найти что-то ценное.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка я вам ничем помочь не смогу.
Завершение: Этот свиток — то, что надо! Теперь я смогу обучить вас заклинанию Забывчивость, но в обмен на это я попрошу оставить свиток у меня. Согласны ли вы на моё предложение?

Награда: 

Осталось одно заклинание, которому я могу вас обучить: Контрудар. Раньше у меня был свиток с ним, но я его потерял, когда на меня напали минотавры-бандиты. Скорее всего, свиток всё ещё у них. Удачи вам!

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка я вам ничем помочь не смогу.
Завершение: Этот свиток — то, что надо! Теперь я смогу обучить вас заклинанию Контрудар, но в обмен на это я попрошу оставить свиток у меня. Согласны ли вы на моё предложение?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

55; 43; 0

В хижине вы встречаете старого кузнеца, занятого изготовлением доспехов.

— Ну, кого ещё там принесло? Огры? Я же вам толковал, что… А? Не огры? Ну и славно! Давненько ко мне не захаживали заказчики — эти твари людоеды распугали всех в округе, а тут ещё заявились какие-то рыцари, и давай уговаривать пойти с ними в поход, а куда мне на старости лет...

Слушайте-ка. Заходил ко мне недавно на огонёк охотник, и я выгодно купил у него целый мешок чешуи василиска. Чешуя крупная, добротная — самое то для крепкого доспеха, да только одной чешуи будет маловато — нужно ещё кой-какое сырьё.

Принесёте мне 30 кристаллов и 30 драгоценных камней — изготовлю для вас отличные доспехи из чешуи василиска.

Задание: Принести 15 15

Прогресс: Этого маловато будет. Мне нужно ровным счётом 30 кристаллов и 30 драгоценных камней, не меньше!

Завершение: Ну наконец-то — эти-то кристаллы и камушки мне и нужны! Передать кузнецу сырьё для изготовления Доспехов из чешуи василиска?

Награда:

63; 20; 0

Странствуя по пустошам, вы обнаружили старую ферму — или, как здесь их называют, ранчо. Вид у этого ранчо, однако, оказался самый жалкий: забор был проломлен в нескольких местах, и стены хлева для броненосцев тоже зияли дырами. Вас встретил ковыляющий хозяин фермы.

— Люди? Из Бёртона? Какое счастье, хоть кто-то там ещё жив. А я уж ведь думал, что грязнокожие всех давно порешили… Поглядите только, что эти твари сотворили с моим ранчо! — он указал в сторону забора. — Уже нет сил их терпеть. Приходят, ломают всё, до чего могут дотянуться, забирают самых жирных броненосцев… и так каждые полгода. Я думал было перебраться поближе к городу, но дотуда ведь ещё добраться надо, а в пустошах всякая тварь водится. Что я один сделаю со стаей виверн, или этими… бронзовыми быками?

Вообще-то я знаю, что за огры наведываются ко мне, да что толку! Это банда Тергеза. Поганый людоед устроил себе логово на склоне горы, совсем рядом, — фермер указал куда-то на север. — Говорят, он редко оттуда вылезает. Может, вы поможете мне избавиться от него? Ведь нет уж никакого житья от этих огров.

Задание: Победить героя Тергез.

Прогресс: Фермер чинит сломанный забор и поит немногих оставшихся у него броненосцев. Лучше попусту его не отвлекать.

Завершение: Говорите, Тергез сбежал как крыса? А банда его перебита? Ну наконец-то! Если то, что я услышал про вас и Зога — правда… кто знает, может скоро тут и вовсе не останется никаких огров?

Что касается награды… Золота-то у меня, конечно, нет. Вот, возьмите моих лучших вожаков — я теперь и новых выращу, а больше мне нечем отблагодарить вас.

Награда: 45

— Ах да, совсем вылетело из головы, — вдруг вспоминает фермер. — У меня валяются тут старая магическая книга, купил её когда-то на ярмарке у тёмного эльфа. Возможно, Генриетте она бы пригодилась?

Задание: Быть героем по имени Генриетта.

Прогресс: — Ах да, совсем вылетело из головы, — вдруг вспоминает фермер. — У меня валяются тут старая магическая книга, купил её когда-то на ярмарке у тёмного эльфа. Возможно, Генриетте она бы пригодилась?

Задание: Желаете ли вы забрать книгу себе?

Награда: +1

70; 40; 0

Изучая захваченное селение огров, вы заметили огромную хижину — явно обиталище их вождя. Самого вождя, однако, нигде видно не было, и попасть в хижину не удалось. Вход в неё оказался не просто закрыт, а магически запечатан — тут явно потрудился кто-то из великанов-магов. Обыскивая посёлок, ваши бойцы нашли спрятавшегося в прогоревшей печи гоблина, раба огров. Тот признался, что это хижина вождя Тан-Гуна. Возможно, он держит при себе ключ от хижины или нечто в этом роде — стоит его поискать.

Задание: Победить героя Тан-Гун.

Прогресс: Хижина Тан-Гуна закрыта, попасть в неё невозможно.

Завершение: При ближайшем рассмотрении хижина оказалась входом в огромную пещеру, где хранились «богатства» вождя. Покопавшись в горах черепов, ржавого трофейного оружия и прочего бесполезного мусора, вы обнаружили нечто занятное — инструменты бёртонских инженеров, очевидно, захваченные Тан-Гуном в одном из боёв. Желаете ли вы экипировать отряд инженеров?

Награда: 25

Уже собираясь уходить, вы вдруг заметили в углу пару очень пыльных, но несомненно зачарованных сапог.
Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: Желаете ли вы забрать сапоги себе?
Награда:

70; 67; 0

Задание: Быть героем по имени Генриетта. **Награда:**

Задание: Быть героем по имени Генриетта. **Награда:**

52; 3; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** +200

14; 15; 0

Задание: Вернуться не раньше 2-1-2. **Доступ:** (16; 7; 0)

31; 6; 0

Стоило вам начать приближаться ко входу в пещеру, как прямо перед вами ударила молния — прямо с ясного неба! Затем ещё одна, и ещё, и ещё… Стало очевидно, что продолжать путь в этом же направлении смертельно опасно.

Вне всякого сомнения, эти молнии — дело рук могущественного колдуна из огров. Разведчики сообщали, что в этих пещерах часто бывают воины Тергеза, а сам он, по слухам, владеет некой сферой, способной усиливать магию воздуха. Возможно, она — решение вашей проблемы?

Задание: Принести
Прогресс: Приближаться к пещере всё ещё опасно.
Завершение: Всё ещё опасаясь разряда смертельной магии с небес, вы подошли ко входу в пещеру, но на этот раз со Сферой Небесного Свода в руках — и молнии не появились.

Теперь вы сможете проникнуть в пещеры под крепостью Зога, но сферу лучше оставить здесь, у входа.

Желаете ли вы пройти в пещеры прямо сейчас?

Доступ:

32; 18; 0

На этом берегу разбили лагерь пираты. Здесь можно нанять корабль и команду, но только за достойную плату. Принесите 20 Кристаллов, 10 Драгоценных камней и 4000 Золота, чтобы пираты согласились пойти с вами.
Задание: Принести 20 10 4000
Прогресс: Пираты не будут с вами разговаривать, пока вы не принесёте 20 Кристаллов, 10 Драгоценных камней и 4000 Золота.
Завершение: Видя золото и драгоценности, пираты готовы предоставить свой корабль и вступить в ваше войско. 20 Кристаллов, 10 Драгоценных камней и 4000 Золота будет достаточно. Вы согласны?

Доступ: проход к воде (64)

40; 6; 1

Задание: Принести 100 **Доступ:**

42; 41; 0

По дороге вы встречаете человека, смахивающего на вора.

— Это военный лагерь местных минотавров, — заявляет он. — Огры несколько раз пытались сюда проникнуть, но минотавры Бальтазара знают толк в укреплениях.

Впрочем... Принесите мне 15 драгоценных камней, и я покажу вам тайный ход в их лагерь.

Задание: Принести 15
Прогресс: — Этого мало! — возмущается вор. — Больше ничего нет?
Завершение: — Очень хорошо, — говорит вор и тянется к камням. — Следуйте за мной, я вам покажу тайный ход. Но будьте осторожны! Минотавры не любят непрошеных гостей.

Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

45; 67; 0

Ваши войска остановились у обрыва. Из-за глубоких трещин в земле пройти здесь невозможно — нужно построить мост.

Задание: Принести 20
Прогресс: Без материалов мост не построить — придётся сначала поискать дерево.
Завершение: Используя 20 Дерева, вы можете построить мост над разломами и пройти дальше. Вы хотите его построить?
Доступ: восточная часть карты.

55; 39; 0

По дороге вы встречаете человека, смахивающего на вора.

— Это военный лагерь местных минотавров, — заявляет он. — Огры несколько раз пытались сюда проникнуть, но минотавры Бальтазара знают толк в укреплениях.

Впрочем... Принесите мне 15 драгоценных камней, и я покажу вам тайный ход в их лагерь.

Задание: Принести 15
Прогресс: — Этого мало! — возмущается вор. — Больше ничего нет?
Завершение: — Очень хорошо, — говорит вор и тянется к камням. — Следуйте за мной, я вам покажу тайный ход.
Доступ: восточная часть карты.

57; 2; 0

Единственный проход через горы оказался перекрыт высокой стеной. Здесь нет ни ворот, ни дверей. Похоже на магическую преграду — но как Огры могли создать её, если они не сильны в магии?

Внимательно изучив стену, вы нашли небольшое отверстие. Сфера, что хранил Нагбан, идеально подходит по форме — должно быть, это ключ.

Задание: Принести
Прогресс: Внимательно изучив стену, вы нашли небольшое отверстие. Сфера, что хранил Нагбан, идеально подходит по форме — должно быть, это ключ.
Завершение: Стена задрожала от прикосновения сферы. Если оставить её внутри, сила, держащая камни, иссякнет. Вы желаете открыть проход?
Доступ:

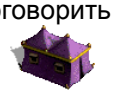
54; 23; 0

Вы встречаете могущественного дракона, вожака своих сородичей. Он заявляет, что его стая позволит вам ходить через их земли, только если вы поделитесь с ними своими богатствами. Их аппетиты по-драконьему непомерны: они требуют 40 кристаллов, 40 драгоценных камней и 20000 золота.

Задание: Принести 40 40 20000
Прогресс: Дракон непреклонен. Он требует 40 кристаллов, 40 драгоценных камней и 20000 золота, и не меньше!
Завершение: Дракон заявляет, что готов принять золото и драгоценности в обмен на право находиться в его землях. Согласны ли вы на его предложение?
Доступ:

64; 67; 0

Здесь живёт главарь бандитов — его шайка перекрыла некоторые проходы. Он готов поговорить с вами, но только если вы снабдите его отряд рудой.

Задание: Принести 50
Прогресс: С вами не будут разговаривать, пока вы не принесёте 50 руды.
Завершение: Здесь живёт главарь бандитов — его шайка перекрыла некоторые проходы. Он готов поговорить с вами, но только если вы снабдите его отряд рудой. Вы согласны?
Доступ: 

4; 3; 0
68; 30; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

11; 43; 0

Жители пустошей построили здесь укрепления, чтобы защищаться от огров Зога. Они пропускают только тех, кто идёт из Бёртона.

Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: Вас опознали по флагу. Вы хотите идти дальше?
Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

41; 10; 0	Здесь стоит ещё один гарнизон огров, и укреплён он даже лучше, чем предыдущий. Штурмовать его не представляется возможным. Вы уже готовились повернуть назад, как вдруг со стены вас окликнул варвар. — Зог держит всех в страхе, но настоящей преданности он не добился. Не все огры хотят служить Зогу, однако никто не осмелится встать у него на пути, пока у него Железный Кулак. Возможно, если бы вы принесли нам очень сильные артефакты — такие, как Золотой Лук, Стрелы с Перьями Ангела и Тетива из Волоса Гривы Единорога, Зогу пришлось бы непросто в борьбе со своими соперниками. За такую услугу мы пропустим вас в его лагерь, а дальше делайте, что хотите. **Задание:** Принести **Прогресс:** Захватить столь мощные укрепления невозможно. Вы сможете пройти здесь, только если принесёте варварам артефакты. **Завершение:** Увидев артефакты у вас в руках, варвары соглашаются открыть проход для ваших войск. Возможно, это единственный шанс попасть в лагерь Зога. Хотите передать артефакты и пройти? **Доступ:**
41; 41; 0 **56; 39; 0**	Жители пустошей построили здесь укрепления, чтобы защищаться от огров Зога. Они пропускают только тех, кто идёт из Бёртона. **Задание:** Быть героем под флагом. **Завершение:** Вас опознали по флагу. Вы хотите идти дальше? **Доступ:**
47; 50; 0	Жители пустошей построили здесь укрепления, чтобы защищаться от огров Зога. Они пропускают только тех, кто идёт из Бёртона. **Задание:** Быть героем под флагом. **Завершение:** Вас опознали по флагу. Вы хотите идти дальше? **Доступ:** (многосторонний)
29; 6; 1	Сегодня у меня был сложный разговор с Фредериком и Сэм. Я постаралась как можно убедительнее объяснить им: туда, где опасно, должна ходить только я. Если что-то случится со мной — Бёртон и те, кто там живёт, справятся. Просто кто-нибудь другой станет ходить вместо меня в разведку. А вот их потерю наш город может и не пережить. «Наш город» — как быстро я привыкла к этим словам. **Задание:** Быть героем по имени Генриетта. **Прогресс:** Здесь пахнет кровью. Я не могу позволить своим друзьям рисковать — дальше должна идти только я одна. **Завершение:** Даже если впереди встреча с самим Зогом — Бёртон уже сделал всё возможное, чтобы к ней приготовиться. Осталось только понять: готова ли к ней я? **Доступ:**

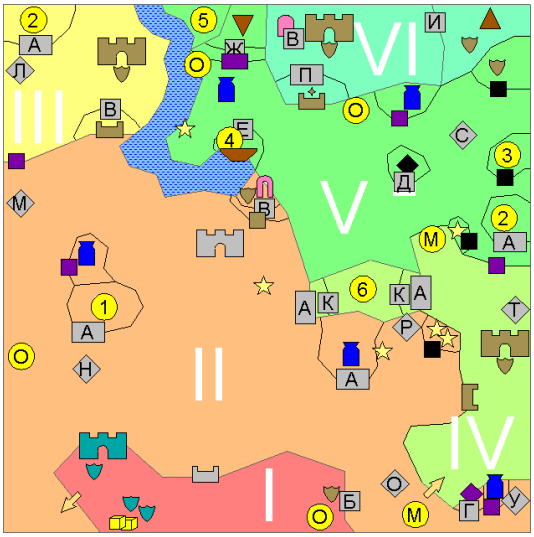
Технические Стражи прохода:	
34; 28; 0	*Хороаг выходит в общую зону на 1-3-2*
5; 0; 1	*Крегол выходит в общую зону на 2-3-3*
40; 4; 0	*Зог выходит в общую зону на 7-1-2*

Слухи в Таверне:

Минотавры соорудили свой аванпост к северо-востоку от Бёртона. Похоже, они готовятся к войне с Тёмными Гномами.
Маги и изобретатели из пиратской империи Регны, что на островах к югу от Джадама, активно разрабатывают ручное огнестрельное оружие.
Зог назвал свой могучий артефакт в память об Арчибальде. Король-узурпатор и Шакал были союзниками во время Войн Престолонаследия. ***Слух удалён в версии 1.7.2***
К востоку от Бёртона поселился колдун, прибывший из заморских земель. Говорят, он помогает странствующим магам в изучении заклинаний.
Те, кто видели вход в крепость Зога, говорили, что он охраняется несметными полчищами огров и орков.
В заливе у крепости огров видели судно под пиратским флагом.
В пустошах Дикого Пастбища водится много виверн. К северу от Бёртона видели целое гнездо этих тварей!
Проводник чуть к северу от Бёртона поможет куда быстрее перемещаться по пустошам Дикого Пастбища.
Говорят, что Тергез, приспешник Зога, знает как проникнуть в его крепость.
Многие слышали, что в крепость Зога ведёт подземный ход, но никому пока не удавалось видеть его воочию.

Схема прохождения:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Условие победы:
Победить Зога (VI)
I ► II ► V ► VI

- I: около стартовой позиции Генриетты и Фредерика – 2 Ящика Пандоры для сложностей 130% и 100% и ниже, дающих бонусы, облегчающие прохождение. На востоке зоны стартует герой коричневого – Дерхеш
- II: Двусторонний монолит ведёт в различные части зон II и V. Хороаг стартует в закрытой области на севере и выходит в общую зону на 1-3-2 через Стража границы, доступного только коричневому. Гверау из зоны III получает доступ в зону II на 2-1-2. Также через Монолит выхода Крегол попадёт в зону на 2-3-3. Недалеко от города лежат Рёбра, охраняемые Церберами. В восточной части зоны можно найти Шлем-череп, охраняемый Личами. На юго-востоке зоны – фиолетовая Палатка ключника, которая даст доступ к большинству синих Двусторонних монолитов, а также откроет проходы между зонами II и III, IV и V, и даст доступ к Вратам подземного мира в зоне V
- V: чёрная Палатка ключника даст доступ к различным областям: к Кукле шамана и Туловищу легиона в зоне II; к Тетиве из волоса гривы единорога на юге; к святыне с заклинанием Упокоить нежить на востоке; к Тергезу на северо-востоке. На Корабле в заливе можно попасть в недоступную с суши область (5). Врата подземного мира ведут в подземную область, через которую можно попасть в зону VI. На западе зоны лежат Стрелы с перьями ангела, охраняемые Снайперами
- VI: зона Зога – цель миссии. Зог находится у Цитадели и получает доступ к зоне II через Портал входа на 7-1-2. Доступ возу можно получить через антимагический Гарнизон и Врата задания, либо через подземную область (только для Генриетты) из зоны V и Нагбана, охраняющего проход на востоке
- 1: область с 3 самоцветами и Проводником
- 2: Городские врата
- 3: Святыня магической мысли с заклинанием Упокоить нежить
- 4: область с Фрегатом и 22 Пиратами, присоединяющимися к герою
- 5: область с Лагерем наёмников, Колдовским кольцом, 42 Пиратами, присоединяющимися к герою и Свитком с заклинанием Хождение по воде
- 6: область с Проводником, Конюшнями и Святыней магического жеста с Защитой от воздуха.

Цепочки заданий:

- ► **А** ►
- 20 ► **Б** ► II
- **В** – открывают проход для героев коричневого по времени
- 50 ► **Г** ►
- 40 40 20000 ►
  ► **Д** ► ► ► **Ж** ► ► ► **И** ►
- 20 10 4000 ► **Е** ► 22 ► 42
- 15 ► **К** ►
- III ► **Л** ► 75 ► ►
- II II **М** **М** ► **М** ► ► V V ► ► **П** ►
- ► **Н** ► ► ►
- **О** ► **О** ► ► **О** ► ► **О** ► ► **О** ►
- 15 15 ► **Р** ►
- V ► **С** ► 45 ► ► +1

- V ▶ т ▶ 25 ▶ ▶
- ▶ у ▶ ▶ ▶

в подземелье:

- ▶ ▶ +200
- 100 ▶ ▶

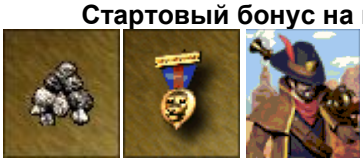
Эпилог. Генриетта: Первые горести и радости нового мира. Первые успехи и потери, новые враги и… новые друзья. Горький вкус крови и опьяняющий — победы. Джадам принял наши жертвы и взамен одарил нас тем, чего мы никогда не желали, но приняли, чтобы выжить. Не все обрели мастерство воинов, но каждый из нас стал героем. Немногие научились вести за собой, но любой готов подняться, услышав зов. Пусть теперь иногда ноют раны — если ты это чувствуешь, значит, ты ещё жив.

3 Живым или мёртвым (Dead or Alive)

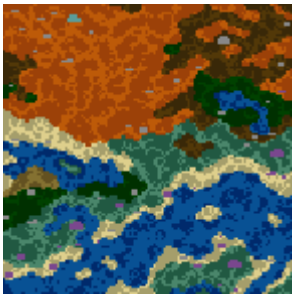
Описание сценария: Чтобы победить, разгромите армию пирата Даргема, бросившего вызов жителям пустошей. Генриетта и Фредерик не должны потерпеть поражение в бою, и Бёртон не должен пасть. Герои ограничены 18 уровнем. Генриетта и Фредерик перенесут составляющие Колодца Волшебника и Кольца Мага в следующий сценарий.

Описание территории: Неожиданной угрозой для Бёртона стали набеги пиратов, которых возглавляет Даргем. Регнанцы — серьёзный противник, и своими силами справиться с ними не получится.

Стартовый бонус на выбор:



15 руды
Значок смелости Генриетте
2 Стрелка Фредерику



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы:	**Условие поражения:**
Победить всех врагов	Потерять Бёртон

Максимальный уровень героев: 18

Города на карте:

				-
Бёртон				
26; 6; 0	27; 83; 0	86; 97; 0	102; 56; 0	82; 14; 0

Герои на карте:

	26; 7; 0	**Фредерик** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 2. Переходящие артефакты: **Брелок маны, Талисман маны, Колдовское кольцо** и **Колдовской шейный обруч** 22 14 7 2
	67; 6; 0	**Генриетта** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 2. Переходящие артефакты: **Брелок маны, Талисман маны, Колдовское кольцо** и **Колдовской шейный обруч** 72 15 12

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Немертия*
15 уровня**
0; 54; 0

*Немертия основана на герое Кассиопея:
Специализация: Нимфы.
8 6 7 4 **Герой не получает
26 145 129 31

Бесс*
15 уровня**
12; 90; 0

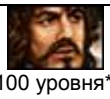
*Бесс основана на герое Анабель:
Специализация: Пираты.
9 5 4 4 **Герой не получает
144 212 119 351 72

Эвадне*
1 уровня**
15; 99; 0

*Эвадне основана на герое Астра:
Специализация: Лечение.
4 2 3 4 **Герой не получает
1

Квинг*
20 уровня**
76; 79; 0

*Квинг основан на герое Эоваций:
Специализация: Клон.
1 1 1 1 **Герой не получает
1



100 уровня*
86; 98; 0

12 10 4 9 *Герой не получает
1 1 1 1 1 1

Сварн*
1 уровня**
101; 80; 0

*Сварн основан на герое Андал:
Специализация: Кристаллы.
2 0 4 4 **Герой не получает
1

Малатхи*
1 уровня**
102; 56; 0

*Малатхи основана на герое Мириам:
Специализация: Разведка.
11 11 7 9 **Герой не получает
1
Патруль: стоять спокойно.

Цейтос*
15 уровня**
107; 75; 0

*Цейтос основан на герое Манфред:
Специализация: Огненный шар.
5 4 5 11 **Герой не получает
91 139 72 94

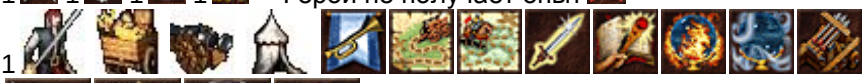
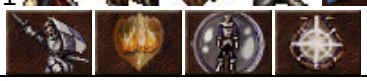
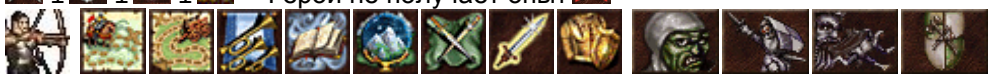
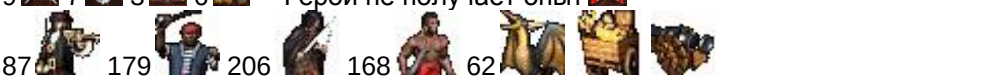
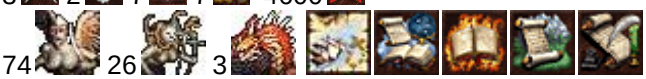
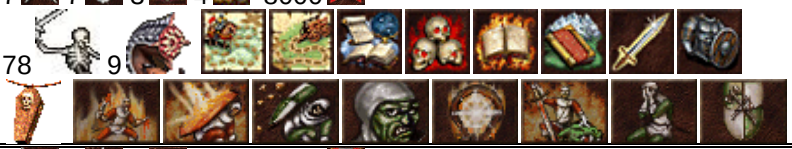
Илендор*
40 уровня**
30; 83; 0

*Илендор основан на герое Ивор:
Специализация: Эльфы.
14 10 6 5 **Герой не получает опыт
214 231 312 703 82 146
Патруль: радиус в 4 квадрата.

5 уровня
57; 77; 0

0 5 3 5 4600
180 210 44 32

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 Берхану* 20 уровня** 74; 78; 0	*Берхану основан на герое Дерек: **Специализация:** Матросы. 1 1 1 1 **Герой не получает опыт 1  
	 Солендор* 10 уровня** 75; 79; 0	*Солендор основан на герое Иллор: **Специализация:** Духи океана. 1 1 1 1 **Герой не получает опыт 1 
	 Израал* 20 уровня** 78; 78; 0	*Израал основан на герое Коркес: **Специализация:** Нападение. 9 7 3 6 **Герой не получает опыт 87 179 206 168 62 
	 5 уровня 85; 31; 0	3 2 7 7 4600 74 26 3 
	 Бойд* 7 уровня 93; 16; 0	*Бойд основан на герое Галтран: **Специализация:** Скелеты. *«Кто не слышал в детстве историй о повешенном, зарезанном и даже обезглавленном всаднике, что ночью скачет по пустым дорогам, надеясь найти своих убийц и отомстить им. Некромант сказал бы — чушь: мертвец, восставший сам собой, не может иметь памяти и воли. Может быть, это так — но тогда у Бойда есть счёты не только к предателю, который его прикончил, но и к тому, кто не дал ему упокоиться».* 7 7 3 4 8000 78 9 
	 7 уровня 2; 37; 0	7 3 2 3 8000 12

Пролог. Генриетта: Я снова вспоминала дом. Те мирные, сонные времена, когда даже редкие драки на деревенских гуляниях всегда заканчивались мировой чашей… Здесь же у нас не выходит поладить ни с ограми, ни с гоблинами, хоть они теперь и досаждают нам гораздо реже. Недавно в наших краях стали появляться регнанские пираты — далеко разнеслись слухи о том, что в Бёртоне теперь есть чем поживиться. А ещё наши дозорные видели недалеко от стен города живого покойника. Случайность — или мёртвым тоже что-то от нас понадобилось?

День 1
1-1-1

История Бёртона, как и многих подобных поселений, основанных отчаянными людьми, готовыми на всё, чтобы изменить свою жизнь, не лишена тёмных пятен. Одним таким пятном была торговля с пиратами — и не просто регнанцами, а изгоями, которым не нашлось места даже в этой беззаконной империи. Им продавали дельные вещи для кораблей, оружейные стволы, ядра и прочие припасы для их неприятного ремесла, а взамен получали кое-какие редкие вещества, не интересуясь их происхождением. Длилось это недолго и исключительно от безысходности — но, увы, что было, то было.

Как только дела наладились и появились легальные источники поставки провианта и прочего необходимого, сделки с пиратами сошли на нет. Такое развитие событий не то что не устроило морских разбойников, а просто привело их в бешенство.

— Мы, может, тоже решили заделаться честными торговцами! Так ведь нет же, тысяча чертей, — рожей, видать, не вышли! — кипятился предводитель одной из шаек, в высшей степени неприятный тип по имени Даргем. — Ну, ничего, — прорычал он, — я покажу этим сухопутным

крысам, как огорчать уважаемых деловых партнёров.

Слово своё Даргем сдержал: несколько пиратских банд сговорились, перерезали все торговые артерии Бёртона и принялись грабить обозы с провиантом. Ситуация становилась критической.

Было решено созвать срочное собрание, чтобы найти выход. От сбежавшихся на площадь горожан я услышала много историй о бесчинствах Даргема и его дружков. От некоторых рассказов так и продирал холодный ужас... и это под палящим-то солнцем Джадама!

Но одна байка заинтересовала меня более остальных: в ней говорилось о некоем Бойде, с которым Даргем якобы обошёлся жестоко даже по меркам пиратов. Версий было несколько, но все сходились на том, что молодой парень по имени Бойд, авантюрист и искатель приключений, однажды решил наняться на бриг, ходивший под флагом с весёлым Роджером, надеясь пощекотать нервы и пополнить свою коллекцию острых впечатлений. Великий мастер рассказывать смешные истории и петь похабные песни, он быстро стал душой команды — но это совершенно не обрадовало капитана брига, Даргема.

Сам ещё довольно молодой для атамана морских разбойников, он успел освоить только один способ держать команду в узде — страхом и угрозами. Он знал воздушное волшебство, и потому его угрозы не были пустыми — никто не хотел рассердить его и внезапно сдохнуть от удушья или, наоборот, от разрыва лёгких. В то же время он был способен подгонять бег своего корабля, раздувая паруса магическими вихрями, и отбрасывать воздушным щитом стрелы и ядра. Его команда редко оставалась без богатой добычи, так что желающие наняться к нему находились всегда.

Среди них оказался и Бойд, так неосторожно пошатнувший авторитет жестокого капитана. Может, это была просто ревность… Так или иначе, Бойд был обречён. Доподлинно неизвестно, что послужило причиной конфликта, но один старый трактирщик, имевший однажды неудовольствие бесплатно угощать пиратов с мрачного брига, подслушал рассказ о том, как неудачливого пирата вздёрнули на рее под палящим солнцем, сперва убедившись, что он не сразу задохнётся в петле. Для искусного мага не составило труда обеспечить такой исход.

Так он там и висел, служа пищей чайкам — а когда бриг причалил к берегам Джадама, то кости бедолаги Даргем сменял на перо для шляпы у какого-то мрачного проходимца. Что последний с ними сделал — уже неизвестно, да только с тех пор поползли слухи, что то тут, то там путникам встречается скелет неупокоенного пирата, который громко выкрикивает в ночи имя Даргема. Кто-то из очевидцев даже прибавлял, что скелет при этом потрясает саблей, из глаз его вырывается колдовское пламя, а земля под ним стонет и вспучивается. У страха глаза велики, подумала я — но, быть может, стоит поискать этого неупокоенного мстителя? Как говорится, враг моего врага — мой… нет, не друг. Ещё не хватало дружить с покойниками! Скажем… союзник.

Для компьютера (повтор каждый день):

Событие: -50 -50 -50 -50 +100 +100

Для Причала (27; 83; 0) (для компьютера) (повтор каждый день):

Событие: -500

Для Причала (102; 56; 0) (для компьютера) (повтор каждый день):

Событие: -500

День 2
1-1-2

Что ж... не зря местные говорили мне, что удержать власть над местными оградами нам не удастся.

Когда мы захватили крепость Зога, самого вождя мы там не нашли. Битва закончилась, когда великана, потрясавшего Железным кулаком, уложила угодившая ему точно между глаз метательная бомба. Мы осмотрели покойника — хоть от его башки ничего не осталось, командиры союзных нам сил зеленокожих с уверенностью заявили, что это был не Зог. Видимо, Шакал под конец боя сбежал, оставив кого-то из своих подручных спутать нам карты.

Я искренне думала, что мы доказали оградам свою силу и решимость, что теперь они будут не против заключить с нами если не союз, то хотя бы договор о ненападении. Я даже согласилась в знак доброй воли отдать им Кулак — все равно управляться с этой огромной железякой мне было не с руки. Всего несколько недель продлился мир, который обещал нам Брум — огр, командовавший одним из наших союзных отрядов, а потом выбранный вождём на сходе старейшин всех местных племён. Потом до нас дошла весть, что Брума больше нет — на вождя, выехавшего в полюдье, устроили засаду враги и расстреляли в упор из баллист. Ну а баллисты оказались бёртонской работы...

Постройкой метательных орудий у нас заведовал Мортон, прибившийся когда-то к инженерам гоблин тяжёлой судьбы, с непростым нравом, но большой мастер своего дела. Мы вызвали его на совет и долго допрашивали, не знает ли он, откуда эти баллисты могли оказаться у недругов нашего ставленника, но тот лишь злобно сверкал глазами, отвергая все обвинения.

Доказательств его вины в произошедшем не было, и нам пришлось отступиться... но, кажется, Мортон остался оскорблён в лучших чувствах. А ведь мы уже совсем было собрались отправить его в дипломатическую миссию к местным гоблинским племенам, чтобы наладить отношения хотя бы с ними. Боги, ну почему же это так трудно — управлять людьми... и нелюдями!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 3
1-1-3

В Бёртоне наступило новое время. После того, как проблема огров была решена, а вместе с ней решился и вопрос обеспечения стабильных поставок местных товаров на рынок, в порту Косаточья Пасть перспектива голода отступила, а горожане теперь могли жить не одним днём, а планировать и претворять в жизнь что-то большее. Фредерик и Сэм несколько раз ездили в порт встречать других своих единомышленников, которых уговорили перебраться в Бёртон. Кто-то из них прибывал, не имея при себе ничего кроме пары книг и ящика с инструментами; иные же везли с собой целые корабли, набитые алхимическим оборудованием, редкими реагентами, приборами.

Больше всех удивил гном по имени Бертрам: молва утверждала, что десятки бочонков, которые выгрузили с его каравеллы, были доверху набиты золотом. Правда это или нет — но вскоре после его прибытия в город так и повалили переселенцы из самых разных мест, и каждому находилась работа с хорошей оплатой. Появились новые жилые кварталы; производство из домашних кузниц постепенно переносилось в новое здание фабрики с высокими сводами из стальных ферм и балок.

День 4
1-1-4

С прибытием переселенцев с большой земли до наших дальних краёв наконец добрались и первые известия о ходе вторжения демонов. Эофол был уничтожен. Полностью. Не осталось ни одного цветущего сада, ни одного чистого озерца. Только бесконечные хребты молодых гор, извергающих из своего чрева пламя и смрадный дым — в нём скрывались орды безжалостных демонов. Поразительно: я своими глазами видела впавших в одержимость Ксарфакса и солдат его гарнизона — эта картина была ужасна и отвратительна, но, похоже, дьяволам всё-таки не удалось подчинить разум других эрафийцев. Быть может, они научились защищаться, или демоны просто оказались не настолько сильны, насколько мы полагали после первых стычек с ними, но факт остаётся фактом: гости с небес не смогли прорваться за пределы Эофола. Даже Огненный Берег остался под контролем Эрафии, хоть и пострадал от пробуждения вулканов.

Беседуя с теми, кто приносил эти вести, я вслух радовалась, что беда не унесла десятки и сотни тысяч жизней эрафийцев и авлийцев, вопреки нашим мрачным прогнозам, рождённым в неведении — но моё сердце кричало от боли. В нём звенел лишь один вопрос: почему Эофол, а не Эрафия?

День 5
1-1-5

Я больше не помогала Фредерику в его мастерской — теперь у меня были свои заботы. Я даже не заметила, как это случилось — но в какой-то момент все стали называть меня командиром разведывательных отрядов Бёртона. Тем не менее я интересовалась успехами моего старого друга и знала, что он разработал и построил усовершенствованный паровой двигатель. Он был слишком велик и тяжёл для воздушного корабля, но как нельзя лучше подошёл в качестве фабричной силовой установки и позволил в несколько раз увеличить вращающий момент на валу металлообрабатывающих станков. Теперь фабрика строила сама себя: при помощи усовершенствованных станков создавались новые элементы конструкций, и производство не переставало расти и шириться.

Фредерик теперь полностью отдавал свои силы энергетике, и у него не было времени заниматься другими своими старыми проектами. Впрочем, многие из них получили развитие в руках новоприбывших изобретателей. Один из них, совершенно седой и немного странный человек по имени Тодд, взял на себя задачу поставить на конвейер автоматонов. Он на добрый месяц заперся в ангаре в обществе привезённых Фредериком из Эофола прототипов, нескольких помощников, разнообразного инструмента и огромной корзины сушёного броненосьего мяса.

Когда он наконец вышел из этого добровольного заточения, вид у него был такой, будто за весь этот месяц он ни разу не сомкнул глаз — но он так и светился от радости. Рядом с ним сверкали начищенными боками две собранные модели, а ещё он гордо опирался локтем на кипу чертежей и технологических карт. Смешно, но в тот момент я только подумала, что эта груда бумаг заметно выше меня — даже если бы я встала на цыпочки.

Я, конечно, уже видела автоматонов, подготавливающих наши воздушные корабли, но на других жителей Бёртона они произвели сильное впечатление, когда их выставили на площадь всем на обозрение. Представьте себе металлическое сооружение на шести механических ногах, размером почти со взрослого броненосца, а на вид — нечто среднее между крабом, которые в изобилии водятся на берегах Дикого Пастбища, и хищным пауком из Шепчущего Леса. Изнутри механизма слышалось клокотание, а из многочисленных клапанов периодически со свистом вырывались тонкие струйки пара; стальная туша мелко дрожала, её сочленения слегка поскрипывали.

От автоматона исходил жар, как от котла с кипящей водой — да он, в сущности, и был в значительной степени таким котлом; мощный захват, торчавший из некого подобия головы, имел весьма угрожающий вид, и бёртонские юноши, желая поразить своих подруг, время от времени подбегали и совали руки в пасть металлического крабопаука. Если бы они только знали, что силовая установка на перегретом паре сама по себе представляет куда большую опасность для окружающих, чем какие-то жвалы или лапы… Фредерик по секрету сказал мне, что проблему её надёжности Тодд полностью решить так и не сумел — только ограничил штатную мощность, сохранив, однако, возможность перехода в надкритический режим, но вот отключить его было уже невозможно. Неудивительно, что у выставочного образца узел, который отвечал за эту функцию, был демонтирован — но лично я всё-таки близко подходить не решилась.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 6 1-1-6	В Бёртоне запахло деньгами, а на этот запах всегда стягиваются те, кто хочет их отнять, — равно как и те, кто готов за твёрдую плату отбивать у первых такое желание. Занятно, но и те, и другие сейчас по большей части имеют одно происхождение: это пираты. Не все из тех, кто имел деловые отношения с бёртонскими мастерами, поддались на уговоры Даргема прийти и взять всё, что нужно, силой. Многие из числа более уравновешенных увидели выгоду в том, чтобы перейти на службу стремительно набирающему силу городу. Кроме того, им пообещали самое современное и мощное оружие, которое только будет создано в бёртонских мастерских, — и это, конечно, стало очень серьёзным аргументом. Горожане искоса поглядывали на этих угрюмого вида мужчин; наёмники, одинаково эффективно действующие как на суше, так и на море, в основном зарабатывали себе на хлеб охотой за головами. Вооружены они были ружьями огромного калибра и очень сложной конструкции. С первого взгляда было понятно, что за своими «орудиями труда» стрелки следят тщательно: все латунные и стальные детали были начищены до блеска и сверкали на солнце как дорогие украшения, а деревянные приклады — отполированы и покрыты лаком. Их плащи подозрительно топорщились в области поясницы — и под ними прятались совсем не примитивные пиратские пистоли, а что-то не менее сложное и дорогое, чем ружья. Ходили слухи, что это таинственное оружие уже заставило обняться с землёй не одного прихвостня Даргема: хорошо тренированный и дисциплинированный стрелок всегда оказывался быстрее вечно пьяного пирата и его гладкоствольной карманной артиллерии, каким бы гордым морским волком тот ни был.
День 7 1-1-7	В Бёртон пришёл старик-рыбак, живший на берегу возле того места, где раньше проходили торговые встречи с пиратами, — они оставляли ему сообщения, предлагая даты очередных обменов. Он рассказал, что уже несколько раз видел на горизонте знакомые чёрные паруса, и в последние дни — всё чаще и чаще. — Синяя баба своих подруг созывает. Да наверняка не одни придут — у них ведь в каждом порту по мужу есть. Дурят им головы, поят какими-то зельями из морской травы… Если всех их соберут — кисло придётся даже вам тут, а меня просто сожрут мимоходом, и костей не выплюнут. Морды-то у них смазливые, а зубы-то акульи…
День 14 1-2-7	Если есть разведка, то должен быть и кто-то, призванный бороться с разведчиками, работающими в интересах неприятеля. В Бёртоне появился такой человек, его имя — Мельхиор. Удивительно приятный и обходительный, он умел расположить к себе любого, разговорить и побудить рассказать даже то, чего его собеседник сам о себе не знал. И вот теперь ему удалось поймать лазутчика пиратов. Длинная и запутанная с точки зрения несведущего человека процедура собеседования для желающих наняться в стрелки в очередной раз доказала свою эффективность: кандидат сломался на неожиданном, не вытекавшем из логики беседы вопросе о лучшем способе потратить крупный заработок. На допросе этот развязный и наглый тип сперва смеялся и угрожал, утверждая, что не боится ни побоев, ни смерти, и, что за него непременно страшно отомстят… Но всего минута в обществе автоматона, бережно придерживавшего некоторые части тела пленника в своей пасти — и у последнего открылся необыкновенный дар красноречия. Из протокола допроса: …переманил на свою сторону нескольких чародеев, пообещал каждому по Шляпе Волшебника... Надул, конечно, старых дураков, но теперь у них, по всему видать, и выбора нет… …ваши хлопушки и пульки Даргему ничуть не страшны — он уверен, что раздавит вас, как тараканов. Больше того, у него есть несколько крепостей, в которых сидят верные ему люди… …Даргема вам не достать! Если, конечно, вы не умеете ходить по воде…
День 22 1-4-1	Разведчики принесли тревожные вести. В окрестностях Бёртона было несколько древних порталов, но все считали их давно забытыми и потерявшими силу. Уже никто не ждал, что они оживут, и их не считали возможным источником угрозы — но теперь казалось, что кто-то пытается их активировать: воздух в порталах колебался, и в нём периодически вспыхивали огни…
День 29 2-1-1	**Для Причала (86; 97; 0) (для компьютера) (повтор каждые 14 дней):** **Событие:** +75000 Дополнительный прирост: +22 +18 +14 +11 +7 **Для Причала (102; 56; 0) (для компьютера) (повтор каждые 7 дней):** **Событие:** +20000 Дополнительный прирост: +10 +4 +3 +2
День 30 2-1-2	Сегодня в Бёртон прибыли беженцы из далёкого Антагарича. Нет, не переселенцы, а именно беженцы! Они принесли вести, от которых мне стало дурно и стыдно — будто я накликала эту беду. Далеко за океаном разразилась война: подземные владыки Нигона объединились с демонами! Сложно было поверить в то, что небесные гости так быстро нашли союзников, но спорить с фактами не приходилось. Эрафия всё ещё не оправилась от недавней таинственной смерти короля Грифонхарта, и, по слухам, столица страны, Стэдвик, уже пала под натиском объединённых сил дьяволов и подземных владык.

День 37 2-2-2	Длинный язык лазутчика пиратов дал наводку, что главная крепость Даргема может находиться на острове. Так и оказалось — но остров был окружён неприступными скалами, о которые с ужасной силой бились волны. Вести наблюдение приходилось с расстояния не меньше мили от береговой линии. Если бы только найти способ выманить Даргема из его крепости! Быть может, между пиратскими крепостями существует какой-либо способ связи?
День 38 2-2-3	**Для Причала (27; 83; 0) (для компьютера):** **Событие:** Замок и Таверна построены.
День 43 2-3-1	**Для Причала (102; 56; 0) (для компьютера) (повтор каждые 28 дней):** **Событие:** +50000 Дополнительный прирост: +44 +20 +14 +6
День 44 2-3-2	**Для Причала (27; 83; 0) (для компьютера):** **Событие:** +50000, Ул.Водопад нимф, Ул.Фрегат, Пороховой склад и Ул.Башня морей построены.
День 57 3-1-1	**Для Причала (86; 97; 0) (для компьютера) (повтор каждые 28 дней):** **Событие:** +90000 Дополнительный прирост: +102 +58 +45 +26 +19
День 87 4-1-3	**Для Причала (27; 83; 0) (для компьютера) (повтор каждые 28 дней):** **Событие:** +90000 Дополнительный прирост: +128 +94 +58 +27
День 90 4-1-6	Сегодня мы встретили купца-мореплавателя из Эрафии. Тот сообщил: война продолжается, но, похоже, не всё потеряно! Королева Катерина собирает войска, чтобы отбить столицу, и ей уже удалось рассеять несколько армий демонов и нигонцев! Кроме того, по слухам, которыми поделился тот же негоциант, АвЛи и Бракада намереваются помочь Эрафии в их противостоянии с демонами.
День 150 6-2-4	Прибывший с Антагарича торговец принёс радостные известия: Стэдвик освобожден! Демонов и подземных тварей теснят по всей Эрафии, и, говорят, скоро страна будет очищена от них. Торговец также поделился обрывками сведений о конфликте с Таталией и Крюлодом и о помощи, которую Эрафии в этом противостоянии оказали войска Гэвина Магнуса, но я уже его не слушала… Для меня важно было другое: кригане более не казались мне непобедимой силой. Я всё ещё с криком просыпалась по ночам, видя безобразные рожи небесных захватчиков, но если с ними могут бороться люди и эльфы — может быть, когда-то сможем расквитаться с ними и мы? Впрочем, всерьёз думать об этом было не время и не место. Нужды Бёртона требовали всех моих сил без остатка.
День 197 8-1-2	По слухам, Даргем начал укреплять свою крепость. Если в течение месяца мы не сможем разгромить силы пирата и пробиться к его крепости, потом будет слишком поздно.
День 225 9-1-2	Бежавший с острова Даргема моряк, томившийся там в плену, рассказал, что пираты изо всех сил укрепляют свою крепость. Похоже, у нас осталось не более месяца на то, чтобы захватить её.
День 239 9-3-2	Судя по новостям из Бёртона, полурослики всерьёз встревожены и собирают всех, способных держать оружие, в ополчение, чтобы выступить в поход против Даргема. На то, чтобы захватить крепость пирата, у нас осталось только две недели.
День 253 10-1-2	Пираты слишком серьёзно укрепили свою крепость. Теперь штурм её не представляется возможным, и даже Бойд не способен нам помочь. Время вышло.

События на карте:

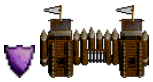
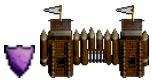
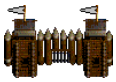
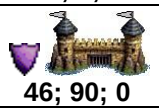
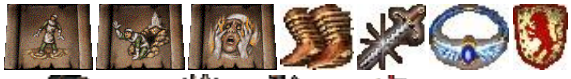
EVENT **94; 15; 0**	Чего угодно ожидала я после рассказов о мрачном покойнике-мстителе, но уж никак не того, что мертвец окажется таким... живым собеседником: когда я переступила через порог залы, где сидел Бойд, тот разразился было бранной тирадой о том, как он ценит и любит незваных гостей, но, разглядев меня поближе, принялся отпускать комплименты, сыпать остротами и не совсем приличными шуточками. Даже огонек в одной его глазнице иногда на мгновение угасал — создавалось впечатление, что он подмигивает мне. Впрочем, вскоре Бойд совершенно переменился — стоило мне только завести речь о том, по чьей вине он стал… таким. До этой минуты, если закрыть глаза, можно было с лёгкостью представить, что общаешься с полным энергии и интереса ко всему окружающего жизнелюбом, — но когда прозвучало имя Даргема, глазницы Бойда потухли и стали мрачными провалами, сочный баритон превратился в нечто среднее между свистом холодного ветра и скрежетом костей, а пальцы с отвратительным хрустом заскребли подлокотники кресла. — Есссли ты хочешшшь поймать эту вонючую трюмную крысссу — я ссделаю всё, чтобы помочь тебе. Он сссилён… Но он не знает, во что я превратилссся по его милосссти, в какую мощщщь я сумел обратить эманации мучений, которые въелисссь в мои косссти. Но обещщщай, что отдашшшь его мне, когда мы загоним его в угол! Ссс тех пор, как я ходил на

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	его корабле, он ссстал больше чем прооссто удачливым капитаном — теперь у него есссть сссвоё маленькое разбойничье… он называет это — «княжесссство». Он не ссделает и шшшагу из сссвоего замка, есссли будет знать, что мы его ищщщем, — но как только мы нассступим ему на хвоссст… Он начнёт метатьссся. И тогда мы ссделаем сссвой ход… Впервые в жизни я почувствовала, как у меня мёрзнут ноги. Я поняла, как рождались эти истории об ужасном мёртвом мстителе. И в самом деле: его видели только тогда, когда он выезжал на охоту за своим убийцей, а в этом состоянии он и в самом деле внушает трепет. Конечно, никто не пытался нанести Бойду визит в его мёртвом поместье — и никто не знал, как мучается эта неупокоенная душа, как умирает снова и снова всякий раз, когда приходится вспоминать свои последние дни, проведённые во власти безжалостного негодяя.
EVENT **9; 48; 0**	**Для компьютера:** ИИ — бонусные мувы **Событие:** +1500 очков хода.
EVENT **13; 91; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +2 +2 +2 +2 100 100 50 200 30
EVENT **14; 91; 0**	**Для компьютера на сложности 160% и выше:** **Событие:**
EVENT **16; 103; 0**	**Для компьютера:** kill astra **Стража:** 1
EVENT **17; 78; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** +200, +2000 очков хода.
EVENT **19; 49; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +1000 очков хода.
EVENT **77; 76; 0**	**Для компьютера:** Бонус Эовацию **Событие:** +100 +1 +11 +21 +10 47 434 427 46
EVENT **83; 99; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +5 +5 +5 +5 79 159 109 269 69 59
EVENT **84; 99; 0**	**Для компьютера на сложности 160% и выше:** **Событие:**
EVENT **89; 101; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** +14000 очков хода.
EVENT **99; 32; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** +2000 очков хода.
EVENT **103; 46; 0**	**Для компьютера на сложности 160% и выше:** **Событие:**
EVENT **103; 77; 0**	**Для компьютера:** смэрть **Стража:** 1
EVENT **105; 48; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** +9 +8 +4 +4 69 106 118 72 37
EVENT **107; 59; 0**	**Для компьютера:** Бонус Иллору **Событие:** +100 +9 +14 +5 +4 96 63 91 54 27

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

22; 9; 0	Сегодня не нужно далеко ходить для того, чтобы увидеть живого пирата. Некоторые из них настолько обнаглели, что шныряют у самых стен Бёртона — их то и дело отстреливают наёмники, иногда прямо с городских башен. Впрочем, эта ватага, кажется, только что заявилась сюда и только прикидывает, что бы такое схватить и сбежать, пока не прилетела тяжёлая пуля. **Награда:** 200
31; 12; 0	Эти пираты — совсем нищие и бестолковые, при них даже нет никакого оружия кроме грубых коротких тесаков. Похоже, Даргем решил, что постоянные тревожащие набеги вымотают защитников Бёртона, даже если никого из них не удастся убить, — но это может аукнуться в тот момент, когда он направит на приступ свои главные силы. **Награда:** 270
89; 8; 0	На дороге вам встречается прихрамывающий пешеход — на вид несомненный пират, в богатом, но порванном и грязном красном камзоле. Непонятно, что он делает так далеко от моря, — но он определённо жутко перепуган. Вы пытаетесь с ним заговорить, и сперва он охотно вступает в беседу, но как только вы спрашиваете, как его сюда занесло, он вскакивает и бросается на вас, крича, что насилу вырвался из застенков мертвеца и не намерен ни с кем делиться секретами, которые ему удалось там вызнать.
96; 7; 0	Этот пират выглядит так, будто его пропустили через валки в дробильном цеху бёртонской обогатительной фабрики. Он с огромным трудом передвигает ноги, но с выражением невероятной целеустремлённости на окровавленном лице топает по дороге. Завидев вас, он издаёт вопль: — Он отпустил! Сказал, могу проваливать… передать Даргему… Плевать, передам тебе… нож в брюхо передам, точно как он велел!
98; 13; 0	Этот пират выглядит ещё хуже, чем первые два. Он даже не может внятно говорить, но, похоже, Бойд отправил его восвояси с тем же напутствием, что и прочих. Он дрожащей рукой наводит на вас пистоль, и вы со вздохом отдаёте команду своим воинам.
13; 30; 0	85 95 30 70 Нельзя забрать войска
 **15; 90; 0**	290 145 200 145 290 Нельзя забрать войска
 **39; 53; 0**	120 35 120 35 120 Нельзя забрать войска
 **40; 9; 0**	Нельзя забрать войска
 **46; 90; 0**	320 190 370 900 370 190 320 Нельзя забрать войска
58; 47; 0	46 28 120 18 46 Нельзя забрать войска
96; 85; 0	200 400 300 400 200 Нельзя забрать войска
103; 60; 0	57 72 31 72 57 Нельзя забрать войска
24; 13; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:**  250 150 120 90 45
25; 13; 0	**Для сложности 130%:** **Награда:** 70 50 20 10
45; 67; 0	**Награда:** 7 8

54; 104; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:**
56; 59; 0	**Награда:**
56; 107; 0	**Награда:** +1 +1 +2 +2
59; 4; 0	**Награда:** +10 +7500 12
68; 62; 0	**Награда:** +60
70; 4; 0	**Для сложности 130%:** **Награда:** 70 30 30
71; 3; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:** 270 120 110
94; 41; 0	**Награда:** 9
106; 13; 0	**Награда:** 1 70
17; 68; 0	Залив Немертеи
36; 24; 0	Фактория Торговой Гильдии Алвара
64; 102; 0	Остров троллей

Задания на карте:

1; 3; 0	С волшебными артефактами имеют дело многие, но вот создавать их — почти утраченное в наше время искусство. У меня, однако, есть и знания, и некоторый опыт в зачаровании предметов, и я готов создать для вас настоящий артефакт. Принесите мне 50 ртути, 50 серы, 50 кристаллов и 50 драгоценных камней, и я зачарую для вас накидку, способную увеличить скорость ваших войск в бою. **Задание:** Принести 50 50 50 50 **Прогресс:** Этого мало. Мне нужно 50 ртути, 50 серы, 50 кристаллов и 50 драгоценных камней, и не меньше! **Завершение:** Ага! Это именно то, что нужно для моей работы! Хотите ли вы получить Накидку Скорости? **Награда:**
3; 93; 0	**Задание:** Победить героя Бесс. **Награда:** 52

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

18; 32; 0

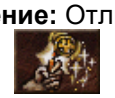
Магические свитки бывают очень полезны, но ничто не может сравниться с настоящим знанием заклятья. В былые годы я обучал магов искусству владения редкими заклинаниями, а сейчас могу помочь и вам. Принесите мне свиток Гипноза, и я обучу вас ему, но взамен попрошу отдать свиток мне. Я знаю о набегах пиратов, и поэтому не возьму с вас платы.

Свитки заклинания Гипноз найти нелегко, но, я слышал, один из них был утерян огром-магом в восточных землях. Говорят, сейчас там хозяйствует нежить.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка нужного заклинания я не смогу вам помочь.
Завершение: Отлично! Этот свиток — то, что мне нужно! Хотите изучить заклинание Гипноз?
Награда:

Магические свитки бывают очень полезны, но ничто не может сравниться с настоящим знанием заклятья. В былые годы я обучал магов искусству владения редкими заклинаниями, а сейчас могу помочь и вам. Принесите мне свиток Антимагии, и я обучу вас ему, но взамен попрошу отдать свиток мне. Я знаю о набегах пиратов, и поэтому не возьму с вас платы.

Свитки заклинания Антимагия найти нелегко, но, я слышал, один из таких свитков достался странствующему гремлину, который недавно посещал мою хижину. Возможно, он всё ещё где-то рядом.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка нужного заклинания я не смогу вам помочь.
Завершение: Отлично! Этот свиток — то, что мне нужно! Хотите изучить заклинание Антимагия?
Награда: 

Магические свитки бывают очень полезны, но ничто не может сравниться с настоящим знанием заклятья. В былые годы я обучал магов искусству владения редкими заклинаниями, а сейчас могу помочь и вам. Принесите мне свиток Радости, и я обучу вас ему, но взамен попрошу отдать свиток мне. Я знаю о набегах пиратов, и поэтому не возьму с вас платы.

Свитки заклинания Радость найти нелегко, но, я слышал, один из них был утерян где-то в этих горах.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка нужного заклинания я не смогу вам помочь.
Завершение: Отлично! Этот свиток — то, что мне нужно! Хотите изучить заклинание Радость?
Награда:

Магические свитки бывают очень полезны, но ничто не может сравниться с настоящим знанием заклятья. В былые годы я обучал магов искусству владения редкими заклинаниями, а сейчас могу помочь и вам. Принесите мне свиток Клона, и я обучу вас ему, но взамен попрошу отдать свиток мне. Я знаю о набегах пиратов, и поэтому не возьму с вас платы.

Свитки заклинания Клон найти нелегко, но, я слышал, один из них был утерян на острове в заливе.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, без свитка нужного заклинания я не смогу вам помочь.
Завершение: Отлично! Этот свиток — то, что мне нужно! Хотите изучить заклинание Клон?
Награда:

25; 16; 0

В прошлом мне приходилось экспериментировать с созданием различных видов вооружения, но лишь недавно я достиг результата, которым бы мог гордиться. К несчастью, у меня не хватает сырья для создания нового оружия, да и желающих проверить его в деле маловато. Не могли бы вы разыскать мне подходящее сырьё? Мне нужны сера и драгоценные камни в достаточном количестве, а также золото, чтобы оплатить мою работу.

Задание (многократное): Принести 15 15 7500
Прогресс: Нет подходящего сырья? Как жаль. Судя по тому, что я слышал, вам бы пригодилось моё новое оружие.
Завершение: Превосходно! Я могу приступить к изготовлению ружей прямо сейчас, если желаете.
Награда: -

Мои ружья чрезвычайно сильны, но, боюсь, в ваших рядах не найдется желающих взять его в руки. Правда, я слышал, что среди пиратов-наёмников есть отменные стрелки. Приведите ко мне кого-нибудь из них, и я с радостью обучу их пользоваться новым оружием.

Задание (многократное): Принести 5
Прогресс: Так и не нашли пиратов? Я слышал, что на побережье залива, что к югу отсюда, есть лагерь наёмников, бывших пиратов, отказавшихся работать с Даргемом. Возможно, они вам помогут?
Завершение: Я вижу, вы нашли подходящих стрелков, чтобы испытать моё новое оружие. Хотите вооружить их прямо сейчас?

Награда: 5

27; 54; 0

В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 16 ртути, 16 кристаллов и 15000 золота.

Задание: Принести 16 16 15000
Прогресс: В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 16 ртути, 16 кристаллов и 15000 золота.
Завершение: Нанять 15 пиратов за 16 ртути, 16 кристаллов и 15000 золота?

Награда: 15

В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 24 ртути, 24 кристаллов и 30000 золота.

Задание: Принести 24 24 30000
Прогресс: В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 24 ртути, 24 кристаллов и 30000 золота.
Завершение: Нанять 15 пиратов за 24 ртути, 24 кристаллов и 30000 золота?

Награда: 15

В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 32 ртути, 32 кристаллов и 45000 золота.

Задание: Принести 32 32 45000
Прогресс: В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 32 ртути, 32 кристаллов и 45000 золота.
Завершение: Нанять 15 пиратов за 32 ртути, 32 кристаллов и 45000 золота?

Награда: 15

В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 40 ртути, 40 кристаллов и 60000 золота.

Задание: Принести 40 40 60000
Прогресс: В лагере контрабандистов на берегу залива остановились наёмники, ранее состоявшие на службе у Даргема. Пираты готовы вступить в ваше войско, если вы заплатите им 40 ртути, 40 кристаллов и 60000 золота.
Завершение: Нанять 25 пиратов за 40 ртути, 40 кристаллов и 60000 золота?

Награда: 25

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

47; 19; 0

В хижине вас встречает хмурый гном. Увидев вас, он хватается за секиру, но, разглядев вас, опускает оружие.

— Наконец-то — приличное лицо, а не мерзкая звериная харя! — восклицает гном. — Прошу прощения. Последние дни я только и видел, что огров да минотавров. Позвольте поделиться моей историей. Наше судно плыло из Энрота в Джадам, когда на нас напал морской змей! Пока мы соображали, что произошло, наш корабль пошёл на дно. Каким-то чудом мне удалось добраться до берега вплавь, и последние недели я скитался по пустошам, пока не набрёл на эту... хижину.

Я не знаю, уцелел ли кто-нибудь из экипажа корабля, но на судне, кроме меня, был и мой брат. Я верю, что он всё ещё жив. Возможно, ему удалось доплыть до другого берега. Если бы вы смогли его разыскать и привести сюда, я бы вас щедро отблагодарил.

Задание: Принести 1
Прогресс: Где мой брат? Я должен его видеть!
Завершение: Наконец-то! Я знал, что вы найдёте его! Вот, возьмите эту магическую накидку. Я ни разу не надевал её — привык полагаться на свои доспехи. Возможно, вам она пригодится больше?

Награда:

65; 63; 0

Подойдя к хижине, вы остановились в нерешительности. Вокруг хижины были разбросаны груды костей и старые доспехи. Что здесь произошло? Ответ, кажется, пришёл сам собой, когда в грудей костей вы нашли обрывки старого дневника.

«...всё прошло даже лучше, чем мы предполагали. Мы создали наших первых призрачных драконов. Наши собратья из Гильдии уверяют нас, что это безумие, и воскрешённые нами существа могут обратиться против нас. Что за глупость! Хотел бы я увидеть их лица, когда...».

На этом запись внезапно прерывается. Очевидно, личи, создав чудовищ, всё-таки не смогли с ними справиться. Осмотревшись по сторонам, вы вдруг замечаете доселе неприметных драконов-призраков, сидящих на прибрежных скалах и внимательно наблюдающих за вами.
Возможно, Бойд сможет найти с ними общий язык?
Задание: Быть героем по имени Бойд.
Прогресс: Призрачные драконы рассматривают вас. Кажется, они готовы напасть в любую минуту — лучше не провоцировать их лишний раз.
Завершение: Увидев своего собрата, точно так же превращённого в нежить против своей воли, драконы изъявляют желание присоединиться к вашему войску.
Вы же направляетесь в хижину — там могло остаться что-то ценное.

Награда: 5

В хижине вы видите комплекты зачарованных доспехов, но, кажется, подойдут они только нежити.
Задание: Быть героем по имени Бойд.
Прогресс: В хижине вы видите комплекты зачарованных доспехов, но, кажется, подойдут они только нежити.
Завершение: Желаете снарядить доспехами Бойда и его войско?

Награда: +5

73; 10; 0

В склепе вас встречает зомби в тёмных доспехах, погруженный в тяжкие раздумья.

— Я слышал, что не я один пострадал от руки пиратов Даргема. Да! Когда-то я был стражником и охранял караваны Гильдии. Цейтос, один из колдунов Даргема, устроил на нас засаду. Никто не выжил в том бою, но вскоре лич, обитающий по соседству, вернул меня к жизни... если это можно назвать жизнью, — рыцарь смерти на мгновение о чем-то призадумался. — Теперь все, на что я могу надеяться — это отомстить мерзавцу, но я слаб и в одиночку не справлюсь с целым пиратским войском. Я знаю, что Цейтос побывал недавно в этих землях и может вернуться в любой момент. Покончите с ним, а я вас кое-чему научу.
Задание: Победить героя Цейтос.
Прогресс: Я знаю, что Цейтос всё ещё где-то бродит вместе со своим войском. Найдите его!
Завершение: Говорите, с ним покончено? Наконец-то!
Награда: -

Лич, который поднял меня из мёртвых, обучил меня заклятью поднятия нежити. Уверен, вам оно пригодится больше, чем мне.
Задание: Быть героем по имени Бойд.
Прогресс: Разговаривать буду только с Бойдом! Вам, живым, никогда не понять нашу печаль.
Завершение: Да, Бойд, всегда приятно встретить собрата. А теперь выслушайте, что я вам расскажу...

Награда:

Я собираюсь покинуть эти земли, но мне неохота возвращаться с пустыми руками. Когда на нас напали головорезы Цейтоса, мы везли с собой несколько тёмных артефактов — Клинок мёртвого рыцаря, Щит тоскующих мертвецов, Шлем-череп и Песочные часы недоброго часа. Наши купцы собирались их выгодно перепродать какому-то некроманту. Я слышал, что пираты, разграбив наши повозки, сочли их бесполезными и просто выбросили. Эти артефакты, скорее всего, до сих пор где-то здесь, но, к сожалению, мне так и не удалось их разыскать. Возможно, вам повезёт больше?

Задание: Принести
Прогресс: Так и не нашли артефакты? Я уверен, что они всё ещё в этих землях!
Завершение: Говорите, вы нашли Часы в сокровищнице костяных драконов? Как странно. В любом случае, эти артефакты — именно то, что мне нужно! Отныне ни один пират не посмеет бросить мне вызов.
Награда: -

В бытность стражником караванов Гильдии я слыл одним из искуснейших мечников. Я готов вас кое-чему научить — вы это заслужили более, чем кто-либо другой.
Задание: Быть героем по имени Бойд.
Прогресс: Разговаривать буду только с Бойдом! Вам, живым, никогда не понять нашу печаль.
Завершение: А теперь выслушайте, Бойд, что я вам расскажу.

Награда: +7

91; 66; 0

В небольшой хижине на сваях вы встречаете эльфа, копающегося в рыболовных сетях. Занятие, однако, явно ему не по нраву — да и на рыбака он не похож. Скорее на мага.

— Я было думал, что опять пираты ко мне заявились, — произнёс эльф. — Захаживали ко мне и пираты, и бандиты, но что с меня возьмёшь? Рыба да сети.

Моя единственная ценность, Сфера Уязвимости, пропала, когда на мою библиотеку напали драконы. Как ни странно, драконы почти ничего не сожгли — лишь забрали самое дорогое, что у нас было. Мне говорили, что крылатые бестии утащили артефакт в свою «утопию», что на полпути к Бёртону, но сколько раз я ни пробовал подобраться к логову драконов — всё без толку. Мне и с одним драконом не справиться. Я видел, как вы сражались с пиратами. Если бы вы раздобыли мою сферу, я бы вас охотно научил тому, что знаю сам. Что скажете?

Задание: Принести
Прогресс: Сожалею, но мне нужна именно Сфера Уязвимости, и ничего более!
Завершение: Вот уж не думал, что снова увижу свою сферу! Говорите, драконы боялись её? Интересно. В любом случае, теперь я могу вернуться в свою библиотеку.
Награда: -

Вы выполнили свою часть сделки, а я выполню свою.
Задание: Быть героем по имени Фредерик.
Прогресс: Сожалею, но я не смогу вам помочь. Лишь по-настоящему могущественный маг сможет извлечь пользу из моих уроков.
Завершение: Талантливого мага видно сразу! Позвольте мне посвятить вас в тайны чародейства.

Награда: +3

95; 90; 0

Задание: Победить героя Даргем. **Награда:** -

Задание: Быть героем по имени Фредерик. **Награда:** +3

96; 1; 0

После боя с личами вы осторожно заглянули вглубь хижины. В ней вы увидели огромный котёл и некроманта, что-то замешивающего в нём.

— Я видел, как вы ловко разделались с этими личами, — произносит колдун. — Признаться, я впечатлён. Видите ли... последние годы я изучаю создание новых видов драконов-нежити, однако гильдия некромантов Джадама наложила запрет на эти исследования, опасаясь выхода подобных драконов из-под контроля. Глупцы и трусы! Они не представляют, от какого могущественного оружия отказываются! Недавно я открыл совершенно новый способ создания драконов-призраков, но у меня недостаточно алхимических материалов для экспериментов. В этих землях трудно раздобыть достаточные запасы ртути, но я уверен, что вы сможете мне помочь. В награду я готов передать вам нескольких уже созданных мною драконов-призраков.

Задание: Принести 40
Прогресс: Кажется, речь шла о ртути? Боюсь, что другое сырьё не подойдёт для моих экспериментов.
Завершение: Эта ртуть — именно то, что мне нужно! Я уже создал нескольких призрачных драконов и готов передать их вам. И ещё! Если у вас есть костяные драконы — приведите мне их, и я немного... поработаю над ними.

Передать ртуть некроманту в обмен на призрачных драконов?

Награда: 3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Приведите ко мне костяного дракона, и я превращу его в более могущественный вид нежити.

Задание (многократное): Принести 1
Прогресс: Приведите ко мне костяного дракона, и я превращу его в более могущественный вид нежити.
Завершение: Передать костяного дракона некроманту для превращения в призрачного дракона?

Награда: 1

1; 49; 0

Задание: Принести 150 **Доступ:**

1; 58; 0

Задание: Принести **Доступ:**

2; 83; 0

Задание: Победить героя Бесс. **Доступ:** (многосторонний)

3; 22; 0

Задание: Принести 40 **Доступ:**

6; 10; 0

Здесь находится мануфактура, но она была практически полностью разрушен во время набегов пиратов Даргема. Чтобы восстановить её, нужно 30 дерева, 15 ртути, 20 руды и 7500 золота.

Задание: Принести 30 15 20 7500
Прогресс: К сожалению, у вас недостаточно ресурсов, и восстановить мануфактуру не получится.
Завершение: Потратить ресурсы и восстановить мануфактуру?

Доступ:

13; 18; 0

Здесь находится дозорный пост, но он был практически полностью разрушен во время набегов пиратов Даргема. Чтобы восстановить его, нужно 50 дерева, 20 руды и 12000 золота.

Задание: Принести 50 20 12000
Прогресс: К сожалению, у вас недостаточно ресурсов, и восстановить дозорный пост не получится.
Завершение: Потратить ресурсы и восстановить дозорный пост?

Доступ:

16; 35; 0

Задание: Принести **Доступ:** (многосторонний)

16; 102; 0

Задание: Принести **Доступ:** выход к южной зоне воды.

18; 5; 0

Здесь находится плавильня, но она была практически полностью разрушена во время набегов пиратов Даргема. Чтобы восстановить её, нужно 15 руды, 10 серы, 10 кристаллов и 5000 золота.

Задание: Принести 15 10 10 5000
Прогресс: К сожалению, у вас недостаточно ресурсов, и восстановить плавильню не получится.
Завершение: Потратить ресурсы и восстановить плавильню?

Доступ: 12

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

23; 52; 0
32; 53; 0

Впереди лагерь крысолаков-контрабандистов, и они не хотят пропускать вас, пока поблизости Израал, один из капитанов Даргема. Даргем требует, чтобы вся прибыль от контрабанды шла исключительно ему, и жестоко наказывает тех, кто осмеливается его ослушаться — а Израал здесь в роли его глаз и карающей руки.
Задание: Победить героя Израал.
Прогресс: В притоне контрабандистов можно выгодно продать артефакты, купить краденые пушки и даже подыскать наёмников для разных дел, но контрабандисты смертельно боятся Даргема. Пока капитан Израал, приставленный, чтобы следить за притоном, поблизости — о сделках не может идти и речи.
Завершение: Услышав о вашем бое с Израалом, контрабандисты соглашаются вас пропустить. Пройти?

Доступ:

25; 36; 0

Задание: Быть героем по имени Расмонт. **Доступ:**

32; 11; 0

Здесь находится хижина полурослико в, но она была практически полностью разрушена во время набегов пиратов Даргема. Чтобы восстановить её, нужно 15 дерева, 10 руды, 5 кристаллов и 3000 золота.
Задание: Принести 15 10 5 3000
Прогресс: К сожалению, у вас недостаточно ресурсов, и восстановить хижину не получится.
Завершение: Потратить ресурсы и восстановить хижину полурослико в?

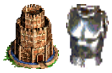
Доступ:

34; 106; 0

Эти воды полны пиратов, морских чудовищ и прочих напастей. Кроме того, всегда есть риск удара с тыла. Прежде, чем мы отправимся дальше, нам следует захватить крепость пиратов на востоке, где обосновалась Малатхи, одна из капитанов Даргема.
Задание: Победить героя Малатхи.
Прогресс: Пока мы не решили проблему с Малатхи и её крепостью, мы не можем рисковать и плыть дальше.
Завершение: Банда Малатхи разгромлена, а её пиратская крепость захвачена. Теперь мы можем с полной уверенностью исследовать эти воды. Хотите ли вы проплыть дальше?

Доступ:

40; 56; 0

Задание: Иметь не менее 15 **Доступ:** 

47; 90; 0

Эти воды полны пиратов, морских чудовищ и прочих напастей. Кроме того, всегда есть риск удара с тыла. Прежде, чем мы отправимся дальше, нам следует захватить крепость пиратов на востоке, где обосновалась Малатхи, одна из капитанов Даргема.
Задание: Победить героя Малатхи.
Прогресс: Пока мы не решили проблему с Малатхи и её крепостью, мы не можем рисковать и плыть дальше.
Завершение: Банда Малатхи разгромлена, а её пиратская крепость захвачена. Теперь мы можем с полной уверенностью исследовать эти воды. Хотите ли вы проплыть дальше?

Доступ: (27; 83; 0)

47; 107; 0
48; 107; 0
49; 107; 0

Задание: Быть героем по имени Фредерик.
Задание: Принести
Задание: Быть героем по имени Фредерик.

Доступ: (для сложности 100% и ниже:) (+1 +1 +2 +2)

48; 27; 0

Здесь остановилась группа охотников за головами. Они не против присоединиться к вашему войску, однако требуют плату за работу и заявляют, что будут разговаривать лишь со своим командиром — Танкредом, который велел им оставаться тут. Один из стрелков сообщает, что последний раз Танкреда видели к западу отсюда, где он разбил лагерь.
Задание: Быть героем по имени Танкред.
Прогресс: Охотники за головами будут разговаривать только с Танкредом и ни с кем более!
Завершение: Увидев Танкреда, стрелки подходят к вам, готовясь сообщить свои условия.

Доступ: 9 7

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

49; 26; 0

Стрелки и Охотники за головами готовы присоединиться к вашему войску за 20000 золота и 20 драгоценных камней.

Задание: Принести 20 20000
Прогресс: К сожалению, вы не располагаете необходимым количеством ресурсов.
Завершение: Нанять стрелков?

Доступ: 9 7

52; 36; 0

Это место издали привлекло ваше внимание. В окружении огромных груд костей стояли клетки, в которых можно было заметить крупных песчаных червей.

Однако не черви бросились вам в глаза, а двое здоровенных циклопов — они стояли возле огромного, под стать их размерам, костра и неторопливо вращали на вертеле не поддающиеся описанию останки.

Джадамские циклопы печально известны своими непомерными аппетитами. Не брезгуют они ничем — нападают не только на людей, огров, троллей, но даже на дендроидов.

Эти циклопы, однако, судя по всему, не собирались на вас бросаться.

— Вот опять кислые рожи, — громыхнул вдруг один из них. — Все смотрят на нашего брата косо! И зря. Циклоп не людоед. Циклоп зверолов. Мы ловим редкого зверя, а тёмные эльфы дают за хорошую добычу мясо. Давайте тоже будем меняться? У нас есть черви. Циклоп может их обменять.

— Боюсь, у нас нет ничего для вас.

— Это точно? Ну, будут у вас виверны — приносите нам. Обменяем их на червей.

Задание: Принести 4
Прогресс: Кажется, циклопы всё ещё здесь, а у вас нет ничего, что заинтересовало бы их.
Завершение: — Виверны! — радостно завопил циклоп. — Тащите их сюда, а мы отдадим вам червей. Хотите ли вы отдать виверн циклопам?

Доступ: 16

56; 30; 0

Группа личей охраняет вход в каньон. Они согласны пропустить вас, если вы найдёте артефакт — Сапоги Мертвеца, которые они потеряли в бою с минотаврами.

Задание: Принести
Прогресс: Личи непоколебимы. Они не пропустят вас, если вы не принесёте им Сапоги Мертвеца.
Завершение: Личи замечают Сапоги и согласны пропустить вас. Желаете ли вы отдать им артефакт?

Доступ: 7

57; 103; 0

Задание: Принести **Доступ:**

58; 63; 0

Если бы не подсказка вашего проводника — вы бы ничего тут не заметили, но по его совету вы обращаете внимание на кочку, которая оказывается огромным сундуком, облепленным грязью и поросшим травой. Счистив их, вы обнаруживаете орнаменты, изображающие драконов и змей. Судя по всему, этот сундук лежит здесь очень давно, но до сих пор никому не удалось его открыть.

И в самом деле — вы не можете найти ни щели между крышкой и стенками, ни замочной скважины, однако среди орнаментов вы замечаете два небольших углубления в форме глаз дракона… или колец с глазами дракона?

Задание: Принести
Прогресс: Открыть сундук так и не удалось — остаётся только искать к нему ключи.
Завершение: Поместив кольца на явно предназначенные для них места, вы с удовлетворением замечаете, что теперь сундук можно открыть без проблем. Внутри вы находите магический щит из драконьей чешуи. Желаете ли вы забрать его себе?

Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

60; 56; 0

В восточных землях находится крепость пиратов. Нам следует захватить её, прежде чем продолжать исследовать эти земли.
Задание: Победить героя Малатхи.
Прогресс: В восточных землях находится крепость пиратов. Нам следует захватить её, прежде чем продолжать исследовать эти земли.
Завершение: Желаете ли вы пройти?
Доступ: (многосторонний)

61; 66; 0

В восточных землях находится крепость пиратов. Нам следует захватить её, прежде чем продолжать исследовать эти земли.
Задание: Победить героя Малатхи.
Прогресс: В восточных землях находится крепость пиратов. Нам следует захватить её, прежде чем продолжать исследовать эти земли.
Завершение: Желаете ли вы пройти?
Доступ: западная зона побережья.

64; 3; 0

Задание: Принести **Доступ:**

67; 10; 0

Переправляясь через грязевую реку, вы замечаете на берегу гремлина. Существо рассматривает магический свиток, то с одной, то с другой стороны, но, кажется, не может прочитать ни слова. Магические свитки могут представлять огромную ценность, однако гремлин делиться им не намерен. Один из ваших механиков предполагает, что разговаривать существо будет только с себе подобными.
Задание: Быть героем по имени Зиф.
Прогресс: При виде вас гремлин скрывается в зарослях колючего кустарника — забрать у него свиток будет затруднительно.
Завершение: Завидев Зиф, гремлин произносит несколько слов на незнакомом языке, бросает свиток на землю и скрывается в зарослях.
Доступ:

69; 36; 0

Задание: Принести 1 **Доступ:**

71; 14; 0

Этот форт был разрушен во время последнего нападения пиратов. На его восстановление уйдет 50 дерева и 10000 золота.
Задание: Принести 50 10000
Прогресс: Этот форт был разрушен во время последнего нападения пиратов. На его восстановление уйдет 50 дерева и 10000 золота.
Завершение: Восстановить разрушенный форт?
Доступ:

73; 47; 0

В этих землях находится пиратская крепость. Бойд захватил одного из разбойников в плен, и тот рассказал: Берхану, один из капитанов флота Даргема, собирается отправиться на север, чтобы решить «проблему с нежитью». Мы не можем отправиться на юг, пока северные земли в опасности.
Задание: Победить героя Берхану.
Прогресс: В этих землях находится пиратская крепость. Бойд захватил одного из разбойников в плен, и тот рассказал: Берхану, один из капитанов флота Даргема, собирается отправиться на север, чтобы решить «проблему с нежитью». Мы не можем отправиться на юг, пока северные земли в опасности.
Завершение: Отправиться в южные земли?
Доступ: (102; 56; 0)

73; 57; 0

В восточных землях находится крепость пиратов. Нам следует захватить её, прежде чем продолжать исследовать эти земли.
Задание: Победить героя Малатхи.
Прогресс: В восточных землях находится крепость пиратов. Нам следует захватить её, прежде чем продолжать исследовать эти земли.
Завершение: Пройти?
Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

74; 47; 0

Эти ворота захвачены эльфами — но, судя по всему, это бандиты или пираты. Похоже, что они пропускают только своих.
Задание: Быть героем по имени Солендор.
Прогресс: Эти ворота захвачены эльфами — но, судя по всему, это бандиты или пираты. Похоже, что они пропускают только своих.

Доступ: (102; 56; 0)

80; 62; 0

Эта дорога ведёт на запад по побережью. По словам одного из захваченным Бойдом пиратов, эльф Солендор, один из капитанов флота Даргема, собирается отправиться на север, чтобы решить «проблему с нежитью». Мы не можем отправиться на юг, пока северные земли в опасности.
Задание: Победить героя Солендор.
Прогресс: Эта дорога ведёт на запад по побережью. По словам одного из захваченным Бойдом пиратов, эльф Солендор, один из капитанов флота Даргема, собирается отправиться на север, чтобы решить «проблему с нежитью». Мы не можем отправиться на юг, пока северные земли в опасности.
Завершение: Пройти?

Доступ: центр южного побережья

82; 99; 0

Задание: Победить героя Даргем не позднее 10-1-1. **Доступ:** (86; 97; 0)
Если не выполнить это задание до 10-1-1 – провал миссии

82; 105; 0

Задание: Быть героем по имени Даргем.

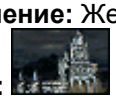
Доступ: 17 40000

85; 100; 0

Задание: Принести 100 100 до 10-1-1 **Доступ:** общая зона

89; 12; 0

Эта дорога ведёт в сторону укрытия Бойда, но лишь один он знает, как пройти здесь.
Задание: Быть Рыцарем смерти.
Прогресс: Эта дорога ведёт в сторону укрытия Бойда, но лишь один он знает, как пройти здесь.
Завершение: Желаете ли вы пройти?

Доступ:  (82; 14; 0)

89; 27; 0

Задание: Вернуться не раньше 1-3-1. **Доступ:** (82; 14; 0)

95; 62; 0

Задание: Вернуться не раньше 2-1-4. **Доступ:** (102; 56; 0)

101; 49; 0

Задание: Принести 1 **Доступ:** (102; 56; 0) (многосторонний)

102; 48; 0

Задание: Вернуться не раньше 1-4-3. **Доступ:** (102; 56; 0) (многосторонний)

103; 36; 0
103; 42; 0

Задание: Победить (104; 39; 0) **Доступ:** (многосторонний)

103; 59; 0

Задание: Победить героя Солендор. **Доступ:** (102; 56; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

104; 75; 0	Небольшой флот наёмников преграждает вам путь. Капитан одного из кораблей заявляет, что они прибыли сюда по приказу Торговой Гильдии, чтобы выследить известного головореза, пирата по имени Берхану — вот уже несколько месяцев он грабит суда Гильдии. Наёмники против вас ничего не имеют, но у них есть подозрение, что этим порталом может воспользоваться Берхану, потому они отказываются пропускать любые корабли, появляющиеся у этих берегов. **Задание:** Победить героя Берхану. **Прогресс:** Пока Берхану не схвачен или не убит, наёмники не собираются покидать этот залив. **Завершение:** Узнав о битве с бандой Берхану и о вашей победе, наёмники соглашаются вас пропустить. Желаете ли вы проплыть? **Доступ:** (восточное озеро)
4; 22; 0	**Задание:** Быть героем по имени Фредерик. **Доступ:**
5; 72; 0	**Задание:** Быть героем по имени Фредерик. **Доступ:**
18; 33; 0	**Задание:** Быть героем по имени Фредерик. **Доступ:**
44; 38; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** (многосторонний)
54; 82; 0	Эти воды полны пиратов, морских чудовищ и прочих напастей. Кроме того, всегда есть риск удара с тыла. Прежде, чем мы отправимся дальше, нам следует захватить крепость пиратов на востоке, где обосновалась Малатхи, одна из капитанов Даргема. **Задание:** Победить героя Малатхи. **Прогресс:** Пока мы не решили проблему с Малатхи и её крепостью, мы не можем рисковать и плыть дальше. **Завершение:** Банда Малатхи разгромлена, а её пиратская крепость захвачена. Теперь мы можем с полной уверенностью исследовать эти воды. Хотите ли вы проплыть дальше? **Доступ:** выход в зону воды.
69; 37; 0	**Задание:** Быть героем по имени Бойд. **Доступ:**

Технические Стражи прохода и Врата задания:

1; 54; 0	*Немертия выходит в общую зону на 1-1-6*
16; 100; 0 **17; 99; 0** **16; 98; 0**	*Эвадне выходит в общую зону на 1-2-3*
106; 75; 0	*Цейтос выходит в общую зону на 1-2-6*
100; 79; 0	*Сварн выходит в общую зону на 1-2-7*
102; 78; 0	*Солендор выходит в общую зону на 1-3-1*
77; 79; 0 **79; 77; 0**	*Израал выходит в общую зону на 1-4-4*
15; 89; 0	*Бесс выходит в общую зону на 2-2-3*
28; 84; 0 **29; 84; 0** **73; 78; 0**	*Илендор выходит в общую зону на 2-3-1*
85; 100; 0 **69; 89; 0** **85; 101; 0**	*Даргем выходит в общую зону на 10-1-1*
74; 77; 0	*Берхану выходит в общую зону при гибели героя фиолетового*
77; 77; 0	*Квинг выходит в общую зону при гибели героя фиолетового*

Слухи в Таверне:

Контрабандисты и наёмники разбили лагерь на морском побережье. Я слышал, они скупают артефакты и продают пиратскую артиллерию.

Даргем когда-то был чернокнижником.

Даргем располагает существенным войском из стрелков.

Торговая Гильдия темных эльфов проникла даже в эту часть Джадама. Говорят, они построили свой торговый пост к

югу от Бёртона.

Пираты последние недели не прекращают набеги на земли вокруг Бёртона. Они атаковали даже через порталы!

Даргем нанял целую банду бывших регнанских колдунов!

Путешественник рассказал мне, что в Эрафии бушует война, каких не было веками.

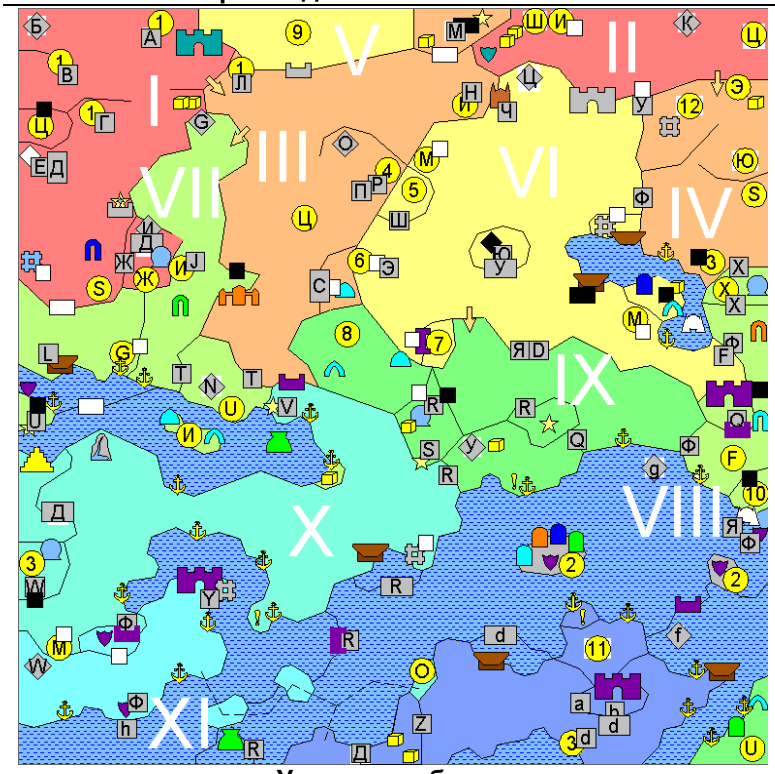
В восточных горах видели странных тварей, напоминающих гигантских червей.

Слышали историю о пиратском капитане, потерявшем память? Говорят, теперь многие морские волки носят при себе кулоны для защиты своей памяти.

Говорят, столица далекой Эрафии недавно впервые пала.

В войске Даргема видели наёмников — Западных эльфов. Говорят, они превосходные стрелки.

Схема прохождения:



Условие победы:

Победить всех врагов

I,II ► III,IV ► VI,VII,X ► VIII,XI ► IX, XII

- I,II: стартовые зоны Фредерика и Генриетты. Около стартовых позиций героев – по 2 Ящика Пандоры для сложностей 130% и 100% и ниже, дающих бонусы, облегчающие прохождение. За победу над Пиратами и Головорезами около города Фредерика можно получить немного золота. Белая Палатка ключника даст доступ к Лагерю героя с Танкредом 7 уровня, а также откроет проходы в различных частях карты. В области за антимагическим Гарнизоном лежат Сапоги-скороходы. Квинг попадает в зону через Монолит выхода
- III: на северо-востоке за белыми Пограничными вратами – Ящик Пандоры с ресурсами, артефактами и 12 Костяными драконами. Через сеть голубых Порталов входа можно попасть в зоны VI, IX и X
- IV: у входа в зону – Ящик Пандоры с 1 Призрачным драконом и 70 Скелетами-воинами для героя. В Тюрьме находится Бойд 7 уровня
- VI: проход в зону возможен только Бойдом. Чёрная Палатка ключника открывает проходы в различных частях карты. В Тюрьме находится Расмонт 5 уровня. Цейтос попадает в эту зону на 1-2-6 через Двусторонний морской портал. В закрытой области зоны VI – Ящик Пандоры, содержащий 9 Зелёных драконов для героя. Монолит входа из этой области ведёт в зону I
- VII: зона Немертеи. Она получает доступ к зоне на 1-1-6. Израал попадает в зону через Монолит выхода
- VIII: зона Малатхи, которая находится в Причале, Солендора и Берхану, которые попадают сюда через Монолиты выхода. Попасть в зону можно из зоны VI через Двусторонний морской портал. Пройти к городу можно только победив Солендора
- IX: в южной области – Ящик Пандоры с 60 маны. Доступ к сети голубых Двусторонних порталов можно получить победив Малатхи. Около портала – Ящик Пандоры с 2 Свитками с заклинанием Городской портал. Двусторонние порталы соединяют зоны I, IV, IX и X. В центре зоны лежат Сапоги левитации, которые позволят попасть в зону XII. Монолит входа из юго-восточной области карты ведёт в зону I
- X: в Тюрьме находится Зиф 5 уровня. Ящик Пандоры, доступный только с воды, содержит Плащ из драконьих крыльев, 7 Красных и 8 Зелёных драконов для героя. В Пирамиде можно получить заклинание Жертва. Зелёный Двусторонний морской портал ведёт в южные воды зоны XI
- XI: зона Эвадне, Бесс и Илиндора, который находится в Тюрьме. С побережья зоны при помощи Сапогов левитации можно попасть в зону XII – единственный путь в зону
- XII: зона Даргема. На западе зоны – 2 Ящика Пандоры – с Крыльями ангела для сложности 100% и ниже, и с Бдительным стражем и бонусами к навыкам героя
- 1: жилища существ Фабрики, доступ к которым можно получить за ресурсы
- 2: технические области. На центральном острове Квинг освобождает из Тюрем Солендора, на 1-3-1 Берхану и на 1-4-4 Израала. На восточном острове Сварн погибает на 1-3-1, позволяя Квингу освободить Берхану
- 3: 3 области с Лощинами чародеев и 81 Чародеем, присоединяющимися к герою
- 4: 9 Стрелков и 7 Охотников за головами, присоединяющиеся к герою
- 5: область с Могилой, содержащей Устрашающую маску, и 7 Костяными драконами для героя
- 6: 16 Песчаных червей, присоединяющихся к герою
- 7: 52 Броненосца-вожака, присоединяющихся к герою, и Руки легиона
- 8: 72 Броненосца, присоединяющихся к герою
- 9: область с ресурсами, 14 Механиками и 31 Полурослико-гренадёром, присоединяющихся к герою
- 10: Склад руды
- 11: область с Золотой шахтой и Грибным кольцом фей
- 12: область вокруг Тюрьмы с Преобразователем скелетов и Святыней магического жеста с Волной смерти

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- **!**: все Маяки на карте
- на карте есть множество Событий с бонусами для компьютера.

Цепочки заданий:

- 15 10 10 5000 ▶ **А** ▶ 12
- 30 15 20 7500 ▶ **В** ▶
- 50 20 12000 ▶ **Г** ▶
- 15 10 5 3000 ▶ **Л** ▶

- 50 50 50 50 ▶ **Б** ▶
- III ▶ ▶ **f** ▶ ▶ +3
- 40 ▶ **К** ▶ 3 ▶ 1 ▶ 1 (многократное)
- 150 ▶ **L** ▶
- 15 ▶ **V** ▶
- **Ш** ▶ **Ш** ▶ 7
- I II ▶ **S** ▶
- 50 10000 ▶ **Ч** ▶

- ▶
  - ▶ I ▶ **Д** ▶ 40 ▶ **Е** ▶ ▶
    - ▶ I ▶ ▶ ▶ **П** ▶ 20 20000 ▶ **Р** ▶ 9 7
    - ▶ **Э** ▶ **Э** ▶ ▶ 16
    - ▶ ▶ **С** ▶ ▶ ▶ VI, VII, IX
  - ▶ X ▶ **Д** ▶ ▶
  - ▶ XI ▶ XII ▶ **Д** ▶ ▶ ▶ **Z** ▶

- IV ▶
  - ▶ IX ▶ **У** ▶5 ▶ +5
  - ▶ **У** ▶ VI
  - ▶ **У** ▶ 1 ▶ **Ю** ▶ ▶
    - ▶ III ▶ **М** **М** **М** ▶ **М** ▶ ▶ ▶
    - ▶ VI ▶ ▶ 9 ▶ ▶ I
    - ▶ VI ▶ ▶ ▶ ▶ VIII
    - ▶ VII ▶ ▶ VI IX ▶ **U** ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- XI ► 1-2-3 ► Ф ► XI
- IV ► 1-3-1 ► Ф ► VI
- VIII ► 1-2-6 ► Ф ► IV
- VIII ► F ► 1-4-3 ► Ф ► 1 ► F ► VI
- VIII ► 2-1-4 ► Ф ► IX
- XI ► 2-2-3 ► Ф ► X
- XI ► 2-3-1 ► Y ►

- II ►
- VI ► ► J ►
- VII ►
- X ► ► H ►
  - ► ► Д ►
    ► ► И ► ► ►

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

► ► ж ► ж ► I

► ► x ► x ► IV, VIII

► ► IX

► IX ► R ► ► XI ► o ► o ►

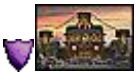
• XI ►

► W ► 52

► X ► W ►

• XII ►

► f ► ► +3

► не позднее 10-1-1 ► a ► 

► d ► 17 40000

Для компьютера:

• ► h ► доступ к южной зоне воды

• ► D ► VI

• 100 100 ► b ► ► d ► XII

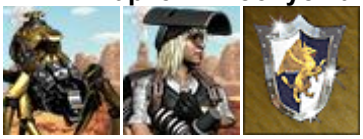
Эпилог. Генриетта: Погоня, меч в руке, а впереди — едва заметная тропа среди безжизненных холмов. Я мчусь, едва успевая сверяться с картой, а стремя в стремя со мной скачет безмолвный скелет. Вдруг я просыпаюсь, отряхнувшись от кошмара, который много дней окружал меня и наяву, и во сне. Когда мы настигли этого червяка Даргема, я оставила их с Бойдом сводить счёты наедине. Может быть, сегодня ночью ко мне явятся уже два неприкаянных покойника? Впрочем, всего двое — это не страшно. После бегства из Эофола в мои сны приходили тысячи…

4 Расхитители гробниц (Tomb Raiders)

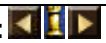
Описание сценария: Фредерик должен спасти Генриетту, пропавшую в подземельях во время поисков чернокнижника Агара. Последним сообщением от неё была весть о нахождении заброшенной гробницы, куда затем направился её отряд. Уровень героев не ограничен. Выбранная сложность определит глобальные возможности игрока.

Описание территории: Фредерик должен разыскать Генриетту, которая отправилась на поиски чернокнижника Агара. Последнее послание от неё гласило, что отряд обнаружил древнюю гробницу и направился её исследовать. Многие дороги через горные перевалы перекрыты из-за обвалов, вызванных гигантскими червями. Здесь не обойтись без дирижаблей...

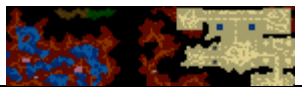
Стартовый бонус на выбор:



8 Автоматонов-часовых самому сильному герою
20 Инженеров самому сильному герою
+2 к Защите Фредерика

Цвет игрока:
Сложность: 

Противники:
Размер карты:



Условие победы:	Условие поражения:
Победить Олгой-хорхоев (135; 65; 1)	Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: -

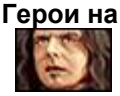
Города на карте:

Вольта							
121; 163; 0	175; 179; 1	34; 84; 0	121; 20; 0	141; 96; 0	179; 176; 1	4; 58; 0	168; 19; 0

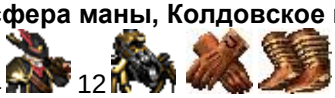
	Тьма	Тьма
179; 179; 1	12; 34; 1	45; 40; 1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Герои на карте:

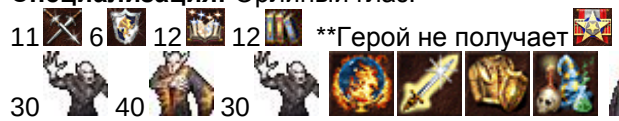

154; 168; 0

Фредерик переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 3. Переходящие артефакты: **Брелок маны, Талисман маны, Мистическая сфера маны, Колдовское кольцо, Колдовская накидка** и **Колдовской шейный обруч**


4 12

Мормолик*
1 уровня**
2; 150; 0

*Мормолик основан на герое Нимбус:
Специализация: Орлиный глаз.


11 6 12 12 **Герой не получает
30 40 30
Патруль: стоять спокойно.

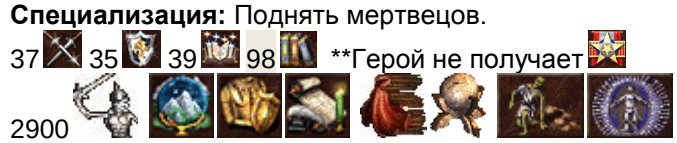
Волотомон*
15 уровня**
86; 89; 0

*Волотомон основан на герое Эдрик:
Специализация: Грифоны.

11 14 3 7 **Герой не получает
92 56 74 71
Патруль: стоять спокойно.

Трофон*
20000 уровня**
39; 19; 1

*Трофон основан на герое Тант:
Специализация: Поднять мертвецов.


37 35 39 98 **Герой не получает
2900
Патруль: стоять спокойно.

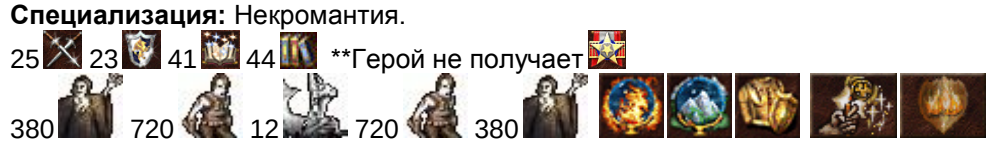
Фульгия*
1 уровня**
51; 2; 1

*Фульгия основана на герое Циэль:
Специализация: Волшебная стрела.

22 24 31 26 **Герой не получает
110 22 91 166 74 77
Патруль: стоять спокойно.

Мелине*
1 уровня**
61; 27; 1

*Мелине основана на герое Видомина:
Специализация: Некромантия.

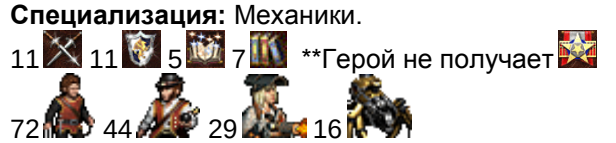

25 23 41 44 **Герой не получает
380 720 12 720 380
Патруль: стоять спокойно.

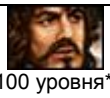
1 уровня*
122; 31; 1

17 25 24 26 **Герой не получает
72 144 7 48 24
Патруль: стоять спокойно.

Генриетта*
1 уровня**
134; 63; 1

*Генриетта основана на герое Сэм:
Специализация: Механики.

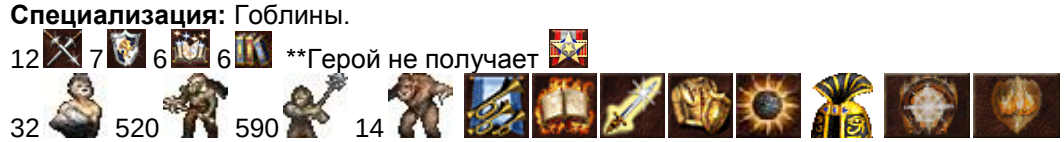

11 11 5 7 **Герой не получает
72 44 29 16
Патруль: стоять спокойно.


100 уровня*
169; 11; 1

31 29 19 24 *Герой не получает
189 145 325 562 103
Патруль: стоять спокойно.

Горге*
400 уровня**
34; 84; 0

*Горге основана на герое Гретчин:
Специализация: Гоблины.

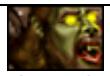

12 7 6 6 **Герой не получает
32 520 590 14
Патруль: стоять спокойно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Улкуми*
1 уровня**
104; 98; 0

*Улкуми основан на герое Эрдамон:
Специализация: Земляные элементали.
21 11 7 14 **Герой не получает
70 110 70 110 70
Патруль: стоять спокойно.



Акрат*
1 уровня**
121; 20; 0

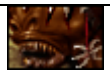
*Акрат основан на герое Жабаркас:
Специализация: Орки.
26 24 8 17 **Герой не получает
110 340 145 310 140
Патруль: стоять спокойно.

Семах*
250 уровня**
141; 96; 0

*Семах основан на герое Тираксор:
Специализация: Наездники на волках.
10 11 7 8 **Герой не получает
110 72 293 251
Патруль: стоять спокойно.

Флегет*
1 уровня
38; 85; 1

*Флегет основан на герое Рашка:
Специализация: Ифриты.
0 34 11 96 0
78
Патруль: стоять спокойно.



Гиус*
40 уровня**
92; 43; 1

*Гиус основан на герое Шакти:
Специализация: Троглодиты.
32 31 1 1 **Герой не получает
912 1279 164 117 921
Патруль: стоять спокойно.

Бреус*
1 уровня**
106; 51; 1

*Бреус основан на герое Арлах:
Специализация: Баллиста.
31 30 1 1 **Герой не получает
112 146 48 221 456
Патруль: стоять спокойно.

Котус*
1 уровня**
121; 49; 1

*Котус основан на герое Дамакон:
Специализация: Золото.
37 36 1 1 **Герой не получает
172 39 675 41 181
Патруль: стоять спокойно.

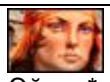
Эрибар*
25000 уровня**
2; 131; 0

*Эрибар основан на герое Оррин:
Специализация: Стрельба.
16 17 1 1 **Герой не получает
2 150 3 150 2
Патруль: стоять спокойно.

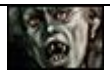
Палемон*
30000 уровня**
4; 58; 0

*Палемон основан на герое Астрал:
Специализация: Гипноз.
28 31 44 36 **Герой не получает
79 62 3 55
Патруль: стоять спокойно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

 Скулекс* 1 уровня** 76; 166; 0	*Скулекс основан на герое Вокиал: **Специализация:** Вампиры. 7 7 6 9 **Герой не получает 7 7 18 190 **Патруль:** стоять спокойно.
 Тагета* 10000 уровня** 90; 141; 0	*Тагета основана на герое Адель: **Специализация:** Благословение. 0 27 10 10 **Герой не получает 25 5 70 5 12 **Патруль:** стоять спокойно.
 Аэт* 1 уровня** 155; 136; 0	*Аэт основан на герое Торосар: **Специализация:** Баллиста. 7 5 11 11 **Герой не получает 3 14 9 75 **Патруль:** стоять спокойно.
 Дриопа* 20000 уровня** 168; 19; 0	*Дриопа основана на герое Мефала с портретом Джем: **Специализация:** Доспехи. 77 16 22 44 **Герой не получает 220 **Патруль:** стоять спокойно.
 Эйдия* 1 уровня** 175; 99; 0	*Эйдия основана на герое Жозефина: **Специализация:** Големы. 21 17 10 10 **Герой не получает 70 50 90 **Патруль:** стоять спокойно.
 Аскалаб* 1 уровня** 157; 166; 1	*Аскалаб основана на герое Тарк: **Специализация:** Никсы. 49 19 37 37 **Герой не получает 70 **Патруль:** стоять спокойно.
   Таммус* 1 уровня** 43; 103; 0	*Таммус основан на герое Клавий: **Специализация:** Золото. 79 13 8 9 **Герой не получает 194 141 12 7 **Патруль:** стоять спокойно.
 Тонант* 1 уровня** 12; 111; 1	*Тонант основан на герое Фьюр: **Специализация:** Огненные элементали. 12 9 2 2 **Герой не получает 90 150 3 150 90 **Патруль:** стоять спокойно.
 Телхион* 1 уровня** 52; 136; 1	*Телхион основан на герое Кальт: **Специализация:** Водные элементали. 5 14 26 72 **Герой не получает 140 70 140 **Патруль:** стоять спокойно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 Айоке* 1 уровня** 64; 174; 1	*Айоке основана на герое Эйслин: **Специализация:** Метеоритный дождь. 12 6 9 24 **Герой не получает 7 95 50 95 7 **Патруль:** стоять спокойно.
	 Бойд* 1 уровня** 111; 7; 1	*Бойд основан на герое Моандор: **Специализация:** Личи. 29 31 18 21 **Герой не получает 910 12 96 380 **Патруль:** стоять спокойно.
	 Кио* 500 уровня** 120; 177; 1	*Кио основана на герое Мелодия: **Специализация:** Удача. 2 2 10 27 **Герой не получает 100 140 100 **Патруль:** стоять спокойно.
	 Иркула* 1 уровня** 149; 94; 1	*Иркула основана на герое Брисса: **Специализация:** Ускорение. 5 7 19 18 **Герой не получает 90 40 90 2 90 40 90 **Патруль:** стоять спокойно.
	 Фредерик* 20 уровня** 163; 51; 1	*Фредерик основан на герое Нила: **Специализация:** Доспехи. 19 24 18 31 **Герой не получает 7 120 150 190 440 **Патруль:** стоять спокойно.
	 30 уровня 4; 48; 1	24 19 37 35 500000 17 52

Пролог. Кастор: Довольствоваться малым — худшее испытание в жизни человека, знающего себе цену. Когда-то ради удовлетворения своих интересов я открывал новые миры. Я мог выпускать на волю неукротимые силы, скрытые в щепотке материи, а теперь неделями болтаюсь в вонючей бочке, чтобы просто проверить небольшую гипотезу! Но я должен понять: в самом ли деле этот самоучка, Фенимор, Фаррагут — как там его, неважно, сумел добиться чего-то невиданного в этом мире — или он такой же ярмарочный фокусник, как и все прочие «учёные», которых я здесь повстречал?

День 1
1-1-1

Четыре года прошло с тех пор, как мы разбили пиратов Даргема. Многое изменилось в Бёртоне: новые изобретения, новые союзники… и ранее незнакомые лица.

Всё чаще в городах пустошей, ставших пристанищем для отвергнутых этим миром, стали появляться колдуны — бывшие чернокнижники, состоявшие на службе у Арчибальда Айронфиста. Я хорошо помню, как во время сражений с пиратами встретился с Расмонтом, — но на нём дело не закончилось.

Не так давно до нас дошли слухи о том, что в пустоши прибыл сам знаменитый чернокнижник Агар, — он якобы обосновался в западных горах и устроил там лабораторию. Как странно: я был совершенно уверен, что Агар превратился в лича, а потом был уничтожен. Впрочем, неважно. Важно было совершенно другое…

Вскоре после того, как Агар поселился на западе, в Бёртон стали приходить тревожные сообщения. Вначале это были новости об обвалах и оползнях в горах, но мы не придали им

большого значения. Обвалы нередки в столь геологически неоднородном ландшафте. Позже, однако, мы выяснили, что к этому могут быть причастны песчаные черви. Эти твари давно водились в пустошах и изредка досаждали фермерам, но редко кому доводилось их видеть вживую. Большинство свидетелей говорили либо о широких бороздах будто взрытой изнутри земли, либо о таинственных ямах, из-за которых падали столбы и заборы, но о прямых столкновениях речи не было. Однако существа, о которых говорила недавняя молва, были другими: не только крупнее, но и гораздо агрессивнее — они нападали на шахтёрские посёлки, пожирали стада, атаковали торговые караваны и путешественников.

Всё свидетельствовало о том, что это не обычные черви. Эти твари не были простыми животными — нет, они походили на порождение чьего-то изощрённого ума.

На заседании городского совета в Бёртоне была поставлена задача: во что бы ни стало отыскать Агара и выяснить, имеет ли он отношение к нападениям странных червей. Генриетта сразу же вызвалась отправиться в экспедицию. Не тратя много времени на сборы, её разведывательный отряд покинул Бёртон. Шли дни, недели — наконец стало совершенно ясно, что с экспедицией что-то случилось. Попытки отправиться по её следу были тщетными: из-за постоянных обвалов и землетрясений дорога через западные горы менялась как в зачарованном лабиринте.

Тогда я понял, что нам нужно. Дирижабли, для которых не существует преград, — вот наше решение! Слишком долго я занимался другими, пусть и очень важными делами, но мне было больно видеть, что мой любимый проект буксует без развития.

Я направлялся в Вольту, вольный город к востоку от Бёртона. Недавнее землетрясение разрушило цеха тамошних заводов, но я надеялся найти там попутчиков из числа тех, кто вынужденно остался без дела. Этот город — последнее поселение, где видели Генриетту и её отряд. В тот день я садился на корабль в порту Косаточья Пасть: я собирался обогнуть первую горную гряду по морю и достичь Вольты, откуда стартовала бы моя воздушная экспедиция.

Каково же было моё удивление, когда перед самым отплытием меня догнал гонец и сообщил: «Кастор, король Дейи, намерен нанести визит в Бёртон для налаживания и укрепления экономических связей и желает встречи с Фредериком».

Король Дейи? Здесь? Конечно же, до меня дошли вести о том, как в прошлом году в стране некромантов и тёмных колдунов к власти пришёл некий Кастор, но меня никогда не интересовали эти дрязги. Дворцовые перевороты — обычное дело для Дейи. Но что ему могло понадобиться здесь, и о каких экономических связях может идти речь, когда в Дейе даже нет ни одного портового города? Да и откуда он знает моё имя? С другой стороны, колдовской мир тесен, а мир изобретателей — и того теснее. Я распорядился отправить навстречу быстроходный бриг и просить капитана корабля Кастора причалить не в Косаточьей Пасти, а в Вольте. Времени у меня было в обрез, но подготовка к экспедиции должна была продлиться ещё несколько дней, и я надеялся, что встреча с нежданным гостем не затянется надолго. Игнорировать визит правителя Дейи и нажить себе нового врага я точно не хотел — уж слишком много волшебников уже числилось среди них… да и кто знает, вдруг этот Кастор окажется интересным собеседником?

Меня поразила картина, открывшаяся нам на подходе к порту Вольты. Ещё издалека я увидел стоявший у причала исполинский корабль под серыми парусами, на котором с лёгкостью могла бы путешествовать целая армия. Как удачно, что мы в прошлом году провели дноуглубительные работы, чтобы здесь могли разгружаться тяжёлые рудовозы с большой осадкой.

Именно тогда я впервые увидел Кастора. У сходней гигантского корабля стоял эльф в сияющих доспехах, заложив руки за спину. По обе стороны от него словно статуи замерли вооружённые до зубов многорукие змееженщины. Наги — частое зрелище в Бракаде, где их можно встретить на службе у многих состоятельных магов, но я знал, что призыв этих грозных существ под силу любому опытному колдуну. Куда сложнее заставить их выполнять приказы — на это способны лишь самые сильные волшебники.

Кажется, моё прибытие не впечатлило властителя Дейи. Не поворачивая головы, он сухо произнёс:

— Я ожидал вас увидеть, но вы заставили меня ждать… Фредерик, ведь так? Я не ошибся?

— Именно так, — ответил я. — Чем могу быть полезен?

Кастор неторопливо повернулся ко мне.

— Новости о ваших изобретениях расползаются во все уголки Энрота. Разумеется, Дейя — не исключение. Вы знаете меня только как правителя далекой страны, но я хотел бы, чтобы вы, Фредерик, воспринимали меня и как коллегу. Я ведь и сам своего рода изобретатель.

День 2
1-1-2

Кастор удивлял меня. Может, я ожидал увидеть пышную процессию, которая бы сопровождала венценосную особу на пути от порта до города… или мрачных духов, витающих вокруг короля страны некромантов. Однако Кастор сел на самую обыкновенную лошадь и с завидным мастерством всадника двигался подле моего скакуна — совсем один. Наги пропали, но у меня не было никаких сомнений: если королю станет угрожать опасность, они в тот же миг возникнут из воздуха. Всё в движениях Кастора, в его умении держаться в седле и подмечать даже самые мелкие детали вокруг говорило о том, что он бывалый путешественник, и за его плечами не одно приключение. Говорил в основном я — Кастор лишь иногда просил рассказать побольше о том или ином аспекте нашей жизни в пустошах и особенно интересовался, как нас сюда занесло. Я проявлял осторожность и умалчивал некоторые детали. К моим рассказам о демонах, упавших с

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

неба вместе со звёздами, он не проявил ни малейшего интереса, но моя теория о Луне, где, как я предполагал, эти демоны обитали раньше, как будто развеселила его. Когда речь зашла о нашем полёте на дирижаблях, Кастор поднял бровь и, посмотрев мне в глаза, спросил:

— Могу ли я надеяться увидеть ваши чудесные воздухоплавательные машины? Если они хоть вполовину так хороши, как Вы их описываете, то совсем скоро безопасно добраться до любой точки Антагарича не составит проблемы даже для самого захудалого рыцаря, а состоятельный и следящий за новостями торговец сможет расширить свою клиентскую сеть хоть на весь мир!

Я не мог поверить своим ушам, но Кастор словно читал мои мысли и как на ладони видел мои мечты. Раскрыть сразу все карты — рискованное решение, но перспектива обрести могучего союзника, способного донести славу моих изобретений до всего мира, была очень уж заманчива. Я согласился.

— Конечно. Через несколько дней я прощусь с вами: моя помощница и ученица Генриетта, о которой вы уже знаете из моего рассказа, попала в беду, и я планирую отправиться из Вольты на её поиски — именно на дирижаблях. Мне нужно совершить несколько испытательных полётов на новой модели — приглашаю вас составить мне компанию и увидеть всё своими глазами.

События на карте:

79; 166; 0

По дороге в сторону гор мы встретили одинокого гнома, по виду шахтёра — он был чем-то не на шутку встревожен. Поговорив с ним, я выяснил, что недавно сюда с далёкого Пика Теней прибыл вампир Скулекс в окружении целого сонма нежити. Шахтёр сообщил, что живые мертвецы чуть было не застали его врасплох, но ему удалось скрыться от них в скалах. Ночью до гнома, пробиравшегося в темноте мимо лагеря нежити, донеслись обрывки разговора лича с рыцарем смерти. Похоже, они прибыли на Дикое Пастбище в поисках другого вампира — некоего древнего существа, о котором они говорили почти шёпотом.

Интересно, о ком идёт речь?..

В любом случае, сейчас не до разбирательств. Эти личи тут появились очень некстати, и нам придётся дать им бой.

86; 90; 0

Лагерь охотников на драконов издали привлёк наше внимание. Подобравшись поближе, я смог рассмотреть его как следует — по периметру исправно несли службу часовые, а высоко в небе парили грифоны.

Из лагеря выехал всадник в доспехах и бросил в нашу сторону суровый взгляд.

— Моё имя Волотомон, — заявил рыцарь. — Возможно, вы слышали о нас — мы прибыли в Джадам, чтобы раз и навсегда положить конец драконьей напасти на этом континенте. Во время Войны Возрождения мои братья по оружию сражались с драконами Нигона, и в этом деле мы понимаем очень хорошо. Наша главная крепость далеко от этих земель, но до нас дошли слухи, что и в ваших местах есть на кого поохотиться. А вы сами кто будете и что здесь делаете?

— Мы… маги. Драконы нас не интересуют. Всё, что нам нужно — это несколько старых ключей.

Рыцарь нахмурился.

— Ключи, говорите? Уж не эти ли? — он отцепил от пояса здоровенную связку и потряс ей. — Мы купили их на ярмарке тёмных эльфов, и вы можете представить, сколько они с нас содрали. Если за замками, которые они отворяют, и вправду найдётся хоть сотая часть того, о чём болтали те эльфы, то я смогу оснастить свой отряд так, что скоро на всём белом свете не останется ни одного крылатого гада — а если вы думаете, что я отдам вам эти ключи, то вы, полагаю, хотите меня оскорбить! Ваше счастье, что я не настроен сейчас давать кому-то уроки вежливости. Кстати, может, хотите купить у нас драконью чешую или кости? У нас их много, а вы, маги, я знаю, любите такие вещи. Но про ключи лучше забудьте, искренне это вам советую!

Я пробормотал, что подумаю над его предложением, и под надменным взором рыцаря позволил Кастору увлечь меня в сторонку.

— С этой чугунной головой бесполезно разговаривать, Фредерик, и ты сам это прекрасно видишь.

Я со вздохом согласился. Против рыцарей я ничего не имел, но другого выхода не оставалось — нам предстояло забрать у них ключи силой.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

94; 104; 0

Перед нами был вход в огромную гробницу… если, конечно, это была гробница. Кастор, до сей поры следовавший за мной с обычным равнодушным, даже кислым выражением лица, внезапно оживился. Какое-то время он с интересом рассматривал странные символы, изображённые то тут, то там у входа в гробницу. Затем он произнёс:

— Любопытно, любопытно. Когда-то мне уже приходилось бывать в подобных… усыпальницах.

С этими словами Кастор снял с пояса предмет неизвестного мне назначения и сделал несколько шагов вперёд. Эта вещь давно привлекла моё внимание. Что это было? Научный инструмент, который неведом даже мне? Фамильная реликвия? Кто знает…

Эльф некоторое время водил этим предметом из стороны в сторону, всматриваясь в тёмные залы гробницы, и, наконец, выдохнул:

— Кажется, там никого нет, можно заходить. Но это не значит, что мы можем позволить себе терять бдительность, — учительным тоном заявил Кастор.

120; 165; 0

Мы покинули Вольту на следующий день. Верфь дирижаблей находилась в стороне от города, и нам ещё предстояло добраться до неё и догрузить на борт некоторое снаряжение. Кастор почти всю дорогу молчал, лишь время от времени отпуская поразительно меткие комментарии по поводу конструкции увиденных им в Вольте автоматонов и других плодов прогресса. Иногда эльф задавал мне вопросы технического плана — не все из них я в полной мере понимал, но отвечал в меру своих знаний и эрудиции. На мои же вопросы эльф давал короткие и сухие ответы, но что-то понять из них мне также было сложно.

Больше всего меня удивила его способность почти моментально проводить в уме сложнейшие расчёты — в эти моменты он отворачивался и подносил к лицу руку с невзрачным браслетом из странного материала. Забавно: будто в этом кусочке тусклой серой кости прятался всезнающий дух и давал ему готовые ответы — но я-то знал наверняка, что духи не сильны в точных науках.

Что-то подсказывает, что заморский правитель знает гораздо больше, чем любой из изобретателей в Бёртоне и, быть может, даже я сам. Откуда у него эти знания? Почему он так заинтересовался нашими изобретениями?

Да, король некромантов представлялся мне совсем другим…

Событие: очки хода устанавливаются на 50000.

6; 49; 1

Агар. Чего я ждал от встречи с этим человеком? Сложно сказать. О нём ходили самые разные слухи, и одни противоречили другим. Много лет назад мне доводилось слышать, что он превратился в лича, — это было вскоре после Войн Престолонаследия. Потом я слыхал, что он был коварно убит прямо во время эксперимента в своей лаборатории. Доходила до меня и весьма натуралистичная история о том, как Агара растерзали его же собственные чудища. По сообщению ещё одного заслуживающего доверия источника, Агар погиб на колдовском турнире. И наконец, пришло известие, будто Агар, живой и невредимый, прибыл в Джадам…

Относительно песчаных червей среди волшебников и изобретателей Бёртона предположения ходили самые разные. Одни утверждали, что Агар принялся ставить опыты на диких песчаных червях, и подопытные вышли из-под контроля. Иные настаивали, что он намеренно натравливает червей на поселения в известных лишь ему целях.

И вот теперь Агар стоял передо мной. Чернокнижник явно был живее всех живых — по крайней мере, на лича он точно не походил. Глаза колдуна бегали, на лице дёргалась нервная улыбка. Казалось, он не мог определиться — заговорить со мной или бежать прочь.

— Они… они всё ещё здесь? — спросил он, заглядывая в глаза то мне, то Кастору.

— Черви? Те, что в лаборатории? Убиты.

Агар вздохнул с облегчением человека, которого вытащили из петли и пинками прогнали с эшафота.

— Наконец-то! Кабы мне знать, чем обернётся этот новый эксперимент… и не начинал бы! Поначалу всё шло отлично. Первые экземпляры олгой-хорхоев показали себя превосходно, их прожорливость была восхитительна, а зубы — крепче, чем любой материал природного происхождения, что мне известен. А потом… потом мне показалось, что кто-то влез в мою работу и привнёс в неё хаос. В новом выводке появился червь иной породы — я назвал его, вернее, её, Матриархом. Я думал — ничего особенного, новая ступень ускоренной эволюции, ведь я собаку на ней съел… Но воля Матриарха оказалась для тварей сильнее моей. Большая часть её выводка более мне не подчиняется, а сейчас она уже начала отнимать у меня контроль и над предыдущими поколениями. Мне удалось сохранить власть над некоторыми особями при помощи лошадиных доз магии, но толку от этого было мало — их сил не хватило бы даже для того, чтобы помочь мне выбраться из лаборатории! Если бы вы знали, сколько проблем доставили мне эти черви…

— Если бы только вам, — ядовито заметил я. — Ваши черви устроили в окрестностях лаборатории самый настоящий ад. Оползни уничтожают горные дороги. Олгой-хорхои нападают на шахты и пограничные посёлки, а их перемещения вызывают землетрясения — от них разрушения случаются даже там, где эти твари не показываются на поверхность.

Агар вдруг выпрямился и внимательно, прищурившись, посмотрел мне в глаза.

— Молодой человек… Вы очень красиво гневаетесь — я почти поверил, что вы проделали такой путь, только чтоб увидеть меня и сделать внушение за беспечность. А теперь говорите

начистоту: в чём дело? Что вам на самом деле здесь нужно?

— Нет, эта история закрутилась всё же вокруг вас. Не так давно из Бёртона отправилась экспедиция — на поиски вас. А потом пропала. По всей видимости, они запутались в подземных ходах и забрели в древнюю гробницу, но черви уничтожили проход в её северную часть, так что теперь наши товарищи отрезаны от внешнего мира.

— Черви… Боюсь, единственный способ остановить их распространение — это уничтожить Матриарха. Других вариантов не вижу. Кроме того, пока она жива, я не могу продолжить исследования — а бросать работу на полпути я не привык. Клянусь, вы ещё пожмёте руку старому Агару, когда я покажу вам, на что способны мои червячки, если никто посторонний не лезет им в голову! Что же касается вашей экспедиции… кажется, я знаю, о какой гробнице вы говорите. К моей лаборатории прилегают затопленные пещеры, которые ведут на север, к пещерам гробницы и другому входу — за ним странный зал, зал иллюзий. Я несколько раз пытался преодолеть эти пещеры, но безуспешно — они наполнены странным густым туманом, и пробираться через них чрезвычайно сложно. Но если вы настаиваете… в моей лаборатории остались два магических свитка, которые нам придутся как нельзя кстати.

С этими словами Агар жестом предложил мне проследовать в сторону лаборатории.

EVENT
8; 37; 1

Ступая в полутьме со светильником в руке, я неожиданно споткнулся обо что-то. К моему удивлению, на полу пещеры валялся закованный в ржавые латы скелет. Дальше — ещё один, и ещё.

— Очень странно, — встревоженно произнёс Агар. — Когда я в прошлый раз был в пещерах, этого здесь не было.

— Но вы, несомненно, знаете, откуда они могли бы взяться? — спросил я, осторожно ступая среди костей.

— Думаю, что да, молодой человек, я знаю. Незадолго до того, как Матриарх подчинила себе моих Олгой-Хорхоев, ко мне в лабораторию пожаловал лич, который представился Трофоном. Он заявил, что желает попасть в затопленные пещеры, куда бежала некая Мелине, колдунья, прислуживающая безумному некроманту Занторе. Сперва, недослышав, я даже подумал, что речь о моём бестолковом племяннике Ксанторе — но чем-чем, а некромантией этот заносчивый юнец никогда не интересовался. Ну да неважно — я не люблю, когда в мою лабораторию кто-то лезет без приглашения, будь то Ксантор, Зантор, Дардантор или кто бы то ни было ещё. Я не пустил его к себе, а вид моего… привратника помог ему понять, что его присутствию здесь не рады. Что ж… сказать, что Трофон был недоволен, было бы преуменьшением редких масштабов. Эта ходячая падаль заявила, что проникнет в пещеры любой ценой и, если потребуется, приведёт с собой целое войско нежити.

Похоже, что своё слово он сдержал. И если это так — я бы посоветовал быть готовыми ко всему.

EVENT
13; 147; 1

…Впереди я увидел одинокую колонну — единственное, что осталось стоять от некогда величественной структуры. Колонна была украшена десятками странных, непонятных даже мне символов — а ведь в бракадской Академии мне приходилось видеть записи на множестве древних языков!

Кастор, доселе молчаливо следовавший за мной и даже не принимавший участия в сражениях, внезапно нахмурился. Он принялся читать текст на колонне, а затем, прежде чем я успел что-либо понять, сграбастал меня за плечи и отбросил в сторону. Как оказалось, не зря. Из темноты ко мне во весь опор мчалось огромное чудовище — его голова напоминала собачью или шакалью, но оно бежало на двух ногах. В руках псоглавец сжимал странное оружие и уже заносил его для удара.

Я выпустил в тварь молнию, но, кажется, никакого эффекта она не произвела. Я лихорадочно думал, что бы ещё предпринять, и с ужасом осознавал, что больше ничего сделать не успеваю, — и тогда Кастор выхватил из-за пояса свой необычный инструмент и направил его на чудовище. Ослепительно яркий зелёный луч поразил собакоголового великана, и тот рухнул замертво.

С минуту я ошеломлённо лежал на пыльном полу, переводя взгляд с Кастора на поверженного монстра.

С привычным уже равнодушным выражением лица эльф спрятал своё диковинное оружие за пояс, а затем жестом предложил мне следовать за ним. Я успел заметить, что его инструмент в общих чертах походил на наши ружья или на пистоли регнанских пиратов. Рукоять, спусковой крючок, прямоугольное подобие ствола… но ни одной движущейся детали, которая намекала бы на принцип работы! Если этого гнолла-переростка не остановила даже молния, в которую я вложил всю свою немалую силу, а всего один выстрел из этого оружия уложил его на месте — то какова же его мощность?! Неужели это и есть артефакт из забытой эпохи? Доказательство того, что всё поведанное Кастором — правда?

EVENT
14; 83; 1

Впереди открывалось безыскусно отделанное помещение, а перед входом в него высились два величественных обелиска.

Кастор подошёл к одному из них и долго всматривался в разбросанные по нему символы на неизвестном мне языке.

— Здесь написано: “Хранилище”, — пояснил эльф, поворачиваясь ко мне.

Вдалеке, на полу древнего зала, освещённого тускловатым магическим сиянием, идущим

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

будто из ниоткуда, лежали небольшие ящики.

“Ну и дела, — подумал я по себя, — похоже, тут уже кто-то побывал до нас”. Я увидел груды старых костей и прелых тряпок, которыми был усыпан пол зала—и только странные коробки выглядели так, будто их только что хорошенько почистили и отполировали бархоткой их металлическую оковку.

Я сделал шаг вперёд и присмотрелся.

— Кажется, я знаю, что это, — наконец, произнёс я. — В Бракаде их называли ящиками Пандоры. Никогда не угадаешь, что в них лежит.

— Кто-то, похоже, уже пытался их открыть. И, очевидно, не особенно преуспел, — холодно произнёс Кастор, мотнув подбородком в сторону ближайшего из ящиков. — Последуем ли мы их примеру или проявим благоразумие?

Я лишь пожал плечами. Конечно, Кастор был прав — рисковать ни к чему, и всё-таки… Среди студентов Академии из рук в руки ходила рукописная книжонка, полная историй о невероятных волшебных находках, в том числе и в таких вот ящиках. Я всегда был уверен, что всё в ней враньё, но также и не хотел врать себе: приведись мне самому такой случай, я бы точно рискнул. Кое в чём я всё-таки до сих пор тот же жадный до тайн бракадский студент, готовый к любому безрассудству.

EVENT
15; 161; 1

Пока мы приближались к спуску в очередной зал гробницы, становилось всё жарче и жарче. Наконец я увидел языки пламени, вырывающиеся из-под земли.

— Здесь жарко, но, думаю, мы можем без опаски ходить через это пламя. Это не обычный огонь, — пояснил Кастор. — Любопытно: судя по обозначениям на стенах, это есть некий “Храм Огня”. Пока не могу сказать, что это значит — возможно, нам стоит осмотреть этот зал получше. Хотел бы я знать, откуда Древние брали энергию для всех этих вещей—и, главное, откуда она берётся сейчас, через много веков после того, как сюда последний раз заходил кто-то, понимающий, как тут всё работает. Если бы только удалось найти источник и подключиться к нему…—эльф нахмурился и принялся вглядываться в свой браслет, будто ждал от него подсказки.

EVENT
21; 137; 1

— Я и в самом деле знаю кое-что об Эпохе Чудес, и эта гробница неразрывно связана с теми временами. Думаю, я могу поделиться с тобой. Слушай же… То общество, что правило миром во времена Эпохи Чудес… нет, это были не маги, но магией они владели в совершенстве. И не только магией: им были известны все законы мироздания и вселенной, а их изобретения были изящны и совершенны — твои коллеги из Бёртона, искушённые в создании механизмов, не отличили бы производимые ими эффекты от самого сильного колдовства. Небесные Кузни, о которых ты упомянул, были технологическим чудом — и они были созданы без капли волшебства. Их возможности были гораздо шире, чем простое создание копий. Мир в те времена был развит до таких высот, коих ещё долго не сможет достичь ни одна страна, особенно если в ней не будет людей, ценящих правду и науку, — таких, как ты и я.

Я был потрясён. Цивилизация, чьи достижения в науке и технике был сравнимы с волшебством, но им не являлись? Цивилизация, владевшая ответами на все вопросы мироздания? Что же могло с ней случиться, и почему наш сегодняшний мир настолько… убог в сравнении с этой картиной из далёкого прошлого?

— А потом пришло Безмолвие. Это верно: всё рухнуло в один миг. Всегда такое случается в один миг… Но причиной был не какой-то взрыв, пусть даже способный распылять целые крепости и заставлять озёра кипеть. Правители не ответили… потому что не знали, что к ним взывают. Да и не могли узнать — связь была потеряна. А потом за сотни лет распрей те, кто жил когда-то в достатке и мире, сами разрушили своё будущее. С каждой новой войной знания терялись, когда гибли те, кто ими обладал. Древние города были обращены в руины, Небесные Кузни пришли в негодность… Даже казавшиеся бездонными арсеналы и склады со временем истощились, но люди уже не могли остановиться. Они взяли в руки луки и мечи. Дальше ты уже и сам знаешь. Столетия варварства и разложения.

— Что же заставило правителей замолчать? Что не давало с ними связаться?

На мой вопрос Кастор лишь загадочно улыбнулся. Я понял: ответы я получу, но только когда он сам решит, что время пришло.

EVENT
41; 22; 1

Впереди вновь показались затопленные пещеры — и, похоже, снова придётся плыть. Агар предупреждал нас: он сам несколько раз пытался добраться до противоположного берега этого подземного озера — и с помощью магии, и на лодке, но озеро полно подводных камней, а противоположный берег слишком далеко, чтобы положиться на заклинание.

Возможно, мы сможем увидеть то, что нам нужно, если обойдём наш корабль по воде?

EVENT
59; 98; 1

Проходя мимо колонн, Кастор вдруг остановился. Его взгляд упал на необычное изображение, выбитое на одной из них.

— Что это может быть? — задался я вопросом, рассматривая россыпь из квадратов, кругов, линий и надписей на незнакомом языке.

— Всё просто. Это карта гробницы. Мы находимся здесь, — Кастор указал пальцем куда-то в верхнюю часть изображения.

— А ведь так и есть! Пришли мы отсюда, — я указал на круг в стороне, — а Генриетта отправилась сюда. Вот только странное дело: здесь указаны проходы и галереи, которых мы не видели, хотя там были.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

— Это как раз неудивительно. Судя по всему, за столетия они обрушились. Какие-то участки Гробницы, похоже, оснащены системой самоподдержки, а вот другие, видимо, считались второстепенными, и с ними произошло то, что должно было произойти за это время.

Моё внимание привлёк крупный зал, указанный где-то в северо-восточной части комплекса, но к нему не вела ни одна линия.

Увидев мой вопрошающий взгляд, Кастор произнёс:

— Вот это и в самом деле любопытно. Здесь написано—“Зал Иллюзий”. И, похоже, попасть в него напрямую из Гробницы нельзя. Так, тут вообще-то много написано мелким шрифтом… Хорошо хоть, что на понятном языке.

Пока я прикидывал, откуда Кастор мог узнать этот язык, в котором лично я не мог найти ничего знакомого, он уже декламировал:

— “Доступ для желающих испытать себя: в любое время. Безопасный режим для желающих развлечься: шестая суббота каждого месяца”. Разве в энротском месяце бывает шесть суббот?

— Не бывает, конечно. Я вообще не уверен, что время тут идёт так же, как мы привыкли.

— Ну что ж, я и не питал надежд, что нам повезёт. Если с тех пор изменился даже календарь, то и рассчитывать на то, что здешнее оборудование до сих пор работает как задумано, не приходится.

59; 138; 1

Увлёкшись зрелищем удивительного, просторного зала, по колено наполненного водой, я не заметил, как ко мне подошёл Кастор.

— Судя по всему, когда строили этот подземный комплекс когда-то до Безмолвия, к работе приставили наряду с джиннами и ифритами также и элементалей, но пока мне неясно, какую именно функцию они тут несли, — произнёс он. — Может быть, у них тут был живой водопровод. Не удивлюсь, если в других частях Гробницы мы увидим не только водных элементалей, но и других. Живые жаровни, грядки, и даже замена рабам с опахалами — просто приказываешь, и тебе дуют освежающим ветерком прямо на шею… — эта мысль Кастора почему-то, кажется, развеселила. По крайней мере, я впервые увидел на его лице нечто вроде кислой ухмылки.

64; 170; 1

Я внимательно рассматривал стены и теряющийся где-то высоко среди клубящейся пыли столетий потолок огромного зала.

— Залов мы тут видели уже много. И чем, интересно, примечателен этот? Ещё один склеп?

— Не думаю, что эта “гробница” — вообще гробница, — произнёс Кастор. — Те склепы, которые мы видели по дороге сюда, построены относительно недавно.

Увидев на стене надписи, Кастор насторожился. Некоторое время он внимательно вчитывался в них.

— Судя по всему, в этом зале находятся хранилища ценных артефактов, но к ним так просто не добраться. Нужны ключи, или что-то в этом роде. И, если я не ошибаюсь, эти хранилища до сих пор стерегут!

Словно в подтверждение слов Кастора, из темноты появились парящие в воздухе силуэты джиннов, залязгали сочленениями големы… и застучала костями нежить. Я почувствовал, что это странное сборище направляет могущественная сила.

87; 68; 1

Странное ощущение наполнило ваш разум. На мгновение вам показалось, будто сам ход времени остановился…

Событие (многоразовое): очки хода устанавливаются на 90000.

89; 38; 1

Пещеры уходили вглубь, и становилось всё темнее. Даже наколдованный мною магический свет, казалось, рассеивался на расстоянии всего нескольких локтей.

— Впереди что-то есть, — заметил я. — Или кто-то.

Агар произнёс несколько слов и взмахнул руками, творя какое-то заклинание. Странный звук раздался откуда-то из глубин — то ли рык, то ли мычание.

— Я чувствую присутствие монстров. Три огромных… стада монстров, и, кажется, кроме них в подземелье никого нет, — заметил он. — Некоторые из них — черви, но также есть мантикоры, чудища и ещё какие-то твари… к сожалению, на таком расстоянии сложно понять, какие именно.

93; 45; 1

— Вот это да,—произнёс я, осматриваясь по сторонам после тяжёлого боя. — Что это было?

— Одичавшие троглодиты, минотавры и олгой-хорхои, сражающиеся бок о бок, — задумался Агар. — Действительно необычно. Я полагаю, что все эти твари были порабощены с помощью какой-то сильной магии. Хорошо, что мы не пробыли тут дольше—не то мы сами могли попасть под её воздействие.

— Знать бы ещё, кто этот гигантский троглодит и что он делал в этих пещерах, — ответил я Агару, бросив взгляд в сторону громадной бездыханной туши.

— Я не думаю, что это был троглодит, — вмешался Кастор. — Помнишь тех могущественных стражей, которых мы встретили в Гробнице?

Я молча кивнул.

— Вероятно, это тоже один из них. Я предполагаю, что Стражи—это не живые существа, а своего рода защитные программно-аппаратные комплексы, созданные Древними. Возможно, с искусственным интеллектом некого рода. По прошествии стольких лет без обслуживания

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

думающие машины могли и разладиться. Что-то же заставило этот экземпляр покинуть Гробницу и поселиться в этих пещерах. А ещё мне кажется, что эти Стражи имеют механизм адаптации, который делает их внешне похожими на могущественные существа, обладающие сходными с их программой способностями. Эльфы, элементали, теперь вот и эти… Конечно, забравшиеся в пещеры твари прибились к этому чудовищу, признав в нём вожака—и участь сия не минула даже творения нашего талантливого друга,—Кастор с легчайшей улыбкой кивнул Агару; услышав эти слова, чернокнижник приосанился и задрал вверх спутанную бороду. Я же всё пытался сообразить, что такое “программно-аппаратный комплекс”, и на каком это вообще языке. Моих автоматонов тоже можно назвать думающими машинами, но тут что-то совсем иное… неужели Кастор знает, что, и сможет меня научить в этом разбираться?

— Если моя догадка верна… этот “троглодит” может быть не последним. Нам следует быть осторожнее, — продолжил Кастор, поправив на поясе своё странное оружие.

— Только бы Генриетта не наткнулась на этих тварей раньше нас, — развёл я руками, а затем приказал отряду двигаться дальше в пещеры.

EVENT
103; 107; 1

Наша экспедиция вглубь таинственной усыпальницы продолжалась. Приходилось стараться изо всех сил, чтобы эта гробница, выстроенная неизвестно когда и для кого, не стала заодно и нашей. Не только черви и привычная нежить, но и всевозможные магические существа рыскали по тёмным коридорам и пыльным залам.

Некоторые из этих монстров, вероятно, пробрались сюда из ближайших пещер, когда подземные обвалы открыли туда проходы; другие же словно всегда здесь были и охраняли древние тайны. Хоть я и называл это место гробницей, ритуальных захоронений мы здесь пока не нашли. Я продолжал ломать голову — кто и зачем воздвиг этот величественный подземный храм? А вот моего спутника такие вопросы, похоже, не занимали. Кастор преобразился — подобно молодому алхимику, которого мастер после долгих лет обучения наконец допустил до своих перегонных труб, реактивов и инкунабул, он непрестанно метался от одной стены, испещрённой неизвестными мне письменами, к другой и то и дело нервно листал небольшую книжку, делая в ней пометки. Вскоре эльф, очевидно, заметил, что древние иероглифы не вызывают во мне сходного энтузиазма.

EVENT
122; 177; 1

Кастор решил продолжить начатый нами разговор о давнем прошлом Энрота:

— Властелины Эпохи Чудес не ответили своим подданным в час нужды… а мы с тобой сегодня исследуем эту древнюю гробницу. Казалось бы, связи тут никакой нет — но на самом деле причина у этих событий одна и та же. Кригане, или, как их тут называют, демоны. Хотя с созданиями, населяющими подземные глубины и эфирные планы, эти твари не имеют никакого сродства и лишь немного походят на них внешне, — Кастор продолжал свой рассказ, а я и думать не мог о том, чтобы его перебить, хотя хотелось спрашивать, спрашивать и спрашивать.

Как смешно: когда-то я сам был таким всезнающим наставником и делился знаниями, которые считал непревзойдёнными, а маленькая вихрастая девчонка то и дело перебивала меня дурацкими комментариями и уточнениями. Какое это было чудесное время в нашей жизни… и какое вдвойне, втройне чудесное время наступает теперь. Только бы найти Генриетту в этих лабиринтах — я хочу, чтобы она пошла по этому пути вместе со мной.

Эльф, кажется, понимал, что творится в моей голове, и сам порой погружался в молчание, давая моему сознанию переварить откровения.

— Но ведь Безмолвие наступило более тысячелетия назад… Неужели эти кригане уже вторгались на Энрот?

— Не успели. Но прежде чем я поведаю эту часть истории, позволь мне просветить тебя в вопросах, связанных с пространством и планетами. Слушая твои гипотезы о происхождении демонов, я заметил: ты придерживаешься геоцентрической системы мира, а ведь астрологи и звездочёты уже давно спорят о том, вращается Солнце вокруг Энрота, или всё совсем наоборот.

— Я тоже увлекаюсь наблюдением за небесными телами и кое-что в этом смыслю… — возмутился было я, понимая, к чему идет разговор, но, увидев скривившееся лицо Кастора в свете факела, захлопнул рот.

— Планета вращается вокруг Солнца. Это единственно верная истина. Как и то, что там, в небе, каждая звезда до последней — тоже солнце. У многих из этих солнц также есть планеты, которые обращаются вокруг этих светил. Я мог бы тебе доказать это нынче же, если бы мы не находились под землёй… хотя запутывающие чары этих мест столь коварны, что даже я затруднился бы сказать, когда же следующая ночь наступит. Сколько мы уже здесь — дни? Недели?

— А по ощущениям, будто уже месяцы… — закончил я его мысль. Кастор нахмурился и что-то записал в свою книжку.

EVENT
123; 177; 1

— Представь себе эти далёкие миры как острова, разделённые бескрайним океаном звёзд. И вот давным-давно, даже я не знаю, когда и откуда, в этом океане появились корабли могущественной, древней как само мироздание цивилизации. В разных источниках их называют по-разному: Боги, Творцы, Древние… Межзвёздная империя расширялась, вбирая в себя миры подобно тому, как морская держава вбирает в себя необитаемые острова,

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

создавая на них поселения и крепости. Энрот — всего лишь один из таких островов, а эта гробница — их корабль… нет, только малый его фрагмент. У Древних есть и другие инструменты, которые позволяют пересекать бездну пустоты. В чём-то даже более эффективно, нежели корабли. Ты несомненно сталкивался с порталами.

— Ещё бы! Искусство установки порталов — одна из дисциплин Бракадской академии магии. Эти порталы дают Бракаде связь с труднодоступными башнями и заоблачными дворцами, до которых обычными средствами почти невозможно добраться. Но чем дальше две точки друг от друга, тем сложнее создать стабильный портал.

— Верно: принцип тот же, но эти врата перемещают на немыслимые космические расстояния. Древние покрыли свои миры-острова сетью порталов, которая стала частью великой связующей Паутины. Пока колонии были связаны друг с другом, они процветали. И вот появились кригане. Они были сильны, имели в своём распоряжении высокие технологии и отличались поразительной сплочённостью за счёт коллективного разума сродни тому, что есть у муравьев. А ещё они беспрестанно и невероятно быстро плодились. Для снабжения их зловещих колоний и ульев требовалось всё больше ресурсов.

Потому кригане и шли войной на владения Древних, хотя те и попытались с ними договориться. Подобно пиратам, они разоряли миры, а награбив и наубивав вдоволь, отправлялись дальше — делать то же самое. Аппараты, на которых кригане идут от мира к миру, подобны небесным телам — я тут же вспомнил внутренности метеоритов, которые видел в тот злополучный день, — но, конечно, они, как и любой межзвёздный корабль, медлительны в сравнении с путешествием через портал. Криганам знакома технология телепортации, они умеют призывать существ, им доступны другие планы бытия. Но они не владеют искусством перемещения между мирами в таком совершенстве, как Древние.

Кастор замолчал. Я посмотрел на него и понял, что он ожидает услышать от меня вывод. Я с осторожностью начал вычленять законченную мысль из океана предположений и гипотез:

— Случилось так, что кригане атаковали не только различные миры, но и саму систему порталов, созданных Древними… Именно так контакты между планетами и оборвались.

— Верно. Кригане смогли просочиться в систему врат между мирами. Древние сумели противостоять этой угрозе, однако в конечном итоге единство сети порталов было нарушено. Это повредило те незримые нити, что скрепляли её и доносили до бессчётных колоний голос и наставления Древних. Паутина миров оказалась разорвана. Так и началось то, что на многих планетах называют Безмолвием или другими схожими словами.

— Осиротев, колонии обнаружили, что над ними более нет вышестоящей власти, и тогда наместники ввязались в кровавые междоусобные войны, — закончил я.

Весь мой мир перевернулся и в одночасье расширился до размеров небосвода, а может быть, и дальше. Мне нужно было время, чтобы всё обдумать.

126; 32; 1

Мы осторожно ступали по огромному помещению. Кастор прочитал табличку у входа сюда; она гласила: «Зал иллюзий». Было подозрительно тихо — в других залах мы то и дело встречали джиннов, ифритов и прочих монстров, этот же был на удивление пуст. Я нервно вертел головой по сторонам.

В мгновение ока всё преобразилось. Раздался странный гул — он донёсся будто бы из глубин гробницы, и ещё через мгновение предо мной появились ифриты и кригане: десятки и десятки огромных краснокожих тварей! Один из них показался мне знакомым… Конечно же! Это тот самый ифрит, с которым нам пришлось сразиться перед бегством из Эофола. Но откуда?.. Ах да! Это и есть иллюзии, о которых меня предупреждали. Надо понимать: эти фантомы — нечто большее, чем игра света и теней. Их косы и хлысты способны навредить нам не меньше, чем настоящие!

130; 104; 1

Наше путешествие по катакомбам продолжалось. Трудно было понять, сколько времени прошло, казалось — бесконечность. И такую же бесконечность вопросов я задал Кастору. Не на все он давал ответы, но и тех знаний, которыми он поделился, мне хватило, чтобы заполнить множество белых пятен в моей картине мира. Наконец я решился задать ему главный вопрос:

— Откуда же, Кастор, ты это всё знаешь? Неужели сохранились древние манускрипты — или ты взломал хранилище Гэвина?

— Признаю, на мою долю выпал неприятный опыт борьбы с приспешниками Магнуса — но нет, источник моих знаний иной. Ты прозорливый малый — наверняка у тебя уже есть гипотеза, настолько безумная, что ты пока даже не смеешь всерьёз обдумывать её, не то что говорить о ней вслух. Но прежде… скажи, Фредерик, готов ли ты стать моим учеником? Готов ли ты довериться мне и стать моим помощником? Готов ли открыть свой разум для моих знаний?

Я заметил как правая рука Кастора застыла над бедром, на котором висело смертоносное оружие — точь-в-точь как бёртонские охотники за головами готовятся к выстрелу на случай, если беседа вдруг свернёт не в то русло.

— В этом нет нужды, мой учитель, — я кивком показал, что заметил его манёвр. — Я уже давно всё решил. Я принимаю ваше предложение.

Не уверен, что и в самом деле понимаю, во что ввязываюсь, — но я всегда мечтал учиться у лучших. Когда-то моим кумиром был могущественный Казандар — я ловил крупицы его

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

мудрости, словно капли дождя в пустыне. Из таких был и стоявший передо мною эльф. Даже откажись я, было очевидно, что после таких откровений король Дейи — или кто он есть на самом деле — не позволит мне уйти восвояси, а ведь от меня сейчас зависит жизнь Генриетты, или, быть может, даже всего населения пустошей. Я увидел, как Кастор улыбнулся в бледном свете, источаемом огранёнными минералами, что украшали своды зала.

— Тогда знай, Фредерик: я попал на Энрот с другого мира-острова. Он зовётся Терра. Наша команда отважных путешественников пережила там множество приключений, и там же ко мне пришли многие откровения. Нас было восемь, и прибыли мы сюда на звёздном корабле, который нашли в подводных глубинах Терры. Увы, среди нас не было твёрдого единства: часть моих спутников пошла в услужение к Гэвину, но кое-кто всё же остался на моей стороне. Странствуя по Энроту, я отыскал сохранившуюся почти нетронутой Небесную Кузню — чтобы завладеть ею, мне и пришлось стать правителем Дейи. Представь моё ликование, когда я узнал, что один из этих великих артефактов пережил эпоху безумных разрушителей! Увы, прошло слишком много лет — всё это время Небесную Кузню никто не обслуживал, и теперь она неисправна. Как ты уже понял, это не плод чьего-то магического откровения, а сложный, но постижимый механизм, таящий в себе множество секретов. Я хочу, чтобы ты помог мне раскрыть их, Фредерик. Ты способен мыслить неординарно, твои опыты по соединению магии и техники в неутомимом сердце твоего дирижабля впечатлили даже меня. Вместе мы вернём этому миру величие, могущество и потерянные знания!

С завтрашнего дня мы без устали примемся двигаться к этой цели, и ничто не встанет на нашем пути. А пока… давай-ка спасём твою подругу. В нашем деле не будет лишней помощь каждого верного слуги.

EVENT

154; 149; 1

Жилище в дальнем углу пещеры на первый взгляд выглядело заброшенным, однако вы быстро поняли, что это не так: пройдя внутрь, вы оказались в хижине, буквально забитой полками с книгами и склянками со всевозможными зельями. Алхимик, явно владелец этого обиталища, стоял, склонившись над хрустальным шаром и что-то рассматривал.

— Наконец-то, — произносит он. — Я некоторое время наблюдал за вами и знал, что вы придёте. Вы ищете Лабораторию Агара, ведь так? Мне известно, где она находится, и я хорошо знаком с ним самим. Что касается Лаборатории, туда было сравнительно легко попасть, но всё изменилось, когда он начал эксперименты с этими... червями. Теперь многие дороги фактически уничтожены обвалами, и добраться до места можно только по воздуху. Прошу вас, пройдёмте сюда, — алхимик указывает на свой хрустальный шар. — Мне есть что вам показать.

EVENT

154; 166; 1

Для сложности 160% и выше:

Событие (многоразовое): -999

EVENT

174; 137; 1

— Скажи, Фредерик, что тебе известно о временах, именуемых Эпохой Чудес? — спросил меня Кастор, когда мы осматривали очередную залу.

В молодости я жадно изучал даже самые сомнительные источники на эту тему, стремясь отыскать способ заново открыть затерянные во времени тайны, но сейчас мне почему-то вспомнился университетский учебник. Я вслух повторил заученный когда-то текст:

— Эпоха чудес — это время, когда мир не был поделён на государства, и правили им всемогущие маги. Подвластные им безграничные силы позволяли магам создавать могущественные артефакты из чистой энергии и управлять стихиями во сто крат искуснее самых сильных из ныне живущих элементалистов, а их правление было столь мудрым и милосердным, что мир не знал ни голода, ни войн. Самые сложные из их магических творений могли даже создавать полноценные копии предметов — назывались они Небесными Кузнями. Многие предметы из тех, что сейчас слывут легендарными артефактами, в те времена были обычным снаряжением солдата. Эпоха Чудес длилась до тех пор, пока один человек, наместник магов в землях, что сейчас известны как Драконьи Пески, не вызвал разрушительный катаклизм. Это бедствие в одночасье стёрло с лица земли десятки городов и превратило ту местность в отравленную пустыню. Все ожидали ответа всесильных магов, но им было лишь молчание.

Тогда регенты земель поняли, что над ними больше нет верховной силы, и началось время бесконечных войн, где на кону стояла власть над остатками идеального мира. Разумеется, мир уже не был прежним. И лишь Бракадун — империя, созданная дисциплиной и силой разума, — сохранил…

— Можешь не продолжать, — Кастор махнул ладонью. — Меня не интересует то, что написано в бракадских книгах. Гэвин Магнус ни за что не выпустит на волю правду, хотя знает её не хуже, чем я.

Я никогда не сомневался, что король Бракады полон секретов и знает куда больше, чем любой другой колдун в стране. Он живёт уже не одну сотню лет, и не похоже, чтоб он собирался на тот свет. Чего стоят только слухи о его секретном хранилище, где якобы собраны реликвии времен Эпохи Чудес, что чудом пережили опустошительный набег короля варваров Тарнума, уничтоживший Бракадун. Совсем не удивительно, что старик не желает делиться знаниями и всячески мешает учёным Академии, которые стремятся найти новые способы искать их. В Бракаде можно использовать лишь одобренные лично им методы

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

познания — всё остальное порицается или сразу предаётся анафеме. Уж с этим-то я познакомился на собственной шкуре!

Я спросил Кастора:

— Выходит, старинные книги лгут?

— И да, и нет. Скорее, не раскрывают всей истины.

— А ты знаешь… истину? — Я сам не заметил, как перешёл с Кастором на «ты» — с минуты, когда мы вошли под своды гробницы, наше общение становилось всё менее формальным. Я уже не видел в нём короля. Учёный, изобретатель, учитель… я жаждал ответов на терзающие мой ум вопросы и приготовился жадно ловить новые знания.

15; 19; 1
15; 20; 1

Для компьютера (многоразовое):
-

50; 34; 1

Для компьютера (многоразовое):
Технический ивент для блока вызова корабля

9; 152; 0

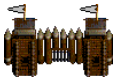
Можно забрать войска

26; 83; 0

Можно забрать войска

55; 35; 0

Можно забрать войска



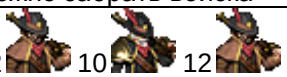
115; 73; 0

Можно забрать войска

144; 102; 0

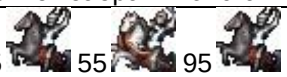
Можно забрать войска

157; 162; 0



Нельзя забрать войска

165; 7; 0



Можно забрать войска

39; 20; 1
146; 164; 1

Можно забрать войска

153; 178; 1
157; 178; 1

Можно забрать войска

11; 152; 0

Когда последний вампир пал, мы с удивлением обнаружили несколько десятков гарпий, томящихся в клетках. Вот уж не знаю, зачем вампирам они понадобились!

31; 159; 0

Среди пленных вы узнаёте знакомого стрелка из Бёртона.

— Фредерик! — восклицает он, — Вот уж не думал, что увижу вас вновь. После обвала мы оказались в западне, а затем ни с того ни с сего явились эти рыцари и обвинили нас в том, что это мы обвал и устроили.

Из того, что я расслышал по обрывкам разговоров этих солдат, их командир, Волотомон, отправился охотиться на чёрных драконов в горы к северу от некой гробницы, и, похоже, угодил в ту же западню, что и наш отряд.

32; 87; 0

Кастор о чём-то поговорил с главарём встретившихся вам на пути гоблинов. Какие аргументы пошли в ход — неизвестно, но эльф с лёгкостью убедил всю ватагу присоединиться. Вы принимаете их помощь?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

50; 21; 0	Подойдя к гильдии наёмников, мы заметили, как из дверей выходят несколько недовольных, помятого вида людей. — Просто чёрт знает что такое! Платят какие-то гроши,—пожаловался один из них, обратившись к первому, кого увидел — к Кастору. Кастор промолчал, только смерил стрелка бесстрастным взглядом. — Мы не согласились на условия, которые предлагал минотавр. Пусть ищет других дураков,—добавил другой, обратившись на этот раз ко мне, будто я был в курсе их дел. Я пожал плечами и хотел было пройти мимо, но тут стрелок стянул с головы драную шляпу: — Э, слушайте-ка, ваша милость, а вам, случаем, бывалые люди не нужны?
55; 174; 0	Впереди показалась повозка — вернее, то что от неё осталось. Остов с треснувшими осями и отвалившимися колёсами лежал на боку, а вокруг него собрались гоблины, галдящие что-то нечленораздельное. Судя по всему, их подвода попала под оползень, и теперь им отрезана дорога на большую землю. Узнав о нашем «летучем корабле», гоблины принялись наперебой умолять нас взять их с собой. Что ж… лишние руки сейчас не помешают.
58; 96; 0	Среди песков мы обнаружили горстку стрелков, изнемогавших от жажды. Как они оказались тут — полнейшая загадка, ведь попасть сюда можно было лишь по воздуху. Недолго думая, я предложил наёмникам присоединиться к нашему отряду.
60; 52; 0	Мы встретили нескольких наёмников, разбивших лагерь в холмах. Удивительно, но один из них показался мне знакомым — точно, я его видел в экспедиции Генриетты, когда она покидала Бёртон. Кажется, его звали Винцельс? — Фредерик? А вы откуда тут взялись? — Потом расскажу. С вами-то что стряслось? Где все остальные? — Мы нашли вход в громадную гробницу, и экспедиция направилась в подземную галерею. — Это нам уже известно, — резко произнёс Кастор. — Вам задали вопрос. Отвечайте. — Да я… Есть! Вскоре стены сменились кучами камней — мы подумали, что забрались в какие-то пещеры. Долго мы по ним бродили, и в конце концов Генриетта сказала, что надо возвращаться, но команду передать не успела — кругом загрохотало, и дорогу назад отрезало, а отряд наш разделило на части. Те, с кем был я, попробовали вернуться по своим следам, но чёртов лабиринт нас запутал и привёл в пещеру, где на нас напала целая стая огромных червей. Вот, ноги унесли только четверо, и я с ними, — Винцельс указал на наёмников. — Ещё повезло, что нас там совсем не замуровало — когда мы шли сюда, у нас за спиной продолжало грохотать, и теперь обратно уже никак не пробраться. — Ну, это мы ещё посмотрим, — ответил я. — Пошли, покажете, где случился этот обвал.
64; 155; 0	Предводитель небольшой группы джиннов заявляет: — Мы с собратьями бежали из Гробницы, что на севере. Не желаем вечно оставаться рабами в четырёх стенах. Однако мир огромен, за полтора тысячелетия многое изменилось, и нам сложно найти в нём себе место и дело. Может, вы позволите нам присоединиться к вашему походу?
76; 176; 0	Впереди показалась верфь дирижаблей, а у ворот — полурослик в лётном шлеме с большими очками. Он дружелюбно помахал мне рукой и пригласил пройти к верфи. Наша операция по сбору ресурсов уже слишком затянулась — а сколько ещё времени уйдёт на поиски… Пока мы поднимались к дирижаблям, Кастор не произнёс ни слова. Казалось, он был погружён в свои размышления и во время самого испытательного полёта. Когда гондола корабля вновь коснулась земли, Кастор обратился ко мне: — Я хочу принять участие в вашей экспедиции. В вас сокрыт огромный потенциал, и было бы огромным упущением с моей стороны не продолжить наше знакомство. Вы уже заметили, что дух авантюризма мне не чужд. Воспоминания о былых приключениях терзают мою душу. Вы ведь не откажете мне в этой просьбе? — Конечно… Мы вылетаем через час, — растерянно пробормотал я. Я совершенно не ожидал, что Кастор решит присоединиться к экспедиции. С другой стороны, в моём сознании роились и безостановочно множились вопросы, на которые, я надеялся, эльф даст мне ответы. Само собой, ещё один сильный колдун на нашей стороне был бы тоже очень кстати.
139; 85; 0	У входа в арену вас встречает на удивление дружелюбный минотавр. — Добро пожаловать на Арену славы! — громко провозглашает он и бьёт себя кулаком в могучую грудь. — Не желаете ли принять участия в боях? Проходите! Каждый может стать великим воином!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

141; 100; 0	Впереди показалась ещё одна группа гоблинов верхом на волках — пожалуй, около полусотни. Я приказал готовиться дать отпор варварам, но, к моему удивлению, они приближались, не выказывая никаких воинственных намерений. Кастор выступил вперёд и долго о чём-то с ними разговаривал. Затем он вернулся ко мне и сухо произнёс: — Что ж, Фредерик, и вновь нам повезло. Они недовольны своим новым вождём и выражают желание присоединиться к нашему походу. С этими словами Кастор направился обратно в сторону дирижабля. И как ему удаётся находить общий язык с гоблинами?
28; 54; 1	Я осторожно ступал по пещерам, что шли вглубь от лаборатории Агара. На мгновение мне показалось, будто мои собственные магические силы улетучиваются… но лишь на мгновение. Мои мысли прервали странные звуки — впереди появились Зловещие глаза! Конечно же. Я мог догадаться, что Агар оставит своих любимых «зверушек» охранять лабораторию!
91; 106; 1	Сверкнули молнии, и из-за угла передо мной вылетела толпа джиннов! Джинны и ифриты известны как заклятые враги… какая сила могла заставить их объединиться и стать охранниками этой гробницы? Я водил знакомство с некоторыми джиннами в Бракаде, но с теми, кого я видел сейчас, что-то было не так. Я собрался было заговорить с одним из них, но слишком поздно — не произнеся ни слова, джинны напали.
104; 91; 1	Мы осторожно шли по гробнице, всматриваясь в следы полурослико в и людей. Впереди послышался шум — уже хорошо знакомый мне шум. Там были песчаные черви. Теперь мне стало ясно, что здесь произошло: своим движением в грунте черви спровоцировали обвал в гробнице. Там, где недавно прошла Генриетта с экспедицией, мы обнаружили лишь груды обломков: камни, разбитые древние колонны и стелы, покрытые незнакомыми письменами. Придётся искать обходной путь…
107; 106; 1	Стоило мне подойти к порталу, как из ниоткуда появилось более десятка огненных вихрей — ифритов. Я приказал своим людям приготовить оружие.
135; 65; 1	Мы уже несколько часов неслись по тоннелю. Не могу сказать, сколько прошло времени, но уже достаточно давно я стал находить на стенах и колоннах метки на придуманном мной самим языке, которому я когда-то научил Генриетту. Лабиринт пещер и катакомб никак не хотел заканчиваться — но мы несомненно напали на след. Я боялся лишь, что уже поздно… разве могло её отряду хватить провианта, чтобы продержаться все эти месяцы, или сколько мы уже находимся под землёй? Кастор жестом привлёк моё внимание. Некоторые стены пещеры были оплавлены так, словно их коснулся огненный луч. Затем мы услышали странный гул, над нами вспыхнул свет, и всё снова замерло, а через мгновение до нас донеслось зловоние палёного мяса. Кастор выхватил свое оружие, а я приготовил заклинания. Мы поспешили в проход, откуда только что вырвался этот обжигающий свет. Чем ближе мы подбирались к источнику зловония, тем больше обугленных хитиновых панцирей червей нам попадалось. Наконец я увидел Генриетту. Девочка исхудала, её лицо было грязным и исцарапанным — но она была жива! В руках у неё было что-то наподобие каменного мяча, и она водила им по сторонам. — Фредерик! Осторожно! Их тут сотни! Эта штука… в общем, она их сжигает! Я не понял, о какой штуке идёт речь. О каменном шаре? Но как может… Справа от нас обвалилась стена. Я увидел разверстые пасти червей — вот-вот они повалят из норы прямо на нас. Внезапно пространство наполнилось механическим гулом. Я на секунду ослеп, а когда зрение ко мне вернулось, черви уже корчились в пламени, а каменный шар Генриетты переливался похожим на ту вспышку, но более мягким свечением. — Фредерик, не стой как болван, смотри по сторонам! — зашипел на меня Кастор, но поздно. Земля под нами разошлась и осела мы провалились в пещеру ещё ниже. Тут мы и встретились с Матриархом. Это было её логово — оно кишело личинками и взрослыми червями, и ещё больше тут было мерзких яиц. — Ну что ж… вот мы и нашли их — и Генриетту, и Матриарха, — пробормотал я и приготовился к схватке.
144; 74; 0	Возле каньона я заметил группу механиков с автоматонами. Выяснилось, что они направлялись из Бёртона в местную факторию тёмных эльфов, чтобы закупить сырьё, но дорога назад оказалась отрезана обвалами, устроенными червями.
163; 7; 0	Миновав гарнизон, мы увидели огромные клетки, полные людей — наёмников и механиков. Я молча кивнул бойцам, чтобы они освободили пленных. После разговора с одним из них выяснилось, что их схватила странствующая банда чёрных рыцарей. По словам капитана наёмников, рыцари разыскивали какой-то древний склеп, но более ничего полезного он сообщить не смог.
17; 151; 0	**Награда:** +1 +1 +1 +1

31; 54; 0 **103; 116; 0**	**Награда:** +1 +1 +1 +1 16 12 8 4
51; 37; 0	**Награда:** +3
57; 89; 0	-
112; 92; 0	**Награда:** +2 +2 +2 +2
115; 94; 0 **140; 58; 0** **128; 148; 0**	**Награда:** +1 +1 +1 +1
117; 78; 0	**Награда:** +500000 +200 40
128; 80; 0	**Награда:** 12 6 2
145; 11; 0	**Награда:** 20
172; 113; 0	**Награда:** +2 +2 +1 +1

Западная зона подземелья с Ящиками Пандоры:

8; 74; 1	**Событие:** -200
8; 78; 1	**Событие:** -10 -10 -10 -10 -10 -10
9; 75; 1	**Стража:** 5 7 5 7 5 **Награда:** +1
9; 77; 1	**Награда:**
9; 79; 1	**Событие:** обнуление очков хода.
10; 74; 1	**Награда:** 1
10; 76; 1	**Событие:** -3
10; 78; 1	**Награда:** +10000
11; 75; 1	**Стража:** 15 20 15 **Награда:**
12; 77; 1	**Стража:** 1
13; 79; 1	**Стражи:** 1000 **Награда:** +1
14; 75; 1	**Стража:** 7 **Награда:** +100 +3
15; 74; 1	**Награда:** +10 +10
15; 76; 1	**Награда:**
15; 78; 1	**Стража:** 40 40 40 **Награда:** +1
16; 75; 1	**Стража:** 1 1 1 **Награда:** +100000 +1
16; 77; 1	-

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

16; 79; 1	**Стражи:** 20 20 20 20 20 20 20 **Событие:** -3 -3 +10000 очков хода.
17; 74; 1	**Стража:** 20 40 20 **Награда:** +3
17; 78; 1	**Награда:** +3 +3
23; 154; 1	**Награда:** 32
32; 32; 1	**Награда:** 27
37; 85; 1	**Награда:** 14
41; 114; 1	**Награда:** 20
51; 178; 1 **172; 15; 1**	**Награда:** +1 +1
54; 54; 1	**Награда:** 2
58; 157; 1 **132; 122; 1**	**Награда:** 8
61; 179; 1	**Награда:**
62; 176; 1	**Награда:** +250000 +2 +2 +2 +2
66; 176; 1	**Награда:** +50000 +1 +1 +1 +1
67; 179; 1	**Награда:**
76; 178; 1 **108; 6; 1** **173; 11; 1**	**Награда:** +1 +1
111; 13; 1	**Награда:** +10 +10 +10 +10
116; 3; 1	**Награда:** 36
119; 12; 1	**Награда:** +500000
144; 164; 1 **165; 14; 1** **168; 4; 1**	**Награда:** +1 +1 +1 +1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

160; 135; 1 160; 139; 1	**Награда:**
164; 135; 1 164; 139; 1	**Награда:**
168; 135; 1 168; 139; 1	**Награда:**
169; 91; 1	-
172; 135; 1 172; 139; 1	**Награда:**
176; 135; 1 176; 139; 1	**Награда:**
90; 135; 0	Берегитесь Стражей
107; 165; 0	Прииски Вольты
109; 65; 0	Фактория Торговой Гильдии Алвара
111; 81; 0	Север — Фактория тёмных эльфов Восток — Арена славы
138; 85; 0	Арена славы
143; 8; 0	Здесь начинаются владения драконов
19; 47; 1	Виверн не кормить
92; 60; 0	У автора этой карты Hoodwink 30 lvl ***Отсылка на автора карты. Посетить в игре невозможно***

Задания на карте:

11; 99; 0	До вас доносятся крики. Бросившись на звук, вы находите группу стрелков в окружении нежити. Вы хотите помочь им, но вас останавливает некромант, направляющий неживых солдат. Он заявляет: — Мы можем договориться! Если вы приведёте 200 Скелетов и 1 Костяного Дракона, я, так и быть, позволю этим людям уйти. Доверять некроманту вам совсем не хочется, но сражение с ним подвергнет вашу армию опасности. **Задание:** Принести 200 1 **Прогресс:** Некромант не будет ждать вечно. Приведите 200 Скелетов и 1 Костяного Дракона, чтобы он отпустил пленённых людей. **Завершение:** Некромант доволен пополнением армии и готов сдержать слово. Хотите обменять скелетов на пленных стрелков? **Награда:** 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

12; 50; 0

В хижине я столкнулся лицом к лицу с великаном с синевато-зелёной кожей. Тролль — но точно не из тех, кого мне приходилось встречать в Эрафии. Джадамских троллей сложно было назвать безмозглыми дикарями — они собирались в общины, строили в своих деревнях каменные дома и торговали со своими соседями тёмными эльфами. В Бёртоне и пустошах, однако, я их почти никогда не встречал — они жили в пустыне, далеко в восточных землях. Лишь изредка торговцы-эльфы нанимали троллей охранять свои караваны. Скорее всего, тролль, которого я встретил, был путешественником.

Тролль сидел за огромным столом в углу хибары, погрузившись в раздумья.

— Изобретатель? — спросил великан, приподняв брови, — Ну заходи, изобретатель.

Я зашёл, давая знак своим людям оставаться снаружи.

— Я вот уже несколько дней как застрял тут! Черви, или что-то в этом роде, уничтожили дорогу на юг. Не знаю уж, кто построил эту хижину — то ли огры, то ли гоблины. Но мне подошла — есть где укрыться от палящего солнца.

— Далеко же вы забрели от Железных Песков, — заметил я.

— Я бы никогда не покинул своей деревни и племени — но несколько месяцев назад в эти земли отправился мой брат. Умный он был малый, ходил с эльфийскими караванами, научился читать и пристрастился собирать рассказы и записи о старине. И вот кто-то рассказал ему легенду о древней пещере в Западном Джадаме, из которой якобы пошёл корень нашего народа. Больше я о брате ничего не слышал, но когда сам отправился его искать — встретил здесь гоблина, а тот сказал мне, что видел на дороге мёртвого тролля, а вокруг него — стаю ржавых драконов. Мерзкие твари! Они гнездятся недалеко отсюда, к юго-востоку. Я не трус, но меня одного им хватит только на лёгкую закуску.

Помоги мне отомстить за брата, и я отплачу тебе за это, как смогу.

Задание: Победить (35; 74; 0)
Прогресс: Я знаю, что ржавые драконы всё ещё тут. Я не могу вернуться в свою деревню с позором, пока мой брат не отмщён!

Завершение: Ржавые драконы мертвы? Что ж, я в тебе не сомневался. Возьми этот меч. Когда-то давно, много десятилетий назад, мой дед откопал его посреди пустыни. Когда мы были маленькими, он пугал нас с братишкой, будто в мече заключена магия каких-то дьяволов — но я этим россказням и тогда не верил, не верю и теперь. Хотите ли вы принять Меч пылающей преисподней от тролля?

Награда:

16; 172; 0

Около столетия назад Гильдия Некромантов создала особые амулеты, умножающие силу её членов, однако ныне они утеряны. Говорят, какие-то из них попали в руки вождей местных племён огров и гоблинов. Они чувствовали в них силу, хоть и не понимали, в чём она заключалась, и держали их при себе. Скорее всего, эти амулеты можно отыскать и в старых захоронениях. Не поможете ли вы мне найти их? Я многому могу вас научить, ведь в своё время я искусно владел не только мечом, но и магией.

Задание (многократное): Принести
Прогресс: Так и не нашли ничего? Я уверен, что в старых могилах ещё можно что-то отыскать.
Завершение: Превосходно, просто превосходно! Хотите приступить к обучению прямо сейчас?
Награда: +1

Около столетия назад Гильдия Некромантов создала особые амулеты, умножающие силу её членов, однако ныне они утеряны. Говорят, какие-то из них попали в руки вождей местных племён огров и гоблинов. Они чувствовали в них силу, хоть и не понимали, в чём она заключалась, и держали их при себе. Скорее всего, эти амулеты можно отыскать и в старых захоронениях. Не поможете ли вы мне найти их? Я многому могу вас научить, ведь в своё время я искусно владел не только мечом, но и магией.

Задание (многократное): Принести
Прогресс: Так и не нашли ничего? Я уверен, что в старых могилах ещё можно что-то отыскать.
Завершение: Превосходно, просто превосходно! Хотите приступить к обучению прямо сейчас?
Награда: +1

Около столетия назад Гильдия Некромантов создала особые амулеты, умножающие силу её членов, однако ныне они утеряны. Говорят, какие-то из них попали в руки вождей местных племён огров и гоблинов. Они чувствовали в них силу, хоть и не понимали, в чём она заключалась, и держали их при себе. Скорее всего, эти амулеты можно отыскать и в старых захоронениях. Не поможете ли вы мне найти их? Я многому могу вас научить, ведь в своё время я искусно владел не только мечом, но и магией.

Задание (многократное): Принести
Прогресс: Так и не нашли ничего? Я уверен, что в старых могилах ещё можно что-то отыскать.
Завершение: Превосходно, просто превосходно! Хотите приступить к обучению прямо сейчас?

Награда: +1

Около столетия назад Гильдия Некромантов создала особые амулеты, умножающие силу её членов, однако ныне они утеряны. Говорят, какие-то из них попали в руки вождей местных племён огров и гоблинов. Они чувствовали в них силу, хоть и не понимали, в чём она заключалась, и держали их при себе. Скорее всего, эти амулеты можно отыскать и в старых захоронениях. Не поможете ли вы мне найти их? Я многому могу вас научить, ведь в своё время я искусно владел не только мечом, но и магией.

Задание (многократное): Принести
Прогресс: Так и не нашли ничего? Я уверен, что в старых могилах ещё можно что-то отыскать.
Завершение: Превосходно, просто превосходно! Хотите приступить к обучению прямо сейчас?

Награда: +1

32; 66; 0

В покосившейся хибаре вас встречает старый, беззубый огр.

— Эх, где мои славные деньки... Я должен был это предвидеть, иначе грош цена такому вождю — а всё же обидно. Был в моём племени сильный воин, Аркат, и прошло как-то мимо моих ушей, что он вознамерился занять моё место. Змея! Не вызвал меня на поединок — нет, сподличал. Когда я отправился в горы на охоту, его дружки устроили на меня засаду. Сила в руках ещё есть — ведь я бивал когда-то на кулаках и самого Креллиона из Крюлода... Этим бездельникам я задал перцу, но и они меня потрепали, а пока я отлёживался, Аркат занял мой дом и уговорил всех, что сможет править лучше, чем старый Диваз... Теперь в племени меня никто не ждёт, а вздумай я туда заявиться один — угостят булыжником со стены, и поминай как звали.

Послушай, человече! Я слышал, что ты разделал под орех самого колдуна Палемона — значит, парень ты не промах. Не согласишься ли ты вышибить этого выскочку Акрата из моего селения? У старого огра нет золота, чтобы отблагодарить тебя, но найдётся кое-что получше. Ты мне поможешь?

Задание: Победить героя Акрат.
Прогресс: Я знаю, что Аркат по-прежнему хозяйничает в моём селении! Лучше тебе не возвращаться ко мне с дурными новостями...
Завершение: Славные вести! Вот сокровище, о котором я говорил. В моём племени ходили слухи, что им раньше владел некий демон, но, полагаю, ты не робкого десятка!

Награда:

38; 157; 0

У подножия гор вы обнаружили небольшой шахтёрский посёлок, а в нём — группу вооружённых инженеров. Услышав о пропавшей экспедиции Генриетты, они выражают готовность отправиться с вами, но сожалеют, что не могут оставить посёлок без охраны — недавно сюда наведывался вампир Мормолик, и его жертвами стали несколько шахтёров.

Если бы вы выследили вампира и уничтожили его, инженеры непременно присоединились бы к вашему походу.

Задание: Принести
Прогресс: Инженеры уверены, что посёлок пока нуждается в охране. Вампир всё ещё может вернуться.
Завершение: Увидев сутану Мормолика, инженеры немедленно выражают готовность отправиться с вами. Они удивлены, узнав, что вампира нашли так далеко, но услышав ваш рассказ о старинном особняке, понимающе кивают. Желаете ли вы взять Инженеров с собой?

Награда: 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

42; 113; 0

Войдя в древесную хижину, вы обнаруживаете тролля. Его увесистая дубина валяется на полу, а вас тролль, кажется, совсем не замечает. Наконец, он поворачивается к вам.

— Оставьте меня в покое! Я опозорен. Когда-то я слыл сильнейшим воином своего племени, но недавно, возвращаясь с охоты, я обнаружил свое селение догорающим. Я прокрался по оставленным следам и обнаружил войско нежити с рыцарем смерти во главе. Их слишком много для меня, и я не смогу даже отомстить за своих соплеменников. Поможете мне? Наше племя никогда не было богато, но у меня всё же найдётся, чем вас отблагодарить.

Задание: Победить героя Таммус.

Прогресс: Я знаю, что рыцарь смерти Таммус всё ещё ходит по этой земле. Когда произошел обвал в горах, его войско тоже оказалось в ловушке. Они не могли далеко уйти!

Завершение: Я наблюдал за боем с холма и видел вашу победу. Вы, люди, превыше всего цените золото, но заплатить вам я не могу. Возьмите хотя бы это стадо броненосцев. Принять награду у тролля?

Награда: 40

67; 38; 0

Задание: Принести **Награда:**

76; 19; 0

Задание: Быть героем 40 уровня. **Награда:** 15

111; 123; 0

Недавно наша деревня, что к северу от сюда, была уничтожена извержением вулкана. Мы думали, что это обычное стихийное бедствие — такое часто происходит в этих краях. Однако маг, с которым я разговаривал, утверждает, что это дело рук злого духа земли Улкуми, который обитает где-то в этих горах. Я не знаю, правда это или вымысел, но если маг не солгал — дух по-прежнему здесь, рядом. Кто знает, какие беды он нам ещё принесёт?

Прошу вас, найдите это чудовище и избавьте нас от этой угрозы!

Задание: Победить героя Улкуми.

Прогресс: Так и не нашли духа земли? Возможно, его и вовсе не существует...

Завершение: Говорите, там была целая орда элементалей? Я даже не думал, что их окажется так много... В любом случае — с Улкуми покончено. Возьмите это Кольцо жизни. Оно не уберегло нашу деревню, но, возможно, поможет вам.

Награда:

144; 83; 0

Увидев старую хижину, вырубленную в огромном мёртвом дереве, вы ожидали встретить тролля или огра, но вас встретил у дверей эльф. И это не было бы удивительным — но эльф был не лесной, а тёмный, судя по виду, маг, да ещё и весьма состоятельный. Что он забыл в этой дыре?

— Я заклинатель Стихийной Гильдии Алвара, — представился эльф. — Среди прочих наших интересов — стихийные существа самого разного рода. И если призвать элементалей под силу любому достаточно сильному магу, то джинны и ифриты — совсем другое дело, а нам для исследований они просто-таки необходимы. Я слышал, джиннов в далёкой Бракаде встретить легко, но кто из них согласится отправиться с незнакомым эльфом на край света? А недавно до нас дошёл слух, будто в древней гробнице, что неподалёку отсюда, можно встретить и джиннов, и ифритов.

Я и так собирался отправиться в эти земли с целью изучения местных виверн — есть у меня пунктик на этих тварях, пусть они мне и не совсем по научному профилю. В общем, мне было по пути, и я пришёл сюда. К сожалению, гробница оказалась слишком опасна — даже для такого искушённого мага, как я. По вашему виду, впрочем, можно заключить, что вы намерены туда отправиться. Возможно, вы найдёте там джиннов и ифритов, готовых отправиться со мной в Алвар?

Да, и если вам удастся отыскать молодых ядовитых виверн, приведите и их. Сам я не рискую лезть в их гнёзда, а звероловов, готовых продать их мне, я здесь не нашёл.

Задание: Принести 3 2 2

Прогресс: Тёмный эльф не видит в вашем войске интересующих его существ и не настроен разговаривать с вами.

Завершение: Отличная работа! Я вижу, вы смогли найти даже виверн! Желаете ли вы обучиться заклинанию Телепорт? Уверен, оно окажется весьма кстати в ваших странствиях.

Награда:

145; 123; 0

Задание (многократное): Принести 4 **Награда:** 4

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

153; 136; 0

Я кую доспехи из редких и ценных металлов, таких, как кергар и эрудин. Принесите мне 20 кристаллов, и я выкую для вас и вашего войска лучшие доспехи.

Задание: Принести 20

Прогресс: Этого недостаточно! Мне нужно именно 20 кристаллов, и не единым меньше!

Завершение: Эти кристаллы — то, что нужно! Я могу приступить к ковке доспехов прямо сейчас. Передать кристаллы кузнецу?

Награда: +1

Я кую доспехи из редких и ценных металлов, таких, как кергар и эрудин. Принесите мне 40 кристаллов, и я выкую для вас и вашего войска лучшие доспехи.

Задание: Принести 40

Прогресс: Этого недостаточно! Мне нужно именно 40 кристаллов, и не единым меньше!

Завершение: Эти кристаллы — то, что нужно! Я могу приступить к ковке доспехов прямо сейчас. Передать кристаллы кузнецу?

Награда: +1

Я кую доспехи из редких и ценных металлов, таких, как кергар и эрудин. Принесите мне 60 кристаллов, и я выкую для вас и вашего войска лучшие доспехи.

Задание: Принести 60

Прогресс: Этого недостаточно! Мне нужно именно 60 кристаллов, и не единым меньше!

Завершение: Эти кристаллы — то, что нужно! Я могу приступить к ковке доспехов прямо сейчас. Передать кристаллы кузнецу?

Награда: +1

Я кую доспехи из редких и ценных металлов, таких, как кергар и эрудин. Принесите мне 80 кристаллов, и я выкую для вас и вашего войска лучшие доспехи.

Задание: Принести 80

Прогресс: Этого недостаточно! Мне нужно именно 80 кристаллов, и не единым меньше!

Завершение: Эти кристаллы — то, что нужно! Я могу приступить к ковке доспехов прямо сейчас. Передать кристаллы кузнецу?

Награда: +1

Я кую доспехи из редких и ценных металлов, таких, как кергар и эрудин. Принесите мне 100 кристаллов, и я выкую для вас и вашего войска лучшие доспехи.

Задание: Принести 100

Прогресс: Этого недостаточно! Мне нужно именно 100 кристаллов, и не единым меньше!

Завершение: Эти кристаллы — то, что нужно! Я могу приступить к ковке доспехов прямо сейчас. Передать кристаллы кузнецу?

Награда: +1

154; 7; 0

На пороге хижины нас приветствовал эльф. Вне всякого сомнения, это был один из джадамских тёмных эльфов — они возглавляли Торговую Гильдию Алвара. Её представители неоднократно приезжали в Бёртон для торговли, но я обычно был погружён в опыты и нечасто встречал их лично.

— Рад встрече, — обратился он ко мне. — Я руковожу местной факторией, она расположена совсем недалеко отсюда. Не так давно мы отправили в Алвар крупный караван, но к месту назначения он не прибыл. Нам удалось выяснить, что на него напала стая драконов. Вообще, Джадамские драконы довольно рассудительны и редко бросаются на кого-то без веской на то причины, но эти твари нам совершенно незнакомы. Грязно-оранжевый, какой-то ржавый окрас чешуи, сернистое дыхание... По мнению одного из наших проводников, они прилетели сюда с южных островов.

Мы не можем отправить новый караван, пока эти драконы где-то поблизости. Помогите нам решить эту проблему, и будете вознаграждены.

Задание: Победить (168; 37; 0)

Прогресс: Неужели вы не нашли драконов? Я слышал, что последний раз их видели к юго-востоку отсюда.

Завершение: Отличная работа! Желаете получить награду прямо сейчас?

Награда:

173; 117; 0

В хижине вас встречает хмурый тёмный эльф, по виду небогатый купец.

— Кого ещё принесло? Гостей не приглашал.

— Мы путешествовали на дирижабле и увидели вашу хижину. Ну и вот, решили заглянуть.

— Ладно уж, заходите, чего тут, — махнул рукой эльф. — Я вот тут тоже путешествовал. Когда-то. И несколько лет назад нашёл портал, — эльф вышел за порог и махнул рукой в сторону жёлтого портала, — Он вёл в необычную пещеру, где росли цветы и деревья. Можете себе такое представить? В общем, на вид отличное место, чтобы припрятать товар.

— Припрятать?

Торговец замялся и оставил мой вопрос без ответа.

— Так вот, — продолжил он. — Я несколько лет хранил там свои товары. Но однажды, когда мы с… приятелями ехали в пещеру с новым грузом, на нас устроили засаду — светлокожие эльфы, единороги, крылатые кони и ещё какая-то нечисть с рыбьими хвостами.

— Элементали? — предположил я.

— Может, и так. Прах их разберёт! Войско возглавляла эльфийка, но что-то в ней было не так. Ох, не так — ха, ха… видывали вы когда-нибудь эльфийку в десяток локтей ростом, которая показывает на что-то пальцем, и туда тут же лупит с неба громадная молния? А мне вот довелось. Потом мне рассказывали, что это Фульгия, якобы одна из стражей какой-то Гробницы. Знал бы, что тут можно наткнуться на эдакую гадину—обошёл бы эту пещеру десятой дорогой, и уж тем более не стал бы сюда возвращаться. А тогда… тогда я насилу унёс ноги, но за мною направились её подручные. На моё счастье, выскочив из портала, я встретил колдуна, который представился Агаром. Он запечатал магический проход и удалился прочь.

Всё бы хорошо, но если я не заберу из пещеры кое-какую штуку, на которую принял заказ с задатком от очень серьезных людей, то я все равно что покойник, и возвращаться домой мне смысла нет. Знаете что? У меня есть магическое кольцо, которое вам, возможно, придётся по вкусу. Хотите обмен? Помогите мне распечатать портал и справиться с этими тварями и их предводительницей, и вы получите кольцо.

Задание: Победить героя Фульгия.

Прогресс: Пока мы не победили Фульгию и её войско в пещере, тёмный эльф не захочет иметь дело с нами.

Завершение: — Говорите, там теперь безопасно? Славная новость. Теперь пещера снова наша! — потирает руки тёмный эльф. — А вот и колечко, о котором я говорил. Берёте?

Награда:

174; 17; 0

Возле хижины вас встретил тёмный эльф, по виду — богатый торговец. Он приказал своему телохранителю-минотавру отойти в сторону.

— Говорили мне — никогда не доверяй ограм... Почему же я не слушал умных советов? Я уже несколько лет торгую горным хрусталём и драгоценными камнями и часто бываю в этих горах. Места здесь живописные — возить товар одно удовольствие, да вот только на мои караваны сразу повадились нападать огры. Мне повезло — я заключил сделку с одним из их вождей, и на какое-то время это прекратилось. Однако пару месяцев назад один из моих караванов, до отказа нагруженный добром, разграбили эти грязнокожие твари. Мне тут подсказали, что у огров теперь новый вождь — ему никакого дела нет до нашей сделки со стариком Дивазом. Говорят, этого выскочку зовут Акрат. Его логово высоко в горах, к западу отсюда, но я знаю, что туда можно попасть через монолит.

Не поможете ли вы мне справиться с этой проблемой? Я не люблю просить посторонних об услугах, но я знаю, что вы справились с самой Дриопой — а значит, какие-то варвары для вас проблем не составят, будь их хоть целая орда. У меня есть артефакт, который вас, я полагаю, может оказаться очень полезен.

Задание: Победить героя Акрат.

Прогресс: — Боюсь, я ничем не могу вам помочь. Я слышал, что Акрат по-прежнему во главе своего племени и сидит в горной крепости. Напоминаю: она на западе.

Завершение: — Слыхал я, как вы задали перцу этому варвару!, — говорит торговец, — Теперь огры трижды подумают, прежде чем нападать на наши караваны. Да, а вот и артефакт, о котором я говорил, — эльф демонстрирует зловещего вида магический шлем. — Его привезли в Алвар из Энрота, во времена тамошней войны за престол. Говорили, будто его нашли в пещере какого-то демона, и даже называли его ужасно длинное имя, но я его не запомнил.

Хотите принять артефакт у эльфа?

Награда:

4; 104; 1

Эта комната защищена магическим барьером, созданным, возможно, могущественным некромантом, Айоке. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.

Задание: Победить героя Айоке.

Прогресс: Эта комната защищена магическим барьером, созданным, возможно, могущественным некромантом, Айоке. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.

Завершение: Забрать Кулон Смерти?

Награда: +2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4; 117; 1

Эта комната защищена магическим барьером, созданным, возможно, могущественным рыцарем смерти, Таммусом. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится.

Задание: Победить героя Таммус.

Прогресс: Эта комната защищена магическим барьером, созданным, возможно, могущественным рыцарем смерти, Таммусом. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится.

Завершение: Забрать Кулон Смерти?

Награда: +2

35; 82; 1

В дальнем углу пещеры вы встречаете группу ифритов. Их лидер обращается к вам:

— Свобода! Мы ждали этого момента слишком долго. Когда в наш мир пришло Безмолвие, мы отказались охранять эту гробницу. За это нас заточили в пещерах, а Флегет остался нас охранять. Позвольте нам отправиться с вами и наконец-то выбраться отсюда!

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Хотите ли вы принять ифритов в своё войско?

Награда: 24

62; 22; 1

Лаборатория некроманта Мелине оказалась очень просторным помещением. В одном углу виднелись гигантские колбы, наполненные бурлящей даже без подогрева жидкостью, с потолка свисали странные сосуды, а впереди, в широкой пещере, виднелись три драконьих скелета, прикованные огромными цепями.

На одном из столов, заваленных магическими трактатами, я заметил дневник некроманта. Последние записи, кажется, говорили сами за себя:

«...5 февраля. Очередной эксперимент провалился. Сосуды души треснули, и драконы умерли по-настоящему. Возможно, чёрные драконы не годятся для этой цели.

24 февраля. Моей нежити удалось изловить трёх зелёных драконов, обитающих в пещере по соседству. Нет причин падать духом — я уверена, что на этот раз у меня всё получится.

25 февраля. Очередная ошибка в расчётах, и очередной провал. Подозреваю, что придётся опять посылать нежить выискивать дракона. Кроме того, один из призраков мне сообщил, что где-то по соседству рыщет старина Трофон. Этого ещё не хватало. Потерять ещё и эту лабораторию я не…»

— Что здесь вообще происходит? — с удивлением произнёс я, закрывая дневник и осматриваясь вокруг.

Агара же странная лаборатория, кажется, вовсе не удивляла.

— Ясно что. Кто-то вновь пытался создать дракона-лича. Тот давно доказанный факт, что это совершенно невозможно, никого, похоже, не останавливает. Ну, вы знаете — такая же беда у некоторых не самых рассудительных изобретателей с их дурацким вечным двигателем. Вот только их выдумки в худшем случае просто взрываются, а тут можно сдуру натворить такого!..

— Ну это уж позвольте! Вот и мои бракадские коллеги мне говорили, что…

Я вспомнил кое-что из прошлого и хотел было обидеться на болтливого старика, но тут в разговор вступил молчавший до этого Кастор.

— Было бы у нас теперь поменьше забот — я бы рассказал вам кое-что о перпетуум мобиле, господа… учёные. Но посмотрите-ка лучше сюда — это что у нас тут такое? — его внимание привлекла закрытая дверь в углу лаборатории.

— Держу пари, что сокровищница. Да ещё и запечатанная при помощи магии! — оживился Агар. — Быть может, тот дохлый грубиян Трофон, что заявился сюда в поисках Мелине и её лаборатории, забрал с собой какую-то магическую сферу для снятия барьеров, или что-то в этом роде.

Задание: Принести

Прогресс: Открыть сокровищницу не получится — нужно разыскать сферу, способную снять магический барьер.

Завершение: За воротами обнаружилось всевозможное оружие — волшебные мечи, копья, луки и пращи. Были даже бёртонские ружья — вот уж не знаю, зачем некроманту они понадобились. Забрать оружие и снарядить им своё войско?

Награда: +3

68; 67; 1

Задание: Принести

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

85; 32; 1

Вокруг этой небольшой постройки роились черви. Странное дело: они будто исполняли какой-то сложный танец; в их движениях читался своеобразный порядок и даже некоторое изящество. На наше приближение они не обратили никакого внимания.

— Вот это да! — завопил Агар. — Клянусь своей бородой, тут нашлось что-то, что сумело перехватить у Матриарха контроль над этим роем. Более того, оно ещё и внушило моим червям какую-то совершенно несвойственную им модель поведения! Смотрите: никаких признаков срабатывания инстинкта самосохранения. Им как будто всё равно, что происходит вокруг. Кажется, их единственное стремление теперь — не подпускать никого близко к этому домишке. И ещё... ещё они... нет, невозможно, такое несвойственно животным, обладающим лишь вялыми зачатками самосознания... но если бы я этого не знал, я бы решил, что они... красуются. Нет, ну надо же! А я ведь раньше не уделял никакого внимания этому аспекту своих творений. Но если подумать... идеальная симметрия, нежный окрас, изящество движений...

— Мой друг, — неожиданно мягко, как к ребёнку, обратился к очарованному открывшимся зрелищем Агару Кастор, — нельзя ли ненадолго отложить ваши эстетические переживания? Как полагаете, не получится ли у вас снова взять этих милашек под свой контроль? Обещаю, как только мы выберемся отсюда, я лично, за свой счёт организую конкурс красоты с участием самых прелестных червей, злобоглазов и троглодитов и приглашу самого Тора Анвина возглавить жюри. Но здесь и сейчас у нас полон рот хлопот.

— А... э... что ж, это я запросто, надо только вспомнить управляющие заклятья...

Задание: Быть героем по имени Агар.

Прогресс: Черви не выглядят агрессивными, но и на просьбы очистить дорогу к зданию не реагируют. Лучше предоставить общение с ними Агару.

Завершение: Мотая головой и хлопая в ладоши, Агар готовится прочитать заклинание контроля. Подчинить червей?

Награда: 70

Восстановив контроль над своим питомцами, Агар потерял интерес к происходящему вокруг, вытащил из мешка что-то наподобие дирижёрской палочки и принялся размахивать ей, громко мыча какую-то странную мелодию. Огромный рой червей синхронно задёргал хвостами в такт музыке.

Кастор издал нечто похожее на сдавленный смешок и пригласил меня войти в покосившуюся хижину. Внутри мы обнаружили большой помятый металлический ящик с явными следами зубов олгой-хорхоев. Я подошёл к нему и поковырял пальцем ряд каких-то выступов, похожих на кнопки. Внезапно из глубины ящика послышался прерывистый писк, скрежет, потом одна из его стенок распахнулась наподобие повёрнутого набок окна. Нижняя половина представляла собой будто бы ковш, а на верхней засветилось что-то вроде магического шара, только плоское. Показались буквы и символы на языке, который я уже видел в залах. Я сморщился и пробормотал "Не понимаю", и тут вдруг письмена сменились понятными буквами эрафийского алфавита.

«Исполнитель желаний 066085 готов к работе
Доступных циклов исполнения: 1/71
Сканирование ваших желаний в процессе»

Не успел я опомниться, как волшебные надписи сменились. Теперь там было написано следующее:

«Желание определено как стремление обладать недостающим
Сложность исполнения: 1/10
Затратность исполнения: 10/10
Для исполнения поместите в приёмник:
100 ед. руды
100 ед. дерева
100 ед. серы
100 ед. кристаллов
100 ед. ртути
100 ед. драгоценных камней
50000 ед. золота»

Пока я пытался сообразить, что всё это значит, Кастор отодвинул меня от ящика и принялся тыкать пальцами в разные выступы и окружности, которые, похоже, представляли собой его управляющие органы. Каждое касание сопровождалось неприятным крякающим звуком и красной вспышкой.

— Нда. Похоже, эта машинка либо сломана, либо не предназначена для ручного ввода настроек. Впрочем, если даже черви смогли добиться от неё исполнения своей мечты обрести чувство прекрасного... наверное, и с твоим желанием, мой друг, она не подведёт. Мысли читать она, по крайней мере, точно умеет. Кстати, о чем это — "стремление обладать недостающим"?

— Я, кажется, знаю. Я тут сообразил на досуге, как собрать из кое-каких артефактов, которые мы отыскали, интересную штуку, вот только не хватает одного предмета, чтобы завершить формулу. Я как раз думал об этом, когда мы сюда пришли...

— Проклятье, и почему я не подошёл к машинке первым?! Перезарядить её мы вряд ли

сумеем. Ну да ладно. Будешь забирать своё... хм... заветное желание? Тратиться-то нам теперь всё равно больше не на что.

Задание: Принести 100 100 100 100 100 100 50000

Прогресс: Приёмник послушно проглатывает ресурсы мера за мерой, но как только вы перестаёте их сыпать, издаёт обиженный вой и выплёвывает всё положенное обратно.

"Материалов для исполнения недостаточно
Внесите в указанном объёме"

Завершение: Проглотив баснословное количество ценнейших ресурсов, ящик издаёт мелодичный звон; на светящейся пластине, которая, как подсказывает Кастор, называется «экран», появляется изображение артефакта и слова:

«Требуемые материалы внесены
Исполнить желание?
Для подтверждения произнесите "Да"»
Получить артефакт?

Награда:

115; 31; 1

Мы с Кастором с любопытством рассматривали стены зала иллюзий.

— Удивительное зрелище, — медленно произнёс я. — Искусством наведения мороков владеют многие маги, но иллюзий, подобных этим, я ещё нигде не встречал. Обычно их легко рассеять даже одним ударом меча, эти же…

Я не договорил, вдруг заметив перед собой джинна.

— Ну что вы на меня так смотрите? — возмущённо рявкнул он. — Я не иллюзия. Может показаться странным, но я желаю выбраться отсюда, это место надоело мне хуже бутылки. Но вот беда: сила стражей Гробницы не позволяет ни одному джинну покинуть свой зал.

— Стражей Гробницы?

— Они бывают разными, и, возможно, вы уже встречали кого-то из них. Я не знаю, кто охраняет Зал Иллюзий, но думаю, что это Сказочные драконы. Помогите мне справиться с ними, и я обучу вас боевой магии.

Задание: Победить (173; 5; 1)

Прогресс: Я по-прежнему раб в этих стенах. Сказочные драконы всё ещё где-то рядом.

Завершение: Впервые за полторы тысячи лет я почувствовал вкус свободы! Хотите приступить к обучению прямо сейчас?

Награда: +5

130; 97; 1

С удивлением рассматривая деревья и траву, растущие прямо посреди зала гробницы, вы не сразу заметили джинна. Тот находился в стороне и, кажется, был погружён в чтение книги. Наконец, он медленно повернулся к вам.

— Уже многие десятилетия никто не посещал этой гробницы, — произнёс джинн, — Когда-то давно я поклялся защищать эту гробницу, как и другие джинны — но здесь давно уже нет ничего особенно ценного, и я уже давно оставил своих собратьев. Многие из них, однако, всё ещё верны хозяевам, давно покинувшим их.

Последние годы я изучаю природу вещей, подавляющих магию, но, к сожалению, мне так и не удалось раздобыть по-настоящему сильные артефакты, которые бы пригодились в моём деле. Поможете мне? Там, на поверхности, среди гор к северу от гробницы, обитают племена варваров. Эти дикари презирают магию и всячески ищут способы ей противодействовать. Возможно, у них вы найдёте то, что мне нужно.

Задание: Принести

Прогресс: К сожалению, я не вижу у вас тех артефактов, которые я ищу.

Завершение: Эти Плащ и Накидка — именно то, что мне нужно! У меня нет золота, чтобы заплатить вам, но я могу поделиться с вами магическим кольцом, подавляющим магию воскрешения. Кто знает, может, оно вам пригодится?

Награда:

149; 177; 1

Вы неплохо сражаетесь, но, возможно, наша экипировка понравится вам больше. Принесите нам 10 серы и 5000 золота, и мы охотно предоставим вам новое вооружение.

Задание (многократное): Принести 10 20000

Прогресс: К сожалению, этого недостаточно.

Завершение: Отлично!

Награда: -

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Приведите к нам 6 Механиков, и мы оснастим их новыми инструментами.

Задание (многократное): Принести 6
Прогресс: К сожалению, пока мы не можем вам помочь. Приходите позднее!
Завершение: Хотите произвести обмен прямо сейчас?

Награда: 6

152; 176; 1

Вы неплохо сражаетесь, но, возможно, наши звери понравятся вам больше. Принесите нам 10 кристаллов и 5000 золота, и мы охотно предоставим вам новых тварей.

Задание (многократное): Принести 10 20000
Прогресс: К сожалению, этого недостаточно.
Завершение: Отлично!
Награда: -

Приведите к нам 4 Броненосцев, и мы обменяем их на броненосцев покрепче.

Задание (многократное): Принести 4
Прогресс: К сожалению, пока мы не можем вам помочь. Приходите позднее!
Завершение: Хотите произвести обмен прямо сейчас?

Награда: 4

159; 176; 1

Вы неплохо сражаетесь, но, возможно, наши автоматоны понравятся вам больше. Принесите нам 10 ртути и 20000 золота, и мы охотно предоставим вам новое вооружение.

Задание (многократное): Принести 10 20000
Прогресс: К сожалению, этого недостаточно.
Завершение: Отлично!
Награда: -

Приведите к нам 2 Автоматонов, и мы обменяем их на автоматонов получше.

Задание (многократное): Принести 2
Прогресс: К сожалению, пока мы не можем вам помочь. Приходите позднее!
Завершение: Хотите произвести обмен прямо сейчас?

Награда: 2

161; 177; 1

Вы неплохо сражаетесь, но, возможно, наше оружие понравится вам больше. Принесите нам 10 драгоценных камней и 20000 золота, и мы охотно предоставим вам новое вооружение.

Задание (многократное): Принести 10 20000
Прогресс: К сожалению, этого недостаточно.
Завершение: Отлично!
Награда: —

Приведите к нам 1 Стрелка, и мы снабдим его новым ружьём.

Задание (многократное): Принести 1
Прогресс: К сожалению, пока мы не можем вам помочь. Приходите позднее!
Завершение: Хотите произвести обмен прямо сейчас?

Награда: 1

3; 132; 0

Где-то к северу отсюда находится лаборатория Агара. Впрочем, не стоит забывать, что наша цель — найти экспедицию Генриетты.

Задание: Принести
Прогресс: Сейчас наша задача — исследовать гробницу.
Завершение: Поиск в гробнице не увенчался успехом, однако мы исследовали не всю гробницу. После того, как гигантские черви разрушили проходы, ведущие вглубь, пробраться дальше не представляется возможным. Остаётся один выход — разыскать Агара. Возможно, он сможет нам помочь.

Мы неторопливо двигались через сужающееся ущелье, склоны которого поросли кустарником и деревьями. Впереди никого не было видно, но что-то заставило Кастора насторожиться. Он приподнялся в стременах и приложил палец в губам. Мы спешились, и я осторожно прошёл до вывалившегося из стены ущелья валуна. За ним кто-то вёл разговор.

Я выглянул из-за камня—там стояли двое воинов в сияющих доспехах. Других бойцов поблизости не было видно, но отсутствие поблизости лошадей подсказывало, что где-то рядом их лагерь, а они пришли оттуда, чтоб встать на страже.

Отдельно обратил я внимание на изображения на щитах мечников… да это же герб Энротской

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

короны!

— …и я вообще думаю, что вся эта экспедиция—дурацкая затея, — произнёс один из солдат. — Гробницы, пирамиды, склепы… Как будто у нас в Энроте негде вволю полазить по разным затхлым древним дырам!

— Приказы не обсуждаются, — отрезал другой другой воин, явно старший по чину. — Сам знаешь, как пришли вести о находке в Джадаме — все маги и учёные заинтересовались этой гробницей, уж больно она похожа на ту, что в Драконьих песках. Лорд Халтон велел снабдить сэра Эрибара лучшими титанами и стальными големами в королевстве.

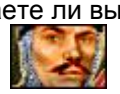
— Вот только на карауле стоять не этим орясинам, а нам. Видать, лучшие в королевстве стальные големы для этого слишком уж хороши, — проворчал первый солдат. — Эй, а это ещё кто? — он повернулся в нашу сторону.

Хотя мы были очень осторожны, нас всё-таки заметили. Солдаты молча бросились бежать вдоль ущелья.

— Плохо наше дело, — раздосадованный, я повернулся к Кастору. Сражение с энротцами в мои планы не входило, — Нас приняли за неприятеля. Не хватало нам только теперь подраться с титанами.

— Ну, уж это совсем не та проблема, о которой стоило бы беспокоиться, — сухо произнёс Кастор. — Что же до энротцев… Советую выбросить их из головы — после того, конечно, как оторвём им головы. Рано или поздно они наверняка перешли бы нам дорогу — не здесь, так в Гробнице. Что бы мы там ни нашли — миром поделить это с ними не получится.

Желаете ли вы сразиться с Эрибаром?

Доступ: 

4; 59; 0

Дорогу к крепости колдуна Палемона преграждает стена. Рассмотрев её ближе, вы обращаете внимание на крупные ворота, запечатанные, похоже, при помощи магии. Снять печать можно только при помощи Кольца Странника.

Задание: Принести

Прогресс: Стену невозможно разрушить, а кольцо так и не удалось найти. Возможно, стоит поискать в гробнице к востоку отсюда?

Завершение: Желаете ли вы пройти?

Доступ: (4; 58; 0)

4; 60; 0

Передо мной стоял немыслимого размера алмазный голем. Колосс, уперев руки в бока, молчаливо взирал на нас.

Наконец, он заговорил.

— Я не могу пропустить вас. Дриопа велела никого не пускать и не выпускать, кроме Дриопы и Палемона. Вы не Дриопа и не Палемон. Приказ будет выполнен.

— Я не рекомендую сражаться с этой тварью, — промолвил Кастор. — Особенно без моей помощи, а я бы не хотел тратить силы, пока мы ещё далеко от нашей цели. Возможно, нам стоит отыскать эту Дриопу? Вряд ли она войдёт в наше положение, но, может быть, мы найдём у неё что-то, что поможет нам.

Задание: Победить героя Дриопа.

Прогресс: Алмазный исполин молча сверлит нас взглядом. Делать здесь нечего — остаётся лишь следовать совету Кастора и найти Дриопу.

Завершение: В крепости Дриопы мы нашли странного вида драгоценный камень, огранённый в форме куба. Я направил его в сторону алмазного исполина и произнёс знакомое мне с первого курса Академии заклятье деактивации голема. В тот же момент алмазный великан замер, как обычная—ну, не совсем обычная, но всё же статуя.

Доступ: (4; 58; 0)

8; 152; 0

Эти ворота охраняют могущественные личи. В разговор они вступают неохотно, но сообщают, что готовы пропустить того, кто вернёт им их Символ Знаний. Один из личей сообщает вам, что Символ Знаний был утерян после нападения золотого дракона, что проживает в башне по соседству.

Задание: Принести

Прогресс: Эти ворота охраняют могущественные личи. В разговор они вступают неохотно, но сообщают, что готовы пропустить того, кто вернёт им их Символ Знаний. Один из личей сообщает вам, что Символ Знаний был утерян после нападения золотого дракона, что проживает в башне по соседству.

Завершение: Личи принимают у вас Символ и неохотно пропускают вас вперёд. Желаете ли вы пройти?

Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

10; 100; 0

Задание: Победить героя Таммус. **Доступ:** 10

12; 178; 0

На входе в Преобразователь стоит вампир-часовой в чёрном плаще и с подозрением осматривает ваше войско.

— Ищете новый способ пополнить своё войско, не так ли? — ухмыляется страж. — Забудьте! Преобразователь сломали гигантские черви, теперь он не работает. Впрочем, возможно, мы бы смогли запустить его вновь если бы вы нашли достаточно сильный артефакт.

Задание: Принести

Прогресс: Не нашли артефакт? Как жаль.

Завершение: — Отлично! — вампир потирает тощие руки. — Этот амулет поможет нам восстановить преобразователь, и он сможет работать вновь! Ах да, совсем забыл. У нас тут остались пленные гоблины. Недавно к нам заходил Мормолик — он собирался превратить их в скелетов, но после последнего обвала о нём ничего не слышно. Возможно, вы найдёте лучшее применение этим никчёмным тварям? — с этими словами вампир удаляется.

Желаете ли вы пройти к Преобразователю и освободить пленных гоблинов?

Доступ: 110

18; 176; 0
19; 145; 0

Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Задание: Победить (83; 106; 0)

Прогресс: Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Завершение: Открыть портал?

Доступ: (многосторонний)

20; 72; 0

Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Задание: Победить (19; 72; 0)

Прогресс: Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Завершение: Открыть портал?

Доступ: (многосторонний)

24; 82; 0

Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Задание: Победить (141; 100; 0)

Прогресс: Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Завершение: Открыть портал?

Доступ: (многосторонний)

27; 67; 0

Открыть вход можно только с одной стороны.

Задание: Победить (19; 72; 0)

Прогресс: Открыть вход можно только с одной стороны.

Завершение: Открыть портал?

Доступ: (зона входа в гробницу)

30; 160; 0

В глубине лагеря вы встречаете новых рыцарей-драконоборцев. Кажется, они схватили четверых охотников за головами. Один из рыцарей заявляет, что готов отпустить пленных, если вы снабдите его товарищей припасами на дорогу домой — судя по всему, их обоз был уничтожен во время обвала в горах. 25 кристаллов, 25 драгоценных камней и 50000 золота, по словам рыцарей, будет достаточно.

Задание: Принести 25 25 50000

Прогресс: Рыцари непреклонны. Им нужно именно 25 кристаллов, 25 драгоценных камней и 50000 золота, и не меньше!

Завершение: Недовольно ворча, один из рыцарей освобождает пленных. Желаете ли вы передать 25 кристаллов, 25 драгоценных камней и 50000 золота рыцарям?

Доступ: 4

31; 67; 0

Задание: Победить героя Палемон. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

38; 89; 0

Осматривая деревню гоблинов, я зачем-то решил заглянуть в старый полуразвалившийся хлев, а в нём с удивлением обнаружил… небрежно сваленных в кучу автоматонов, не то чтобы сильно изломанных, но явно неисправных. В Вольте местные механики рассказали мне, что несколько месяцев назад, ещё до появления червей в этих землях, на одну из тамошних мануфактур напали гоблины и так её разгромили, что не удалось разобраться, что они украли, а что просто попалось им под горячую руку и было разнесено в щепу и винтики.

Удивительно, но, похоже, эти механизмы дошли сюда своим ходом, но теперь запустить их не получится — не хватает важных частей. Что, если командирша местных варваров возомнила себя великой изобретательницей, и в крепости гоблинов мы сможем найти детали, которые она забрала для какой-то своей нужды?

Задание: Победить героя Горге.

Прогресс: Гоблины и их предводительница, Горге, по-прежнему контролируют крепость. Ближайшая рабочая мануфактура слишком далеко, и единственный способ активировать автоматонов — вырвать недостающие детали из их лап.

Завершение: Как я и подозревал, в сокровищнице Горге мы нашли несколько слегка погнутых пластин и рычагов из сияющего металла. Это были недостающие детали — похоже, они всерьёз подумали, что это золото. Ну ещё бы — бериллиевую бронзу отличить от него непросто, если ты не алхимик. Есть опасение, что гоблины могли серьёзно повредить автоматонов, когда их вынимали, но способ узнать это точно есть только один.

Попытаться запустить автоматонов?

Доступ: 4

39; 9; 0

Задание: Принести 50 50 100 **Доступ:**

40; 107; 0

Задание: Принести 50 10 50 10 **Доступ:** 24

61; 3; 0
152; 23; 1

Задание: Победить (147; 32; 1) **Доступ:** (подземная зона с порталами)

61; 51; 0

Задание: Принести 20 20 20 20 90000 **Доступ:** 5

63; 128; 0

Задание: Принести 20 20 20 20 **Доступ:**

84; 116; 0
154; 174; 1

Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.

Задание: Победить (90; 66; 1)

Прогресс: Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.

Завершение: Верховные Джинны побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти?

Доступ: (подземная зона с порталами)

90; 142; 0

К северу отсюда находится вход в гробницу. Не так давно именно здесь прошла экспедиция Генриетты, но теперь этот проход через горы погребён под горным обвалом.

Возможно, если бы вы нашли могущественный артефакт, способный усиливать Магию земли, вы бы смогли разобрать груды камней и пройти.

Задание: Принести

Прогресс: К северу отсюда находится вход в гробницу. Не так давно именно здесь прошла экспедиция Генриетты, но теперь этот проход через горы погребён под горным обвалом.

Возможно, если бы вы нашли могущественный артефакт, способный усиливать Магию земли, вы бы смогли разобрать груды камней и пройти.

Завершение: Используя всю силу Сферы Ила, вы сможете здесь пройти. К сожалению, в таком случае сфера лишится своей магической силы. Желаете ли вы пожертвовать Сферой и пройти?

Доступ: (проход к гробнице)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

92; 150; 0

Этот портал был построен недавно — его соорудили изобретатели. Он вёл в пещеру, где они экспериментировали с новыми видами вооружения, но что-то пошло не так — он сломался. Портал искрится и угрожающе мигает — лучше даже не пытаться в него зайти.

Если бы мне удалось найти артефакты, способные подавлять магию, я бы сумел деактивировать портал и восстановить его.

Задание: Принести

Прогресс: Этот портал был построен недавно — его соорудили изобретатели. Он вёл в пещеру, где они экспериментировали с новыми видами вооружения, но что-то пошло не так — он сломался. Портал искрится и угрожающе мигает — лучше даже не пытаться в него зайти.

Если бы мне удалось найти артефакты, способные подавлять магию, я бы сумел деактивировать портал и восстановить его.

Завершение: Восстановить портал?

Доступ: (подземная зона с Хижинами провидца (найм войск Фабрики))

95; 21; 0

Впереди виден запечатанный вход, ведущий глубоко под землю — в дальнюю часть гробницы. Вы замечаете ещё не занесённые песком следы людей и полурослико в. Вне всякого сомнения, экспедиция Генриетты была здесь сравнительно недавно.

Попытки открыть вход ни к чему не привели. Ваше внимание привлекает необычный постамент — на нём явно некогда стояла огромная статуя. Но странное дело: следов самой статуи нигде не видно. Возможно, загвоздка в ней?

Задание: Принести

Прогресс: Проход всё ещё запечатан, и попытки проникнуть вглубь ни к чему не привели.

Завершение: Как только статуя становится на своё место, раздаётся странный гул. Под действием неведомой силы проход вглубь гробницы открывается.

Заглянув внутрь, вы с удивлением обнаруживаете не стены гробницы, а пещеры, уходящие глубоко под землю. Сложно сказать, почему Генриетта и её экспедиция отправились именно сюда — но, во всяком случае, они точно здесь. Осталось только их найти. Желаете ли вы пройти в пещеры?

Доступ:

95; 176; 0

Нам предстоит долгая экспедиция, к которой мы, однако, оказались не совсем готовы. Дирижабль сейчас в отличном состоянии, но ведь по дороге он может и сломаться — нужно заранее побеспокоиться о том, чтобы у нас было всё необходимое для его починки и изготовления нужных маготехнических приспособлений. 10 ртути, 10 серы, 10 кристаллов и 10 драгоценных камней будет достаточно, по моим оценкам.

Задание: Принести 10 10 10 10

Прогресс: Этих припасов нам будет недостаточно. Нужно 10 ртути, 10 серы, 10 кристаллов и 10 драгоценных камней, и не меньше.

Завершение: Наконец-то! Мы можем отправиться в экспедицию. По словам одного из инженеров, верфь дирижаблей находится к западу — достаточно пройти по берегу Серебряного Ручья, и мы выйдем к стоянке. Инженер предупредил меня о крупном логовище зелёных драконов неподалёку, но прибавил, что эти чудовища редко нападают без причины. Пройти?

Доступ:

98; 152; 0
55; 74; 1

Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Задание: Победить (147; 32; 1)

Прогресс: Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Завершение: Открыть портал?

Доступ: (многосторонний)

105; 160; 0

Механики, что работают в селении за городом Вольта, отказываются присоединиться к экспедиции. Их фабрика разрушена после нападения червей, и они никуда не пойдут, пока не восстановят её. Поговорив с ними, вы понимаете: 30 дерева, 30 руды, 20 серы и 20 кристаллов будет достаточно для восстановления всех кузниц.

Задание: Принести 30 30 20 20

Прогресс: К сожалению, этих ресурсов не хватит.

Завершение: Заручившись вашей поддержкой, механики смогли восстановить свои кузницы и теперь готовы отправиться с вами в экспедицию в поисках Генриетты. Хотите забрать их с собой?

Доступ: 42

110; 156; 0

За рудником вы встречаете человека, собирающего автоматонов — но у изобретателя маловато опыта, а чтобы собрать новые машины, нужно время, которого у вас нет. Изобретатель сообщает вам: если бы вы принесли 25 Ртути, 50 Руды и 25 Серы, ему бы удалось быстрее собрать автоматонов.

Задание: Принести 25 50 25
Прогресс: К сожалению, без ресурсов вы ничем не можете помочь изобретателю. Мануфактура в городе разрушена, а собрать автоматонов быстрее не представляется возможным.
Завершение: С вашей помощью изобретатель быстро сможет собрать 16 Автоматонов. Хотите поделиться с ним ресурсами?

Доступ: 16

114; 154; 0

В стороне от рудника вы замечаете семерых стрелков. Они готовы присоединиться к тому, кто предоставит им 50 Дерева, 25 Кристаллов и 25 Драгоценных камней.

Задание: Принести 50 25 25
Прогресс: Этих ресурсов недостаточно. Запрошенная стрелками сумма огромна, но, похоже, на уступки они идти не готовы.
Завершение: Увидев драгоценности, Стрелки поднимают с земли ружья, стирают с них пыль и готовятся присоединиться к вашему походу. Хотите взять их с собой?

Доступ: 7

123; 172; 0

Задание: Уровень сложности 160% и ниже. **Доступ:**

130; 79; 0

Задание: Принести 30 30 30 30 75000 **Доступ:** (войска Фабрики)

133; 157; 0

Задание: Уровень сложности 130% и ниже. **Доступ:**

134; 166; 0

Вход можно открыть только с одной стороны.

Задание: Победить (105; 106; 0)
Прогресс: Вход можно открыть только с одной стороны.
Завершение: Открыть портал?

Доступ: (зона входа в гробницу)

137; 87; 0

Задание: Принести 40 252 40 25 25 25 90000 **Доступ:**

139; 102; 0

Впереди деревня гоблинов. Кастор советует внимательно её осмотреть, но пока крепость в руках вождя Семаха и его воинов, делать это рискованно — нас тут же заметят со стен.

Задание: Победить героя Семах.
Прогресс: Семах по-прежнему владеет крепостью. Пора бы его оттуда выбить.
Завершение: Осматривая деревню гоблинов возле крепости Семаха, мы обнаружили загоны, полные хорошо откормленных броненосцев. Стоит ли забрать их с собой?

Доступ: 60

141; 78; 0

Вход можно открыть только с одной стороны.

Задание: Победить (146; 76; 0)
Прогресс: Вход можно открыть только с одной стороны.
Завершение: Открыть портал?

Доступ: (зона входа в гробницу)

141; 153; 0

Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Задание: Победить (105; 106; 0)
Прогресс: Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.
Завершение: Открыть портал?

Доступ: (многосторонний)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

141; 164; 0	**Задание:** Уровень сложности 100% и ниже. **Доступ:**
146; 161; 0 147; 162; 0	Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны. **Задание:** Принести **Прогресс:** Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны. **Завершение:** Открыть портал? **Доступ:** (многосторонний)
147; 98; 0	Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны. **Задание:** Победить (32; 87; 0) **Прогресс:** Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны. **Завершение:** Открыть портал? **Доступ:** (многосторонний)
147; 76; 0	Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны. **Задание:** Победить (146; 76; 0) **Прогресс:** Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны. **Завершение:** Открыть портал? **Доступ:** (многосторонний)
152; 167; 0	По дороге сюда на меня напали дикие кентавры. Что хуже всего, они забрали мой Символ Знаний! Помогите мне найти его, и мои товарищи-корабелы помогут вам построить судно. Последний раз кентавров видели возле старого маяка, что к западу отсюда. **Задание:** Принести **Прогресс:** По дороге сюда на меня напали дикие кентавры. Что хуже всего, они забрали мой Символ Знаний! Помогите мне найти его, и мои товарищи-корабелы помогут вам построить судно. Последний раз кентавров видели возле старого маяка, что к западу отсюда. **Завершение:** Это действительно мой Символ Знаний! Я немедленно сообщу своим друзьям, как вы меня выручили. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
156; 33; 0	Открыть вход можно только с одной стороны. **Задание:** Победить (161; 28; 0) **Прогресс:** Открыть вход можно только с одной стороны. **Завершение:** Открыть портал? **Доступ:** (зона входа в гробницу)
157; 156; 0	**Задание:** Уровень сложности 80% и ниже. **Доступ:**
161; 60; 0	Этот портал был магически запечатан Нимфами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным. (баг?) **Задание:** Победить (166; 53; 0) **Прогресс:** Этот портал был магически запечатан Нимфами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным. (баг?) **Завершение:** Нимфы побеждены, и портал открыт. Желаете ли вы пройти? (баг?) **Доступ:** (зона входа в гробницу)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

162; 29; 0

Этот портал был магически запечатан Нимфами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.

Задание: Победить (161; 28; 0)
Прогресс: Этот портал был магически запечатан Нимфами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.
Завершение: Нимфы побеждены, и портал открыт. Желаете ли вы пройти?

Доступ: (многосторонний)

167; 52; 0

Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.

Задание: Победить (166; 53; 0)
Прогресс: Этот портал двусторонний, однако вход открыть можно только с одной стороны.
Завершение: Открыть портал?

Доступ: (многосторонний)

168; 20; 0

Откуда-то сверху послышался шорох. На нас посыпались листья и мелкие ветки, и с дерева с воплем свалился гоблин, тут же, впрочем, вскочивший на ноги и бросившийся наутёк. Кастор, однако, успел схватить его за руку, чуть не выдрав её из плеча зеленокожего.

— Ты ещё кто такой? Почему за нами шпионил? — спросил его эльф, одну руку держа на поясе. — Даже не думай пытаться бежать!

— Я… я… ни за кем я не шпионил! Древесных жуков собирал. Жуков…

Тут в дело вмешался я.

— За кого ты нас принимаешь, за своих безмозглых собратьев? Жуков собирал… Кто тебя прислал? Говори, и быстро.

Поняв, что отпираться бесполезно, гоблин сразу во всём признался.

— Дриопа. Это крепость Дриопы. Я слежу за всем, что происходит вокруг. Если Дриопа узнает, что вы здесь, вам несдобровать. Нет никого сильнее её алмазных големов! Их не берёт ни магия, ни меч, ни топор!

— Какая чепуха,—наклонился я к Кастору. — Мне, конечно, приходилось изучать искусство творения големов и горгулий в бытность бракадским волшебником. Случалось иметь дело и с алмазными. Но я никогда не слышал о големах, неуязвимых не только к магии, но и к обычному оружию. Да, это непросто, но движущаяся статуя—это всё-таки не более чем статуя, и если хорошо потрудиться, то её можно расколотить в пыль. Откуда они здесь, и кто их создал? Алхимик из Бракады или чародей из Энрота?

— Не знаю,—хмыкнул Кастор. Он только что совершил несколько странных пассов и теперь будто прислушивался к чему-то, чего мои уши не улавливали. — Могу сказать, однако, что насчёт их неуязвимости паршивый гоблин не солгал. Такие случаи мне уже встречались, и это было неприятно,—волшебник слегка вздернул крыло носа, что, судя по всему, говорило о его величайшем негодовании.

Я повернулся к гоблину, который, тихонько подвывая, баюкал вывихнутую руку.

— Скажи-ка, кто эта Дриопа? Алхимик?

— Не алхимик, — помотал головой гоблин. — Я и сам не знаю, кто она такая и откуда взялась. Она ничего никогда не говорит, а когда отдаёт приказы—ты будто просто сразу знаешь, что надо делать, и всё. А может, с кем-то и говорит, да не с мелочью вроде меня. Болтают, будто раньше она стерегла Зал Богатств в древней гробнице, но почему-то потом оттуда ушла, и теперь вместо неё этот зал охраняет вампир… или, может, что-то вроде вампира.

— Ладно, неважно. Как добраться до крепости Дриопы?—вновь спросил я гоблина, направив свой взор в сторону впечатляющего вида твердыни. Замок стоял высоко на горе, и способов подняться к нему я не видел. Даже на дирижабле я бы не рискнул туда лететь—не факт, что там есть где причалить.

— Точно не знаю, но видал однажды, как Дриопа, подойдя к этому месту, надела какую-то накидку, а потом будто по воздуху пошла.

— Накидка, скорее всего, у неё,—буркнул я Кастору.—Что будем делать?

— Я бы отправился в Гробницу. Возможно, там мы найдём другую подобную накидку, или ещё что-то, что нам поможет.

Задание: Принести
Прогресс: Единственный выход — найти Накидку Скорости в Гробнице, поскольку пробраться к Крепости не представляется возможным.
Завершение: Стоило мне подойти к горе, как я увидел мерцающую полупрозрачную лестницу, ведущую высоко вверх, к замку Дриопы. Пройти к замку?

Доступ: (168; 19; 0)

168; 27; 0

Задание: Принести 40 40 90000 **Доступ:**

174; 18; 0

Задание: Победить героя Дриопа. **Доступ:**

175; 100; 0

Где-то к северу отсюда находится лаборатория Агара. Впрочем, не стоит забывать, что наша цель — найти экспедицию Генриетты.

Задание: Принести
Прогресс: Сейчас наша задача — исследовать гробницу.
Завершение: Поиск в гробнице не увенчался успехом, однако мы исследовали не всю гробницу. После того, как гигантские черви разрушили проходы, ведущие вглубь, пробраться дальше не представляется возможным. Остаётся один выход — разыскать Агара. Возможно, он сможет нам помочь. Желаете ли вы отправиться на север?

Доступ:

6; 5; 1

Задание: Принести **Доступ:**

8; 136; 1

Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным некромантом, Айоке. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Задание: Победить героя Айоке.
Прогресс: Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным некромантом, Айоке. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Завершение: Теперь, когда Айоке побеждена, магического барьера более нет. Желаете пройти?

Доступ: 3

14; 84; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ: зона с

16; 160; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ:

17; 160; 1

Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным воителем стихий, Улкуми. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Задание: Победить героя Улкуми.
Прогресс: Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным воителем стихий, Улкуми. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Завершение: Теперь, когда Улкуми побежден, магического барьера более нет. Желаете пройти?

Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

19; 110; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ

23; 137; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?
Доступ: западная часть гробницы с 3 Ржавыми драконами.

24; 137; 1

Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным воителем стихий, Улкуми. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Задание: Победить героя Улкуми.
Прогресс: Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным воителем стихий, Улкуми. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Завершение: Теперь, когда Улкуми побежден, магического барьера более нет. Желаете пройти?

Доступ: западная часть гробницы с 3

44; 36; 1

Задание: Принести

Доступ: (к выходу из подземелья)

45; 140; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?
Доступ: юго-западная часть гробницы.

53; 174; 1

Двери, ведущие в одну из комнат гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Однако, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме черепа.

Задание: Принести
Прогресс: Сокровище, что покоится за этой дверью, пока что недоступно для вас.
Завершение: С помощью Кулона Смерти вы можете открыть двери, но Кулоном придётся пожертвовать. Желаете пройти?

Доступ:

53; 178; 1

Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянные артефакты — Кулон Смерти и Кулон Бесстрастия.

Задание: Принести
Прогресс: Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянные артефакты — Кулон Смерти и Кулон Бесстрастия.
Завершение: Джинны замечают у вас артефакты и готовы пропустить вас. Желаете ли вы пройти?

Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

55; 173; 1

Двери, ведущие в одну из комнат гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Однако, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме черепа.

Задание: Принести
Прогресс: Сокровище, что покоится за этой дверью, пока что недоступно для вас.
Завершение: С помощью Кулона Смерти вы можете открыть двери, но Кулоном придётся пожертвовать. Желаете пройти?

Доступ:

56; 61; 1

За дверью вас встречает грозного вида крылатый демон, закрывший собой проход. О силе подобных существ ходят легенды, и вы не рискуете вступить с ним в бой. И как только Агару удалось заслужить доверие одной из этих тварей?

Ещё некоторое время демон молчал, с подозрением осматривая незваных гостей, и, наконец, проревел:

«Верните мне реликвии, и я позволю вам пройти!»

Задание: Принести
Прогресс: Демон по-прежнему здесь. Лучше лишний раз его не тревожить.
Завершение: Демон подходит к вам, желая забрать свои артефакты. Желаете ли вы отдать их чудовищу и пройти в лабораторию?

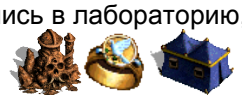
Доступ:

57; 60; 1
58; 64; 1

Первый вход в лабораторию Агара оказался наглухо закрыт дверью из незнакомого вам странного металла. После нескольких попыток сломать и расплавить дверь стало очевидно, что это бесполезное занятие. В двери видна замочная скважина, однако открыть её явно можно только изнутри.

Разочарованно осмотрев дверь ещё раз, вы собираетесь уходить, когда вдруг замечаете следы лап огров и орков на полу пещеры. Некоторые из них уходят вглубь лаборатории. Возможно, не только Агар имеет доступ внутрь?

Задание: Победить героя Акрат.
Прогресс: Дальнейшие попытки взломать двери ни к чему не привели. Придётся искать ключ...
Завершение: В горной крепости варвара Акрата вы обнаружили странный предмет. Уже вернувшись в лабораторию, вы поняли, что это ключ от логова Агара! Желаете пройти внутрь?

Доступ: 

59; 140; 1

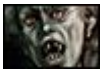
Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?
Доступ: юго-восточная часть гробницы.

64; 166; 1

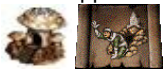
Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ: зона со Стражами прохода и 

66; 67; 1

Задание: Победить героя Фульгия.

Доступ: 

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

73; 173; 1

Двери, ведущие в одну из комнат гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Однако, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме черепа.

Задание: Принести
Прогресс: Сокровище, что покоится за этой дверью, пока что недоступно для вас.
Завершение: С помощью Кулона Смерти вы можете открыть двери, но Кулоном придётся пожертвовать. Желаете пройти?

Доступ:

74; 178; 1

Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянные артефакты — Кулон Смерти и Кулон Свободной Воли.

Задание: Принести
Прогресс: Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянные артефакты — Кулон Смерти и Кулон Свободной Воли.
Завершение: Джинны замечают у вас артефакты и готовы пропустить вас. Желаете ли вы пройти?

Доступ:

75; 174; 1

Двери, ведущие в одну из комнат гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Однако, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме черепа.

Задание: Принести
Прогресс: Сокровище, что покоится за этой дверью, пока что недоступно для вас.
Завершение: С помощью Кулона Смерти вы можете открыть двери, но Кулоном придётся пожертвовать. Желаете пройти?

Доступ:

76; 89; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ: зона с

79; 96; 1
80; 107; 1
100; 109; 1

Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.

Задание: Победить (90; 66; 1)
Прогресс: Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.
Завершение: Верховные Джинны побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти?
Доступ: северо-западная часть гробницы.

87; 66; 1

Задание: Победить (147; 32; 1)

Доступ: (северо-запад надземной карты)

91; 69; 1

Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.

Задание: Победить (90; 66; 1)
Прогресс: Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным.
Завершение: Верховные Джинны побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти?

Доступ: (зона входа в гробницу)

104; 137; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести

Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.

Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ: (многосторонний) (восточная часть подземелья с)

106; 106; 1

Этот односторонний портал явно ведёт вглубь гробницы, но едва ли Генриетта и её экспедиция могли пройти этой дорогой.

Задание: Победить (104; 91; 1)

Прогресс: Необходимо выяснить, куда отправилась экспедиция Генриетты.

Завершение: Пройти к порталу?

Доступ: (восточная часть подземелья с)

111; 164; 1

Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Призрачные Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята.

Задание: Победить (10; 152; 1)

Прогресс: Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Призрачные Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята.

Завершение: Драконы побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти?

Доступ:

112; 165; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести

Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.

Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ:

125; 140; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести

Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.

Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?

Доступ: западная часть подземелья

127; 32; 1

Двери, ведущие в другой зал иллюзий, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме Символа Знаний.

Задание: Принести

Прогресс: Эти двери закрыты для вас. Возможно, Символ Знаний сможет их отомкнуть?

Завершение: С помощью Символа Знаний вы можете открыть двери, но артефактом придётся пожертвовать. Желаете пройти?

Доступ: (+5)

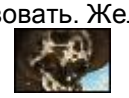
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

132; 32; 1

Вы осторожно подходите к вратам в зале иллюзий. Внезапно врата преображаются, и на месте голого камня появляется изображение жуткого ифрита.
Задание: Победить героя Зидар.
Прогресс: Попытки открыть двери не увенчались успехом. Возможно, придётся искать другой путь.
Завершение: Вы одержали победу над иллюзией Зидара. Ворота открываются, и путь свободен.
Доступ:

140; 8; 1

Двери, ведущие в другой зал иллюзий, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме Символа Знаний.
Задание: Принести
Прогресс: Эти двери закрыты для вас. Возможно, Символ Знаний сможет их отомкнуть?
Завершение: С помощью Символа Знаний вы можете открыть двери, но артефактом придётся пожертвовать. Желаете пройти?
Доступ: 

140; 105; 1

Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным элементалистом, Иркулой. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Задание: Победить героя Иркула.
Прогресс: Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным элементалистом, Иркулой. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Завершение: Теперь, когда Иркула побеждена, магического барьера более нет. Желаете пройти?
Доступ:

142; 13; 1

Вы осторожно подходите к вратам в зале иллюзий. Внезапно врата преображаются, и на месте голого камня появляется изображение дерзкого пирата.
Задание: Победить героя Даргем.
Прогресс: Попытки открыть двери не увенчались успехом. Возможно, придётся искать другой путь.
Завершение: Вы одержали победу над иллюзией Даргема. Ворота открываются, и путь свободен.
Доступ:

143; 12; 1

Вы осторожно подходите к вратам в зале иллюзий. Внезапно врата преображаются, и на месте голого камня появляется изображение скелета в шляпе, в котором вы узнаёте Бойда.
Задание: Победить героя Бойд.
Прогресс: Попытки открыть двери не увенчались успехом. Возможно, придётся искать другой путь.
Завершение: Вы одержали победу над иллюзией Бойда. Ворота открываются, и путь свободен.
Доступ:

145; 8; 1

Двери, ведущие в другой зал иллюзий, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме Символа Знаний.
Задание: Принести
Прогресс: Эти двери закрыты для вас. Возможно, Символ Знаний сможет их отомкнуть?
Завершение: С помощью Символа Знаний вы можете открыть двери, но артефактом придётся пожертвовать. Желаете пройти?
Доступ:

154; 150; 1

Задание: Принести **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

159; 30; 1	Вы осторожно подходите к вратам в зале иллюзий. Внезапно врата преображаются, и на месте голого камня появляется изображение молодого бракадского волшебника. Его лицо кажется вам до боли знакомым... **Задание:** Победить героя Фредерик. **Прогресс:** Попытки открыть двери не увенчались успехом. Возможно, придётся искать другой путь. **Завершение:** Вы одержали победу над иллюзией Фредерика. Ворота открываются, и путь свободен. **Доступ:**
Зона с Обелисками и Ящиками Пандоры (части Статуи легиона):	
160; 136; 1	Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проник Лазурный Дракон. Возможно, если вы изгоните монстра, печать будет снята. **Задание:** Победить (169; 78; 1) **Прогресс:** Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проник Лазурный Дракон. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Завершение:** Дракон побежден, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
160; 138; 1	Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянный артефакт — Кулон Святости. **Задание:** Принести **Прогресс:** Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянный артефакт — Кулон Святости. **Завершение:** Джинны замечают у вас Кулон Святости и готовы пропустить вас. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
164; 136; 1	Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Призрачные Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Задание:** Победить (10; 152; 1) **Прогресс:** Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Призрачные Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Завершение:** Драконы побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
164; 138; 1	Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Ржавые Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Задание:** Победить (19; 172; 1) **Прогресс:** Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Ржавые Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Завершение:** Драконы побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
168; 136; 1	Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным. **Задание:** Победить (79; 81; 1) **Прогресс:** Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана Верховными Джиннами. Пока они поблизости, распечатать эти врата не представляется возможным. **Завершение:** Верховные Джинны побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

168; 138; 1	Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным рейнджером, Кио. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Задание:** Победить героя Кио. **Прогресс:** Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным рейнджером, Кио. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Завершение:** Теперь, когда Кио побеждена, барьера больше нет. Желаете пройти? **Доступ:**
172; 136; 1	Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным некромантом, Айоке. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Задание:** Победить героя Айоке. **Прогресс:** Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным некромантом, Айоке. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Завершение:** Теперь, когда Айоке побеждена, магического барьера более нет. Желаете пройти? **Доступ:**
172; 138; 1	Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Сказочные Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Задание:** Победить (138; 137; 1) **Прогресс:** Дорога в эту часть гробницы была магически запечатана стражами, после того как в гробницу проникли Сказочные Драконы. Возможно, если вы изгоните монстров, печать будет снята. **Завершение:** Драконы побеждены, и проход в эту часть гробницы открыт. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
176; 136; 1	Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянный артефакт — Кулон Смелости. **Задание:** Принести **Прогресс:** Войско джиннов преграждает вход в эту часть гробницы. Они согласны пропустить вас, если вы принесёте им утерянный артефакт — Кулон Смелости. **Завершение:** Джинны замечают у вас Кулон Смелости и готовы пропустить вас. Желаете ли вы пройти? **Доступ:**
176; 138; 1	Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным воителем стихий, Тонантом. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Задание:** Победить героя Тонант. **Прогресс:** Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным воителем стихий, Тонантом. Пока он поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Завершение:** Теперь, когда Тонант побеждён, магического барьера более нет. Желаете пройти? **Доступ:**
162; 93; 1	Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным элементалистом, Телхионом. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Задание:** Победить героя Телхион. **Прогресс:** Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным элементалистом, Телхионом. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится. **Завершение:** Теперь, когда Телхион побежден, магического барьера более нет. Желаете пройти? **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

164; 30; 1

Двери, ведущие в другой зал иллюзий, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев двери внимательнее, вы обращаете внимание на необычную замочную скважину в форме Символа Знаний.

Задание: Принести
Прогресс: Эти двери закрыты для вас. Возможно, Символ Знаний сможет их отомкнуть?
Завершение: С помощью Символа Знаний вы можете открыть двери, но артефактом придётся пожертвовать. Желаете пройти?

Доступ:

167; 101; 1

Врата, ведущие вглубь гробницы, плотно закрыты, и попытки их открыть ни к чему не приводят. Впрочем, рассмотрев ворота внимательнее, вы обращаете внимание на необычную впадину в форме анкха.

Задание: Принести
Прогресс: Эта часть гробницы пока что закрыта для вас. Придётся искать другой путь.
Завершение: С помощью Кулона Жизни вы можете открыть ворота, но Кулон придётся оставить во вратах, иначе они закроются вновь. Желаете пройти?
Доступ: восточная часть гробницы.

169; 82; 1

Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным элементалистом, Телхионом. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Задание: Победить героя Телхион.
Прогресс: Проход в эту часть гробницы защищён магическим барьером, созданным, возможно, могущественным элементалистом, Телхионом. Пока она поддерживает этот барьер, пройти не получится.
Завершение: Теперь, когда Телхион побежден, магического барьера более нет. Желаете пройти?

Доступ: бой с 1

73; 177; 0

Впереди вы видите верфь дирижаблей.

Задание: Принести 1
Прогресс: Впереди вы видите верфь дирижаблей.
Завершение: Желаете ли вы к ней пройти?

Доступ:

45; 67; 1

Задание: Быть героем по имени Агар.

Доступ: (многосторонний)

51; 64; 1

Впереди проход в лабораторию Агара, но пройти можно только в одну сторону.

Задание: Принести
Прогресс: Впереди проход в лабораторию Агара, но пройти можно только в одну сторону.
Завершение: Пройти?

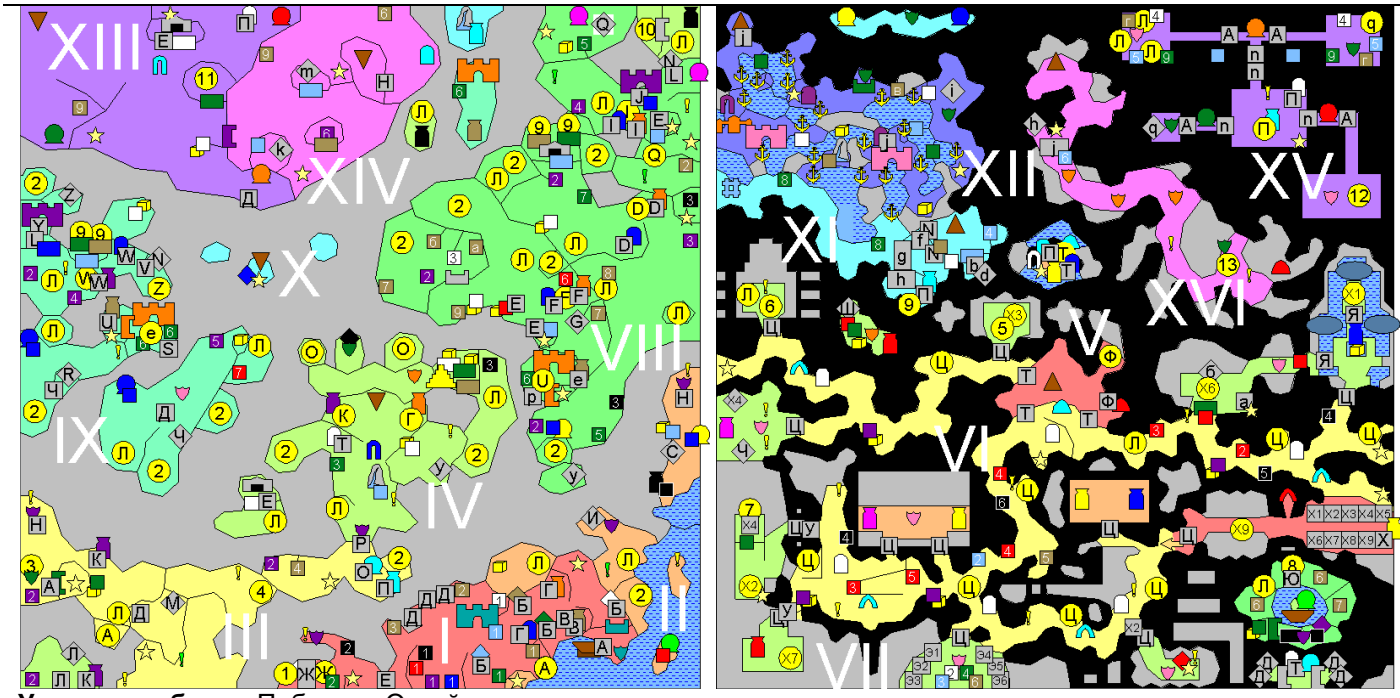
Доступ:

89; 39; 1

Задание: Принести **Доступ:**

Схема прохождения:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig



Условие победы: Победить Олгой-хорхоев

I ► II,III ► IV ► V ► VI ► VII ► VIII,IX ► X ► XI ► XII ► XIII ► XIV,XV ► XVI

- I: Фредерик стартует около Верфи, к востоку от города. Генриетта, которую надо найти по сюжету, находится в зоне XVI, под охраной Олгой-хорхоев – цель миссии. Белая, зелёная, коричневая и голубая Палатки ключников доступны только на сложностях 80%, 100% и ниже, 130% и ниже, и 160% и ниже соответственно. Они открывают доступ в различных частях карты и облегчают прохождение. На севере от стартовой позиции лежит Дух уныния под охраной Гарпий-ведьм. По дороге на запад от города – Событие, устанавливающее 50000 очков хода герою. К юго-востоку от города лежит Символ знаний, который откроет доступ к Верфи, позволив попасть в зону воды. На западе зоны лежит Амулет гробовщика за 112 Зелёными драконами. Задача в зоне – добраться до Верфи дирижаблей (1), и открыть часть зоны III при помощи Обзорной площадки (!), охраняемой Скулексом, чтобы перелететь туда на Дирижабле. Полурослик, требующийся для Врат задания (Ж), присоединится к герою прямо перед ними

  1 (для сложности 80%): 12 6 4

  1,2 (для сложности 100% и ниже): 30 6 3 400 ,

  1,2,3 (для сложности 130% и ниже): 60 , ,

  1 (для сложности 160% и ниже): 75

- II: на юго-западе водной области есть место для высадки с Ожерельем морского пути. На северном острове есть Обзорная площадка (!), которая откроет северную часть, позволив попасть туда на Дирижабле. К западу от этого острова есть зона высадки с Древом знаний (!) и Хижиной провидца, в которой можно менять кристаллы на защиту, охраняемая Аэтом. В северной области есть Обзорная площадка (!), охраняемая Эйдией. К северу от города зоны I есть область, доступная на Дирижабле, в которой есть Ящик Пандоры с +1 к первичным навыкам героя

  (для сложности 160% и ниже): +2 +2 +1 +1

- III: зона состоит из нескольких областей, перемещение по которым возможно только на Дирижабле. В восточной области лежит Тетива из волоса гривы единорога, охраняемая 14 Древними чудищами, а также есть проход в зону IV через Стража прохода (Р), требующего Сферу ила, которую можно найти за Гарнизоном зелёного в западной области. В северной области есть Обзорная площадка, позволяющая открыть юго-западную область зоны IV. В южной области есть Древо знаний (!), Кольцо жизнестойкости и Обзорная площадка (!), позволяющая открыть область зоны IV в юго-западном углу карты. В западной области есть Сфера ила, Мормолик, охраняющий Особняк с Бездонным кошелем золота, а также Эрибар, охраняющий Обзорную площадку (!). Через голубой Двусторонний портал, после получения Амулета затмения и Печати заката в Чёрных башнях в 2 областях зоны IV можно попасть в юго-восточную область подземелья. В ней можно за ресурсы улучшать войска Фабрики, а лишних – оставлять в Гарнизонах

  (для сложности 100% и ниже): +1 +1 +1 +1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

4 (для сложности 130% и ниже):

- IV: проход в зону – через Тагету 10000 уровня. Обзорная площадка (!) у входа открывает область к северо-востоку. Врата подземного мира ведут в подземную зону V. В северной области можно найти Улкуми, а ещё севернее – Волотомона, охраняющего чёрную Палатку ключника. Победа над Золотыми големами (Г) откроет доступ в зону I через оранжевый Двусторонний монолит и обратно через синий Монолит входа. Победа над Золотыми големами (К) откроет доступ в зону III через сиреневый Двусторонний монолит и в юго-западную область карты

(для сложности 80%): 30 500

(для сложности 80%): +1 +1 +1 +1 16 12 8 4

(для сложности 80%): +2 +2 +2 +2

3 (для сложности 100% и ниже):

(для сложности 100% и ниже): +1 +1 +1 +1

(для сложности 130% и ниже):

(для сложности 160% и ниже):

- V: красный Портал входа ведёт в область на востоке с частями 2 Статуй легиона, необходимых для доступа к Обзорным площадкам в зонах II и III, и дальнейшего доступа на Дирижабле в зоны VIII и IX. Жёлтый Двусторонний монолит ведёт область с порталами в центре подземелья и в 2 области на западе. В области с порталами есть Сад откровения и Кулон жизни, а также многоразовое Событие, устанавливающее герою 90000 очков хода. Сюда можно возвращаться при исследовании зон VI и VII, чтобы потратить минимальное количество игровых дней. Из области можно попасть обратно в зону IV через синий Монолит входа, или в различные части области VI через голубой Портал входа. Бутылка с письмом на воде – недоступна и содержит послание от автора. Из области с жёлтым и синим Двусторонними монолитами можно попасть в северо-восточную область зоны VII. В области с жёлтым и розовым Двусторонними монолитами можно сразиться с Телхионом. Розовый Двусторонний монолит ведёт в западную область зоны VII
- VI: зона состоит из сети тоннелей, каждый из которых оканчивается закрытой областью зоны VII. Голубой Портал входа ведёт в случайные части зоны. Белый Монолит входа возвращает героя в область с порталами в зоне V. В конце тоннеля, идущего от центральной области зоны V на запад, находится Кулон жизни. В центральной области у белого Монолита входа лежит Кулон смерти. По тоннелю на юго-запад карты можно встретить Огненные столпы (!), помогающие лучше сориентироваться. В конце тоннеля, идущего на восток, можно найти ещё 2 Кулона жизни

5 (для сложности 130% и ниже): (93)

2 (для сложности 160% и ниже):

(для сложности 100% и ниже): северная область зоны VII

- VII: зона состоит из нескольких областей, оканчивающих тоннели зоны VI. В западной зоне можно сразиться с Тонантом. В области южнее лежит Кулон смерти. Из юго-западной области через красный Двусторонний монолит можно попасть в область со святыней с Огненным щитом и Флегетом, охраняющим Ящик Пандоры с Кулоном бесстрастия и 14 Султанами-ифритами для героя. В южной области можно получить бонусы в зависимости от выбранной сложности, а также обменять Кулоны смерти, бесстрастия и свободной воли на ценные артефакты. Ящик Пандоры за Стражем прохода (Э3) содержит +1 к нападению и защите, а за Стражем прохода (Э6) – +1 к силе магии и знаниям. В центре области – Айоке. В юго-восточной области есть красная Палатка ключника, Кулон жизни и Сад откровения, охраняемые Кио. Водовороты и Ящик Пандоры на воде в северо-восточной области – декоративные. Проход из этой области на запад охраняет Иркула. В северной области можно получить Кулон святости и Сферу небесного свода

2 (для сложности 80%): +250000 +2 +2 +2 +2

4 (для сложности 100% и ниже): +50000 +1 +1 +1 +1

(для сложности 100% и ниже): 3 ,

6 (для сложности 130% и ниже):

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3 (для сложности 160% и ниже):

- VIII: через салатовый Двусторонний портал на острове зоны II можно попасть в подземную область с озером, в которой есть фиолетовая Палатка ключника, охраняемая Аскалабом. Перед боем с Аскалабом – многоразовое Событие, обнуляющее ману на сложности 160% и выше, а также Склянка с 40 маны. Попасть в надземную часть зоны можно на Дирижабле, собрав Статую легиона в зоне V, победив Эйдию, и открыв территорию с Обзорной площадки в зоне II. На юге зоны есть область с городом оранжевого, под охраной Семаха. В ней можно найти Бдительного стража за Гарнизоном. Чуть севернее города лежит Щит из чешуи дракона, в восточной области – Амулет гробовщика, Плащ из драконьих крыльев и Ожерелье из зубов дракона, а на севере – Сандали святого. В зоне есть 2 Древа знаний (!). Розовый Двусторонний портал на северо-востоке ведёт в самую северную область зоны с Ящиком Пандоры, содержащим 20 Дендроидов-солдатов для героя

3 (для сложности 80%):

(для сложности 80%): +500000 +200 40

(для сложности 80%): +1 +1 +1 +1

5 (для сложности 100% и ниже): ,

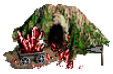
6 (для сложности 100% и ниже):

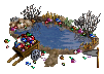
7 (для сложности 100% и ниже): 51

(для сложности 100% и ниже): +1 +1 +1 +1

(для сложности 100% и ниже):

2 (для сложности 130% и ниже):

6 (для сложности 130% и ниже): 

7 (для сложности 130% и ниже): 

8 (для сложности 130% и ниже):

9 (для сложности 130% и ниже):

а (для сложности 130% и ниже):

б (для сложности 130% и ниже):

(для сложности 130% и ниже):

(для сложности 160% и ниже):

(для сложности 160% и ниже):

(для сложности 160% и ниже): 3200 11

- IX: попасть в зону можно на Дирижабле, собрав Статую легиона в зоне V, победив Эрибара, и открыв территорию с Обзорной площадки в зоне III. Зона состоит из 3 крупных частей. В юго-восточной части находится Таммус и Ящик Пандоры на воде, который недоступен и пуст. В центральной части находится город оранжевого, под охраной Горге. За Гарнизоном лежит ещё один Бдительный страж. Коричневый Двусторонний монолит ведёт в область на севере карты с городом оранжевого, под охраной Акрата, а также назад в зону I, где 2 Бдительных стража откроют проход.

(для сложности 80%): +1 +1 +1 +1 16 12 8 4

6 (для сложности 100% и ниже): , ,

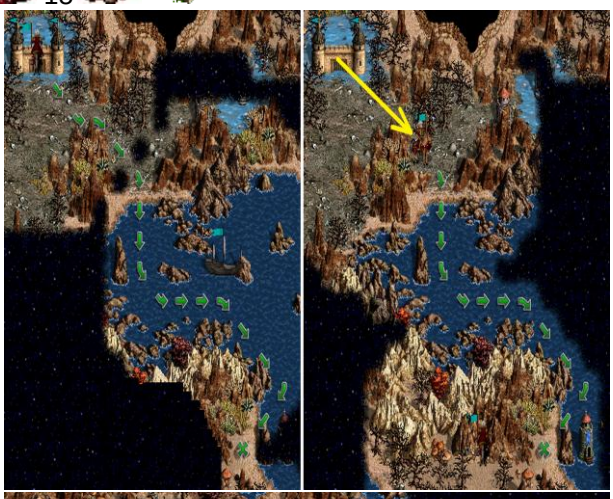
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

(для сложности 100% и ниже):

(для сложности 130% и ниже):

(для сложности 160% и ниже): 2500 15 15

- X: чтобы открыть зону, необходимо победить Семаха и Горге, обменять их плащи на Кольцо забвения в Хижине провидца (б), и посетить Хижину мага (8) в подземной области зоны VIII. В зоне находится Кольцо дипломата, которое нужно будет отдать за проход далее, синяя Палатка ключика и Врата подземного мира, ведущие в подземную зону XI. Синяя Палатка ключника откроет доступ к сетям синих и жёлтых Двусторонних порталов, одни из которых ведут в подземную область с Фульгией



- XI: задача в зоне – в конце тоннеля найти Лагерь героя с Агаром 30 уровня и получить 2 Свитка с заклинаниями (9) Хождение по воде и Вызвать корабль

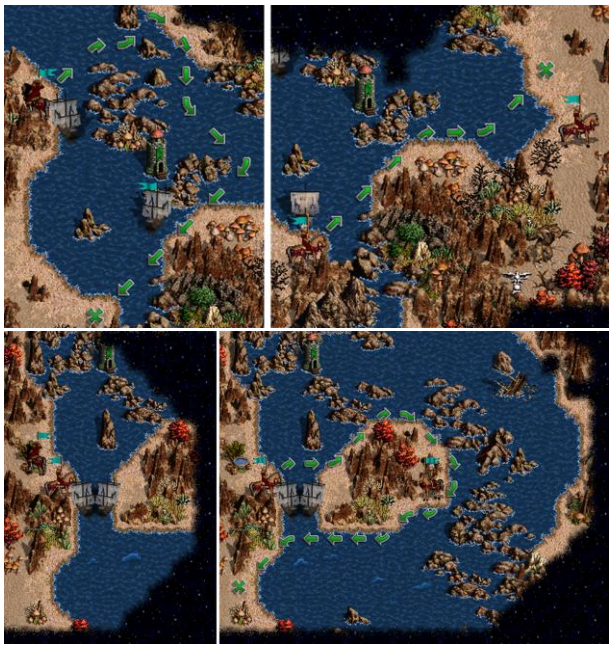
8 (для сложности 100% и ниже): Катакомбы,

4 (для сложности 160% и ниже):

(для сложности 160% и ниже): **d**

- XII: зона представляет собой водный лабиринт с несколькими логистическими загадками (см.справа). Некрополисы розового недоступны и будут закрывать открытые территории Вуалью тьмы. Белый, зелёный, коричневый и голубой Стражи прохода облегчают прохождение загадки. В Утопии драконов можно получить Книгу магии воды, Сферу проливного дождя, Доспехи чудес и Руны неизбежности. За зелёным Гарнизоном находится Трофон 20000 уровня, а на восточном берегу – Мелине. В зоне есть 2 Птицы восприятия, которые дают дальнейшее продвижение и открывают доступ к Вратам подземного мира, ведущим в зону XIII. Ящик Пандоры на юго-востоке содержит 2 Ангела для героя. За фиолетовым Монолитом входа есть берег, с которого на Корабле можно попасть к Ящику Пандоры на воде с 27 Олгой-хорхоями для героя

(для сложности 160% и ниже):



- XIII,XIV: в зоне можно найти 4 Символа знаний, которые откроют проход в области XV, в которую ведут. Двусторонние порталы зоны XIII. Врата подземного мира ведут в зону XVI. Получить к ним доступ можно собрав Статую легиона в зоне XV. Голубой Монолит входа ведёт из зоны XIV в XIII

(для сложности 80%): +3

(для сложности 80%):

(для сложности 100% и ниже): 5

6 (для сложности 130% и ниже):

9 (для сложности 130% и ниже):

(для сложности 130% и ниже):

(для сложности 160% и ниже): **k**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

(для сложности 160% и ниже): **m**

- XV: зона состоит из центральной области с Головой легиона под охраной Лазурных драконов, и 4 ответвлений, в конце которых находятся вражеские герои, владеющие одной из частей Статуи легиона. Белый Монолит входа ведёт в подземную область зоны V, где можно получить Событие с 90000 очками хода и сократить время прохождения зоны. Оттуда можно вернуться через голубой Монолит входа в зону XIII. Голубой Двусторонний монолит ведёт в зоны III и XI, а также в область с Магическим ручьём

4 (для сложности 80%): 36 , +1 +1 +1 +1

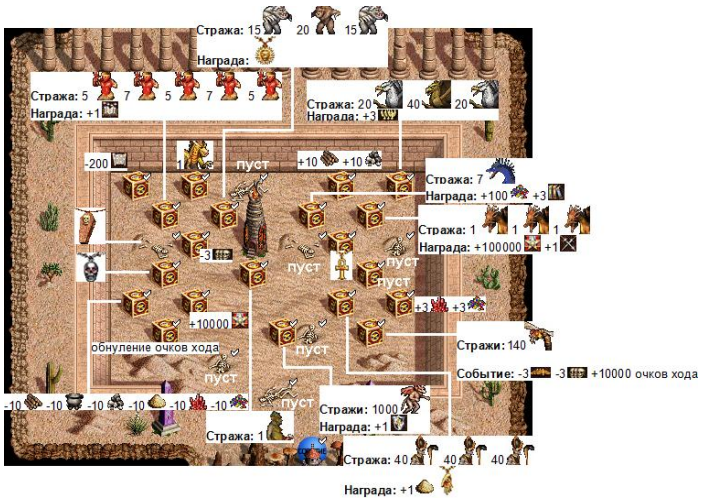
9 (для сложности 100% и ниже): +500000 , +1 +1 +1 +1 +1

г (для сложности 130% и ниже): +1 +1 , +1 +1

5 (для сложности 160% и ниже): +10 +10 +10 +10 , +1 +1

- XVI: зона представляет собой тоннель, в конце которого находится Генриетта, охраняемая 400 Олгой-хорхоями – цель миссии. Перед входом в область с героями оранжевого лежит Птица восприятия. Красный Портал входа – декоративный

6 (для сложности 160% и ниже):



- 1: Верфь дирижаблей
- 2: области с ресурсами
- 3: Особняк со Щитом из чешуи дракона
- 4: 7 Верховных джиннов для героя
- 5: область с 2 Садами откровения и 6 Лампами джиннов
- 6: область с Ящиками Пандоры и Трупами (см.справа)
- 7: 3 Ржавых дракона, присоединяющихся к герою
- 8: Хижина мага
- 9: Свитки с заклинаниями Хождение по воде и Вызвать корабль
- 10: 30 Механиков и 5 Стрелков для героя
- 11: 5 Стрелков для героя и Гильдия наёмников
- 12: область с 2 Лампами джиннов, Латами титана и Короной пяти морей
- 13: Олгой-хорхой – цель миссии. На клетке перед ними закопан Грааль, получить который невозможно, т.к. победа над Олгой-хорхоями завершает миссию
- **!**: все Обзорные площадки и Огненные столпы на карте
- **!**: все Древа знаний на карте.

Цепочки заданий:

- **А** ► **А** ► ► II
- выбранная сложность ► **Б** ► , , ,
- VIII IX ► **в** ►
- **г** ► **г** ► , ► IV
- 50 25 25 ► **д** ► 7
- 25 50 25 ► **д** ► 16
- 30 30 20 20 ► **д** ► 42
- 10 10 10 10 ► **е** ► 1 ► **ж** ► ► II, III

- 20 ► **и** ► +1 ► 40 ► +1 ► 60 ► +1 ► 80 ► +1 ► 100 ► +1
- V ► **н** ► ► ► VIII

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- X ▶ С ▶
- А ▶ А ▶ ▶ ▶ Р ▶ ▶ IV
- 25 25 50000 ▶ Д ▶ 4
- К ▶ К ▶ ▶ III, IV
- ▶ М ▶ 20
- V ▶ Н ▶ ▶ ▶ IX
- IV IV ▶ ▶ ▶ IV
- П ▶ П ▶ ▶ X, XI, XV

- 10 20000 ▶ Д ▶ 6 ▶ 6 (многократное)
- 10 20000 ▶ Д ▶ 4 ▶ 4 (многократное)
- 10 20000 ▶ Д ▶ 2 ▶ 2 (многократное)
- 10 20000 ▶ Д ▶ 1 ▶ 1 (многократное)
- Л ▶ Л ▶ 110
- Л ▶ Л ▶ +1 ▶ Л ▶ +1 ▶ Л ▶ +1 ▶ Л ▶ +1 (многократное)
- Т ▶ Т ▶ ▶ V
- IV ▶ У ▶

- П ▶ П ▶ ▶ XIII
- Т ▶ Т ▶ VI , ▶ IV
- Ф ▶ Ф ▶ ▶ V
- VII ▶ Х ▶
- Х1 ▶ Х1 ▶
- Х2 ▶ Х2 ▶
- Х3 ▶ Х3 ▶
- VII ▶ Х4 ▶
- 6 ▶ Х5 ▶
- Х6 ▶ Х6 ▶
- Х7 ▶ Х7 ▶
- VII ▶ Х8 ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

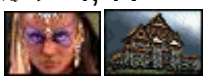
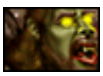
- X9 ▶ X9 ▶
- Ц ▶ Ц ▶ VI

- IV ▶ У ▶ VII
- X2 ▶ X2 ▶ VII
- Ц ▶ Ц ▶ VII

- VII ▶ X4 ▶ +2
- VII ▶ X4 ▶ 3
- IX ▶ Ч ▶ +2
- ▶ Ш ▶ 24
- VI,VII ▶ Э1 ▶
- VI,VII ▶ Э2 ▶
- VI,VII 6 ▶ Э3 ▶ +1 +1
- VI,VII ▶ Э4 ▶
- VI,VII ▶ Э5 ▶
- VI,VII 6 ▶ Э6 ▶ +1 +1
- V ▶ Я ▶ X1 , VII
- VII ▶ а ▶
- VIII IX ▶ б ▶ ▶ Ю ▶ ▶ X

- 30 30 30 30 75000 ▶ Е ▶ ▶ 12 6 2
- 40 252 40 25 25 25 90000 ▶ Е ▶
- 40 40 90000 ▶ Е ▶
- е ▶ е ▶ ▶ I, X
- VIII ▶ р ▶ 60
- 4 ▶ у ▶ 4
- D ▶ D ▶ ▶ IV
- D ▶ D ▶ ▶ I, IV
- F ▶ F ▶ ▶ IV
- F ▶ F ▶ ▶ I, IV

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 3 2 2 ▶ G ▶
- I ▶ I ▶ ▶ IV
- I ▶ I ▶ ▶ I, IV
- Э3 ▶ J ▶  ▶ L ▶ N ▶ IX  ▶
- Q ▶ Q ▶

- 50 10 50 10 ▶ Д ▶ 24
- IX ▶ Ч ▶ 40
- IX ▶ Ч ▶ 200 1 ▶ R ▶ 10
- VIII ▶ L ▶ Э6 ▶ Y ▶ ▶ V ▶ IX ▶ N ▶
- IX ▶ S ▶ 4
- U ▶ U ▶ ▶ I, VIII
- W ▶ W ▶ ▶ IV
- W ▶ W ▶ ▶ IV
- Z ▶ Z ▶

- П ▶ П ▶ ▶ III, X, XV
- IX ▶ N ▶ проход на запад
- X ▶ b ▶ a IV VII V ▶ d ▶ ▶ ▶ k ▶
- Z Q N N ▶ f ▶ проход на запад
- X ▶ g ▶ ▶ h ▶

- ▶ i ▶ +3
- XI ▶ j ▶ , ▶ XIII

- 20 20 20 20 90000 ▶ Д ▶ 5
- 50 50 100 ▶ E ▶
- П ▶ П ▶ ▶ V

- XV ▶ H ▶ ▶ XVI
- 40 ▶ m ▶ 15

- A ▶ A ▶ , , , ▶ n ▶ ▶ III, X

- п ▶ п ▶ ▶ V

- ▶ m ▶ 70 ▶ 100 100 100 100 100 100 50000 ▶
- XVI ▶ j ▶ проход на юг

- ▶
  - ▶ 1 ▶
  - ▶ 2 ▶
  - ▶ 3 ▶
  - ▶ 4 ▶ 4
  - ▶ 5 ▶ 4 4 130
  - ▶ II ▶ ▶ 2 области на севере карты
  - ▶ VIII ▶ ▶ ▶ 20 ,

- ▶
  - ▶ 1 ▶
  - ▶ 2 ▶
  - ▶ 3 ▶
  - ▶ 4 ▶
  - ▶ 5 ▶
  - ▶ 6 ▶ 12 30
  - ▶ 7 ▶ 5
  - ▶ II ▶ ▶ область на юго-востоке подземелья
  - ▶ VI ▶
  - ▶ VII ▶ ш , северная область зоны VII
  - ▶ VIII ▶ 12 6 2

- ▶
  - ▶ 1 ▶ ,
  - ▶ 2 ▶ (1)
  - ▶ 3 ▶ 3 5 (1)
  - ▶ 4 ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

► **5** ► (2)

► **6** ► (4)

► VI ► 20 , 8 , 32 , 8

- ►

► **1** ►

► II,VIII ►

► VIII ►

► IX ►

► IX ►

Эпилог. Кастор: Радуйся, девочка-полуослик: сам Кастор рискнул своей шкурой, чтобы вытащить тебя из этого лабиринта. Конечно, пришёл я совсем не за тобой — но слава твоего спасителя мне ещё пригодится. Сейчас же меня занимает иное: потерянные в тысячелетиях знания и забытые чудеса! Эта гробница переполнена ими. В твоих руках — лишь крупинка, но даже в ней кроется потрясающая сила. Клянусь, очень скоро я заставлю её служить мне, и только мне — как уже служит твой друг, узнавший вкус новых знаний о природе вещей. План на ближайшее время ясен… а Дейя пока подождёт своего короля.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

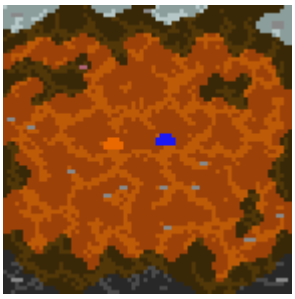
5 Бог из машины (Deus Ex Machina)

Описание сценария: Изобретатели Тодд и Бертрам стремятся создать первого Дредноута. План Тодда заключается в немедленном использовании инженерных ресурсов, а Бертрам ставит в приоритет экономику. Для победы в сценарии опередите соперника на пути к цели. Уровень героев не ограничен.

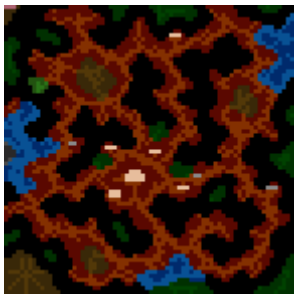
Описание территории: Артефакт из древней гробницы помог разработать проект нового вида вооружения. Главными соперниками в гонке к рабочей модели машины, способной перевернуть ход битвы, стали изобретатели Тодд и Бертрам.

Стартовый бонус на выбор:

Играть за синего (стартовый герой – Тодд)
Играть за оранжевого (стартовый герой – Бертрам)



Цвет игрока: или **Союзники:** или	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Набрать 1 Дредноута	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев
Максимальный уровень героев: -	



Города на карте:

Цех Тодда	Цех Бертрама		
40; 34; 0	27; 35; 0	32; 43; 1	0; 0; 1

Герои на карте:

	40; 35; 0	9 6 5 7 0 32 14 17
	27; 36; 0	4 7 8 8 0 54 21 9
	Юст* 1 уровня** 26; 2; 0	*Юст основан на герое Клавий: **Специализация:** Золото. 20 20 7 9 **Герой не получает 1 172 1 44 1 172 1 **Патруль:** стоять спокойно.
	Семкат* 1 уровня** 40; 70; 0	*Семкат основана на герое Кси: **Специализация:** Каменная кожа. 12 14 16 16 **Герой не получает 440 62 510 62 440 **Патруль:** стоять спокойно.
	5; 67; 1	1

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Тронд*
50 уровня**
7; 41; 1

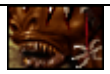
*Тронд основан на герое Дамакон:
Специализация: Золото.
16 24 6 4 **Герой не получает
64 62 15
Патруль: радиус 22 квадрата.

Торрд*
50 уровня**
33; 4; 1

*Торрд основан на герое Арлах:
Специализация: Баллиста.
19 19 4 8 **Герой не получает
67 59 22
Патруль: радиус 28 квадратов.

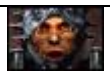
Найя*
1 уровня**
39; 22; 1

*Найя основана на герое Септиенна:
Специализация: Волна смерти.
3 14 16 17 **Герой не получает
292 54 11 57 323
Патруль: стоять спокойно.



Тьярд*
50 уровня**
39; 64; 1

*Тьярд основан на герое Шакти:
Специализация: Троглодиты.
21 17 7 5 **Герой не получает
57 17 19
Патруль: радиус 19 квадратов.



Изидор*
50 уровня**
54; 37; 1

*Изидор основан на герое Аджит:
Специализация: Бехолдеры.
18 19 5 8 **Герой не получает
142 56 21
Патруль: радиус 19 квадратов.

Эндрелло*
5 уровня**
9; 57; 1

*Эндрелло основан на герое Аламар:
Специализация: Воскрешение.
5 10 10 11 **Герой не получает
44 114 17 11 109

Румеон*
10 уровня**
14; 4; 1

*Румеон основан на герое Димер:
Специализация: Метеоритный дождь.
5 10 13 10 **Герой не получает
43 48 173 31 87

Пирагаст*
10 уровня**
18; 58; 1

*Пирагаст основан на герое Джеддит:
Специализация: Воскрешение.
7 5 14 12 **Герой не получает
74 28 99 32 63

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Таруд*
5 уровня**
22; 2; 1

*Таруд основан на герое Геон:
Специализация: Орлиный глаз.
6 4 10 8 **Герой не получает
24 18 128 21 77

Разаргаль*
10 уровня**
48; 52; 1

*Разаргаль основан на герое Малекит:
Специализация: Волшебство.
6 11 14 7 **Герой не получает
74 28 31 18 56

Скрелль*
5 уровня**
51; 1; 1

*Скрелль основана на герое Сефинрот:
Специализация: Кристаллы.
6 9 8 8 **Герой не получает
41 15 52 59 91

Тхирд*
5 уровня**
55; 57; 1

*Тхирд основан на герое Ягар:
Специализация: Мистицизм.
6 6 9 11 **Герой не получает
25 94 112 57 16

Ревентир*
10 уровня**
62; 4; 1

*Ревентир основан на герое Дарксторн:
Специализация: Каменная кожа.
9 9 11 9 **Герой не получает
43 29 64 31 97

Лиандра*
10 уровня
25; 2; 0

*Лиандра основана на герое Кира:
Специализация: Ускорение.
«Область научных интересов Лиадры — любые существа, способные к самостоятельному полёту, особенно такие, которые на первый взгляд летать никак не должны — вроде костяных драконов. В последнее время её также привлекает необычайно стремительный полёт ангелов — однако гипотезу Лиадры о том, что за ним стоит некая технология, научное сообщество пока принять не готово».
7 7 11 12 14700 12

Тулиг*
10 уровня
39; 70; 0

*Тулиг основан на герое Аэрис:
Специализация: Пегасы.
«Тулиг — чрезвычайно азартный эльф, и лучший способ призвать его под свои знамёна — предложить вызов в духе «поди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что». Ему удавалось выкрасть «не знаю что» и из-под самого носа дракона, и из подземной сокровищницы гномов, и из жерла потухшего вулкана. Случались и не менее громкие провалы — по сумме выплаченного за себя выкупа он не имеет равных».
4 11 7 14 14700
25 3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пролог (для синего). Тодд: Золотая пропорция. Мера всех механизмов. Вычислить её не смог ни один изобретатель — её можно только почувствовать, снимая движение за движением лишний металл, пока всё твоё существо не запоёт: совершенство, вот оно! Потом неизбежно находишь недостаток в другой детали — и так день за днём, год за годом… Я почти потерял разум в этом бесконечном круговороте, но когда я был на грани — мне прислали этот чертёж. Я не сумел понять, в чём он несовершенен — может быть, мне не хватает знаний. Впрочем, одно я знаю точно: никто не подошёл к воплощению подобного в реальность ближе, чем я.

Пролог (для оранжевого). Бертрам: Ах, если бы учёные имели понятие о том, сколько стоят их теории… Если бы они хоть изредка пытались планировать, заранее задавались вопросом закупок, найма, аренды, и не переплачивали потом стократ за срочность. Сколько многообещающих начинаний рухнуло на моих глазах из-за безграмотных трат! И сколько я спас, в нужный момент поддержав создателей опытным взглядом со стороны — и, конечно, звонкой монетой. Нет, я не зову себя главной движущей силой прогресса — но проект такого масштаба в Бёртоне по плечу лишь одному гному.

День 1
1-1-1

Для синего: Я уже давно вписал своё имя в историю. Да, было время, когда этот гном Бертрам присваивал мои изобретения и наживался на них, хотя не вложил в них ни капли усилий, только горсть золотых. Много воды утекло с тех пор. Сегодня в Джадаме нет того, кто б не слышал о моих самоходных паровых установках — Автоматонах! Борода распускает грязные инсинуации, будто я всего лишь разобрал и собрал обратно то, что до меня сделал Фредерик… Какая чепуха! Да, Фредерик передал мне свои прототипы — но, чёрт возьми, в их основе лежит теория, которую выработал ещё два столетия назад наш с ним общий предок, великий и незаслуженно забытый, вымаранный из бракадских анналов. До нас дошли только его дневник, подписанный таинственными инициалами, — Д.П., и портрет, который я всегда держу на почётном месте в мастерской. Фредерик предложил энергетическое решение, но мехатроника, прочностные расчёты, контрольная аппаратура, уникальная логическая машина на гидравлике — всё это сделал я!

Пришло время ещё раз доказать этому торгашу, а заодно и всему Джадаму — нет, всему миру, что талант нельзя купить! Либо он у тебя есть, либо тебя зовут Бертрам. Я ждал этого долго, слишком долго. Вот мой шанс наконец расквитаться с этим торгашом за его покровительственный тон и гнусную иронию, растоптать и унизить на глазах у всех! Мой бесценный опыт изобретателя, мои же золотые руки — и немного пота и ссадин, но это уже по части Сэм — признаю, она неплохой механик... Нам всего лишь нужно довести до идеала наработки, которые варились в моем котелке столько лет, — и мы утрём нос этой так называемой «Гильдии», что только и способна выхватывать честно заработанный хлеб из рук скромных гениев вроде меня.

Для оранжевого: Лампы, способные гореть ярче любой свечи, — они надёжнее точильного камня и расходуют лишь плошку бесцветного духа земляного масла за ночь. Верёвки, сплетённые из отборного единорожьего волоса, с сердечником из чистого паучьего шёлка — они могут удержать на привязи даже чёрного дракона. Бомбы, которыми можно рвать породу в копях, а можно и превращать в пыль целые полчища врагов. Они нужны тебе? Они твои, мой друг. Как и сотни других наименований товаров, предлагаемых Торговой гильдией Алвара! Я был богат и успешен в делах ещё в Антагариче, но я и не представлял, какие возможности открывает членство в настолько могущественном сообществе. Наши изобретатели не добились бы и половины успеха, если бы не торговая гильдия — я смог достигнуть договорённостей с её представителями, а они взяли на себя поставки редких материалов и реактивов со всего Джадама. Эта сделка обеспечила мне место и голос в совете капитанов-директоров.

Я говорил это всегда и готов повторить сейчас с абсолютной уверенностью: бюджетное планирование — ключевой компонент в работе изобретателя, от него зависит не менее чем половина успеха. А в последних достижениях Тодда доля заслуг тех, кто взял на себя заполнение скучных бумаг, непрерывное снабжение материалами, оснащение его цехов, близится к ста процентам. Этот легкомысленный, безалаберный… этот мотылёк в теле человека припорхал в Бёртон и смог убедить своего родича, что ему по плечу запустить мануфактуру!

Если бы я сам не знал Фредерика и не прочитал в его глазах безмолвную просьбу помочь старому фантазёру… И вот: стоило ему добиться чего-то, и мы, Гильдия, уже не нужны! О нас можно не вспоминать — а если и вспоминать, то только брюзжа о якобы грабительских процентах! А ведь размер нашей ставки учитывает десятки критериев и рассчитывается по формулам в несколько раз длиннее самой сложной из тех, что ему довелось написать за всю жизнь! Нет уж, дружок. Сейчас таких, как ты, у меня полная приёмная. Каждый ловчей и умнее предыдущего. Где бы ты был со своими паровыми ходульниками, если бы я не подсунул тебе в

помощники троих лучших технологов, которых сам десять лет гонял и вбивал им в головы понимание того, как должно работать настоящее производство? Ты бы по-прежнему начищал и шлифовал каждую заклёпку и шпонку — ведь ты не способен вовремя остановиться и трезвым глазом оценить перспективу.

Изобретатель — лишь винтик в машине, и я без труда найду такой, у которого не будет срывать резьбу. За средствами дело не станет, ведь посрамить неблагодарного — бесценно! Что он сможет, когда за его спиной не будет стоять Гильдия, — насмешить народ каким-нибудь чучелом, которое сделает несколько нетвёрдых шагов, оглушительно испортит воздух и рассыплется?! А вот мы выполним даже самый сложный заказ на высшем уровне!

Для компьютера (повтор каждый день):

Событие: -500 -500 -500 -500 -500 -500

День 2
1-1-2

Тодд испытывал своё новое изобретение. С каждым новым запуском механизм работал всё лучше. Изобретатель погрузился в мечты — ему грезилось, что он оседлал механического зверя и уехал на нём далеко-далеко, туда, где поросшие лесом горы подпирают синее небо. Ах, если бы ему наконец удалось собрать целиком хоть одно устройство, чтобы получился не просто очередной хитроумный жужжащий моторчик на ножках, а настоящий... он давно придумал слово для агрегата своей мечты: часовой, его собственный!

В это время за конторкой в углу хозяин мастерской, Бертрам, подбивал бухгалтерию и звякал монетами.

Тодд стряхнул с себя мечтательный настрой и проговорил, как будто в никуда:

— Послушай, борода, а ты хоть раз в жизни создал что-нибудь такое, чем мог бы по-настоящему гордиться?

Гном поморщился и молча продолжил свое занятие.

— Нет, послушай меня, чернильная ты душа: мечтал ли ты когда-нибудь о сплаве, резец из которого не тупится даже о гранит; о совершенной форме зуба шестерни, работающей без люфтов и заеданий; об инструменте, который прикосновением испаряет нужный участок металлической заготовки? Умолял ли кончик тончайшего сверла не сломаться, когда ошибка означает год работы, потраченный впустую?

Гном скривился. Он уже почти закончил считать выручку.

— Эй ты, старая рыжая мочалка, да знакомо ли тебе чувство, когда последняя шероховатость в твоем механизме притирается, и он начинает петь, как волшебный сверчок из авлийских лесов? Удавалось ли тебе хоть раз положить прочный шов в два прохода там, где никто другой не потратил бы меньше пяти?!

Гном досчитал все деньги. До последней монетки. Он запер мешочек в ящик, поднял глаза и спросил:

— Ты не знаешь, почему все так не любят нас, гномов?

Тодд ответил:

— Потому что вы жирные, скучные, приземлённые!

— ...и жадные, — добавил Тодд и отвернулся к окну. На его щеке будто что-то блеснуло.

Бертрам погладил пальцем завиток прихотливой резьбы и свистнул. Конторка издала протяжный дребезжащий звук и затопала в дальнюю комнату, попыхивая дымком из чернильницы. Гном спустил очки на кончик носа и пристально посмотрел на Тодда. Молодой изобретатель тяжело вздохнул и побрёл к чертёжной доске.

Прошёл не один десяток лет. Тодд больше не работал на Бертрама — он перебрался обратно в родную Бракаду, но единомышленников среди тамошних алхимиков так и не нашёл и продолжал свои изыскания в одиночку. Жил он скромно, но запросы его были невелики, а ради покрытия расходов на инструмент и материалы он изредка продавал забавные механические игрушки богачам и аристократам, не подозревая, впрочем, что рекламу его изделиям обеспечивает всё тот же гном. Бертрам уже не надеялся, что его бывший протеже сможет освоить искусство правильной работы над серьёзными проектами, но не собирался выпускать его из виду — всё-таки в голове у Тодда роились положительно бесценные мысли.

Кроме того, где-то в глубине души он сохранял тёплое отношение к тому, кто пришёл в его мастерскую тощим и бестолковым подростком и жадно учился всему, что гном ему мог предложить, а потом уверился, что оставил наставника глотать пыль далеко позади, и, что пришла пора ему лететь прочь из этой золотой клетки. Да-да, золотой — Бертрам не платил Тодду больших денег, но подмастерье никогда ни в чём не нуждался и не знал отказа даже в малом, если только мог объяснить, какую пользу принесёт то, чего он просит. В этом чаще всего и крылся корень проблемы: Тодд чувствовал механизмы как собственное нутро, но объяснить членораздельно и последовательно суть того или иного достигнутого или предполагаемого эффекта было выше его сил.

Люди... такие торопливые, несолидные, непостоянные, а век их так короток. Вот и Тодд уже совсем седой, и голова у него мелко трясётся, когда он погружается в размышления, — а Бертрам по-прежнему в самом расцвете лет для гнома. Однако желания что-то доказать друг другу годы не отняли ни у одного, ни у другого.

Пути бывших соратников разошлись давно, но потом вновь пересеклись — в Бёртоне. Один привык думать, что способен на всё, — стоит лишь отпустить свою мысль в вольный полёт, и она вернётся окрепшей и найдёт материальное воплощение. Второй полагал, что первичен твёрдый

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	базис: если дело хорошо устроено с самого начала, то и успех не заставит себя ждать, какой бы сложной ни была задача. Имелся в этом уравнении и третий — он, впрочем, пожелал пока оставаться в тени. Он поставил себя по другую сторону знака равенства: сумма усилий первых двух должна была целиком отойти ему.
День 3 1-1-3	**Для Фабрики (27; 35; 0):** С ростом производства растет и объём требуемых работ, а это значит, что одному мне уже не справиться — пора расширять штат. Таверна, широко распахнувшая свои двери подле моего цеха, оказалась как нельзя кстати. Здесь я найду и хватких молодчиков для исследования пустошей, и усердных рабочих, которые с легкостью перетащат тяжёлые железные балки куда следует. Вот если бы… Нет, можно об этом и думать забыть. За нашим состязанием внимательно наблюдают: подкупленный наёмник на стройплощадке соперника будет моментально раскрыт, а мои вложения вылетят в трубу подобно чёрному дыму от сгорающих ценных бумаг. Гораздо полезнее будет найти этим средствам другое применение. **Событие:** Таверна построена.
	Для Фабрики (40; 34; 0): С ростом производства растет и объём требуемых работ, а это значит, что одному мне уже не справиться — пора подумать о… как это называется… делегировании, вот. Таверна, широко распахнувшая свои двери подле моего цеха, оказалась как нельзя кстати. Здесь я найду и хватких молодчиков для исследования пустошей, и усердных рабочих, с которыми мне не придется таскать железные балки самому. Я не белоручка, в отличие от некоторых — но пара вот этих умелых рук у меня всего одна. Вот если бы… Нет, можно об этом и думать забыть. За нашим состязанием внимательно наблюдают: и подкупленный наёмник на стройплощадке соперника будет моментально раскрыт, а мои вложения вылетят в трубу подобно чёрному дыму от сгорающих чертежей. Гораздо полезнее будет найти этим средствам другое применение. **Событие:** Таверна построена.
День 5 1-1-5	**Для Фабрики (27; 35; 0) (для компьютера):** **Событие:** Кузница построена.
	Для Фабрики (40; 34; 0) (для компьютера): **Событие:** Префектура построена.
День 6 1-1-6	Бёртон когда-то вырос на месте одной из крайне редких в этих краях рудной копи, но теперь её запасы почти выбраны. Эти земли не зря зовутся Пустошами: они небогаты на ресурсы, которые теперь приходится выменивать, отдавая взамен результаты трудов местных Фабрик. Почти вся их продукция идёт на внутренние нужды — развитие пожирает металлопрокат, отливки и прочие изделия как бездонная пропасть, и для торговли остаются лишь крохи от общего объема выпуска. Конечно, заказчики платят за них щедро — но стройки такого масштаба требуют много ресурсов. Очень много. Ко всему прочему, совершенной неожиданностью стали нападения минотавров и прочего сброда на обозы с припасами. Минотавры Джадама ранее никогда не выражали явной враждебности к новым соседям: они предпочитают селиться в подземных лабиринтах, не посещая поверхность без нужды. Что бы ни было причиной этих грабежей, сейчас это крайне некстати: под угрозой противостояние века!
День 7 1-1-7	**Для Фабрики (27; 35; 0) (для компьютера):** **Событие:** Хижина полурослико в построена.
	Для Фабрики (40; 34; 0) (для компьютера): **Событие:** Форт построен.
День 9 1-2-2	**Для Фабрики (27; 35; 0) (для компьютера):** **Событие:** Форт построен.
	Для Фабрики (40; 34; 0) (для компьютера): **Событие:** Хижина полурослико в отстроена.
День 11 1-2-4	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Гильдия магов 1 уровня отстроена.
День 13 1-2-6	**Для Фабрики (27; 35; 0) (для компьютера):** **Событие:** Плавильня отстроена.
	Для Фабрики (40; 34; 0) (для компьютера): **Событие:** Рынок отстроен.
День 14 1-2-7	Сегодня важное событие. Конечно, когда поджимают сроки, важен каждый час, но нынешний день — исключительный, и пришлось на время прервать работы. Нужно было подготовиться и хоть немного прибраться, чтоб не ударить в грязь лицом перед высоким гостем. В мой цех прибыл Фредерик со своим новым знакомым — Кастором, королём далекой Дейи, чтобы совместно провести инспекцию. Всегда думал, что короли могут лишь в роскоши купаться да гонять затрещинами слуг, — и, признаться, был очень удивлён, когда узнал, что ещё до старта соревнования Кастор лично занимался исследованиями артефакта, который добыла в Гробнице Генриетта, и разработкой прототипа лучевой установки. Уму непостижимо, откуда — но этот чернокнижник знает о технике

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	и физике процессов больше, чем все мы вместе взятые! Видать, правду говорят: эти колдуны заключают сделку с дьяволом, чтобы обрести свои знания. Или — с дьяволами… Фредерик делился кое-какими наблюдениями, которые успел сделать, осматривая странные небесные тела, которые принесли к нам этих незваных гостей. Ну да неважно. Сегодня эти двое осмотрели мою мастерскую, заглянули в чертежи и принялись что-то друг другу доказывать. Закончив спор, они обратили внимание на меня — первым заговорил Фредерик. Ход стройки его явно обрадовал — он как всегда увлечённо принялся расспрашивать меня о разных мелочах и планах на будущее. Кастор был его полной противоположностью. Не дрогнув и мускулом на лице, он лишь перечеркнул несколько формул в расчётах и значений на чертежах, исправив их на собственные. Затем так же бесстрастно поинтересовался, нужны ли мне какие-либо новые материалы или инструменты, заметил, что наши рабочие процессы ещё налаживать и налаживать, и удалился. К вечеру от верных мне людей в Бёртоне я узнал: не только я успешно прошёл инспекцию — мой соперник тоже получил одобрение. Во всём городе закипела реорганизация работ — её возглавил лично Кастор.
День 15 1-3-1	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ранчо отстроено.
День 17 1-3-3	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Мануфактура отстроена.
День 19 1-3-5	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ул.Хижина полурослико в отстроена.
День 21 1-3-7	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Муниципалитет отстроен.
День 22 1-4-1	**Для синего:** Ещё затемно возле цеха Бертрама появились какие-то повозки. Ну конечно же! Это тёмные эльфы — те самые «коллеги» Бертрама по Торговой Гильдии. Вероятно, доставили ему очередную партию редких материалов. Если бы только у меня было всё так же гладко! Первые дни работы над изобретённой мной конструкцией стапеля прошли как нельзя лучше. И всё шло гладко, пока я не понял, что на предполагаемую конструкцию может уйти слишком много металла. Увы, наши плавильни работают далеко не на полной мощности — рудники Бёртона почти иссякли. Конечно, сырьё всегда можно закупить на рынке, но жадные торговцы дерут грабительские цены. Проклятые эльфы! Я возвращался в свою мастерскую, когда меня окликнул один из механиков. — Тодд! — крикнул он, — Мы кое-что выяснили о минотаврах, которые нападали на шахтёрский посёлок. Они пришли из пещер, что неподалёку. Но это-то как раз и странно…. Дело в том, что минотавры Бальтазара покинули эти пещеры уже давно, — с тех пор прошли десятилетия. Так что, полагаю, нападения — не их лап дело. — Может, это какие-то бандиты или отступники? — предположил я, — Погоди-ка. Что ты там про пещеры говорил? — Старые копи тёмных гномов — давних врагов минотавров. Говорят, они очень богаты железной рудой, горным хрусталём и другими минералами. Полвека назад тёмные гномы всё-таки вытравили рогатых оттуда и засели на этом бесценном сырье как собака на сене. Я призадумался. — Действительно, странно. Откуда же там снова взялись минотавры? Интересно… Много ли там ещё осталось руды? Может, именно там нам стоит поискать сырьё для строительства стапеля? Хлопнув механика по плечу, я удалился в свой цех, разложил на столе чертежи и погрузился в размышления.
	Для оранжевого: В тот день мне пришлось подняться пораньше — ведь утром прибывал караван тёмных эльфов из Рейвеншора! Мои коллеги по Торговой Гильдии регулярно поставляли мне лучшее сырьё для моих опытов… за соответствующую цену, разумеется. …Я почувствовал неладное, когда увидел пустые повозки. Караваны обычно сопровождали стражники — в этот же раз их не было. Кроме того, самих подвод было подозрительно мало. — Что случилось? — наконец, спросил я у одного из торговцев. — Что-что… По дороге сюда на нас напали огры и минотавры! Их главарь, Румеон, потребовал, чтобы мы немедленно отдали ему товар. В общем… вы и сами видите, что из этого вышло. Еле ноги унесли от этих головорезов. Да! Всё шло совершенно не так, как я запланировал. Разработанная мной конструкция стапеля требовала большого количества строительных материалов, прежде всего металлов, в том числе редких легирующих добавок, таких как стальт и кергар. Подобные вещества — большая редкость на рынке. Я возвращался в свою мастерскую, когда встретил одного из стрелков, которых ранее нанимал для охраны цеха. — Янгард, — обратился я к нему, — Слышал ли ты что-нибудь о Румеоне? Похоже, он — один из бандитов, повадившихся грабить наших торговцев. Наёмник усмехнулся. — Как не слышать. Слышал, конечно, — только не здесь. Ещё в Антагариче. Этот минотавр был наёмником нигонцев во время войны с Эрафией, а потом и на службе у Дейи состоял.

— Дейи, говоришь? — подумал я. Какая-то мысль не давала мне покоя.

— Впрочем, неважно. Слышно ли что-то про других минотавров?

— Я последнее время посматривал за этими бандитами. Похоже, они лезут из старых копей тёмных гномов. Говорят, там и сейчас осталось немало ценного. Ещё до гномов там были шахты минотавров, но это дело давнее… нас тогда в Джадаме ещё не было.

Я закурил трубку и задумался. Много ли там ещё осталось железной руды? Может, именно там нам стоит поискать сырьё для строительства стапеля? Я удалился в свой цех, достал план-схемы и погрузился в размышления.

День 23 1-4-2	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ул.Плавильня отстроена.
День 25 1-4-4	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Катакомбы отстроены.
День 27 1-4-6	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Цитадель отстроена.
День 29 2-1-1	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ул.Ранчо отстроено.
День 31 2-1-3	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Гильдия магов 2 уровня отстроена.
День 33 2-1-5	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Генератор маны отстроен.
День 35 2-1-7	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Дозорный пост отстроен.
День 36 2-2-1	**Для Темницы (32; 43; 1):** **Событие:** Таверна построена.
День 37 2-2-2	**Для Фабрики (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Банк отстроен.
День 39 2-2-4	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Замок отстроен.
День 41 2-2-6	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ул.Мануфактура отстроена.
День 43 2-3-1	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Капитолий отстроен.
День 45 2-3-3	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Хранилище ресурсов отстроено.
День 47 2-3-5	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Гильдия магов 3 уровня отстроена.
День 49 2-3-7	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ул.Катакомбы отстроены.
День 50 2-4-1	**Для синего:** Дела идут из рук вон плохо. Мои люди в окружении Бертрама сообщили: он уже завершает строительство своего первого стапеля и готов приступить к сборке первого дредноута. У меня остались считанные дни — я должен работать не покладая рук, или всё будет впустую. **Для оранжевого:** Дела идут из рук вон плохо. Янгард последнее время следил за цехом Тодда и доложил: Тодд уже завершает строительство своего первого стапеля и готов приступить к сборке первого дредноута. У меня остались лишь считанные дни — пора переводить цеха на круглосуточную работу и вводить повышенные сверхурочные, или вся работа пойдёт прахом.
День 51 2-4-2	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Гильдия магов 4 уровня отстроена.
День 55 2-4-6	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Ул.Дозорный пост отстроен.
День 57 3-1-1	**Для Фабрики (27; 35; 0) или (40; 34; 0) (для компьютера):** **Событие:** Гильдия магов 5 уровня отстроена.

События на карте:

EVENT **25; 37; 0** **28; 40; 0**	**Для синего:** Проклятый конкурент! Ты правда думаешь, что можешь просто так взять и проникнуть в мою мастерскую, присвоить мои изобретения? Охрана, схватить его! **Стража:** 400 400 400 150 400 400 400
EVENT **40; 40; 0** **43; 36; 0**	**Для оранжевого:** Проклятый конкурент! Ты правда думаешь, что можешь просто так взять и проникнуть в мою мастерскую, присвоить мои изобретения? Охрана, схватить его! **Стража:** 400 400 400 150 400 400 400

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

24; 37; 0	**Для компьютера:** Бонус для союзного ИИ **Событие:** +3 +3 +4 +4 45 20 8
44; 36; 0	**Для компьютера:** Бонус для союзного ИИ **Событие:** +5 +5 +2 +2 20 11 7
9; 40; 1 **9; 48; 1** **12; 44; 1** **13; 38; 1** **15; 32; 1**	**16; 15; 1** **25; 62; 1** **38; 60; 1** **55; 26; 1** **16; 46; 1** **26; 40; 1** **43; 18; 1** **56; 36; 1** **22; 10; 1** **30; 13; 1** **43; 26; 1** **58; 34; 1** **23; 58; 1** **33; 9; 1** **43; 60; 1** **58; 39; 1** **23; 69; 1** **34; 63; 1** **45; 43; 1** **59; 28; 1** **24; 22; 1** **37; 54; 1** **47; 8; 1** **62; 21; 1** **25; 14; 1** **38; 12; 1** **50; 63; 1** **62; 46; 1** **Для компьютера:** Замедление розового ИИ. **Событие (многоразовое):** -500 очков хода.
2; 38; 0	40 40 40 Нельзя забрать войска
39; 59; 0	14 9 14 Можно забрать войска
45; 55; 0	7 7 7 Можно забрать войска
68; 41; 1	40 40 40 Нельзя забрать войска
32; 37; 0	**Для сложности 130%:** **Награда:** +3 +3 +3 +3 60 30 10
33; 36; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:** +7 +7 +7 +7 250 120 40
35; 36; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:** +7 +7 +7 +7 160 70 50
36; 37; 0	**Только на сложности 130%:** **Награда:** +3 +3 +3 +3 50 20 15
1; 66; 1 **1; 70; 1**	**4; 63; 1** **5; 71; 1** **6; 63; 1** **9; 66; 1** **9; 70; 1** **Награда:** +50000 1 ***Получение одного из этих Ящиков Пандоры игроком компьютера – поражение***
2; 16; 1	**Награда:** +5 +5 +2 +2 +2 +2 +5000 +2 +2 +2 +2 +2
2; 24; 1	**Награда:** +15 +10 +3 +3 +3 +3 12
67; 71; 1	**Награда:** +5 +5 +2 +2 +2 +2 +5000 +2 +2 +2 +2 +2
62; 14; 0	Юг — Цеха. Запад — Лавка старьёвщика.
69; 23; 0	Великая Западная Башня

Задания на карте:

0; 66; 0

Странная хижина на деле оказывается одним из входов в огромную пещеру. Вы осторожно ступаете по пещере с оружием в руках, готовясь при малейшей опасности вступить в бой.
Внезапно вы встречаетесь лицом к лицу с огромным драконом, до сей поры дремавшим в пещерах. Вы готовитесь дать отпор чудовищу, но дракон, кажется, и не думает атаковать.

— Я знаю, кто вы — и только поэтому позволяю вам находиться в моей пещере, — тихо рычит крылатый змей. — Я слежу за вами и вашим войском уже некоторое время. Насколько я могу судить, ваш соперник вас опережает. Вы ведь не хотите, чтобы он оказался первым, ведь так? А теперь слушайте.

Последние месяцы оказались тяжелыми для нашей стаи. Недавно несколько молодых драконов отправились охотиться и исчезли. Найдите пропавших, и я помогу вам.

Задание: Принести 1
Прогресс: — Лучше не приходите ко мне без моих сородичей, — угрожающе рычит дракон.
Завершение: — Я уж думал, что вы больше не вернётесь. Говорите, их атаковала враждебная стая? Как странно. Среди драконов Джадама подобных распрей не происходило уже много столетий.

Кажется, я говорил о награде? Свои сокровища я никогда не отдам, но могу вам помочь иначе. Один из драконов моей стаи готов выступить на вашей стороне.

Награда: 1

Приведите ко мне молодых драконов, и один из моих собратьев, золотых драконов, выступит на вашей стороне.

Задание (многократное): Принести 1
Прогресс: Приведите ко мне молодых драконов, и один из моих собратьев, золотых драконов, выступит на вашей стороне.
Завершение: Принять золотого дракона в своё войско взамен зелёного дракона?

Награда: 1

2; 35; 0

Задание: Принести 15 15 **Награда:**

9; 14; 0

Лишь только мы подошли к порогу этой необычной, громадной хижины — изнутри повеяло холодом. Как странно…

Внутри пахло шерстью и сыром. Нас встретил необычного вида бородатый великан с голубоватой кожей. При виде незнакомцев исполин схватился было за свой огромный молот, но, увидев, что у нас в руках нет оружия, отставил его и встал из-за стола, похожего размерами на помост бродячих скоморохов.

— Вы кто и как вас сюда занесло? На местных вы не похожи… Вот и меня угораздило застрять здесь, за сотни верст от родной земли! Вы, наверное, уже слыхали о нашей войне с Бальтазаром?

Я молча кивнул.

— Ещё бы! Конечно, весь Джадам уже об этом судачит. Мы приплыли сюда с Вори в поисках золота и добычи. А с этим минотавром мы заключили союз, вот только потом наш конунг совершил большую глупость. Он предал Бальтазара и сговорился за его спиной с этими мерзкими тварями, тёмными гномами! Ох и всыпали нам минотавры, когда про это прослышали, — процедил йотун, запустив пятерню в волосы. — Кое-кто из наших сумел пробиться к кораблям и отплыть. А я вот так и застрял здесь. Поскитался, но отыскал себе уютную пещеру высоко в горах — мы, великаны, любим холод. И всё бы хорошо, да появились титаны и прогнали меня из дому!

Не поможете ли мне справиться с ними? Мне одному их не одолеть, но вам сил на это точно хватит. А я вам отдам колдовскую сферу, которую мы раздобыли во время нашего похода.

Задание: Победить (38; 2; 0)
Прогресс: — Я знаю, что титаны всё ещё в моей пещере. Лучше бы вам не возвращаться ко мне с дурными вестями! — ревёт великан.
Завершение: — Так говорите, я теперь могу вернуться в свою пещеру? Ну, наконец добрые вести! — довольно потерев свои лапищи, великан приглашает вас в хижину, где угощает отличным ворийским сыром, а затем достаёт из мешка магическую сферу.

Хотите ли вы принять Сферу небесного свода у великана?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 5; 0

Задание: Быть героем 16 уровня. **Награда:** +4

35; 65; 0

Задание: Быть героем 16 уровня. **Награда:** +4

63; 44; 0

На входе в хижину мы столкнулись лицом к лицу с… мордой, острой и усатой. Перед нами предстала огромная крыса — точнее, крысолак в грязных лохмотьях. Не успели мы схватиться за оружие, как вдруг тварь, окутавшись странным свечением, обернулась немолодым человеком потрёпанного вида.

По хижине были разбросаны какие-то мешки и тюки, а в углу виднелся старый сундук. Тут-то мы и вспомнили, что крысолаки часто промышляют контрабандой в портовых городах.

— Надеюсь, мой вид вас не напугал. Я даже не знал, что у нас появятся… покупатели, а Арион нас об этом не предупреждал. Увы, но мы зачастую не в состоянии контролировать своё обличье. Проклятая болезнь!

— Я и не знал, что у вас тут… торговый пост.

— Мы сейчас и не торгуем. И всё-таки у нас кое-что осталось из товара, продать можем. Хотите защиту от магии разума? Есть такой артефакт. Недорого, всего 15 кристаллов и 15 драгоценных камней.

Задание: Принести 15 15

Прогресс: Дверь приоткрывается, и в щель осторожно высовывается кончик крысиного рыла.

— Я сказал: 15 кристаллов и 15 драгоценных камней! Скидок не предусмотрено.

Завершение: Крысолак суетливо пересчитывает драгоценные камни и кристаллы, а затем, порывшись среди мешков и тюков, извлекает необычную статуэтку.

Хотите ли вы купить её у контрабандиста?

Награда:

2; 29; 0

Задание: Принести 10000 **Доступ:**

5; 6; 0

Задание: Победить героя Таруд. **Доступ:**

6; 69; 0

Задание: Победить героя Эндрелло. **Доступ:**

26; 48; 0

Хижина полурослико в лежит в руинах после набега огров из пустошей. Полурослики просят вас помочь: на восстановление их жилищ уйдёт 10 дерева и 5000 золота.

Задание: Принести 10 5000

Прогресс: Хижина полурослико в лежит в руинах после набега огров из пустошей. Полурослики просят вас помочь: на восстановление их жилищ уйдёт 10 дерева и 5000 золота.

Завершение: Желаете ли вы восстановить Хижину Полурослико в?

Доступ: 42

39; 3; 0

Задание: Быть Наёмником или Изобретателем. **Доступ:**

68; 8; 0

Задание: Победить героя Скрелль. **Доступ:**

49; 40; 0

Плавильня Тодда была серьёзно повреждена при пожаре. Механики просят 10 дерева и 5000 золота, чтобы восстановить разрушенное строение.

Задание: Принести 10 5000

Прогресс: Плавильня Тодда была серьёзно повреждена при пожаре. Механики просят 10 дерева и 5000 золота, чтобы восстановить разрушенное строение.

Завершение: Желаете ли вы восстановить Плавильню?

Доступ: 17

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

66; 69; 0 **Задание:** Победить героя Тхирд. **Доступ:**

69; 54; 0 **Задание:** Принести 5 5 3 5000 **Доступ:**

1; 13; 1 **Задание:** Принести **Доступ:** (2; 16; 1)

10; 13; 1 **Задание:** Принести 1 **Доступ:**

20; 68; 1 **Задание:** Принести 1 **Доступ:**

24; 44; 1 **Задание:** Принести 5 5 5 5 15000. **Доступ:**

33; 28; 1 **Задание:** Принести 3 **Доступ:**

56; 17; 1 **Задание:** Принести 1 **Доступ:**

69; 68; 1 **Задание:** Принести **Доступ:** (67; 71; 1)

31; 11; 0 **Задание:** Быть Наёмником или Изобретателем. **Доступ:** (4)

34; 36; 0 Мы, нижеподписавшиеся, Бертрам Твёрдое Слово, сын Болтона Серебряное Брюхо, сына Бенуа Бездонного Кармана [11 строк опущено] из клана Дважды Опоясанных Златокузнецов, что под горой Малая Копчёная Голова (далее именуемый «Бертрам»), и Тодд (далее именуемый «Тодд»), заключили: до момента, пока первый из нас не построит прототип оружия, технические требования к которому приведены в приложении 15.6, мы не пересекаем границы лабораторных комплексов друг друга любым способом, включая, но не ограничиваясь, пешим, конным, воздушным или магическим путём (соответствующие территории размежёвываются согласно пункту 7.12 настоящего соглашения). То же касается союзников, именуемых далее по тексту «шпионы».

[ещё несколько десятков страниц отборного юридического пустословия]

Нарушителя ждёт позор и наказание плетью.

Тодд

Бертрам

Задание: Принести 1

Прогресс: Мы, нижеподписавшиеся, Бертрам Твёрдое Слово, сын Болтона Серебряное Брюхо, сына Бенуа Бездонного Кармана [11 строк опущено] из клана Дважды Опоясанных Златокузнецов, что под горой Малая Копчёная Голова (далее именуемый «Бертрам»), и Тодд (далее именуемый «Тодд»), заключили: до момента, пока первый из нас не построит прототип оружия, технические требования к которому приведены в приложении 15.6, мы не пересекаем границы лабораторных комплексов друг друга любым способом, включая, но не ограничиваясь, пешим, конным, воздушным или магическим путём (соответствующие территории размежёвываются согласно пункту 7.12 настоящего соглашения). То же касается союзников, именуемых далее по тексту «шпионы».

[ещё несколько десятков страниц отборного юридического пустословия]

Нарушителя ждёт позор и наказание плетью.

Тодд

Бертрам

Доступ: зона союзника.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

32; 46; 1	**Задание:** Быть под флагом. **Доступ:** (32; 43; 1)
40; 22; 1	**Задание:** Быть Наёмником или Изобретателем. **Доступ:**
42; 1; 1	**Задание:** Быть Наёмником или Изобретателем. **Доступ:**

Открытие этих Стражей прохода игроком компьютера ведёт к Ящикам Пандоры, дающим ему 1 Дредноута и победу в игре:

2; 66; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-3*
2; 69; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-2*
3; 66; 1	***Задание:*** *Принести 15 не позднее 1-1-5*
3; 68; 1	***Задание:*** *Принести 15 не позднее 1-1-5*
4; 64; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-4*
4; 65; 1	***Задание:*** *Принести 15 не позднее 1-1-5*
5; 69; 1	***Задание:*** *Принести 15 не позднее 1-1-5*
5; 70; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-1*
6; 64; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-5*
6; 65; 1	***Задание:*** *Принести 15 не позднее 1-1-5*
7; 66; 1	***Задание:*** *Принести 15 не позднее 1-1-5*
7; 68; 1	***Задание:*** *Принести 50000*
8; 66; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-6*
8; 69; 1	***Задание:*** *Вернуться не раньше 3-1-7*

Технические Стражи прохода и Врата задания:

10; 56; 1	*Эндрелло выходит в общую зону на 1-3-4*
21; 3; 1	*Таруд выходит в общую зону на 1-3-4*
52; 2; 1	*Скрелль выходит в общую зону на 1-3-4*
54; 56; 1	*Тхирд выходит в общую зону на 1-3-4*
13; 4; 1	*Румеон выходит в общую зону на 2-1-7*
53; 36; 1	*Изидор выходит в общую зону на 2-3-1*

Слухи в Таверне:

На севере, говорят, разразилась война драконов с охотниками из Эрафии. Ещё одна стая драконов переселилась в наши земли.

Драконы Джадама более сплоченные, чем их сородичи в других землях. Они построили единое, могучее общество в горах к северу от Дикого Пастбища.

К югу отсюда вольные стрелки соорудили свой форт.

Слышал, что на одну из деревень напали огры и минотавры. Но минотавры и огры давно враждуют между собой. Почему они вдруг объединились против нас?

Чернокнижники и монстры обосновались в здешних пещерах, но покончить с ними не представляется возможным.

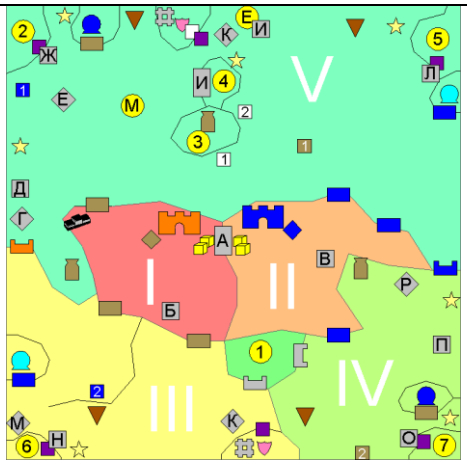
Огры разграбили торговый пост к северу отсюда. Интересно, осталось ли там что-нибудь?

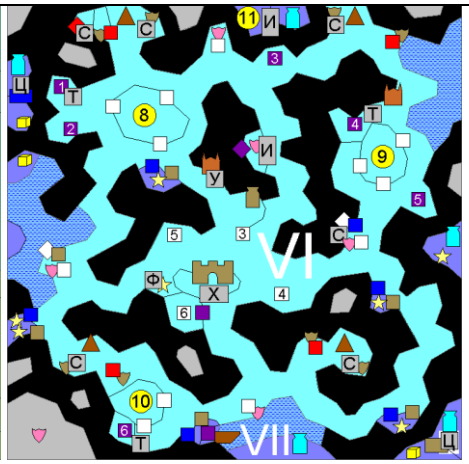
Всё чаще в здешних краях появляются некроманты со своей нежитью. Говорят, они были изгнаны из Гильдии Некромантов с приходом к власти новых лидеров.

Последнее время всё чаще слышу о набегах минотавров из подземелий. Как странно. Минотавры Бальтазара никогда не нападали на нас. Возможно, эти минотавры прибыли из других земель?

Любой изобретатель мечтает создавать машины, подобные тем, что были в чудесную эпоху до Безмолвия. Похоже, скоро мечта хотя бы отчасти станет явью.

Схема прохождения:





Условие победы:
Набрать 1 Дредноута
I ► III,V ► IV,VI ► VII
или
II ► IV,V ► III,VI ► VII

- старт за синего (Тодд) или оранжевого (Бертрам) игрока, которые находятся в союзе. Строительство города идёт автоматически для компьютерных игроков. На подступах к городам – События для союзника с непобедимой стражей
- I: зона Бертрама. Коричневая Палатка ключника доступна только оранжевому, и коричневые Пограничные врата закрывают все проходы в зону для синего. Около города находятся 2 Ящика Пандоры для сложностей 130% и ниже, дающие войска, артефакты, заклинания и навыки, облегчающие прохождение. Проход в зону II закрыт сюжетными Вратами задания, требующими 1 Дредноута
- II: зона Тодда. Синяя Палатка ключника доступна только синему, и синие Пограничные врата закрывают все проходы в зону для оранжевого. Около города находятся 2 Ящика Пандоры для сложностей 130% и ниже, дающие войска, артефакты, заклинания и навыки, облегчающие прохождение. Проход в зону I закрыт сюжетными Вратами задания, требующими 1 Дредноута
- III: на юго-востоке зоны – Тюрьма, в которой находится Тулиг 10 уровня, а охраняет её – Семкат. В юго-западном углу зоны лежит Книга магии земли под охраной 21 Древнего чудища. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI
- IV: на юго-востоке зоны лежит Книга магии огня под охраной 19 Фениксов, а на северо-востоке – Ожерелье стремительности. Двусторонний монолит позволит переместится в зону V или в область (3) с ресурсами и Кулоном жизни. Врата подземного мира ведут в подземную зону VI
- V: на западе зоны можно найти Кольцо странника, на северо-западе – Книгу магии воздуха под охраной 17 Титанов, в центре – Бездонный кошель золота, а на северо-востоке – Книгу магии воды, охраняемую 23 Зелёными драконами. Синий Двусторонний портал доступен только оранжевому, и позволит перемещаться в зону IV. Голубой Двусторонний портал доступен только синему, и позволит перемещаться в зону III. Врата подземного мира ведут в разные части подземной зону VI. На севере зоны – Тюрьма, в которой находится Лиадра 10 уровня, а охраняет её – Юст
- VI: зона коричневого и розового, находящихся в союзе. Их города недоступны. Герои коричневого выходят в зону через разные промежутки времени: Эндрелло, Таруд, Скрелль и Тхирд на 1-3-4; Румеон, Пирагаст, Ревентир и Разаргаль на 2-1-7 после посещений красной Палатки ключника. Белая Палатка ключника для оранжевого находится на западе, рядом с Трондом, а белая Палатка ключника для синего – на востоке, рядом с Изидором. Если не убить Тронда или Изидора сразу же – они посетят белую Палатку ключника и освободят всех остальных героев розового в подземелье. Также Изидор получает доступ к белой палатке на 2-3-1. Белая Палатка ключника даёт доступ к героям розового, а также к областям 8, 9 и 10. Из зоны через синие и коричневые Стражи границы есть доступ к различным областям зоны VII. Фиолетовая Палатка ключника охраняется Найей. Она даст доступ к Тюрьмам и угловым обалстям надземных зон, а также к различным бонусам в подземелье
- VII: зона состоит из нескольких областей. На западе есть область с 2 артефактами – Колон разорения и Стрелы с перьями ангела. Неподалёку от неё есть место на побережье, пригодное для вызова Корабля, который позволит попасть на остров с Огненным столпом и остров с Ящиком Пандоры, содержащим ресурсы, навыки и 12 Зелёных драконов для героя. В области к северо-западу от города лежат ресурсы и Плащ из драконьих крыльев. В области к востоку от города лежат руда и Герб доблести, а на юго-востоке зоны – руда и Кираса короля циклопов. На юге у побережья есть Корабль, который позволит добраться до Двустороннего монолита, ведущего в несколько областей подземелья. В областях на северо-западе и юго-востоке, доступных только синему или оранжевому игроку соответсвенно, находится Ящики Пандоры, содержащие ресурсы, навыки и артефакты. В области на востоке находится Неистощимая телега руды. На юго-западе подземелья – техническая зона с Торосаром, который получает Дредроута на случайный день недели 1 месяца 3, что ведёт к проигрышу сценария игроком
- 1: область с ресурсами, Складом древесины и Дозорным постом
- 2: область с ресурсами, Пещерой кристаллов и Лампой джиннов
- 3: область с ресурсами и Кулоном жизни
- 4: область с ресурсами и Консерваторией грифонов
- 5: область с ресурсами, Прудом драгоценных камней и Лампой джиннов
- 6: область с ресурсами, Залежами серы и Лампой джиннов
- 7: область с ресурсами, Лабораторией алхимика и Лампой джиннов

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

- 8: область с ресурсами и 2 Кладовыми медуз
- 9: область с ресурсами и 2 Сокровищницами гномов
- 10: область с ресурсами и 2 Тайниками бесов
- 11: Городские врата
- для компьютерного союзника есть События с усилением героя войсками и навыками
- в подземелье есть многоразовые события для розового, каждый раз замедляющие его на 500 очков хода

Цепочки заданий:

- 1 ▶ **А** ▶ I,II
- 10 5000 ▶ **Б** ▶ 42
- 10 5000 ▶ **В** ▶ 17
- 15 15 ▶ **Г** ▶
- 10000 ▶ **Д** ▶
- VI ▶ **Ж** ▶ ▶ ▶ ▶
- Быть Наёмником или Изобретателем ▶
  - ▶ **И** ▶ (4)
  - ▶ **И** ▶ **Е** ▶ **Е** ▶
  - ▶ **И** ▶ ▶ ▶
  - ▶ **И** ▶
- 16 ▶
  - ▶ **К** ▶ +4
  - ▶ **К** ▶ +4
- VI ▶ **Л** ▶ ▶ ▶ ▶
- 1 ▶ **М** ▶ 1 (многократное)
- VI ▶ **Н** ▶ ▶ ▶ ▶
- VI ▶ **Н** ▶ ▶ ▶ ▶
- 5 5 3 5000 ▶ **П** ▶
- 15 15 ▶ **Р** ▶ ▶ ▶
  - **Ц** ▶ ▶ ▶ ▶
    - ▶ +5 +5 +2 +2 +2 +2 +5000 +2 +2 +2 +2 +2
  - **Ц** ▶ ▶ ▶ ▶
    - ▶ +5 +5 +2 +2 +2 +2 +5000 +2 +2 +2 +2 +2
- **С** – открывают проход для героев коричневого и розового по времени
- 1 ▶

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

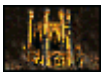
► T ► ► 1 ►

► T ► ► 4 ►

► T ► ► 6 ►

• 3 ► У ►

• 5 5 5 5 15000 ► Ф ►

• ► X ► 

• ►

► 1 ► 16 5000

► 2 ► 7

• ►

► 1 ► 12 2500

► 2 ► 14 5000

• ►

► 1 ►

► 2 ►

► 3 ►

► 4 ►

► 5 ►

► 6 ►

• ►

► 2 ►

► 3 ►

► 5 ►

Эпилог (для синего). Тодд: Если у вас под рукой нет гения — возьмите десяток крепких умов, помогите им избавиться от предрассудков, и они справятся не хуже. Я убедился: эта теория верна даже для таких отсталых мирков. Они не знали, как невероятно далеки по таланту и знаниям от тех, кто когда-то создал это чудо. Они просто убедили себя в том, что задача им под силу. Удивительная наглость! Люблю таких. Если умело разыграть карту их самолюбия — их можно повести за собой куда угодно… а можно и заставить проложить дорогу себе. Хоть на небеса.

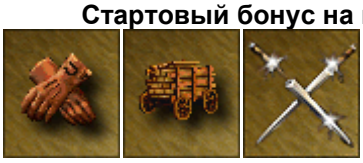
Эпилог (для оранжевого). Бертрам: Если у вас под рукой нет гения — возьмите десяток крепких умов, помогите им избавиться от предрассудков, и они справятся не хуже. Я убедился: эта теория верна даже для таких отсталых мирков. Они не знали, как невероятно далеки по таланту и знаниям от тех, кто когда-то создал это чудо. Они просто убедили себя в том, что задача им под силу. Удивительная наглость! Люблю таких. Если умело разыграть карту их самолюбия — их можно повести за собой куда угодно… а можно и заставить проложить дорогу себе. Хоть на небеса.

6 В смоле и перьях (Tarred and Feathered)

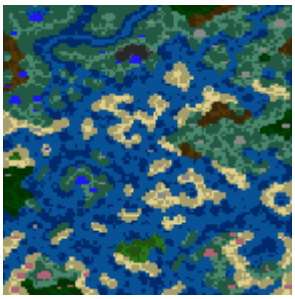
Описание сценария: Генриетта и Вайнона должны победить Пакталя и провести древний ритуал, чтобы вырастить таинственного Багрового Коатля. Все герои ограничены 24 уровнем, но перенесут накопленный опыт, а также Шляпу Адмирала в следующий сценарий.

Описание территории: Генриетта и Вайнона направляются на неисследованные острова к югу от Джадама. Они мечтают найти загадочных коатлей, но не знают, что на островах им совсем не рады...

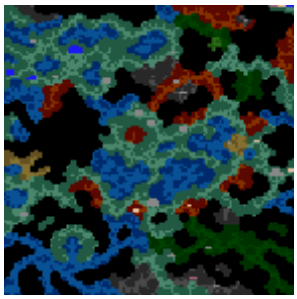
Стартовый бонус на выбор:



Перчатки всадника самому сильному герою
Неистощимая телега древесины самому сильному герою
+1 к Атаке, Защите, Силе магии и Знаниям Генриетты



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Набрать 1 Багрового коатля	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев
Максимальный уровень героев: 24	



Города на карте:

4; 36; 0	12; 5; 0	29; 66; 0	49; 21; 0	26; 17; 1	107; 0; 1	104; 0; 1	15; 101; 0	77; 93; 0	101; 0; 1
-	-	-	-	-					
55; 74; 1	73; 11; 0	88; 51; 0	101; 63; 1	103; 7; 0					

Герои на карте:

79; 40; 0

Генриетта переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 3. Переходящие артефакты: **Брелок маны, Талисман маны, Мистическая сфера маны, Колдовское кольцо, Колдовская накидка** и **Колдовской шейный обруч**

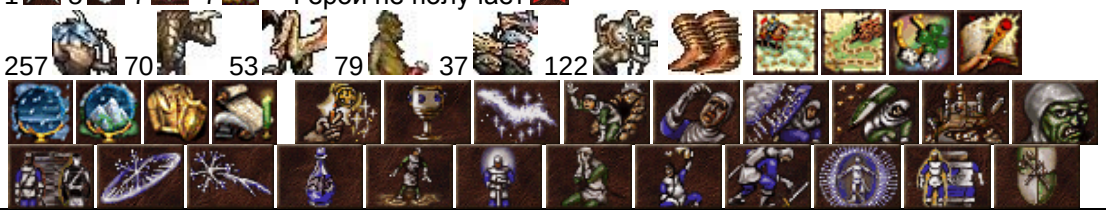
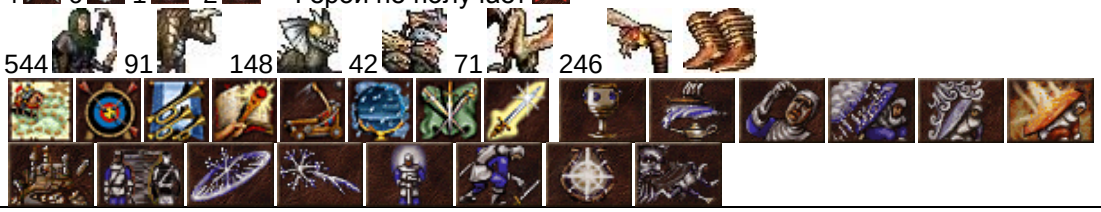
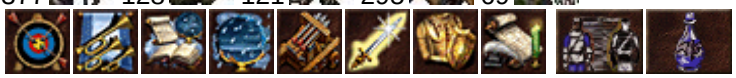
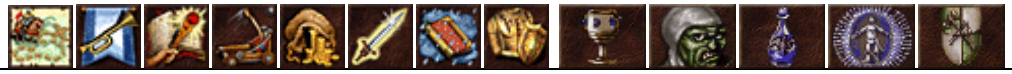
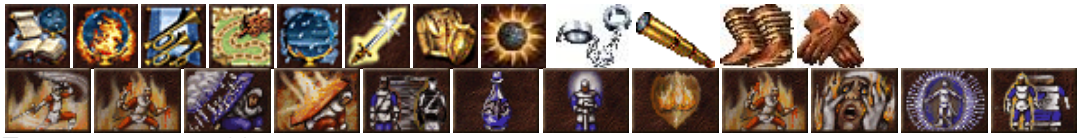
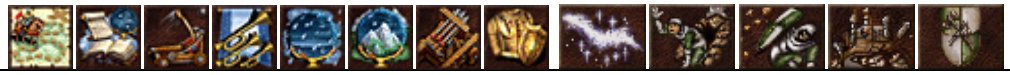
75 14 3

3 уровня
82; 39; 0

10 4 3 4 2000

7 34 16

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Сасса* 25 уровня** 3; 16; 1	*Сасса основана на герое Кинкерия: **Специализация:** Обучаемость. 1 5 7 7 **Герой не получает 257 70 53 79 37 122 
	Шаабар* 35 уровня** 4; 6; 0	*Шаабар основан на герое Вистан: **Специализация:** Ящеры. 4 6 1 2 **Герой не получает 544 91 148 42 71 246 
	Шоло* 1 уровня** 4; 36; 0	*Шоло основана на герое Мерист: **Специализация:** Каменная кожа. 9 14 14 24 **Герой не получает 377 128 121 295 69  **Патруль:** стоять спокойно.
	Тзолки* 10 уровня** 6; 38; 0	*Тзолки основан на герое Брохильд: **Специализация:** Виверны. 4 6 1 2 **Герой не получает 146 34 51 65 27
	Кшарек* 10 уровня** 30; 67; 0	*Кшарек основан на герое Корбак: **Специализация:** Змии. 3 3 1 2 **Герой не получает 106 63 21 90 52 
	Пакталь* 25 уровня** 37; 4; 0	*Пакталь основан на герое Тазар: **Специализация:** Доспехи. 7 9 2 7 **Герой не получает 885 146 397 164 30 80  **Патруль:** радиус 80 квадратов.
	Арешрак* 500 уровня** 38; 24; 0	*Арешрак основан на герое Гервульф: **Специализация:** Баллиста. 2 6 2 1 **Герой не получает 115 52 196 32 1 

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Colima* 1 уровня** 107; 1; 1	*Colima основана на герое Розик: **Специализация:** Мистицизм. 3 6 6 7 **Герой не получает 1
	Кенатот* 10 уровня** 29; 61; 0	*Кенатот основан на герое Брон: **Специализация:** Василиски. 10 11 4 5 **Герой не получает 91 122 94 122 91 **Патруль:** стоять спокойно.
	Маллерио* 30000 уровня** 47; 78; 0	*Маллерио основана на герое Астрал: **Специализация:** Гипноз. 6 12 47 24 **Герой не получает 1952 796 1955 571 574 573 **Патруль:** стоять спокойно.
	Валлен* 1 уровня** 2; 3; 1	*Валлен основана на герое Мирланда: **Специализация:** Слабость. 7 13 9 14 **Герой не получает 420
	Декха* 1 уровня** 4; 44; 1	*Декха основана на герое Вердиш: **Специализация:** Первая помощь. 4 21 8 14 **Герой не получает 5 21 28 3 9 7
	Вергна* 1 уровня** 14; 62; 1	*Вергна основана на герое Тива: **Специализация:** Орлиный глаз. 7 9 10 14 **Герой не получает 11 24 6 17 5 **Патруль:** радиус 10 квадратов.
	Гирзан* 20 уровня** 56; 59; 1	*Гирзан основан на герое Дрэйкон: **Специализация:** Гноллы. 29 9 7 9 **Герой не получает 295 370 295 **Патруль:** стоять спокойно.
	Чиктли* 10000 уровня** 83; 20; 1	*Чиктли основана на герое Стиг: **Специализация:** Волшебство. 2 10 12 1 **Герой не получает 46 31 46 **Патруль:** стоять спокойно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Тилас*
25 уровня**
2; 106; 0

*Тилас основан на герое Элмор:
Специализация: Навигация.
7 2 1 5 **Герой не получает
121 177 51 2 27 24

Стид*
80 уровня**
15; 101; 0

*Стид основан на герое Сорша:
Специализация: Мечники.
8 13 7 31 **Герой не получает
70 294 40 92 211 15
Патруль: стоять спокойно.

Фолиус*
15 уровня**
30; 104; 0

*Фолиус основан на герое Спинт:
Специализация: Волшебство.
1 1 6 4 **Герой не получает
20

Даранд*
25 уровня**
87; 85; 0

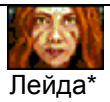
*Даранд основан на герое Андал:
Специализация: Кристаллы.
2 0 6 7 **Герой не получает
25 40 5 50 3 9

Ренгли*
15 уровня**
104; 104; 0

*Ренгли основана на герое Лина:
Специализация: Золото.
5 2 1 1 **Герой не получает
1

Дагдаро*
5000 уровня**
47; 105; 1

*Дагдаро основан на герое Аламар:
Специализация: Воскрешение.
1 8 21 37 **Герой не получает
220 25 90
Патруль: радиус 9 квадратов.


Лейда*
500 уровня**
102; 103; 1

*Лейда основана на герое Жизель:
Специализация: Помехи.
13 14 8 9 **Герой не получает
12 17 18 31 16 6

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Ха-Ора*
15 уровня
33; 6; 1

*Ха-Ора основана на герое Вой:
Специализация: Навигация.
«Ха-Ора родилась в одном выводке с другой прославленной ведьмой, Вой. Их мать воровала из кормушек горгон бесценную в Таталии соль и натирала ей отложенные яйца, надеясь, что из них вылупятся ящерята, такие же могучие, как огнедышащие быки, но в её детях лишь проявился необычный интерес к солёной воде энротских морей и дальним путешествиям».
5 8 10 12 34140
40 22 8

Пролог. Вайнона: В Джадаме столько мест, куда ещё не ступала нога исследователя — но там, куда меня звала жажда открытий, пройдёт не всякая лошадь, не говоря уж о грузном броненосце. Позади был пеший поход через ущелье Удавки. Я привычно мечтала о целой обуви, а лучше — собственной паре крыльев, и не подозревала, что ждёт меня в конце пути. Последний раз я бывала в Бёртоне, когда там ещё не успели изобрести даже сапоги — теперь же на месте хижин зеленокожих стоял большой, шумный и смрадный город, а над ним висели самые настоящие летучие корабли. Более того — здесь готовили экспедицию на острова, о которых ещё не писал ни один путешественник. Кто там живёт? Шанс узнать это я упустить не могла.

День 1
1-1-1

Не знаю, на что я надеялась, когда мы отправлялись в эту экспедицию. Полёты в небесах настолько захватили меня… Всё связанное с ними казалось мне волшебным, а земля внизу — удивительной и таинственной, даже если это была безжизненная и голая как яйцо пустошь. А здесь, на этих островах, я, наверное, ждала увидеть что-то совсем из ряда вон выходящее — но после того, как под нами кончилась мятая синяя простыня моря, и мы поплыли над джунглями, я просто не увидела ничего. Мутная зелень, почти скрытая за комьями влажного тумана. Тишина. Облака сверху, клубящаяся дымка внизу. Вайнона, которая несколько дней возбуждённо рассказывала мне о чудесах дикой природы, когда-то увиденных ею на островах Кинжальной Раны, что лежат по другую сторону моря, тоже огорчённо затихла. В таких условиях не представлялось возможным даже составлять карты.

Наши воздушные корабли размеренно и деловито молотили винтами по липкому от влажности воздуху. Новая, серийная модель — толстая ткань баллонетов, надёжные двигатели на жидком топливе, добываемом из земляного масла. Показывая мне головной корабль из первой серии, Фредерик едва мог сдержать восхищение, его глаза блестели — давно я не видела его таким. Наверное, ещё со времен, когда мы жили в Эофоле. Он воинственно потрясал кулаком и сбивчиво говорил о том, что эта конструкция, не требующая бесценных магических артефактов, перевернёт всю жизнь на планете, что Энрот в одночасье сжался до размеров апельсина, и теперь добраться на другой континент будет так же легко, как раньше съездить на телеге в соседнюю деревню на ярмарку. Вот только нам сперва придётся провести испытания на надёжность, ресурс, дальность… Мне придётся. Вот с этим караваном. И, конечно, случиться с нами в дороге могло что угодно — но я, честно признаться, была совсем не против.

Обязанности командира разведчиков начинали меня тяготить — чем больше становилась территория, подконтрольная Бёртону и новым городам-фабрикам, тем реже мне доводилось самой выезжать в рейды, и тем больше времени мне приходилось тратить, изучая отчёты от скаутских отрядов, разрабатывая планы, совещаясь с другими ответственными лицами. Проводить учебные военные игры со своими подчинёнными… да, разведчики считались частью вооруженных сил Содружества Новой Земли — так назывался союз наших городов в официальных документах. Терра Нова — слова какого-то забытого языка книжников. Не знаю, откуда к нам пришло знание о нём, но в последнее время среди изобретателей всё чаще можно было услышать то отдельные слова, то целые фразы на этом торжественно звучащем наречии.

«Регия солис эрат сублимибус альта колюмнис» — бормотала я себе под нос, пытаясь высмотреть хоть что-то внизу. За последний час что-то в нашем полёте неуловимо изменилось — как будто кораблю стало тяжело поддерживать высоту, а в звуке двигателя стало слышаться что-то натужное. Ко мне подошёл старший вахтенный матрос — его грязное лицо выглядело встревоженным.

— Чиф, ткань баллонетов вбирает воду как насос. Здесь слишком влажно. Теряем высоту, к тому же топливо стало плохо сгорать, в дыме полно копоти.

— Принято, Борис. Ты иди пока посмотри, что там с упорными подшипниками, — что-то очень уж сильно скрипит в валопроводе, а я сейчас…

В следующую минуту в настил палубы между нами вонзилась стрела. Я метнулась к борту — пока мы говорили, наш корабль просел в воздухе так сильно, что мы почти начали скрести килем гондолы о верхушки деревьев! Я впервые смогла разобрать что-то в этой зелёной каше. Высокие, кривые, будто перекрученные стволы — как сплошная живая изгородь. Сквозь глухой кашель надсаживающегося двигателя пробивались звуки этой земли: шелест, бульканье, стрекот, писк… а ещё — будто исступлённые вопли сотен глоток, и рёв каких-то очень больших тварей. Из лесной чащи то и дело вылетали стрелы — большинству не хватало силы долететь до нашего корабля, но несколько штук всё же воткнулись в борта и палубу. Тяжёлые, длинные, острые стрелы с разноцветным оперением.

— Сбрасываем балласт! Срочно! Нужно набрать высоту! — заорала я и сама кинулась на нижнюю палубу к кранам — в качестве балласта мы брали воду, и теперь её было необходимо слить.

В тот момент, когда я спускалась по трапу, — лицом вперёд, как учил меня Борис, много лет бороздивший океаны на самых разных судах, — вокруг нашего корабля замелькали огромные тени. Рык, шипение, крики перепуганной команды — и треск рвущейся оболочки. Вот мы летим — пусть снижаясь, пусть с трудом шевеля винтами, но всё же как-то ковыляем по воздуху, и вот мы уже падаем. Не знаю, куда. Понятия не имею, как далеко до земли, и, что там внизу. Очень хочется жить.

Для компьютера (повтор каждый день):

Событие: -500 -500 -500 -500

Для компьютера (повтор каждый день):

Событие: +20 +20 +25000

День 2
1-1-2

Удивительное место. Нет, не приятно удивительное — совсем наоборот. Многие из нас, тех, кто выжил в крушении, могли бы не пережить следующую ночь — этот влажный, смрадный лес принял нас не просто враждебно, а с самой настоящей ненавистью. Будто в отместку за то, что наш воздушный корабль при падении проделал огромную просеку, повалив несколько десятков гигантских деревьев, — я даже не могла представить, сколько им лет. На наше счастье, древесина этих великанов была мягкой, полной влаги — ломаясь от столкновения с крепким корпусом корабля и гася его скорость, они помогли нам совершить сравнительно мягкую аварийную посадку, однако без погибших, увы, не обошлось. Шесть членов экипажа пропали без вести — вероятно, выпали за борт во время падения, жизни ещё четверых унесли раны и контузии. В первые часы после крушения мы потеряли ещё двоих матросов — одного утащил в кусты какой-то стремительный зверь, и мы его больше не видели, а второго укусила незаметная в траве змея, и он почти мгновенно скончался.

— Слушать меня! Немедленно отойти от кустов и деревьев! Все, кому не назначена работа, — марш на корабль и сидеть там! — зазвучал голос Вайноны.

Во время падения я крепко стукнулась головой о переборку и поэтому теперь запаздывала с командами, да ещё и понятия не имела, чего ждать от этой местности. Если бы не моя неожиданная спутница и её обширные знания — возможно, нынешней ночью наша экспедиция уже закончилась бы, по простой причине гибели всех её участников. Но нет: пока я приходила в себя, тёмная эльфийка указала, какие деревья можно рубить, а к каким ни в коем случае нельзя приближаться, где и из чего следует развести костёр, как подвязать и оправить одежду, чтобы не допустить к телу опасных мелких тварей, как добыть годную для утоления жажды влагу из толстых лиан, похожих на змей.

У меня всё так и плыло в глазах, и мне казалось, что по лагерю бегают сразу три или четыре Вайноны, — отдают команды, подбадривают, отвешивают оплеухи непонятливым, машут топорами, раздувают вонючие дымокуры. Наконец эльфийка, шумно отдуваясь, села рядом со мной на бревно. В руке у неё была на редкость отвратительного вида многоножка — Вайнона с хрустом раскусывала её панцирные кольца и высасывала что-то изнутри. Если бы меня не вывернуло наизнанку, ещё пока мы падали, то наверняка это случилось бы сейчас — хотя, казалось бы, тому, кто с удовольствием ел с ножа свежую, ещё дымящуюся, с привкусом земли и крови печёнку броненосца, не страшны никакие причудливые походные кушанья.

— Как самочувствие, командир? Дай-ка осмотрю тебя — глаза совсем красные, нехороший знак после ушиба головы.

— Спасибо, я ничего. Пройдёт. Уже почти не кружится, да и… кхм… мутить перестало.

— Ну, слава богам, если так. Послушай, здесь нам оставаться нельзя. Мы упали в самое поганое место, которое только можно себе представить, — здесь рядом огромный муравейник и несколько «ведьминых котлов» — это ямы, которые кишат змеями. И почти всё, что я успела увидеть, — по крайней мере, то, что я узнала, — ядовитое как язык моей бывшей свекрови. Ещё пока летели, я видела к востоку отсюда местность почище и посуше.

— Значит, туда и отправимся. Спасибо тебе, без твоих знаний и сноровки мы бы…

— Не стоит. Я знала, что такое может случиться, — ещё и поэтому напросилась тебе в помощники. Кстати, я видела ещё кое-что важное. Помнишь, место за нами в караване занимал такой огромный, раздутый как пузырь корабль?

— Да, это экспериментальная грузовая модель. У него две гондолы: одна моторная, а вторая — трюм.

— Вот: на моих глазах этот самый трюм оторвался от баллона и рассыпался в воздухе на части, а из него вывалились какие-то металлические громадины. Тот корабль летел уже совсем низко, когда это случилось. Если эти штуки важные, то надо их поискать — они могли уцелеть при падении. Думаю, стоит посмотреть к северу отсюда.

— Да ты что?! Это же дредноуты! Мы запросили их для нужд экспедиции, чтобы таскать тяжести, когда и если соберёмся разбивать постоянный лагерь. Не знаю, как насчёт лагеря, но сейчас эти машины нам очень пригодились бы. Вдруг снова нападут те… птицы? Ящеры? В общем, те летучие твари, из-за которых мы угодили в эту задницу? Посмотрим, как им понравится, если их угостить тепловым лучом!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 3
1-1-3

Слишком непривычно в этих лесах. Я давно отучилась бояться темноты и незнакомых звуков, но здесь, когда я стою ночную вахту на карауле у костра, мне почему-то не по себе. Будто кто-то пытается прочитать мои мысли и внушить мне чужие…

Сегодня я сменила Вайнону на страже перед самым рассветом. В это время сильнее всего хочется спать… Чтобы отогнать дрёму, я достала инструмент, который сделал мне пожилой механик. В детстве я пыталась научиться играть на свирели — дудочка из тростника была у каждого ребёнка в Эофоле, и мне тоже хотелось уметь насвистывать весёлые или задумчивые мелодии. Увы, но у меня совершенно не оказалось слуха, и я не могла правильно сыграть даже самую простую песенку про глупую жабу — её легко осваивают и крохотные детишки, от горшка два вершка, а у меня не получалось. Другие дети дразнились, я злилась и кидалась на них с кулаками…

Тягучий, странный, ни на что не похожий звук этого инструмента я услышала ночью в Бёртоне — он разносился над пустошью как круги по воде, и моё сердце затрепетало ему в такт. К моему восхищению, игра на нём не требовала умения угадывать на слух ноты — Ругар, мастер на все руки, с удовольствием показал мне, как играть, и изготовил для меня один поменьше — мой собственный. Он называл его варганом.

Я прижала варган к зубам и легонько тронула язычок. Дзаннн… Тихий звук поплыл над прогалиной, в которой мы встали лагерем. Я сразу же почувствовала: происходит что-то странное, неожиданное, но не могла ничего с собой поделать. От тёмного пятна леса отделилась неясная высокая фигура и пошагала ко мне, будто колеблясь в резонанс со звуком.

— Здравствуй, маленькая женщина. Раз в жизни шаман может прозреть будущее — и недавно мне открылось, что ты придёшь и изменишь мою судьбу. Вернее сказать, я не знал, что это будешь именно ты, — но в твоих руках Песнь Духов, гонец, который доставляет наши молитвы богам. Ошибки быть не может: я ждал именно тебя.

Голос звучал будто не в реальности, а прямо у меня в голове. Я начала видеть отчётливей — передо мной стоял огромного роста ящерочеловек, препоясанный тусклой, тяжёлой золотой цепью. Говорят, ящеры не перестают расти всю свою жизнь, — и такого великана я не видела ещё никогда. Впрочем, он был невероятно худ, перепонки выростов на его голове были дряблыми, а зубы — сточенными, и я поняла, что это не воин невиданной мощи, а просто глубочайший старик.

— Моё имя — Тламак Сто Мыслей. Если ты не против, гостья, то я буду иногда приходить к тебе и рассказывать истории о себе, своём народе и этих местах. Я чувствую, что ты жадна до знаний, и знаю, что они пригодятся тебе, если ты хочешь выжить в этих местах и добиться того, чего ты так желаешь.

— Чего… я желаю?

— Ты одинока, маленькая женщина. Ты сама этого не чувствуешь, но твое сердце не хочет быть одно. Ты опасаешься, что могла ошибиться в тех, кого стала считать близкими, — и в этом ты, возможно, права. Но не бойся: в моём лице ты уже нашла друга, и найдёшь новых. Одних — совсем рядом с собой, а других — там, где… Впрочем, об этом поговорим в другой раз. Приходи в мою хижину. Я расскажу тебе, что ты найдёшь в этих землях, и помогу понять, как это сделать.

Не зная, что сказать, я в оторопении несколько раз моргнула — и когда я вновь широко раскрыла глаза, передо мной никого уже не было. Только тёмный лес и отблески пламени костра на нём. Я оглянулась. В нескольких шагах позади стояла Вайнона.

— Ты видела? Видела?! Того, с кем я говорила?

— Хм… Ну, что-то я определённо видела. Не объяснишь ли ты мне, что именно? Или… кого? И что это за странная музыка? Клянусь, всё это время я слышала только её, и ни единого слова. А своим ушам я привыкла верить…

День 8
1-2-1

Тламак Сто Мыслей сказал:

У каждого в этих лесах своя правда. По преданиям, есть места, где жизнь совсем другая… и теперь, узнав тебя, я верю, что это так. Но когда весь твой мир — это смерть, которая всегда окажется терпеливей тебя, — сегодня или завтра, но наверняка ты станешь её добычей… Пока не стал — ты сделаешь всё, чтобы выгрызть у судьбы свой маленький уголок под солнцем. Племена враждуют столько, сколько мы себя помним. Когда-то мы были миролюбивы. Мы знали множество способов выжить в лесах, найти пищу, место для безопасного ночлега и выведения потомства. Нам нечего было делить… пока нас не стало слишком много.

Моё племя тогда звалось Детьми Камня — мы нашли глубокие пещеры под скалами Синих Когтей, прохладные и сухие, и поселились в них. Наши женщины выводили сильных и многочисленных детей, нам было легко защититься от хищников и врагов. Те, кому не повезло облюбовать такое удачное убежище, продолжали жить по старинному укладу: кочевали по лесам, радовались каждому дню, когда никто не умер и не был съеден… и в них зрела ревность и ненависть к тем, кто смог сломать этот вечный круговорот. К нам.

Они не были едины — это были несколько племён, у каждого — свой вождь, свои обычаи и предания. И их уже разделила пролитая кровь — но нашёлся среди них тот, кто смог дать им общую цель. Они понимали, что почти сразу вцепятся в глотки уже друг другу, но Тепотль Пустой Глаз убедил их, что сперва они должны встать плечом к плечу и стереть с лица земли оскорбление самой сути нашего народа. Нас, Детей Камня.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 9 Тламак Сто Мыслей сказал:

1-2-2

В те времена воины знали, что такое честь. Мы могли бы остаться в своих пещерах, и их стены защитили бы нас. И всё же вождь Пичи Красная Туча вывел своё войско из-под земли и стал готовиться к битве. Наши воины были сильны и искусны с мечом и палицей… но Тепотль пустил в ход луки. Один его глаз был пустым — говорили, что его вырвал ударом когтя великий пернатый змей, вот только до этого никто ещё не сумел пережить встречу с этим существом, самым сильным и опасным героем наших преданий — коатлем. Бился ли Тепотль с ним на самом деле или просто придумал красивую легенду, чтобы внушать другим трепет, — неважно. Второй его глаз видел хорошо, слишком хорошо. Он не только сумел освоить это коварное оружие сам, но и научил стрелять из луков несколько сотен воинов. Их луки были слабыми, стреляли они плохо, но и этого хватило, чтобы поразить половину наших лучших бойцов ещё до того, как они добежали до их рядов.

Каждый из наших воинов бился так, будто в него вселился дух самого Кецаля, — но этого было недостаточно. Они падали, и на каждого упавшего набрасывалась дюжина врагов — они разрывали цвет нашего племени на части, пожирали их сердца, оскверняли и грабили их тела. Битва ещё не закончилась, а среди них уже начинались распри, там и тут на поле, залитом кровью, возникали стычки и дрязги. Однако Сотня Ползущих — телохранители Тепотля, все как на подбор могучие великаны, каждый из которых вырезал себе глаз, чтобы походить на своего вождя, — продолжала теснить жалкие остатки нашего воинства, и совсем немного оставалось до той минуты, когда они проникли бы под своды наших пещер, положив конец Детям Камня.

И тогда мой предок, великий шаман Гоацин Разум Скалы, сделал то, к чему готовился всю жизнь. Он вонзил нож себе в грудь, прочитал заклинание и обратил свой разум к Великому Змею. Его сын, Шочи, не успевший ещё заслужить себе шаманское имя, выдернул клинок из тела отца, и хлынувшая кровь сверкнула красной радугой в лучах заходящего солнца. С небес зазвучал многоголосый рёв. Коатли приняли жертву Гоацина и обрушились на наших врагов.

Окровавленные Перья. Такое имя приняли остатки моего племени после того боя. Пернатые змеи искупались в крови Ползущих и их союзников, и мои сородичи посвятили будущее племени своим спасителям. В свою очередь, выжившие в армии Тепотля были слишком немногочисленны, чтобы продолжать жить отдельными племенами. С тех пор они зовутся Ползущими в Ночи, и вся их жизнь — слежка и охота за нами и нашими живыми богами.

День 14 Тламак Сто Мыслей сказал:

1-2-7

Сто великих поворотов небосвода назад мы были уверены, что наши острова — весь мир, а мы, Окровавленные Перья, — его властители. С тех пор нам пришлось узнать многое, что разрушило наши представления об устройстве мироздания… В древние времена мы старались держаться подальше от Горьких Вод — они жгли нашу кожу, и только при самой тяжёлой нужде мы пускались в плавание между островами на долблёных лодках. После того как в нашей жизни появились пернатые боги, мы могли просить их перенести нас через воды, и уже не боялись путешествовать по островам. Однако же, другой земли кроме нашей не было видно, даже если подняться в небеса, обняв шею коатля.

Даже после исхода из Залов Крови мы ещё долгое время не подозревали, что где-то за Горькими Водами живут другие разумные существа, — хотя наши предания говорили о том, что где-то есть другая земля, на которой живут подобные нам, и, что там тоже обитают сородичи наших богов. Мы оставались в неведении до тех самых пор, как к нашим берегам не причалила невиданная огромная лодка. Прямо из неё росли странные голые деревья, и на их ветвях висели огромные, изорванные полотнища.

Мы наблюдали за теми, кто сошёл с большой лодки. Они пробыли у островов недолго — срубили несколько деревьев, обтесали их, приспособили к дырам в бортах своего судна и отправились прочь. Я несколько недель размышлял о том, что увидел, и пытался растолковать это событие соплеменникам — но не успел сам составить мнение об увиденных мною существах. В один из дней в море показались сразу несколько лодок, подобных той первой: три из них несли чёрные полотнища, а ещё две, грязные и неповоротливые, выглядели несколько иначе. Их приводили в движение длинные вёсла. В тот день я понял: за пределами нашей земли царит не мир.

Впрочем, надеяться на это было бы смешно: у разумных всегда есть счёты друг к другу, и чем их больше живёт рядом, тем сильнее желание их предъявить. С вёсельных лодок свели несколько дюжин связанных людей. Другие, похожие на тех, которые приплывали сюда в первый раз, сколотили из брёвен загоны, и пленников поместили туда, подгоняя ударами и пинками. Ещё через несколько дней пришли другие лодки и увезли их, а затем корабли стали приходить и уходить постоянно, и живой товар в загонах не переводился никогда.

В былые времена расцвета Окровавленных Перьев мы не потерпели бы такого соседства. Наши обычаи не приемлют лишения свободы — побеждённого врага мы либо убиваем сразу, либо отпускаем, если того требует честь или высшие соображения. То, что мы видели, было противно всему нашему существу… но теперь мы были слабы и должны были думать о своём будущем. Нажить себе новых врагов, о чьей силе и способностях мы не имеем понятия? Это было неприемлемо. Нам хватало и вечной войны с Ползущими… Незваные гости не пытались пробраться вглубь нашей земли, и мы просто решили, что будем сторониться их. Лишь значительно позднее мы узнали, что наши враги оказались куда менее разборчивы в связях и

вошли в сношения с чужеземцами.

Несколько лет назад я впервые увидел среди рабов, которых доставляли сюда на кораблях, существ, похожих на тебя, маленькая женщина. Правда, до знакомства с тобой я думал, что это детёныши, но теперь я понимаю: детей работорговцы не возили сюда никогда. Видимо, они неспособны выдержать переход на корабле через Горькие Воды. Несколько таких, как ты, томятся в рабских загонах и сейчас…

День 15 1-3-1

Для Причала (15; 101; 0):
Событие: Замок отстроен.

Для Причала (15; 101; 0) (повтор каждые 7 дней):
Событие: +25000

Дополнительный прирост: +9 +4 +2

День 19 1-3-5

Тламак Сто Мыслей сказал:

Великие змеи снизошли к нам и приняли нас как младших членов своей семьи. Со временем мы узнали больше о том, как живут наши спасители, они допустили наших шаманов в уединённые долины, где были их гнёзда. К нашему великому удивлению, горячая кровь Ползущих и волшебство Гоацина соединились и навсегда придали перьям коатлей, сражавшихся в том бою, багровый цвет. Никто не думал, что можно изменить бога. Никто не подозревал, что бога можно сделать сильнее, — не молитвой, не жертвой… Багровые коатли стали другими. Они больше не ждали приношений, восседая в своих гнёздах и излучая ауру благоденствия, — они сами выходили на охоту за сердцами врагов, и их невозможно было остановить, их перья отбрасывали стрелы и мечи, а клыки и когти несли смерть.

Кровь, чары и тепло. Шаман Шочи понял: то, что случилось тогда на поле боя, можно повторить. Он отдал всю жизнь попыткам проникнуть в тайну этого превращения. Умирая, он передал своему сыну яйцо, над которым несколько лет ворожил в глубокой пещере, закопчённой от костров и нестерпимо воняющей тухлой кровью и гарью. В минуту, когда его дух отлетал к Кецалю, изнутри яйца послышался стук. На свет просился новый Багровый Коатль.

Прошло ещё три поколения. Окровавленные Перья оставили пещеры, в которых наше племя пережило всё, — голод, заморозки, набеги бесчисленных врагов, болезни… Мы переселились в другой подземный город, рядом с огнедышащей горой. В его огромных залах было достаточно просторно для пернатых змеев и достаточно жарко, чтобы сделать присмотр за яйцами, в которых росли Багровые Коатли, задачей, подвластной даже ученику шамана, — при таком равномерном, постоянном тепле от него требовалось только время от времени переворачивать их, подливать проваренную с колдовскими травами кровь и отдавать им свою энергию через давно затверженные чары, те самые, которые составил Шочи Брат Змея. Мы владели двумя третями островов, продолжали теснить Ползущих и не знали, что судьба вот-вот покажет нам свою изнанку…

День 20 1-3-6

Тламак Сто Мыслей сказал:

Мы больше не могли жить там, где нет наших богов, — каждому из Окровавленных Перьев требовалось хотя бы раз в день помолиться, припав к телу коатля, иначе нас оставляли силы. Ящеролюди плохо переносят сильную, сухую жару, но нам самим хватало благодати, которой делились с нами великие змеи, чтобы чувствовать себя здоровыми. Куда хуже было то, что наши жёны всё чаще стали приносить пустые кладки… и даже из тех яиц, которые оказывались живыми, почти перестали проклёвываться самки. Всего за три поколения после того, как мы переселились в Залы Крови, наше племя сократилось в числе вдвое.

Вождь Титипан Двухвостый сделал то, что должен был сделать, — он навлёк на себя проклятье, но спас племя от вырождения. Его отряд ворвался в чертоги шаманов, перебил всех, кто попался на пути, и уничтожил все яйца, а потом Титипан вывел племя из горячих пещер и увёл его обратно в каменные ходы под Синими Когтями. Многие умерли, не вынеся разлуки с потерянными богами, и среди них был сам вождь Титипан — испуская дух, он плакал и молил Великого Змея о прощении и снисхождении. Кецаль услышал его: те, кто выжил, смогли жить дальше без связи с коатлями, без даруемой ими благодати… но и без неизбежного принесения своего будущего в жертву настоящему.

Телохранители Титипана перехитрили не только шаманов, но и самих коатлей. В их душах была только любовь и благоговение, поэтому великие змеи не почувствовали опасности, когда воины, обнимавшие их за шеи и шептавшие слова из ритуалов поклонения, выхватили длинные ножи и в одно мгновение прикончили своих богов — взрослых, молодых, едва вылупившихся и совсем дряхлых, которые уже не выходили из гнёзд… Каждый из тех, кто поднял руку на бога, не прожил после этого и часа: их убило горе. Не нашли они лишь один маленький зал — о нём не знал никто кроме прямых потомков Гоацина и Шочи. В этом зале в лёгкой заплечной корзине лежали несколько яиц — Брат Змея завещал своим детям сохранять их здесь, что бы ни произошло, и какие бы невзгоды ни сотрясали племя. В зал проник зажимавший рану на боку молодой ученик шамана, с шипением навьючил на себя корзину и скользнул в тайный ход, обрушив его за собой. Это было сто великих поворотов назад. Того ученика звали Тламак. Сегодня он перед тобой.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 22 1-4-1 **Для Крепости (29; 66; 0):**
Событие: Верфь отстроена.

День 25 1-4-4 Мы шли по тропе, которую друзья Тламака указали нам как относительно безопасную даже для тех, кто не прожил всю жизнь в джунглях. Здесь можно было немного расслабиться — всё-таки постоянно следить за каждым шорохом и тенью было очень утомительно. Я, впрочем, такой роскоши себе позволить не могла — командир обязан всегда оставаться начеку. Я уже начала осваиваться в этих лесах, и многое, что раньше оставалось для меня скрытым и незаметным, теперь не избегало моего внимания — но на этот раз я прошла бы мимо и никогда не узнала самую важную вещь в моей жизни… если бы не Вайнона.

Ухо тёмной эльфийки дёрнулось, и в следующую секунду она уже летела в кусты с обнажённым кинжалом. Несколько секунд возни — и она выдернула на свет… полуослика. Седого, истощённого, одетого в какие-то лохмотья. Я сперва осмотрела его тело и руки, стараясь понять, не может ли он быть опасен, и только потом вгляделась в его лицо. Меня будто вновь ударила молния из динамо-машинки Фредерика. Взрыв из прошлого. Стёртое воспоминание.

— Дядь… дядька Кетт?..

— Когда-то звали меня и так… Лунное дитя?!

— Кетт! Это же я. Я! Генриетта! Какое Лунное дитя? Неужели ты меня забыл?

— Как тебя можно забыть… Я и говорю. Не думал, что именно тебя встречу, перед тем как подохну. Надеялся, что хоть кому-то смогу передать… мы бьёмся. Не всех ещё превратили в демонское мясо. Война… война началась.

— Какая война? Дьяволы опять на кого-то напали? Я слышала, что их разбили в Эрафии. И кто это — мы?!

— Мы… те, кто остался, когда вы улетели. Кто зовёт партизанами, кто — подземными крысами… хе, хе, мы кусаемся, да. Редко, да метко. А ты… охх…

— Дядька Кетт, что с тобой? Вайнона! Он едва дышит!

— Посмотри, Генриетта. Эта рана… и вот эта… Если бы у меня было хоть немного времени, то я могла бы попробовать вытравить из них заразу и соединить сосуды. Мне жаль, но теперь уже поздно. Он умирает. Всё, что я могу сделать — вот…

Вайнона дала умирающему вдохнуть запах какого-то эликсира, и его глаза открылись. Задыхаясь, полуослик забормотал:

— Слушай меня, Генриетта… Эрафия и АвЛи вторглись в Эофол и сражаются с дьяволами. Мы хотели помочь, собрали всех, кто мог держать оружие, из всех наших тайных укрытий. Наш отряд напал на прибрежный городок криган — пробрались туда через подкоп, но нас предали. Олема, проклятая полукровка… отправила тех, кто пережил бой, в Крилу, показать самому Люциферу, но корабль пустили ко дну пираты… я выплыл один…

Кетт страшно захрипел, его глаза закатились. Я схватила его за голову, затормошила:

— Дядька, дядька! Прошу тебя, дыши, не уходи… Твой отряд? А были другие? Все, все погибли?

— Ххх… Лунное дитя… Как я рад был тебя увидеть… Прости за всё. Прошу тебя за всех, кто… Твою… твою мать звали Ауна. Поговори о ней… с Тавином…

— С Тавином? Тавин жив?!! Кетт! Кетт!..

— Он ушёл, подруга. Дай ему покой. Он его заслужил.

Я сидела на земле, держа на коленях голову старика, и глотала горькие слёзы. Слов не было.

— Кажется, я знаю, куда мы отправимся, когда выберемся с этих островов.

— Вайнона… Я…

— Ты и сама это знаешь. Мы знакомы недавно, но я успела многое понять о тебе. Твоё сердце там, где ты родилась. Все эти годы Эофол жил у тебя в душе. Я не знаю этого места, но, должно быть, оно прекрасно. Принести свободу своей земле — какая завидная цель для истинного воина!

— Ты тоже думаешь, что я… воин?

— «Тоже»? Значит, так говорят и другие? Что ж, значит, пришла пора смириться и принять своё призвание!

— Мне нужно подумать об этом. Может быть, Тламак поможет мне разобраться в себе?..

День 32 2-1-4 Тламак Сто Мыслей сказал:

Пакталь Пожиратель Младенцев — великий вождь. Удивлена, что я так говорю о нём? Просто я уже слишком стар, чтобы позволять ненависти затуманивать мой разум. Я вижу в нём силу и гибкость, он твёрд и остёр как зуб лягушки-кровососки, но ум его податлив и восприимчив ко всему, что может пойти на пользу его племени. На ваши воздушные лодки напали его виверны — я не знаю, где Пакталь нашёл этих тварей, и он точно не поклоняется им, как мы поклонялись коатлям… но как-то он смог поставить столь сильные существа, о которых раньше никто в наших краях не слыхал, себе на службу, и не только их. Он смог сделать подобие бойцов из псоглавцев, которых мы всегда считали мелкими вредителями, недостойными даже пинка, — сердитого окрика было достаточно, чтобы они разбежались по кустам. Его воины ходят между островами на кораблях, бьются строем, владеют оружием и орудиями, о которых я даже никогда не слышал, — а сам он появляется то там, то тут, никогда не ночует в одном и том же полевом лагере две ночи подряд и будто видит планы своих противников на два шага вперёд. Однако я кое-что знаю о нём…

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Пакталь хочет заявить право на все острова — если не для себя, то для своего сына. Несколько лет назад он выкрал кладку пятой жены старого вождя Окровавленных Перьев, но вопреки своему обыкновению пожрал не все яйца. Он растит одну из девочек, собираясь жениться на ней, — дети от неё будут его ключом к безграничной власти над всеми ящерами наших островов. И я не уверен, что это плохое будущее для моих сородичей…

Как бы то ни было, если ты хочешь вырвать из лап Пакталя Пустой Глаз — тебе придётся найти место, где Пожиратель Младенцев держит свою будущую жену. Уверен, что и сам он проводит там всё время между походами. Знай, что у старого Тламака есть друзья среди незаметных духов леса и болот. Вот что они мне поведали…

В логово Пакталя могут попасть лишь те немногие, в ком он не сомневается. Кроме командиров его личной гвардии таким доверием пользуется и один пиратский капитан — тот самый, который продал ему Пустой Глаз. На твоё счастье, у ящеров очень плохая память на человеческие лица… Капитана они узнают по его вооружению — это трезубец и щит, артефакты очень искусной работы и большой силы. Думаю, что можно постараться и найти похожие. Если кто-то из твоих воинов наденет всё это и появится в таком виде перед стражами — они примут его за капитана и разрешат ему пройти. Само вооружение придётся сдать им на хранение — но это будет уже неважно.

День 72 3-3-2	**Для Крепости (49; 21; 0):** **Событие:** Верфь отстроена.
День 253 10-1-1	Один из ящеров, который сражался вместе с вами последнее время, сообщил вам тревожные новости. Наши действия не могли остаться незамеченными для Пакталя. Если так будет продолжаться и дальше, через пару месяцев он покинет своё логово, чтобы напасть на нас и навязать нам бой на собственных условиях. Кроме того, в таком случае некоторые острова и пещеры могут оказаться для нас недоступными.
День 309 12-1-1	Один из гноллов-разведчиков сообщил что Пакталь покинул своё логово, и его войска больше, чем когда-либо прежде. Но это ещё не худшее. События последних дней свидетельствуют о том, что вулкан на центральном острове скоро проснётся. Если это случится, вулканические пещеры в глубине острова окажутся затоплены лавой, и о проведении ритуала придётся забыть.
День 323 12-3-1	Сегодня к нам прибыли ящеролюди и гноллы с одного из соседних островов. Судя по всему, они бежали оттуда сломя голову, чем-то смертельно напуганные. После долгих расспросов мы уяснили: вулкан на центральном острове проявляет тревожные признаки и может в скором времени проснуться.
День 330 12-3-2	Мне довелось сегодня поговорить с одним из учеников Тламака. Он велел передать слова старого шамана: вулкан пробудится не позже, чем через неделю. Если к этом сроку мы не принесём Тламаку Пустой Глаз, времени у нас не останется.
День 337 12-4-2	Рано утром нас разбудил грохот, доносившийся со стороны острова, где когда-то была крепость Арешрака. Вне всякого сомнения, вулкан проснулся, а пещеры под землёй затоплены. Провести ритуал теперь негде, и на этих островах нам больше делать нечего. Время вышло.

События на карте:

102; 42; 0

Здравствуй, гостья. Ты помнишь меня: я Тламак Сто Мыслей. Тот, кто должен был стать следующим великим шаманом непобедимого племени Окровавленных Перьев, но прожил длинную и печальную жизнь без дома, без родных, без цели и без заботы о тех, кому клялся служить. У меня нет потомков и учеников — только несколько помощников из тех, кто чувствует пустоту в душе и время от времени уходит из племени, чтобы побыть здесь и увидеть наших потерянных богов.

Я не хочу умирать, не передав священную связь с пернатыми змеями тому, кто готов принять их дружбу и обменяться с ними частицей души, пусть даже для него они и не будут живыми божествами. Ритуал, который провёл мой предок, чтобы соединить души нашего племени и пернатых змеев, требует огромной концентрации боли, печали и ненависти. Боюсь, теперь не хватит даже эманаций всех погибших в большой битве, да и ты сама не захочешь этого подобной ценой… Но я знаю о предмете, в котором сосредоточены такие чувства, копившиеся на протяжении многих и многих великих поворотов.

Вождь враждебного нам племени Ползущих в Ночи, Пакталь Пожиратель Младенцев — потомок Тепотля Пустого Глаза, воеводы, который привёл все племена островов на бой с нами и был свидетелем того, как боги откликнулись на зов и спасли наше племя от гибели. Уйти живым с того кровавого поля смог лишь один из каждых двадцати воинов Тепотля, и Пустой Глаз впитал в свою душу смертное томление каждого из погибших. Когда он умирал сам — он влил этот чёрный океан в свой огромный боевой лук и вручил его сыну. Так же поступал его потомок в каждом из колен — но делал это ещё в расцвете сил, чтобы дать губительную силу своему оружию, и лично добивал своих раненых воинов, дабы её приумножить. Пакталь унаследовал Великое Горе Ползущих через Клык Последнего Крика, боевой клевец деда — он не хотел ждать своей очереди занять место вождя ещё несколько десятков поворотов, поэтому убил и отца, и его братьев, натравив на них стадо обезумевших горгон во время охоты.

Он перелил чёрную силу из клевца в удивительный артефакт, который выменял у пиратского капитана за целую бочку бесценной желчи редчайших рубиновых змей —

	Подзорную Трубу. Он назвал её в честь своего предка — Пустой Глаз. Говорят, что с тех пор он умеет прозревать скрытое и видеть сквозь землю — иначе никак не объяснить, почему его головорезы стали раз за разом безошибочно находить пещеры с кладками и молодью Окровавленных Перьев и разорять их. Когда это случается — Пакталь всегда приходит туда сам, выпивает яйца и съедает молодых ящеров. Я полагаю, ты понимаешь: он гордится своим прозвищем. Я вижу в тебе силу и искренность — коатли наверняка будут рады обрести в тебе и твоих соратниках новых друзей. А ещё я смогу открыть тебе самый дорогой секрет, который я хранил всю свою жизнь. Ты не просто станешь равной нашим пернатым богам… ты сможешь создавать их сама. Я научу тебя тайне сотворения великого Багрового Коатля. Мир не видел их слишком давно, и я хочу перед смертью снова поклониться воплощению былого величия моего племени. Пойдём в мою хижину. Я должен многое тебе показать и объяснить.
EVENT **2; 105; 0** **32; 66; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +7 +7 +4 +4 +40
EVENT **3; 4; 0**	**Для компьютера на сложности 160% и выше:** **Событие:**
EVENT **3; 5; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +10 +10 +7 +7 +70
EVENT **7; 40; 0** **29; 104; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +5 +5 +5 +5 +50
EVENT **38; 4; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +12 +12 +10 +10 +100 531 88 238 98 17 53
EVENT **39; 4; 0**	**Для компьютера на сложности 160% и выше:** **Событие:** 354 58 159 66 12 35
EVENT **39; 24; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +9 +9 +4 +4 +40
EVENT **40; 8; 0**	**Для компьютера:** Бонус для Пакталя на случай выхода **Событие:** +4 +4 +4 +4 900 200 400 200 50 100
EVENT **86; 86; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +7 +7 +7 +7 +70
EVENT **104; 102; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +4 +4 +4 +4 +40
EVENT **3; 42; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше (многоразовое):** **Событие:** 3 24 24 3 6 6
EVENT **4; 17; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +6 +6 +8 +8 +80
EVENT **13; 62; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше (многоразовое):** Бежевый ИИ – бонус **Событие:** 5 10 3 8 3
EVENT **48; 105; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +3 +10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

49; 104; 1	**Для компьютера на сложности 130% и выше (многоразовое):** Розовый ИИ – бонус **Событие:** 9 3 1
102; 104; 1	**Для компьютера на сложности 130% и выше (многоразовое):** Розовый ИИ – бонус **Событие:** 6 10 11 15 9 4
22; 51; 0	52 127 31 127 52 Нельзя забрать войска
29; 19; 0	52 81 104 81 52 Нельзя забрать войска
42; 65; 0	42 86 64 21 Нельзя забрать войска
63; 66; 0	52 90 52 14 Нельзя забрать войска
64; 6; 0	124 18 32 32 18 124 Нельзя забрать войска
25; 91; 1	55 21 55 Можно забрать войска
36; 69; 1	60 95 35 50 35 95 70 Нельзя забрать войска
45; 20; 1	42 42 444 42 42 Нельзя забрать войска
70; 79; 1	32 396 78 114 Нельзя забрать войска
41; 47; 0	Пакталь застал наш отряд врасплох, но не дал нам честной смерти в бою. Нас спутали сетями и продали, как мясо. Позор, какой позор! Смыть его нельзя — теперь мы только можем отдать наши жизни, стремясь отомстить тому, кто нас обесчестил. Вы дадите нам такую возможность?
50; 50; 0	Эти коатли связаны толстыми верёвками так плотно, что имеют вид огромных разноцветных колбас. Почувствовав чары Тламака, они поднимают головы и сдавленно, жалобно пищат, будто умоляя вас освободить их.
58; 34; 0	Повинуясь командам, записанным на пергаменте, который вам выдал вместе с купчей работорговец, ассиды слетают с высоких насестов и садятся на землю вокруг вас. Явно хорошо выдрессированные создания ждут вашего приказа.
60; 37; 0	Эй, вот так встреча! А я уж думал, рассказы о том, что кто-то сумел сбежать из Эофола во время вторжения дьяволов — пустые байки. Мы? Мы с побережья, между нами и землями, которые облюбовали красномордые, горная цепь, за которую они не полезли. Всего две деревни нас там… было. Никто о нас не знал, и мы сидели тихо, как мышки, но с луну назад в нашу бухту каким-то проклятым ветром занесло пиратскую шхуну. Эти сволочи похватали нас и запихнули в трюм, а кто не влез — тех перебили. Понимаю, вам эти истории не интересны… Но знаете, что удивительно? Там, в трюме, уже сидел один полурослик. Ну как сидел… большую часть времени лежал и бредил — очень уж он был изранен. Мы только и смогли дознаться, что его звали Кетт и был он не из наших краёв, но попался тоже где-то в Эофоле. Когда шхуна причалила к этим берегам, и нас выгнали из трюма, бумаги у капитана не сошлись. Они нас пересчитывали раз десять, но всё выходило, что одного не хватает. В конце концов этот жирный тюлень, который тут у них за главного, плюнул и велел принимать как есть. Потом мы посчитались сами — Кетта не было. Сбежал? Упал со сходни и утонул? Не знаю. Да и не до него — нам бы самим отсюда ноги унести живыми… Возьмёте нас к себе?

82; 43; 0	Я сразу узнала звуки, которые издавали прятавшиеся в чаще твари. Я слышала их, когда мы падали, и не забуду их никогда. Лучше перебить этих недодраконов тут, на земле, чем вновь столкнуться с ними в воздухе.
88; 22; 0	Ящеры Тламака смогли приманить несколько коатлей, прятавшихся среди деревьев. Хотите взять их с собой?
23; 73; 1	В этих пещерах прятались коатли — ваши воины обнаружили их. Хотите взять их с собой?
10; 65; 0	**Награда:** 20
45; 78; 0	**Награда:** +3
61; 64; 0	**Стражи:** 12 140 18 **Награда:** +50 +12 +12 24
80; 37; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:** +5 +5 +5 +5 250 180 120 90 70 40
81; 38; 0	**Для сложности 130%:** **Награда:** +2 +2 +2 +2 100 70 40 30 20 10
12; 34; 1	**Награда:** +2 +2
51; 16; 1	**Награда:**
55; 107; 1	**Награда:** +1 +1
19; 106; 0	Аванпост Гильдии Наёмников
57; 41; 0	Рынок рабов. Гноллы и змеелюды не принимаются.
81; 99; 0	Остров Угрей
41; 47; 1	Пещеры Пернатого Змея
67; 35; 0	«...по…рпели…крушен… 27…1…Вост….Тума…Джад…»

Задания на карте:

1; 26; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Награда:** 16

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

1; 90; 0

В тростниковой хижине на берегу реки вы встречаете бородатого колдуна. Внешность выдаёт в нём пирата.

— Я слышал о вас, — говорит маг. — Я прибыл сюда вместе с коллегами, но они отказались помочь мне в моём исследовании, и я оставил их. Видите ли, за последние столетия регнанские маги накопили немало магических знаний — но есть заклятья, в которых нам так и не удалось достичь совершенства. Одно из них — Берсерк. Кригане знают, как усилить мощь этого заклятья в десятки раз, но своими секретами не делятся.

Я слышал, что недавно на этих островах побывали чернокнижники Нигона. Не знаю, что им здесь понадобилось, но нескольким чернокнижникам не повезло наткнуться на местных монстров. Они потеряли два ценных артефакта — Книгу магии огня и Сферу бушующего огня. Найдите их и принесите мне — а я поделюсь с вами свитком Берсерка.

Задание: Принести
Прогресс: И где же огненные артефакты? Нет артефактов — нет свитка!
Завершение: Бородач удивлённо рассматривает сферу и книгу.

— Даже не верится… Это именно то, что надо! — бормочет ошеломлённый пират. — Вот свиток, о котором я говорил.

Желаете ли вы обменять сферу и книгу на свиток заклинания Берсерк?

Награда:

9; 57; 0

Видите эти руины? Это наследие давно почившей империи, когда-то правившей южными берегами Джадама. Я прибыл на эти острова с целью изучения артефактов, когда-то созданных там, но эти острова просто кишат кровожадными дикарями, работорговцами и пиратами всех мастей. Будь я покрепче — я, может, и сам пустился в поиски, но я уже старик. Что я могу сделать? Артефакты, которые меня интересуют — Эликсир жизни, Лук снайпера и Колодец волшебника. Мои ученики долгое время пытались их разыскать, но единственное, что им удалось выяснить — так это то, что за прошедшие столетия артефакты были разбиты на несколько частей. К сожалению, мне так и не удалось установить местонахождения большей части этих артефактов, но Склянка жизненной силы — в руках провидца, что живет в пещерах возле логова чернокнижника.

Задание: Принести
Прогресс: К сожалению, мне нужны именно Эликсир жизни, Лук снайпера и Колодец волшебника. Другие артефакты не помогут в моих исследованиях.
Завершение: Эти артефакты — именно то, что мне нужно! Готовы ли вы передать их мне?
Награда: -

В былое время, до того, как я заинтересовался изучением древностей, я был инструктором в военной академии. Вы мне здорово помогли: я готов обучить Генриетту тому, что знаю сам.
Задание: Быть героем по имени Генриетта.
Прогресс: Я, кажется, ясно сказал, что разговаривать буду лишь с Генриеттой.
Завершение: Я могу обучить ваши войска технике защиты. Желаете провести обучение?
Награда: +4

В былое время, до того, как я заинтересовался изучением древностей, я был инструктором в военной академии. Вы мне здорово помогли: я готов обучить Вайнону тому, что знаю сам.
Задание: Быть героем по имени Вайнона.
Прогресс: Я, кажется, ясно сказал, что разговаривать буду лишь с Вайноной.
Завершение: Я могу обучить ваши войска технике защиты. Желаете провести обучение?
Награда: +4

11; 74; 0

Несколько месяцев назад я прибыли сюда с континента в компании знакомых магов — изучать эти острова. По слухам, где-то здесь находятся магические сферы, способные усиливать заклинания магии воды. Эти сферы были созданы древним народом, населявшим эти острова ещё до того, как здесь поселились ящеролюды. Поиски пока ни к чему не привели, но я уверен, что они здесь. Принесите мне одну из таких сфер, и я обменяю её на свиток заклинания «Клон».

Задание: Принести
Прогресс: Я пока так и не нашёл сферу. Возможно, вам стоит поискать в пещерах или в гнёздах коатлей?
Завершение: Эта сфера — то, что мне нужно!
Награда: -

Вы свою часть уговора выполнили, а я выполню свою.
Задание: Быть героем под флагом.
Прогресс: Я не доверяю вам. Вы не тёмный эльф! (баг?)
Завершение: Хотите обменять сферу на свиток заклинания «Клон»?

Награда:

38; 42; 0

В хижине на сваях посреди реки вас встречает гнолл, облачённый в необычную зелёную шкуру.

— Когда-то я разводил виверн, горгон и других тварей. Я первым нашёл общий язык с обитающим на островах племенем ржавых драконов, но потом меня коварно предали, а моё место занял изменник, ящерочеловек Арешрак. Помогите мне расправиться с ним, а я помогу вам.

Задание: Победить героя Арешрак.
Прогресс: Арешрак всё ещё здесь! Я чувствую его присутствие.
Завершение: Справедливость восторжествовала! Боюсь, я теперь всё равно не смогу вернуться в своё племя, и мне придётся покинуть эти острова. Что касается вознаграждения... примите этих коатлей. Я совсем недавно встретил их в пещерах — они скрывались там от охотников Пакталя.

Награда: 12

54; 43; 0

Работорговцы вызывают у вас отвращение. Вы с удовольствием разнесли бы их перевалочную базу в пух и прах, а самих их развешали бы по деревьям, но вы помните слова Тламака: старый шаман просил вас не подвергать опасности его племя и не втягивать его в новые распри, пока ему угрожает безжалостный Пакталь. В хижине с корявой надписью «Жывая сила на любой фкус и корман» сидит толстый, разодетый в парчу и бархат человек с масляной рожей — то ли отошедший от дел пират, то ли пройдошистый купец.

— А, новые лица в нашей скромной фактории! Надеюсь видеть вас постоянными клиентами — наш ассортимент регулярно пополняется самыми отборными товарами. Сегодня могу предложить вам три лота: ассиды, прямая поставка от Солендора, он лично ловит их на каких-то морских скалах; коатли, местный специалитет, отлично годятся для гладиаторских боёв; ящеролюди — отряд телохранителей какого-то местного князька, очень искусные лучники. Ах да, совсем забыл: ещё есть несколько полуросликов — доставили совсем недавно, немного тощие и оборванные, но с пращой положительно творят чудеса! Любой лот — всего 5000 монет и 10 драгоценных камней. Как оплатите, я выдам купчую и жетон — его предъявите стражнику возле загона.

Задание: Принести 10 5000
Прогресс: Работорговец по-прежнему любезен, но непреклонен:

— Благотворительность — это прерогатива нашего совета директоров. Я не уполномочен. Только живые деньги и драгоценности — ничего другого принять, простите, не могу.

Завершение: Работорговец, сладчайше улыбаясь, протягивает мясистую ладонь:

— Несказанно доволен, что наши товары привлекли ваше внимание. Вот, я приготовил бумаги и жетончик — готовы внести плату?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Работорговцы вызывают у вас отвращение. Вы с удовольствием разнесли бы их перевалочную базу в пух и прах, а самих их развешали бы по деревьям, но вы помните слова Тламака: старый шаман просил вас не подвергать опасности его племя и не втягивать его в новые распри, пока ему угрожает безжалостный Пакталь. В хижине с корявой надписью «Жывая сила на любой фкус и корман» сидит толстый, разодетый в парчу и бархат человек с масляной рожей — то ли отошедший от дел пират, то ли пройдошистый купец.

— А, новые лица в нашей скромной фактории! Надеюсь видеть вас постоянными клиентами — наш ассортимент регулярно пополняется самыми отборными товарами. Сегодня могу предложить вам три лота: ассиды, прямая поставка от Солендора, он лично ловит их на каких-то морских скалах; коатли, местный специалитет, отлично годятся для гладиаторских боёв; ящеролюди — отряд телохранителей какого-то местного князька, очень искусные лучники. Ах да, совсем забыл: ещё есть несколько полурослико в — доставили совсем недавно, немного тощие и оборванные, но с пращой положительно творят чудеса! Любой лот — всего 7500 монет и 10 драгоценных камней. Как оплатите, я выдам купчую и жетон — его предъявите стражнику возле загона.

Задание: Принести 10 7500

Прогресс: Работорговец по-прежнему любезен, но непреклонен:

— Благотворительность — это прерогатива нашего совета директоров. Я не уполномочен. Только живые деньги и драгоценности — ничего другого принять, простите, не могу.

Завершение: Работорговец, сладчайше улыбаясь, протягивает мясистую ладонь:

— Несказанно доволен, что наши товары привлекли ваше внимание. Вот, я приготовил бумаги и жетончик — готовы внести плату?

Награда:

Работорговцы вызывают у вас отвращение. Вы с удовольствием разнесли бы их перевалочную базу в пух и прах, а самих их развешали бы по деревьям, но вы помните слова Тламака: старый шаман просил вас не подвергать опасности его племя и не втягивать его в новые распри, пока ему угрожает безжалостный Пакталь. В хижине с корявой надписью «Жывая сила на любой фкус и корман» сидит толстый, разодетый в парчу и бархат человек с масляной рожей — то ли отошедший от дел пират, то ли пройдошистый купец.

— А, новые лица в нашей скромной фактории! Надеюсь видеть вас постоянными клиентами — наш ассортимент регулярно пополняется самыми отборными товарами. Сегодня могу предложить вам три лота: ассиды, прямая поставка от Солендора, он лично ловит их на каких-то морских скалах; коатли, местный специалитет, отлично годятся для гладиаторских боёв; ящеролюди — отряд телохранителей какого-то местного князька, очень искусные лучники. Ах да, совсем забыл: ещё есть несколько полурослико в — доставили совсем недавно, немного тощие и оборванные, но с пращой положительно творят чудеса! Любой лот — всего 7500 монет и 10 драгоценных камней. Как оплатите, я выдам купчую и жетон — его предъявите стражнику возле загона.

Задание: Принести 15 10000

Прогресс: Работорговец по-прежнему любезен, но непреклонен:

— Благотворительность — это прерогатива нашего совета директоров. Я не уполномочен. Только живые деньги и драгоценности — ничего другого принять, простите, не могу.

Завершение: Работорговец, сладчайше улыбаясь, протягивает мясистую ладонь:

— Несказанно доволен, что наши товары привлекли ваше внимание. Вот, я приготовил бумаги и жетончик — готовы внести плату?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

59; 67; 0

Вас приветствовал у порога молодой ящер. Его хижина вовсе не походила на жилище туземца — скорее, на дом небогатого мага. Что здесь делает этот ящер?

— Приветствую вас, — произнёс он. — Я один из немногих учеников Тламака Сто Мыслей. По совету наставника я направился на этот остров, где когда-то было гнездовье коатлей, но обнаружил, что кто-то побывал здесь до меня. Впрочем, следов расправы в гнездовье не было, и я понял, что это был не сам Пожиратель Младенцев — уж тот не стал бы медлить, представься ему возможность окунуться в кровь ненавистных ему созданий. Нет, тут видна рука кого-то из прислуживающих ему ведьм. Полагаю, Чиктли — она каким-то образом научилась подавлять волю коатлей, уводить их с собой и приносить в жертву. Где-то под землёй находится алтарь, где её часто видели. Поторопитесь! Возможно, кого-то вам ещё удастся спасти. Однако советую вам быть осторожными, когда доберётесь до Чиктли! Я слышал, её колдовские стрелы смертельно опасны!

Задание: Победить героя Чиктли.

Прогресс: Ящер по-прежнему здесь. Едва ли его порадует весть о том, что Чиктли вы так и не разыскали.

Завершение: — Мне уже известно о вашей победе и о пятерых коатлях, которых вы нашли в логове ведьмы. Примите в знак моей признательности и этих виверн. Это, конечно, не коатли — но, уверен, что они станут для вас надёжными союзниками.

Награда: 16

Да, и ещё…

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Возьмите этот талисман. Не знаю уж, чей он и откуда. Возможно, он принадлежал кому-то из предков моего учителя, но уверен, он был бы не против, чтобы им теперь владели вы.

Желаете ли вы принять Талисман маны у ящеролюда?

Награда:

71; 74; 0

В хижине вы встретили заклинательницу — она приплыла сюда с Регны вместе с пиратами. По её словам, на этих островах встречаются драгоценные камни, обладающие магическими свойствами. Одно плохо — до них не так-то просто добраться, а её собратья-пираты делиться своей добычей не намерены.

В обмен на 30 драгоценных камней заклинательница обещает поделиться «ценным артефактом».

Задание: Принести 40

Прогресс: Этого будет недостаточно. Нужно 30 драгоценных камней и ни единым меньше!

Завершение: Дважды пересчитав камни, колдунья сгребает их в кучу и ссыпает в мешок, а затем протягивает вам магическое ожерелье в виде дельфина. Желаете ли вы принять его?

Награда:

76; 19; 0

Задание: Быть героем по имени Ха-Ора. **Награда:** 120

98; 91; 0

Несколько месяцев назад я прибыли сюда с континента в компании знакомых магов — изучать эти острова. По слухам, где-то здесь находятся магические сферы, способные усиливать заклинания магии воды. Эти сферы были созданы древним народом, населявшим эти острова ещё до того, как здесь поселились ящеролюды. Поиски пока ни к чему не привели, но я уверен, что они здесь. Принесите мне одну из таких сфер, и я обменяю её на свиток заклинания «Телепорт».

Задание: Принести

Прогресс: Я пока так и не нашёл сферу. Возможно, вам стоит поискать в пещерах или в гнёздах коатлей?

Завершение: Эта сфера — то, что мне нужно!

Награда: -

Вы свою часть уговора выполнили, а я выполню свою.

Задание: Быть героем под флагом.

Прогресс: Я не доверяю вам. Вы не тёмный эльф! (баг?)

Завершение: Хотите обменять сферу на свиток заклинания «Телепорт»?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

105; 1; 0

В хижине вас встречает волшебник — явно не обитатель местных островов.

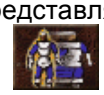
— Хотите обучиться владению редкими заклинаниями? Что же, я могу вам с этим помочь! Мне известны тайны заклинания Телепорт, но мне нужна книга или свиток этого заклинания, чтобы я мог вас ему обучить. Я слышал, маги тёмных эльфов знакомы с ними, но, как назло, они не любят делиться своими богатствами.

Задание: Принести

Прогресс: К сожалению, мне нужен свиток. Без него я ничем не смогу вам помочь.

Завершение: Колдун внимательно рассматривает свиток.

— И как вам удалось его найти? Ума не приложу. Ну да неважно. Я могу обучить вас заклинанию Телепорт, но в обмен на эту услугу я вас попрошу передать свиток мне. Подобные свитки представляют огромную ценность.

Награда: 

— Хотите обучиться владению редкими заклинаниями? Что же, я могу вам с этим помочь! Мне известны тайны заклинания Клон, но мне нужна книга или свиток этого заклинания, чтобы я мог вас ему обучить. Я слышал, маги тёмных эльфов знакомы с ними, но, как назло, они не любят делиться своими богатствами.

Задание: Принести

Прогресс: К сожалению, мне нужен свиток. Без него я ничем не смогу вам помочь.

Завершение: Колдун внимательно рассматривает свиток.

— И как вам удалось его найти? Ума не приложу. Ну да неважно. Я могу обучить вас заклинанию Клон, но в обмен на эту услугу я вас попрошу передать свиток мне. Подобные свитки представляют огромную ценность.

Награда:

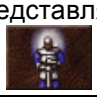
— Хотите обучиться владению редкими заклинаниями? Что же, я могу вам с этим помочь! Мне известны тайны заклинания Молитва, но мне нужна книга или свиток этого заклинания, чтобы я мог вас ему обучить. Я слышал, маги тёмных эльфов знакомы с ними, но, как назло, они не любят делиться своими богатствами.

Задание: Принести

Прогресс: К сожалению, мне нужен свиток. Без него я ничем не смогу вам помочь.

Завершение: Колдун внимательно рассматривает свиток.

— И как вам удалось его найти? Ума не приложу. Ну да неважно. Я могу обучить вас заклинанию Молитва, но в обмен на эту услугу я вас попрошу передать свиток мне. Подобные свитки представляют огромную ценность.

Награда: 

Не помню, говорил ли я вам об этом раньше, но мне известны тайны заклинания Воскрешения. Я готов обучить вас этому заклятью, но, к сожалению, мне нужен свиток, а их, я слышал, даже у тёмных эльфов не достать. Ходят слухи, правда, о неком чернокнижнике из Нигона, поселившемся в здешних пещерах. Может, он захочет поделиться с вами свитком-другим? Или же нет. В любом случае, я слышал, что этот чернокнижник изучал раньше магию воскрешения.

Задание: Принести

Прогресс: К сожалению, мне нужен свиток. Без него я ничем не смогу вам помочь.

Завершение: Даже не буду спрашивать, как вам удалось раздобыть этот свиток. Хотите обучиться заклинанию Воскрешения в обмен на свиток?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

105; 39; 0

Входи. Сейчас мы пройдём в пещеру под моим жилищем, и я познакомлю тебя с моими друзьями. Мы проведём ритуал соединения душ в нашем покинутом подземном городе — Залах Крови, это к северо-западу отсюда. А пока я научу тебя устанавливать с коатлями временную связь. Я наложу на тебя малые чары, и тебе нужно будет показать великому змею кристалл цвета крови, чтобы он почувствовал в тебе друга.

Сейчас на моём попечении два взрослых коатля — я вылечил их от ран, которые им нанесли охотники Пакталя, и они будут счастливы помочь тебе выследить его. Когда ты отберёшь у него Пустой Глаз — направляйся к Залам Крови. Я буду ждать тебя там, и мы совершим то, что предначертано.

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Два огромных, переливающихся всеми цветами радуги пернатых змея выступают из тьмы пещеры и тянутся к вам, привлекаемые магическим свечением кристалла. Они негромко урчат и всматриваются в вас горящими золотом глазами. Желаете ли вы принять их дружбу?

Награда: 2

1; 48; 1

В пещере вы обнаруживаете неприметную хижину, однако она запечатана при помощи магии. Возможно, эта хижина принадлежит одной из местных ведьм. Может быть, и нет. В любом случае снять печать сможет только маг, создавший её.

Задание: Быть героем по имени Ха-Ора.

Прогресс: В пещере вы обнаруживаете неприметную хижину, однако она запечатана при помощи магии. Возможно, эта хижина принадлежит одной из местных ведьм. Может быть, и нет. В любом случае снять печать сможет только маг, создавший её.

Завершение: Зайдя в хижину Ха-Оры, вы обнаруживаете проход в пещеры. Исследовав их, вы неожиданно натыкаетесь на небольшую стаю коатлей.

Желаете ли вы взять их с собой?

Награда: 10

30; 85; 1

Возле хижины сидят вооруженные люди в доспехах — внешность выдаёт в них рыцарей. Их предводитель при виде незнакомцев хватается за меч, но, поняв, что вы не из пиратов, возвращает клинок в ножны.

— Приветствую вас, — говорит он. — Я прибыл из Энрота по важному поручению от регента. Нам стало известно, что на этих островах был замечен барон Стид. В своё время этот дворянин предал энротскую корону, но справедливое возмездие не постигло его: он бежал на Регну.

Всем известно, что добиваться от тамошних властей выдачи преступника бессмысленно, и на какое-то время о нём забыли, но недавно пришла весть, что он покинул пиратские острова и построил себе поместье где-то на этом архипелаге, где и поселился в компании своих новых приятелей. Чем они теперь промышляют — предполагать не берусь, но уж наверняка не замаливают свои грехи в суровой аскезе. Наш отряд рыцарей приплыл сюда несколько месяцев назад, и мы попытались сходу взять крепость предателя штурмом, однако в переломный момент боя в тыл нам ударил чернокнижник Дагдаро со своей бандой. Стид, конечно, мерзавец, но в сношениях с чернокнижниками раньше замечен не был — а теперь и этого ему в заслугу поставить нельзя, — рыцарь тяжело вздохнул и помотал головой.

— Нас разбили наголову, и лишь немногим удалось укрыться в этой странной пещере с пернатыми змеями. Странные и страшноватые создания, но мы их, похоже, в качестве добычи не привлекаем — хоть за это слава богам. Нам бы теперь отправиться домой за подмогой, да, к несчастью, наш корабль потопил аспид, и теперь до Энрота нам не добраться.

Впрочем, что тужить о том, чему не бывать. Поговорим о деле: у меня найдется чем вас отблагодарить, если вы возьмётесь восстановить справедливость вместо нас и примерно наказать нашего бывшего собрата-рыцаря.

Должен, однако, предупредить вас: будьте очень осторожны! Стида охраняют не только пираты и подобное отребье, но и лично преданные ему люди из его прежней свиты, что прибыли сюда вместе с ним с Энрота. С ними шутки плохи!

Задание: Победить героя Стид.

Прогресс: Услышав, что Стид всё ещё в своей крепости, рыцарь разочарован и настаивает, что ждёт от вас только известий о победе.

Завершение: — Вам удалось схватить Стида? Отличная новость! — возбуждённо говорит рыцарь. — Кажется, я говорил о награде? Примите от нас эту шляпу — на вид она неказиста, но может оказаться куда полезнее, чем вы думаете!

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

39; 52; 1

Здесь находится лагерь ящеров. Их командир обращается к вам:

— Мы отправились прогнать Чёрных Драконов, занявших подземный проход между нашими деревнями, но это оказалось нам не по силам. Из-за них перемещаться под землёй стало опасно. Если вы поможете избавиться от этих чудовищ, мы поделимся с вами знаниями, которые пригодятся вам в борьбе с Пакталем.

Задание: Победить (87; 66; 1)
Прогрес: Мы слышали, что Чёрные Драконы по-прежнему занимают проход. Возвращайтесь, когда они будут побеждены.
Завершение: – Теперь проход снова безопасен! В благодарность мы можем поделиться своим боевым опытом. Вы согласны?
Награда: -

Командир ящеров готов обучить Генриетту, когда она будет здесь.
Задание: Быть героем по имени Генриетта.
Прогресс: Командир ящеров готов обучить Генриетту, когда она будет здесь.
Завершение: В благодарность за уничтожение драконов ящеры готовы обучить вас защите. Вы согласны?
Награда: +2

Командир ящеров готов обучить Вайнону, когда она будет здесь.
Задание: Быть героем по имени Вайнона.
Прогресс: Командир ящеров готов обучить Вайнону, когда она будет здесь.
Завершение: В благодарность за уничтожение драконов ящеры готовы обучить вас защите. Вы согласны?
Награда: +2

55; 26; 1

Мы вошли в чертог шаманов вместе с Вайноной. Тламак стоял у огромного каменного блюда, в котором клокотала красная, едко пахнущая густая жидкость, а посередине покоилось большое, будто покрытое плитками слоистого камня яйцо. Шаман утробным рычащим голосом произносил заклинания и поливал яйцо кровью из чаши, сделанной из черепа. Когда мы подошли ближе, он поднял глаза. Ящеры не умеют улыбаться, но я поняла, что он счастлив.

— И это я тоже предвидел. Ты не только сильна — ты ещё и ценишь своих соратников. Родись ты среди ящеролюдей — я был бы горд назвать тебя своим вождём… И я знал, что ты захочешь подарить право совершить это великое дело своей подруге, той, которая живёт на свете дольше любого из ящеролюдей и ведает о живых существах больше, чем кто-либо другой на свете. Это награда за её не знающую границ любовь ко всему, что порхает, ползает, прыгает и копошится. Ко всем, кто жил, живёт и будет жить. Сейчас мы отпустим на волю множество душ — они хотят покоя и возвращения в великое болото жизни, в котором смогут снова родиться. Подойди, Вайнона. Возьми чашу и повторяй за мной.

Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: На секунду мне показалось, что я умерла. Стоны, вопли, кашель, хрип, мольбы — всё это за какое-то мгновение прошло через всё мое существо. Моё сердце пропустило удар… но я тут же ощутила могучую волну тепла и неукротимой мощи — она нахлынула со всех сторон вместе с восторженными криками десятков пернатых змеев, которые в эту минуту стали пробираться в чертог через все входы. Вайнона замерла с яйцом в руках, будто боясь пошевелиться, и я увидела в её глазах счастье женщины, которая, давно отчаявшись понести, вдруг узнала, что станет матерью. Коатли окружили нас и замолчали. Послышался шорох и тихий, робкий стук — будто кто-то стеснительный просился войти в дом. Тламак протянул Вайноне долото — большой окаменелый клык какого-то древнего зверя.

— Он слишком долго проспал там, внутри, и ему трудно самому пробиться на свет. Поможешь ему?

Награда: 1
Задание, выполнение которого приводит к победе в миссии

60; 48; 1

Коатли никуда не торопятся и даже не обращают на вас никакого внимания. Вы слышали, что ящерам племени Тламака удавалось приручать этих созданий с помощью магических кристаллов. Возможно, и у вас получится?

Задание: Принести 20
Прогресс: Коатли по-прежнему здесь. На вас они нападать не спешат, но и присоединяться не намерены.
Завершение: Магия кристаллов привлекла нескольких коатлей. Желаете ли вы взять их с собой?

Награда: 5

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

66; 42; 1

В хижине, ютящейся в углу сырой пещеры, вы неожиданно встречаете старого ящеролюда. Кажется, он серьёзно ранен.

— Приветствую вас! Я прибыл сюда с островов Кинжальной раны. Наш вождь направил меня сюда как посланника к местным племенам. К сожалению, ни я, ни мои собратья не представляли, где я окажусь. Похоже, Пакталь и его племя объявили нас врагами! Мне с большим трудом удалось унести ноги с острова Пакталя и спрятаться в этой пещере. Боюсь, отсюда мне уже не выбраться. Я стар, да ещё и изранен. Приведите ко мне нескольких василисков и горгон — с их помощью я, пожалуй, смогу добраться до лодки и вернуться на свои острова.

Задание: Принести 8 12
Прогресс: Где же василиски и горгоны, о которых я говорил? Оставаться в этой пещере слишком опасно, но и покидать её одному — тоже.
Завершение: Эти василиски и горгоны — именно то, что нужно!
Награда: -

Оставаться в этой пещере опасно… но теперь я хотя бы смогу попытаться добраться до лодки.

Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: А сейчас прошу вас принять от меня эту корону в подарок. Мы собирались подарить её племени Пакталя в знак доброй воли, но теперь об этом не может идти и речи. Желаете ли вы взять Корону Пяти Морей?

Награда:

76; 106; 1

Задание: Победить (83; 106; 1) **Награда:**

82; 6; 1

Задание: Принести 7 7 **Награда:**

92; 93; 1

Несколько месяцев назад я прибыли сюда с континента в компании знакомых магов — изучать эти острова. По слухам, где-то здесь находятся магические сферы, способные усиливать заклинания магии воды. Эти сферы были созданы древним народом, населявшим эти острова ещё до того, как здесь поселились ящеролюды. Поиски пока ни к чему не привели, но я уверен, что они здесь.

Задание: Принести
Прогресс: Я пока так и не нашёл сферу. Возможно, вам стоит поискать в пещерах или в гнёздах коатлей?
Завершение: Эта сфера — то, что мне нужно!
Награда: -

Мы (баг?) свою часть уговора выполнили, а я выполню свою.

Задание: Быть героем под флагом.
Прогресс: Я не доверяю вам. Вы не тёмный эльф! (баг?)
Завершение: Хотите обменять сферу на свиток заклинания «Молитва»?

Награда:

100; 71; 1

В хижине вы встретили вожака местного племени гноллов, издавна проживающего на этих островах. Как оказалось, это племя отказалось служить Пакталю, и теперь на них охотятся как на диких зверей. Впрочем, ничего нового — до Пакталя ящеры относились так ко всем гноллам без разбора. Между тем, эти гноллы намереваются построить себе лодки, чтобы покинуть острова, где их врагами теперь стали даже присягнувшие Пожирателю Младенцев собратья. Вожак сообщает, что готов поделиться с вами тренированными василисками, если вы снабдите его племя ресурсами — всё равно эти твари не перенесут долгого путешествия по Горьким Водам. 12 ртути, 12 кристаллов и 4800 золота им будет достаточно.

Задание: Принести 12 12 4800
Прогресс: Гноллы непреклонны. Нужно 12 ртути, 12 кристаллов и 4800 золота, и не меньше!
Завершение: Вожак сообщает, что его племя готово покинуть эти острова. Хотите ли вы принять от него василисков?

Награда: 70

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

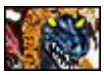
106; 10; 1

Хижина, в которой обосновался чернокнижник Дагдаро, на деле оказалась старым жилищем ящеролюдей. От старых обитателей там, впрочем, не осталось ни следа — выдолбленное внутри огромное дерево было заполнено свитками и всевозможными фолиантами. Отдельное внимание привлекли к себе пустой, пахнущий морем сундук и брошенный рядом пиратский пистоль — похоже, чернокнижник вёл дела с кем-то из капитанов, что промышляют работорговлей на этих островах.
Задание: Быть героем по имени Вайнона.
Завершение: Не найдя ничего по-настоящему интересного и собираясь уже уходить, вы вдруг замечаете торчащий из щели за книжной полкой краешек древнего свитка. Вне всякого сомнения, он хранит в себе тайны воскрешения. Желаете ли вы забрать свиток с собой?
Награда:

1; 47; 0

Задание: Победить героя Шоло. **Доступ:** 7

3; 15; 0

Задание: Победить героя Шоло. **Доступ:** 

3; 107; 0

Задание: Победить героя Стид. **Доступ:**

4; 37; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** (4; 36; 0)

4; 44; 0

Задание: Победить героя Шоло. **Доступ:** 37

10; 37; 0

Задание: Победить героя Шоло. **Доступ:**

11; 64; 0

Задание: Принести 10 **Доступ:** (20)

15; 102; 0

Подходя ближе к пиратской крепости, вы понимаете, что подобраться к ней не представляется возможным. Впереди отвесные скалы, и вокруг — практически непроходимые джунгли.
По слухам, чернокнижника Дагдаро, что устроил логово в пещерах, раньше часто видели посещающим эту крепость для каких-то сделок с Стидом. Возможно, колдун знает, как проникнуть внутрь?
Задание: Победить героя Дагдаро.
Прогресс: Поиски безопасного пути к крепости провалились, равно как и попытки проследить за пиратами.
Завершение: Внимательно изучив логово чернокнижника, вы выяснили, что поблизости есть незаметный на первый взгляд проход через джунгли: по нему можно подобраться к крепости поближе. Желаете ли вы им воспользоваться?
Доступ: (15; 101; 0)

31; 62; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

35; 56; 0

Задание: Принести 40 20 20 10000 **Доступ:** 24

35; 66; 0

Задание: Принести 50 50 25 **Доступ:**

38; 23; 0

Задание: Принести **Доступ:**

38; 61; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** (29; 66; 0)

42; 47; 0

Задание: Принести **Доступ:** 72

46; 78; 0

Джинны побеждены, и дорога в пирамиду открыта.
Задание: Победить героя Маллерио не позднее 12-1-1.
Завершение: Пройти?
Доступ: (+3)

47; 41; 0

Задание: Принести 25 10000 **Доступ:**

49; 49; 0

Задание: Принести **Доступ:** 7

54; 103; 0

Задание: Принести 6 **Доступ:** (12; 34; 1)

57; 6; 0

Задание: Принести 75 25 75 25 20000 **Доступ:**

57; 35; 0

Задание: Принести **Доступ:** 44

58; 1; 0

Задание: Победить героя Дагдаро. **Доступ:**

59; 38; 0

Задание: Принести **Доступ:** 236

60; 12; 0

Задание: Принести 40 40 15000 **Доступ:** 41

89; 21; 0

Вы замечаете нескольких коатлей — однако они не обращают на вас никакого внимания. Вы слышали, что ящерам племени Тламака удавалось приручать этих созданий с помощью магических кристаллов. Возможно, и у вас получится?
Задание: Принести 20
Прогресс: Коатли по-прежнему здесь. На вас они нападать не спешат, но и присоединяться не намерены.
Завершение: Магия кристаллов привлекла нескольких коатлей. Желаете ли вы взять их с собой?
Доступ: 4

90; 30; 0

Ищите корабль? Могу предложить свой, всего за 2000 золота. Есть только одна проблема — моя посудина дала течь, и вам придётся отремонтировать её самостоятельно.
Задание: Принести 8 2000
Прогресс: Ищите корабль? Могу предложить свой, всего за 2000 золота. Есть только одна проблема — моя посудина дала течь, и вам придётся отремонтировать её самостоятельно.
Завершение: Купить судно?
Доступ:

91; 15; 0

В джунглях у берега виднеются силуэты больших машин. Похоже, это дредноуты, выпавшие при крушении.
Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: Вы хотите взять их с собой?
Доступ: 4

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

93; 58; 0

Ищите корабль? Могу предложить свой, всего за 2000 золота. Есть только одна проблема — моя посудина дала течь, и вам придётся отремонтировать её самостоятельно.
Задание: Принести 5 2000
Прогресс: Ищите корабль? Могу предложить свой, всего за 2000 золота. Есть только одна проблема — моя посудина дала течь, и вам придётся отремонтировать её самостоятельно.
Завершение: Купить судно?
Доступ:

94; 0; 0

В джунглях у берега виднеются силуэты больших машин. Похоже, это дредноуты, выпавшие при крушении.
Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: Вы хотите взять их с собой?
Доступ: 8

104; 27; 0

Задание: Принести 15 **Доступ:** (многосторонний)

11; 63; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

12; 14; 1

Задание: Принести 50 100 50 20000 **Доступ:**

15; 62; 1

Задание: Победить героя Вергна. **Доступ:**

19; 27; 1

Задание: Принести 80 40 30 20000 **Доступ:**

20; 70; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** 12 (восточный остров)

43; 106; 1

Задание: Победить героя Дагдаро. **Доступ:**

45; 102; 1

Задание: Победить героя Дагдаро. **Доступ:** 6

47; 40; 1

Задание: Принести 120 **Доступ:**

48; 11; 1

Задание: Победить героя Арешрак. **Доступ:** 8

51; 76; 1

Задание: Принести 30 40 30 **Доступ:**

55; 75; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** (55; 74; 1)

57; 30; 1

Здравствуй, гостья. Наверное, мне пора перестать тебя так звать — совсем скоро мы проведём ритуал, и ты станешь равной богам, новой хозяйкой этих чертогов. Принесла ли ты Великое Горе Ползущих, в твоих ли руках Пустой Глаз?

Задание: Принести

Прогресс: Духи говорят мне, что Пакталь Пожиратель Младенцев всё ещё светится чёрной аурой страданий — это значит, что Пустой Глаз по-прежнему в его распоряжении. Принеси мне его! Я не могу ждать вечно, а моя душа давно устала мучиться в этой иссохшей оболочке.

Завершение: Я чувствую Пустой Глаз! Дай мне прикоснуться к нему, и мы пройдём в древний чертог шаманов. Я уже всё приготовил для ритуала соединения душ. Готова ли ты?

Доступ: (— цель миссии)

59; 49; 1

Вы замечаете коатлей, томящихся в огромных клетках. Скорее всего, ключ от дверей у вождя племени гноллов, которого вы уже видели у жертвенного алтаря.

Задание: Победить героя Гирзан.

Прогресс: Попытки взломать двери клеток ни к чему не привели. Придётся искать ключ.

Завершение: Ключ, который вы нашли у гнолла, подошёл ко всем клеткам. Желаете их открыть?

Доступ: (5)

60; 89; 1

Задание: Победить героя Дагдаро. **Доступ:**

61; 84; 1

Задание: Принести 15 **Доступ:** (многосторонний)

64; 93; 1

Задание: Принести 1 40 1 **Доступ:** 50

70; 81; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** юго-восточная зона подземелья.

74; 46; 1

Задание: Принести 15 **Доступ:** (многосторонний)

81; 19; 1

Вы замечаете коатлей, томящихся в огромных клетках. Скорее всего, ключ от дверей у ведьмы, которую вы уже видели у жертвенного алтаря.

Задание: Победить героя Чиктли.

Прогресс: Попытки взломать двери клеток ни к чему не привели. Придётся искать ключ.

Завершение: Ключ, который вы нашли у ведьмы, подошёл ко всем клеткам. Желаете их открыть?

Доступ: 5

84; 74; 1

Задание: Принести 30 30 40000 **Доступ:** 3

101; 64; 1

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** (101; 63; 1)

103; 92; 1

В глубине пещеры вы замечаете нескольких коатлей — однако они не обращают на вас никакого внимания. Вы слышали, что ящерам племени Тламака удавалось приручать этих созданий с помощью магических кристаллов. Возможно, и у вас получится?

Задание: Принести 25

Прогресс: Коатли по-прежнему здесь. На вас они нападать не спешат, но и присоединяться не намерены.

Завершение: Магия кристаллов привлекла нескольких коатлей. Желаете ли вы взять их с собой?

Доступ: 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

104; 30; 1

Вы уже слышали, что в этой таинственной пещере водятся коатли. Войдя под её своды, через некоторое время вы с удивлением обнаруживаете, что ходите по кругу. Похоже, настоящий вход скрыт с помощью могущественной магии иллюзий, и рассеять заклинание вам не под силу.

Вы слышали от ящеролюдей, что недавно на островах видели группу архимагов, которые прибыли сюда с Туманных Островов. Возможно, кто-то из них согласится вам помочь.

Задание: Принести 1

Прогресс: Попытки рассеять иллюзии ни к чему не привели. Остаётся только найти того, кто может вам помочь.

Завершение: Архимаг без особенной охоты соглашается вам помочь. Ещё какое-то время вы наблюдаете, как волшебник снимает магический барьер, после чего вашему взору открывается доселе незаметный вход в пещеры коатлей.

Желаете пройти?

Доступ: 12

105; 31; 1

В глубине пещеры вы замечаете нескольких коатлей — однако они не обращают на вас никакого внимания. Вы слышали, что ящерам племени Тламака удавалось приручать этих созданий с помощью магических кристаллов. Возможно, и у вас получится?

Задание: Принести 40

Прогресс: Коатли по-прежнему здесь. На вас они нападать не спешат, но и присоединяться не намерены.

Завершение: Магия кристаллов привлекла нескольких коатлей. Желаете ли вы взять их с собой?

Доступ: 12

106; 62; 1

Задание: Принести 15 **Доступ:**

107; 12; 1

Задание: Победить героя Дагдаро. **Доступ:**

2; 74; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

35; 8; 0

Задание: Принести **Доступ:**

48; 78; 0

Деревья на этом острове кажутся совсем молодыми. По словам местных, и сам остров появился из морской пучины совсем недавно. О нём мало что известно, но здесь высится необычная пирамида. Местные пираты пытались пробраться к ней, надеясь поживиться сокровищами, но всякий раз терпели неудачу.

Стоит вам приблизиться к пирамиде, как вы замечаете войско воинственных тритонов, преграждающее вам путь. При попытке подойти ближе они кричат что-то на незнакомом языке и не дают пройти дальше.

Вайноне приходилось путешествовать по всему Джадаму и за его пределами. Возможно, ей удастся найти с ними общий язык?

Задание: Быть героем по имени Вайнона. Не позднее 12-1-1.

Прогресс: Других дорог к пирамиде найти так и не удалось, а тритоны по-прежнему здесь.

Завершение: После долгого разговора с Вайноной тритоны неохотно соглашаются пропустить вас. Один из них, однако, предупреждает: пирамиду охраняют элементали и джинны, и они будут стоять насмерть.

Доступ:

80; 66; 0

Эти морские врата захвачены пиратами Регны. К сожалению, здесь слишком много пушек, и пытаться атаковать гарнизон с корабля слишком опасно. Тем не менее, пираты готовы пропустить вас, если вы заплатите им 5 драгоценных камней.

Задание: Принести 4

Прогресс: У вас недостаточно драгоценных камней, а штурмовать врата нет смысла.

Завершение: Пираты заметили драгоценные камни и позволяют вам проплыть, но они не будут держать ворота открытыми долго. Хотите ли вы пройти?

Доступ: южная зона воды.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

107; 4; 0

Задание: Быть героем по имени Вайнона.

Доступ: (обмен Свитков на заклинания)

5; 5; 1

Задание: Победить героя Пакталь. **Доступ:**

4; 46; 1

Задание: Быть героем по имени Вайнона. **Доступ:**

31; 32; 1

Эти пещеры ведут к жертвенному алтарю, где жрецы племени Пакталя приносят в жертву коатлей.

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Желаете ли вы пройти?

Доступ: 12

54; 14; 1

Ваш проводник, ящеролюд, сообщает, что впереди находится магический барьер, который перекрывает путь через подземное озеро. Неизвестно, кто его создал, но проводник вспоминает, что в этих пещерах ранее часто видели ведьму Декху.

Задание: Победить героя Декха.

Прогресс: Ваш проводник, ящеролюд, сообщает, что впереди находится магический барьер, который перекрывает путь через подземное озеро. Неизвестно, кто его создал, но проводник вспоминает, что в этих пещерах ранее часто видели ведьму Декху.

Завершение: Теперь, когда с ведьмой покончено, магического барьера более не существует. Желаете ли вы проплыть?

Доступ: ( )

55; 96; 1

В этих пещерах очень жарко — немногие существа отваживаются здесь поселиться. Тем не менее, эти места богаты кристаллами, и уже какое-то время пираты добывают здесь драгоценности, которые затем отправляют на Регну. Также несколько месяцев назад в этих пещерах объявился незваный гость — чернокнижник из Нигона.

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Желаете ли вы пройти?

Доступ:

58; 30; 1

На часах у ворот стоят два воина в древних доспехах — они почти такие же огромные и дряхлые, как Тламак, а глаза их горят фанатичным светом.

— Великий шаман ждёт тебя. Скорее же! Мы жаждем увидеть бога!

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: — Готова ли ты пройти?

Доступ: (— цель миссии)

70; 70; 1

Впереди виднеются ворота, сложенные из необычного камня, ведущие в небольшую подземную галерею. Ваш проводник-ящеролюд предупреждает: этот проход когда-то был проклят, и пытаться им воспользоваться — самоубийство. Также проводник говорит, что от этого проклятия может защитить янтарь. Достаточно нескольких кусков.

Задание: Принести 20

Прогресс: У вас нет янтаря, и вы не намерены подвергать своё войско смертельной опасности.

Завершение: С помощью янтаря вы сможете пройти через этот проход, однако камни, принявшие проклятие на себя, исчезнут. Желаете ли вы пройти?

Доступ: восточная часть подземелья.

84; 4; 1

Впереди виднеются ворота, сложенные из необычного камня, ведущие в небольшую подземную галерею. Ваш проводник-ящеролюд предупреждает: этот проход когда-то был проклят, и пытаться им воспользоваться — самоубийство. Также проводник говорит, что от этого проклятия может защитить янтарь. Достаточно нескольких кусков.

Задание: Принести 7

Прогресс: У вас нет янтаря, и вы не намерены подвергать своё войско смертельной опасности.

Завершение: С помощью янтаря вы сможете пройти через этот проход, однако камни, принявшие проклятие на себя, исчезнут. Желаете ли вы пройти?

Доступ: северная часть подземелья.

102; 102; 1

Никто не знает происхождения этих пещер. По словам гнолла-проводника, многие годы они были совершенно пустынными, но около двух десятилетий назад здесь всё чаще стали встречать эльфов и морских существ.

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Желаете ли вы пройти?

Доступ:

Технические Стражи прохода и Врата задания:	
13; 47; 0	*Синий получает доступ к Верфи и зоне воды на 2-1-2*
103; 105; 1	*Розовый получает достум к фиолетовой Палатке ключника на 2-2-7*
19; 99; 0	*Розовый получает доступ к Верфи и зоне воды на 2-4-4*
50; 26; 0	*Сасса выходит в общую зону на 3-4-3*
33; 17; 1	*Арешрак выходит в общую зону на 3-3-2*
5; 7; 0 **7; 9; 0** **24; 18; 0**	*Шаабар выходит в общую зону на 4-2-2*
106; 1; 1	*Пакталь ыфходит в общую зону на 12-1-1*

Слухи в Таверне:

Арешрак — правая рука Пакталя. Меня уверяли, что его звероловам удалось подчинить себе даже ржавых драконов!
На наших островах василиски и горгоны предпочитают обустраивать свои логовища в пещерах.
Племя Пакталя охотится на коатлей, и их почти не осталось на островах. Говорят, оставшиеся прячутся под землёй.
Последний раз багровых коатлей видели несколько столетий тому назад. Лишь одному племени известен секрет их разведения.
Чернокнижник Дагдаро обустроился в одной из вулканических пещер. Говорят, он изучает пойманных коатлей и собирается использовать их для создания чудовищ.
На другом, восточном конце Ифаринского моря лежат острова Кинжальной Раны, также населенные ящерами, а в прошлом и змеелюдьми.
Ведьму Ха-Ору последний раз видели в пещерах. Она одна знает, как призывать корабли с помощи заклинаний.
К западу отсюда, в Восточном Море Энрота, находятся Туманные Острова — один из величайших оплотов магии в мире.
Пакталь и его племя захватило большую часть островов этого архипелага.
Раз в столетие со дна моря поднимается остров, на котором находится великая пирамида. Поторопитесь, если хотите увидеть её, иначе будет слишком поздно!
На западном острове возле руин видели исследователя из Джадама. Похоже, что он изучает артефакты древности.
Многие из древних храмов этих островов были построены змеелюдьми ещё в древности.
Работорговцы разбили свой лагерь совсем недалеко отсюда, где торгуют рабами. В их клетках видели даже коатлей!
Работорговцы и пираты всё чаще наведываются на эти острова, воспользовавшись войной между племенами ящеролюдей.
В дуплах больших деревьев иногда можно найти сокровища.

Эпилог. Вайнона: Кто мог представить, что на этих островах меня ждут открытия, достойные великих путешественников Амберлийской империи? Десятки невиданных птиц, зверей и гадов, целый народ, затерявшийся в тумане веков, и удивительные коатли! Их одних было бы достаточно — ведь раньше никто не знал, что можно изменить ход развития внутри яйца, и вместо хилой змейки на свет появится совсем иное, бесконечно прекрасное создание. Чтобы описать всё это, мало будет и долгой жизни эльфа — а ведь у меня ещё есть весь Джадам. У моей названой сестры, что я обрела здесь, был только клочок далёкого Антагарича — и тот отобрали демоны. Теперь моё место рядом с ней, но я обязательно сюда вернусь.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

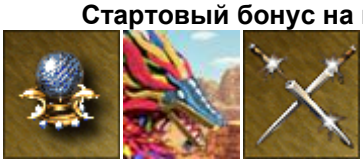
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

7 Новый порядок (New Order)

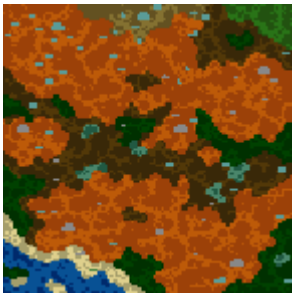
Описание сценария: Кастор захватил власть в Бёртоне. Полурослики были объявлены предателями, и теперь их последняя надежда — вернуться в Эофол. Соберите ресурсы для путешествия и доберитесь до верфи дирижаблей, чтобы победить в сценарии. Герои ограничены 36 уровнем, но перенесут Шляпу Адмирала в следующий сценарий.

Описание территории: Кастор пришел к власти в Бёртоне. Полурослики объявлены вне закона, и теперь их последняя надежда — вернуться на родину в Эофол. Прежде чем отправиться на поиски подходящего транспорта, Генриетте предстоит собрать необходимые припасы и снаряжение.

Стартовый бонус на выбор:

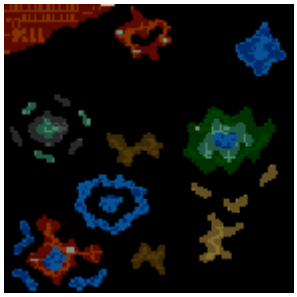


Сфера проливного дождя самому сильному герою
4 Коатля Вайноне
+3 к Атаке Генриетты



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Юмендера	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 36



Города на карте:

	Кракстон			511	431	411	Аркадия	Медная Гора
52; 0; 1	20; 9; 0	52; 5; 0	49; 0; 1	46; 0; 1	43; 0; 1	40; 0; 1	87; 97; 0	97; 25; 0

331	244	221	Новый Долер	Ларимар	Ротванг
36; 0; 1	33; 0; 1	30; 0; 1	7; 47; 0	24; 84; 0	66; 47; 0

Герои на карте:

29; 99; 0

Вайнона переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 6. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**

7 34 13

32; 100; 0

Генриетта переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 3. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**

124 5

Янгард*
10 уровня**
16; 20; 0

*Янгард основан на герое Танкред:
Специализация: Стрелки.
9 13 1 4 **Герой не получает
42 47 85 24 296 98
Патруль: радиус 14 квадратов.

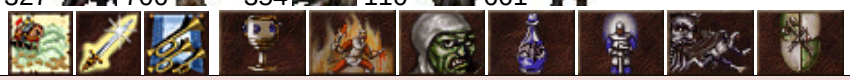
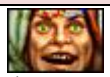
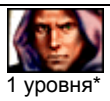
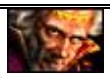
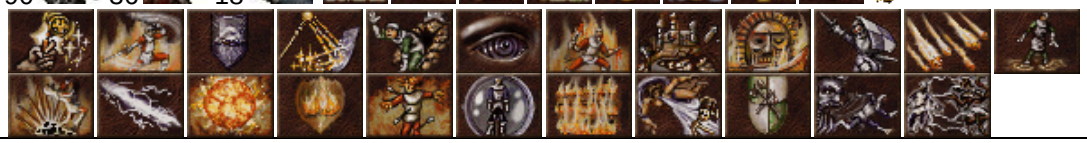
Ведед*
50 уровня**
28; 71; 0

*Ведед основан на герое Крэг Хэк:
Специализация: Нападение.
27 15 8 10 **Герой не получает
37
Патруль: стоять спокойно.

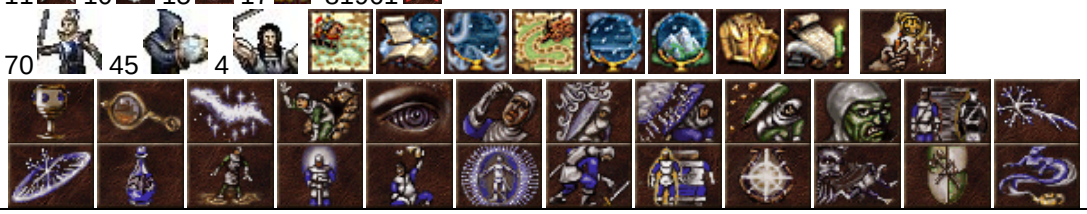
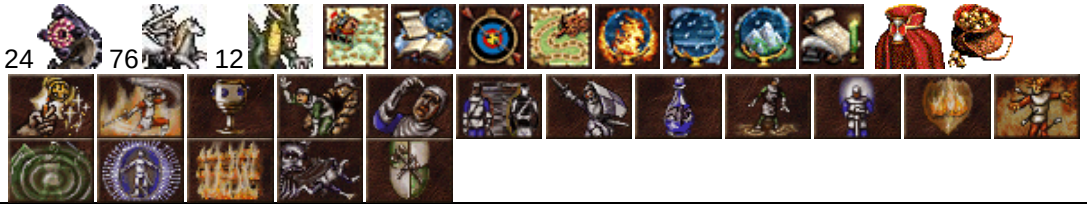
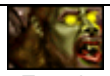
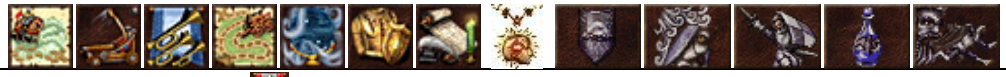
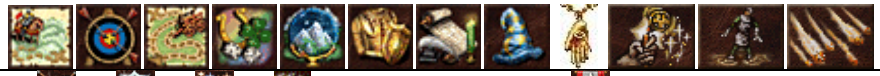
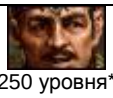
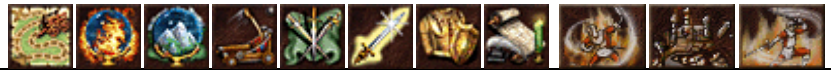
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	40 уровня* 39; 22; 0	2 11 22 18 *Герой не получает 45 21 24 302 271 118 **Патруль:** радиус 14 квадратов.
	250 уровня* 48; 95; 0	27 25 10 12 *Герой не получает 42 49 49 42 **Патруль:** стоять спокойно.
	Заргебар* 500 уровня** 71; 8; 0	*Заргебар основан на герое Гурниссон: **Специализация:** Баллиста. 19 14 1 7 **Герой не получает 62 399 121 104 563 **Патруль:** радиус 10 квадратов.
	Илсингор* 1 уровня** 89; 14; 0	*Илсингор основан на герое Мутаре Дрэйк: **Специализация:** Драконы. 26 19 13 15 **Герой не получает 34 29 9 28 33 **Патруль:** стоять спокойно.
	Урдион* 25 уровня** 31; 93; 1	*Урдион основан на герое Моандор: **Специализация:** Личи. 15 19 7 9 **Герой не получает 177 182 76 1512 55 **Патруль:** стоять спокойно.
	Ксавер* 250 уровня** 79; 92; 1	*Ксавер основан на герое Эллешар: **Специализация:** Интеллект. 19 28 94 40 **Герой не получает 957 844 141 1402 **Патруль:** стоять спокойно.
	Юмендер* 30000 уровня** 59; 28; 0	*Юмендер основан на герое Фредерик: **Специализация:** Автоматоны. 21 44 31 77 **Герой не получает 20 20 20 1 20 20 700 **Патруль:** стоять спокойно.
	100 уровня* 66; 49; 0	17 13 7 9 *Герой не получает 12 37 4 27 155 **Патруль:** радиус 7 квадратов.
	10 уровня* 10; 13; 1	7 10 11 7 *Герой не получает 41 174 66 86

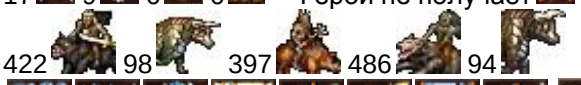
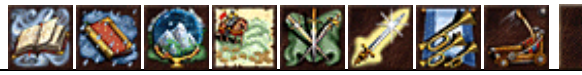
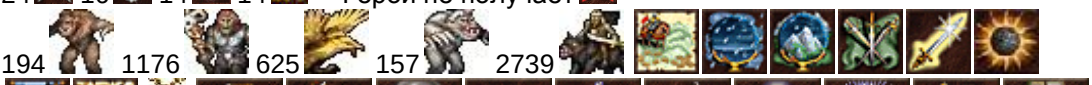
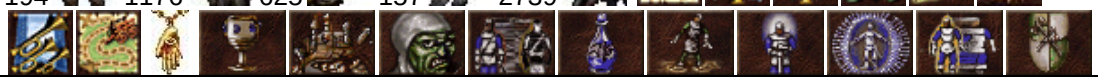
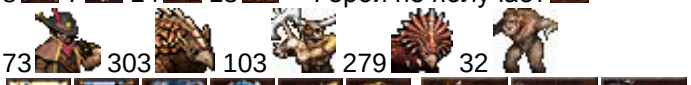
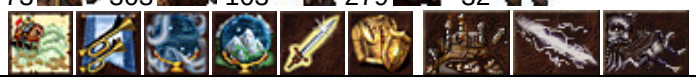
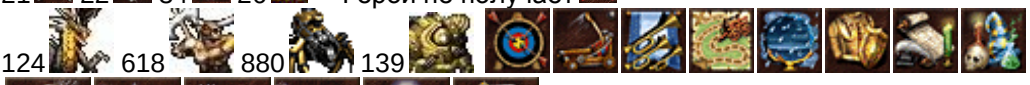
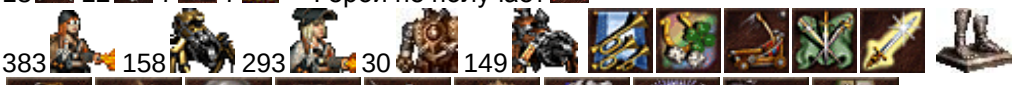
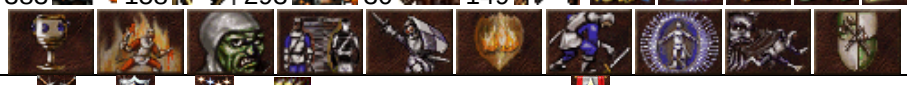
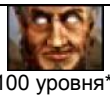
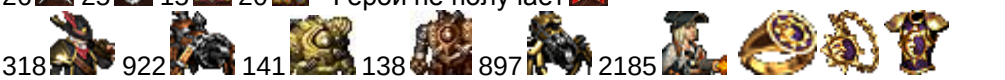
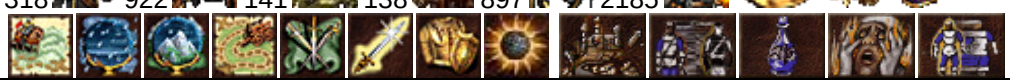
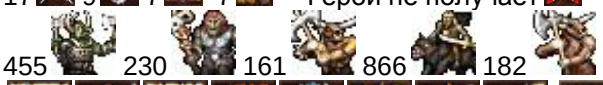
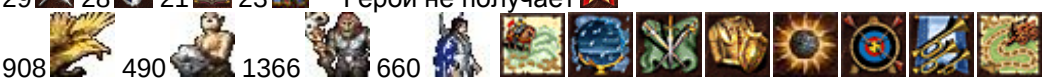
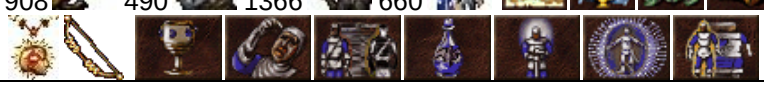
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 Банбра* 10 уровня** 13; 13; 1	*Банбра основана на герое Гретчин: **Специализация:** Гоблины. 14 7 2 2 **Герой не получает 327 706 354 110 661 
	Технические герои:	
	 1 уровня 4; 12; 1	0 0 1 1 0 1 Вторичных навыков нет
	 1 уровня* 29; 5; 1	*Герой не получает 1
	 1 уровня* 33; 3; 1	*Герой не получает 1 **Патруль:** стоять спокойно.
	 1 уровня* 35; 3; 1	*Герой не получает 1 **Патруль:** стоять спокойно.
	 Балиндар* 16 уровня 1; 59; 0	*Балиндар основан на герое Теодор: **Специализация:** Маги. *«Балиндар первым в Бракаде опробовал энротскую технологию, по которой статуи для оживления создавались не из обычного камня, не из руды, и даже не из драгоценных металлов, а из лучшей броневой стали. Косные академики-големостроители не приняли эту инновацию — работы Балиндара до сих пор остаются в статусе экспериментальных, хоть и далеко превосходят свои прообразы».* 6 8 12 15 40567 90 36 18 
	 Тулиг* 10; 92; 0	*Тулиг основан на герое Аэрис: **Специализация:** Пегасы. *«Тулиг — чрезвычайно азартный эльф, и лучший способ призвать его под свои знамёна — предложить вызов в духе «поди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что». Ему удавалось выкрасть «не знаю что» и из-под самого носа дракона, и из подземной сокровищницы гномов, и из жерла потухшего вулкана. Случались и не менее громкие провалы — по сумме выплаченного за себя выкупа он не имеет равных».* 2 5 7 7 0 22 27

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

 Иовилла* 20 уровня 53; 24; 0	*Иовилла основана на герое Аделаида: **Специализация:** Кольцо холода. *«Иовилла настолько уверена в своём миссионерском даре, что готова проповедовать даже неодушевленным предметам, ведь в любом из них может крыться дух — а его уже можно убедить уверовать. Так и случилось, когда она уговорила небольшую речку развести свои воды — дух, проникшийся её горячей речью, не только не дал ей замочить ног, но и посвятил её в тайны своей магии».* 11 10 15 17 81961 70 45 4 
 Хевасар* 18 уровня 107; 78; 0	*Хевасар основан на герое Короний: **Специализация:** Палач. *«Хевасар поставил под сомнение краеугольный камень философии, которую изучал десятки лет — постулат о том, что друид властен над всеми аспектами живой природы и имеет право не только призывать её себе на службу, но и изменять по собственному разумению и желанию. За это коллеги из авлийских лесов часто обвиняют его в приверженности архаической энротской ереси».* 7 13 14 11 57533 24 76 12 
 Гоxx* 15 уровня** 1; 3; 1	*Гоxx основан на герое Жабаркас: **Специализация:** Орки. 21 12 13 15 **Герой не получает 1024 551 1577 2409 462 336 
 1 уровня* 3; 9; 1	*Герой не получает 1
 Валкест* 10 уровня** 3; 13; 1	*Валкест основан на герое Флорибер: **Специализация:** Первая помощь. 11 10 6 4 **Герой не получает 39 238 92 83
 Румеон* 750 уровня** 3; 3; 1	*Румеон основан на герое Димер: **Специализация:** Метеоритный дождь. 16 17 33 18 **Герой не получает 290 466 295 1387 121 317 
 250 уровня* 5; 3; 1	10 20 30 23 *Герой не получает 294 541 1496 119 1082 422 

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

 Ярго* 10 уровня** 7; 8; 1	*Ярго основан на герое Тираксор: **Специализация:** Наездники на волка. 17 9 6 6 **Герой не получает  
 Тергез* 100 уровня** 9; 3; 1	*Тергез основан на герое Жизель: **Специализация:** Помехи. 24 16 14 14 **Герой не получает  
 Скрелль* 10 уровня** 9; 8; 1	*Скрелль основана на герое Сефинрот: **Специализация:** Кристаллы. 8 7 14 13 **Герой не получает  
 Разаргаль* 5000 уровня** 11; 3; 1	*Разаргаль основан на герое Малекит: **Специализация:** Волшебство. 21 22 34 26 **Герой не получает 
 Стина* 10 уровня** 11; 8; 1	*Стина основана на герое Сэм: **Специализация:** Механики. 13 12 7 7 **Герой не получает  
 100 уровня* 13; 3; 1	26 25 15 20 *Герой не получает  
 Сенет* 5 уровня** 14; 8; 1	*Сенет основан на герое Дас: **Специализация:** Минотавры. 17 9 7 7 **Герой не получает 
 Хороаг* 40 уровня** 16; 3; 1	*Хороаг основан на герое Десса: **Специализация:** Логистика. 29 28 21 23 **Герой не получает  

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Винцельс*
20 уровня**
16; 8; 1

*Винцельс основан на герое Тавин:
Специализация: Нападение.
10 11 14 14 **Герой не получает
101 454 232 981 226

Фотт*
40 уровня**
18; 3; 1

*Фотт основан на герое Гуннар:
Специализация: Логистика.
30 27 17 13 **Герой не получает
430 599 1008 211 179

10 уровня*
18; 8; 1

13 6 20 14 *Герой не получает
1340 245 120 531 113

150 уровня*
20; 3; 1

27 25 37 34 *Герой не получает
183 828 447 97 219 864

Джерхеш*
25 уровня**
21; 8; 1

*Джерхеш основан на герое Зубин:
Специализация: Точность.
20 9 9 11 **Герой не получает
703 304 413 465 802

Гверау*
10000 уровня**
23; 3; 1

*Гверау основана на герое Гундула:
Специализация: Нападение.
55 57 39 40 **Герой не получает
629 1626 251 243 672

Элдериан*
10 уровня**
23; 8; 1

*Элдериан основан на герое Тодд:
Специализация: Автоматоны.
14 13 15 15 **Герой не получает
183 436 79 451 1072

Стробус*
10000 уровня**
25; 3; 1

*Стробус основан на герое Джеддит:
Специализация: Воскрешение.
51 64 97 65 **Герой не получает
1007 135 284 1143

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Ревентир*
25 уровня**
25; 8; 1

*Ревентир основан на герое Даркстorн:
Специализация: Каменная кожа.
6 15 23 14 **Герой не получает
702 330 736 341 444

10000 уровня*
27; 3; 1

60 64 50 48 *Герой не получает
500

Илмарин*
5 уровня
93; 75; 0

*Илмарин основан на герое Торосар:
Специализация: Баллиста.
«Темой дипломной работы Илмарина на звание алхимика было улучшение технологии активации золотого голема. Он сам изваял статую, которую должен был оживить перед комиссией, и по какому-то наитию придал ей женские черты. В ночь после успешной демонстрации золотая женщина пропала из дома алхимика, и с тех пор Илмарин ищет по всему свету ту, что разожгла в его сердце любовь».
7 4 5 5 4600
36 44

Пролог. Кастор: Пустой человек исчисляет своё богатство в золотых монетах. Практичный — в руках, готовых выполнять его распоряжения. Истинно могущественный — в умах, работающих на воплощение его планов. Теперь в моей власти целая страна, полная таких умов, небольшая — зато вся. Каждый мечтает заполучить для исследования хоть крошечную толику чудес из Гробницы. Со стороны может показаться, что я щедро делюсь ими — но в дело идёт только то, что служит моим интересам здесь и сейчас. За усердную работу я вознаграждаю всего лишь правом принести мне ещё немного пользы, и все причастные остаются довольны — это ли не подлинное искусство управления людьми?

День 1
1-1-1

Весь обратный путь до берегов Джадама прошел для меня в предвкушении одного события — как только я сойду на берег, я поделюсь радостной вестью с каждым полурослико. Тавин жив! А это значит, что живы и другие — чьи-то родные, братья, друзья. Мы тут же соберём спасательную экспедицию — мой новый опыт поможет гораздо лучше оснастить её. Годы усердной работы дали плоды: наши дирижабли стали быстрее и вместительнее. Теперь мы наберём отряд воинов с горящими справедливостью сердцами, погрузим могучих дредноутов. Вернёмся в Эофол и обрушимся на неприятеля — он скован по рукам и ногам войной с героями Эрафии, и мы сможем нанести удар там, где нас никто не ждёт. Спасём всех, привезём сюда, покажем, как мы тут обустроились! Я без конца делилась с Вайноной всё новыми деталями своих будущих планов. Хоть она горячо поддерживала меня — кажется, я всё же порядком утомила её разговорами.

Наконец настал долгожданный день: наш корабль бросил якорь у маленькой пристани. Груженные яйцами коатлей ящики и клетки с диковинными зверями были спущены с палубы на твердую почву. Я и другие участники экспедиции не могли скрыть радости. Пусть она иссушена жарким солнцем и уныла на вид — после долгих месяцев скитаний по мокрым грязным джунглям эта земля нам ещё дороже, чем раньше.

Для компьютера (повтор каждый день):
Событие: -500 -500 -500 -500 -500 -500 -90000

День 3
1-1-3

Мы осторожно продвигались вглубь материка, сторонясь больших дорог и открытой местности. Уши стали нам вторыми глазами; когда на тебя идёт охота — чем больше глаз, тем лучше. Я горько усмехнулась: с удовольствием отрастила бы себе ещё несколько пар, если бы сейчас под рукой оказался Агар. Проезжая мимо оврага, я услышала едва заметное то ли сопение, то ли храп. Я сделала жест Вайноне, призывая замереть. Уши эльфийки дрогнули, и через секунду она уже показывала рукой в направлении источника звука. Неслышно, как и подобает настоящему разведчику, я подкралась к оврагу в указанном месте. Моему взору открылась печальная картина: несколько изможденных, израненных полурослико, накрывшихся каким-то грязным, рваным тряпьём. Я не видела их лиц, но торчащие пятки, покрытые редкими, уже седыми волосками, заставили моё сердце забиться чаще.

— Коста, старый пройдоха! Вставай, твои пони опять сожрали всю морковь у Мелани!

Коста вскочил как ужаленный и со страхом уставился на меня. Из глаз старого возчика хлынули слёзы, из груди вырвался крик ужаса — но едва его подслеповатые глаза разобрали моё лицо, он заревел ещё громче, уже от счастья.

— Генриетта, ты ли это?.. Отмучился. Значит, нашли, и я уж на небесах…

— Что ты такое говоришь, Коста! Это я, я жива. И ты жив! Что с вами случилось?

— Мортон. Проклятый гоблин. Сколько моих дружков его дьявольская машинерия укокошила! Мы, те, кто выжил, еле ноги из Ротванга унесли.

— Подожди… Мортон? Он тоже предал нас?

— Да, девонька, и он тоже. Да дело-то неудивительное — известно, зеленокожее отродье. Когда повалил народ с севера с горькими вестями, мы принялись готовиться к драке. Даже эту, как её, военную хитрость учинили: устроили на Мортона засаду, переломали добрую дюжину его стрелялок, но жабомордый крепко зацепился за предместья. Нас, ополченцев, осталась в живых горстка — вот мы тут все. В город пробраться уже было никак — пустились помощь искать.

— Не бойся, старина. Ты её нашел!

«Значит, Ротванг находится под осадой или уже пал. Если даже и так, то город должен был понести серьёзные разрушения — Мортону теперь понадобится много времени, чтобы вновь выстроить оборону,» думала я, прикидывая наши возможности.

Оказавшись в безопасности под нашей защитой, Коста быстро пришёл в себя. Конечно, он не помолодел — но это уже был не тот вызывающий острую жалость, полумёртвый от ужаса и истощения бедолага, которого мы нашли прячущимся в норе подобно кролику.

Мой знакомец рассказал мне по порядку, что случилось за последние месяцы. Мне никогда не нравился Кастор — я чувствовала в нём что-то, что не позволяло поверить в искренность его стремления помочь Бёртону добиться процветания на благо всех жителей Терра Новы, как он при любом удобном случае заявлял с трибуны. Как оказалось, не зря.

Пришелец с большой земли подмял под себя всё, до чего смог дотянуться. Он требовал добывать и закупать больше руды, строить больше механизмов, и уже никто не понимал, ради чего. Рабочие дни полурослико в стали длиннее, а условия труда — хуже. Многие тогда пошли к Фредерику, как ходили со своими вопросами раньше, когда он возглавлял наблюдательный совет Объединения Бёртонских заводов, но путь им преградили стражники. Никто не видел изобретателя уже несколько недель. После появления Кастора Фредерик стал надолго пропадать, проводя научные изыскания в далёких от чужих глаз лабораториях, а теперь и вовсе исчез из поля зрения — кажется, кроме самого чернокнижника, никто не знал, где он может находиться. Когда первые недовольные организовали забастовку и остановили паровые молоты, требуя пересмотра коллективного договора, Кастор жестоко подавил протест силами наёмников в широкополых шляпах и длинных плащах.

— Те ребята были не из наших — один чёрт знает, где приблудный чародейщик откопал таких сволочей, — возмущался Коста.

Однако реакция Кастора лишь распалила полурослико в — за годы жизни в Джадаме они успели научиться давать отпор, когда кто-то пытался отобрать у них то, что они стали считать своим. Вскоре большинство заводов стояло, многие станки были сломаны, а мои собратья принялись сбиваться в отряды ополчения. Они ловили и избивали наёмников, где только могли их достать, и расписывали стены призывами сбросить незваного гостя из Дейи с трона, который он сам себе воздвиг, не считаясь с мнением тех, кто не хотел видеть в Бёртоне и других вольных городах никаких королей и государей. Тогда Кастор объявил всех до единого полурослико в вне закона: одних приковали кандалами к станкам, а других бросили в темницы. На тех, до кого лапы его бандитов не могли дотянуться, была объявлена настоящая охота. Меня же, как лидера бунтующего народа, заочно обвинили в саботаже и организации беспорядков.

День 4
1-1-4

Мы закрепились в Ларимаре, но задерживаться надолго здесь не стоило. Маленький и бедный городишко плохо годился на роль нашей основной базы, а местные откровенно боялись нас. Конечно, сердиться на них за это было глупо: всему виной были драконовские законы, вышедшие из-под пера Кастора, и обещанные узурпатором наказания — кодекс кар занимал чуть ли не половину увесистого тома «Leges Terrae Novae», выпущенного Бёртонской типографией всего месяц назад.

Подумать только: не прошло и года с тех пор, как мы вместе с этими людьми смело встречали грудью невзгоды и трудились на благо нашего общего будущего. И вот теперь наши пути разминулись и с каждым прожитым днём будут расходиться всё дальше и дальше. Доказательством этому стала моя встреча с местным мальчишкой, слишком юным, чтобы помнить противостояния с пиратами или Зогом. Ребёнок выскочил из-за кустов с громким воплем, который, вероятно, должен был изображать боевой клич. Я чуть не расхохоталась — до того забавно звучал его тоненький голосок. Вовсе не смущённый тем, что не произвёл на меня желаемого впечатления, парнишка направил на меня палку, превращённую детским воображением в ружьё:

— Умри, карлик-предатель! Пиф-паф! Я Мёрдок, лучший стрелок на всём Диком Пастбище! Я с версты попадаю прямо в сердце неприятеля! Трепещи!

Раньше я смеялась и подыгрывала детям, когда они изображали огров, гоблинов и прочих монстров в своих играх, но теперь ситуация была иной — тут уже было не до баловства. Выходка ребенка неприятно поразила меня. Я поддалась негодованию, выхватила палку из рук хулигана, переломила об колено и зашвырнула в кусты, а самого его угостила подзатыльником. Мальчишка оказался не робкого десятка и даже не заревел — он плюнул в меня и бросился наутёк, то и дело оборачиваясь и выкрикивая:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

— И это, и это попомнишь ещё! Мёрдок уже рядом, он знает, что вы тут! Вот увидишь! Он перестреляет вас всех как степных сусликов, и мы… и мы перестанем бояться, и всё будет как раньше!

День 5
1-1-5

Я сидела у костра наедине с тяжёлыми думами, когда Коста подошёл ко мне, протягивая фляжку «тройного кактусняка» , — зубодробительно крепкого пойла собственной перегонки, которым он невероятно гордился. Я не стала чиниться и сделала пару глотков, а потом мы просто сидели и молчали. Вспомнилось, как когда-то зимними вечерами я, ещё совсем маленькая, сидела у камина в домике старого Хея, и мой неродной дед, обычно вредный и крикливый, непослушными пальцами заплетал мне косичку над правым ухом.

— Послушай, Коста… А что такое «Лунное дитя»? Ты когда-нибудь слышал, чтобы так кого-то называли?

— Так известно что, девонька… Когда молодуха принесёт… — старый возчик вдруг вздрогнул, будто вспомнил о чём-то очень важном, и почти выкрикнул: — Не, не, не знаю я ни про каких дитёв, и знать не хочу, и не видел никогда, и рядом не стоял, чтоб мне провалиться туда, откуда рогатые своих дружков достают…

Старик уронил фляжку, вскочил и, шлёпая пятками по песку, зашагал прочь. Я сидела и смотрела в огонь. Из темноты соткалась тонкая фигура. Вайнона стояла по другую сторону костра, подняв голову к небу.

— У нас есть песня… Ты не знаешь нашего языка, но я попробую тебе перевести.

Лунного света дитя
Кружит на отмелях в танце игривом.
Уединённо мечтает дитя,
Спрятавшись в тень под ивой.
Выболтав всё паутине ветвей,
Спит на ступенях фонтана.
Палочки взмах, и запел соловей.
Ждать из-за гор рассвет она начинает рано.

— Красиво… Но почему он так испугался? Ведь не из-за эльфийской песни. Что-то тут другое… Хотела бы я узнать ответ — только, чтобы при этом не умирали и не убегали в ужасе несчастные старики. Боги, я никогда не просила вас открывать мне тайны моего прошлого. Мне хватало и настоящего, в котором я живая, сильная, сама решаю, чего хочу и куда иду… Зачем сейчас?

День 8
1-2-1

Объявленный вне закона, мой народ спешно покидал свои дома и мастерские. На фабриках теперь трудились сговорчивые зеленокожие гоблины — их было очень много, и они были готовы на всё, чтобы вырваться из унизительной нищеты. Поразительно, но койка в рабочей казарме и миска липкой каши из корневищ рогоза, самой дешёвой пищи, которую только можно было себе представить, казались им залогом завидного благосостояния. Они не имели ни малейшего понятия об охране труда и технике безопасности, но несчастные случаи на производстве никак не влияли на их стремление трудиться. В массе своей они были неуклюжи и учились с большим трудом, но заводским надзирателям, назначенным Кастором, было нетрудно хоть каждый день менять работника за станком, ведь рано или поздно очередной должен был оказаться хоть сколько-то толковым. Всё это значило, что в полурослики у Кастора уже не было ни малейшей нужды. Многие бежали на юг, в те города, до которых жадная рука узурпатора ещё не дотянулась. Одним из таких последних пристанищ свободы стал форт Ротванг, ныне взятый в осаду Мортоном. Ополченцы хорошо потрепали гоблина своей диверсией, и у нас оказалось две-три недели в запасе до того, как он сможет основательно укрепить свои позиции и получить подкрепление. Нужно успеть до этого момента прорвать блокаду и воссоединиться с беженцами, Объявленный вне закона, мой народ спешно покидал свои дома и мастерские. На фабриках теперь трудились сговорчивые зеленокожие гоблины — их было очень много, и они были готовы на всё, чтобы вырваться из унизительной нищеты. Поразительно, но койка в рабочей казарме и миска липкой каши из корневищ рогоза, самой дешёвой пищи, которую только можно было себе представить, казались им залогом завидного благосостояния.

Они не имели ни малейшего понятия об охране труда и технике безопасности, но несчастные случаи на производстве никак не влияли на их стремление трудиться. В массе своей они были неуклюжи и учились с большим трудом, но заводским надзирателям, назначенным Кастором, было нетрудно хоть каждый день менять работника за станком, ведь рано или поздно очередной должен был оказаться хоть сколько-то толковым. Всё это значило, что в полурослики у Кастора уже не было ни малейшей нужды. Многие бежали на юг, в те города, до которых жадная рука узурпатора ещё не дотянулась. Одним из таких последних пристанищ свободы стал форт Ротванг, ныне взятый в осаду Мортоном. Ополченцы хорошо потрепали гоблина своей диверсией, и у нас оказалось две-три недели в запасе до того, как он сможет основательно укрепить свои позиции и получить подкрепление. Нужно успеть до этого момента прорвать блокаду и воссоединиться с беженцами, укрывшимися в городе. После освобождения Ротванг станет нашей главной базой для подготовки полёта к Эофолу. Конечно, о спасательной экспедиции речи уже не идет — когда мы покинем Джадам, здесь нас уже никто не будет ждать обратно. Ставки высоки как никогда: либо мы поможем Эрафии одержать победу над краснокожей саранчой и вернём себе родной край, либо умрём, пытаясь это сделать. Такая

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	судьба лучше, чем ютиться где-то на краю света, дважды беглецами. Один из полуросликов в отряде Косты оказался опытным плановиком из центрального управления Объединённых Заводов. С его помощью мы смогли провести расчёты. Для перевооружения и долгого перелета нам понадобится подготовить по крайней мере 125 единиц серы, ртути и руды. Я думала о попытке наладить связь с Фредериком, но никто не знал, где он, что с ним, и нет ли его вины в том, что творится в крае, который мы ещё недавно считали своим. Спасибо тебе, старый друг! Ты спас нас, помог нам стать храбрыми и изобретательными. Тебе я обязана силой, которая живёт внутри меня и с каждым днём ощущается всё отчётливей. Теперь я беру свою жизнь и судьбу своего народа в свои руки — мы пойдём своим путём. Я надеюсь, что ты в порядке, где бы ты ни находился. Верю, что однажды мы встретимся вновь, и ты расскажешь мне о новых необыкновенных открытиях.
День 10 1-2-3	Я подскочила на постели: давно затерявшееся в воспоминаниях о старой эофольской жизни ощущение напомнило о себе. Волосы на моих ногах и голове стояли дыбом. Выйдя из палатки, я увидела похожие на одуванчики шевелюры моих товарищей. В воздухе чувствовался запах грозы и ещё чего-то. Этот запах — откуда он мне знаком? Ну конечно… память открыла ворота, и ощущения хлынули на меня бурным потоком. Зрение, слух, обоняние, даже вкус — всё было снова острым, как в детстве. Один из долгих летних дней беспечной юности: Фредерик в мастерской показывает мне блестящий железный шар и что-то рассказывает о молниях, зарядах, о том, как он вот-вот сумеет заставить молнии вращать жернова мельниц, освещать тьму пещер, и даже отгонять диких зверей. Он чем-то щёлкнул, и комната наполнилась знакомым запахом, а волосы на моих стопах распушились во все стороны — так же, как и сейчас. Я содрогнулась. Я вспомнила, что было дальше. Загадочно улыбаясь, Фредерик предложил мне дотронуться до блестящего шара. Я протянула руку, чтобы пощупать симпатичный кругляш, но между моей ладошкой и шаром был ещё целый локоть, когда с громким щелчком вспыхнула молния, и всё моё тело пронизала боль. Я долго плакала и ругалась сквозь слёзы, а Фредерик извинялся и говорил непонятные мне тогда слова — что-то о калибровке, о расчётной мощности и энергии дугового пробоя. Неужели он добился своего и обуздал молнии… но дикими зверями изобретатели теперь считают нас?
День 11 1-2-4	Мои худшие опасения подтвердились. Сами того не ожидая, мы набрели на нечто такое, что я могла бы назвать лишь уродливым проявлением извращенного гения тёмного экспериментатора. Запах грозы и палёного мяса, обугленные скелеты, привязанные к металлическим громоотводам, — вот какие мрачные украшения скучного ландшафта пустошей мы увидели, забредя во время разведки в небольшую каменистую долину. Песок вокруг железных конструкций местами превратился в стекло, а большие камни были разбиты, и на обнажённых поверхностях виднелись вытравленные неведомой силой узоры, похожие на деревья. В них была какая-то мрачная, как магнитом притягивающая глаз красота… То тут, то там были разбросаны обгорелые метки с какими-то цифрами. Это была казнь, казнь долгая и мучительная — она продлилась столько, сколько негодяи пристреливали своё новое оружие. Я всем сердцем надеялась, что этот подлый аппарат создал кто угодно, но только не Фредерик. Удар с неба может постичь каждого из нас в любой момент — нужно помнить об этом и попытаться найти какую-нибудь защиту.
День 13 1-2-6	В тот день в лагерь вернулся коатль, из которого мы с Вайноной пытались сделать разведчика. Я пока не была убеждена в том, что эти существа могут приносить пользу ещё где-то, кроме как на поле боя. Тем не менее, эльфийка настаивала, что коатли невероятно умны, — она нашла с этими созданиями общий язык куда быстрее, чем я предполагала. Вероятно, дело в ритуале Тламака. Я совсем забыла, какой восторг охватил меня, когда я смотрела, как моя подруга помогает маленькому змею с перьями всех оттенков красного выбраться из скорлупы. Будто это было много поколений назад, когда коатли царили над всем миром, а мир умещался всего на нескольких островках… Да, связь Вайноны с её новыми друзьями была необычной и неразрывной. Обняв усталого разведчика за большую угловатую голову, она могла видеть всё, что за последние несколько дней увидел он сам. Похоже, мы — не единственные цели охотников за головами, которых разослал по окрестным землям Кастор. Коатль видел, как несколько стрелков с ружьями вели закованного в кандалы человека, похожего на алхимика. Кроме того, к северу была замечена ещё одна тюрьма, охраняемая джаггернаутами, но вот кто томился там — узнать было никак нельзя. Мы не одиноки в нашем противостоянии с Кастором — это вселяет надежду.
День 17 1-3-3	Вайнона семимильными шагами осваивала преимущества, которые даёт дружба с коатлями. Ещё недавно я посмеивалась, глядя, как она пытается втолковать задачу своему первому пернатому лазутчику, а сейчас у нас уже целая стая проворных разведчиков — они рыщут среди облаков и не дают вражеским дирижаблям взлетать. Коатль намного умнее виверны — те бездумно совались под винты наших воздушных кораблей, по привычке заходя добыче в хвост, и потеряли не один десяток, прежде чем додуматься атаковать оболочку. Наши крылатые друзья прекрасно знают, где у дирижаблей слабые места, и теперь у нас есть решительное превосходство в воздухе. Более того: благодаря этим поразительным созданиям мы знаем о хорошо укрепленной и неприступной крепости предателей и о том, что по крайней мере три командира растущей армии Кастора рассредоточили свои отряды на подступах к этому бастиону. Знаем и о всё множащейся популяции драконов, и об одном очень интересном городе, брошенном из-за нежити, восставшей из могил. В том городке сохранились нетронутыми

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	мануфактуры и фабрики, а это значит, что, упокоив мертвецов, мы сможем произвести автоматонов для своих нужд.
День 29 1-4-4	Кастор бросил против нас всю мощь своей растущей армии. Это не просто попытка запугать отщепенцев, не подавление мятежа. Это война — война на истощение, которую мы заведомо проиграли. С каждым днём он разогревает горнило кузниц и заводов всё горячее, а гоблины набираются опыта и работают всё лучше, да и требует он от них всё больше. Рано или поздно на каждого полуросликa будет приходиться два, а может быть, и три самоходных механизма или метких стрелка с не знающими промаха ружьями. Каждый час промедления сегодня откликнется нам горечью поражений и потерь завтра. Мы не сможем вести сразу две войны — одну в настоящем, с бывшими друзьями, а другую в будущем, со старыми врагами. И всё же я верю: мы сможем скопить достаточно сил, чтобы отправиться в Эофол, прежде, чем Кастор обрушится на нас.
День 36 2-2-1	**Для Фабрики (30; 0; 1):** Капитолий, Замок, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 5 уровня, Громоотвод, Банк, Генератор маны, Ул.Хижина полурослико в, Ул.Плавильня, Ул.Ранчо, Хлев, Ул.Мануфактура, Ул.Катакомбы, Ул.Дозорный пост, Ул.Серпентарий, Ул.Стапель построены.
День 53 2-4-4	**Для Фабрики (33; 0; 1):** Капитолий, Замок, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 5 уровня, Громоотвод, Банк, Генератор маны, Ул.Хижина полурослико в, Ул.Плавильня, Ул.Ранчо, Хлев, Ул.Мануфактура, Ул.Катакомбы, Ул.Дозорный пост, Ул.Серпентарий, Ул.Стапель построены.
День 71 3-3-1	**Для Фабрики (36; 0; 1):** Капитолий, Замок, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 5 уровня, Громоотвод, Банк, Генератор маны, Ул.Хижина полурослико в, Ул.Плавильня, Ул.Ранчо, Хлев, Ул.Мануфактура, Ул.Катакомбы, Ул.Дозорный пост, Ул.Серпентарий, Ул.Стапель построены.
День 85 4-3-1	**Для Фабрики (40; 0; 1):** Капитолий, Замок, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 5 уровня, Громоотвод, Банк, Генератор маны, Ул.Хижина полурослико в, Ул.Плавильня, Ул.Ранчо, Хлев, Ул.Мануфактура, Ул.Катакомбы, Ул.Дозорный пост, Ул.Серпентарий, Ул.Стапель построены.
День 89 4-1-5	Больше тянуть нельзя. Мы должны готовить дирижабли и отправляться в Эофол прямо сейчас, иначе Кастор сметёт нас, как волна от крепчающей бури смывает песчаный замок на пляже. Всё, чего мы добились здесь, было таким замком, который мы приняли за новый дом. Наше будущее больше не связано с этими бесплодными землями — оно лежит там, за океаном. Лишь одно место достойно того, чтобы называться родиной. Быть может, мы погибнем в неравной схватке с демонами — но стоя на своей земле.
День 99 4-3-1	**Для Фабрики (43; 0; 1):** Капитолий, Замок, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 5 уровня, Громоотвод, Банк, Генератор маны, Ул.Хижина полурослико в, Ул.Плавильня, Ул.Ранчо, Хлев, Ул.Мануфактура, Ул.Катакомбы, Ул.Дозорный пост, Ул.Серпентарий, Ул.Стапель построены.
День 113 5-1-1	**Для Фабрики (46; 0; 1):** Капитолий, Замок, Кузница, Рынок, Хранилище ресурсов, Гильдия магов 5 уровня, Громоотвод, Банк, Генератор маны, Ул.Хижина полурослико в, Ул.Плавильня, Ул.Ранчо, Хлев, Ул.Мануфактура, Ул.Катакомбы, Ул.Дозорный пост, Ул.Серпентарий, Ул.Стапель построены.

События на карте:

EVENT **25; 92; 0**	На нашем пути лежал городок со звучным именем Ларимар — он должен был стать первой остановкой на отрезке пути по Джадаму, подводящем конец нашей изнурительной экспедиции. Мы не ожидали фанфар, ковровых дорожек или каких-то других дурацких почестей для вернувшихся путешественников. Всё, о чём мы мечтали — горячий обед, мягкие кровати и свежая одежда. Увы, наши мечты в одночасье разлетелись по ветру, стоило нам увидеть испуганные лица местных жителей. В мгновение ока улица опустела, все ставни на окнах оказались захлопнуты, а двери крепко затворены на засовы. Город вымер — только ветер лениво гонял перекати-поле по дорожной колее. На одной из дверей я увидела несколько плакатов из пожелтевшего пергамента. На первом, самом большом, был изображён уродливый полурослик со злобно перекошенной, оскаленной рожей, похожей на пожёванный блин. Подпись внизу гласила: “Генриетта. Разыскивается живой или мертвой”. Другие плакаты украшали не менее гадко нарисованные лица, а многие имена под ними были мне хорошо знакомы.
EVENT **57; 27; 0**	Было бы наивно предполагать, что верфь дирижаблей останется без охраны. Лишь только стоило приблизиться к дирижаблям, как из-за холмов показались автоматоны — сотни автоматонов! Командовал автоматонами изобретатель, который показался вам смутно знакомым…
EVENT **9; 24; 0**	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 130% и выше:** Танкред – Бонус **Событие:** +1 6 6 13 3 26 13

EVENT **14; 11; 0** **32; 16; 0**	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 130% и выше:** **Событие:** +30 +3 +3 +3 +3
EVENT **14; 12; 0** **47; 3; 0** **7; 6; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +50 +10 +10 +5 +5
EVENT **15; 26; 0** **33; 15; 0** **16; 6; 1** **18; 6; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +10 +10 +10 +10
EVENT **35; 25; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +10 +10 +20 +10
EVENT **37; 24; 0**	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 130% и выше:** **Событие:** +1 6 3 3 27 27 14
EVENT **46; 4; 0**	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 130% и выше:** **Событие:** +30 +3 +3 +3 +3
EVENT **66; 50; 0**	**Для компьютера:** Мортон — минус мувы **Событие:** обнуление очков хода.
EVENT **67; 9; 0**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +10 +10
EVENT **68; 9; 0**	**Для компьютера (многоразовое):** **Событие:** +1 8 40 18 14 70
EVENT **1; 1; 1** **9; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +15 +15 +10 +10
EVENT **3; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +10 +10 +30 +15
EVENT **5; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +10 +10 +20 +15
EVENT **7; 3; 1**	**Для компьютера (многоразовое) на сложности 100% и ниже:** **Стражи:** 250
EVENT **9; 6; 1** **11; 6; 1** **14; 6; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +70 +10 +10 +7 +7
EVENT **11; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +10 +15 +15 +15
EVENT **13; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +12 +12 +10 +10
EVENT **16; 1; 1** **18; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +15 +15 +15 +15

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **20; 1; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +12 +12 +20 +15
EVENT **21; 6; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +13 +13 +10 +10
EVENT **23; 6; 1** **25; 6; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +10 +10 +15 +15
EVENT **4; 15; 1**	**Для компьютера:** **Событие:** обнуление очков хода.
EVENT **7; 15; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +200 +20 +20 +20 +20 16 90 38 34 +10000 очков хода.
EVENT **10; 15; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +200 +20 +20 +20 +20 17 66 27 35 +10000 очков хода.
EVENT **13; 15; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +200 +20 +20 +20 +20 +10000 очков хода. 114 256 125 42 238
EVENT **31; 5; 1**	**Для компьютера:** Смэрть **Стражи:** 40
4; 107; 0	42 470 470 42 Можно забрать войска
14; 35; 0	147 74 152 71 149 Нельзя забрать войска
31; 51; 0	45 27 45 Нельзя забрать войска
40; 73; 0	40 5 40 5 40 5 40 Нельзя забрать войска
49; 45; 0	400 42 270 28 400 Нельзя забрать войска
70; 83; 0	Можно забрать войска
71; 26; 0	152 410 152 71 71 Нельзя забрать войска
79; 96; 0	95 120 25 120 95 Нельзя забрать войска
50; 53; 1	25 35 25 Нельзя забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

24; 90; 0	Из-за угла дома показались несколько стрелков. Встав шеренгой в конце улицы, они подняли ружья и направили их на нас. Вперёд вышел один, в идеально выглаженном угольно-чёрном костюме и начищенной до ослепительного блеска кирасе. Видеть такую картину было странно: никогда раньше мне не доводилось замечать за стрелками такого внимания к своему внешнему виду. Да и как за ним можно уследить, когда неделями скачешь по пустошам, спишь на голой земле, ползаешь среди острых камней и колючих кустарников? Похоже, пока я была далеко, что-то в их задачах и подходе к несению службы здорово поменялось… Разодетый стрелок сплюнул на землю и скрежещущим голосом заговорил: — Согласно распоряжению номер шесть дробь шесть Верховного Распорядителя Кастора, вы должны добровольно сложить оружие и проследовать в городскую тюрьму, откуда будете этапированы в Бёртон и преданы справедливому суду за саботаж и измену. — Измену?! Мы только что прибыли из дальнего путешествия. Нас не было на землях Джадама многие месяцы — и ваш Кастор об этом прекрасно знает! Это какая-то ошибка… — Молчать! Либо вы сдаётесь по-хорошему, либо мы обменяем ваши головы на обещанное вознаграждение... Хм. Если награда всё равно одинаковая, то не стоит ли нам потренироваться в меткости — а, Герт? Губы наёмника, стоявшего по правую руку от предводителя, искривились в циничной ухмылке.
69; 80; 0	Собирайтесь, хлопцы, мы выступаем!
73; 81; 0	В Эофол возвращаемся, говоришь?
80; 90; 0	В воздухе появился запах серы. И, пока мы приближались к горам, запах только усиливался. Впереди показалось огромное ущелье, над которым летали… Нет, не птицы. Это были драконы — десятки и сотни ржавых драконов! Вы и раньше встречали ржавых драконов на островах к югу от Джадама, но не в таком количестве. Что хуже всего, драконы заметили вас. Слишком поздно бежать, придётся дать им бой.
86; 13; 0	Это была ловушка.... Перебив драконов, вы не обнаружили ни сокровищ, ни ценных артефактов. Илсингору удалось уцелеть: когда вы готовились атаковать могучего дракона, змий взмыл в воздух и улетел. Внимательно осмотрев логово, вы обнаружили магический свиток. Возможно, он поможет вам покинуть это место?
1; 24; 0	**Награда:** +15 +15
1; 105; 0	**Награда:** +10000 40
13; 43; 0	**Награда:** +10 +5000 25
35; 98; 0	**Только на сложности 130%:** **Награда:** +40 +15 +40 +15 +15 +25000 +2 +2 +2 +2 120 30 12 6 4
36; 97; 0	**Только на сложности 100% и ниже:** **Награда:** +40 +25 +40 +25 +25 +25000 +5 +5 +5 +5 450 150 70 40 30
64; 38; 0	**Награда:** +10 +10 +20 +20 7
72; 0; 0	**Награда:** +20 +25000
75; 94; 1	**Награда:** +2 +2 +2 +2
5; 77; 0	Караваны Гильдии

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

6; 52; 0	Долерские Копи
67; 97; 0	Берегитесь ржавых драконов!
73; 65; 0	Север — Форт Ротванг
89; 29; 0	Прииски Медной Горы

Задания на карте:

20; 106; 0

В небольшой хижине на острове вы неожиданно встречаете колдунью.

— Возможно, вы обо мне уже слышали, — говорит она. — Я Лиадра, и мне приходилось ранее встречать одного из ваших изобретателей. Кажется, его звали Тодд... или это был Бертрам? Впрочем, неважно.

Вот уже много лет я изучаю ангелов, однако мне так и не удалось найти доказательства моей гипотезы относительно их природы. Что хуже всего, сами ангелы совершенно не настроены со мной общаться. Я слышала, много десятилетий назад кто-то заключил ангелов в заточение здесь, в горах, и поставил грифонов охранять их темницы. Если бы вы освободили их, возможно, они согласились бы помочь мне в моём исследовании. Приведите ко мне хотя бы десять ангелов — и я обучу вас заклинанию Городского Портала в обмен на свиток этого заклинания.

Уверена, что столь могущественные чары пригодятся вам и сейчас, и в будущем.

Задание (многократное): Принести 10

Прогресс: Лиадра по-прежнему здесь, но пока у вас нет десяти ангелов, говорить с ней не о чем.

Завершение: Наконец-то! Возможно, теперь я смогу выяснить то, что мне так и не удалось узнать от ангелов в Бракаде и Эрафии.

Награда: -

Принесите мне свиток Городского Портала, и я обучу вас этому заклинанию.

Задание (многократное): Принести

Прогресс: Пришли с пустыми руками? К сожалению, мне неизвестно, где в этих землях можно найти такие свитки, но, возможно, местные маги могут вам с этим помочь.

Завершение: Желаете ли вы обучиться заклинанию Городского Портала в обмен на свиток?

Награда:

24; 66; 0

Я — владелец многих золотых приисков в этой области пустошей. К несчастью, не так давно окрестности моих шахт заполонили горгоны Дикого Пастбища и вынудили нас бежать — но мне удалось запечатать их внутри рудников. Я нанял странствующего варвара Ведеда и надеялся, что он решит проблему с рогатыми тварями, но этот обманщик прикарманил аванс и убрался восвояси, да ещё и ключи от шахт с собой прихватил! Я бы охотно заплатил тому, кто поможет решить мою проблему с горгонами, но пока ключи у варвара, пробраться к ним не представляется возможным.

Задание: Победить (35; 56; 0)

Прогресс: Варвар так и не вернулся, но на случай, если вам удастся раздобыть ключи, сообщу: ближайшая шахта находится в одном дне пути к северо-востоку отсюда — вам следует направиться туда.

Завершение: Вы нашли ключи? Отличная новость! Но ещё больше я рад слышать об освобождении шахты от горгон. Вот ваше вознаграждение!

Награда: 5000

Теперь вам следует направиться ко второй шахте. Она находится к востоку отсюда, за гарнизоном, совсем недалеко от старого кладбища драконов.

Задание: Победить (51; 72; 0)

Прогресс: Теперь вам следует направиться ко второй шахте. Она находится к востоку отсюда, за гарнизоном, совсем недалеко от старого кладбища драконов.

Завершение: Держите вашу награду! Вы заслужили её по праву.

Награда: 5000

Третья шахта находится возле города Аркадия, что на юго-востоке. Она рядом с ранчо — мимо не пройдёте.

Задание: Победить (71; 98; 0)
Прогресс: Третья шахта находится возле города Аркадия, что на юго-востоке. Она рядом с ранчо — мимо не пройдёте.
Завершение: Держите вашу награду! Вы заслужили её по праву.
Награда: 5000

Четвёртая шахта находится к югу от Ротванга, за ручьём. Рядом пруд драгоценных камней — найти дорогу будет несложно.

Задание: Победить (56; 59; 0)
Прогресс: Четвёртая шахта находится к югу от Ротванга, за ручьём. Рядом пруд драгоценных камней — найти дорогу будет несложно.
Завершение: Держите вашу награду! Вы заслужили её по праву.
Награда: 10000

Наша пятая шахта находится к северу от Ротванга. Надеюсь, скоро горгон не останется и там.**Задание:** Победить (62; 42; 0)
Прогресс: Наша пятая шахта находится к северу от Ротванга. Надеюсь, скоро горгон не останется и там.
Завершение: Держите вашу награду! Вы заслужили её по праву.
Награда: 10000

Шестая, последняя, шахта находится далеко на востоке, близ магических равнин. Если идти от Ротванга на восток, не поворачивая — рано или поздно вы к ней придёте.

Задание: Победить (99; 50; 0)
Прогресс: Шестая, последняя, шахта находится далеко на востоке, близ магических равнин. Если идти от Ротванга на восток, не поворачивая — рано или поздно вы к ней придёте.
Завершение: Держите вашу награду! Вы заслужили её по праву.
Награда: 10000

Не могу поверить, но вы справились! Горгон больше нет! Теперь мы сможем вернуться в шахты.
Задание: Быть героем под флагом.
Завершение: Мне больше нечем отблагодарить вас, но могу дать вам немного серы. Берёте?
Награда: 10

29; 85; 0

Слышали? Мортон осаждает Ротванг! Нам нужно снять осаду, и как можно скорее! Если мы до конца месяца не справимся, боюсь, у нас будут большие проблемы.
Задание: Победить героя Мортон.
Прогресс: Ротванг всё ещё в осаде.
Завершение: Говорите, войска Мортона разбиты? Наконец-то!
Награда: -

Теперь, когда Ротвангу больше не грозит опасность, мы можем побеспокоиться о сборе ресурсов на дорогу домой. Нам понадобится 125 руды, 125 ртути и 125 серы. Одна беда — раздобыть такое количество припасов может быть затруднительно, а шахт тут совсем мало. Вокруг Ротванга не осталось ни одного рынка. Кто-то из торговцев тёмных эльфов тут мог и остаться, но, боюсь, им будет сложно привезти сюда товар, да и опасно — уверен, что цену заломят баснословную.

Задание: Принести 125 125 125
Прогресс: Так и не нашли ресурсы? Поторопитесь, мы можем не успеть.
Завершение: Отлично! Грузим всё и направляемся к верфи дирижаблей — она к северу от Ротванга.
Награда:
36; 63; 0

Задание: Принести **Награда:** -

Задание: Быть героем по имени Генриетта. **Награда:** +3

Задание: Быть героем по имени Вайнона. **Награда:** +3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

37; 35; 0

В хижине вас встречает алхимик.

— Последние недели происходит что-то странное. Всего год назад я помогал Фредерику в поисках лаборатории Агара — а теперь Бёртон стал совсем другим. Кругом незнакомые лица, незнакомые изобретения, а теперь во главе встал сам король Дейи. Скажу прямо: мне не нравится, что здесь происходит, и я собираюсь вернуться в Энрот. К сожалению, мне пришлось бросить свою лабораторию. Мне нужны драгоценные камни, чтобы продолжить мои опыты, и золото на закупку нового алхимического сырья.

Помогите мне, а я поделюсь с вами свитком Городского Портала. Добраться до другого континента вы с помощью этого заклинания не сможете, но оно поможет вам сейчас.

Задание: Принести 125 90000
Прогресс: К сожалению, этих камней и золота мне не хватит.
Завершение: Отлично! Теперь я наконец могу вернуться домой. Возьмите этот свиток — он вам пригодится.

Награда:

48; 94; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** 250

60; 35; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:**

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** 150

Задание: Принести 250 **Награда:** -

Задание: Быть героем по имени Генриетта. **Награда:** +2

Задание: Быть героем по имени Вайнона. **Награда:** +2

64; 70; 0

В хижине вы встречаете алхимика. Кажется, он весьма встревожен.

— Какое счастье, что мне удалось вас найти! Послушайте. Я алхимик из Бракады. Мы приехали сюда вместе с коллегой Балиндаром. До нас дошли слухи, что в Джадаме нашли крупное месторождение эрудина, и нам не терпелось опробовать этот редкий и дорогой металл в качестве материала для големов. К сожалению, когда мы прибыли, оказалось, что Кастор и его приспешники добрались до этого месторождения раньше. На нашу беду, они выяснили, что мы из Бракады. Балиндара схватили и сейчас держат в тюрьме, а мне только чудом удалось бежать. Не могли бы вы нам помочь? Я готов изготовить стальных големов для вашего войска, но без Балиндара я не справлюсь.
Задание: Быть героем по имени Балиндар.
Прогресс: Балиндар всё ещё в тюрьме. Без него я не смогу помочь вам.
Завершение: В благодарность за спасение Балиндар передаёт вам сорок стальных големов. Также он сообщает, что его напарник готов взяться за изготовление новых големов, но для этого понадобятся ресурсы.

Награда: 40

Алхимик готов изготовить стальных големов для вашей армии, но предупреждает, что эти големы сложны в производстве. Для работы ему потребуется 10 дерева, 4 кристаллов, 4 драгоценных камней. Кроме того, алхимик запрашивает цену в 3000 золота за каждую партию големов. (баг?)

Задание (многократное): Принести 10 4 4 2000
Прогресс: К сожалению, этих ресурсов недостаточно для создания стальных големов.
Завершение: Предоставленных ресурсов хватит, чтобы изготовить 20 стальных големов. Желаете ли вы передать ресурсы в распоряжение алхимика?

Награда: 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

69; 58; 0

Мы давно готовимся к войне с Гильдией Некромантов, но наших сил пока недостаточно, чтобы бросить им вызов. Однако известно, что существуют артефакты, именуемые кольцами забвения — они способны препятствовать оживлению нежити. Мы готовы щедро отблагодарить любого, кто предоставит нам одно такое кольцо.

Задание (многократное): Принести
Прогресс: Мы давно готовимся к войне с Гильдией Некромантов, но наших сил пока недостаточно, чтобы бросить им вызов. Однако известно, что существуют артефакты, именуемые кольцами забвения — они способны препятствовать оживлению нежити. Мы готовы щедро отблагодарить любого, кто предоставит нам одно такое кольцо.
Завершение: Это действительно Кольцо забвения! Мне нечем заплатить вам, однако у меня есть кристаллы — уверен, они вам пригодятся.
Обменять Кольцо забвения на кристаллы?

Награда: 12

75; 39; 0

Я — представитель Торговой Гильдии Джадама в этих пустошах. В последнее время привозить сюда товар становится всё сложнее и сложнее, а недавно большинство торговых постов и вовсе закрылись. Тем не менее, мы готовы предоставить вам ртуть. Учитывая сложности с перевозкой товара, мы просим за неё соответствующую цену: 10000 золота за 1 меру ртути.

Задание (многократное): Принести 10000
Прогресс: Я — представитель Торговой Гильдии Джадама в этих пустошах. В последнее время привозить сюда товар становится всё сложнее и сложнее, а недавно большинство торговых постов и вовсе закрылись. Тем не менее, мы готовы предоставить вам ртуть. Учитывая сложности с перевозкой товара, мы просим за неё соответствующую цену: 10000 золота за 1 меру ртути.
Завершение: Купить 1 ед. ртути за 10000 золота?

Награда: 1

Я — представитель Торговой Гильдии Джадама в этих пустошах. В последнее время привозить сюда товар становится всё сложнее и сложнее, а недавно большинство торговых постов и вовсе закрылись. Тем не менее, мы готовы предоставить вам ртуть. Учитывая сложности с перевозкой товара, мы просим за неё соответствующую цену: 10000 золота за 1 меру руды.

Задание (многократное): Принести 10000
Прогресс: Я — представитель Торговой Гильдии Джадама в этих пустошах. В последнее время привозить сюда товар становится всё сложнее и сложнее, а недавно большинство торговых постов и вовсе закрылись. Тем не менее, мы готовы предоставить вам ртуть. Учитывая сложности с перевозкой товара, мы просим за неё соответствующую цену: 10000 золота за 1 меру руды.
Завершение: Купить 1 ед. руды за 10000 золота?

Награда: 1

Я — представитель Торговой Гильдии Джадама в этих пустошах. В последнее время привозить сюда товар становится всё сложнее и сложнее, а недавно большинство торговых постов и вовсе закрылись. Тем не менее, мы готовы предоставить вам ртуть. Учитывая сложности с перевозкой товара, мы просим за неё соответствующую цену: 10000 золота за 1 меру серы.

Задание (многократное): Принести 10000
Прогресс: Я — представитель Торговой Гильдии Джадама в этих пустошах. В последнее время привозить сюда товар становится всё сложнее и сложнее, а недавно большинство торговых постов и вовсе закрылись. Тем не менее, мы готовы предоставить вам ртуть. Учитывая сложности с перевозкой товара, мы просим за неё соответствующую цену: 10000 золота за 1 меру серы.
Завершение: Купить 1 ед. серы за 10000 золота?

Награда: 1

88; 22; 0

Задание: Победить героя Заргебар. **Награда:** -

Задание: Быть героем по имени Генриетта. **Награда:** +2

Задание: Быть героем по имени Вайнона. **Награда:** +2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

104; 106; 0

В хижине вас встречает хмурый колдун в чёрном плаще.

— Наша Гильдия изучает способы приручения и разведения виверн Дикого Пастбища, — говорит он, — но, к несчастью, твари пока никого из нас не подпускают к своим гнёздам. Поймайте молодую виверну и приведите её ко мне, и будете вознаграждены по праву.

Задание (многократное): Принести 1

Прогресс: Нет твари — нет вознаграждения. Вы спрашиваете, зачем нам нужны виверны? Меньше слов — больше дела.

Завершение: А вы, я вижу, не робкого десятка. Не всякий полезет в гнездо виверны! Возьмите эти кристаллы — уверен, вам они пригодятся больше, чем нам.

Награда: 2

33; 92; 1

Ожидая увидеть в хижине личей, вы осторожно зашли внутрь с оружием наготове. Однако там оказался лишь тощий тёмный эльф — похоже, Урдион держал его взаперти.

— И что же в этих пещерах делает торговец? — спросили вы у него.

— Да не торговец я! — раздражённо отмахнулся эльф. — Я, чего уж тут скрывать, охотник за редкими артефактами. Мне доводилось нападать на след ценных вещей, которые считались давно утерянными, и вот верховный жрец Храма Солнца с чего-то решил, что я смогу отыскать для него некий могущественный древний меч. Как он там назывался — Солкрист?.. Уже и не помню — дело было год назад. Работёнка была сомнительная, но я согласился — уж больно круглую сумму пообещали святоши. Я поддался алчности, и зря… Впустую протопал из конца в конец весь Джадам, и, конечно, никакого меча не нашёл. Я уже было отчаялся, но в конце концов поиски привели меня в эту пещеру — по слухам, тут кто-то спрятал сильный артефакт, когда-то созданный Храмом. Увы, это был не меч, а сандалии — и, что хуже всего, на эту пещеру кроме меня вышли личи из Гильдии Некромантов.

Они, видите ли, разыскивали артефакты, представляющие для них опасность, и уничтожали их. Сандалии оказались заперты в магически запечатанной нише, и когда я сюда пожаловал — обнаружил копошащуюся вокруг неё нежить.

Я кинулся было бежать, но что толку бежать от живых покойников? Они не знают ни усталости, ни страха. Впрочем, Урдион, предводитель этой падали, оказался на удивление благоразумным. Он предложил мне найти для него ещё несколько артефактов — само собой, отказаться было нельзя.

— Несколько артефактов, говорите?

— Да. По его словам, чтобы распечатать этот барьер, нужны две вещи, обладающие противоположными силами — например, Кулон Жизни и Кулон Смерти. Раньше такие штуки можно было недорого купить у торговцев артефактами, но, говорят, в местных землях пришёл к власти какой-то эльф-чужестранец — и пришлось торговцам эти края покинуть. Может, у драконов ещё можно что-то найти?

Задание: Принести

Прогресс: Тёмный эльф отсюда давно ушёл, но Сандалии по-прежнему здесь, и достать их без артефактов не представляется возможным.

Завершение: Желаете ли вы пожертвовать артефакты и распечатать с их помощью нишу с Сандалиями Святого?

Награда:

39; 72; 1

Задание: Принести

Прогресс: Что-то вам подсказывает, что Символ Знаний вы найти уже не сможете.

Завершение: Желаете ли вы открыть двери в хижину?

Награда: -

В хижине вас встречает могучий минотавр.

— Не смотрите на меня так, — говорит он, — я не наёмник Кастора! Напротив, последние месяцы мне и моим собратьям приходилось не раз сражаться с бандитами, которых нанял этот... эльф. И они ещё смеют называть себя минотаврами! — глаза монстра угрожающе сверкнули. — Послушайте. Я видел, как вы сражались. Вы хорошо вооружены, но оружие — не единственный источник силы воина. Минотавры — не только могущественные воины, среди нас есть и маги. Я могу обучить вас ввергать противника в состояние безумия, но свои тайны мы обычно не открываем посторонним. Впрочем, для вас я готов сделать исключение... принесите нам 75 дерева, 75 руды, 75 кристаллов, 75 драгоценных камней, 75 серы, 75 ртути и 75000 золота — и я посвящу вас в наши тайны.

Задание: Принести 75 75 75 75 75 75 75000

Прогресс: — Этого мало! — рычит минотавр. — Больше не предлагайте мне такие гроши, иначе пожалеете!

Завершение: Желаете ли вы передать ресурсы минотавру?

Награда: -

Теперь я могу вас обучить заклинанию Берсерк, однако мне нужен свиток или книга этого заклинания, иначе я вам ничем не смогу помочь! Я не знаю, где можно раздобыть такой свиток, но, возможно, вы сможете чем-то поживиться в сокровищнице ржавых драконов неподалёку отсюда. Будьте осторожны! Там засела самая большая стая этих тварей, которую мне доводилось видеть!

Задание: Принести
Прогресс: — И где же свиток? — рычит минотавр. — Больше с пустыми руками ко мне не приходите, иначе пожалеете!
Завершение: Желаете ли вы изучить заклинание Берсерк в обмен на свиток?

Награда:

54; 50; 1

Я — представитель Торговой Гильдии Джадама. Раньше я закупал древесину в Шепчущем лесу, но недавно выяснил, что в этих краях можно тоже раздобыть неплохой лес, да ещё и по низкой цене. Я готов платить за него редкими ресурсами!

Задание (многократное): Принести 30
Прогресс: Я — представитель Торговой Гильдии Джадама. Раньше я закупал древесину в Шепчущем лесу, но недавно выяснил, что в этих краях можно тоже раздобыть неплохой лес, да ещё и по низкой цене. Я готов платить за него редкими ресурсами!
Завершение: Купить 1 ед. ртути за 25 ед. дерева?

Награда: 1

Я — представитель Торговой Гильдии Джадама. Раньше я закупал древесину в Шепчущем лесу, но недавно выяснил, что в этих краях можно тоже раздобыть неплохой лес, да ещё и по низкой цене. Я готов платить за него редкими ресурсами!

Задание (многократное): Принести 30
Прогресс: Я — представитель Торговой Гильдии Джадама. Раньше я закупал древесину в Шепчущем лесу, но недавно выяснил, что в этих краях можно тоже раздобыть неплохой лес, да ещё и по низкой цене. Я готов платить за него редкими ресурсами!
Завершение: Купить 1 ед. серы за 25 ед. дерева?

Награда: 1

69; 54; 1

Вы уже слышали о том, что в эту просторную пещеру наведываются контрабандисты— крысолюди. Возможно, где-то здесь они хранят свои сбережения.

В одной из хижин в пещере вы наталкиваетесь на пронырливого типа.

— Если вы пришли к нам за товаром, то даже и не думайте! Раньше мы перевозили контрабанду в Бёртон, но теперь все дороги, ведущие к этому городу, заняли войска Кастора. Одну из них перекрыла банда известного наёмника Янгарда. Если бы вы покончили с этой проблемой, мы бы поделились с вами чем-нибудь ценным.

Задание: Победить героя Янгард.
Прогресс: Контрабандисты заняты своим делом. Лучше лишний раз их не беспокоить.
Завершение: Мы слышали о вашей победе. Ах да, вознаграждение… Вот магическое одеяние, которое мы недавно приобрели у огров. Хотите взять его себе?

Награда:

78; 40; 1

Вы уже слышали о том, что в эту просторную пещеру наведываются контрабандисты— крысолюди. Возможно, где-то здесь они хранят свои сбережения.

В одной из хижин в пещере вы наталкиваетесь на пронырливого типа.

— Если вы пришли к нам за товаром, то даже и не думайте! Раньше мы перевозили контрабанду в Бёртон, но теперь все дороги, ведущие к этому городу, заняли войска Кастора. Одну из них перекрыла банда известного изобретателя Энсвиты. Если бы вы покончили с этой проблемой, мы бы поделились с вами чем-нибудь ценным.

Задание: Победить героя Энсвита.
Прогресс: Контрабандисты заняты своим делом. Лучше лишний раз их не беспокоить.
Завершение: Мы слышали о вашей победе. Ах да, вознаграждение… Вот магические сапоги, которые мы недавно приобрели у регнанских пиратов. Хотите взять их себе?

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

96; 48; 1

Вы уже слышали о том, что в эту просторную пещеру наведываются контрабандисты— крысолюди. Возможно, где-то здесь они хранят свои сбережения.

В одной из хижин в пещере вы наталкиваетесь на пронырливого типа.

— Если вы пришли к нам за товаром, то даже и не думайте! Раньше мы перевозили контрабанду в Бёртон, но теперь все дороги, ведущие к этому городу, заняли войска Кастора. Одну из них перекрыла банда известного наёмника Заргебара. Если бы вы покончили с этой проблемой, мы бы поделились с вами чем-нибудь ценным.

Задание: Победить героя Заргебар.

Прогресс: Контрабандисты заняты своим делом. Лучше лишний раз их не беспокоить.

Завершение: Мы слышали о вашей победе. Ах да, вознаграждение… Вот магическое колье, которое мы недавно приобрели у бандитов. Хотите взять его себе?

Награда:

2; 46; 0

Вы поднимались по склону крутой горы, когда внезапно перед собой увидели огромную бронзовую статую воина. И откуда этот монумент взялся здесь, посреди пустошей?

Прежде, чем вы могли отреагировать, статуя внезапно пришла в движение.

— Титаны? — грянул громоподобный голос. Похоже, это заговорил сам колосс. — Вы не титаны... Что ж, так даже лучше. Я потерял свой меч в схватке с Титанами. Верните его мне, и я позволю вам пройти.

Задание: Принести

Прогресс: Бронзовый колосс по-прежнему здесь, и пропускать вас не намерен.

Завершение: Бронзовый колосс принимает Гладиус и позволяет вам пройти.
Желаете ли вы пройти?

Доступ:

19; 72; 0

Задание: Принести 15 7500 **Доступ:** (2)

20; 38; 0

Впереди виднеется вход в портал — вокруг него разбросаны кости людей, огров и минотавров. По слухам, здесь устроил себе логово дракон, и не один.

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Хотите ли вы пройти к порталу?

Доступ: ( )

21; 65; 0

Задание: Принести 50 20 20000 **Доступ:**

23; 40; 0

Задание: Принести 40 40 **Доступ:**

26; 54; 0

Задание: Принести 15000 **Доступ:**

38; 43; 0

Задание: Быть героем по имени Балиндар. **Доступ:** 25

49; 65; 0

Впереди показались каменные стены с необычными воротами, а перед ними — человек, смахивающий на шахтёра.

— Тоже не можете пройти в Ротванг? И я не могу. Эти ворота построили, чтобы кто попало не проходил через портал в Ротванг. Раньше ворота можно было открыть ключами, но варвар, Ведед, обманул нашего хозяина и забрал ключи себе.

Задание: Победить героя Ведед.

Прогресс: Я вижу, вы так и не нашли ключи? Значит, придётся искать этого варвара.

Завершение: Отлично, эти ключи — то, что надо! Ну что, будем открывать ворота?

Доступ:

49; 74; 0

Задание: Принести 15000 **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

50; 27; 0

Эта дорога через заброшенную шахту ведёт к старой тюрьме, а затем поворачивает к Верфи Дирижаблей; однако вы обнаруживаете, что в шахте произошёл обвал, и пройти дальше не получится.

Местный следопыт, тёмный эльф, говорит, что знает другой путь, но в обмен на свою помощь требует вознаграждение — артефакты, которые бы пригодились ему в его деле.

Задание: Принести

Прогресс: Следопыт отказывается вам помогать, и другого способа пробраться к тюрьме и верфи дирижаблей не видно.

Завершение: Следопыт готов вас провести через горы. Желаете ли вы передать ему артефакты?

Доступ:

52; 65; 0

Задание: **Доступ:** (многосторонний)

55; 106; 0

Задание: Принести 20 15000

Доступ: (2)

66; 48; 0

Задание: Победить героя Мортон. **Доступ:** (66; 47; 0)

70; 84; 0

Из-за ворот раздаётся глухой голос, напоминающий скорее голос полуросли́ка.

— Стой! Кто идёт? Вход только по имени.

Задание: Быть героем по имени Генриетта.

Прогресс: Мы таких не знаем, дверь открывать не будем!

Завершение: Генриетта, ты ли это? А мы уж думали, что Кастор и тебя тоже схватил. Проходи, не стой в дверях.

Доступ: 32 24

73; 50; 0

Задание: Принести 25000 **Доступ:**

74; 30; 0

Задание: Принести 75 50000 **Доступ:**

74; 105; 0

Впереди, на скале, сидит огромный чёрный дракон. Величественный ящер внимательно рассматривает вас. Наконец, он обращается к вам.

— Я знаю, что вы здесь ищете. Неиссякаемую склянку ртути, ведь так? Что же… Окажите мне услугу, и я, так и быть, пропущу вас в горы.

Илсингор, недостойный сын драконьего рода, покинул нас в трудную минуту. Мы думали, что он и его приспешники отправились в Железные Пески, но недавно он в сопровождении нескольких других драконов прибыл в эти края. Не знаю, что ему здесь понадобилось, но я не желаю видеть этого предателя. Прогоните его прочь из этих земель, и я позволю вам пройти.

Задание: Победить героя Илсингор.

Прогресс: Чёрный дракон не позволяет вам пройти. Похоже, единственный способ пройти здесь — согласиться на условия этого змея.

Завершение: Я видел, как Илсингор улетал на восток. Что же, я позволю вам пройти. Помните, однако: там, в горах, вас ждут драконы из Илсингоровой стаи — вам придётся дать им бой. Желаете ли вы пройти в пещеры?

Доступ:

82; 51; 0

Задание: Принести 7 7 7 7 5000 **Доступ:**

86; 41; 0

Задание: Принести 40 15000 **Доступ:**

86; 77; 0

Задание: Принести 20 10000 **Доступ:** (3)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

95; 1; 0

На берегу горного озера вас встречают несколько никсов. Один из них выступает вперёд.

— Недавно наш форт атаковал огромный дракон — сразу видно, вожак сильной стаи. Мы думаем, его логово где-то в этих горах. Прогоните его из этих земель, и мы достойно вознаградим вас.

Задание: Победить героя Илсингор.

Прогресс: Дракон всё ещё здесь.

Завершение: Мы видели, как Илсингор улетал прочь. Не думал я, что вы сможете справиться с целой драконьей стаей. Возьмите эти Королевские Доспехи Никсов — уверен, вам они пригодятся больше, чем нам.

Доступ:

97; 61; 0

Путешествуя через лес, вы встречаете группу жрецов в зелёных хламидах. Должно быть, это друиды.

— Приветствую вас, — обращается к вам один из них. — Мы прибыли сюда в поисках друида Ксавера. Когда-то он был одним из нас, но затем примкнул к отступникам, что причинили в Энроте немало бед. Он бежал в Джадам и, похоже, принялся за старое. Видите мёртвый лес вокруг нас? Мы уверены, что именно Ксавер — виновник того, что здесь произошло. Сложно сказать, где он сейчас, но единороги видели, как он направлялся в сторону таинственного чёрного портала в пещерах. Возможно, этот портал приведёт вас к нему.

Помогите нам найти и покарать его, а мы поможем вам.

Задание: Победить героя Ксавер.

Прогресс: Друиды по-прежнему здесь. Лучше не приходить к ним без радостных новостей.

Завершение: — Мы слышали о вашей победе, — говорит друид. — У нас нет золота, чтобы отблагодарить вас, но есть кое-что получше — Кольцо драгоценных камней.

Желаете ли вы принять награду?

Доступ:

101; 41; 0

Задание: Принести **Доступ:**

104; 51; 0

Задание: Принести **Доступ:**

16; 84; 1

Недавний обвал перегородил вход в эту пещеру. На то, чтобы восстановить проход, нужно 25 дерева и 25 руды для изготовления опор, а также 25 драгоценных камней, чтобы оплатить работу инженеров.

Задание: Принести 25 25 25

Прогресс: Недавний обвал перегородил вход в эту пещеру. На то, чтобы восстановить проход, нужно 25 дерева и 25 руды для изготовления опор, а также 25 драгоценных камней, чтобы оплатить работу инженеров.

Завершение: Желаете ли вы восстановить проход?

Доступ: юго-западная подземная зона.

46; 57; 1

Задание: Принести **Доступ:**

83; 56; 1

Задание: Принести **Доступ:** (многосторонний)

1; 66; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

16; 13; 0
51; 8; 0

Используются в качестве декорации (баг?)
При посещении ничего не происходит и пройти через Врата задания нельзя

27; 71; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

53; 88; 0

Задание: Победить героя Мортон. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

56; 27; 0	Впереди показалась верфь дирижаблей — и, конечно, сами дирижабли рядом с ней. Вот она — наша дорога домой. Однако мы не сможем справиться с дьяволами, не подготовив всё необходимое, а без сферы огня нам никогда не долететь до Эофола. **Задание:** Принести **Прогресс:** Впереди показалась верфь дирижаблей — и, конечно, сами дирижабли рядом с ней. Вот она — наша дорога домой. Однако мы не сможем справиться с дьяволами, не подготовив всё необходимое, а без сферы огня нам никогда не долететь до Эофола. **Завершение:** Желаете ли вы пройти к верфи дирижаблей? **Доступ:**
102; 71; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
16; 89; 1	После боя с рыцарями смерти вы осмотрелись по сторонам. Они явно что-то здесь охраняли, но поблизости не было видно ни сокровищ, ни чего бы то ни было иного, заслуживающего внимания. Единственная вещь, которая привлекла ваше внимание — старый сундучок. В его замочную скважину был вставлен слегка поржавевший ключ, а к нему прицеплена целая связка. **Задание:** Быть героем под флагом. **Завершение:** Желаете ли вы подойти и подобрать ключи? **Доступ:**
52; 92; 1	**Задание:** Быть героем по имени Генриетта. **Доступ:**

Технические Стражи прохода и Врата задания:

52; 57; 1	*Лорелей выходит в общую зону на 1-1-4*
4; 13; 1 **6; 13; 1**	*Валкест выходит в общую зону на 1-4-2*
4; 11; 1 **4; 7; 1** **2; 7; 1** **4; 14; 1**	*Астрал освобождается из Тюрьмы на 2-1-2 и получает 1800 золота*
6; 8; 1 **7; 7; 1**	*Ярго выходит в общую зону на 2-2-3*
8; 8; 1 **9; 7; 1**	*Скрелль выходит в общую зону на 2-2-3*
10; 8; 1 **11; 7; 1**	*Стина выходит в общую зону на 2-2-3*
12; 8; 1 **13; 8; 1** **14; 7; 1**	*Сенет выходит в общую зону на 3-1-2*
15; 8; 1 **16; 7; 1**	*Винцельс выходит в общую зону на 3-1-2*
17; 8; 1 **18; 7; 1**	*Зиф выходит в общую зону на 3-1-2*
19; 8; 1 **20; 8; 1** **21; 7; 1**	*Джерхеш выходит в общую зону на 3-4-2*
22; 8; 1 **23; 7; 1**	*Элдериан выходит в общую зону на 3-4-2*
24; 8; 1 **25; 7; 1**	*Ревентир выходит в общую зону на 3-4-2*
26; 8; 1 **1; 2; 1**	*Гохх выходит в общую зону на 4-2-5*
2; 3; 1 **3; 2; 1**	*Румеон выходит в общую зону на 4-2-5*
4; 3; 1 **5; 2; 1**	*Расмонт выходит в общую зону на 4-2-5*
6; 3; 1 **8; 3; 1** **9; 2; 1**	*Тергез выходит в общую зону на 5-1-1*
10; 3; 1 **11; 2; 1**	*Разаргаль выходит в общую зону на 5-1-1*

12; 3; 1 **13; 2; 1**	*Мельхиор выходит в общую зону на 5-1-1*
14; 3; 1 **15; 3; 1** **16; 2; 1**	*Хороаг выходит в общую зону на 5-3-4*
17; 3; 1 **18; 2; 1**	*Фотт выходит в общую зону на 5-3-4*
19; 3; 1 **20; 2; 1**	*Агар выходит в общую зону на 5-3-4*
21; 3; 1 **22; 3; 1** **23; 2; 1**	*Гверау выходит в общую зону на 6-1-7*
24; 3; 1 **25; 2; 1**	*Стробус выходит в общую зону на 6-1-7*
26; 3; 1 **27; 2; 1**	*Дьюри выходит в общую зону на 6-1-7*

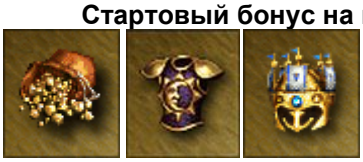
Эпилог. Генриетта: Новый дом, что мы здесь построили, те, кого я считала если не друзьями, то добрыми товарищами — всё, что я обрела в Джадаме, утекает сквозь пальцы. Так и земляное масло — его не поймаешь в руки; чтобы им завладеть, нужны железные трубы, буры, талант изобретателя. Нужны смелость и воля, чтобы заставить мир подчиниться. Я ковала их годами, но мой клинок лопнул, столкнувшись с творением более искушённого мастера. Теперь мне предстоит выковать его снова — и закалить в крови дьяволов. Ради тех, с кем я пришла сюда, и с кем ухожу. Мы не смогли сделать чужую землю своей — но теперь мы можем заявить право на ту, на которой мы родились.

8 Возвращение домой (Homecoming)

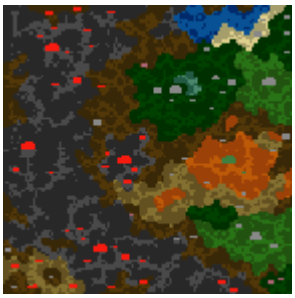
Описание сценария: Генриетта возвращается с союзниками в родные земли, чтобы навсегда прогнать криган и вернуть полуросликам дом. Захватите город Улла для победы в сценарии, но потеря главного города приведёт к поражению. Уровень героев не ограничен.

Описание территории: Генриетта возвращается в родные земли и ведёт с собой союзников. Их цель — навсегда прогнать криган и вернуть полуросликам дом.

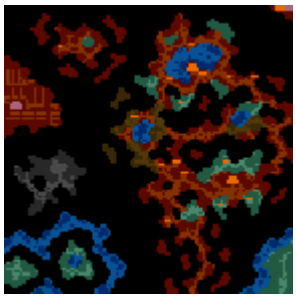
Стартовый бонус на выбор:



Бездонный мешок золота Вайноне
Латы гаснущих светил Вайноне
Корона пяти морей Вайноне



Цвет игрока: **Противники:**
Сложность: **Размер карты:**
Условие победы: Захватить Инферно (9; 53; 0)
Условие поражения: Потерять Кергар
Максимальный уровень героев: -



Города на карте:

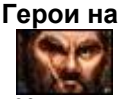
Кергар	Улла						-	-	-
84; 58; 0	9; 53; 0	18; 16; 0	36; 91; 0	45; 58; 0	70; 24; 1	85; 66; 1	64; 32; 0	94; 87; 0	99; 29; 0

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Тьма	Oh	there	hello
4; 38; 1	101; 0; 1	107; 1; 1	104; 1; 1

Технические города
Фраза «Oh there hello" – пасхалка, переводится как «Ох, привет»

Герои на карте:


30 уровня
46; 6; 0

24 21 9 11 500000
27 73 54 17 3

Хевасар*
77; 60; 0

*Хевасар основан на герое Короний:
Специализация: Палач.
Хевасар переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 7. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**
1

Иовилла*
81; 62; 0

*Иовилла основана на герое Аделаида:
Специализация: Кольцо холода.
Иовилла переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 7. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**
1

84; 60; 0

Вайнона переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 7. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**
27 55 12

88; 61; 0

Генриетта переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 7. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**
195 174 124 71

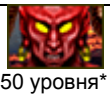
Балиндар*
92; 59; 0

*Балиндар основан на герое Теодор:
Специализация: Маги.
Балиндар переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 7. Переходящие артефакты: **Шляпа адмирала**
1

Никси*
25 уровня**
12; 43; 0

*Никси основана на герое Мариус:
Специализация: Демоны.
59 62 44 39 **Герой не получает
149 777 562 146 715 157

Патруль: радиус 8 клеток.


50 уровня*
18; 16; 0

39 44 56 45 *Герой не получает
829 48 348 337 49 255

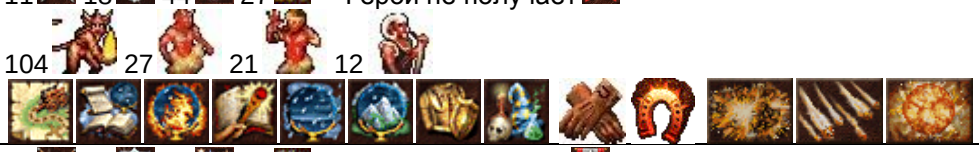
Патруль: стоять спокойно.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

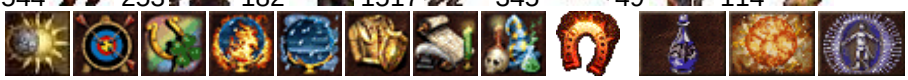
Фрике*
50 уровня**
35; 4; 0

*Фрике основан на герое Калид:
Специализация: Сера.
11 18 44 27 **Герой не получает
104 27 21 12



2500 уровня*
36; 91; 0

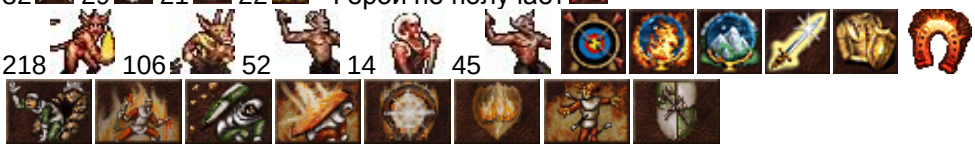
29 47 57 44 *Герой не получает
544 253 182 1517 345 49 114



Патруль: стоять спокойно.

10 уровня*
45; 58; 0

32 29 21 22 *Герой не получает
218 106 52 14 45



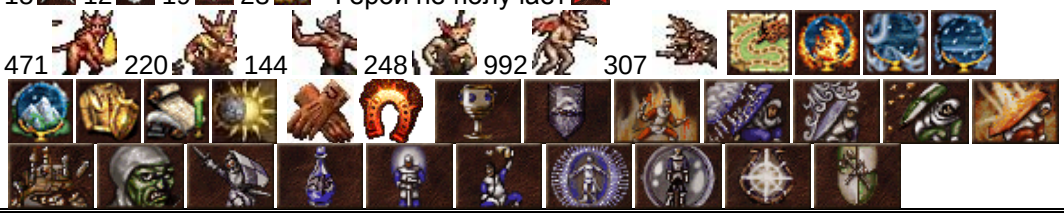
Патруль: стоять спокойно.

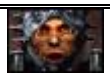
Зекс*
1 уровня**
9; 37; 1

*Зекс основан на герое Ксерон:
Специализация: Дьяволы.
1 1 1 1 **Герой не получает
1

50 уровня*
16; 37; 1

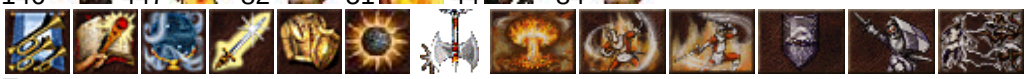
15 12 19 23 *Герой не получает
471 220 144 248 992 307





Инсаней*
50 уровня**
20; 60; 1

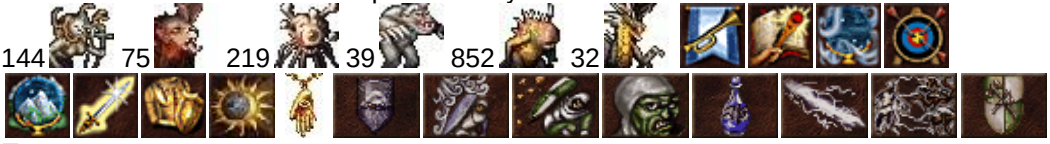
*Инсаней основан на герое Аджит:
Специализация: Бехолдеры.
44 40 39 12 **Герой не получает
146 447 82 51 44 84



Патруль: стоять спокойно.

Людро*
1 уровня**
23; 99; 1

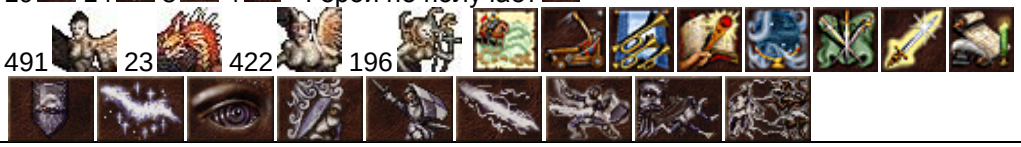
*Людро основан на герое Дамакон:
Специализация: Золото.
40 37 19 22 **Герой не получает
144 75 219 39 852 32



Патруль: стоять спокойно.

15 уровня*
52; 58; 1

19 14 3 4 *Герой не получает
491 23 422 196



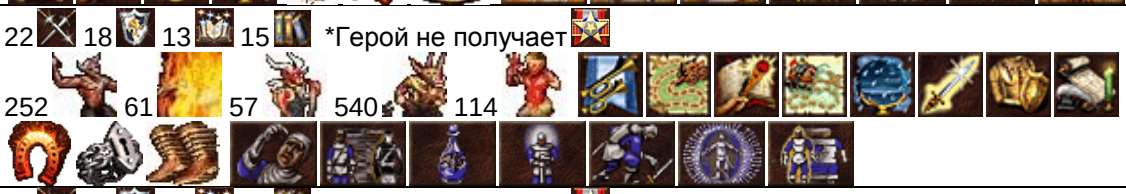
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

40 уровня* 64; 10; 1	15 18 32 21 *Герой не получает 266 183 192 103 842 59
15 уровня* 70; 26; 1	15 15 14 12 *Герой не получает 275 119 228 556 92 37
30 уровня* 85; 66; 1	44 42 21 25 *Герой не получает 603 309 471 913 152 72
30 уровня* 95; 36; 1	11 14 17 12 *Герой не получает 129 45 52 184
Брулг* 10 уровня** 104; 101; 1	*Брулг основан на герое Шакти: **Специализация:** Троглодиты. 71 35 11 43 **Герой не получает 7500 7000 **Патруль:** стоять спокойно.
10 уровня* 2; 40; 1	23 19 14 17 *Герой не получает 441 145 41 74 324 67
35 уровня* 2; 42; 1	26 24 18 21 *Герой не получает 241 975 90 87
400 уровня* 7; 40; 1	24 14 6 8 *Герой не получает 492 271 536 1512 79 398
Полем* 25 уровня** 7; 42; 1	*Полем основан на герое Калх: **Специализация:** Гоги. 25 14 10 9 **Герой не получает 1144 57 39 1271

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

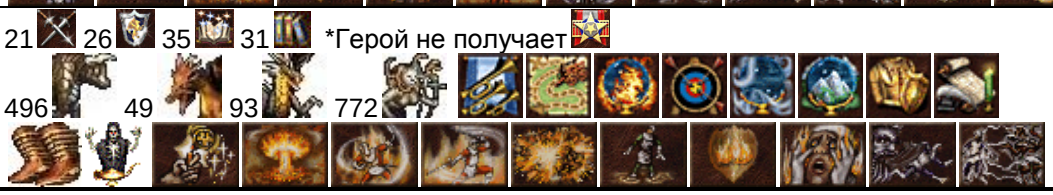
400 уровня*
12; 40; 1

50 уровня*
12; 42; 1



1000 уровня*
17; 40; 1

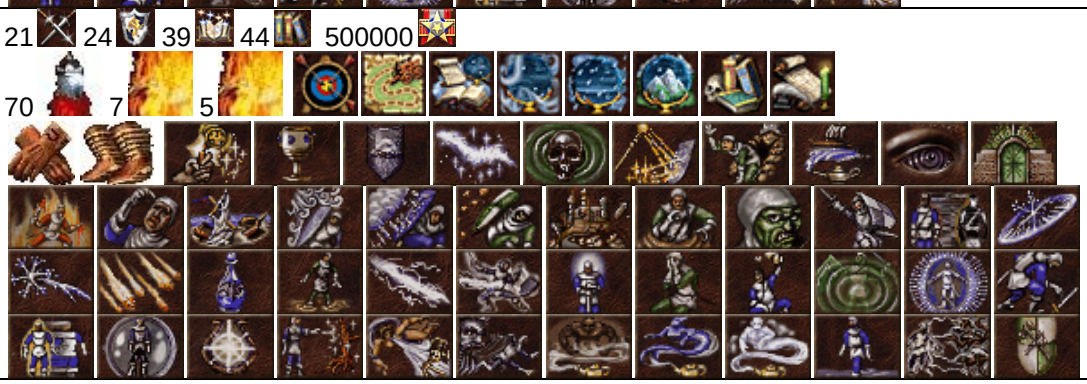
70 уровня*
17; 42; 1

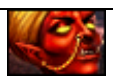


Стильбон*
10 уровня
29; 56; 0

*Стильбон основан на герое Ивор:
Специализация: Эльфы.
«Стильбон — негласный предводитель консерваторов в Лесной Страже. Его соратники со стариковским ворчанием освоили снайперские луки — изобретение Джелу, но не обрадовались другим переменам, привнесённым в службу новым командующим. Стильбон не упускает ни одной возможности доказать, что колчаны старой гвардии ещё полны неприятных сюрпризов для врага».

30 уровня
33; 2; 0




Атэ*
1500 уровня**
1; 27; 1

*Атэ основана на герое Малекит:
Специализация: Волшебство.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Кидим* 1000 уровня** 3; 27; 1	*Кидим основан на герое Мутаре: **Специализация:** Драконы. 29 29 18 15 **Герой не получает 476 1021 370 222 1128 187
Хорк* 10000 уровня** 3; 34; 1	*Хорк основан на герое Зидар: **Специализация:** Волшебство. 13 20 94 46 **Герой не получает 1250 1400
Мизерия* 15000 уровня** 5; 27; 1	*Мизерия основана на герое Аламар: **Специализация:** Воскрешение. 29 21 19 21 **Герой не получает 3310 1754 555 827 996 257
500 уровня* 6; 34; 1	21 49 15 62 *Герой не получает 2500 3900 3600
Таугарн* 1 уровня** 10; 25; 1	*Таугарн основан на герое Мутаре Дрэйк: **Специализация:** Драконы. 22 24 16 21 **Герой не получает 72 67 85 141
10000 уровня* 11; 34; 1	27 20 37 34 *Герой не получает 490 157 74 275
50 уровня* 14; 34; 1	19 25 40 27 *Герой не получает 945 337 122 57 136
1 уровня* 17; 44; 1	*Герой не получает 1 Без вторичных навыков и Книги заклинаний.
25 уровня 100; 62; 1	24 57 18 20 200933 150

Пролог. Генриетта: Мёртвая земля. Безжизненная вода. Отравленный воздух. Только огонь теперь царит в этих землях — огонь, которого всегда так боялись полурослики. Он поглотил всю жизненную силу Эофола и не устаёт порождать чудовищ. Картина, которую я увидела с небес, была ужасна, но я знала, что так будет. Я поняла раз и навсегда: это моя земля, пусть я не любила её такой, какой она когда-то была. Я найду тех, кто сражался за неё все эти годы, и вместе мы выкинем тварей за дверь преисподней — или умрём.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1
1-1-1

Домой. Я повторяла и повторяла это слово, глядя вперёд с борта воздушного корабля. Дорога до Эофола прошла без особых происшествий и проблем — полная противоположность тому долгому, мучительному перелёту в Джадам… столько лет тому назад.

Мы летели не одни. За несколько часов до нашего отбытия, в Ротванге появились вооружённые люди в шляпах — мы сначала приняли их за новый отряд охотников за головами, нанятых Кастором. Оказалось, однако, что не всем стрелкам и авантюристам новый властитель пришёлся по душе. Кого-то не устраивали срезанные расценки на их непростую работу, кому-то не нравился сам тщеславный эльф, видевший во всех жителях Терра Новы только пешек в его игре. Была и ещё тысяча причин, чтобы дезертировать из его войска, и эти стрелки приняли такое решение. Теперь они изъявляли желание отправиться с нами в Эофол и больше в Джадам не возвращаться. Среди дезертиров оказался и достаточно высокопоставленный командир, полковник Ли. Он привёл не только своих людей, но и уже хорошо знакомые нам боевые машины — дредноутов.

Признаться, у меня были сомнения по поводу этих новых попутчиков. Кто-то из них мог оказаться шпионом Кастора, или того хуже. Впрочем, я давно научилась не поворачиваться спиной к тем, кто не вызывает у меня доверия…

И вот на горизонте появились вулканы и горные цепи. Да, вот он, Эофол — но совсем не тот Эофол, который мы помнили, когда покидали его.

Каков бы он ни был — это наш дом, и мы вернулись.

Военный дневник Тавина, запись 11.

Поверить не могу: лорды Эрафии в самом деле отзывают поддержку Катерины! Сперва я поверил, что наши новые союзники, элементали, придут и раздавят дьяволов как гнилую тыкву, но, похоже, мне просто очень хотелось, чтоб вышло именно так. Война показала: легко здесь не бывает. Прибыл с донесением посыльный от Лесной Стражи: элементалист Циэль угодила в ловушку, и теперь дьяволы держат её в тюрьме где-то на границе с Эофолом.

Узнав об этом, мы перестали мечтать о лёгкой прогулке. Стало понятно: даже вытащить волшебницу из заточения будет непросто. Как в воду глядели: тюрьму стерёг крупный отряд криган, и, более того, нас заметили ещё на подходе, будто знали, что мы появимся именно там.

Отступать назад через горы? Поздно, нас отрезали. Нужно бежать вглубь Земли Гигантов. Неподалёку есть лагерь стрелков Лесной Стражи, из которого к нам прибыл тот посыльный — пора не мешкая отправляться туда.

Для красного (повтор каждый день):

Событие: -500 -500 -500 -500 +150 +150 -90000

Для оранжевого (повтор каждый день):

Событие: -500 -500 -500 -500 +100 -500 -90000

Для розового (повтор каждый день):

Событие: -500 -500 -500 -500 -500 -500 -90000

Для Инферно (18; 16; 0) (повтор каждый день):

Событие: -500

Для Инферно (36; 91; 0) (повтор каждый день):

Событие: -500

Для Темницы (70; 24; 1) (повтор каждый день):

Событие: -1000

День 2
1-1-2

Мы разбили лагерь среди пустынных холмов Земли Гигантов — восточной части Эофола. Мне никогда не приходилось раньше тут бывать — впрочем, это теперь я могу называть себя путешественницей, а в ту пору, когда я ещё жила в Эофоле, поход на десяток вёрст от дома уже казался мне смелым подвигом! Я слышала, что здесь в изобилии водятся драконы, гиганты и другие чудовища — полурослики всегда остерегались этих опасных земель.

Накануне я выслала отряд разведать окрестности нашего лагеря. Он вернулся с тревожными новостями: совсем недалеко, на западе, высилась крепость дьяволов.

Кроме того, невозможно представить, чтоб наше прибытие могло остаться незамеченным.

День 4
1-1-4

Вчера в нашем лагере появился полурослик. Только теперь я окончательно поверила в слова покойного Кетта… Пришелец был тощим как палка и едва стоял на ногах — мы немедленно положили его в разбитый наспех лазарет. Он пришёл в себя быстрее, чем я думала — уже на следующий день. Сильные люди…

Гость был совершенно потрясён, увидев меня — хоть мы и не были знакомы, он был родом из совсем других мест. Ещё сильнее его поразили мои попутчики. Полурослик — его звали Тулл — долго ходил по лагерю, рассматривая с разинутым ртом огромных дредноутов и удивительных коатлей, пытался заговорить со стрелками, но наёмники не были настроены болтать с ним. В конце концов он пришёл ко мне. Я рассказала ему про наше путешествие в Джадам, про битвы с оградами Зога и пиратами Даргема, и многое другое, что довелось нам пережить за эти девять лет. Полурослик лишь кивал, сурово смотрел перед собой и иногда хмурился.

Наконец, я обратилась к нему:

— Я слышала, Тавин всё ещё жив и вместе с нашим народом бьётся против дьяволов.

Слышал ли ты о нём?

— Конечно, — ответил он, — я и сам из его отряда.

Я немедленно засыпала его расспросами, но Тулл лишь сокрушенно качал головой.

— Кабы я знал, где он теперь. Мы собирались вломиться в демонскую тюрьму, да по дороге попали в засаду. Тавин с остальными отступили куда-то в сторону озера, а я шёл в дальнем дозоре и не смог их догнать. Вот, кое-как доковылял сюда.

Полурослик пытался объяснить мне, где находится это озеро, но ничего вразумительного мне извлечь из его рассказа не удалось.

— ...и вот, пока шёл сюда, заметил там, в лесу… странный город. Я было подумал, что и ваша крепость такая же — стены светлого кирпича, купола блестящие… но теперь присмотрелся и вижу: тот город совсем другой. То город элементалей, так я смекаю. Наверняка их войско где-то тут рядом.

Элементали? Я сразу вспомнила: давным-давно, ещё в Эофоле, в лаборатории Фредерика я видела в закупоренных бутылях и склянках несколько крошечных, словно бестелесных созданий. Я долго разглядывала одно из этих странных существ — оно будто состояло лишь из воздуха и сверкающих молний. Фредерик тогда объяснил, что это слабый воздушный элементаль. Позднее, в Джадаме, мне, конечно, довелось видеть, как элементалей призывают для своих нужд чернокнижники — то были уже гораздо более мощные и внушительные создания. Однако мне никогда не приходилось слышать о целых армиях, состоящих из одних элементалей, и тем более о том, что у них есть свои города. И где? Здесь, в Эофоле!

— Ах, да, — кивнул Тулл, — вы ведь ничего не знаете. Так вот, слушайте: Эрафия дерётся с демонами не одна. Целое войско элементалей на их стороне! Не знаю, откуда они взялись, и чего им тут надо, но сейчас они за нас! Это войско я своими глазами видел, вот как вас сейчас. Демоны по сравнению с ними — слепые кутята!

День 8
1-2-1

Мимо моей палатки в лагере пробежал старый Коста. Он колотил палкой по котелку и вопил:

— Опять! Опять! Они снова напали!

— Кто? Черти? — я выхватила меч, готовясь отражать нападение.

— Там, — старик дрожащей рукой указал в сторону холмов.

Впереди, у подножия холма, я заметила нескольких стрелков из своего отряда — они чистили ружья. В воздухе всё ещё стоял запах пороха.

— Кто напал-то в этот раз? Дьяволы? Ифриты?

— Да если бы дьяволы, — хрипло ответил один из стрелков. — Вот, эти. Глаза летучие. Да ещё гарпии с минотаврами.

Уже не первый раз за эти дни нам приходилось вступать в стычки — и совсем не с демонами, а с гарпиями, минотаврами, и даже мантикорами.

— Я знаю, кто это, — проговорил один из местных полурослико в. В последние дни, прослышав о нашем появлении, к нам тонким ручейком потянулись бойцы из разных партизанских отрядов. К сожалению, больше никого из товарищей Тавина мы не встретили — лихого командира знали все, но никто не мог рассказать о нём ничего полезного. — Нигонцы это. Уж не первый год попадаются тут. Нарыли под Эофолом кучу своих туннелей. Только чего они теперь-то на нас напали?

— Не думаю, что они на кого-то собирались тут нападать, — ответила я.

— Мне кажется, они куда-то направляются. Только вот куда?

Ответ, кажется, нашёлся сам собой. Один из охотников окликнул меня — он что-то отыскал на теле одного из убитых минотавров, великана в богатой позолоченной броне.

— Похоже, свиток, — просипел охотник.

Я осторожно взяла свиток и развернула его. Сперва было сложно разобрать, что там написано — почерк был непривычный, мы в Джадаме писали намного проще. Но не зря в своё время Фредерик учил меня читать и писать по прописям бракадской Академии — там каллиграфия считалась одним из важнейших предметов. Высокий стиль с множеством завитков и линиями идеально выверенной толщины. Это письмо — явно из корреспонденции между весьма значительными лицами.

«Сообщаю Вам от своего имени, что Люцифер Криган запросил военную помощь у Нигона. Даже несмотря на междоусобицу в стране, король принял решение отправить войска на помощь этому безумцу. Внимательно следите за продвижением наших войск и сообщите мне новости при первой же возможности. Мы не можем позволить себе тратить наши силы впустую в столь трудный для Нигона час.

Тор Анвин.»

Имя Анвин мне показалось смутно знакомым… кажется, Фредерик когда-то упоминал его? Нет, не могу припомнить. А вот что на самом деле важно — это весть о том, что Нигон отправляет войска на помощь Эофолу. При первой же возможности нужно известить об этом королеву Эрафии и силы Сопряжения. Нельзя допустить, чтобы прибытие армии подземных лордов застало их врасплох.

Для Фабрики (84; 58; 0):
Событие:

Дополнительный прирост: +20 +16 +12 +8 +6 +4 +2 +2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 16
1-2-3

У нас побывал разведчик, прибывший сюда по поручению Джелу — полуэльфа, возглавляющего Лесную Стражу. Он внимательно выслушал мой рассказ о нашей высадке, о нигонцах и о недавних атаках дьяволов, и обещал всё передать своему командиру, а затем сообщил, что в лесах на юго-востоке есть лагерь Стражи.

Командиром там, по его словам, был сам Стильбон — один из самых опытных офицеров Лесной Стражи, но вестей от него не приходило уже несколько недель, и Джелу опасался, что могло случиться непоправимое.

Как оказалось, Лесная Стража уже несколько месяцев тщательно изучала эти земли, выискивая слабые места в обороне криган. Появление нашей базы не осталось незамеченным, но элементали умели призывать свои города прямо из воздуха, поэтому первое время нами не особенно интересовались, полагая, что мы — ещё один такой форпост гостей с других планов. Что же касается криган, то, по словам разведчика, на юге и на северо-западе стояли две их крупные крепости, а ещё одна — Улла — находилась далеко на западе, но пробраться к ней не представлялось возможным; дорога туда лежала через порталы криган, магические барьеры и гарнизоны, до отказа набитые дьявольскими отродьями.

День 35
2-1-7

Идёт день за днём, но легче не становится — криган становится всё больше и больше. Я с досадой отложила свиток с сообщением разведки. Их лупят что есть силы люди и эльфы — так откуда же у них находятся войска, чтоб давать отпор ещё и нам? А вот находятся.

Последние дни все наши разведывательные отряды стремились выяснить, как попасть к криганской крепости Улле, но, похоже, вот-вот станет очень горячо уже здесь.

Сейчас нет смысла задумывать стремительный бросок на Уллу — для начала стоит решить другой насущный вопрос. Вопрос выживания.

День 43
2-3-1

Для Темницы (85; 66; 1):

Событие: +99999

День 49
2-3-7

Посыльный от Джелу принёс тревожные новости: объединённые силы Лесной стражи и отряды Катерины вынуждены передислоцироваться. Их участия требует некий очень важный план — от его успешного выполнения будет зависеть не только дальнейший ход войны, но и, возможно, судьба всего мира. Воспользовавшись передышкой на западном направлении, кригане собирают огромные силы, чтобы не позволить нам взять их крепости. Две их твердыни на юге и северо-западе должны быть захвачены, и захвачены не позднее, чем через месяц от сего дня. Иначе будет слишком поздно.

День 63
3-1-7

Дозорные Лесной Стражи видели очень крупное войско криган — оно выступило из Крилы к дальним крепостям. Элементали и Лесная Стража предпримут всё возможное, чтобы их задержать, но, несмотря на это, ожидать дьяволов следует не позже, чем через неделю. Впрочем, у нас есть все основания полагать, что они не будут предпринимать попыток отбивать уже захваченные крепости.

День 77
3-3-7

Для Инферно (18; 16; 0):

Событие: Ул.Чертоги пороков, Ул.Врата демонов, Ул.Провал, Ул.Огненное озеро и Ул.Покинутый дворец построены

Дополнительный прирост: +3500 +1900 +1100 +700 +300

Для Инферно (36; 91; 0):

Событие: Ул.Котёл бесов, Инкубатор, Ул.Чертоги пороков, Ул.Псарни, Клетки, Ул.Врата демонов, Ул.Провал, Ул.Огненное озеро и Ул.Покинутый дворец построены

Доп.прирост: +7000 +3000 +2000 +1400 +900 +600 +300

День 78
3-4-1

Для красного (повтор каждый день):

Событие: +99999

Для Фабрики (84; 58; 0):

Дела шли из рук вон плохо. Может, наши планы своими силами победить криган в этом регионе были чересчур смелыми — но мы хотя бы могли поставить дело так, чтобы они чувствовали непрерывные болезненные уколы с разных сторон и не могли собраться с силами. Вместо этого мы сидели в крепости и держали глухую оборону. Каждый солдат был на счету, и мы не могли позволить себе рискованные вылазки в стан врага, даже если знали, что это могло ослабить легион демонов. Нам, в отличии от адских тварей, не вернуть убитых — и уж тем более мы не можем дарить им тела своих бойцов.

Я не спала уже несколько суток, пытаясь придумать рабочий план, который бы перевернул ход войны. После очередной бессонной ночи я забралась по лестнице на площадку вокруг одной из труб замка и просто смотрела вдаль. В золотистых лучах утреннего солнца, чудом пробившегося через прорехи в плотных тучах, показались баллоны дирижаблей. Первый, второй, третий… Я продолжала бессмысленно смотреть вдаль, словно пребывая в оцепенении и боясь спугнуть видение. Внезапно я осознала, что слышу шум лопастей. Он уже был настолько громким, что ограда смотровой площадки мелко дрожала.

Сознание отказывалось верить в реальность происходящего, но все мои чувства говорили об обратном. Дирижабли подлетели уже так близко, что я смогла рассмотреть фигурку

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

светловолосой женщины — она махала мне рукой с бака головного корабля. Я бросилась вниз по лестнице, чуть не сорвавшись с трубы. В лагере поднялась страшная суета — подготовка к приёму якорей заняла полчаса, но они пролетели для меня незаметно. Гондолы кораблей мягко коснулись земли.

— Сэм! Тодд! Фла… Флу… Флорибер! — вопила я со слезами радости, перекрикивая гул машин. Всё больше знакомых, любимых лиц появлялось над бортами. Наконец мои друзья сошли на землю, а следом за ними — стрелки, автоматоны и даже дредноуты, навьюченные ящиками всевозможных габаритов. Сэм подбежала и крепко обняла меня.

— Генриетта! Я так рада, что мы успели!

— Но откуда, как? Разве вы не остались в Бёртоне, с Кастором?

— С этой жабой? Да ни в жисть! Когда вы сбежали у него из-под носа — у нас будто крылья выросли. Жаль, ты не видела, как он позеленел, когда узнал, что вам удалось скрыться, да ещё и вывезти все ресурсы из южных земель. Ни дать, ни взять одна харя с его тупыми гоблинами! Нет, если начистоту, то сперва Кастор и в самом деле показал себя толковым начальником — но чем дальше в степь, тем толще суслики. Это же настоящий тиран! Даже с нами, не последними людьми в Бёртоне, он держался как с прислугой, что уж говорить о работягах и тем более полурослики. Их мы, кстати, тоже вытащили из темниц и привели с собой.

Тут уже Тодд перебил Сэм:

— Блестяще! Сэм сработала просто блестяще! Уж не знаю от кого она научилась искусству скрытых посланий, но шифровать сообщения в серийных номерах деталей… гениально! Мы месяцы водили Кастора за его длинный нос, пока он упивался властью. И в один день, да-да, в один день, план из сотен маленьких движущихся и постоянно видоизменяющихся элементов пришёл в движение и сработал безотказно! Гоблины, минотавры и прочее отребье, что прислуживало ему — они даже не поняли, что стряслось, когда одновременно сработали заряды на всех фабриках, под всеми мостами. А нас уже и след простыл!

— Чёрт его дери, да я бы отдала все запасы земляного масла в мире, чтоб, узнать, можно ли позеленеть еще больше! Ещё немного — и он превратится в кактус! Генриетта, подруга, дай я тебя обниму! Мы здесь, мы с тобой!

Событие: +1000 +3000 Все строения города, включая Громоотвод, отстроены

Дополнительный прирост: +500 +1500 +750 +500 +300 +200

День 79 3-4-2	Весь следующий день мы провели за разгрузкой дирижаблей, возведением новых цехов и бесконечной болтовнёй — по большей части расспросами с моей стороны. Больше всего, конечно, меня интересовала судьба Фредерика. Тут уже Тодд взялся за рассказ: — Встречал я Фредерика один раз, пока нас с Флорибером назначили ответственными за очередной, уже абсолютно сумасбродный проект Кастора. Ручные протезы с цепными пилами — чтобы, значит, калеки могли дальше воевать… Виктория отказалась этим заниматься, хотя задача по её части. Она сказала, что такие примитивные, грубые изделия оскорбляют… о чём бишь я? Ах, да. Если бы изобретательство и тяга к знаниям не были у нас в роду, то я бы подумал что Фредерик околдован — настолько он был погружён в свои мысли. Это словно транс, когда не замечаешь ничего вокруг и целиком и полностью отдаёшься музам вдохновения. Я-то прекрасно знаю это состояние, не то, что некоторые бородатые, толстокожие… Немудрено, что Фредерик не заметил ни одного из наших скрытых посланий. И всё же я уверен: он достаточно прозорлив, чтобы рано или поздно распознать притворство и отделить истинных друзей от ложных. Во мне словно расслабилась какая-то скрытая мышца, находившаяся в невероятном напряжении. Я в сотый, а может быть и в тысячный раз прошептала: — Спасибо вам, ребята! Когда приступ сентиментальности прошёл, я вновь оценила наши шансы. Буквально за день крепость ощетинилась всеми видами оружия, за стенами закипело расплавленное железо, принимающее форму механических воителей, а в наших сердцах с новой силой разгорелись надежда и желание загнать криган обратно на пустынную глыбу в небе, с которой они свалились.
День 80 3-4-3	**Для Инферно (9; 53; 0):** **Событие:** +90000 +90000 , Ул.Покинутый дворец отстроен
День 85 4-1-1	**Для красного (повтор каждый день):** **Событие:** +99999
День 92 4-2-1	Войска криган почти достигли своих крепостей. Прибудут ли они туда или повернут обратно в Крилу — зависит теперь только от нас.
	Для Инферно (18; 16; 0): **Событие:** Дополнительный прирост: +9500 +4000 +3000 +2000 +1000
	Для Инферно (36; 91; 0)): **Событие:**Дополнительный прирост: +9000 +9000 +7000 +4000 +3000 +2000 +1000

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 98
4-2-7

Посыльный от Джелу появился в нашем лагере незаметно для охраны, как и всегда.

— Джелу передаёт: Клинок Армагеддона теперь в наших руках, а его создатель Казандар мёртв. Ксерон обратился в бегство. Ряды демонов дрогнули; близится битва за Крилу. Королева Катерина просит вас бросить все силы в атаку. Наша победа близка!

Эльф в своей привычной манере говорил короткими, сухими фразами, но по его горящим глазам я видела: это донесение — самая важная и самая добрая весть в непрекращающемся мраке войны. Мне приходилось слышать слухи о Клинке Армагеддона, но поверить в то, что подобную вещь мог создать человек, пусть он сто раз гений, было трудно. Если то, что о нём говорят, правда, то я очень рада, что клинок теперь в руках наших союзников. Что касается Казандара… я слышала это имя от Фредерика, когда-то очень давно, но никак не могла вспомнить кем именно он приходился моему другу. Сэм оборвала моё путешествие по волнам памяти.

— Командир. Мы выступаем?

— Да.

События на карте:

EVENT
11; 72; 0
12; 71; 0

Событие (многоразовое): -999

EVENT
12; 70; 0

С большим трудом вам удаётся вернуть себе часть утерянной силы. Вы и раньше слышали о способности криган подавлять магию, но никогда не сталкивались с этим лично. Несомненно, это одна из ловушек, подготовленных дьяволами для защиты своей крепости.

Событие: +150

EVENT
27; 99; 0

Выжившие… даже не так. Влачащие существование. Такими предстали перед нами рабы дьяволов. Исхудавшие, серые от пепла и пыли, полурослики были больше похожи на гремлинов или гоблинов. На них не было цепей — будь на каждом хоть по унции металла, и бедняги не смогли бы шагу ступить. Я мельком окинула взглядом их быт: грязные лачуги, видавшие лучшие времена. Наспех залатанные каким-то мусором крыши. Грядки… я не поверила своим глазам.

Грядки! Но что же растёт на них? Нет, это не цветы… сморщенные грибы отвратительного цвета. Попадись такой гриб полурослику в лесу в былые времена, он только плюнул бы со зла от одной мысли, что такое можно употребить в пищу. Несчастные словно не замечали, что их истязатели бездыханными кучами валяются на земле. Рабы тащили вёдра с чем-то вонючим. Меня пробил ледяной пот: вёдра были доверху наполнены оторванными конечностями и другими частями тел. Людей, демонов — не разобрать. Полурослики тащили кадки и опорожняли в огромный чан подле загона. А потом я услышала не то визг, не то рык — истошный, мерзкий звук. Толстые, красные, с рогами, торчащими отовсюду… я было подумала, что это броненосцы, но тут же поняла. Огромные. Демонические. Хряки. Извращённая помесь свиней и демонов. Они жадно пожирали плоть и росли прямо на глазах. Не без труда я оторвала взгляд от этого противного пиршества, но там, куда я посмотрела, картина открывалась не менее мерзкая.

Рядом с хлевом находилась бойня — туши свинодемонов висели на крюках, кругом валялись костяки и обрывки гниющего мяса. Вот, значит, чем дьяволы кормят свои множащиеся легионы. Я всегда думала, что они как саранча — пожирают всё на своём пути, а закончив с одной деревней, страной, континентом… планетой, ищут новую. Видимо, то, что им быстро дали отпор и не позволили выбраться за пределы Эофола, вынудило криган заняться животноводством, что, в свою очередь, спасло жизни части моих соплеменников. Представить страшно… не окажись я тогда рядом с лабораторией Фредерика, таскать эти вёдра теперь могла бы и я!

— Братья! Сёстры! Ваши страдания закончились!

EVENT
103; 45; 0

«Тавин жив!» — эта мысль не давала мне сомкнуть глаза всю ночь. Теперь я знала это точно: до нас наконец добрался партизан из его отряда. Надо ли описывать, как я ждала этой встречи! В предрассветных сумерках было сложно разобрать черты путника. Я изо всех сил напрягала глаза: небольшая фигура верхом на... пони? Да! Это точно полурослик!

— Тавин! Тавин, это ты? — крикнула я и, забыв всякую осторожность, бросилась навстречу низенькому всаднику.

Ездок приподнялся в седле, немного помедлил, а потом, видимо, узнав меня, спешился и, припадая на одну ногу, побежал ко мне, неловко размахивая короткими сильными руками. Это был он.

Я чуть не повалила уставшего путника на землю — так рада я была встрече. Только потом я разглядела, какую высокую цену взяли с него эти годы. Шрамы, ожоги, седая щетина... Но глаз — единственный глаз, вместо второго была безобразная красная рытвина — смотрел на меня смело и с острым интересом, будто заменяя Тавину слова: «Ну, девчонка, давай-ка посмотрим, что ты за фрукт и вышел ли из тебя толк в жизни».

Перебивая друг друга, мы стали обмениваться рассказами о том, какой путь проделал каждый из нас. Я узнала, как в день нашего отлёта Тавин в одиночку увёл гнавшихся за нами

по пятам криган по ложному следу, заставив их поверить, что в лесу скрывается целый отряд гренадёров. Как поначалу тратил почти все силы на то, чтобы выжить сам, и терзался тем, что не может помочь соплеменникам.

Как нашёл первых соратников и начал устраивать мелкие вылазки против криган — тут и там им удавалось освободить одного-двух рабов и вывести из Эофола, подстеречь в засаде кого-то из дьяволов и перерезать ему глотку.

— Да только всё это была капля в море... Веры нам стало не хватать. Отчаянье — отрава хуже вонючей криганьей крови, — проскрипел Тавин, будто снова переживая боль тех дней.

В самый мрачный час, когда дела в Эофоле, кажется, шли так, что хуже уже нельзя, партизаны узнали о победе Эрафии в Войне Возрождения. С той поры получившие тяжёлый удар под дых кригане потеряли хватку — партизаны стали смелее, к ним начали примыкать многие из спасённых рабов. Впрочем, на то, что дьяволов и в самом деле удастся прогнать, они, конечно, всерьёз не надеялись — до тех самых пор, пока в Эофоле не появились элементали...

Тавин был впечатлён тем, что я рассказала о своих похождениях и о силах, которые прибыли со мной из Джадама — но сейчас я не могла ему ничего показать. Со мной на встречу приехала только Вайнона — старый партизан то и дело украдкой посматривал на тёмную эльфийку, подолгу задерживая взгляд на её длинном мече и лёгком нагруднике синеватой стали, да покашливал в кулак.

— Одно мне не даёт покоя, Тавин. Быть может, ты не побоишься поведать мне правду? Никак не могу я взять в толк, почему меня называют «Лунное дитя». Как я ни пыталась разузнать поподробнее — все, кого я спрашивала, будто пугались, и хорошо ещё, если не убегали, а просто переводили разговор на другие вещи. Я так больше не могу... Что-то тут нехорошее: будто вся моя жизнь из-за этого пошла куда-то не туда, ещё с тех пор, которые я сама и не помню.

Сделав внушительный глоток из своей дорожной фляги и закурив коротенькую солдатскую трубку, Тавин несколько раз тяжело вздохнул и начал:

— Ну, слушай. Дело было так… Я тогда только поступил новобранцем в пограничную стражу — ох и тяжко мне приходилось по первости! Слышал я много того, о чём в деревнях молчали — жуткие дела несколько лет назад творились. Гиганты спустились с гор в долину. Вот почему все вокруг считают нас, полурослико в, удачливыми? Да потому, что никто никогда не слышал о наших бедах — не говорим мы о них, даже с соседями. А если кто что прознал — будет молчать как рыба. Суеверный народ! Верят: коли помянешь горе, то услышит оно и вернётся вдесятеро горестней. Да и как с горя умом не тронуться, коли защититься нечем? Я не выдержал — ушёл в стражники. Устал от суеверий. Так вот, значится… Много деревень в землю втоптали тогда гиганты. Беда! И только в одной деревне, при ярком свете полной луны, нашли младенца. Живого… Весь дом вокруг по камешку рассыпался, а люлька целенькая осталась. Так Лунным дитём и окрестили спасители промеж себя. Но что делать! Младенец жив, а стоит взглянуть на него — и мерещатся грохочущие ступни великанов. Вот и поклялись все тогда — молчок об этом деле, ни слова, дабы новую беду не накликать.

Я обмерла. Сколько лет Фредерик старался вытравить из меня эту глупость — ругался, пытался что-то объяснять, доказывать, но всё-таки я по-прежнему верила в приметы. Чуть-чуть, по привычке, будто за что-то держалась. И вот — неужели дьяволы свалились на Эофол, просто потому что я… жива?

Старый партизан будто прочёл мои мысли:

— Нет, дитя. Кто вознамерился зло совершить — долго готовится, а потом совершает. Что ему приметы! Вовсе наоборот, Генриетта — кабы не ты, твоя храбрость, твоя дружба с тем долговязым колдуном… то нас бы уже не было. Ты — наша удача. В ту пору, когда я уж и не знал, есть ли ещё надежда на свете, и скитался по этим горелым лесам, словно покойник, что забыл в землю лечь — принесла птичка весть, что где-то за далёкими морями видали полурослико в. Я как мальчишка радовался — не пропал наш корень, прорастёт заново. Ты спасла нас раз, и теперь вернулась, чтобы сызнова спасти! Уж если и верить в плохие приметы, то не иначе это все зеркала у криган враз полопались, испугавшись их кривых рож. Скажи мне только, кто же превозмог страх, кто назвал тебя — Лунное дитя?

— Дядька Кетт сказал. Он умер у меня на руках, — Тавин помрачнел и вздохнул.

— Старина Кетт, значит. Добрый вояка был, жаль — не сберёг я его. Я ведь тогда думал — он с тобой улетел, а года через два он возьми да заявись ко мне в отряд. Так вместе и партизанили, пока… Эх, земля пухом. Отрадно знать, что перед смертью он твоё лицо увидел, а не эти красные хари. Не каждому нынче так везёт в Эофоле.

— А… Ауна? Ты что-нибудь слышал о ней?

— Нет. Никогда никого с таким именем не знал.

Из моих глаз покатились слезы. Узнать, что потеряла всё, ещё когда даже не могла понять, что оно у тебя было... А теперь осталось одно лишь имя. И почему знать его — ещё больнее, чем не знать ничего?

— Лунного света дитя
Цветы в саду собирает.
Прекраснейшее дитя

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Эхом часов играет. Ветер треплет плаща бело-молочные складки. С духами светлой зари она развлекается в прятки, В солнечные часы камушки мечет, шутя, И поджидает улыбку Солнечного Дитя. Я слышала голос и будто шла вслед за ним из мрачного ночного леса — маленькая потерявшаяся девочка. Я открыла глаза, ощутив тепло — Вайнона обнимала меня, присев на корточки, а на плече я почувствовала жёсткую ладонь Тавина.
EVENT **27; 92; 1**	Противоположный берег подземного озера выглядит совершенно заросшим. Кажется, на него не высадиться с лодки.
EVENT **4; 6; 0** **37; 101; 0**	**Для компьютера:** **Событие (многоразовое):** обнуление очков хода.
EVENT **31; 48; 0**	**Для розового:** Обнуление мувов розовому ИИ **Событие (многоразовое):** обнуление очков хода.
EVENT **42; 7; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** обнуление очков хода.
EVENT **69; 11; 0** **25; 98; 1** **93; 41; 1**	***Техническое Событие для блокировки высадки с Корабля***
EVENT **0; 35; 1**	**Для компьютера на сложности 100% и ниже:** **Событие:** +10 +45 +46 +51 +44 4500 2100 590 2500 70 1240
EVENT **0; 36; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +10 +65 +66 +71 +64 4500 2100 590 2500 70 1240
EVENT **1; 25; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +30 +30 +10 +10
EVENT **3; 25; 1** **5; 25; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +300 +30 +30 +20 +20
EVENT **3; 32; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +30 +30
EVENT **3; 40; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +20 +20 +10 +10
EVENT **3; 42; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +200 +25 +25 +20 +20
EVENT **6; 32; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +30 +30 +20
EVENT **8; 40; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +20 +15 +10 +10
EVENT **8; 42; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +150 +20 +20 +15 +15

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **10; 23; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +300 +25 +25 +20 +20
EVENT **11; 33; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +750 +20 +20 +50 +50
EVENT **13; 40; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +100 +20 +20 +10 +10
EVENT **13; 42; 1** **17; 37; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +225 +20 +20 +15 +15
EVENT **14; 33; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +450 +20 +20 +50 +30
EVENT **18; 40; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +525 +20 +20 +25 +35
EVENT **18; 42; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +450 +20 +20 +30 +30
EVENT **53; 58; 1** **95; 37; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +10 +10 +10 +10
EVENT **66; 8; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +10 +15 +30 +20
EVENT **70; 25; 1**	**Для компьютера на сложности 130% и выше:** **Событие:** +20 +20 +10 +15
EVENT **83; 46; 1**	**Для компьютера:** **Событие:** +1000 очков хода.
9; 57; 0	120 270 450 2500 450 270 120 Нельзя забрать войска
11; 73; 0	1200 2500 2500 1200 Нельзя забрать войска
33; 26; 0	100 55 350 55 100 Нельзя забрать войска
35; 72; 0	750 200 300 200 300 200 750 Нельзя забрать войска
43; 7; 0	111 122 111 122 111 Нельзя забрать войска
64; 15; 0	Нельзя забрать войска
66; 93; 0	555 777 333 777 555 Нельзя забрать войска
73; 59; 0	90 30 90 Нельзя забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

81; 64; 0	40 30 40 Нельзя забрать войска
91; 54; 0	170 30 170 Нельзя забрать войска
105; 12; 0	Можно забрать войска
59; 33; 1	50 40 50 40 50 Нельзя забрать войска
67; 12; 1	50 70 50 Нельзя забрать войска
73; 68; 1 **103; 52; 1**	70 40 70 Нельзя забрать войска
92; 30; 1	50 40 50 40 50 Нельзя забрать войска
11; 97; 0	— Эй, ты! На крюк захотела? Сожрать тебя? А ну быстро за работу! Полуголый демон с заплывшими глазами почесал зад и замахнулся на меня кнутом. Мерзавец даже не понял что перед ним не раб, а вооруженный до зубов воин. В следующее мгновение демон уже заливал землю чёрной кровью. Тут же появились другие, но мы были готовы к драке. За этим мы сюда и пришли.
32; 39; 0	Враги наших врагов — наши друзья. Мы готовы сражаться вместе с вами, до тех пор пока не сможем воссоединиться с отрядами Лесной Стражи.
65; 13; 0	Военный дневник Тавина, запись 12. По дороге в лагерь мы встретили племя кентавров. Услышав о наступающем войске демонов, эльф, командир лагеря, приказал своим немедленно покинуть его. Также он доложил, что на другом берегу озера находится старый эрафийский аванпост. Возможно, мы успеем там кого-то застать.
101; 8; 0	Военный дневник Тавина, запись 13. Помимо солдат Эрафийской армии я встретил нескольких своих собратьев. Они в один голос уверяют: к югу отсюда, в Землях Гигантов, само по себе возникло целое войско! О каком войске идёт речь, мне понять не удалось — но, похоже, речь шла не об элементалях. Полурослики наперебой говорили то о медных пауках, то о людях с «железными палками», то о пернатых змеях. Ума не приложу, что это за «войско», но ясно одно: они нам не враги и тоже бьют дьяволов.
101; 104; 0	Отряды эльфов приветствуют вас. — Это лагерь Лесной Стражи, и мы на вашей стороне. Однако нашим лучшим стрелкам, которыми командовал Стильбон, приказано оставаться здесь до его возвращения. Вряд ли вы убедите их пойти с вами.
35; 35; 0	**Награда:** +4
48; 8; 0	**Для сложности 100% и ниже:** **Награда:** +100 +10 +10 +10 +10 +3000 очков хода
49; 88; 0	**Награда:** +2 +2
78; 13; 0	**Награда:** +15000 +1 +1 +1 +1
90; 0; 0	**Награда:** 40 +20000 +3

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

93; 64; 0

Для сложности 100% и ниже:

Награда: +15 +15 +15 +15
500 350 150 120 70 30 30
+30 +30 +15 +15 +15 +15 +30000

94; 64; 0

Для сложности 130%:

Награда: 100 70 40 25 15 7 7
+5 +5 +5 +5

106; 67; 0

Награда: +15 +15 +25000 +1 +1 +1 +1

107; 89; 0

Награда: +7500 5 25

22; 98; 1

Награда: +2 +2 +2 +2 20

54; 22; 1

Награда: +25 +25000 30

3; 22; 0

Дороги назад нет

10; 31; 0

Храм Эребуса

92; 51; 0

Земля Гигантов

99; 8; 0

Аванпост Эрафийских Королевских войск

Задания на карте:

3; 67; 0

Осматривая выжженные холмы и равнины Эофола, вы вдруг замечаете одиноко стоящую хибару и решаете заглянуть туда. Сохранившиеся жилища — редкое зрелище в Эофоле… но ещё больше вы удивляетесь, ступив внутрь.

В хижине вас встречает широкоплечий воин, и вы удивляетесь богатой коллекции доспехов и оружия, развешанного по стенам.

— Удивлены живому человеку в Эофоле? — спрашивает рыцарь. — Что же, я вам удивлён не меньше. Раньше я жил в одиночестве на востоке, но недавно решил рискнуть и направился вглубь криганских земель. Видите ли, судя по тому, что мне известно, где-то здесь элементалисты потеряли Сферу Бушующего Огня. Они готовы выдать самую щедрую награду тому, кто её отыщет и вернёт силам Сопряжения. К сожалению, все мои поиски были тщетными. Всё, что мне известно — сфера не досталась криганам. Не хотите ли присоединиться к её поискам?

Задание: Принести
Прогресс: Вы представляете? Я ведь так не нашёл сферу. И вы, я предполагаю, тоже.
Завершение: — Вы нашли её! — восклицает рыцарь. — Отдайте её мне, а я верну её силам Сопряжения. Прошу, примите этот меч. Он отлично послужил мне в прошлом — пусть теперь он поможет вам. Желаете обменять Сферу Бушующего Огня на Меч Правосудия?

Награда:

12; 6; 0

Задание: Победить героя Аш. **Награда:** +5

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

14; 26; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** +10

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** +10

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** +10

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:** +10

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:**

Задание: Быть героем под флагом. **Награда:**

16; 84; 0

В воздух взвились языки пламени, поджигая сухие деревья и порождая волны жара. В огне стали видны движущиеся к вам фигуры. Это огненные элементали — но, похоже, они не намерены атаковать.

— Послушайте, — обращается к вам один из них, — пропала древняя реликвия, хранящая секреты нашей магии. Мы чувствуем её: она находится где-то недалеко и притягивает нас. Принесите Книгу Магии Огня, и будете наделены защитой от любого оружия!

Задание: Принести

Прогресс: Элементали бродят в огне, не обращая на вас внимания. Ничего, кроме древней книги, их не интересует.

Завершение: Почувствовав, что Книга Магии Огня у вас, элементали приближаются к вам.

— Отдайте нашу реликвию, и мы создадим вокруг вас магический барьер, который будет защищать вас в боях, — говорят они. Вы согласны передать им книгу?

Награда: +7

21; 53; 0

Возле давно высохшего дерева вы встречаете фигуру, окутанную ярким синим свечением. Время от времени по рукам и ногам существа пробегают искры.

— Приветствую вас, — говорит элементаль. — Тамар Странник говорил мне, что предвидел ваше прибытие сюда, в восточную часть Эофола. Большая часть сил Сопряжения сейчас сражается возле Крилы, но кое-кого мы всё-таки можем прислать вам в помощь.

Задание: Быть героем под флагом.

Завершение: Принять фениксов в своё войско?

Награда: 25

Есть ещё одна причина, почему меня отправили в эти земли. Месяц назад один из воителей стихий взял Шар Постоянства и вознамерился атаковать Уллу, но с тех пор о нём ничего слышно не было. Скорее всего, он пал в бою, а Шар попал в руки криган или их союзников. Возможно, на элементаля напал Айден или Хорк — мы знаем, что последнее время окрестности Уллы патрулировали эти двое.

Если это действительно так — постарайтесь найти этот Шар. Артефакт не должен оставаться в руках криган.

Задание: Принести

Прогресс: Так и не нашли Шар? Уверен, он должен быть неподалёку.

Завершение: Элементаль принимает сферу в свои сверкающие руки.

— Это действительно Шар Постоянства. Я передам его своим собратьям и сообщу, что ещё один воин стихий пал в бою с дьяволами, — элементаль на некоторое время замолкает. — Возьмите этот Щит Львиной Храбрости и завершите то, что мы собирались сделать, захватите Уллу и положите конец присутствию криган в этих землях.

Награда:

45; 103; 0

Задание: Принести **Награда:** +5

63; 2; 0

У озера вы встретили крупный отряд Лесной Стражи. Они согласны присоединиться к вам, но не могут покинуть своё убежище без приказа Стильбона — их командира.

Задание: Быть героем по имени Стильбон.

Прогресс: У озера вы встретили крупный отряд Лесной Стражи. Они согласны присоединиться к вам, но не могут покинуть своё убежище без приказа Стильбона — их командира.

Завершение: Услышав приказ покинуть убежище, снайперы немедленно собираются в дорогу. Желаете ли вы принять их в своё войско?

Награда: 200

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

64; 71; 0 — **Задание (многократное):** Принести — **Награда:** +1

72; 48; 0 — **Задание (многократное):** Принести — **Награда:** +1

93; 42; 0 — **Задание (многократное):** Принести — **Награда:** +1

96; 21; 0

В хижине вас встречает джинн-элементалист. Вид у него самый разгневанный.

— Вы только что перебили всё моё войско! Вы хоть представляете, сколько времени уйдёт у меня на то, чтобы призвать новое подкрепление?

— Но эти элементали на нас напали!

— Что поделать! Им приказано охранять хижину от любого вмешательства. Откуда же нам было знать, что вы здесь появитесь? В этой части Эофола мы никого не встретили, кроме драконов и гигантов.

— Начинаю понимать, почему все элементали, которых мы встречали, бросались на нас. Хороши союзники…

— Довольно! — рявкает джинн. — Оставьте меня в покое, у меня и без вас хлопот достаточно. Мне поставили задачу выяснить, где кригане удерживают Циэль, и освободить её из заточения…

— Известно где. Только её тюрьму охраняет целое войско ифритов.

— Войско? Это усложняет дело. Возможно, вы поможете нам её вызволить? У меня есть чем вас вознаградить.

Задание: Быть героем по имени Циэль.
Прогресс: — Где Циэль? Я здесь её не вижу.
Завершение: Увидев Циэль, джинн возглашает:

— Наконец-то! Я немедленно направлю донесение силам Сопряжения. Что касается вас, Циэль — передайте эту книгу Тавину и его новым союзникам. Думаю, они её заслужили.

Награда:

Да, и ещё…
Задание: Быть героем по имени Циэль.
Прогресс: Да, и ещё…
Завершение: Вручите им этот мешок золота!
Награда: 20000

98; 74; 0 — **Задание (многократное):** Принести — **Награда:** +1

105; 95; 0 — **Задание:** Принести 20 50 20 — **Награда:** 35

106; 52; 0 — **Задание:** Победить героя Нимус. — **Награда:** 12

31; 10; 1

Задание: Быть героем под флагом. — **Награда:** +2

Задание: Быть героем под флагом. — **Награда:** +2

31; 98; 1

По слухам, где-то именно в этих пещерах находится убежище стрелков Лесной Стражи, которых отправил в эти пещеры Джелу. Вы внимательно изучили пещеры, но убежище вам найти не удалось. Лесная Стража умеет скрывать свои следы. Возможно, один из командиров знает, как его найти?
Задание: Быть героем по имени Стильбон.
Прогресс: Дальнейшие поиски убежища так и не увенчались успехом.
Завершение: Стильбону не составило особого труда найти убежище — ведь именно он и обустроил его в этих землях, чтобы следить за продвижением криган в Эофоле.

Вы замечаете людей и эльфов, выходящих из убежища. Желаете ли вы поговорить с ними?

Награда:

— На обучение хорошего стрелка уходят месяцы, а то и годы, но у нас мало времени. Приведите к нам достойную смену и 15000 золота на закупку снайперских луков, и мы обучим их владению этими луками в кратчайшие сроки.

Задание (многократное): Принести 15000
Прогресс: К сожалению, этой суммы недостаточно.
Завершение: Заплатить?
Награда: -

Приведите к нам 20 Благородных эльфов, и мы выдадим им луки стрелков Лесной Стражи.

Задание: Принести 20
Прогресс: Этого числа эльфов недостаточно.
Завершение: Обучить эльфов?

Награда: 20

83; 17; 1

— Теперь я мог бы покинуть эти пещеры, но чтобы начать новую жизнь, мне понадобится пара предметов, которыми я владел раньше. Я взял их с собой, когда бежал из Нигона, но в пещерах на меня напали чудища. Мне чудом удалось унести от них ноги, но я потерял плащ и накидку. Если бы вы нашли их, я бы вас щедро отблагодарил.

Задание: Принести
Прогресс: Чернокнижник всё ещё здесь, и лучше не беспокоить его попусту.
Завершение: — Отлично! Теперь, наконец, я смогу покинуть эти пещеры. У меня не осталось кристаллов, чтобы отблагодарить вас, но я готов обучить вас владению магией.

Награда: +5

92; 61; 1

Задание: Принести 40 40 20000 **Награда:** 20

2; 30; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** 700

7; 69; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Хорком. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Хорк.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Хорк где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Хорк побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ: ( )

9; 42; 0

Задание: Победить героя Никси. **Доступ:**

9; 60; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Айденом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Айден.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Айден где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Айден побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ: (9; 53; 0)

9; 61; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Хорком. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Хорк.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Хорк где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Хорк побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ: (9; 53; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

11; 64; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Айденом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Айден.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Айден где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Айден побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

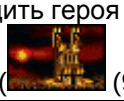
Доступ:

13; 27; 0

Задание: Принести **Доступ:** (14; 26; 0)

16; 42; 0

Задание: Победить героя Никси.

Доступ: ( (9; 53; 0))

21; 44; 0

Задание: Принести **Доступ:** ((9; 53; 0))

21; 56; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Айденом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Айден.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Айден где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Айден побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ: (21; 53; 0)

23; 5; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Ксарфаксом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Ксарфакс.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Ксарфакс где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Ксарфакс побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ:

23; 6; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Аксисом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Аксис.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Аксис где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Аксис побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ:

23; 26; 0

Задание: Принести 70 70 **Доступ:**

30; 98; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Ксарфаксом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Ксарфакс.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Ксарфакс где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Ксарфакс побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?

Доступ:

30; 58; 0

Задание: Быть героем по имени Тавин. **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

30; 98; 0

Магический барьер преграждает вам путь. Судя по тому, что вы слышали от партизан Тавина, он установлен Ксарфаксом. Пока этот герой где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Задание: Победить героя Ксарфакс.
Прогресс: Магический барьер по-прежнему активен. Пока Ксарфакс где-то поблизости, мы не сможем его снять.
Завершение: Ксарфакс побеждён, и теперь барьер можно рассеять самым простым заклинанием. Желаете ли вы его снять?
Доступ: юго-западная зона карты.

34; 39; 0

Здесь встал лагерем отряд снайперов Лесной Стражи. Они приветствуют вас и сообщают, что им приказано стеречь хранящиеся здесь Стрелы с Перьями Ангела до возвращения командира Стильбона. Они готовы вступить в ваши ряды, если он отдаст новый приказ.
Задание: Быть героем по имени Стильбон.
Прогресс: Здесь встал лагерем отряд снайперов Лесной Стражи. Они приветствуют вас и сообщают, что им приказано стеречь хранящиеся здесь Стрелы с Перьями Ангела до возвращения командира Стильбона. Они готовы вступить в ваши ряды, если он отдаст новый приказ.
Завершение: Снайперы докладывают:
— Артефакт в безопасности, отряд готов к выступлению! Будут дальнейшие указания?
Доступ: 42

36; 36; 0

Задание: Принести 120 **Доступ:** (+4)

37; 72; 0

Дорогу вглубь захваченных дьяволами земель преграждает магический барьер. Все попытки снять его завершились неудачей.

Недалеко, среди холмов, вы заметили существо в красном плаще и тюрбане. Прежде, чем вы успеваете заговорить, элементаль обращается к вам. Странное дело — вы не слышите его голоса. Тысячи мыслей наводняют ваш разум.

«Мы…Пытались снять барьер…Слишком могущественная магия…Но ничто не может укрыться от нас…Ключами владеют трое криганских полководцев… Имена их — Атэ, Кидим и Мизерия. Найдите их. Соберите ключи. Снимите барьер.»

Задание: Принести
Прогресс: Барьер по-прежнему здесь. Возможно, элементаль был прав, и единственный выход — победить Атэ, Кидима и Мизерию и собрать их артефакты воедино.
Завершение: Мантия Дипломата засияла красным светом. Желаете ли вы пожертвовать Мантией и пройти вглубь территории криган?
Доступ: западная зона Инферно.

44; 87; 0

Задание: Принести **Доступ:**

50; 73; 0

Задание: Принести 25 20000 **Доступ:** 7 40

54; 46; 0

Задание: Принести 25 25 25 **Доступ:**

60; 26; 0

Задание: Принести 20 **Доступ:**

63; 63; 0

Задание: Принести 20 15 15 10000 **Доступ:** 4

64; 33; 0

Задание: Победить героя Нимус. **Доступ:** (64; 32; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

64; 50; 0

Путешествуя по высокогорьям восточного Эофола, вы ожидали встретить кого угодно. Элементалей, демонов, драконов, титанов… но только не его.

Повернув в лесную чащу, вы наткнулись на гоблина богатырского роста. Он никоим образом не походил на варвара — одет он был в отличные латные доспехи, а с его плеч спадала тёмно-синяя мантия. Вам бросились в глаза богато отделанные ножны для меча и странный угловатый предмет, висящий у гоблина за спиной.

— Непривычное зрелище — лорд без свиты, а? Бывает. Эофол — опасное место, даже слишком. Хорошо помню это с тех времён, когда впервые побывал тут. А теперь я тут вот по какому поводу... Прибыл я сюда из Хармондейла. В моих владениях всегда хватало могущественных магов, но сейчас для моих целей мне нужно больше волшебников — мои ближайшие товарищи-колдуны, с которыми мы свершили немало славных дел, покинули меня, отправившись в дальние странствия.

Говорят, где-то в этих краях поселились чародеи-отшельники, когда-то покинувшие Бракаду и Нигон. Кто знает, какие знания они накопили за эти годы? Быть может, кто-то из них согласится стать моими подданными. Отыщите этих чародеев — говорят, их видели в потаённых лощинах.

Задание: Принести 20
Прогресс: Лорд по-прежнему здесь. Не стоит тревожить его попусту.
Завершение: — Превосходно! Двадцать чародеев уже согласились отправиться со мной. Чем же мне вас отблагодарить? Золотом? Нет, вы достойны большего!

Видите этот проход в холмах? На первый взгляд там ничего интересного нет, но поищите получше, и найдёте Шляпу Заклинателя. Мне она ни к чему — такого добра у меня в замке полные сундуки.

Доступ:

69; 16; 0

Задание: Принести 15 15 15 **Доступ:**

70; 74; 0

Задание: Принести 30 5000 **Доступ:**

84; 103; 0

Задание: Быть героем под флагом.

Доступ: 55 2

83; 50; 0

Задание: Принести 25 25 50 20000 **Доступ:**

86; 68; 0

Задание: Принести 35 20 20 12000 **Доступ:**

89; 65; 0

Задание: Принести 3000 **Доступ:** 5000000

91; 33; 0

Задание: Принести 40 30 10000 **Доступ:** 12

92; 0; 0

Задание: Принести

Доступ: (90; 04 0)

97; 39; 0

Задание: Принести 50 50 **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

103; 7; 0

К вам подошёл эльф в доспехах — он представился командующим сторожевым постом Эрафии.

— Не ожидал, что вы так быстро вернётесь, — молвил он, — но это неудивительно. Когда началась новая война, на наш аванпост сперва почти не нападали, но вот последнее время — атака за атакой. Кое-кто из нас был бы рад отправиться с вами, но нельзя оставить пост без охраны.

— Можем ли мы чем-то помочь?

— Не думаю, хотя… Нет, пожалуй, можете. Нам стало известно, что нападавшие на нас демоны приходили из криганской крепости на востоке Эофола. Сейчас ею командует Нимус. Захватите её крепость, и тогда мы сможем присоединиться к вам.

Задание: Победить героя Нимус.

Прогресса: Крепость по-прежнему под контролем Нимус. Мы не можем оставить аванпост в опасности.

Завершение: Крепость взята? Отличные новости! Думаю, теперь наши стрелки-эльфы не прочь присоединиться к вам.

Доступ:

106; 107; 0

Впереди виден аванпост Лесной Стражи. С большой надеждой в сердце вы подходите к дому командира — их помощь нужна сейчас как никогда. Однако хмурый часовой у двери сообщает вам, что командир поста, Стильбон, попал в лапы криган во время вылазки. Перед этим он дал оставшимся в лагере воинам приказ не покидать его. До получения дальнейших указаний от командира его отряд останется здесь.

Задание: Быть героем по имени Стильбон.

Прогресс: Лучники не пойдут с вами, пока Стильбон не даст им новый приказ.

Завершение: Узнав своего командира, лучники готовятся выступать.

Вы хотите взять их с собой?

Доступ: 55

107; 29; 0

Задание: Принести 20 20 5000 **Доступ:** 522

2; 98; 1
4; 101; 1
5; 96; 1
8; 100; 1

Задание: Принести **Доступ:**

24; 92; 1

Задание: Принести 30 **Доступ:**

54; 59; 1

Задание: Принести 50 **Доступ:** проход на север.

56; 70; 1

Задание: Победить героя Инсаней. **Доступ:**

69; 49; 1

Задание: Принести 1 **Доступ:** западная зона подземелья.

83; 43; 1

Задание: Принести 50 **Доступ:**

85; 67; 1

Задание: Принести 30 **Доступ:** (85; 66; 1)

95; 72; 1

Задание: Победить героя Гуннар. **Доступ:**

98; 45; 1

Задание: Принести 50 **Доступ:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

101; 62; 1	**Задание:** Победить героя Гуннар. **Доступ:**
102; 61; 1	**Задание:** Победить героя Дас. **Доступ:**
104; 44; 1	**Задание:** Принести 20 **Доступ:** 170
25; 79; 0	Эти земли очень опасны. Лишь сильнейшим из воинов и самым талантливым командирам под силу одолеть поджидающие вас полчища криган. **Задание:** Быть героем Наёмником. **Прогресс:** Эти земли очень опасны. Лишь сильнейшим из воинов и самым талантливым командирам под силу одолеть поджидающие вас полчища криган. **Завершение:** Желаете ли вы пройти? **Доступ:** (западная зона Инферно)
67; 87; 0	**Задание:** Быть Лордом, Чернокнижником, Наёмником или Изобретателем. **Доступ:**
104; 97; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** 10

Технические Стражи прохода и Врата задания:

11; 36; 1 **11; 35; 1** **11; 32; 1**	*Ксирон выходит в общую зону когда красный теряет Инферно (36; 91; 0).*
14; 36; 1 **14; 35; 1** **14; 32; 1**	*Аш выходит в общую зону когда красный теряет Инферно (18; 16; 0).*
52; 57; 1	*Лорелей выходит в общую зону на 1-1-4.*
9; 40; 1	*Пайр выходит в общую зону на 1-3-3.*
14; 40; 1	*Игнат выходит в общую зону на 1-3-3.*
65; 9; 1	*Даркстorн выходит в общую зону на 1-3-5.*
18; 37; 1	*Зекс выходит в общую зону на 1-3-6.*
71; 25; 1	*Дас выходит в общую зону на 1-3-6.*
4; 40; 1	*Рашка выходит в общую зону на 1-4-4.*
9; 42; 1	*Полем выходит в общую зону на 2-1-7.*
14; 42; 1	*Октавия выходит в общую зону на 2-1-7.*
19; 40; 1	*Джеддит выходит в общую зону на 2-1-7.*
4; 42; 1	*Фиона выходит в общую зону на 2-4-5.*
19; 42; 1	*Сефинрот выходит в общую зону на 2-4-5.*
17; 43; 1 **18; 44; 1** **9; 27; 1** **9; 26; 1** **10; 24; 1**	*Таугарн выходит в общую зону на 3-1-7.*
8; 29; 1 **1; 28; 1** **1; 26; 1**	*Атэ выходит в общую зону на 3-3-5.*
3; 28; 1 **3; 26; 1**	*Кидим выходит в общую зону на 3-3-5.*
5; 28; 1 **5; 26; 1**	*Мизерия выходит в общую зону на 3-3-5.*
8; 36; 1 **7; 34; 1** **6; 33; 1**	*Айден выходит в общую зону на 3-4-1.*
4; 34; 1 **3; 33; 1**	*Хорк выходит в общую зону на 3-4-1.*
1; 34; 1	*Зекс выходит в общую зону на 3-4-1.*

Слухи в Таверне:

Возле одного из городов видели огромное войско дьяволов. Похоже, они охраняют нечто ценное, и, похоже, пытаются запечатать своё сокровище.
Присутствие стихийных Сопряжений помогает разрастись последним нетронутым уголкам природы в этих истерзанных землях.
У озера к северу обосновался крупный отряд Лесной Стражи.
Первая Фабрика в Эофоле получила название Кергар — в честь металла, которому подобна наша решимость.
Дьяволы плодятся даже быстрее бесов.
Помимо криган, восточную часть Земли Гигантов населяют драконы и титаны, поэтому будьте осторожны!
Король Люцифер запросил поддержку со стороны Нигона!
Я слышал, кригане захватили в плен одного из командиров Лесной Стражи. Лесная Стража разбила лагерь в лесах на юге — возможно, они знают больше.
Возле одного из городов-Сопряжений есть портал. Моему брату удалось в него заглянуть — оказалось, он ведёт в пещеры, просто-таки кишащие троглодитами!
Вскоре после нашествия криган нигонцы прорыли туннель с острова на континент. Говорят, последние годы сеть туннелей расширилась.
Улла — крупнейшая крепость кланов Эофола в этих землях. Говорят, пробраться к ней можно только через порталы.
Один из приспешников Ксерона покинул своего властелина, чтобы возглавить кригайские войска в этой части Эофола.

Эпилог. Генриетта: В стране, которая торопится зажить мирно, герои не нужны. Я сменила меч на мотыгу — и впервые ощутила на себе, как нелегка доля тех, кто привычен к такому труду с детства. В Эофол теперь возвращаются беженцы, прожившие долгое десятилетие на чужбине. Они ищут остатки своих усадеб, распахивают заваленные золой и пеплом поля, ждут богатых урожаев — ведь после больших гарей земля всегда щедра. Я люблю тебя, Эофол — я отдала тебе всё и ничего не жду взамен, но пройдёт совсем немного времени, и ты снова станешь собой… Когда мой народ встанет на ноги и начнёт тяготиться моей заботой о нём — я вновь попробую чуть-чуть изменить мир. Где-нибудь ещё.

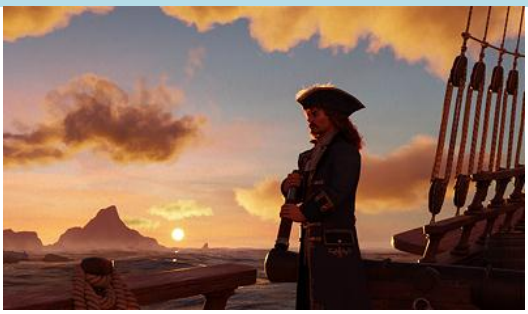
V ВА-БАНК (ALL IN)

Бывший нигонский маг, а ныне пират и авантюрист Даргем Лливеллин нанят загадочной женщиной для помощи в поисках легендарного Рога Бездны. Чем ближе искатель сокровищ к цели, тем сильнее его желание заполучить Рог в свою коллекцию.

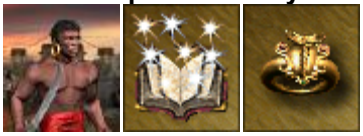
1 Дружеский визит (A Friendly Visit)

Описание сценария: Для победы Даргем должен доставить Щит из чешуи дракона в город Марамек. Максимальный уровень героев — 12. После победы Даргем перейдет в следующий сценарий.

Описание территории: Стремясь восстановить пошатнувшуюся репутацию, Даргем Лливеллин, пират и авантюрист, возвращается с трудной миссией в давно покинутый родной Нигон, где его никто не ждёт.



Стартовый бонус на выбор:



10 Матросов Даргему
+1 к Силе магии Даргема
Кольцо жизнестойкости Даргему

Цвет игрока: **Противники:**

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Доставить Щит из чешуи дракона в Темницу (68; 4; 1)	**Условие поражения:** Потерять Даргема

Максимальный уровень героев: 12

Города на карте:

Корсаро	Тьмалин	Марамек	Золвин	Порт Виктория	Порт Виктория
8; 41; 0	56; 67; 1	68; 4; 1	53; 8; 0	54; 62; 0	40; 2; 1

Герои на карте:

	10; 43; 0	20 15 1
	12 уровня* 52; 26; 1	5 4 9 10 *Герой не получает 2 17 5
	12 уровня* 56; 68; 1	3 2 6 8 *Герой не получает 12 25 4
	12 уровня* 61; 49; 1	2 2 5 6 *Герой не получает 71 24 6
	15 уровня* 67; 6; 1	9 7 3 3 *Герой не получает 15 15
	3 уровня 39; 6; 0	2000 15
	5 уровня 41; 56; 0	4600 16 39 4 7

Пролог. Даргем: Всякий достойный муж должен неустанно работать над искоренением своих недостатков, и лишь один из них неизменно проходит сам собой. Молодость. Жаль только, что ошибки прошлого, совершённые под её влиянием, не испаряются вместе с ней. Покидая эти земли, я клялся, что моя нога больше никогда не ступит на камни Нигона, и за собой я не оставил ничего кроме сожжённых мостов. И вот я вновь у родных берегов. Не будь молодой Даргем Лливеллин таким сорвиголовой — возможно, теперь, когда меня привели сюда дела, я даже испытывал бы что-то вроде... ностальгии.

День 1
1-1-1

Дневник Даргема. Запись 234

«Я сидел в своём любимом заведении, одном из немногих на Регне, достойных называться чем-то большим, чем кабак, и распивал бутылочку выдержанного авлийского красного со старыми знакомыми, развлекая их рассказом о том, как воевал у берегов Джадама с кровожадными карликами и их ручной нежитью. Трактирщик Старый Лью, как сейчас помню, подошел ко мне и шепнул на ухо, что меня кто-то ищет. А я ведь только прибыл в порт — кто бы это мог быть? Лью подвёл меня к высокой стройной девушке с длинными вьющимися волосами. Одета она была достаточно неприметно, и угадать, чего этой особе нужно от меня, было сложно.

— Господин Даргем? — осведомилась она.

— Совершенно верно. Даргем Лливеллин к вашим услугам, — кивнул я и сел на ближайший стул. Незнакомка тоже присела и дружелюбно улыбнулась.

— Меня зовут Стелла. И я ищу, — тут она запнулась, — ищу человека для очень ответственного задания.

— Мои услуги недешевы, — сразу предупредил я.

— За этим дело не станет, — снова улыбнулась она. — Я выбрала вас не из-за цены, а из-за... особенностей задания.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

— И в чем же оно заключается? — прищурился я.

— Придётся отправиться в Нигон, — со вздохом сказала Стелла.

— В Нигон? Я?! Как вам это в голову пришло?!

— Да ведь вы лучше всех знаете те края, — выдвинула довод моя потенциальная нанимательница. — К тому же вы маг. И вы любите редкие древние предметы...

— А вы много про меня знаете, — выдавил я севшим голосом.

— Само собой. Простите, но я не могла пойти искать наёмника вслепую. Мне требовался особый человек.

— Рад, что я особый.

— Несомненно, — посерьёзнела Стелла. — Если вы справитесь с заданием в Нигоне, то вам предоставится возможность принять участие в экспедиции за одним из поистине легендарных артефактов.

— Вот как! Это что же за артефакт? — изумился я.

— Пока не имею права разглашать. Сперва ваша цель — Нигон.»

Дневник Даргема. Запись 235

«Похоже, у этой Стеллы масса средств и возможностей. Понятия не имею, кто она такая и чем занимается, однако (хоть я и не в восторге от этого слова, которое так замарали джадамские негодяи!) я всё-таки наёмник, и мне нет дела до этих подробностей. Моя задача — выполнить задание нанимателя.

А вот задание меня несколько шокировало, но я сумел сдержать свои мысли при себе. Нужно было доставить некий Щит Дракона в нигонский город Марамек. Стелла выдала мне увесистую мошну золота, чтобы я снарядил экспедицию и купил всё, что необходимо. Не знаю, кому там нужен этот щит и для каких целей, но лорды подземелий вряд ли встретят меня хлебом-солью. Мы (мы! Как я отвык говорить про нигонцев — "мы"!) никогда не питали тёплых чувств к жителям поверхности. Примерно с таким же презрением пираты относятся к обитателям суши. Что ж, это было давно — из подземной крысы я стал морской. Мои бывшие друзья и коллеги ненавидят меня — но я вынужден вновь ступить под холодные своды Нигона.

Чувства чувствами, а работа работой.»

Для Темницы (56; 67; 1) (для компьютера):

Прибыло небольшое судно с подкреплением — его прислал один из немногих оставшихся верными мне людей в Джадаме, Солендор. Жалкая горстка в сравнении с теми силами, что когда-то шли в бой по моему велению — но лучше, чем ничего. Мания величия добра мне не принесла!

Событие: +8 +5 +8 +5 +5 +5 +5000

День 2 1-1-2

Дневник Даргема. Запись 236

«Мы с командой расположились на территории бывшего эрафийского форта. Он заброшен уже пару десятилетий, а когда-то был возведён здесь для того, чтобы следить за Нигоном и прибрежными водами. Здесь нам нужно собраться с силами, а потом высадиться на пустынной поверхности моей бывшей родины. Насколько я знаю, там на берегу есть пара вольных пиратских поселений. При возможности следует привлечь их жителей помочь мне. Не за так, конечно! По крайней мере, лично я бы бесплатно лезть в пещеры никогда не согласился — но, слава богам, мне это предстоит сделать за хорошее вознаграждение.

Так, примерный план действий готов. Теперь важно подготовиться так, чтобы всё прошло согласно ему.»

День 3 1-1-3

Дневник Даргема. Запись 237

«Покопавшись в памяти, я извлёк из неё важную ниточку. Где-то в этих водах частенько орудовала одна моя знакомая — Мириам. Очень веселая, но... своеобразная девушка! И совершенно лишённая светских манер — но тогда это меня совсем не беспокоило. Думаю, не станет это проблемой и теперь, доведись нам встретиться вновь. Помню, однажды мы с ней ночь напролёт сидели на заброшенном маяке, пили бренди и наблюдали за звёздами. Ах, какие чудесные времена были — я снова почувствовал себя молодым! Возможно, стоит попытаться отыскать Мириам — она могла бы согласиться помочь мне в этом деле.»

День 5 1-1-5

Дневник Даргема. Запись 238

«Меня не покидает чувство, будто что-то во всей этой истории не так — но не могу понять, что меня беспокоит. О каком артефакте говорила Стелла?

Любовь к раритетам постоянно навлекает на мою голову беды. Моя карьера чернокнижника закатилась после того, как я украл у самого Тора Анвина легендарную вещь — Шлем Андурана. Что поделать: я просто не смог удержать себя в руках! Мне хотелось потрогать Шлем, изучить его... Да что там, просто знать, что такая реликвия есть в коллекции у меня, а не у кого-нибудь другого. В конце концов, Тор виноват сам: он не захотел продать мне его ни за какие деньги...

Проклятье, я просто сгораю от нетерпения!»

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 8 **Для Темницы (68; 4; 1) (для компьютера):**

1-2-1 Прибыло небольшое судно с подкреплением — его прислал один из немногих оставшихся верными мне людей в Джадаме, Солендор. Жалкая горстка в сравнении с теми силами, что когда-то шли в бой по моему велению — но лучше, чем ничего. Мания величия добра мне не принесла!

Событие: ул.Камень бехолдеров построен.

День 11 Дневник Даргема. Запись 240

1-2-4 «Итак, это было непросто и обошлось мне недёшево, но я поднял свои старые связи. В Нигоне сейчас гражданская война — её развязала некая Мутаре. Понятия не имею, кто это, но почему-то мне неприятно слышать её имя. Наверное, будь я сейчас среди чернокнижников, то выступил бы против неё — но это уже не моя война. Как бы то ни было, из-за этих событий пограничные гарнизоны ослаблены — проникнуть в подземелья будет не так уж сложно.

Марамек находится на северо-востоке. Согласно инструкциям Стеллы, я должен передать кому-то в этом городе Щит. Этот человек сам меня встретит и заберет артефакт. Затем я смогу беспрепятственно уплыть подальше отсюда. И никогда, никогда больше не вернусь!

Вот тогда-то я и узнаю, что за экспедицию мне предлагают.»

День 14 **Для Причала (8; 41; 0) на сложности 80%:**

1-2-7 Прибыло небольшое судно с подкреплением — его прислал один из немногих оставшихся верными мне людей в Джадаме, Солендор. Жалкая горстка в сравнении с теми силами, что когда-то шли в бой по моему велению — но лучше, чем ничего. Мания величия добра мне не принесла!

Событие: 29 13 5

День 18 Дневник Даргема. Запись 241

1-3-4 «Прошло уже немало лет с тех пор, как я стал одним из пиратов Регны (вот ещё одно неприятное, запятнанное слово: пират. Я точно один из них, но между мной и теми молодчиками без чести и совести, которых среди регнанских вольных мореходов множество, общего не больше, чем между орлом и вонючим падальщиком!). Конечно, мне было любопытно узнать, кто же населяет одно из самых необычных королевств Энрота. Империя Бесконечного Океана — по-моему, так называют нас. Звучит, не правда ли?

Сами пираты — очень разнообразный народ. Многие родились и выросли под парусами, и другой жизни не знают. Можно сказать, что пират в этих краях — профессия потомственная. Чужаку стать одним из них непросто, если только он не сумеет сразу произвести на окружающих сильное впечатление. Самые могучие, умные и смелые становятся капитанами и навигаторами. Остальные — их армия. При этом, что характерно, здесь царит атмосфера небывалой сплоченности и братства.... во всяком случае, в море. На пиратских кораблях царит жесткая дисциплина и субординация. Им могут позавидовать даже эрафийские гвардейцы.

И как всё меняется, лишь только пираты сходят на берег! Они мгновенно превращаются в свору праздных бездельников. Любят выпить и покурить, причём большинство не способно отличить кларета от портвейна, но все равно спускает огромные деньги на дорогие вина и табак из колоний. Обожают азартные игры, драки и женщин. Иными словами, наслаждаются всем тем, что запрещено на борту. И всё же по первому зову капитана они мгновенно берут себя в руки и превращаются в грозную силу. Меня всегда удивляли эти метаморфозы.

Каждый пират в совершенстве владеет несколькими видами оружия. Обычно это шпага, сабля и пистоль. Пистоль — достижение бракадских алхимиков. Простое в производстве оружие, которое не получило распространения среди других королевств Антагарича. Другое дело — Джадам… но не будем об этом. По сути, пистоль представляет собой миниатюрную корабельную пушку. Умелый стрелок может одним выстрелом уложить закованного в броню от пяток до макушки рыцаря. Я считаю, что феодалы Эрафии и Энрота просто боятся распространения этого оружия среди простолюдинов, а бракадцам оно попросту ни к чему — у них есть магия. Зато регнанцы фобиями не страдают и используют это замечательное изобретение весьма широко.»

День 20 Дневник Даргема. Запись 242

1-3-6 «Что же происходит с большинством чужаков на Регне?

Беглые крепостные, бывшие пленники, которые решили остаться среди своих пленителей, аборигены множества мелких островов, принадлежащих Регне — все они становятся матросами. Это надёжные рабочие лошадки, которые годятся для множества целей. Они выполняют большинство чёрной работы на кораблях, сражаются плечом к плечу с пиратами, занимаются тяжёлым трудом на суше. Те матросы, кто смог скопить денег и решил завязать с морскими делами, обосновываются на островах. Работают кузнецами, трактирщиками, корабельными мастерами...

Простым матросам очень сложно выбиться в полноправные пираты, но те из них, кто отличился на поле боя, пользуются большим уважением. Таких зовут головорезами — они составляют костяк абордажной команды.»

День 24 Дневник Даргема. Запись 244

1-4-3 «Самые же интересные существа в сообществе регнанцев — нимфы. Это создания целиком магической природы, которые служат пиратам. Считается, что нимфы — дальние родственницы фей, происходящих с Плана Воды. Насчет их сродства с феями можно аргументированно

поспорить, но вот то, что они с Плана Воды — несомненно. Скорее всего, они — нечто вроде низших водяных элементалей. Кто-то из первых и сильнейших колдунов Регны смог подчинить этих существ своей воле. Нимфы — не пленницы в нашем мире, многие из них приходят сюда по своей воле, особенно в тех местах, где грань между планами бытия тонка. Впрочем, большая часть нимф, служащих пиратам, именно призывается, и этой цели служат древние, сильные чары. Особенность этих существ в том, что они не боятся смерти. Убитая в нашем мире нимфа возрождается в Плане Воды. Окончательно уничтожить её можно, лишь оказавшись по ту сторону бытия. Воины из них, впрочем, неважные, поэтому капитаны по большей части используют нимф в качестве разведчиков.

Некоторых пиратов волнует вопрос, насколько нимфы отличны от человеческих женщин. Хм! Никогда не интересовался этим. Если подумать, то нимфа, состоящая будто бы из воды, должна быть значительно чистоплотнее обычной регнанской девки... Нет, такие мысли могут завести боги знают куда! Отмечу лишь, что здесь часто можно слышать истории о "дяде свояка шурина", который якобы женился на нимфе.»

День 32
2-1-4

Дневник Даргема. Запись 247

«Ассиды — преудивительные создания! Они селятся на скалах и утесах тропических островов. Размах крыльев взрослой ассиды достигает десяти метров. Некоторые ошибочно считают их птицами и сравнивают с рухами, что живут в пустынях. А вот по моим собственным наблюдениям, у этих созданий куда больше общего с вивернами и драконами, чем с птицами!

Их тела лишены перьев, а во внешности угадывается что-то рептилоидное. Питаются ассиды рыбой, за которой камнем ныряют в море с большой высоты. Судя по всему, они прекрасно умеют плавать под водой и способны задерживать дыхание на весьма долгий срок. Голодная или разгневанная ассида может напасть на любое другое существо, не исключая и человека — страха эти существа не знают. Говорят, что ассиды также встречаются в Планах Воды и Воздуха, но сам я, увы, там ещё не бывал и подтвердить это не могу.

Пираты Регны уже много поколений выращивают и дрессируют ассид. Из них получаются хорошие защитники и охотники, ничем не хуже эрафийских грифонов. На любом рынке Регны можно купить яйцо и вырастить себе верного друга — если ты, конечно, имеешь понятие о дрессировке. Неумелого и недостаточно твёрдого в обращении с питомцем хозяина подросшая ассида может запросто заклевать насмерть».

День 56
2-4-7

Дневник Даргема. Запись 248

"Мне стоило бы поторопиться! Мои бывшие коллеги привлекли драконов — скорее всего, послали за ними в недра Нигона, и полагаю, что заплатили за это баснословные деньги, ведь сейчас каждая огнедышащая тварь там на вес золота. Он определённо начали осознавать, что с набегом пиратов им спустя рукава справиться не удастся, и решили прибегнуть к радикальным мерам. Не то чтобы я боялся драконов — я и смерти-то теперь не боюсь... Однако эти чешуйчатые гады определённо создадут мне трудности."

День 57
3-1-1

Для Темницы (68; 4; 1) (для компьютера):
Прибыло небольшое судно с подкреплением — его прислал один из немногих оставшихся верными мне людей в Джадаме, Солендор. Жалкая горстка в сравнении с теми силами, что когда-то шли в бой по моему велению — но лучше, чем ничего. Мания величия добра мне не принесла!

Событие: Пещера драконов построена, 1

Для Темницы (56; 67; 1) (для компьютера):
Прибыло небольшое судно с подкреплением — его прислал один из немногих оставшихся верными мне людей в Джадаме, Солендор. Жалкая горстка в сравнении с теми силами, что когда-то шли в бой по моему велению — но лучше, чем ничего. Мания величия добра мне не принесла!

Событие: Пещера драконов построена, 1

События на карте:

6; 8; 0

Запись из дневника Даргема:

«Я не очень-то верю в богов и прочую религиозную ерунду, а если и поминаю их — так это не более чем фигура речи. Мне всегда казалось, что жреческая магия — всего лишь разновидность обычного колдовства, только она опирается на ресурсы самого человека, вроде силы разума, духа и тела, а не знание магических формул. Поэтому, увидев ящик для пожертвований перед небольшим храмом на безымянном острове, я решил, что святоши не разорятся, если я кое-что оттуда извлеку.»

Событие: +3 +524

61; 48; 0

Запись в дневнике Даргема:

«И вот передо мной вход в пещеры Нигона. Честно говоря, не ожидал, что это заставит меня испытать некоторый трепет. Я возвращаюсь домой, чтобы скоро опять уйти. Появится ли когда-нибудь новое место, которое я смогу назвать домом?»

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

9; 64; 1	Запись в дневнике Даргема: "Это место вызывает у меня в высшей степени неприятные ощущения. Я слышу то усиливающееся, то затихающее шипение — словно какие-то гигантские змеи изображают шум прибоя. Что это может быть?"
68; 5; 1	Запись в дневнике Даргема: "Цель передо мной. Сердце замирает от волнения! Сейчас я завершу свою миссию и смогу узнать, в чем эта загадочная незнакомка предлагает мне принять участие. Какой легендарный артефакт она имела в виду? Пора собрать волю в кулак и выполнить первую часть нашего договора".
19; 53; 1	**Для компьютера на сложности 200%:** бонусные драконы (для макс сложности) **Событие:** 4
5; 47; 0	Запись в дневнике Даргема: «Существа из Нигона расселяются по всей Эрафии. Их можно встретить как в степях Крюлода, так и в ледяных пустошах Вори. Впрочем, близ берегов родного острова их встретить проще всего... особенно пакостных созданий вроде гарпий.»
24; 22; 0	Ко мне подбежал взволнованный пират: — Эй, ты! Человече! Ты похож на регнанца. У нас тут с парнями беда, нужна помощь. Заходи к нам в берлогу, потолкуем.
26; 5; 0	10 10 50 Нельзя забрать войска
42; 67; 0	9 9 60 Нельзя забрать войска
70; 68; 0	12 3 9 3 12 Можно забрать войска
66; 11; 1	600 200 170 100 50 20 10 Нельзя забрать войска
58; 1; 0	Мне встретились четыре вора — один из них держал в лапах бесценный шлем Риона Грифонхарта. Я потянул из ножен саблю и грозно прорычал: "Глазища выколю!". Воры в панике бросили шлем на землю и убежали.
8; 5; 1	**Стражи:** 100 25 220 25 100 **Награда:** +1 +1
51; 26; 1	**Только на сложности 160% и выше:** Здесь мощные заклинания для последних двух сложностей **Награда:**
53; 26; 1	**Только на сложности 100-130%:** Заклинания для нормала и харда **Награда:**
18; 61; 0	Запись из дневника Даргема: «Похоже, люди-ящеры складывали в кустах близ их лагеря золото. Никогда не понимал, зачем оно таким диким существам.»
47; 2; 0	Запретная поляна
64; 13; 1	Марамек
56; 26; 0	Восстание Мутаре оплачено деньгами Энрота! Донесите эту новость до всех!
13; 22; 0	Я попал в беду. Мёрдок.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

2; 1; 0

Эта кампания была задумана более десяти лет назад. Надеюсь, она вам понравится!
Пасхалка от автора карты

Задания на карте:

71; 0; 0

Возле хижины стоял очень нервный пожилой мужчина с удивительно длинными усами. Он внимательно осмотрел меня со всех сторон, и только потом заговорил:

— Вы, верно, авантюрист, молодой человек?

— Совершенно верно, — согласился я.

— Но ведь не вор? Нет, на вора вы не похожи, хотя и не могу сказать, что мне нравится выражение вашего лица. Ну да что там! Подобное к подобному — мне может пригодиться ваша помощь. Видите ли, я прибыл сюда из Бракады с археологической экспедицией, и нам удалось отыскать древний артефакт — шлем самого Риона Грифонхарта! Первого короля Эрафии, чтобы вы знали. Вот только... шлем у нас похитили воры. Если вы найдёте его, то я буду вам крайне признателен.

Задание: Принести
Прогресс: — Не нашли шлем? Дайте мне знать, если будут новости.
Завершение: Завидев шлем Риона Грифонхарта в моих руках, пожилой маг возликовал. Он внимательно осмотрел находку.

— Несомненно, молодой человек, вы заслужили большую награду! Поскольку теперь моя экспедиция закончена, то вы можете взять с собой Титанов, которые все это время охраняли меня.

Награда: 5
65; 23; 0

Здесь живет рыцарь-отшельник. Он пообещал научить меня всему, что знает, если я найду нечестивую реликвию, известную как Дух Уныния.

Задание: Принести
Прогресс: Рыцарь считает, что артефакт где-то совсем рядом с его домом.
Завершение: Наконец Дух Уныния окажется в надежных руках и никогда более не поможет черным колдунам в их ритуалах. За это рыцарь предлагает научить вас более эффективной тактике оборонительного боя.

Награда: +2
26; 22; 0

В покосившейся избушке с пиратским флагом на крыше обосновалась небольшая банда. Когда я вошел, они сразу оценивающе смерили меня взглядами, а потом их главарь сказал:

— Так это тебя нашел Джимми? Слушай, братишка, тут на севере острова завелись гигантские стрекозы. Что мы только не перепробовали, чтоб извести этих тварей! Может, у тебя выйдет?

Задание: Победить (23; 18; 0).
Прогресс: — Стрекозы живут на севере острова. Иди прямо от нашего дома и обязательно их встретишь.
Завершение: — Да ты малый не промах, — восхитился вожак пиратов. — Больше стрекоз мы не видели. Благодарствуй! Теперь тут будет поспокойнее — если хочешь, можешь взять с собой кое-кого из моих ребят.

Награда: 15
54; 37; 0

Черные рыцари прогнали этого рыбака с любимого места, где всегда хорошо клевал морской окунь. Старик утверждает, что когда-то был адмиралом, а рыбу ловит просто для удовольствия — как-то ведь нужно коротать время на покое. Он просит вас изгнать рыцарей, а в знак благодарности откроет вам кое-какие секреты искусного управления кораблём.

Задание: Победить (50; 35; 0).
Прогресс: Рыбак говорит, что рыцари устроились рядом с тремя пальмами, у побережья.
Завершение: Отлично, рыцари изгнаны! Желаете взять у отставного адмирала урок навигации?

Награда:
33; 1; 0

Похоже, в этом домике живёт Мириам, но сейчас никого нет дома. Возможно, стоит поискать хозяйку?
Задание: Быть героем по имени Мириам.
Прогресс: К сожалению, дверь открыть может только хозяйка.
Завершение: — Как же приятно вернуться домой! — воскликнула Мириам. — Даргем, не желаешь зайти в гости, опрокинуть со мной кружечку?
Награда: -

— Старый ты прохвост, Даргем! Я благодарна, что помог мне выбраться из западни. Слушай-ка, до меня доходили россказни, будто ты заделался в Джадаме большой шишкой, а потом убрался оттуда. Что вдруг?
Задание: Быть героем по имени Даргем.
Прогресс: Мириам явно в отличном расположении духа и настроена поговорить с Даргемом.
Завершение: — Да... пришлось вернуться. Возникли некоторые трудности с местными сухопутными бандитами — они подмяли под себя племена огров, да ещё и подняли множество мертвецов, — нехотя ответил я.

— Ну и пакость! Путаться с живыми мертвецами, а особенно с ограми... У этих парней, видно, вообще нет ничего святого, а ещё — обоняния.

— Законченные мерзавцы, ты права.

— Так вот, дорогой мой Даргем, — возгласила пиратка и протянула мне стеклянную флягу. — Я вижу, тебе об этом вспоминать неприятно, но сейчас, клянусь, я устрою тебе прекрасные воспоминания на всю жизнь. Выпей-ка!

— Что тут? — насторожился я, но всё же аккуратно понюхал горлышко. Запах был ни на что не похож.

— Настойка на корнях особого кактуса — он произрастает только на поверхности Нигона, в самой середине острова. Представляешь, чего мне стоило её достать?

Я сделал маленький глоток терпкой жидкости... и весь мир окрасился в цвета радуги! Надеюсь, это не навсегда.

Награда: +2

27; 69; 0

На берегу моря, рядом с остатками разбитого волнами гнезда морских птиц, вас встречает загадочный человек-ящер. С грустью в глазах он обращается к вам:

"Добрый человек! Я прошу тебя о помощи. Ассидам нужно новое гнездо. Это необходимо для сохранения их вида и равновесия в природе. Я хочу устроить уютное и безопасное место, где эти создания могли бы спокойно размножаться и выращивать своих детёнышей, но моих рук здесь будет недостаточно. Помогите мне собрать ветки, раковины и другие пригодные для этого вещи, а потом мы вместе построим новое гнездо на скале у моря. Вы будете довольны наградой!"

Задание (многократное): Принести 20 20 5000

Прогресс: Кроме раковин, нам понадобится еще что-то блестящее, чтобы привлечь ассид в гнездо, а также ветки и камни.
Завершение: Едва вы закончили строить гнездо, к вам слетелось множество ассид.

"Спасибо тебе, добрый человек! Я давно подкармливаю этих созданий, и они уже совсем ручные. Думаю, часть из них согласится стать твоими питомцами."

Награда: 10

39; 9; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

41; 58; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

69; 66; 0 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

26; 15; 1 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

29; 50; 1 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

44; 61; 1 — **Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**

Технические Стражи прохода и Врата задания:

65; 12; 1	*Аджит выходит в общую зону на 1-2-5*
60; 48; 1	*Даркстorн выходит в общую зону на 1-2-7*
52; 25; 1	*Джеддит выходит в общую зону на 1-3-7*
66; 59; 1	*Аламар выходит в общую зону на 2-1-1*

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Слухи в Таверне:

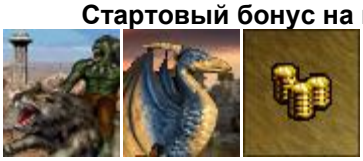
Говорят, что Таугарн — самый могущественный из драконов Нигона.
Говорят, где-то здесь, на нигонском побережье, есть одна грязная дыра, которую называют таверной "Ржавая кружка". Там частенько бывают пираты.
Если не поторопиться, то чернокнижники непременно приведут драконов!
Говорят, на далеком острове Проклятой Кости спрятан клад древних пиратов — его охраняет проклятие, наложенное капитаном Черепом. Богатство и славу обретёт только тот, кто не страшится опасных авантюр, но ему придётся сперва победить самого Черепа.
Не верю я этим россказням! Никак не может человек просто взять и превратиться в дракона.
Это всё грязная ложь, будто Мутаре поддерживает деньгами Эрафия! Мутаре — истинный лидер и наша будущая королева!
Поверхность Нигона в основном пустынна, но и там чернокнижники построили свои города.
Опасайся неаккуратного опохмела — он ведёт к запою!
Говорят, у берегов Нигона в тюрьмах держат нескольких пиратских капитанов.

2 Телохранитель (The Life Guard)

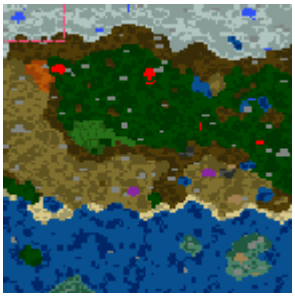
Описание сценария: Даргем должен в течении 3 месяцев защищать Килгора от войск Эрафии и Бракады. Если Килгор потерпит поражение, то игра будет окончена. Максимальный уровень героев — 18. После победы Даргем перейдет в следующий сценарий вместе с Кулоном Святости.

Описание территории: Выполняя очередное задание для своих нанимателей, Даргем соглашается помочь новому королю варваров Килгору выбраться из западни, в которую тот угодил во время набега на Бракаду.

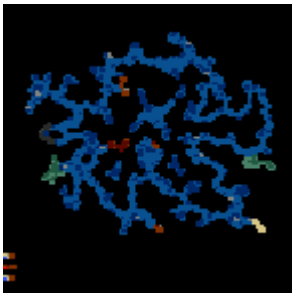
Стартовый бонус на выбор:



17 Наездников на волках Грюцаку
8 Духов океана Даргему
2500 золота



Цвет игрока: **Союзники:**	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Выжить до 4-1-1 или Победить всех врагов	**Условие поражения:** Потерять Килгора
Максимальный уровень героев: 18	



Города на карте:

Бухта Кракена		Дикий Клинок		Звёздная роща		Громоград	
88; 95; 0	86; 73; 0	76; 63; 0	48; 70; 0	91; 3; 0	5; 5; 0	54; 26; 0	20; 24; 0

-	-
104; 56; 0	5; 47; 0

Герои на карте:

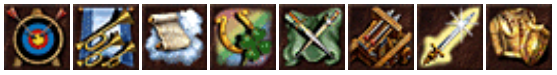
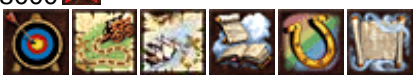
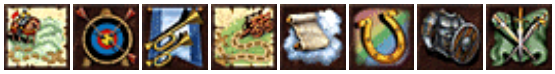
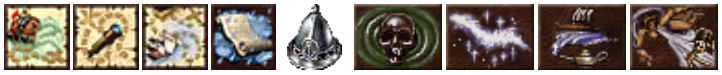
	88; 96; 0	**Даргем** переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 1. 15 10 5 2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	Грюцак* 10 уровня 87; 74; 0	*Грюцак основан на герое Гурниссон: **Специализация:** Баллиста. *«В воинстве Килгора сражаются все — от самого вождя до последнего носильщика, не говоря уж о поварах, чьему попечению доверены не только котлы, но и огромные секиры для разделывания туш. Если присмотреться к Грюцаку, то можно заметить, что он владеет и такими боевыми навыками, которых едва ли можно ожидать от профессионала сковороды и поварёшки — но кому охота присматриваться к рядовому повару, да ещё и орку?»* 15500 30 2
	8 уровня 21; 25; 0	11000 5 23 7
	14 уровня 54; 27; 0	30000 25 25 50 5 1
	18 уровня* 0; 98; 0	2 2 8 8 *Герой не получает 60 50 70 200 70 25
	14 уровня 92; 4; 0	30000 100 5 15 25
	8 уровня 93; 5; 0	10000 10 40
	8 уровня 56; 28; 0	10000 10 40
	7 уровня 5; 6; 0	9000 40 15 7
	8 уровня 7; 1; 0	4 9 9 5 10000 1 1 10 7 10 1 1 **Патруль:** стоять спокойно.
	18 уровня* 0; 96; 0	5 5 10 10 *Герой не получает 350 120 80 35 100 10
	18 уровня* 0; 102; 0	10 10 10 10 *Герой не получает 30 200 100 300 80 175
	11 уровня 48; 71; 0	20000 20 10 2

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	 17 уровня 76; 63; 0	50000 2 30 15  **Патруль:** стоять спокойно.
	 7 уровня 48; 70; 0	8000 
	 12 уровня 9; 22; 0	3 3 3 3 20600 10 5 5 10 
	 6 уровня 13; 28; 1	6200 42 11 3 

Пролог. Даргем: Грязь, беспорядок и глупость. То, чего я не терплю, что стремлюсь изжить везде, куда ступает моя нога. Кажется, в ближайшие месяцы они станут моими постоянными спутниками. Ах, на что не пойдёшь, чтобы твоё имя снова стали называть первым, когда речь заходит о работе, что по плечу только истинному мастеру тонких дел. Вы, может быть, полагаете, я здесь для того, чтобы учить безмозглых варваров, что ковырять заряженным пистолем в ухе опасно для здоровья? А вот и нет. Я прибыл оказать услугу тому, кто, быть может, скоро станет правителем половины континента. Такую услугу, о которой помнят всю жизнь.

День 1
1-1-1

Дневник Даргема. Запись 250.

«Наверное, это был тот самый день, после которого я стал себя ненавидеть даже больше, чем после злополучного похищения Шлема.

Все началось с того, что Стелла встретила меня в условленном месте, передала мешок с дукатами и сказала:

— Прекрасная работа, господин Даргем! Мои хозяева довольны вашим успехом.

— Рад слышать это, миледи, — учтиво кивнул я. — Однако теперь бы мне хотелось услышать побольше об экспедиции, которую вы упоминали...

— Славно, что вы про это вспомнили, — широко улыбнулась Стелла. Мне стало казаться, что улыбка — это её профессиональный навык. Она прекрасно освоила искусство отвечать ею на любой вопрос. — Если вы все еще хотите принять участие в экспедиции, то вам предстоит выполнить еще одно задание...

— Постойте-ка, госпожа хорошая, о таком мы не договаривались!

— Ваша правда, — вздохнула она. — Вы имеете право отказаться. Должна, однако, сказать, что эта миссия крайне важна для моих хозяев. А также и для вас.

— Чем же она важна? — поинтересовался я, с прищуром глядя собеседнице в глаза.

— Молодой вождь варваров Килгор, — тихо сказала Стелла. — Возможно, вы уже о нём слышали — неприятный тип... недавно он пустил весть, что остро нуждается в услугах наемников. Он попытался совершить набег на Бракаду, но оказался в ловушке. Теперь ему нужны дополнительные силы, чтобы вырваться из окружения. И Килгор готов заплатить любые деньги, чтобы ему оказали помощь. Вы понимаете, о чем я? — девушка сверкнула глазами и повернулась к морю.

— Как не понять. Вы хотите помочь этому дикарю, чтобы он дал вам деньги на экспедицию, — догадался я.

— Вы правы, как всегда, господин Даргем.»

Дневник Даргема. Запись 251.

«И таким образом я согласился стать капитаном отряда, который поможет Килгору вырваться из окружения. Эх! Говорят, что наёмников он терпеть не может, но дела у него идут так худо, что выбирать ему не приходится. Мы с моими людьми начнём высадку с моря, чтобы поддержать силы, которые защищают ставку вождя варваров — форт Дикий Клинок. Он так расщедрился, что передал в мое распоряжение один из вспомогательных фортов и даже нечто вроде "офицера связи" — свинорылого недоумка с каким-то дурацким именем на букву "Г". Повадки у этой кучи сала совершенно разбойничьи. Впрочем, оно и к лучшему — пусть хотя бы сам добывает своему сброду пропитание, даже если грабежом.

С севера наступают объединенные войска Эрафии и Бракады. Наша задача — сдержать их, а потом — опрокинуть и разгромить. Черт возьми, я путешественник, маг и коллекционер, а не полководец! Один раз я это амплуа уже попробовал, но сражаться с регулярными войсками мне совершенно не понравилось...

Я теперь опасаюсь не столько за жизнь противного дикаря Килгора, сколько за то, что подведу своих нанимателей. Тогда моя едва начавшая возрождаться репутация будет уничтожена, а я не смогу узнать, в какую экспедицию собирались хозяева Стеллы. Что ж, вот мне и стимул попытаться изобразить из себя Тарнума — или еще какого-нибудь мифического гения военного дела. Мотивация не хуже других.»

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 4
1-1-4

Дневник Даргема. Запись 252.

«Я получил тревожную весть. Войска Бракады возглавляет легендарный Солмир. Это могущественный джинн, ближайший слуга самого Гэвина Магнуса. Не хотел бы я встретиться с ним на поле боя!

Может быть, кто-то из головорезов Килгора сможет дать ему достойный отпор? Как приятно помечтать — жаль только, что мечты так редко становятся явью.»

День 7
1-1-7

Для синего и красного (повтор каждые 7 дней):

Событие: +20 +10 +20 +10 +10 +10 +10000

День 8
1-2-1

Из неотправленного письма Грюцака:

"Пока мне удаётся водить этого пирата за нос. Для такого прожжённого авантюриста, которым он силится выглядеть, он удивительно ненаблюдателен — а может, просто слишком спесив, чтоб обращать внимание на вещи, происходящие дальше его носа. Я умудрился, например, убедить его, что разобранная баллиста, которую я привёз с собой — это части механизма, нужного, чтоб крутить на вертеле жаркое из целой горгоны.

Дядюшка Боф, моё мнение таково: риска, что Даргем сообразит, кто я на самом деле, нет. Я могу действовать рядом с ним свободно — он всё равно будет уверен, что я всего лишь щиплю окрестности на предмет жратвы и прочего плохо лежащего добра. Ну а если выяснится, что он ненадёжен... Я хорошо помню твои уроки, старик. Нет человека — нет и проблемы."

День 9
1-2-2

Дневник Даргема. Запись 255.

«Сегодня Грюцак передал мне послание от самого Килгора:

"Наемник! К тебе обращается сам властитель Крюлода! Эрафийцы и колдуны застали меня врасплох — тебе это известно. Я уверен в своих силах, но враги превосходят меня числом, да еще и гнусная магия на их стороне! Посему повелеваю: оказывай моим силам любое возможное содействие и следи, чтобы ударные отряды врага не проникли к моей крепости!

Я знаю: такие, как ты, не знают чести. Вы, наёмные клинки, способны ударить в спину, если кто-то заплатит вам больше. Мы оба взрослые люди и понимаем это, не так ли? Я распоряжусь выслать караван с золотом и припасами — чтобы обезопасить свой тыл, а вовсе не потому, что ты мне очень нравишься. При других обстоятельствах я бы с удовольствием посмотрел, какого цвета твои кишки. Удачи!"

Не могу сказать, что я удивлен. Чего еще ждать от вождя варваров? Признаний в любви?»

День 10
1-2-3

Для Цитадели (86; 73; 0):

Грюцак сообщает о прибытии припасов от Килгора.

Событие: +5 +5 +3500

День 11
1-2-4

Дневник Даргема. Запись 256

"Соглядатаи Килгора милостиво поделились со мной информацией — после того, конечно, как донесли ее своему правителю. Вот бы и от этого бурдюка с помоями, Грюцака, хоть иногда был такой же толк! Так или иначе, несколько вражеских генералов готовят удар прямо в сердце территории, которую мне выпало защищать — по крепости Дикий Клинок. Пока неизвестно, что это за герои, но их не менее чем двое. Бракадские маги начали творить магический ритуал, чтобы перенести эти армии прямо нам под брюхо!

Чертовы трусы! Единственное, что я точно знаю — они не смогут переместить сразу всех генералов, а будут отправлять их по очереди. Далее магам придется заряжать свой портал заново, и у нас окажется около месяца на подготовку к новому удару."

День 12
1-2-5

Дневник Даргема. Запись 257

"Иногда я задумываюсь: почему раньше мне везло не так, как сейчас? Судьба бывает капризной. Всё началось с этой болтливой крысы Бойда — он стремился занять мое место, и это было очевидно даже дураку. Я терпел его долго, надеясь, что он одумается и бросит интриговать. Но нет! Пришлось показательно казнить недоумка, чтобы никто впредь не замышлял против меня козни.

И что вы думаете? Он восстал из мертвых! Не знаю, кто ему помог — там, на суше Джадама, творится невероятный беспорядок и может произойти буквально что угодно.

Подлая гнилушка объединилась с гоблинами, карликами-людоедами и прочей мерзостью из пустошей — и они сумели вытеснить нас с континента. Я не потерпел такой дерзости, снова решил круто взяться за обидчика и... потерпел неудачу!

Как эта глупая костяшка радовалась — он похоронил меня живьём, думая, что не только убивает, но и обрекает на ужасные предсмертные муки. Ха-ха! Напугал нигонца землёй! Ведь я не просто пират — я, смею заметить, выдающийся маг воздушной стихии. Вытянуть из почвы воздух для дыхания, разорвать путы — это для меня мелочи. А потом — долго, планомерно и терпеливо заставлять ветер слой за слоем сдувать песок с гроба, в котором меня зарыли. Со мной не смог совладать сам Тор Анвин — что уж говорить о смрадном трупе пирата!

В этой пустой башке совсем не осталось мозгов — иначе он мог бы придумать и что-то почище той казни, к мысли о которой я сам его и натолкнул, умоляя не отмерять расплату той же меркой, коей отмерил когда-то ему своё наказание я. Говорят, бракадцы придумали целую науку о ходе мысли — кажется, они называют её психология. Не написать ли мне для них учебник?..

Что ж, дорогой дневник, я буквально восстал из могилы, и теперь скоро вновь обрету своё могущество... Совсем скоро."

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 14 1-2-7

Дневник Даргема. Запись 258.

«Прибыл караван с золотом от Килгора. Надеюсь, это не сильно подкосит его армию. Все же я рассчитываю, что его лихие парни будут тоже что-то делать, а не смотреть, как Даргем выполняет за них всю грязную работу. Или будут?»

Для Причала (88; 95; 0) на сложности 80%:

В Бухту Кракена прибыли новые ребята — их прислали мои друзья с Джадама.

Событие: +62 +16 +5

День 15 1-3-1

Из неотправленного письма Грюцака:

"Всё-таки удивительно легко выглядеть в глазах окружающих идиотом, если тебе довелось родиться орком. Что ж, наш древний культ трапезы и в самом деле очень просто принять за смесь обжорства и свинства, если ты ни разу не удостоился приглашения сесть с нами за один стол и тебе не открыли смысла каждой освящённой традициями составляющей наших обрядовых пиров. Вот и этот хлыщ Даргем строит невообразимые рожи, лишь только завидит, как мы со всеми положенными ритуалами уважения свежуем и разделываем добычу, нанося на лица узоры горячей кровью и разделяя между собой по старшинству самые ценные части туши и внутренностей, которые безвозвратно теряют свой тончайший вкус, лишь только из них уйдёт живое тепло. Что ж, пусть довольствуется своим трижды заплесневелым сыром и боги знают когда забытым в пыльном подвале вином.

Видел бы этого гурмана старик Прудум! Вот уж кто понимал толк в высокой кухне: он мог нарезать свежую селезёнку лепестками бумажной толщины, зажарить и подать к столу, пока тот, у кого ее вырезали, ещё дышит. Помню, Боф, как ты привёл меня к нему и велел перенять всё, что он умеет. Я хорошо запомнил, с каким выражением ты сказал это слово — "всё". Я был хорошим учеником, дядюшка Боф.

Когда-нибудь меня спросят — а кем ты, Грюцак, был при Килгоре? — а я, наверное, так и отвечу: поваром. Надеюсь только, спрашивать меня об этом будут не на дыбе."

День 20 1-3-6

Для Цитадели (86; 73; 0):

Грюцак доложил, что прибыл последний караван с припасами от Килгора.

Событие: +2 +2 +2 +2 +5000

День 21 1-3-7

Дневник Даргема. Запись 260

«Женщина на корабле — к беде: так считают эрафийские моряки. Это на самом деле так, и всё вполне объяснимо. В долгом плавании мужской экипаж рано или поздно поубивает друг друга, если кто-то из них будет иметь радость общения с женщиной, а другие — нет. По этой причине пираты старались даже не брать женщин в плен — сразу выбрасывали их за борт.

Впрочем, женское население Регны состоит по большей части совсем не из робких домохозяек. Некоторые женщины-пираты стали легендами одного калибра с капитанами-мужчинами. Конечно, в рядовые матросы на Регне идут лишь редкие девушки — это сложная и тяжелая работа, сопряжённая с постоянным риском. В этом обществе сложилась прослойка Жриц моря — они считаются полноправными членами экипажа, но никто не заставляет их драить палубу или натягивать паруса.

Служителями культа их назвать сложно, хотя они и соблюдают ритуалы, берущие начало от религии каких-то ассимилированных пиратами аборигенов. Скорее это боевые маги — они поддерживают команду в бою несложными заклинаниями. Пираты-мужчины чаще всего воспринимают их как боевых товарищей — до схода на берег, разумеется. Стоит заметить, однако, что среди этих жриц попадаются и очень талантливые маги, мало уступающие тем же друидам. Они обладают большим влиянием и поддерживают связи с самыми авторитетными адмиралами и капитанами.»

День 22 1-4-1

Дневник Даргема. Запись 261

"Следует быть начеку! Есть информация, что скоро в наши края вторгнется Аделаида, ледяная жрица. Что ж, я не боюсь ее глупых фокусов с сосульками. Она пожалеет, что решилась встать на пути у нас с Килгором!"

День 28 1-4-7

Дневник Даргема. Запись 263

«Что можно сказать о никсах?

Это древняя раса гуманоидных амфибий. От таталийских людей-ящеров они отличаются более крупными габаритами и изумрудной чешуей, а также важно, что они предпочитают жить в солёной воде — и проводят в пучине времени чуть ли не больше, чем на суше. Может быть, эти народы в чем-то и родственны, но едва ли больше, чем, скажем, гоблины с орграми. Никсы некогда промышляли морским разбоем, нападая на корабли и обкладывая данью прибрежные поселения. Этот варварский образ жизни, а также постоянные междоусобные войны, привели к тому, что раса никсов оказалась на грани вымирания.

Их разбросало по миру, а многие попали в рабство. Я знаю этих существ еще с тех времен, когда жил в Нигоне — мы часто использовали никсов для работ в затопленных шахтах. С недавних пор, однако, они сумели забыть о старых распрях и потянулись к пиратам Регны. Довольно мудрое решение: оно помогло их расе обрести сильных покровителей. Взрослый никс сам по себе не слабее огра или тролля, а если он вооружается своим любимым трезубцем, то становится настоящей машиной смерти. По этой причине регнанские капитаны уважают и высоко

ценят этих существ, никсов часто можно встретить в авангарде их армий.»

День 49
2-3-7

Дневник Даргема. Запись 264

"Пришло срочное донесение о грядущем появлении в этих краях чародея Астрала! Кажется, мне доводилось слышать об этом плуте. Он профессионально морочит головы вражеским воинам, а кроме того, наверняка способен и на другие подлости. Если разведчики не врут, то Астрал ведёт с собой титанов — видимо, он полон решимости сразить Килгора. Я не могу этого допустить! Никакие титаны не помогут ему одолеть наши орды — старик уползёт отсюда с позором!"

День 50
2-4-1

Из неотправленного письма Грюцака:

"Боф, я сделаю вид, что твоего последнего письма с инструкциями не получал. Не забывай: есть много интересных вещей, которыми можно поделиться, если найдётся желающий послушать. Вот, например, прекрасная история о том, как Килгор обошёл закон Борагуса о численности личной дружины клановых вождей, записывая лишних людей в реестровых листах кухонной прислугой. О том, кто вложил в эту дубовую голову мысль пойти на такую хитрость. О том, как Бо… тот самый вдохновитель лично набирал этих "работников ножа и жаровни", о том, чему он их учил. Каким... рецептам. О том, какие изысканные гостинцы получали с этой кухни вожди, которым возвышение Килгора было поперёк горла.

Сейчас, сразу после того как твой... наш повелитель доказал своё право на власть единственным достойным варвара способом — силой, эти сведения бесполезны. Но что, если семена упадут в благодатную почву через несколько лет, когда он надоест кланам? Что, если они узнают, какой гнилой фундамент у капища, которое вы с Киджей возводите вокруг личности нашего бравого правителя? Подумай, Бофмог. Хорошо подумай, прежде чем ставить мне ультиматумы и заставлять меня рисковать своей шкурой. Мне нет дела до Даргема. Скажу больше: он не просто был со мной неуважителен, а ещё и угрожал мне, и за это я хотел бы ему отплатить — но ты сам наставлял меня, что в нашем деле поддаваться чувствам нельзя.

Я мог бы сделать так, что он не переживёт последнего боя, а деньги, которые прислал ему Килгор, как бы исчезнут в никуда — но я обнаружил признаки того, что за ним кое-кто присматривает помимо меня. И этот кое-кто совершенно не оценит твоего плана обеспечить себе безбедную старость на случай, если с нашим правителем случится что-то непредвиденное. А я платить своей жизнью за твою жадность не готов."

День 70
3-2-7

Дневник Даргема. Запись 265

"Кажется, скоро последний вражеский генерал пожалует сюда во главе своей армии. В войне решил поучаствовать знаменитый рыцарь, сэр Мюллих. Он готовится выступить с отрядом архангелов. Вынужден признать: этот противник — самый серьезный. Сэр Мюллих — настолько искушённый воин, что его давно перестали записывать в участники рыцарских турниров, дабы шанс показать себя представился и другим. Однако поле боя — это не турнир, и тут я не скован никакими правилами! И всё же к его появлению следует подготовиться как следует: не стоит рисковать, когда победа уже так близка, а неприятель вот-вот дрогнет. Возможно, мне и не придется бить Мюллиха своими руками — если мне удастся отвлечь его внимание от ставки Килгора, то выигранного времени должно хватить, чтобы дождаться подкрепления из Крюлода. Тогда вражеской коалиции ничего не останется, кроме как отступить".

События на карте:

4; 104; 0

Для сложности 130% и выше:
Засада!
Стражи: 15 50 15 50
Награда: +534

6; 1; 0

Здесь просто чудовищно холодно...
Событие: -1 -400

10; 22; 0

— Эй, дружище, спасибо, что спас меня от этих тварей! — раздался голос незнакомца в странной шляпе.

— Как же ты позволил им пленить тебя? — осведомился я.

— Их оказалось слишком много, я не успевал перезаряжать пистоль.

— Вот поэтому я предпочитаю старую добрую волшбу, — значительно произнес я. — Я умею стрелять и из пистоля, и из аркебузы, но нет ничего лучше, чем приголубить супостата молнией!

— Я в долгу перед тобой. Меня зовут Мёрдок, я наемник.

— Даргем, — представился я. — Я тоже наёмник... своего роде.

— Ну, будем знакомы, Даргем! Чтобы отплатить тебе долг, я буду сопровождать тебя в твоих приключениях, но не очень длительное время. Дела зовут меня в Джадам.

— Меня это более чем устраивает: толковые спутники мне не помешают. А знаешь что! Если там, в Джадаме, тебе встретится одна маленькая, вредная...

Я не хотел посвящать своих постоянных спутников в подробности моего не самого удачного приключения у берегов далёкого континента, поэтому дальнейший разговор шёл

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

вполголоса. Мёрдок приподнял тёмные очки, сощурил белёсые глаза и кивнул. Мы обменялись рукопожатиями.

18; 38; 0

Неожиданно рядом со мной возник фантом в виде рыжеволосой женщины! Я выхватил саблю, а в левой руке подготовил заряд молнии. Мои телохранители тоже обнажили мечи.

— Ты кто? Назовись! — крикнул я.

— Редай... Могрейну... апоги... витации, — произнёс фантом незнакомки, бурно жестикулируя и время от времени будто на миг искажаясь.

— Что ты несёшь?! У меня нет никаких сапог, кроме моих собственных... и никакой "витации"! — разгневанно произнес я, не понимая, что происходит.

Ответа я, впрочем, не дождался: фантом исчез. "Опять какие-то пространственные аномалии," — настороженно подумал я, убирая саблю.

— Кэп, гляди! Тут что-то на земле блестит! — воскликнул один из моих воинов.

— Ну вот, так я и думал! — произнес я, приглядевшись. — Кто-то ставил эксперименты с пространственными маяками, но настройки сбились. Соберите их — теперь это просто красивые стекляшки.

Событие: +7

23; 72; 0

Запись из дневника Даргема:

"Этот цветной шатёр я заметил издалека. Я решил было, что это палатка ключника, почему-то не отмеченная на моей карте — но палатка эта была удивительно маленькая, что меня смутило. Тут откуда-то появился странного вида седовласый человек в непривычном костюме. Заметив нас, он помахал рукой, а затем юркнул в шатёр. Я лишь крикнул ему "Ты кто?" — и тут палатка внезапно растворилась в воздухе! Мы с опаской обследовали это место, но не нашли следов ни того старика, ни его синей палатки... Но зато на земле валялось что-то ценное: должно быть, он обронил".

Событие:

46; 105; 0

Запись из дневника Даргема:

"Мы завидели незнакомый корабль: появился он словно бы ниоткуда. Когда мы сблизились, на борту кто-то громко закричал "De Spanjaarden!" — а потом корабль просто исчез! Что значит это слово? Никогда его не слышал. Должно быть, нам повстречался легендарный Летучий Джадамец — как говорят, он приносит неудачи."

Событие: -2

61; 30; 0

Запись в дневнике Даргема:

"Мое внимание привлек дымок из-за холма. я решил проверить, что там такое. К своему удивлению, я обнаружил хутор полурослико в! Собрав всю ярость в кулак, я метнул в ближайшую халупу молнию. Дом вспыхнул, и мелкие гаденыши в ужасе кинулись врассыпную. Я зловеще расхохотался, послал им вслед ещё несколько разрядов, а потом выхватил из рук одного из моих спутников мушкет и выпалил.

Пусть эти грязные карлики запомнят Даргема! Пусть бегут до самого Джадама и пожалуются своим сородичам!

Ненавижу полурослико в, их пакостную атаманшу Генриетту и ее дружка, старого барана Фредерика. Если они снова попадутся мне на пути, то я не буду играть по джентльменским правилам!

Утолив жажду мести, я решил немного пополнить свои припасы. Грабежом, конечно же. И пусть кто-то посмеет заявить, что я этого не заслужил!"

Событие: +4 +1 +2 +2 +5 +1324

62; 12; 0

Запись из дневника Даргема:

"Сегодня мне довелось повстречать знаменитого книгочея по имени Лекс. Мы посидели с ним у костра, обмениваясь историями. Лекс поведал мне, что где-то в пустоте между мирами летят огромные куски камня, на которых живут люди и другие существа — и эти камни будто бы образуют новые миры наподобие нашего. Если честно, мне это показалось бредом буйнопомешанного. Разве камни могут летать? Они тяжелые и всегда падают! А впрочем, информация все равно интересная."

Событие: 1

76; 64; 0

"Даргем? Какого черта?!" — прорычал со стены удивлённый Килгор.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

103; 14; 0	Запись из дневника Даргема: "Сегодня я видел в высшей степени дурной сон! В нём я работал в обсерватории, затерянной в горах. В ней были установлены огромные телескопы, которые передавали информацию мне на хрустальный шар. Внезапно с телескопами что-то стали происходить: сигнал с них начал пропадать. На улице стояла ночь, и мне было очень страшно, но я должен был осмотреть телескопы и узнать, что с ними. Меня так и трясло от ужаса при одной мысли о выходе в горы посреди ночи! В стойле у меня был пони для поездок. Только было я попытался сесть верхом, как упал и проснулся. Как хорошо, что это был лишь сон!" **Событие:** -2
107; 35; 0	"Рады видеть тебя, наемник! Мы спрятались тут от ярости колдунов, но тебе поможем с радостью!" **Событие:** 15 5
2; 94; 0	**Для компьютера на сложности 200%:** бонус для макс. сложности **Событие:** 8 13 3 93 15 34
2; 102; 0	**Для компьютера на сложности 200%:** бонус для макс. сложности **Событие:** 5 87 41 132 16 56
48; 72; 0	**Для компьютера на сложности 100% и ниже:** Бонус для союзника на низкой сложности **Событие:** +20 +10 +20 +10 +10 +10 +10000
80; 63; 0	**Для компьютера:** **Событие:** +3 +3 , обнуление очков хода.
84; 52; 0 **84; 58; 0** **90; 52; 0**	**Для компьютера:** **Событие:** обнуление очков хода.
25; 105; 0	"Что вам нужно? Подите прочь, не мешайте нашим экспериментам!"
70; 90; 0	Похоже, что дикие элементали не дают жрицам моря выйти из их убежища. **Награда:** + +3
84; 95; 0	"Му-у-у!"
92; 91; 0	"Нечестивые еретики!"
96; 90; 0	"А что это тут делают вонючие пираты?"
35; 9; 0 **98; 16; 0**	5 300 50 35 50 300 5 Нельзя забрать войска
46; 1; 0	25 35 25 Нельзя забрать войска
54; 29; 0	5 25 35 25 5 Нельзя забрать войска
73; 45; 0	100 5 25 100 25 5 100 Нельзя забрать войска

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

85; 60; 0
35 15 5 15 35
Нельзя забрать войска

92; 35; 0
35 5 5 35
Нельзя забрать войска

95; 51; 0
45 20 10 20 45
Нельзя забрать войска

50; 52; 1
Только на сложности 130% и ниже:
Стражи: 39 189 9 215 44
Награда: 5000 +1 +1 +1 +1

30; 48; 0
Сокрытая долина

75; 74; 0
Порой там, где, кажется, совсем пусто, бывает скрыто что-то интересное.

81; 4; 0
Осторожно! Возможен сход лавины!

97; 12; 0
Бракада

99; 73; 0
Берегись внезапных нападений!

103; 0; 0
Слушай голоса пустоты...
Недоступный для посещения Знак – пасхалка

3; 85; 0
Зовут ли тебя по имени?

40; 95; 0
На какой вопрос нельзя ответить "Нет"?

62; 102; 0
С какой скоростью должна бежать гидра, чтобы не слышать звона меча, привязанного к ее хвосту?

Задания на карте:

25; 60; 0
"Я тут занимаюсь разведением чудищ. В последнее время с севера хребта повадились прилетать красные драконы — они воруют у меня молодняк! Если ты изведешь тварей, то я щедро награжу тебя."

Задание: Победить (25; 56; 0).
Прогресс: "Драконы совсем рядом, но чтобы перебить их, тебе понадобится приличная армия."
Завершение: "Благодарю тебя за спасение моих чудесных малышей! Теперь им ничего не угрожает, а я могу дать несколько молодых особей в твою армию."

Награда: 5

36; 48; 0
Мой хороший знакомый Мёрдок собирался в приключения на другой континент, но перед отплытием решил поохотиться на каких-то загадочных монстров. Он говорил, что у них головы кальмаров, или... чёрт их знает, я не рыбак! Его давно уже нет, и я волнуюсь.
Задание: Быть героем по имени Мёрдок.
Прогресс: Нет ли вестей от Мёрдока?
Завершение: Мёрдок, старина! Как я рад видеть тебя в добром здравии! Своим друзьям-пиратам передай-ка эту бирюльку — мне кажется, она им пригодится в будущем.

Награда:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

95; 59; 0

Здесь живет племя циклопов — они устали от проповедников, которые год за годом стараются отвратить их от веры предков. Убить их было бы слишком просто: циклопы хотят их съесть! Они просят привести человек 15 святош им на обед — тогда сытое племя циклопов присоединится ко мне!

Задание: Принести 15
Прогресс: Пока нет обеда — нет и дела!
Завершение: Наконец мы сытно пообедаем, а заодно и отплатим этим нудным святошам за их кощунство! Подавайте же их скорее сюда: животы урчат!

Награда: 15

20; 45; 1

Здравствуй, братец! Чертова Беатрис, самозваная охотница на пиратов и разбойников, загнала нас в эту нору. Если ты отомстишь этой зазнайке, то мы присоединимся к тебе.
Задание: Победить героя Беатрис.
Прогресс: Беатрис всё ещё на службе у Эрафии.
Завершение: Отличная работа, братец! Готов взять нас в свою шайку?

Награда: 10

85; 69; 1

Кажется, в последнее время у пиратов сложилась добрая традиция — запирать свой дом на ключ. Видимо, тут живет Элмор; стоит его найти, если я хочу попасть к нему в гости.
Задание: Быть героем по имени Элмор.
Прогресс: Дверь открыть может только Элмор.
Завершение: — Спасибо, что спас меня, Даргем! — воскликнул Элмор и картинно поклонился, опустившись на одно колено.

— Довольно почестей! Пойдём уже поболтаем, — проворчал я, не без внутреннего вздоха. Принимать почести мне, не скрою, понравилось, но злоупотреблять этим в обществе регнанцев не стоит.

Награда: -

— Мне последнее время совершенно не везёт! То и дело попадаю в заточение, — с досадой произнёс Элмор.
Задание: Быть героем по имени Даргем.
Прогресс: Элмор станет говорить только с Даргемом.
Завершение: — Так уж сильно не везёт? — усмехнулся я.

— Это, видно, из-за моих дел в гробнице! Я тут залез в одну... там наверняка всё было проклято! С тех пор меня хватают то рыцари, то демоны... то даже какие-то говорящие лобстеры, — вздохнул Элмор и принялся рыться в сундуке.

— Говорящие лобстеры? Где ты их встретил?

— Неважно! Где встретил, там уже нет! — отмахнулся пират. — Лучше вот, попробуй-ка!

— Это что ещё? — насторожился я, глядя на мисочку с пестиком. В ней была какая-то зеленая дрянь.

— Паста из особых горных ягод — ее едят варвары, чтоб быть сильнее.

— Вы с Мириам сговорились, что ли? Тянете в рот всякую пакость... — проворчал я.

Скрепя сердце я зачерпнул пальцем чуть-чуть пасты. Запах был чудовищный: будто эти ягоды кто-то один раз уже ел. Задержав дыхание, я лизнул палец. По телу разлилась волна тепла, зрение обострилось, а движения стали плавными и точными. Стоит ли доесть угощение?

Награда: +2

14; 30; 0

Задание: Быть героем по имени Даргем. **Доступ:**

14; 68; 0
51; 51; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

54; 30; 0

Задание: Вернуться не раньше 1-1-5. **Доступ:** (54; 26; 0)

51; 53; 1

Задание: Быть героем по имени Даргем. **Доступ:** (50; 52; 1)

96; 53; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:** (104; 56; 0)

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

98; 17; 0	**Задание:** Вернуться не раньше 1-3-3. **Доступ:** (91; 3; 0)
9; 70; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** (76; 63; 0)
94; 81; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** (76; 63; 0)

Технические Стражи прохода и Врата задания:	
1; 98; 0	*Аделаида выходит в общую зона на 1-4-6*
1; 94; 0	*Астрал выходит в общую зона на 2-4-2*
1; 102; 0	*Сэр Мюллих выходит в общую зона на 3-4-1*

Слухи в Таверне:

Поговаривают, что Аделаида собирает смешанную армию.

Говорят, Астрал не всю жизнь был магом — когда-то он считался хорошим стрелком.

Говорят, орки схватили на границе с Эрафией какого-то учёного.

Сэр Мюллих предпочитает в бою полагаться на летающих существ, а еще он где-то раздобыл самую настоящую пушку!

Говорят, в былые времена в горах на западе можно было найти вход в таинственную пещеру, но потом он бесследно исчез. Интересно, почему?

Сам Солмир выступил против Килгора! Что могут шайки орков противопоставить могучим молниям?

Говорят, в этих краях когда-то можно было встретить хижины, построенные прямо посреди озера! Как вам такие небылицы?

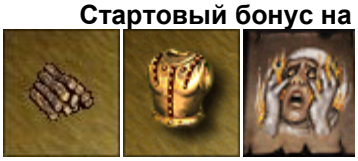
В наших краях расплодились черви огромных размеров! Виноваты, небось, эти колдуны — выкидывали магические отходы где ни попадя, а червячки их наелись да вымахали!

3 Убийца деревьев (The Tree Killer)

Описание сценария: Для победы Даргем должен за 3 месяца накопить 300 единиц дерева. Максимальный уровень героев — 24. После победы Даргем вместе со Священным Брелоком и Брелоком Жизни перейдёт в следующий сценарий.

Описание территории: Даргем узнаёт, что его наниматели намерены организовать экспедицию за легендарным Рогом Бездны, и устраивает браконьерскую порубку леса в АвЛи, чтобы построить для этой цели флот.

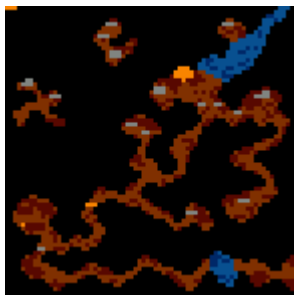
Стартовый бонус на выбор:



15 древесины
Доспехи чудес Даргему
Свиток с заклинанием Ослепление Даргему

Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Собрать 300 древесины	**Условие поражения:** Не успеть до 4-1-1

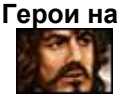
Максимальный уровень героев: 24



Города на карте:

			-	-	-
Лунная Скала	Элентар	Ноктурус	Сильвер Форест		
67; 26; 0	33; 65; 0	44; 17; 1	2; 19; 0	17; 66; 0	0; 0; 1

Герои на карте:


9; 6; 0

Даргем переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 2.

25 10

8; 5; 0

Мёрдок переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 2.

2 1

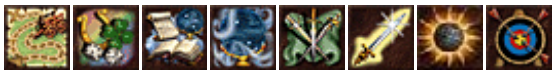
11 уровня
67; 26; 0

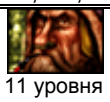
3 3 5 5 17500

24 уровня
67; 27; 0

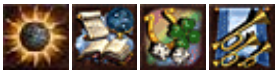
12 10 6 8 167782

15 20




11 уровня
33; 65; 0

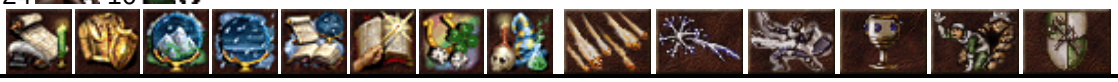
5 5 3 3 17500



24 уровня
33; 66; 0

6 8 12 10 167782

24 10

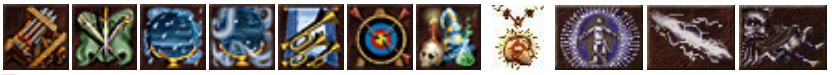


Кри*
20 уровня**
4; 54; 1

*Кри основан на герое Зиф:
Специализация: Молния.
«Кри — мятежный гремлин, сбежавший из Бракады в подземелья. Говорят, он по сей день бродит по ним, строя козни путникам и наводя мастерские иллюзии».

18 8 13 10 **Герой не получает

31 305 99 46 364 21 322



Патруль: стоять спокойно.

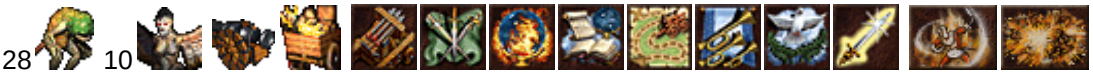
11 уровня
44; 17; 1

3 3 5 5 17500

24 уровня
44; 18; 1

12 12 8 8 167782

28 10



Пролог. Даргем: Я успел привыкнуть к этому гадкому ощущению, когда над головой ничего нет — ни сводов древних пещер, ни крыши добротного дома, ни даже корабельного подволока. Не всякому нигонцу это дано, а я смог! И только леса по-прежнему вызывают у меня какой-то постыдный, животный страх. Конечно, меня никто и никогда в этом не уличит — ведь умение держать лицо в моей профессии ценится превыше всего. Но дневнику-то я могу доверить свои истинные чувства?! Лучше бы меня снова похоронили заживо... Но договор подписан, а это значит — Даргем Лливеллин отправляется в проклятую чащобу. И подери его морская собака, если он не вернётся оттуда с победой.

День 1
1-1-1

Дневник Даргема. Запись 270

«В тот вечер я стоял на пирсе гавани близ Крюлода. Стелла прибыла проконтролировать получение нами вознаграждения от вождя варваров.

— Это уже совсем не смешно, миледи, — вздохнул я и отошел в сторонку, пропуская гоблинов, волокущих сундук с серебром.

— Понимаю ваше отчаяние, — кивнула Стелла. — Вы всегда имеете право расторгнуть контракт. Вы и так много сделали для нас, господин Даргем.

— Пожалуй, что я так и поступлю, — с облегчением выдохнул я.

— Прекрасно, — лучезарно улыбнулась девушка. — Тогда не могли бы вы порекомендовать мне другого наёмника, который согласится отправиться в экспедицию за Рогом Бездны?

— Это миф, — пробормотал я и отвернулся.

Стелла неопределённо махнула рукой и хотела уже уйти, как вдруг меня что-то дёрнуло. Я обратился к ней:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

— Вы хотите сказать, что верите, будто Рог Бездны существует?

— Мои хозяева — серьезные люди. Они не будут тратить силы и средства на поиски того, чего нет. Нам же осталось лишь сделать последние приготовления. Очень жаль, что вы, сударь мой Даргем, решили выбыть из игры...

— Нет, постойте, — взволновался я. — Я еще ни от чего не отказываюсь! Так что вам нужно для экспедиции?

— Приличный флот, — Стелла посмотрела мне в глаза и поправила волосы. — Не менее пяти каравелл. Желательно — из эльфийской сосны, но эти длинноухие не будут торговать с пиратами... А по каналам контрабандистов мы будем делать закупки очень долго, и обойдётся это слишком дорого. Как же нам выйти из ситуации?

— Милая леди, разрешите предложить вам свой план, — осторожно сказал я, переминаясь с ноги на ногу. — Если эльфы не продадут нам древесину, то мы возьмем ее сами.

— Набег на АвЛи? — уточнила Стелла.

— Истинно так, — кивнул я. — Поверьте, скоро всё, что нужно, будет у вас.

— Вы хотели сказать — «у нас»? — прищурилась девушка.»

Дневник Даргема. Запись 271

«Когда-то мне уже доводилось высаживаться на берега АвЛи. Тогда я только начинал свою карьеру наемника, служил в подчинении одного субъекта по имени Эргон — варвара родом откуда-то с севера Энрота. Ну да что сейчас вспоминать былое. Суть в том, что эти остроухие не очень-то усердно защищают свои берега, в отличие от лесных чащ. Должно быть, какая-то особенность их психики.

Итак, лишь я ступил на сушу, сразу же отправил одного сметливого матроса разведать обстановку. Он сообщил: прямо на юге есть какое-то поселение эльфов, даже вроде бы с фортом. Это хорошо — там мы сможем обосноваться на время нашей операции по сбору древесины.»

День 7
1-1-7

Для синего, зелёного и оранжевого (повтор каждые 7 дней):

Событие: +15 +10 +15 +10 +10 +10 +10000

День 8
1-2-1

Дневник Даргема. Запись 273

«Как я и ожидал, эльфы и их друзья не особенно мешали нам обосноваться в АвЛи. Население форта я смогу запугать и подкупить, чтобы они служили мне. Вообще, эльфы — довольно разобщенный народ, объединяются они только против какой-то общей угрозы. Их своеобразное чувство внутренней свободы играет с ними злую шутку.

Теперь обнаружилась главная трудность: почти все лесопилки под контролем друидов и не предназначены для массовой заготовки древесины. Времени же Стелла дала мне не очень много — ее хозяева ожидают товар через три месяца.»

День 10
1-2-3

Дневник Даргема. Запись 274

«Судя по слухам и легендам, в землях АвЛи можно найти компоненты для создания могучего оружия, известного как Лук Снайпера. Лучник из меня неважный, но, если верить молве, то из этого лука даже такой неискушённый в этом деле человек, как я, может попасть в глаз белке с расстояния нескольких сотен шагов.»

День 14
1-2-7

Дневник Даргема. Запись 275

«Вот что пришло мне в голову: раз дендроиды рождаются из местных деревьев, то... если их распилить, то и доски получатся качеством не хуже эльфийской сосны. Рубить лес, рубить дендроидов... Не вижу разницы!»

День 17
1-3-3

Дневник Даргема. Запись 277

«Часовые доносят, что ночью близ форта можно заметить каких-то странных существ, похожих на лысых, слепых карликов. По-моему, они говорят о троглодитах — но я не понимаю, что им тут делать? Они выходят на поверхность очень и очень редко... если только кто-то или что-то не заставляет их покинуть свои норы.»

День 21
1-3-7

Дневник Даргема. Запись 277

«Наконец все прояснилось. Сегодня я получил послание от самого Тора Анвина. Свиток в изящном завинчивающемся пенале сбросила пролетевшая над моим лагерем гарпия. Чёрт возьми, до чего приятно почитать грамотно написанное умным человеком письмо, даже если его тебе отправил враг. Нечасто мне теперь доводится испытать такое удовольствие! А какова каллиграфия! Но вот содержание...

"Приветствую тебя, Даргем! С момента нашей последней встречи прошло немало времени — но, если судить по последним известиям, ты здравствуешь. Я уже начал было забывать про тебя — у нас в Нигоне тут, знаешь ли, сущий элизиум. Однако твой недавний визит в Марамек весьма огорчил меня! Работаешь ли ты на Мутаре или просто продал кому-то свои таланты — не так уж и важно. Ты сам выбрал свою судьбу — быть вором и предателем. Теперь же прими то, что положено таким, как ты. Наказание. Я проследил за твоими перемещениями; очень скоро Гуннар со своими минотаврами выйдет на твой след, дабы передать привет из родного дома. Даргем, ты знаешь, что я не кровожаден и не злопамятен — поэтому не стал просить Гуннара принести твою голову... однако твой последний поступок переполнил чашу моего терпения. Удачи."

Вот так дела! Тор желает моей смерти — хотя способности своего ручного быка оценивает трезво. Ах, ну почему они явились в столь неудобный момент? С другой стороны, я очень

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	сомневаюсь, что эльфы позволят нигонским головорезам спокойно расхаживать по своим землям. Возможно, мне удастся столкнуть моих неприятелей лбами и облегчить себе задачу.»
День 28 1-4-7	**Для Оплота (1; 19; 0) на сложности 80% (повтор каждые 28 дней):** Мне удалось склонить некоторых местных жителей на свою сторону. **Событие:** Дополнительный прирост: +35 +20 +7
	Для Оплота (67; 26; 0) на сложности 130% и выше (для компьютера) (повтор каждые 28 дней): **Событие:** +10000 Дополнительный прирост: +30 +25 +15 +12 +8 +5 +2
	Для Оплота (33; 65; 0) на сложности 130% и выше (для компьютера) (повтор каждые 28 дней): **Событие:** +20000 Дополнительный прирост: +30 +25 +15 +12 +8 +5 +2
	Для Темницы (44; 17; 1) на сложности 130% и выше (для компьютера) (повтор каждые 28 дней): **Событие:** +10000 Дополнительный прирост: +50 +30 +25 +15 +8 +5 +3
День 23 1-4-2	**Повтор каждые 7 дней:** Запись в дневнике Даргема: "Проклятые эльфы ночью напали на наш склад. Они знают зачем я здесь, и не тронули ничего, кроме дерева." **Событие:** -5
	Дневник Даргема. Запись 278 "Сегодня над нашим лагерем пролетела огромная морская птица и что-то уронила. Мои ребята обследовали место падения сброшенного ею предмета и пригласили меня присоединиться к ним. На месте я обнаружил камень, обёрнутый тюленьей кожей, а на коже была нацарапана записка. Озадаченный, я поднял камень и прочитал послание. Это было сообщение от моей давней помощницы Бесс — после моего отбытия она осталась в Джадаме. Бесс докладывала, что, судя по всему, мерзкие полурослики наконец передрались между собой. Что ж, узнать это было отрадно! Надеюсь, они выгрызут друг другу печёнки, а броненосцы с радостью обглодают их косточки и закопают среди развалин этой смрадной дыры, Брутона... или как там называлось их гнездо?"
День 56 2-4-7	Дневник Даргема. Запись 280 «Операция по сбору древесины длится уже два месяца. Наверное, Стелла и ее хозяева беспокоятся о моем успехе. Следовало бы отправить заверение, что у меня всё под контролем, и что совсем скоро я предоставлю им всё, что требуется.»

События на карте:

EVENT **12; 10; 0**	Кто-то проделал в лесу широкую тропу. Скорее всего, я не первый, кто высадился на этом берегу.
EVENT **13; 12; 0**	**На сложности 100% и ниже:** Этот артефакт может пригодиться! **Событие:**
EVENT **17; 25; 0**	Запись в дневнике Даргема: "Близ форта я увидел странное зрелище: по вытоптанной поляне были разбросаны останки эльфов, кентавров, вырванные с корнем деревья. А вокруг я заметил следы от здоровенных подкованных копыт... Множество отпечатков, неприятно знакомого вида. Конечно, я узнал эти следы — здесь были минотавры, очень много минотавров!"
EVENT **23; 60; 0**	Засада! **Стражи:** 15 10
EVENT **48; 69; 0**	Засада! **Стражи:** 12 15 12
EVENT **50; 49; 0**	Засада! **Стражи:** 15 20

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

55; 39; 0	Засада! **Стражи:** 15 10 5
65; 69; 0	Запись в дневнике Даргема "Какая удача! Я нашел большой штабель прекрасной древесины. Наверное, это припасы контрабандистов. Надо сказать, даже если бы хозяева этого добра были бы сейчас тут, я не отказался бы от желания его забрать" **Событие:** +1
5; 53; 1	— Эй, пиратик! Если мечтаешь увеличить свою волшебную силу, то тебе придется иметь дело со мной. Я Кри. — Какого чёрта? Какой еще Кри? Кыш с дороги, карапуз! — Гляди, пиратик! — гремлин спрыгнул с гриба, хлопнул в ладоши — и вокруг него появилась целая армия.
11; 8; 0	"Пираты! К оружию! Пираты высадились!"
1; 40; 0	**Награда:** +7
2; 45; 0	**Награда:** +4
3; 37; 0	"Тыыыы... мучитель... деревьев..." **Награда:** +5
7; 43; 0	**Награда:** +3
19; 20; 0	"Убийцы деревьев! Познайте наш гнев!" **Награда:** +5
21; 3; 0	"Нигде нам нет покоя!"
30; 2; 0	"Готовы служить вам, милорд!"
34; 3; 0	"Не убивай нас! Мы готовы помочь!"
68; 65; 0	**Награда:** +10
21; 49; 1	1 40 8 20 8 40 1 Нельзя забрать войска
29; 2; 0	**На сложности 100% и ниже:** Взрыв для Эллешара на высокой сложности **Награда:**
34; 66; 0	**На сложности 160% и выше:** Взрыв для Эллешара на высокой сложности **Награда:**
67; 28; 0	**На сложности 160% и выше:** элементаль для Ивора на высокой сложности **Награда:**
6; 63; 0	Тайная просека

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

20; 50; 1	Логово Гуннара
32; 4; 0	Логово контрабандистов
58; 0; 0	А ты думал, здесь опять какой-то глупый вопрос?

Задания на карте:

17; 10; 0

"Эй, братишка, есть тут одно дельце. Мы с парнями тайком рубили неподалёку лес, но нас накрыли эльфы. Когда бежали от них, потеряли свои топоры. А мы без них как без рук. Найди наши орудия труда, будь другом! Их должно быть три штуки."

Задание: Принести
Прогресс: "Поищи в окрестностях — наши топорики валяются в разных местах."
Завершение: "Ты спас нас и наши семьи от голодной смерти! Но найди, пожалуйста, еще два топора."
Награда: -

"Ты большой молодец, но найди еще один топор!"

Задание: Принести
Прогресс: "Поищи в окрестностях — наши топорики валяются в разных местах."
Завершение: "Ты спас нас и наши семьи от голодной смерти! Но найди, пожалуйста, теперь и последний топор."
Награда: -

"Тебе осталось принести нам последний, третий топор."

Задание: Принести
Прогресс: "Поищи в окрестностях — наши топорики валяются в разных местах."
Завершение: "Ты спас нас и наши семьи от голодной смерти! В знак нашей благодарности возьми эту волшебную штуковину. Не знаю, что это, но оно тебе явно нужнее, чем нам."

Награда:

21; 16; 0

"Я недавно потерял своё обручальное кольцо — память о покойной жене. Если найдёшь его, я щедро награжу тебя. У меня есть книги с редкими заклинаниями — наверняка в них есть что-то интересное для тебя."

Задание: Принести
Прогресс: "Мне кажется, я потерял кольцо на клеверной поляне. Погляди там, хорошо?"
Завершение: "Спасибо тебе большое за кольцо! Гляди: специально для тебя я подыскал вот это интересное заклинание."

Награда:

66; 53; 0

"Эй, парень! Какие-то ребята с огнепальным оружием выгнали нас из дома. Будь другом — выкинь их оттуда, и мы с радостью присоединимся к тебе"

Задание: Победить (68; 58; 0)
Прогресс: "Давай, не трусь. Мы знаем, что ты справишься!"
Завершение: "Мы перед тобой в долгу, друг! Наши луки ничем не хуже их пистолей, поверь."

Награда: 25

11; 57; 1

Здесь обосновались минотавры-лесорубы. Они предлагают свои услуги: если привести им десяток дендроидов, то они настругают из них первоклассных досок.

Задание (многоразовое): Принести 10
Прогресс: Нужно не менее десяти дендроидов-стражей.
Завершение: Хотите отдать дендроидов на распилку минотаврам?

Награда: 10

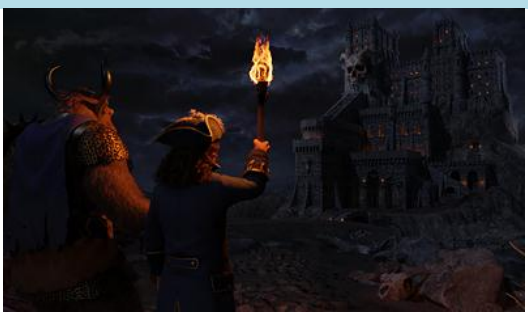
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

6; 31; 0	"Если ты ищешь дерево, то здесь можешь узнать, где его взять. Всего за три тысячи." **Задание:** Принести 3000 **Прогресс:** "Возвращайся, когда наскребёшь три тысячи монет." **Завершение:** "Отлично, можешь проходить!" **Доступ:**
26; 39; 0	**Задание:** Принести **Доступ:**
34; 6; 0	**Задание:** Быть Капитаном, Навигатором или Наёмником. **Доступ:** 100 2 50 (для сложности 100% и ниже)
35; 68; 0	Господин Ивор запретил нам пропускать кого бы то ни было. Спросите у него разрешения. **Задание:** Победить героя Ивор. **Прогресс:** Приказа пропускать кого-либо не поступало. **Завершение:** После позорного поражения в бою господин Ивор отошёл от дел. Мы больше не хотим ему служить. **Доступ:**
69; 31; 0	Великий друид Эллешар воздвиг здесь магический барьер из непроходимых колючек. **Задание:** Победить героя Эллешар. **Прогресс:** Пока Эллешар бродит по окрестностям, его чары сильны. **Завершение:** Теперь чары друида можно без труда развеять. **Доступ:**
8; 63; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** тоннель между юго-западными и юго-востоными
29; 47; 1	**Задание:** Вернуться не раньше 2-1-1. **Доступ:** (44; 17; 1)
6; 53; 1	**Задание:** Быть героем по имени Даргем. **Доступ:**

Слухи в Таверне:

Как говорил мой дед — "Я твой дед!"
Скажу по секрету: Джелу — в высшей степени неприятная личность, хоть и славный герой. Ты мне нравишься куда больше!
А правда, что Даргему надавала по хребту орава полуросликов с мотыгами? Вот потеха!
Поговаривают, что на поверхности Нигона, далеко на востоке, живет народ пустыни. В его числе — люди-кошки, которых ещё никто не видел.
На самом деле Сефинрот — настоящая королева Эрафии! Она — старшая дочь Грифонхарта, точно тебе говорю! Погляди хотя бы на её волосы.

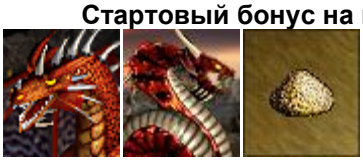
4 По колено в нежити (Knee-Deep In The Undead)



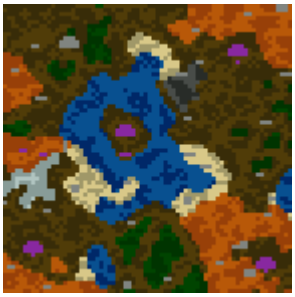
Описание сценария: Для победы Даргем должен захватить Роковой Замок. Максимальный уровень героев — 32. После победы Даргем перейдет в последний сценарий кампании, сохранив все свои навыки и заклинания.

Описание территории: Даргем отправляется в сердце Дейи, страны некромантов, дабы раздобыть в библиотеке Арчибальда Айронфиста сведения о месте, где должен находиться Рог Бездны.

Стартовый бонус на выбор:

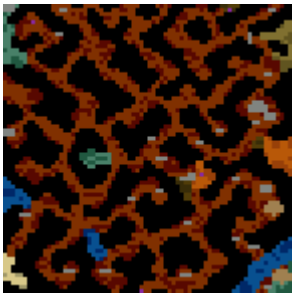


2 Красных дракона Гуннару
1 Аспид Даргему
10 серы



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Захватить Роковой Замок	**Условие поражения:** Потерять все города и всех героев

Максимальный уровень героев: 32



Города на карте:

Л'рех	Лабиринт Теней	Теньград	Роковой Замок	Могильный Холм	Костополь	Призрачный Лес	
69; 68; 1	67; 51; 1	7; 61; 0	30; 32; 0	58; 12; 0	65; 65; 0	16; 10; 0	63; 26; 1

Герои на карте:

69; 69; 1

Даргем переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 3.

50 5 8

67; 69; 1

Мёрдок переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 3.

10 3

18 уровня
67; 52; 1

14 12 6 5 60000

20 10 5 1

20 уровня
7; 62; 0

18 19 30 20 90000

3 21 10

Максимус*
30 уровня**
30; 32; 0

*Максимус основан на герое Хаарт Лич:
Специализация: Чёрные рыцари.
«Максимус — один из ближайших соратников Кастора, сильный и жестокий воин. Он заведует обороной страны некромантов, пока Кастор где-то отсутствует».

35 25 30 25 **Герой не получает

1500 700 425 200 115 50 21

Патруль: стоять спокойно.

22 уровня
58; 14; 0

25 30 19 9 120000

1 15 3

24 уровня
65; 66; 0

30 15 18 8 170000

40 7 10

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	1 уровня 7; 4; 1	8 21 9 7 0 25 16 32 13 16 **Патруль:** стоять спокойно.
	34; 71; 1	17 30 16 6 412 1421
	1 уровня* 49; 42; 1	4 3 5 10 *Герой не получает 56 156 34 77 272 **Патруль:** стоять спокойно.
	56; 1; 1	71 4 40 4 1100 250 **Патруль:** стоять спокойно.
	19 уровня 0; 7; 0	5 5 2 2 70000 15 15

Пролог. Даргем: Я многое повидал в жизни, и меня не так-то просто поразить... но вид огромной библиотеки поверг меня в смятение. Говорят, что тысячу лет назад, когда некромантов изгнали из Бракады и они обосновались здесь, в Дейе, она уже стояла на этом месте — и уже тогда хранила в своих стенах неисчислимые тайны. Если отбросить позднейшие и, надо сказать, довольно безвкусные архитектурные изыски — явно дело рук этих любителей падали — то ее формы все еще дышали истинным величием Древних. Ну что ж, прикоснуться к чему-то вечному — большая честь. А еще лучше — унести с собой его частицу. На память.

День 1
1-1-1

Дневник Даргема. Запись 281

«Я редко принимаю гостей — но для Стеллы сделал исключение. Мы сидели в моей гостиной. Со стороны мой дом ничем не отличается от других, но внутри обстановка довольно роскошная. Большинство вещей я притащил с собой из Нигона, а кое-что понемногу собрал в странствиях. Иногда я в шутку называю свою гостиную "музеем Даргема" — на некоторых гостей, особенно женского пола, это производит впечатление. Впрочем, Стелла, кажется, внимания на убранство моего жилища не обращала.

— Думаю, господин Даргем, пора бы уже вам познакомиться с моими хозяевами, — прощебетала гостья. — Если вы не против, конечно.

— Ни в коем случае не против, — ответствовал я.

На мгновение стало холоднее, потом воздух задрожал, и рядом с нами появилось будто бы окно — но оно висело прямо посреди комнаты. Из него на меня смотрела достаточно привлекательная леди. На вид ей было лет тридцать, но я предпочитал не задумываться о реальном возрасте женщин, владеющих магией.

— Меня зовут Касметра. Я представляю Гильдию Волшебниц Норастона, — представилась она.

— Рад приветствовать вас, — я встал и поклонился. — Даргем Лливелин. Наверняка вы уже знаете мое имя.

— Вне всякого сомнения, — благосклонно кивнула колдунья. — Я намерена обсудить главный вопрос, господин Даргем. Моя помощница еще не ввела вас в курс дела?

— Увы! Я только знаю, что вы ищете Рог Бездны, — виновато признался я.

— Пусть будет так, — сказала Касметра и опустилась в кресло по свою сторону магического окна. Я последовал ее примеру.

Чародейка внимательно изучала меня, словно какую-то диковинку. Стелла же сидела молча и лишь улыбалась, глядя то на меня, то на свою госпожу.

— Наша гильдия занимается поисками редких артефактов, — вкрадчиво произнесла Касметра. — Мне поручили организовать экспедицию за Рогом Бездны...

— А разве королевский двор Айронфистов не в состоянии помочь вам в этом? Ведь Норастон верно служит короне, — поинтересовался я.

— К великому сожалению, нет! После вторжения криган им больше нет дела до наших изысканий — поэтому приходится рассчитывать только на собственные возможности. Вы оказали нам большую услугу с постройкой флота. Скоро лучшие мастера закончат работу над кораблями, и мы отправимся за Рогом. Есть, правда, один нюанс, — в голосе Касметры послышалось раздражение. — Месторасположение хранилища, в котором содержится артефакт, неизвестно. Мы знаем несколько мест и вполне уверены что одно из них верное, но у нас нет сил и времени

проверять каждый из вариантов. Нам нужен надежный источник знаний.

— Например? — насторожился я.

— Библиотека Гэвина Магнуса, — ядовито усмехнулась волшебница.

— Что-что? — я побледнел.

— Что вы, шучу. Источник знаний что надо, но нам не по зубам. Поэтому остаётся еще один вариант: библиотека Арчибальда Айронфиста. Кастор, новый повелитель Дейи, приказал вывезти ее в Роковой Замок, центральное книгохранилище страны. Как вы, сударь, смотрите на перспективу похода в земли некромантов?»

	Дневник Даргема. Запись 282 «Эта идея была бы совсем безумной, если бы мне не улыбнулась удача. Гуннар, тот самый минотавр, которого Тор отправил убить меня. Рогатый понял, что его миссия провалилась, и отправил гонца с предложением прибыть на переговоры. Мы встретились близ сожжённой эльфийской деревни — похоже, местные занимались виноделием, и, судя по густому запаху, шибавшему от минотавра чуть ли не на десяток шагов, он не давал их трудам пропасть втуне. — Убей меня, — сказало огромное рогатое существо. — Зачем мне тебя убивать? — пожал я тогда плечами. — Я подвел своего повелителя... я опозорен. — Насколько я знаю, он не просил, чтобы ты принёс мою голову. Вернись и заяви, что убил меня, — спокойно предложил я минотавру, — а я тебе дам какую-нибудь личную вещь, предъявишь её в доказательство... — Тебе-то это на кой пёс? Ты что задумал? — с трудом вскинув брови, удивлённо промычал Гуннар. — Ты со своими головорезами сослужишь мне службу. Давай поможем другу другу и разойдёмся довольными. — Хитёр, — заметил минотавр. — И чего тебе надо? — В Дейю мне надо. Взять штурмом их книгохранилище. Есть ли удобные туннели, ведущие туда? — Само собой. Ты же нигонец, должен знать — туннели есть везде, — минотавр изобразил подобие улыбки — насколько способна на это бедная мимика бычьей морды. Он протянул мне огромную лохматую лапу, и мы ударили по рукам.»
День 2 1-1-2	Дневник Даргема. Запись 283 «Давно я не устраивал подземных операций... в этом было что-то родное. Итак, я развернул лагерь рядом с базой Гуннара. Здесь были старые туннели, вырытые неизвестно кем и когда. Они наверняка кишели древними, опасными созданиями. Стоит ожидать жестокого сопротивления со стороны некромантов, но Рог Бездны стоит усилий.»
День 3 1-1-3	Дневник Даргема. Запись 284 "Разведчики донесли: некроманты знают об этих туннелях и выставили стражу. Это плохая новость: они попытаются нас задержать, пока сами будут копить силы на поверхности. Кроме того, один троглодит принес записку, которую нашёл где-то в подземелье. Скорее всего, кто-то подкинул её туда нарочно, зная, что мы рано или поздно на неё наткнемся. Записка гласила: "Я не знаю, кто вы и на кого работаете — но догадываюсь. Признаю, это было очень хитро придумано — выскочить из-под земли прямо посреди нашей страны, но мы не такие безалаберные головотяпы, как эрафийцы, чтоб вы смогли застать нас врасплох. Убирайтесь отсюда со своей шайкой головорезов и чудовищ, если не хотите все стать живыми покойниками. Меня зовут Максимус, я советник Кастора, короля Дейи, и главный военачальник, и я не позволю, чтобы вы долго топтали эту землю живыми."
День 7 1-1-7	Дневник Даргема. Запись 285 «Рог Бездны... Вообще говоря, этот артефакт считается полумифическим. Для пиратов этот Рог — что-то вроде Святого Грааля для рыцарей. Все знают, что он есть и что стоит его искать, но никто не имеет сколько-нибудь точных сведений о том, где он и для чего нужен. Если госпожа Касметра права, то мне представится уникальная возможность прикоснуться к этому чуду... Вот только меня угнетает мысль, что такую уникальную вещь придётся отдать в этот женский монастырь... Норастон, то есть. Как же мне хочется забрать его себе! Столько усилий приложено с моей стороны — будет просто несправедливо, если Касметра заполучит его. Я не очень-то верю в то, что Рог обладает какими-то тайными силами, но в это верят многие в Регне… и если я привезу его туда, то смогу устроить аукцион и сорвать такой куш, о каком не мечтал сам Серебряный Кремень, величайший из регнанских авантюристов! Ладно, держи себя в руках, старина. Пока Рога в пределах досягаемости не видно, стоит сосредоточиться на более насущных вещах.»
День 10 1-2-3	Дневник Даргема. Запись 286 "На поверхности Дейи редко можно встретить кого-то кроме ходячих мертвецов да гоблинов. И всё-таки там иногда попадаются дикие гарпии — впрочем, эти летучие крысы живут, кажется, везде, где можно найти крыс обычных. Возможно, кого-то из них Гуннар сможет убедить примкнуть к своему войску."

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 12
1-2-5

Из письма Гуннара, отправленного, но уроненного пьяной гарпией в воды Нигонского пролива и никогда не нашедшего адресата

"Уважаемый Мастер Анвин,

Рад сообщить, что ваше поручение почти выполнено (зачёркнуто) выполнено на девяносто (клякса) десять (клякса) сто процентов!

Минута в минуту, всё в точности как вы велели! Только немного запутался в лабиринте (зачёркнуто) устал. Прошу простить за описки.

Клянусь рогами и тавром, которое мой дед поставил на зад (зачёркнуто) ляжку самого большого чёрного дракона в Нигоне: дело с Даргемом почти решено! Он упал в обморок от одного моего (зачёркнуто так старательно, что прорвана бумага и старый текст невозможно прочитать) вида и вашего имени на моих устах. И вот беда: когда падал, то провалился через трещину на нижний уровень туннелей, в которых я его настиг. Придётся его оттуда доставать, ведь я обещал принести вам доказательство выполненной работы. Это займёт какое-то время.

С уважением, Ваш верный Гуннар."

День 14
1-2-7

Дневник Даргема. Запись 287

«В морских недрах водятся огромные плотоядные существа, похожие на исполинских змей. Рыбаки зовут их "угри", но на самом деле это аспиды.

Большую часть времени аспиды проводят на дне, прячась в норах и корпусах затонувших кораблей. Лишь во время спаривания и охоты они поднимаются на поверхность — в этот период они представляют огромную угрозу для мореплавателей. Аспид способен проглотить целиком молодого кита — что уж говорить о людях! Радует лишь то, что питаются эти морские колоссы довольно редко.

Искушённые маги и звероловы способны укрощать аспидов — однако только самые богатые и влиятельные из пиратских лордов могут позволить себе их услуги. Вообще-то, тут нет ничего удивительного — нигонские чёрные драконы не менее опасны, но это не останавливает чернокнижников, и они широко используют этих существ в своих войнах.»

День 17
1-3-3

Дневник Даргема. Запись 288

«Разведчики Гуннара доносят, что из туннелей есть всего один выход на поверхность — это хорошо. Не стоит, однако, недооценивать некромантов. В Роковом Замке меня ждет очень серьезное сопротивление во главе с самим этим Максимусом (что за дурацкое имя!) — стоит подготовиться основательно. Также я думаю, что есть смысл сперва разбить армии местных дейянских лордов, чтобы не путались под ногами. Сделаем это первыми, пока они не собрались с силами и не полезли в пещеры по наши души.»

День 23
1-4-2

Дневник Даргема. Запись 289

«Некоторые люди задаются вопросом: в чем принципиальная разница между магами Бракады, чернокнижниками Нигона и некроманта Дейи? Я отвечу: разница между нами отсутствует.

Мы пользуемся одними и теми же силами, и единственное отличие между всеми нами — в неких моральных ограничениях. Мы, чернокнижники, не останавливаемся ни перед чем, чтобы найти истину. Некоторые из моих коллег даже практикуют некромантию. Бракадцы же стараются не вредить живым существам, а поэтому их магическая наука безнадежно отстает. Свою ущербность они прячут за хитроумными выдумками наподобие големов, горгулий, титанов... Вспомнить тот же порох: они изобрели его, но используют только для фейерверков. Не смешно ли?!

Некроманты же уперлись в изучение смерти и совершенно не желают расширять свой кругозор. Некоторые из них даже полагают, что истинный некромант должен избавиться от эмоций и чувств, приблизиться в своем образе мыслей к ходячему трупу. Глупцы.»

День 28
1-4-7

Для Некрополиса (7; 61; 0) (повтор каждые 14 дней):

Событие: +30000

Ул.Поместье, Ул.Мавзолей, Ул.Дворец тьмы, Ул.Склеп драконов построены.

Для Некрополиса (30; 32; 0):

Событие: +15000 +30 +20 +15 +8 +4 +2

День 33
2-1-5

Дневник Даргема. Запись 290

"Сегодня воины снова обнаружили записку. Видимо, этот Кактусис использует вампиров, чтобы незаметно подкидывать нам послания.

В ней он писал: «Вижу, вы дураки, да ещё и упёртые — впрочем, иного я не ожидал. Других усатый наглец бы не прислал. Вы предпочтете умереть, нежели провалить задание. Понимаю! Тогда готовьтесь к войне. Чем дольше вы возитесь, тем больше подкреплений прибудет ко мне. Свои тайные ходы есть и у нас. Вы все погибнете у стен моей крепости. Максимус.»

Наверное, пора ответить ему. Ненавижу, когда меня оскорбляют, а я вынужден сохранять молчание. В такие моменты я чувствую себя уязвимым! Последнее слово всегда должно оставаться за мной. А ещё я не понимаю, о ком речь. Какой усатый наглец? Видимо, у любезного Кактусиса развилась паранойя."

День 40
2-2-5

Дневник Даргема. Запись 291

"Кажется, наконец пришло время ему ответить! Я уж потерял сон, прокручивая в голове

воображаемые диалоги с этим Максимусом.

Вот что я написал: "Неуважаемый Кактусис! Я понятия не имею, что тебе примерещилось после настойки из кактусов и селезенки зомби. Однако уведомляю тебя: ты встал на пути лучшего наёмника на свете. Лучше бы тебе собрать свои ходячие кости в охапку и бежать куда-нибудь в Крюлод — там таких, как ты, зеленых ценителей кактусов принимают хорошо!"

Предвкушая бешенство Максимуса, я отдал записку гарпии."

День 56
2-4-7

Для Некрополиса (58; 12; 0) (повтор каждые 14 дней) на сложности 100% и выше:

Событие: +20000 +60 +40 +30 +15 +5 +2

Для Некрополиса (65; 65; 0) (повтор каждые 14 дней) на сложности 100% и выше:

Событие: +30000 +60 +40 +30 +15 +8 +5 +2

День 94
4-2-3

Для Некрополиса (30; 32; 0):

Событие: +90000 +322 +67 +45 +22 +8

Ул.Поместье, Ул.Мавзолей, Ул.Дворец тьмы, Ул.Склеп драконов построены.

День 140
5-4-7

Для Некрополиса (30; 32; 0) на сложности 100% и выше:

Событие: +90000 +999 +185 +122 +68 +33

События на карте:

EVENT
0; 8; 0

Запись в дневнике Даргема

"Некроманты взяли в плен могущественного элементаля. Скорее всего, ставят над ним какие-то эксперименты. Надеюсь, элементаль не сошел с ума от пыток и согласится помочь нам. Может ли камень вообще чувствовать боль?"

EVENT
5; 3; 0

Запись в дневнике Даргема:

"Наконец мы выбрались на поверхность. Я по привычке собрался было завязать себе глаза платком, чтобы не ослепнуть, но солнце Дейи еле пробивалось сквозь толстую пелену серых туч — в освещенных факелами подземельях было намного светлее, чем под этим болезненного цвета небом.

Неужели они так тут и живут? Не все же некроманты и рыцари смерти — нежить, которые из них — всё еще живые существа. Когда я жил в Нигоне, любил время от времени выйти на поверхность, потрогать травку, улыбнуться солнцу. А это место выглядит так, что оставаться в пещерах, полагаю, куда полезнее для душевного состояния, чем выходить наружу. Хорошо Гуннару — он и так не очень-то много думает, а сейчас ещё и всё время пьян, никак не может простить себе своей неудачи. А мне чем заглушать неустройство в душе?"

Событие: -1

EVENT
6; 38; 0

Запись из дневника Даргема

"Что за странные вещи тут происходят? Я чую сильный запах горелого масла, а впереди виднеются постройки, похожие на фабрики големов — их я видел в Бракаде. Неужто некроманты теперь тоже производят големов в промышленных масштабах? Я, конечно, слышал о подобных созданиях из костей и мёртвой плоти, но раньше таких музейных экспонатов было несколько штук на весь мир. Не понимаю, что это за место и что тут творится!"

EVENT
9; 62; 0

Для компьютера на сложности 160% и выше:
юниты для высокой сложности

Событие: 5

EVENT
58; 13; 0

Для компьютера на сложности 130% и выше:
ресурсы для высокой сложности

Событие: +50 +20 +50 +20 +20 +20

EVENT
63; 67; 0

Для компьютера на сложности 160% и выше:
юниты для высокой сложности

Событие: 5

EVENT
1; 63; 1

Запись в дневнике Даргема:

"Кажется, в этом тихом уголке пещеры, защищенном от нежити, остановились на отдых наёмники и крестоносцы. Возможно, я смогу их уговорить присоединиться к нам за деньги."

EVENT
9; 10; 1

Для сложности 100% и ниже:
Это может пригодиться в бою против Нагаша!

Событие:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

38; 61; 1 **38; 64; 1** **39; 67; 1**	**Для компьютера на сложности 100% и выше:** Нападение на крестьян ИИ, бонус в виде скелетов **Стражи:** 25 **Награда:** 300 , обнуление очков хода.
26; 15; 0	К вашим услугам, сэр!
43; 15; 0	Будем рубить мертвецов!
43; 31; 0	Ассиды благодарны за спасение.
50; 68; 0	Мы не будем прислуживать некромантам, но к тебе присоединиться не против!
51; 67; 0	Спасибо, что выручили и не позволили некромантам сделать из нас ходячих мертвецов!
3; 68; 1	Приятель, не пригодятся ли тебе верные стволы, чтоб наделать дыр в гнилых черепах?
5; 68; 1	Крестовый поход — дело затратное, добрый сэр! Если компенсируешь наши расходы, то мы готовы отправиться с тобой громить нечисть.
15; 35; 0	15 30 12 Можно забрать войска
30; 37; 0	333 85 25 115 25 85 333 Можно забрать войска
61; 8; 1	120 300 55 Можно забрать войска
3; 37; 0	Экспериментальный цех ПОСТОРОННИМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН!
14; 65; 0	Не пей, минотавриком станешь!
51; 38; 0	Роковое озеро
56; 44; 0	Здесь покоится Уильям Сетаг. Он был настоящим негодяем!
64; 6; 1	Пещеры контрабандистов

Задания на карте:

54; 25; 0	В этом мёртвом лесу спряталась большая группа элементалей. "Наша предводительница Тунар в плену у некромантов. Мы опасаемся, что тоже окажемся в их лапах, но без Старшей ничего предпринять не можем. Освободите нашу повелительницу, люди!" **Задание:** Быть героем по имени Тунар. **Прогресс:** "Без Тунар мы не решимся никуда выйти отсюда", (баг?) **Завершение:** "Госпожа Тунар, наконец-то! Мы рады, что вновь будем странствовать с тобой." **Награда:** 180

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

33; 20; 1

Могущественный древний дракон ищет четыре сферы стихий. Он обещает щедро наградить того, кто принесет ему эти четыре артефакта.

Задание: Принести
Прогресс: Дракон в гневе: ему нужны все четыре сферы!
Завершение: Похоже, теперь древнее существо довольно. Оно предлагает вам взять с собой его детёнышей.

Награда: 14

Задание (многократное): Принести 10 20000

Награда: 1

53; 36; 1

Могущественный чернокнижник ищет легендарный сборник заклинаний. Он считает, что копия этого фолианта есть у некромантов, и готов отблагодарить того, кто доставит ему ценную книгу.

Задание: Принести
Прогресс: Хозяин дома советует поискать книгу в горах на западе.
Завершение: Вы блестяще выполнили задание — благодарный чернокнижник готов подарить вам десяток чёрных драконов.

Награда: 7

30; 35; 0

К моему великому сожалению, путь к библиотеке преграждает магический барьер. Мне нужно нечто ослабляющее магию... Что можно придумать? Кажется, подошла бы сфера уязвимости!

Задание: Принести
Прогресс: Увы, без сферы уязвимости барьер не поддаётся!
Завершение: Едва я поднес сферу к волшебному барьеру, как он начал мерцать! Кажется, моя гипотеза верна — не зря я учился волшбе у самого Тора Анвина. Стоит ли разрушить барьер сейчас, или вернуться попозже?

Доступ: (30; 32; 0)

30; 46; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

41; 64; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

2; 4; 0

Здесь засел могучий вампир. Он говорит, что по каким-то причинам потерял связь со своими сородичами, а уважаемому древнему вампиру положено иметь свою стаю и свиту. Он пропустит меня, если я помогу ему воссоединиться с другими.

Задание: Принести 5
Прогресс: Нужно найти пять вампиров, чтобы меня пропустили.
Завершение: Вампир рад видеть своих сородичей и готов меня пропустить.

Доступ:

0; 10; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

61; 46; 0

Задание: Принести **Доступ:** 170 35

2; 62; 1

Здесь может пройти только несущий символ свободы от скверны.

Задание: Принести
Прогресс: Вы нечисты, вам нет дороги!
Завершение: Вы чисты от черной магии. Можете проходить.

Доступ: 14 33

66; 8; 1 **Задание:** Принести 20000 **Доступ:** 2 (7)

50; 27; 1 **Задание:** Принести **Доступ:**

Технические Стражи прохода:

37; 69; 1 *Галтран выходит в общую зона на 1-1-5*

Слухи в Таверне:

А вы знаете, что дейянские гоблинши красивее эльфиек?
Говорят, Кастор так увлёкся всякими механизмами, что совсем забросил некромантию.
Вы можете представить, чтоб минотавры летали? Да нет, бред какой-то!
Максимус стал предводителем оставшихся в Дейе гоблинов и орков.

Дополнения от автора:

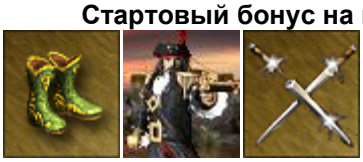
- *Название миссии – отсылка к первому эпизоду игры Doom – «Knee-Deep in the Dead».*

5 В погоне за мечтой (Chasing the Dream)

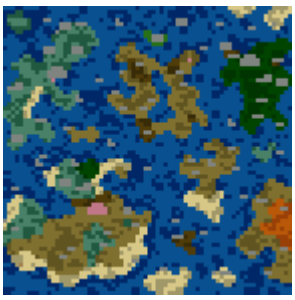
Описание сценария: Даргем должен найти вход в подземелье Рога Бездны и победить стража в течении 3 месяцев. Чтобы попасть туда, необходимо ликвидировать Бойда. Уровень героя не ограничен.

Описание территории: Путь Даргема лежит на архипелаг близ Таталии — там, в пещерах под островом Мстительного Змея, ему предстоит отыскать Рог Бездны, реликвию, обладать которой мечтает каждый пират.

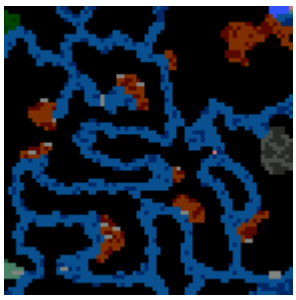
Стартовый бонус на выбор:



Сапоги странника Даргему
10 Морских волков Даргему
+1 к Атаке, Защите, Силе магии и Знаниям Даргема



Цвет игрока:	**Противники:**
Сложность:	**Размер карты:**
Условие победы: Победить Лазурных драконов (56; 8; 1)	**Условие поражения:** Не успеть до 4-1-1
Максимальный уровень героев: -	



Города на карте:

			-	-
	Зубоклык		Мартина	Войд
68; 1; 1	26; 51; 0	71; 0; 1	13; 17; 0	61; 14; 0

Герои на карте:

4; 64; 0

Даргем переходит в эту миссию с накопленным опытом, навыками и заклинаниями из миссии 4.

13 34 3 25

Балфор*
50 уровня
46; 13; 0

*Балфор основан на Зиларе:
Специализация: Точность.
44 33 40 17 18975933
170 120 55 35 65 105 140

Патруль: стоять спокойно.

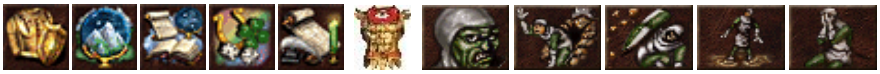
FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

Бойд*
30 уровня
67; 2; 1

*Бойд основан на Стракере:
Специализация: Ходячие мертвецы.
45 46 50 22 496963
183 47 76 379 89 35 169

Барбус*
13 уровня
12; 18; 0

*Барбус основан на Дарксторне:
Специализация: Каменная кожа.
«У этого минотавра редчайшая масть с полосатой спиной. За неё он и получил своё прозвище — Барбус».
9 11 25 18 24320
19 169 122 14

Патруль: стоять спокойно.

Клыкозуб*
4 уровня**
23; 51; 0

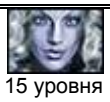
*Клыкозуб основан на Крэге Хэке с портретом Борагуса:
Специализация: Нападение.
«Вождь дикарей архипелага добился своего положения не только силой и свирепостью. Он обладает и кое-какими тайным шаманскими знаниями».
5 1 1 1 **Герой не получает
1

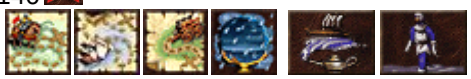
Патруль: стоять спокойно.

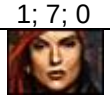
52; 32; 1

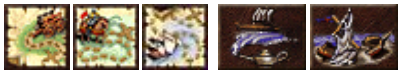
8 19 4 6
13 18 9

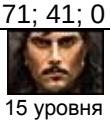
Патруль: радиус 1 квадрат.

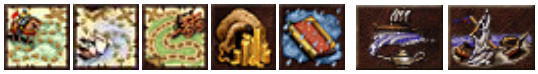

15 уровня
1; 7; 0

10 4 6 4 34140
31 18 23


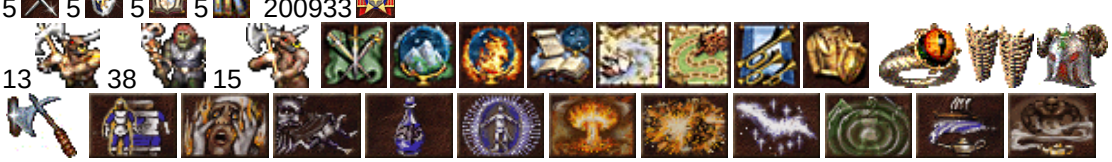

20 уровня
71; 41; 0

14 8 8 7 81961
26 4 12



15 уровня
74; 1; 0

6 9 2 3 34140
26 6 32


Сиагум*
25 уровня
2; 70; 1

*Сиагум основана на Мефале:
Специализация: Доспехи.
«Сиагум — лидер загадочного культа Треугольников. Это учение гласит: нет геометрической фигуры более стабильной и совершенной, чем треугольник; рано или поздно все прочие фигуры исчезнут, поэтому все должны принять в сердце Треугольник».
5 5 5 5 200933
13 38 15


Пролог. Даргем: Бывает так: ты отчётливо понимаешь, что тебя дурят, но не только не пытаешься это прекратить... а даже наслаждаешься процессом. Встреча с таинственной заказчицей одновременно удручила и воодушевила меня. Я сразу понял, что эта прелестная женщина совершенно безумна — никто в здравом уме не завертел бы всю эту историю вокруг одного дурацкого артефакта, какие бы силы в нём ни таились. И здесь же крылся корень моего отличного настроения: наверняка этот Рог Бездны можно будет очень выгодно продать. Остались мелочи: найти его... и решить деликатный вопрос прав на находку.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

День 1
1-1-1

Дневник Даргема. Запись 301

«Нас ждало долгое путешествие. Я никогда бы не подумал, что легендарный артефакт может находиться на каком-то безымянном архипелаге близ Таталии — но госпожа Касметра с уверенностью заявила, что он где-то там. Она снабдила меня всеми необходимыми инструкциями и пообещала, что будет следить за моим походом.

Сперва я подумал, что Касметра замыслила против меня какую-то авантюру... однако гнилые берега Таталии на горизонте подсказывали: моя нанимательница хочет отвлечь этих ящериц, чтобы я смог выполнить свою миссию. Когда я поделился с Касметрой своими мыслями, она лишь улыбнулась и заверила, что я совершенно прав.»

Дневник Даргема. Запись 302

«Наши пути разошлись: флот колдуньи отправился к берегам Таталии, а мои корабли двинулись к загадочному архипелагу, которого я не видел ни на одной карте. Я отметил для себя: должно быть, его намеренно хранили в секрете от любопытных, и поэтому каким-то образом изымали сведения о нём из архивов картографов — но трудно даже представить, кто и как смог это обеспечить. Внезапно я ощутил дуновение ледяного ветра... словно за одну секунду собрался шторм!

Нам пришлось несладко, но овладеть ситуацией удалось. Мы были, однако же, вынуждены сделать резкий поворот, который увёл наш курс далеко от двух других кораблей с моими людьми. Наш борт получил сильные повреждения, поэтому пришлось немедленно причаливать к ближайшему острову. Вот досада! Надеюсь, другие партии высадятся на этом же острове, и мы сумеем объединить силы.

Я сошел на песчаный берег во главе небольшой группы наёмников и с горечью осмотрел корабль. Ему потребуется ремонт! Впрочем, думать об этом сейчас совершенно не хотелось. Я сгорал от нетерпения — мои руки жёг свиток, который мне дала Касметра и велела прочесть только после того, как я окажусь рядом с целью. На пожелтевшем пергаменте была начертана карта подземелья, в котором, очевидно, хранился Рог Бездны. Судя по всему, составили её очень давно. Мы вынесли из библиотеки некромантов множество бумаг и свитков, но этого я припомнить среди них не мог. Впрочем, тогда у меня и не было времени на то, чтобы подробно изучать добычу. Меня смущало, что на карте почти не было пометок, кроме пары неясных значков с подписями — "Здесь должен быть Рог" и "Страж!!!" Здесь же были написаны волшебные слова, их следовало произнести, чтобы развеять некие иллюзии. Увы, иллюзии тоже не были отмечены на карте — мне предстояло действовать наудачу.

Убрав карту за пояс, я вздохнул. Нужно победить Стража. Это будет первый шаг в... моём, моём походе за Рогом Бездны!»

Событие: -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30000

День 5
1-1-5

Дневник Даргема. Запись 303

«Касметра и ее колдуньи обещали, что смогут отвлечь таталийцев от моих действий, но едва ли успех будет сопутствовать им дольше, чем три месяца. Силы моей нанимательницы не безграничны, хотя должен признаться, что сперва она произвела на меня большое впечатление... ну да чего ожидать от малодушной чародейки из Норастона! Что она приведет армию эльфов и единорогов? Вообще говоря... меня какое-то время терзали сомнения насчет её личности, но теперь это не имеет совершенно никакого значения.

Очень жаль, что я не смог уговорить Гуннара остаться с нами — уж слишком этот рогач боится своих нигонских хозяев. Минотавр и его головорезы оказались бы теперь как нельзя кстати, раз мне предстоит одолеть Стража, кто бы это ни был.

Тут, надо сказать, всё не так просто! Как говорила Касметра, чтобы попасть к Стражу, надобно отыскать ключи. И что же под ними подразумевается? Ума не приложу. Единственное, в чём мы уверены — ключи где-то на этом архипелаге. Пора выбираться с острова и приниматься за поиски.»

День 8
1-2-1

Дневник Даргема. Запись 304

"Меня посетила мысль: здесь стоит экономить магическую силу. Нужно отвыкать бросаться мощными заклинаниями по любому поводу, как я это привык делать. Неизвестно, где и когда удастся найти источник, чтобы зарядиться магией — а стоит мне оказаться без волшбы в неудачный момент, как моя экспедиция закончится куда раньше, чем мне хотелось бы."

День 9
1-2-2

Дневник Даргема. Запись 306

«Я долго думал — кем же может быть этот Страж? А потом ответ пришёл в голову сам собой. Это, несомненно, лазурный дракон. Может быть, даже не один. Иногда этих тварей зовут ещё «ледяными драконами», хотя со льдом они имеют мало общего, как и вообще с любой стихией. Это невообразимо огромные, свирепые и древние создания. Никто толком не знает, сами ли они появились, или это творения какого-то предшественника Агара из времён до Безмолвия. В отличие от врождённо послушных или хотя бы подвластных контролю существ, которых при помощи чар и алхимии создают чернокнижники, лазурные драконы — исключительно умные и своенравные твари. К счастью, встречаются они достаточно редко, а кроме того, некоторые рыцари и маги считают своим долгом убить хотя бы одну такую тварь ради самоутверждения. Замечу тут, что охотников в результате этих затей гибнет гораздо больше, чем самих драконов — но в новых безумцах недостатка никогда нет. Репутация у лазурных драконов сложилась в силу

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

	этого специфическая, и они предпочитают селиться в разных забытых богами местах, и при этом, сами того не желая, порой становятся стражами древних артефактов и прочих ценных вещей. Если вам удалось набрести на подземелье, куда пару столетий не ступала нога человека — почти наверняка там вас ждёт такое чудовище.»
День 15 1-3-1	Дневник Даргема. Запись 310 «Пришла весть от этой... Касметры. Она упрекает меня за нерасторопность и скупо описывает первую стычку с таталийцами. Ее претензии вызывают у меня лишь легкое раздражение. Очень скоро про Даргема заговорят все — я стану одним из самых знаменитых магов и коллекционеров современности. Неужели эта дурочка думает, что я отдам Рог ей?»
День 22 1-4-1	Дневник Даргема. Запись 312 «Я видел на горизонте вспышки молний. Это не просто далекий шторм — это следы магической битвы. Скорее всего, Касметра опять столкнулась с таталийцами. Мне приятно думать о том, что она старается зря, а уж представлять её лицо, перекошенное гневом — истинное наслаждение, но это не повод мешкать. Пора решительно собирать силы в кулак и пробивать дорогу в подземелье.»
День 30 2-1-2	Дневник Даргема. Запись 320 «Население архипелага меня смущает. Судя по тому, что мне довелось наблюдать и слышать, у местных тут что-то вроде аттракциона — следить за дураками, которые приходят за Рогом Бездны. Кажется, где-то даже принимают ставки. Странное дело, ведь я приложил столько труда, чтобы добыть сведения об этом месте. Казалось, что знать о нём должны немногие! Это что же выходит — я метался по смрадным и смертельно опасным дырам, просто чтобы какая-то напыщенная девка смогла убедиться, что я в самом деле таков, какова обо мне слава?! Может, Касметра уже посылала кого-то сюда? И не сказала об этом мне! А раз теперь впутала в эту историю меня, то несложно представить, какова была судьба моих предшественников... Впрочем, уже не важно. Даргем Лливеллин покажет, чего он стоит. Даже если эта ведьма хотела меня обмануть — я её обязательно перехитрю.»
День 32 2-1-4	Запись из дневника Даргема: "Я не понимаю, что происходит. Это какой-то проходной двор, а не место, где хранится в тайне один из величайших артефактов в истории этого мира. Только что от местных я услышал, что уже несколько недель в этих краях орудует Чёрный Балфор — несомненно, знаменитый пират, но уж точно не ценитель редкостей, и вообще, честно говоря, на редкость неотёсанный и противный субъект. Каким ветром его сюда занесло? И почему именно сейчас? Неужели и его сюда притащила эта змея Касметра, чтобы убедиться, что я не уйду отсюда целым и с Рогом?! Ну что ж, пусть этот ублюдок только попробует испытать мои силы! Я угощу его таким зарядом молнии, что он почернеет как головёшка и наконец-то станет по полному праву носить своё прозвище! Когда я разберусь с ним, то найду и Касметру... Сперва сдёрну с её руки эту идиотскую перчатку — кого она хотела ею поразить?! Мне ведь не пять лет, чтоб я пугался горящих глаз и железных когтей. Потом я сдую с её лица всю магическую штукатурку и посмотрю, сколько ей по-настоящему лет — таких запасов коварства и подлости за одну жизнь в душе не накопить. А потом... потом мне, скорее всего, станет скучно возиться с никчёмной старухой, ведь у меня в руках уже будет Рог Бездны! Наверное, я её просто отпущу... и посмотрю, как она летит вниз, ведь отпущу я её с балкона той поганой башни, так похожей на гоблинскую дубину. Рог Бездны! Я не допущу, чтобы к тебе прикасались лапы всяких кровожадных недоумков и зарвавшихся гадалок. Ты будешь моим, только моим!"
День 42 2-2-7	Дневник Даргема. Запись 322 «Сегодня к архипелагу на опасно близкое расстояние подошел какой-то корабль. Понятия не имею, чей — Таталии или Эрафии. Флаг я не разглядел. Может, и просто капер. Мне опять приходится осознавать: времени терять нельзя. Если тут высадятся полчища людей-ящеров верхом на василисках, то мне останется только бежать прочь. В этой битве у меня не будет союзников, даже таких сомнительных, как Килгор и его орда.»
День 57 3-1-1	Дневник Даргема. Запись 333 "Сегодня я снова ощутил зловещее дуновение ветра — словно во время того шторма, что чуть не погубил мою экспедицию! Меня бросило в холодный пот и затрясло. Словно зловещий хохот раздался под самым небосводом... и мои догадки подтвердились. Мертвый Бог — это мой старый знакомый Бойд. Гнусный вор и пройдоха, что плёл против меня заговор! В прошлый раз я просто ушёл от него — а надо было найти эту ходячую падаль и сжечь молнией! Я поднял голову к небу и воскликнул: "Эй, костяная морда! Давай встретимся и выясним отношения, как мужчины — пусть даже всё мужское, что у тебя было, давно сгнило! Я убивал могучих магов, воинов, драконов — а уж с пустоголовым покойником тем более разберусь! Ни ты, ни драконы, ни что-либо еще не преградит мне пути к Рогу Бездны!" Кто-то из моряков тронул меня за плечо и спросил, все ли со мной в порядке. Я растерялся было и даже уронил шляпу. Моряк тут же поднял её и сунул мне в руки, а я осклабился и провозгласил: скоро мы отправим одну задержавшуюся на этом свете старую гнилушку на дно моря! Моя команда встретила это объявление радостным воплем."

События на карте:

5; 63; 0	Запись в дневнике Даргема: "Рослый одноглазый парень оценил ущерб и сказал, что на починку борта потребуется не менее полутора недель. Этой задержки, к сожалению, никак не избежать — но зато будет время поискать источник воды и кое-какие припасы. Кроме того, необходимо найти два других корабля с головорезами. Мне, конечно, не терпится уже взять в руки Рог, но к такому делу нельзя подходить безответственно"
11; 18; 0	"Этот городишко платит дань нам. Ты тут лишний, пиратик!"
11; 55; 0	Запись в дневнике Даргема: "Ужасная картина открылась моему взору! Обе потерянные каравеллы разбиты, а берег усеян трупами и сломанным оружием. Я не мог поверить глазам! Неужели всех моих парней перебили дикие орки? Был бы с ними Гуннар — он наверняка разобрался бы с этими ничтожными тварями... Чёрт побери, даже от этого дрянного Грюцака мог бы быть толк — предложил бы им вместе слопать тушу дракона, и дикари, чего доброго, могли бы даже к нам присоединиться! А теперь наши силы сократились втрое. Я распорядился порыться среди обломков... ну, и обшарить трупы тоже. Может, удастся найти что-то ценное — им оно теперь уже без надобности." **Событие:** -1 +1234
13; 71; 0 **15; 22; 1**	**Для сложности 80%:** **Событие:** +20000 очков хода.
14; 71; 0	Запись в дневнике Даргема: "Итак, мое приключение продолжается! Никто и ничто не помешает завладеть Рогом Бездны! Если верить легендам, Рог — настолько могущественный артефакт, что, случись мне им завладеть, мне не придётся опасаться ни Касметры, ни тех, кто за ней стоит. Теперь-то у меня нет сомнений, что она — не та, за кого себя выдаёт, но кого бы она ни представляла, мне будет по силам отстоять свою добычу! Вот только меня тревожит этот Мёртвый Бог. Неужели это... Да нет, не может быть. Бред. Эта костяшка должна быть в тысячах миль отсюда, если ее еще не упокоил какой-нибудь священник или паладин."
18; 60; 0	Запись из дневника Даргема: "Крикливые и глупые гарпии обычно селятся в пещерах, но эти почему-то обосновались тут. Даже не представляю, могут ли они мне для чего-то пригодиться."
20; 58; 0	Запись в дневнике Даргема: "Исследуя остров, мы набрели на соломенную хижину. Я на всякий достал саблю и приготовил ледяной луч, опасаясь нападения — на этом чёртовом острове каждый второй пытается тебя сожрать! Опасения были напрасны. Из хижины выбрался дряхлый и совершенно не опасный на вид орк-шаман, подслеповато посмотрел на нас и прохрипел: — Я знаю, зачем ты здесь, чилавик. Хочешь забраться в Подземелье Мстительного Змея. — Надеюсь, что "чилавик" — это не оскорбление, а не то я заморожу твою пустую голову и расколю как гнилую тыкву, — отвечал я. — Только тронь меня, чилавик — и никогда не узнаешь, что нужно, чтоб попасть туда, куда тебе охота! Я счёл довод резонным, поэтому развеял заклинание и убрал саблю. Между нами состоялся на удивление обстоятельный разговор, и я узнал: для входа в подземелье к Стражу мне придётся отыскать восемь кулонов. Шесть из них спрятаны в разных частях острова, и мне надо быть внимательным, чтобы не пропустить их. Один хранится у местного пирата, а еще один — у некоего "мёртвого бога". Вот последнее мне совершенно не понравилось! Когда я уточнил у шамана, что это за "мёртвый бог", он только зловеще захохотал. Потом он пригласил меня войти в дом, где он сможет показать мне в своём волшебном котле расположение некоторых искомых кулонов."
22; 52; 0	Запись в дневнике Даргема: "Как я и ожидал, мне фатально не повезло. Мы высадились на остров, населённый многочисленными и опасными дикарями. Тем не менее, я все еще сильный маг — а уж в этой глуши, куда Гуннар минотавров не гонял, подобного могущества, полагаю, не видывали вовек! Полагаю, стоит этим каннибалам только увидеть пару моих маленьких фокусов — и к ним мгновенно придёт понимание, кто теперь на этом острове главный и кому следует служить!"

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

EVENT **27; 56; 0**	Запись в дневнике Даргема: "Орки — несомненно одни из самых бестолковых существ на свете. Даже гоблины порой попадаются не просто разумные, но и склонные к магии. А вот орки — совершенно безнадежные тупицы! Впрочем, в этих глухих краях мне не до разборчивости — сгодятся даже они. Пока лазурный дракон будет их жрать, я сокрушу его магией. Звучит как отличный план!"
EVENT **29; 42; 0**	Запись из дневника Даргема: "Кто-то нацарапал на скале: БОЙСЯ МЕРТВОГО БОГА. Не терплю, когда со мной общаются в повелительном наклонении! А что, если я не хочу бояться никакого бога, ни мертвого, ни живого? Вам надо — вы и бойтесь ваших богов. А я предпочитаю, чтобы боялись меня!"
EVENT **42; 25; 0**	Запись в дневнике Даргема: «Я встретил девушку-барда — она предложила мне выпить и обменяться историями. Согласно её рассказу, много лет назад на этом архипелаге была тюрьма — в ней томился некто Сиагум. Теперь и о тюрьме, и о её узнике почти позабыли, неизвестно даже, кто его пленил и за что. Тем не менее, говорят, что его всё ещё можно повстречать, если ты достаточно любопытен и удачлив. Эта странная история почему-то врезалась мне в память. Имеет ли она какое-то отношение к подземелью? Почему-то мне кажется, что не имеет.»
EVENT **46; 48; 0**	Запись в дневнике Даргема: «Удивительное дело: мы нашли заброшенный лагерь наёмников. Выглядит он так, будто те, кто его разбил, в одночасье собрались и ушли, прихватив лишь самое необходимое. Что могло так сильно напугать этих головорезов? Кажется, у меня есть догадка. Скорее всего, из подземелья, где живут лазурные драконы, ведёт на поверхность какая-то лазейка, и они время от времени выбираются, чтобы промыслить себе на ужин что-нибудь не столь затхлое, как их обычная добыча. Появление подобной твари вполне могло заставить наемников задать стрекача.»
EVENT **71; 4; 0**	Запись в дневнике Даргема: «Судя по инструкциям Касметры, это тот самый остров. Его окружают весьма бурные воды, а глубина резко возрастает буквально в нескольких локтях от берега, но почему-то волны не уносят покрывающий его песок... Я внимательно изучил поверхность острова и понял: дыхание лазурных драконов оказывает на окружающую среду такое странное воздействие, что заставляет кристаллизоваться любую материю. Это не песок, а соль! Похоже, в нее постепенно превращаются окружающие воды, новые крупинки налипают на глыбу, и островок медленно растёт. Какая чудовищная сила потребна для такой трансформации! А ведь обратить тело человека в кристалл должно быть гораздо проще — в нём куда больше изначально твёрдого вещества. Я представил себе процесс превращения в соляной столб, и меня передёрнуло.»
EVENT **9; 28; 1**	Запись в дневнике Даргема: "Похоже, эти пещеры гораздо обширнее, чем кажутся. Важно выбрать правильный путь и не терять времени даром."
EVENT **56; 6; 1**	Запись в дневнике Даргема: «На земле виднелись кучки ледяной соли — останки моих предшественников. Я ощущал дыхание лазурных драконов. Эти громадные твари ждали меня во тьме пещеры. Я должен, я обязан победить их! Это то, ради чего стоит жить! Цель всего моего существования — Рог Бездны! Теперь я понял, к чему шёл все эти годы. Ради чего боролся с судьбой. Страха больше нет, осталась только решимость. В этой пещере — ответ на все вопросы, награда за всё, что я претерпел на своём пути. Здесь я получу то, что заслужил. Сделать шаг...»
 2; 23; 0	Жжжжж!
 2; 29; 0	Это щит нашего клана!
 2; 34; 0	Опять эти мухи...
 2; 51; 0	Жииииивыыыыеееее...
 2; 57; 0	Это наши блестяшки!
 3; 8; 0	Похоже, эти монстры стерегут какую-то тюрьму.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

3; 26; 0	Гарпии... откуда столько гарпий на поверхности?
3; 61; 0	Эти чудовищные змеи выползли на сушу, чтобы полакомиться гоблинами. Впрочем, кажется, люди им кажутся не менее аппетитными.
4; 4; 0	Едва мы вышли из портала, как на нас обрушились огромные ожившие статуи!
4; 15; 0	Принесем тебя в жертву Мертвому Богу!
5; 31; 0	Что это тут делают скорпикоры? Должно быть, что-то заставило их покинуть пещеры.
6; 49; 0	Нас наняли охранять секретную магическую лабораторию! Убирайтесь!
8; 23; 0	А вот и злобоглазы вылезли. Их, наверное, напугал лазурный дракон... или что-то иное?
8; 55; 0	Ты знаешь, что такое Зума?!
8; 63; 0	Людишки! Мне уже до чёртиков надоело жрать рыбу — наконец свежее мясо!
11; 12; 0	Это нашшша шшшахта!
11; 56; 0	Людишки! Сегодня поужинаем нежнейшими людишками! Несите мой любимый тесак!
12; 23; 0	Глазик выколю, другой останется!
13; 8; 0	Эй, мальчики! Не хотите ли прогуляться по нашему саду статуй?
13; 67; 0	Кто ты такой? Мы тебя не звали, убирайся отсюда!
14; 39; 0	Сэр, мы так рады вас видеть! Мы насилу спаслись от нежити и дикарей!
14; 45; 0	Это нашшше кольцо!
15; 41; 0	Я слышал, этих тварей кое-кто называет "утками". Мне, впрочем, кажется, что у виверн куда больше общего с гусями — но я, признаться, слаб в орнитологии.
15; 63; 0	Эй, дядя, не ходи-ка туда!
16; 24; 0	Нарубим утиных шеек на ужин...
17; 44; 0	Местные мумии — совсем дохлые, но почему-то всё еще ходят. Это необходимо исправить.

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

18; 66; 0	Кажется, дикие чудища спустились с гор, чтобы кем-нибудь полакомиться. И почему бы им не есть друг друга? Насколько спокойнее стало бы жить на свете!
19; 50; 0	Твоя маленький и дохлый! Моя большой и сильный!
19; 55; 0	Это талисссман принадлежит нашей расссе!
20; 32; 0	Такая огромная толпа кровожадных чудищ — это неспроста! Они наверняка стерегут что-то поважнее, чем никчёмная камноломня!
20; 46; 0	Здесссь ссссвятыни нашшшего народа!
21; 64; 0	Эй, лови камень! Гы-гы!
23; 54; 0	Кажется, эти ребята заплутали и стали слишком подозрительными.
23; 58; 0	Мы собрались петь песни и водить хоровод — а ты нам мешаешь, пиратик!
24; 47; 0	Эй, колдунчик, не уходи! Уж больно ты вкусный на вид!
26; 22; 0	Мы стережём священные реликвии! Убирайтесь отсюда, безбожники!
27; 63; 0	Хуже огромных плотоядных стрекоз могут быть только огромные плотоядные шмели! Хорошо, что таких не существует. Или просто от них ещё никто не уходил живьём?..
28; 12; 0	Эй, вы! Хотите, превратим вас в ежей? Наши стрелы на это способны!
28; 48; 0	Чудом уцелевшие пираты наперебой рассказывают, как их корабль внезапно охватил огненный шторм, а на берегу их уже ждали вооружённые до зубов полчища скелетов и прочей нежити. Всё это кажется мне подозрительно знакомым.
28; 59; 0	Глупый рыболюб! Возомнил себя хозяином острова?!
32; 22; 0	Зловещие птицы спускаются со скал!
32; 64; 0	Что тут делают людишшшки?
33; 55; 0	Вот только драконов мне не хватало! А впрочем, можно ли считать приключение полноценным, если не убьёшь хотя бы по штуке каждого цвета?..
34; 60; 0	Сегодня у нас будет жаркое из грифона... или у грифона рагу из нас. Ну-ка, посмотрим, кто голоднее!
35; 26; 0	Мы никому не служим!
36; 19; 0	Нас орда! А вас?

38; 9; 0	Хо-хо, парниша!
39; 31; 0	Опять рыболюбы пожаловали! Раскроим им черепа, ииихххааа!
42; 70; 0	Нас призвали сторожить эту палатку! Нарушители будут уничтожены!
43; 28; 0	В этом подземелье хранятся бесценные секреты! Их недостоин пиратский маг-самоучка!
44; 58; 0	Что может быть неприятнее ожившего камня, который возомнил себя драконом? Только кусок кристалла, который считает себя титаном!
44; 67; 0	Опять стая плотоядных комаров!
48; 3; 0	Едва я приблизился к мрачной постройке, как услышал голос: "Эй, милорд! Спасите меня от злых духов — они не дают мне выйти отсюда! Я бывалый моряк и помогу вам в ваших делах!". Что за злые духи — я спросить не успел; они материализовались сами.
49; 48; 0	Сссстоять!
52; 42; 0	Даже булыжники здесь какие-то свирепые!
55; 12; 0	Это нашшши шшшамоцветы!
55; 39; 0	Убивать, убивать, убивать!
56; 67; 0	Кажется, это место так и кишит разномастными драконами!
57; 0; 0	Нечего вам тут шастать!
60; 56; 0	Мы вам не какие-то кухарки! Познайте ярость магии!
62; 49; 0	Это кольцо очень ценное! Мы не позволим тебе его забрать!
63; 28; 0	А ты знаешь, что сера прекрасно горит? Смотри!
65; 19; 0	Хуум-хом... мы не дадим этой живодерне заработать вновь!
66; 36; 0	Что это за кошмарные создания из снов безумца?!
67; 10; 0	Бабуля научила меня готовить чудесные котлетки из пиратов! Их даже солить не надо!
67; 14; 0	Женщина или змея — что было раньше?

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

67; 44; 0	Эй, моряк, ты слишком долго плавал!
67; 51; 0	Один человечишко навроде тебя, герой, выколол нашему родичу глаз! Умри!
69; 41; 0	Кажется, эти элементали стерегут какую-то тюрьму. Мне определённо пригодятся помощники, чтобы искать новых наёмников!
70; 54; 0	Что это за железные монстры?! **Награда:** +10 +5 +10 +15
70; 61; 0	Эй, приятель! У тебя морда как... как на надгробном камне! Ах-ха-ха!
71; 5; 0	Кажется, эти монстры — последняя преграда перед Стражем! Скоро все узнают Даргема — величайшего мага и обладателя Рога Бездны!
71; 66; 0	Мы пришли поесть свежих разбойников! Не сметь нарушать наш режим питания!
1; 4; 1	Кажется, это дракончик, на которого жаловался огр-маг.
3; 71; 1	Должно быть, в этой тюрьме держат какого-то особенно ценного пленника. Иначе откуда бы тут взялось столько змей!
56; 8; 1	«Даже здесь нет покоя! Нам нет дела до того, кто ты и что тебе надо. Единственное, что ты тут найдёшь — смерть.»
66; 34; 1	Во имя Мёртвого Бога!
24; 23; 1	2 3 2 1 Можно забрать войска
1; 50; 0	Желаю ли я рискнуть? **Награда:** 23
6; 63; 0	**Для сложности 80%:** **Награда:** +500 3 12 45
7; 44; 0	Желаю ли я рискнуть? **Стража:** 59 59 **Награда:** +290
19; 18; 0 **31; 34; 0** **42; 11; 0**	**Для сложности 80%:** Желаю ли я рискнуть? **Награда:** +40
29; 7; 0	Желаю ли я рискнуть? **Стража:** 25 25 **Награда:** 18
14; 27; 0 **38; 58; 0** **52; 5; 0** **53; 24; 0**	**Для сложности 100% и ниже:** Желаю ли я рискнуть? **Награда:** +40

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

40; 44; 0	Желаю ли я рискнуть? **Стража:** 500 **Награда:** 28
59; 60; 10	Желаю ли я рискнуть? **Награда:**
65; 40 0	**Для сложности 130% и ниже:** Желаю ли я рискнуть? **Награда:** +80
71; 33; 0	Желаю ли я рискнуть? **Стража:** 4670 6740 **Награда:** +3 +3 +4 +4 +3 +3 +4000 очков хода.
70; 1; 0	Подземелье Мстительного Змея
46; 63; 0	ДАРГЕМ! Я ТЕБЯ ЖДУ!
4; 70; 0	Мне пришлось закрыть своё заведение и убраться восвояси! В таком гиблом месте таверны никому не нужны.
25; 4; 0	Моя сестра обезумела и развязала гражданскую войну. Сэр Галлавант
38; 39; 1	Передавай привет Сэру Кристиану!
71; 66; 1	Спасибо, что сыграли в нашу кампанию! Надеюсь, она вам понравилась! ***Пасхалка от автора карты***

Задания на карте:

15; 52; 0	Я нашел остатки моего отряда — люди укрылись в шалаше. К сожалению, все они были серьезно ранены и едва могли ходить. Конечно, я не эрафийский священник, но мне известен один целебный ритуал, который поднимет их на ноги. Нужно лишь найти 15 самоцветов. **Задание:** Принести 15 **Прогресс:** Без ритуала моим людям не помочь, надо найти самоцветы. **Завершение:** У меня есть всё для проведения целебного ритуала. Поднять ребят на ноги? **Награда:** 12
30; 42; 0	Здесь обитает огр-маг, которому докучают волшебные драконы: видимо, их привлекает магическая сила зеленокожего кудесника. Если я смогу их найти и перебить, огр будет благодарен. **Задание:** Победить (1; 4; 1) **Прогресс:** Пока драконы живы — награды не будет. **Завершение:** Огр очень доволен, что может впредь изучать магию в спокойствии. В награду он хочет отдать мне какую-то бесполезную для него вещицу. **Награда:**
37; 3; 0	Здесь живет совершенно безумная на вид старуха — она жалуется, что потеряла любимый котелок, в котором варила уху. Она просит найти её посудину или что-нибудь похожее. Кажется, я догадываюсь, какой котелок ей можно предложить! **Задание:** Принести **Прогресс:** Мне нечем порадовать выжившую из ума старуху. **Завершение:** Старуха, кажется, обрадована новым котелком. Она предложила в награду какое-то зелье, которое, по её словам, укрепит моё тело. Я пригубил из склянки и ощутил невероятную легкость — словно кости и плоть меня больше не отягощают! Стоит ли допить это снадобье? **Награда:** +7

45; 66; 0

Проживающий тут огр жалуется: какие-то зелёные карлики украли его любимое кольцо, что помогало ему бегать быстрее всех в племени. Зелёные карлики?.. Гоблины?

Задание: Принести
Прогресс: Пока кольца нет, огр общаться не желает.
Завершение: Огр очень рад возвращению кольца и предлагает отдать за него необычный кусок бумаги — он выловил его в море.

Награда:

2; 8; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

4; 65; 0

К сожалению, на ремонт корабля понадобится полторы недели.
Задание: Вернуться не раньше 1-2-4.
Прогресс: Милорд, ремонт еще не закончен!
Завершение: Дело сделано, милорд Даргем! Желаете пройти на борт?

Доступ:

19; 14; 0

Гарпии, облюбовавшие эти скалы, не дают мне проплыть. Они непрестанно визжат о каких-то сёстрах. Возможно, если я приведу их сестёр, они перестанут кидаться на мои паруса?

Задание: Принести 8
Прогресс: Видимо, я делаю что-то не так. Гарпии упорно врезаются в мои паруса.
Завершение: Увидев сородичей, гарпии радостно закричали. Отпустить гарпий и проплыть?

Доступ: ( )

27; 22; 0

Здесь встали лагерем паломники. Они говорят, что пропустят нас, если мы поможем им найти некие реликвии жизни.

Задание: Принести
Прогресс: Паломники не хотят торговаться — требуют реликвии.
Завершение: Кажется, мне удалось раздобыть то, что нужно. Отдать паломникам кольца?

Доступ:

48; 2; 0

Задание: Быть героем под флагом. **Доступ:**

54; 47; 0

Если ты хочешь сразится с нами, то должен быть достойный! У достойного есть медалька с птичкой. У тебя есть медалька с птичкой?

Задание: Принести
Прогресс: Наш обычай говорит, что достойный бывает только с медалькой! Где медалька?
Завершение: Достойный, достойный! Давай сюда медальку с птичкой и проходи в наши чертоги. Хе-хе.

Доступ: (12)

64; 36; 0

Опять какой-то магический барьер... Изучив его, я пришел к выводу: развеять его можно с помощью артефакта наподобие сферы запрещения.

Задание: Принести
Прогресс: Кажется, без сферы у меня ничего не получится.
Завершение: Барьеры — не преграда для Даргема Лливеллина! Я поднес к волшебной стене сферу запрещения, и она задрожала. Разрушить её?

Доступ:

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig

69; 3; 0	Я увидел плоскую скалу. Судя по заметкам Касметры, вход должен быть здесь, но где же он? Я долго ощупывал гладкую поверхность, пока не обнаружил ряд едва заметных выемок. Видимо, нужно вложить в них какие-то ключи, чтобы открыть вход. **Задание:** Принести **Прогресс:** Нужно ровно 8 ключей — без них никак не пройти. **Завершение:** Наконец все ключи у меня! Я как никогда близок к триумфу. Осталось лишь прошептать волшебные слова, которые я узнал от Касметры. **Доступ:** ( )
70; 42; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
8; 64; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
70; 34; 1	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:** (восточный остров)
 42; 69; 0	**Задание:** Быть героем под флагом. **Доступ:**
Технические Стражи прохода:	
69; 5; 1	*Бойд получает доступ к наземному и подземному Картографам на 1-4-1*
70; 0; 1	*Бойд получает доступ к водному Картографу и Причалу розового на 1-3-1*
69; 5; 1	*Бойд выходит в общую зону на 2-1-1*

Эпилог. Даргем: Моя мать, чьё лицо я давно позабыл, подарила мне жизнь в глубине нигонских пещер и творила над моей колыбелью заклятия, что должны были наделить меня силой недр... но я не принял того, что мою будущность решили за меня. Вся моя жизнь — вечное сражение с предопределённым, бесконечная игра с судьбой за самые высокие ставки. Но всякий раз, когда я уверяюсь, что взял грядущее в свои руки, лучшая карта приходит кому угодно, только не мне! Я знаю, я убил его! Я разметал его вонючий скелет по косточкам самым сильным шквалом и втоптал то, что осталось, в землю! Но почему же, почему мертвец смеётся последним?!

FizMiG_Campaign © 2023-2026, vk.com/fizmig