



ЗВІР

ВЕЛИКЕ ПОЛЮВАННЯ



ЛАСКАВО ПРОСИМО НА ВЕЛИКЕ ПОЛЮВАННЯ

Кошмар повзе Північними просторами, сіючи хаос і збен-теження серед поселенців. Отримавши доручення розслі-дувати ці дивні явища, Ассар, Есмерія та Іона вируша-ють у порожній Квінстаун, де знаходять лише смерть і відчай. Тут вони почнуть розкривати таємниці Перна-того короля, розплутуючи змову, яка загрожує не тільки їм, але й усьому людству.

Ваша гра визначить майбутнє Північних просторів.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Як і в базовій грі «**Звір**», у доповненні «**Велике полювання**» діють три золоті правила:

По-перше, ігрові ефекти, написані на компонентах, а також правила цього доповнення, завжди мають пріоритет над прави-лами базової гри.

По-друге, якщо ви хочете перемогти як мисливці, вам треба діяти спільно. Ви можете розмовляти зі своїми товаришами-мисливцями та показувати їм свої карти на всіх етапах гри.

І нарешті, усі скинуті карти вважають відкритою інформацією. Тобто гравці можуть переглядати всі скинуті карти (за винят-ком карт переміщення) у будь-який час.

Якщо у вас невеликий досвід гри у «**Звіра**», то спершу добре закріпіть основи ігроладу базової гри. Пограйте в неї деякий час, щоб опанувати її правила та стратегії, або ознайомтеся з деякими порадами щодо ігрового процесу на сторінці studiomidhall.com.

КОМПОНЕНТИ ДОПОВНЕННЯ



За цим символом можна легко відрізнити компо-ненти доповнення «**Велике полювання**» від компо-нентів базової гри. Хоча це доповнення треба грати з базовою грою, але ви також можете додава-ти компоненти з інших доповнень, як-от «Розтро-щені острови». Однак майте на увазі, що тоді в ігро-ладі може виникнути дисбаланс.



ПЕРНАТИЙ КОРОЛЬ

Пронизливий холод наповнює повітря, коли нічний жах охоплює Північні простори. Невиспані й перелякані містяни діляться своїми снами, що повторюються раз за разом. У тих кошмарах вони прибувають до палацу, де їх чекає бенкет зі стравами із гнилої плоті.

Там же стоїть величний Пернатий король, закутавшись у саме небо.

Він обіцяє всім людям захист від жорстокої реальності світу та місце у своєму палаці снів.

Вам треба тільки присвятити себе йому...

ЕСМЕРІЯ

Капітанка Великого полювання

Есмерія походить із Дому Г'ялтар, наймогутнішого дому Старого королівства, що тепер править Квінстауном.

Серед своїх ровесників вона не має рівних — легендарна особистість, що викликає і повагу, і захоплення. Її шанують за безжальність під час переслідування Звірів. Вона може дивитися їм в очі без найменшого страху.

Як капітанка Великого полювання, тепер Есмерія відправляється вбивати Пернатого короля з холодним і похмурим поглядом.



ЧАСТІ ПИТАННЯ

Ось кілька частих питань, які можуть виникнути під час проходження кампанії

Чи можна грати за Пернатого короля чи Есмерію в звичайній базовій грі або з доповненням «Розтрошені острови»?

Так! Ми навіть радимо вам зіграти цими персонажами не лише з «Великим полюванням».

Якщо під час розділу **«Шепіт короля»** мисливець переміщується на 2 кроки і під час свого першого кроку опиняється в локації із жетоном впливу, то чи може він взяти цей жетон впливу?

Так, якщо мисливець переміщується на 2 кроки, а після свого першого кроку опиняється в локації з жетонами впливу, то він все одно бере жетони впливу під час цього першого кроку. Потім він повинен розіграти всі ефекти, пов'язані з «Розслідуванням чутток», перед своїм другим кроком.

Якщо під час розділу **«Сон досі живий»** Пернатому королю не вдалося розблокувати «Відновлення» у фазі поліпшення, чи треба переходити до кроку 2 фази ночі?

Ні. У цьому випадку ви вже завершили цю фазу, тому негайно переходьте до світанку.

Що відбувається під час розділу **«Сон досі живий»**, коли Звір грає карту «Адаптація» чи «Підбурення»?

Якщо ви граєте «Адаптацію» чи «Підбурення», «Верховний домініон» активується внаслідок зіграного , і Звір вибирає мисливця. Тепер цього мисливця вважають істотою, доки карта не буде повністю розіграна.

Зігравши «Адаптацію», Звір може потім переміститися на 1 крок, адже на мапі є одна істота. Зігравши «Підбурення», Звір може перемістити мисливця, якого вважають істотою, на 1 крок.

Чи враховують під час розділу **«Велике полювання»** раніше вбитих поселенців для досягнення мети Звіра?

Так. Наприклад, якщо поселенця вбили протягом розділу «Шепіт короля», Звіру треба вбити лише 3 поселенців, щоб перемогти.

Чи може Звір під час розділу **«Велике полювання»** покласти кілька жетонів впливу на того самого поселенця?

Ні. Їх завжди потрібно викладати на різних поселенців відповідно до їхньої відстані до Звіра.

Чи можу я під час розділу **«Велике полювання»** покласти жетон впливу в локацію, де вже є 3 жетони команди суперника?

Ні. Щойно в локації з'являється 3 жетони впливу будь-якого кольору, у цій локації більше не можна розміщувати ніяких жетонів.

Коли я вилучаю з гри жетони впливу під час розділу **«Велике полювання»**, чи я все ще отримую ефекти від «Темного сузір'я»?

Так. Ви все одно отримаєте ефекти, навіть якщо жетон не буде розміщений на мапі.

Що станеться у разі активації **«Великої повені»** чи **«Великого заклинання»**, якщо на взятій карті переміщення не буде відповідної локації?

У такому разі трактуйте взятую карту як карту «На місці».

У розділах **«Оракул Безодні»** та **«Велике очищення»** Звір не може зазнати поранень?

Так. Якщо в будь-який момент розділу Звір повинен зазнати , натомість скиньте це .

Чи повинен гравець за Есмерію під час розділу **«Велике очищення»** тепер грати за Звіра?

Ні, будь-який гравець може грати за Звіра.

Чи можу я під час розділу **«Велике очищення»** перемістити мисливця за допомогою **«Адаптації»**, **«Таємного проходу»** чи **«Мисливського проходу»**, якщо він в одній локації з метаморфом?

Ні, мисливець не може переміщуватися, поки цього метаморфа не перемістять або не вб'ють.

Якщо під час розділу **«Останній бастіон»** голова Рааґи зазнає 3 поранень, яке з поліпшень втрачає Рааґа?

Голова Рааґи не пов'язана з жодним поліпшенням, тому Рааґа не втрачає ніяких додаткових ефектів, за винятком тих, які зазначені у **«Трьох головах»**.

Якщо під час розділу **«Останній бастіон»** Ейртір або Мендр помруть, чи втрачу я також поліпшення **«Гнів Ейртір»** чи **«Лють Мендр»** із планшета?

Так. Коли мисливці завдають смертельного удару Ейртірі або Мендру, то Рааґа більше не може застосовувати цей ефект із **«Трьох голів»**, **тому** змушена вилучити маркер поліпшення з відповідної комірки.

Чи має Рааґа загалом 6 одиниць здоров'я під час розділу **«Останній бастіон»**?

На її планшеті зазначено — 5. Рааґа, Ейртір та Мендр повинні зазнати загалом 6 поранень, щоб мисливці перемогли.

Чи можу я під час розділу **«Останній бастіон»** розмістити жетон впливу в поселенні, де немає поселенця чи мисливця?

Ні, не можете. Якщо в найближчому до вас поселенні немає поселенця або мисливця, не можна активувати **«Підготувати гармати»**.

Якщо під час розділів **«Остання битва»** / **«Останній бастіон»** я стою в одному з поселень, але там немає поселенця, чи можу я активувати **«Сигнал тривоги»** чи **«Гармати Дому Г'ялтар»**, зігравши карти здібностей самостійно?

Так, можете. Поки ви не покинете це поселення, ви й ваші товариші по команді все ще можете активувати **«Сигнал тривоги»** чи **«Гармати Дому Г'ялтар»** у цій локації.

Гра занадто складна! Мисливцю чи Звіру ніяк не вдається перемогти!

Ознайомтеся з розділом **«Урівноважити шальки терезів»** на останніх сторінках цих правил, де ви знайдете поради, як підлаштувати гру саме для вас



Не знаходите відповідей?

Зіскануйте QR-код, щоб приєднатися до нашого сервера Discord і поставити запитання безпосередньо авторам гри!

НОВІ ПРАВИЛА



Розділені дії. Карти з символом розділеної дії можна грати або як червону дію , або як синю дію .

Граючи розділену дію, ви повинні відразу оголосити, яку дію граєте — червону чи синю. Розігрування розділеної дії вважають виконанням оголошеної дії (символу) для будь-яких поліпшень, карт чи інших ефектів, які можуть активуватися від певного типу дії.



Наступна сторінка. Виконавши умови для переходу на наступну сторінку, перейдіть на сторінку, зазначену всередині цього символу. Переконайтеся, що ця книжка правил завжди лежить розгорнута так, щоб було видно дві сторінки.



Звір грає карту здібності. Цей символ означає, що щось відбувається, коли Звір грає карту здібності. Цей ефект залежить від правил, наведених у різних розділах.



Мисливці грають карту здібності. Цей символ означає, що щось відбувається, коли мисливець грає карту здібності. Цей ефект залежить від правил, наведених у різних розділах.



Жетони впливу. Спосіб відстеження прогресу певних ефектів. Зазвичай їх розміщують на цій книжці або на мапі. Особливі правила, що стосуються цих жетонів, залежать від кожного розділу.



Сильніші істоти. У цих правилах ви також натрапите на символи сильніших істот. Кожен такий символ означає, що істоти мають різні додаткові ефекти залежно від правил розділу.



Нагороди за контракт. У деяких розділах гравці отримують особливі нагороди за виконання певних вимог. Нагороди роздають під час кроку 1 фази ночі.



Час спливає. Більшість розділів мають ефекти, які активуються у визначені моменти фаз раунду.

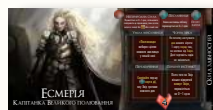
Колоди предметів мисливців і вивертів Звіра. Якщо будь-яка з цих колод вичерпалася, візьміть усі скинуті карти з цієї колоди та перетасуйте, утворивши нову колоду.

Перехід між розділами. У міру просування сюжетом і переходом на наступну сторінку, **стан гри** — тобто всі компоненти на мапі чи планшетах гравців або карти на руках — **не зазнає змін між сценами та розділами, якщо не вказано інакше.** Усі інші правила й кроки приготувань із базових правил також не змінюються.

НОВІ КОМПОНЕНТИ



ПЛАНШЕТ
ПЕРНАТОГО КОРОЛЯ



ПЛАНШЕТ
ЕСМЕРІЇ



КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ
ПЕРНАТОГО КОРОЛЯ



КАРТИ
ЗДІБНОСТЕЙ
ЕСМЕРІЇ



ФІШКА ПЕРНАТОГО
КОРОЛЯ



ФІШКА
ЕСМЕРІЇ



30 ЖЕТОНІВ
ВПЛИВУ



3 ФІШКИ
СНОВИДЦІВ



10 ЖЕТОНІВ СЛІДІВ
ПЕРНАТОГО КОРОЛЯ

РОЗІГРУВАННЯ ІСТОРІЇ

У цій книжці сюжет представлений контрактами, які ви розіграватимете протягом кампанії. «Велике полювання» — це неповторний ігровий процес, у якому результат кожного розділу визначає розвиток сюжету й те, які частини цієї книжки ви розіграєте.

Перш ніж почати

Вам потрібні рівно 4 гравці, щоб розіграти історію Великого полювання. Очікуйте, що партія триватиме від 4 до 6 годин. Ви можете зіграти її від початку до кінця або робити перерви між розділами.

Якщо четверо гравців готові, можете починати гру

08



ШЕПІТ КОРОЛЯ

У коридорі людно й вогко. Місячне світло пробивається крізь щільне покривало хмар, відкидаючи тьмяні тіні на кам'яну стіну. У повітрі відчувається щось зловісне, хоча ніхто не наважується говорити про це. Чоловіки й жінки тихо йдуть вестибюлем до трапезної, де їх чекає грандіозний бенкет. На мить зірки здаються ближчими й красивішими, ніж будь-коли. Король сидить перед зібранням. Здається, що він одягнений у саме небо — темну вуаль небесних тіл, тоді як у чашах і тарілках на різних столах гниє земна плоть.

Коли зала наповнюється, король підводиться зі свого трону й наказує запрошеним гостям починати трапезу. Люди сидять, дивлячись на частування перед ними, і в кожного в голові зринає та сама думка: «Буде ще більше, і вони це отримають. Буде ще більше, і король дасть їм це. Буде ще більше, і король дасть їм це. Буде ще більше».

Буде ще більше...

Ассар прокидається від того, що чийсь сплутане волосся нависає над ним, загорджуючи вранішнє небо.

— Наснилося знову, так? — питає Іона.

Вона стоїть на колінах біля Ассара, поклавши руку тому на чоло. Десь позаду Есмерія швидко пакує речі.

— Перевіряєш, чи в мене немає гарячки? — каже Ассар.

Попри нічний кошмар, на його обличчі з'являється усмішка.

— Ти знову шепотів уві сні, — каже Іона. — Як і Есмерія. Коли мені вперше наснився цей сон, я не надала йому значення. Але що частіше він повторюється...

Вона на якусь мить замовкає, а потім здригається всім тілом.

— Не знаю, як довго ще зможу це витримувати. Я майже не сплю.

— Я знаю, — озивається Ассар.

Він сідає і потирає руками обличчя, перш ніж встати, щоб привітати теплі промені ранкового сонця. Він знає, що Іона має запитання, але він також знає, що жодна з його відповідей — це насправді не відповідь.

— З чим ми маємо справу? — питає Іона.

Ассар розтуляє рота, щоб заговорити, але не вимовляє ні слова. Як мисливець, якому далеко за п'ятдесят, Ассар досить мудрий, щоб розуміти — пізнати ворога по-справжньому можна лише зіткнувшись із ним віч-на-віч. Бо не можна стверджувати, ніби знаєш, як убити ворога, якого ти шукаєш, поки той не помре, звиваючись і стікаючи кров'ю на землі.

— Є різні припущення, — каже Ассар, хапаючи свого наплічника, — але тільки припущення.

— Які саме? — допитується Іона.

Вона зводиться на ноги, уже зібравши речі.

— Які не мають значення, — каже Есмерія.

Вона підходить збоку і лагідно поплескує Іону по спині.

— Це всього-на-всього сон, і нічого більше.

Потім, дивлячись на стіни Квінстауну, Есмерія додає:

— Пора йти. Дім Г'ялтар навряд чи зрадіє нашому запізненню.

Ассар киває і приєднується до Есмерії, залишаючи Іону наздоганяти їх.

Вони йдуть під спокійним небом. З усіх боків їх оточує неймовірна краса. Утім, Ассару важко насолоджуватися цією красою. Кошмари стають дедалі паскуднішими, особливо з наближенням до Квінстауну. Цей шепіт, через який Іона не дарма хвилюється, може зрештою довести її до божевілля. Минув лише день після того, як Ассар та Есмерія під великим деревом натрапили на труп молодої жінки, акуратно загорнутий у спальний мішок. Коли Ассар нахилився, щоб прислухатися до дихання жінки, то натомість почув шепіт — блюзнірські висловлювання змусили Ассара аж відскочити, а очі померлої дико оберталися в очницях, так ніби вона досі бачила сон.

Перед тим як вони пішли, Есмерія про всяк випадок вирізала жінці язика та очі.

— Іноді я відчуваю його, — тихо каже Есмерія, коли вони підходять до воріт Квінстауну.

До цього моменту вони з Ассаром ішли разом, не зронивши ані слова.

— Я теж його відчуваю.

— Ні, я маю на увазі, що по-справжньому відчуваю його. Я чула, як ви з Іоною говорите про свої сни. Але мої відчуття... інакші. У моїх снах ніколи не буває людей. Там також відбувається бенкет, але на ньому тільки я... і ще щось із зірок.

— Як ти сама сказала, — зауважує Ассар, — це всього-на-всього сон, і нічого більше.

— От не починай. Я знаю, що ми маємо справу з чимось реальним. Я просто... просто не знаю. Не хочу лякати Іону. Треба, щоб вона залишилася тут. У тому, що є реальним. Не хочу, щоб вона ширяла думками бозна-де.

— А як щодо мене? — каже Ассар.

Озирнувшись, він помічає легку усмішку на губах Есмерії.

— Іноді мені цікаво, чи твій розум усе ще намагається знайти вихід зі Старого королівства.

— Нарешті можемо хоч у чомусь погодитися, — відповідає Ассар.

Підійшовши ближче, вони бачать розчинені, мов паща, ворота. Охоронців ніде не видно. Проходячи повз приголомшену дитину, Ассар розуміє, що вона все ще намагається розібратися у своїх снах.

— А де всі? — запитує здалеку Іона.

Коли дитина схиляє голову, Іона підходить до неї, опускається на коліна й лагідно піднімає її підборіддя.

— Дитинко, де твої батьки?

— Не знаю, — каже дівчинка. — Вони не дають мені спати всю ніч, розмовляючи одне з одним. І той шепіт. Іноді він такий гучний.

— Твої батьки, — допитується Есмерія. — Або хто-небудь. Скажи нам, де вони.

Вони чекають деякий час, щоб дівчинка подумала. Зрештою вона вказує пальцем на палац, де з вікон клубочиться дим. — Маски, — каже дівчинка й тікає, перш ніж вони встигають запитати, що вона має на увазі.

Вони пробираються до високих шпилів палацу й опиняються біля дверей з міцного дерева — бічного входу в приміщення, схожого на вартівню. Ассар прислухається на мить. Він нічого не чує, і вони безшумно проникають всередину.

— Далі йдьте без мене, — каже Есмерія, заглядаючи крізь щілину у дверях, через які вони щойно ввійшли. — Я триматимуся на відстані. Переконаюся, що за нами не стежать. Мені не подобається, наскільки незахищеними ми були у дворі. І я не довіряю цій дитині.

Ассар киває, погоджуючись із Есмерією. Іона йде першою до кінця зали. Деякий час вони нічого не бачать і не чують, блукаючи коридорами палацу. Час від часу Ассар опускається на коліна, щоб вивчити долівку... В одному місці знаходить потрошену й заляпану кров'ю мідну маску. Далі вони натрапляють на спотворене й понівечене тіло чоловіка. Його очі розплющені від жаху, ніби він помер від тортур.

Ассар опускається на коліна, щоб оглянути тіло, але перш ніж він встигає належно проаналізувати завдані удари й рвані рани, як його увагу привертає якийсь рух. Спершу він ігнорує цей рух, гадаючи, що це витівки його розуму, однак, коли це повторюється, Ассар озирється і через відчинені двері бачить, як там щось рухається.

Вони вдвох присідають і швидко підкрадаються ближче, лише тоді розуміючи, що дісталися до самого серця палацу. Затамувавши подих, Ассар заглядає всередину, поки Іона заряджає свій арбалет. Тіла нерухомо лежать на тілах у покоях королеви, а навколо них ходять чоловіки й жінки в мідних масках.

— Благаю! — проситься хтось серед мертвих, коли з-під тіл убитих піднімається рука. — Благаю, пощадіть.

Перш ніж Ассар з Іоною встигають щось зробити, людина в масці різким рухом встромляє ножа глибоко в око бідолашному. Перед смертю охоронець кричить, і його рука падає на землю.

— Їх просто перерізали, — шепоче Ассар собі під ніс. — Нам треба...

Почувши позаду себе булькання, Ассар швидко обертається. Це Есмерія опиняється позаду людини в масці, її ніж залишає кривавий слід на ший цієї людини, а іншою рукою вона приглушує її крики. Потім вона повільно відпускає людину, вкладаючи її на землю в калюжу крові.

— Палац майже порожній, — каже Есмерія, витираючи кров зі свого кинджала. — Але цей звук ішов з однієї з кімнат у тому боці. Він охороняв одне з приміщень.

— Когось важливого? — питає Іона.

— Я не дуже добре розгледіла, — каже Есмерія. — Голова була опущена.

Ассар киває і вказує на кімнату, коли Есмерія підходить ближче. Деякий час вони просто спостерігають за людьми в масках, що добивають тих, хто ще не вмер. Ассар ледь втримується, щоб не вихопити меча й не кинутися в атаку — він знає, що це означало б смерть для них усіх. Вони явно в меншості.

— Королева, — шепоче Іона за мить, коли один із чоловіків у масці кидає жінку на землю. — Вони схопили королеву. Вона ще жива.

— Подивись, — каже Есмерія. — Подивись у високе вікно. Над людиною в масці.

Спершу Ассар не бачить нічого, тільки закривавлені стіни й купу трупів. Розосередивши погляд, він дивиться у вікно крізь денне світло. У небі на півночі мерехтять зірки, ледь помітні, мов частинки пилу, що літають у повітрі. Однак усі разом ці зірки мають певну форму, дуже схожу на ту, що приходить у їхні нічні кошмари.

— Це всього-на-всього сон, і нічого більше? — запитує себе Ассар, сподіваючись, що слова Есмерії виявляться правдою.

Іона заходить у кімнату, але Есмерія хапає її за плече й відтягує назад.

— Ні, — каже Есмерія. — Нехай Ассар розбереться з людиною в масці. Іди на схід і вийди за ворота. Я піду на захід. Зустрінемося на півночі. Наш справжній ворог падає з неба.





ВЕЛИКЕ ПОЛЮВАННЯ

**Автори: Арон Мідголл, Ілон Мідголл, Ассар Петтерссон
та Альбін Ларссон**

Сюжет: Джошуа Грін

Ілюстрації: Арон Мідголл

Дизайн: Габріель Джакобі

МАПА



ПІВНІЧНІ ПРОСТОРИ

ПЕРСОНАЖІ

«Велике полювання» розігрують 4 гравців. Мисливці вибирають **Ассара**, **Іону** й **Есмерію**. Звір гратиме за **Ненародженого Пернатого короля**.

Перед початком вирішіть, хто яким мисливцем гратиме: Ассар буде першим мисливцем, Іона — другою, а Есмерія — третьою.

ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйтеся як до звичайної гри у «Звіра». Ця книжка буде контрактом.

Розмістіть сновидця у **Квінстауні** та завдайте  кожному  там.

Розмістіть Пернатого короля на 2 кроки на північ від Квінстауну.

Звір не виконує ніяких кроків приготувань згідно з базовими правилами.

Розмістіть Ассара у Квінстауні, Есмерію — на 1 крок на захід від Квінстауну, а Іону — на 1 крок на схід.

Пернатий король починає з  2, а кожен мисливець — з  3. Протягом наступних розділів Звір отримуватиме нагороди за вбивство .

ЧАС ПОЧИНАТИ!





Тривалість партії

СЕРЕДНЯ

ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть жетон впливу  у кожну комірку  в «Палаці снів».

Пернатий король переміщується на 1 крок, потім негайно перейдіть до світанку.

У цьому розділі мисливці намагаються розслідувати чутки й отримати перевагу над Пернатим королем. Їхня мета — вбити Пернатого короля до того, як у нього з'явиться шанс відродитися. Пернатий король хоче поширити свій вплив по всій мапі й викликає істот, сновидців, до своїх лав. Зрештою Пернатому королю треба вбити достатню кількість тварин, щоб мати можливість відродитися.



Втілення сну. Після того як Звір зіграє карту здібності, він вилучає  з «Палацу снів» і розміщує його в найближчій локації з поселенцем. Потім Звір негайно отримує ефект «Палацу снів».



Поширення сну. Коли другий  з'являється в локації того самого , розмістіть там сновидця.

У локації кожного поселенця може з'явитися лише 1 сновидець.



Розслідування. Коли мисливець переміщується в локацію з , вилучіть усі  з цієї локації та покладіть їх в будь-яку комірку «Розслідування чуток». Коли всі  комірки певної чутки будуть заповнені, негайно застосуйте її ефект.

ПАЛАЦ СНІВ

	Отримайте 	Отримайте виверт Звіра	Перемістіться на 1 крок	Отримайте випадкову невикориста- ну карту дії
				

РОЗСЛІДУВАННЯ ЧУТОК

Перебазуйте будь-якого мисливця в 	Кожен мисли- вець в одній зоні з цим  переміщується на 0–1 крок	Розкрийте останню зіграну карту переміщення
 		
Кожен мисли- вець поблизу отримує 	Отримайте предмет мисливця	Перемістіться на 0–1 крок й отримайте 
		



Якщо Пернатий король не відродиться
до кінця першої ночі, він загине.

МЕТА МИСЛИВЦЯ:
Пернатий король загинув

16

МЕТА ЗВІРА:

Розблокувати «Відновлення» до кінця ночі

20



Коли починається ніч або коли Звір гине, мисливці можуть вилучити 
з «Розслідування чуток». За кожен вилучений , мисливець отримує .



СОН ДОСІ ЖИВИЙ

Небо залишається недоторканим.

Ассар стає на коліна перед Зоряним королем, але не для того, щоб покаятися. Ця сутність має форму, хоч і хитається на полуденному вітрі. Тіло напівпрозоре, і Ассар не може позбутися відчуття, що він дивиться в якусь віддалену частину Всесвіту. Йому здається, що цей Зоряно-роджений король справді містить у собі саме небо. Він міг би годинами дивитися на цей мерехтливий труп. У цьому створінні є щось дивне й прекрасне, щось природно правильне, хай і не зовсім зрозуміле, як у великих хижаків часів Старого королівства. Якщо тільки...

— Ассаре! — озивається Іона звідкись ззаду.

Він повертається. Іона схилилася над Есмерією, на її обличчі занепокоєння.

Ассар схоплюється на ноги й через мить опиняється біля Есмерії. Її очі розплющені, зіниці швидко обертаються, язик тремтить. З її вуст виривається шепіт незрозумілою мовою, яку Ассар, на жаль, чув кілька разів за останній тиждень.

— Що відбувається? — питає Іона.

Вона тримає голову Есмерії, щоб та не билася об землю.

— Вона снить, — каже Ассар, озираючись на переможеного ворога.

Щось відбувається. Щось...

Есмерія прокидається і хапає ротом повітря, а потім хапає Іону за сорочку. На мить Ассару здається, ніби вона збирається вбити їх обох. Він не сумнівається, що Есмерія могла б завигашки це зробити, якби захотіла. Однак потім її тіло застигає, а обличчя розслабляється. Вона заплющує очі, коли зграйка співочих птахів пролітає над нею до інших небес.

— Це ще не кінець, — нарешті вимовляє Есмерія. — Він кличе нас... їх.



Закликає сновидців розбудити... розбудити його.

— Як? — запитує Ассар, зводячись на ноги й допомагаючи їй підвестися.

Вона струшує бруд зі свого одягу, перш ніж покласти меч у піхви.

— Я бачила...

Тут Есмерія замовкає. Ассар розуміє, що вона намагається осмислити все, як це робить кожен, намагаючись згадати сон.

— Там було тіло, розпростерте й розірване на шматки. Жінка товкачем розтирала у ступці кавалки тіла з рослинами, вирощеними в найтемніших печерах, у таких потаємних закутках, куди ніколи не проникає світло.

Есмерія здригається, перш ніж продовжити.

— Ця... жінка працювала біля тіла нашого ворога, Зоряного короля, ходячи туди-сюди між ним і трупом. Зрештою вона надала йому форму. Істинну форму, а не ту, яку він має... мав.

Ассар знову повертається в напрямку Звіра. Примруживши очі, він пильно дивиться на створіння, що мерехтить, наче свічка, перед тим як згаснути.

— Гадаєш, вони збираються відродити його? — питає Ассар, звертаючись до Есмерії.

— Цього не можна відкидати, — каже вона. — Уві сні я відчула... страх. І свій... і його страх, що витікав з нього. Гадаю, він боїться смерті.

— Пропоную діяти, виходячи з цього, — каже Іона. — Якщо він кличе сновидців повернути його, то ми повинні їх зупинити. Зупинити їх перед виконанням якогось жажливого ритуалу, що він запланував.

Вони обидвоє дивляться на Есмерію, чий важкий погляд прикутий до трупа їхнього ворога.

— Веди нас, Есмеріє, — каже Ассар мить потому. — Кажи, що треба робити.

Тривалість партії

КОРОТКА

ПРИГОТУВАННЯ

Відкладіть убік планшет Пернатого короля разом з усіма  , виверта-ми Звіра, які він мав на руці, а також убитими тваринами й поселенцями. Скиньте всі .

Перетворіть Вінтервік, Форт Блікмор і Гавань Ловара на .

Вилучіть усіх сновидців з мапи, а потім замініть фішку Пернатого короля сновидцем. Звір тепер грає за Останнього сновидця, використовуючи карти здібностей Пернатого короля і . Планшет йому не потрібен. Останнього сновидця вважають Звіром, а не істотою. Він може переміститися на 2 кроки під час приготувань і не може розпочати цей розділ у .

Покладіть по 1  у кожную комірку «Сон короля», потім негайно перейдіть до кроку 2 фази ночі.

У цьому розділі мисливці переслідують Останнього сновидця, щоб запобігти поверненню Пернатого короля. Тепер Звір може керувати будь-яким з мисливців у його хід. Він шукає безпечне місце, де можна відродити тіло Пернатого короля.



Королівське пробудження. Після того як Звір зіграє карту здібності, він вилучає 1  з комірки «Сон короля» і кладе його поверх останньої зіграної карти переміщення. Якщо таких карт немає, натомість покладіть жетон у локацію фішки.



Верховний домініон. Коли Останній сновидець грає , він може розкрити карти з руки мисливця і зіграти одну з цих карт так, ніби він мисливець. Цю карту не скидають. Під час такої дії цього мисливця вважають істотою. Він також може завдати поранення іншим мисливцям.



Сновидне переслідування. Коли мисливець переміщується в локацію з  або , а на відповідній карті переміщення є , перемістіть цей  в будь-яку комірку «Примарного сліду».

СОН КОРОЛЯ

Перемістіться
на 1 крок

 не
розкриває

Отримайте
виверт Звіра

Перемістіться
на 1 крок



ПРИМАРНИЙ СЛІД

Інший мисли-
вець перемі-
щується на
0–1 крок

Отримайте



Розкрийте
останню
зіграну карту
переміщення

Інший мисли-
вець перемі-
щується на
0–1 крок



Якщо Останній сновидець не досягає своєї
мети до кінця першого дня, він гине.

МЕТА МИСЛИВЦЯ:
Останній сновидець загинув

26

МЕТА ЗВІРА: Звір починає свій хід
у Вінтервіку, Форті Блікмор або Гавані Ловара

22



ВЕЛИКЕ ПОЛЮВАННЯ ПЕРНАТИЙ КОРОЛЬ ВІДРОДИВСЯ

Зірки обертаються.

Ассар збирається з силами, неймовірно виснажений, тоді як Іона опускається на коліна, щоб перевести подих. Есмерія випростовується на повний зріст, не зводячи очей з їхнього ворога.

— Що ж нам робити? — питає Іона, але ніхто її не чує. Вони спостерігають, як світ змінює свої форми, поки небо та його мешканці рухаються по спіралі. Сузір'я переміщуються зі своїх звичних місць. Далекі планети теж зміщуються, збиваючи супутники з орбіт.

— Це що, сон? — питає Ассар. — Роки, які потрібні світлу, щоб подолати відстань...

Ассар спостерігає, як повертається ще одне сузір'я, освітлюючи блакитне небо над головою. Перед їхніми очима відбувається щось химерно прекрасне. Зірки — колись нічне покривало з небесного пилу — тепер сяють яскравіше, ніж будь-коли, а кольори, зазвичай приховані в найглибших частинах космосу, кружляють і палають у денному світлі.

— Шість, — каже Ассар.

— Ти про що? — обертаючись, перепитує Есмерія.

— Зіткнення шести зірок. Я... я читав про це. Глянь, як вони вишикувалися.

Вони спостерігають далі, як небо перетворюється на червону чашу. Сузір'я із сонць, що зіткнулися, звисає над ними, немов червоні очі з ореолами зіркового пилу.

— Треба відступити, — каже Іона. — Ми повинні...

Потім лунає тихий вибух. Світ занурюється в темряву.

Ассар виставляє руки перед собою, щосили намагаючись утриматися на ногах. Вітер кружляє і танцює, несамовито проносячись повз нього. Щось торкається його потилиці та прилипає до неї. У темряві Ассару вдається вхопити незнайомий предмет.

Ним виявляється перо, дуже схоже на вороняче. Ассар дивиться угору. Небо виблискує, коли світло періодично просочується крізь темне покривало, що опускається на них. Усе пір'я, що ширіє над світом, збирається в одному місці.

Денне світло повертається до того, як Ассар встигає вимовити хоч слово. Він досі тримає в руці темне перо, коли до нього підходить Есмерія.

— Пернатий король, — нарешті вимовляє Ассар.

Він опускає перо й зустрічається поглядом з Есмерією.



Безстрашна, вона залишається впевненою і рішучою.

— Іоно, ходи-но сюди, — каже Есмерія, кидаючи свого наплічника на землю.

Насупившись, вона риеється в ньому.

— Я тут, — каже Іона через мить. — Ти знаєш, що відбувається?

— Звісно ж, ні, — каже Есмерія. — Ассар, ти пригадуєш, що брали з собою мисливці в Старому королівстві, коли стикалися з чимось, що не могли вбити, але що треба було знищити?

— Так, — відповідає Ассар. — Світлопорох. Не думаю, що ми привезли його з собою зі Старого королівства.

Есмерія встає і дістає стрілу з сагайдака Іони, перш ніж опуститися на коліна й відкрити дві маленькі пляшечки.

— Дім Г'ялтар привіз більше ніж достатньо.

Перш ніж відкрити другу пляшечку, вона покриває арбалетну стрілу липкою пастою і наносить невелику порцію порошку на почорнілий кінчик.

— Велике полювання, — каже Ассар. — У Старому королівстві влаштовували велике полювання після того, як покрита світлопорохом стріла пролітала небом.

— Але зараз світло, — зауважує Іона. — Хто це побачить?

— Тримай.

Есмерія встає і віддає стрілу Іоні, вказуючи на велике дерево. Його листя звисає аж до землі, а гілки так викривлені, ніби воно не знає, у який бік рости.

— Стріляй зі свого арбалета туди. Влуч у середину. Удар по дереву буде досить ефективним. У Квінстауні побачать це зі своїх шпилів. З цього дерева підніметься світло, якого в Північних просторах ще не бачили.

Іона заряджає стрілу й прицілюється... У ту саму мить співочий птах сідає на верхівку гілля. Вона стріляє.

Дерево розлітається на друзки, немов глиняний горщик, коли перед ним спалахує надприродне світло, змушуючи всіх трьох мисливців прикрити очі.

— Отже, так тому й бути, — каже Ассар, дивлячись на охоплене вогнем дерево крізь пальці.

— Велике полювання, — каже Есмерія, повертаючись до нього спиною.

— Інші мисливці прийдуть, капітанко, — каже Іона, закидаючи арбалет через плече. Образ дерева закарбовується в її свідомості... — Прийдуть і допоможуть назавжди покінчити з Пернатим королем.





ВЕЛИКЕ ПОЛЮВАННЯ

ПЕРНАТИЙ КОРОЛЬ УСЕ ЩЕ ЖИВИЙ

Останній сновидець встигає потрапити в місто. Стріла, випущена йому навздогін, влучає в дерев'яні ворота. У височині над ними видніється місяць, а з-за стін сплячого поселення долинають пронизливі крики.

Ассар у відчаї кидає меч у багнюку й починає походити туди-сюди.

— Ми були занадто повільними, — каже він, коли з-за стіни бастиону з'являється якась надприродна енергія.

Її майже неможливо розгледіти, але вона підноситься в темряві, а потім накриває світ покривалом.

— Вони переробляють його, — каже Есмерія, тримаючись за голову від болю. — Я впевнена в цьому. Інші сновидці... вони вбивають невинних людей, розчленовують їхна тіла й...

Її голос затихає, коли в ніч вривається черговий стогін завивань.

— Треба щось зробити, — каже Іона. — Треба піти туди. Врятувати якнайбільше людей, а також зупинити мерзенний ритуал, який тут відбувається.

— Це самогубство, — каже Ассар.

Тепер він сидить навпочіпки, проводячи руками по волоссю.

— Іоно, ходи-но сюди, — каже Есмерія, кидаючи свого наплічника на землю.

Насупившись, вона риється в ньому.

— Що там? — через мить питає Іона. — Маєш план?

— Не зовсім, — каже Есмерія, перш ніж повернутися і глянути на Ассара.

— Пригадуєш, що брали з собою мисливці в Старому королівстві, коли стикалися з чимось, що не могли вбити, але що треба було знищити?

— Так, — каже Ассар. — Світлопорох. Не думаю, що ми привезли його з собою зі Старого королівства.



Есмерія встає і дістає стрілу з сагайдака Іони, перш ніж опуститися на коліна й відкрити дві маленькі пляшечки.

— Дім Г'ялтар привіз більше ніж достатньо.

Перш ніж відкрити другу пляшечку, вона покриває арбалетну стрілу липкою пастою і наносить невелику порцію порошку на почорнілий кінчик.

— Велике полювання, — каже Ассар. — У Старому королівстві влаштовували велике полювання після того, як покрита світлопорохом стріла пролітала небом. Але нам потрібен вогонь.

— Зараз буде, — каже Іона, спостерігаючи за роботою Есмерії. — Дай мені свого ліхтаря. Я знайду дрова.

— Зачекай, — Есмерія встає і віддає стрілу Іоні, а потім указує на велике дерево.

Його листя звисає аж до землі, а гілки так викривлені, ніби воно не знає, у який бік рости. У темряві дерево має неприродний вигляд, наче зламані пальці на тлі неба.

— Стрілай зі свого арбалета туди. Влуч у середину. Удар по дереву буде досить ефективним. У Квінстауні побачать це зі своїх шпилів. Усі це побачать. Зійде таке світло, якого ще не бачили в Північних просторах.

Іона заряджає арбалет і прицілюється, поки сова злітає з гілок.

Вона стріляє.

Дерево розлітається на друзки, немов глиняний горщик, а потім перед ним спалахує надприродне світло, змушуючи всіх трьох мисливців прикрити очі.

— Отже, так тому й бути, — каже Ассар, дивлячись на охоплене вогнем дерево крізь пальці.

— Велике полювання, — каже Есмерія, повертаючись до нього спиною.

— Інші мисливці прийдуть, капітанко, — каже Іона, закидаючи арбалет через плече. Образ дерева закарбовується в її свідомості. — Прийдуть і допоможуть назавжди покінчити з Пернатим королем.



Покладіть стосом   у кожную комірку «Темного сузір'я» відповідно до вказаної кількості.

Якщо Пернатий король розблокував «Відродження» до кінця останньої ночі: негайно переходьте до світанку.

Якщо Останній сновидець усе ще живий: він знову стає звичайною істотою. Поверніть планшет Пернатого короля, тепер уже відродженого, з повним здоров'ям і всіма компонентами, які ви перед тим відклали вбік. Розмістіть його фішку в локації Останнього сновидця.

Пернатий король зберігає всі компоненти, здобуті Останнім сновидцем.

Негайно переходьте до кроку 2 фази ночі.



Сутінковий сон. Після того як Звір зіграє карту здібності, вилучіть  із «Темного сузір'я» і покладіть кожен окремо в локації 2 найближчих . Коли всі  будуть вилучені із зірки, негайно застосуйте її ефект.



Вони поклоняються вашому прищестю. Якщо  більше, ніж  у локації з , то в цій локації не розкривають . Коли в локації з'явиться , розмістіть у ній сновидця.



Громадянська війна. Коли в локації з'являються 3 однакові жетони впливу, жетонів більше не можна додавати. Якщо найближчий  уже досяг свого ліміту, переходьте до наступного найближчого  і т. д. Якщо більше немає доступних , вилучіть  із гри.



Велике полювання. Щоразу після того як мисливець зіграв карту здібності, вилучайте  із «Темного сузір'я» і кладіть у локацію найближчого . Коли всі  будуть вилучені з зірки, негайно застосуйте її ефект.



Послабте його вплив. Якщо  більше, ніж  в локації , то в усіх локаціях поблизу них завжди автоматично розкривають сліди. Коли в локації  з'являється , перетворіть його на .



Захоплення світу. Коли  убитий, Звір отримує додатковий  та може негайно виконати поліпшення.

2



Кожен мисливець
виліковує 1

2

3

Перетворіть кожну
локацію поблизу
й завдайте 1 кожному
мисливцю і 1 поблизу

3

Кожен мисливець може
повернути скинуту карту
здібності на руку

2



Кожен мисливець може
перетворити свою
локацію

2

3



Кожен мисливець може
виконати 1 поліпшення,
витративши на 1
менше

3

3

Подивіться на
невикористані карти дій
і візьміть 1 з них на руку

Кожен мисливець
переміщується
на 0–1 крок

3

2

Перетворіть
на 1

Кожен мисливець
отримує

2

ТЕМНЕ СУЗІР'Я

Почніть тут, а потім
просувайтесь стежкою зірок



Якщо 4 не загинуть протягом 2 днів,
загине Пернатий король.

МЕТА МИСЛИВЦЯ: Пернатий король загинув

34

МЕТА ЗВІРА: 4 поселенці загинули

42



ОРАКУЛ БЕЗОДНІ

Стражденний світ здригається, трясеться під ними, реагуючи на несправедливе вбивство своїх.

Вони ніколи не повинні були тут жити.

Ассар це знає.

Світ здригається знову, розчахнувшись перед ними, і зрештою змушує трьох мисливців відступити. Вони ледь утримуються на ногах, коли мертвий сновидець падає в прірву.

Їм трьом потрібен деякий час, щоб отямитися й усвідомити, у якій небезпеці вони опинилися. Есмерія оговтується першою і починає показувати й кричати щось незрозуміле в напрямку різних міст.

— Ми йдемо, Ассаре, — каже Іона, хапаючи його за руку.

Він хитає головою, усвідомлюючи, що весь цей час дивився на провалля в землі. Наскільки воно глибоке? Цікаво, чи сягає воно глибин, чи правдиві легенди, чи реальний великий змії...

— **Я існую завжди,** — вимовляє голос у відповідь, але це може звучати лише в голові Ассара.

Його голова дзвенить, немов гніздо, повне розлючених ос. Ассар опускається на коліна. На мить йому здається, ніби він віддає шану.

— **Суд,** — вимовляє голос.

Ассар схиляється так низько, аж лягає долілиць. Іона щось кричить у нього за спиною, але інших звуків не розібрати. Він вдивляється в прірву, у незбагненну темряву. Його голова звисає над прірвою.

— **Ніякого примирення.**



Ассар тягнеться вниз, майже не усвідомлюючи, що приятелі-мисливці намагаються відтягнути його. Він тягнеться ще далі, засовуючи руку глибше у темну діру, аж поки щось не хапає його руку.

— Раага, — шепоче Ассар, коли світ навколо нього темніє.

Він підсувається ще ближче до того, що його чекає, коли щось підіймається знизу, матеріалізуючись у його полі зору.

Ассар сильніше стискає пальці, не маючи наміру послаблювати хватку, коли його починає затягувати все глибше...

Їхній зв'язок розривається. Ассар знову бачить світло, коли його все-таки відтягають від прірви. Есмерія стоїть між ними, її меч мокрий від крові, а відрубана рука здригається кілька разів біля краю прірви, перш ніж полетіти в порожнечу.

— **Очищення**, — промовляє голос, цього разу з гіркою люттю.

— Треба йти, — нарешті вимовляє Есмерія, прибираючи меч в піхви, перш ніж допомогти Ассару звестися на ноги.

Він спотикається, й Есмерія допомагає йому йти, обіймаючи за плечі.

— Іоно, прикривай нас іззаду.

З тріщини перед ними валить дим.

— Я... я відчув її, — каже Ассар, коли вони йдуть.

Він розглядає свою руку так, ніби вона змінилася від хватки Раагі.

І тоді світ завмирає.

Вони ніколи не повинні були тут жити.

Ассар це знає.

І незабаром прийдуть повені, що відкинуть їх геть.



Вилучіть усі  та  з мапи. Розмістіть  у Фйорді Ґаствік.



Перетасуйте разом по 1 карті кожного напрямку переміщення: північ, південь, захід, схід і «На місці». Це буде колода повені.

Вилучіть Пернатого короля і всіх сновидців із гри разом з усіма його  , картами вивертів Звіра й картами здібностей. Звір тепер грає за Рааґу, Оракула Безодні, з доступними «Гнівом Ейртір» і «Люттю Мендр».

Розмістіть Рааґу в центрі мапи. Перемістіть усіх мисливців у Фйорд Ґаствік. Перетворіть Фйорд Ґаствік на , а Гавань Ловара та Квінстаун на .

Покладіть  у кожну комірку «Катаклізму», потім негайно перейдіть до кроку 2 фази ночі.

У цьому розділі Рааґа хоче затопити всі Північні простори. Мисливці в розпачі, але знають, що коли їм вдасться дістатися до Гавані Ловара, у них з'явиться ще один шанс вбити Рааґу. Мисливці хочуть вижити, а Рааґа хоче зупинити їх за будь-яку ціну.



Катаклізм. Після того як Звір зіграє карту здібності, він вилучає  з крайньої лівої комірки «Катаклізму» й кладе його на будь-яку  на мапі. Потім застосуйте ефект цієї комірки.



До Гавані Ловара. Після того як мисливець зіграє будь-яку карту,  переміщується на 0–1 крок. Коли мисливець переміщує  в Гавань Ловара, розмістіть його на планшеті цього мисливця.



Пожирання. Якщо  або мисливець помирає, Рааґа може негайно й безплатно отримати поліпшення.



Відправлення. Коли мисливець заходить у Гавань Ловара, кладіть його на відповідний планшет гравця і відкладайте убік .



Велика повинь. На початку ходу Звіра виберіть  на мапі й візьміть випадкову карту з колоди повені. Звір може перетворити локацію поблизу локації з , що відповідає взятій карті. Потім Звір може перемістити кожного мисливця і  поблизу перетвореної локації на 1 крок. Вилучіть цей  із гри, поверніть карту переміщення в колоду повені та перетасуйте її. Повторюйте так, поки на мапі не залишиться жодного .



Захист від бурі. Рааґа не може зазнати поранень.



КАТАКЛІЗМ



На початку першої ночі всі мисливці та  на мапі гинуть.

НАСТУПНИЙ РОЗДІЛ

Усі мисливці та поселенці або загинули, або добралися до Гавані Ловара

30



На початку наступного розділу під час ночі мисливці ділять між собою всі відкладені вбк .



Таємна зброя. За кожного , який увійде в Гавань Ловара, мисливці отримають потужний бонус в наступному розділі.



ОСТАННІЙ БАСТІОН

— Я ніколи їх не бачив, — каже Ассар.

Багаття перед ним потріскує, іскринки розлітаються на вітрі. Іона сидить по інший бік багаття, її постать похитується в такт язикам полум'я.

— Я так і не побачив свою дочку. І дружину. Не встиг до їхньої смерті. Я запізнився. Я... відправився, щоб знайти їх. Щоб привести сюди. Але моя дружина... моя бідолашна дружина...

Приглушений плач Ассара зливається з потріскуванням гілок. Полум'я стрибає і лиже прохолодне повітря, а дим валить у бік Іони, змушуючи її посунутися. Вони сидять на стіні бастіону, коли на горизонті починають танцювати блискавки. Кожен спалах освітлює наближення повені, а тим часом Раага зловісно підкрадається до них, її три змієподібні шиї насуваються на затонুলі поселення.

— Мені так шкода, — каже Іона.

Вона підходить і сідає поруч з Ассаром, поклавши руку йому на плече.

— Я б хотіла... Шкода, що я не змогла познайомитися з ними обома. Ти добре піклувався про них. Я це знаю... Знаю через те, як ти ставився до мене.

Вона замовкає, її слова зависають між ними, а в той час Есмерія готує гармати — експериментальну зброю Дому Г'ялтар. Решта солдатів десь унизу, перевозять тих, хто не в змозі битися, до найвіддаленіших частин поселення.

— Вибачте, — нарешті вимовляє Ассар, підіймаючи голову.

У його очах лише біль відчаю.

— Не можу поворухнутися. Не думаю, що ти розумієш, Іоно. Я... я навіть не відчуваю гніву. Просто паралізований. Моє життя... Воно не має сенсу. Воно...

— Ні, воно має великий сенс, — каже Іона.

Вона обіймає Ассара, притискає його до себе.

— Я виросла без батька й без матері... Ви для мене все. Ти й Есмерія. Ви навіть гадки не маєте, як сильно я вас люблю. Яким взірцем для мене ви були.

Поки Ассар витирає очі, між ними панує тиша. Десь унизу лунають крики, але цього недостатньо, щоб налякати їх.

— Не думаю, що можу бути таким для тебе, — каже Ассар. — Я не зміг уберегти свою сім'ю. Там, у дикій природі, я не зможу захистити тебе. Не від цього.

Коли Ассар вказує на затоплені поселення, тьмяні зірки починають пробиваються крізь важкі хмари.

— Мені не впоратися з цим усім. Нам не впоратися. Ми ж нічого не маємо.

— У нас є це, — каже Есмерія, закріплюючи останню гармату. — Вставай. Ніколи горювати.

Серце Ассара завмирає, перш ніж вибухнути гнівом. Він підводиться і підходить до Есмерії, на якусь мить у нього виникає спокуса зіштовхнути її з обриву й подивитися, як її тіло полетить у грязюку.

Однак вираз обличчя Есмерії стримує його. Вона також пригнічена, якщо не повністю виснажена. На її обличчі багато зморщок, глибоких розколин, яких він досі не помічав.

— Твоїєї родини більше немає, Ассаре, — каже Есмерія.

Вона стоїть перед ним, випроставшись у повний зріст, і вказує на приплив, що наближається. Там Раага продовжує битися головами об берег.

— Але є ще люди, яким ми потрібні. Потрібен ти. Ми знайдемо тіло твоєї дитини, а також дружини, коли завершимо з цим. Я не матиму спокою, поки їх не поховають як належить.

— Сумні серця на священній землі, — каже Іона.

Коли Ассар дивиться на неї, на його обличчі з'являється втомлена усмішка.

— Звідки ти знаєш ці слова? — запитує він. — Не чув їх із часів Старого королівства.

Іона знижує плечима.

— Ти сам казав їх раніше.

Над водою до них лине голос, гучний і глибокий. Він руйнує стіни найближчого поселення, а потім змітає саме поселення.

— Тут немає священної землі, — каже Ассар, дивлячись у бік Рааги.

— Я майже впевнений, що земля б нас виплюнула.

Есмерія повертається і спльовує через стіну бастіону. Ассар сміється. Це настільки дивно бачити, що він не може стриматися.

— Щоб ви мене не ховали в землі! — каже вона. — Якщо я загину, то спалить моє тіло. І спалить те, що вбило мене, поки від нього нічого не лишиться.

Через мить Іона опиняється поруч із ними. Спершись ліктями на кам'яний парапет, вона ще раз оглядає Північні простори, а потім іде до гармат і завершує всі приготування. Їй лишається тільки чекати.

Тим часом Ассар кладе долоню на руків'я меча, переборюючи бажання знову оглянути його. Однак він знає, що в цьому немає аж такої потреби.

І отак вони стоять в тиші разом, як давні друзі, поки невпинно наближається Раага, а небо розривають блискавки.



Використайте мапу **Затоплених земель** замість **Північних просторів**. Якщо в **Барумі** чи **Вілдмарку** залишалися пастки, збережіть їх на мапі — усі інші компоненти вилучіть.

Розмістіть усіх тварин і , як показано на мапі. Покладіть  у кожную відповідну комірку **«Гармат Дому Г'ялтар»**.

Мисливці можуть почати в будь-якому  та вилучити всі .

Звір скидає всі , а потім бере по 1 виверту Звіра за кожен скинутий жетон. Розмістіть Раагу в центрі мапи, а *потім* перемістіться на відстань 0—2 кроки. Після цього негайно перейдіть до кроку 2 фази ночі.

 На початку світанку мисливці активують **«Підготувати гармати»** за кожного  на своєму планшеті. Потім вилучіть цих  із гри.

 **Підготувати гармати.** Після того як мисливець зіграє карту здібності, вилучіть  із найнижчої комірки **«Гармат Дому Г'ялтар»**, що відповідає найближчому  та покладіть цей жетон у це . Негайно застосуйте його ефект.

 **Перезарядження.** Якщо на початку ходу мисливця або на початку ночі в будь-якій локації є , поверніть усі  в **«Гармати Дому Г'ялтар»**.

 **Постріл з гармати Дому Г'ялтар.** Мисливці вибирають будь-яку локацію на мапі, потім виконують пошук і завдають  кожному мисливцю, Звіру, істоті, тварині та  в цій локації. Якщо постріл влучає і в мисливців, і Звіра, то Звір першим зазнає поранення. З кожної гармати можна вистрілити лише двічі на день.

 **Обслуговування.** Щоб мати можливість виконати **«Підготувати гармати»** або **«Постріл з гармати Дому Г'ялтар»**, у  повинен бути мисливець або .

 **Тріумфірат.** Раага володіє всіма ефектами з **«Трьох голів»**, доступних на початку цього розділу. Якщо Раага зазнає поранення, мисливці кладуть  на будь-яку з голів. Якщо голова втрачає все здоров'я, її ефект і відповідне поліпшення стають недоступними.

Гнів Ейртір
активується
під час усіх
ваших атак



ЕЙРТІР

Коли ви атакуєте,
то можете завдати
додаткового 1 будь-
якій з ваших цілей



РААГА

Лють Мендр
активується
під час усіх
ваших атак



МЕНДР

ТРИ ГОЛОВИ

Постріл
із гармати
Г'ялтар



Звір може



Ви отримуєте



ФЙОРД ГАСТВІК

Постріл
із гармати
Г'ялтар



Звір
переміщується
на 0–1 крок



Ви
переміщуєтеся
на 0–1 крок



ВІНТЕРВІК

Постріл
із гармати
Г'ялтар



Звір отримує
виверт Звіра



Ви отримуєте
предмет
мисливця



ТІВЕДЕН

ГАРМАТИ ДОМУ Г'ЯЛТАР



Наприкінці другої ночі Ейртір,
Раага та Мендр гинуть.

МЕТА МИСЛИВЦЯ:
Ейртір, Раага та Мендр загинули

46

МЕТА ЗВІРА:
Усі поселенці загинули

44



ВЕЛИКЕ ОЧИЩЕННЯ

Пернатий король помирає, у його роздертій грудній клітці видно чимало спотворених до невпізнання органів. Ассар здалеку відчуває запах тіла, ніби його труп зогнив кілька днів тому. У цій істоті є щось жахливе. За життя він був справжнім жахіттям, грізним ворогом, що сіяв страх у усьому світі. Після смерті він нічим не відрізняється від інших.

Цього разу небо починає змінюватися повільніше, й Ассар відчуває, що це відбувається в такт із останніми ударами серця Пернатого короля.

Есмерія підходить до тіла. Іона збирається піти за нею, але Ассар застережливо підіймає руку, зупиняючи її. Йому здається, що щось не так. Можливо, це через запах, чи через невпинне обертання зірок, чи через пульсацію на грудях Пернатого короля глибокої рани, яка немов повстає проти неминучого.

— Есмеріє! — гукає Ассар, підвищуючи голос на останньому складі.

Утім, вітер проти цього, він повертає сказані слова Ассару, наче не бажаючи переказувати їх.

Щось відбувається. Ассар розуміє, що вже пізно втручатися. Іона дивиться на нього, міцно тримаючи арбалет.

— Пристрели її, — каже Ассар.

— Що? — перепитує Іона. — Ні! Чому? Та ніколи!

— Щось відбувається, Іоно. Повір мені.

— Ні, — знову повторює Іона. — Я не можу...

Ассар викидає арбалет з рук Іони та стріляє в Есмерію. Стріла летить якусь мить, а потім немов тане в повітрі. Ассар бере ще одну стрілу із сагайдака Іони, заряджає її та стріляє. Сновидець з'являється з-під землі, стріла влучає йому в голову, наче за наказом Пернатого короля.

— Ассаре! — кричить Іона, коли ще троє сновидців повстають із землі між ними та Есмерією.

Вихопивши в Ассара арбалет, Іона стріляє в одного зі сновидців і влучає йому між очей. Двоє інших сновидців біжать один за одним, й Іоні вистачає секунди, щоб відправити останню стрілу в їхній бік. Вона проштрикує шиї сновидців одного за одним.

Вони обидва падають, а їхні голови відлітають убік.

— Що на тебе найшло? — каже Іона, коли загрози вже немає.

Вона відштовхує Ассара, її обличчя палає від гніву.

— Що на....

У свідомості Ассара спливає застиглий образ, відлуння сну. Він бачить труп Пернатого короля, але той кличе її — кличе Есмерію. Світло дивного кольору струменіє з його роздертих грудей, ваблячи її підійти.

Потім сон зникає.

— Ти це бачив? — запитує Іона, хапаючись руками за голову.

— Він кличе її, — каже Ассар. — Вона сама мені про це розповіла кілька днів тому, але я був занадто дурний, щоб зрозуміти.

Попереду Есмерія опускається на коліна перед тілом, її голова занурюється в розпорену грудну клітку. Той самий невпізнаний колір зі сну розливається поруч із нею, як густий туман, просочуючись у землю й отруюючи її. Зірки над головою вгамувалися, але тепер вони розташувалися в дивній позиції над трупом.

— Вона... їсть серце? — здивовано каже Іона тихим голосом.

Ассар дивиться в її бік. Сльози накочуються на її очі так само, як і на його. — Нам треба вирушати в Вінтервік і знайти там Гримгейра. Щось керує нею.

— Але як? — допитується Іона. — Хіба ми не можемо... щось зробити? Якось урятувати її?

— Ні, — із жалем відповідає Ассар. — Глянь.

Есмерія стоїть обличчям до них з наполовину з'їденим серцем у руках. Навіть здалеку її очі видаються іншими, майже повністю закритими поволокою.

Потім її груди вибухають, ударна хвиля збиває їх обох з ніг.

— Треба забиратися звідси, — каже Іона.

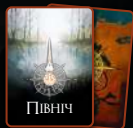
Ассар занадто приголомшений, щоб поворухнутися. Однак потім він відчуває, як Іона тягне його за руку. Тіло Есмерії розламується надвое та злітає в небо, ставши таким високим, як дерево.

На її голові виростають роги, а золотисте волосся довшає і густіє, стаючи схожими на виноградну лозу. Її розірвані груди тремтять, відкриваючи таку темну порожнечу, що Ассару мимоволі здається, ніби звідти може виповзти щось із самих глибин Всесвіту.

Потім він біжить, тримаючись за руку Іони. Вони не зупиняються, не звертають уваги на гіркий крик Есмерії. Вони не обертаються, поки не добираються до воріт Вінтервіку, де їх чекає Гримгейр.



Вилучіть усі   з мапи. Перетворіть Гавань Ловара та Квінстаун на , а Вінтервік на . Розмістіть  у Вінтервіку.



Перетасуйте разом по 1 карті кожного напрямку переміщення: північ, південь, захід, схід і «На місці». Цю колоду тепер називають **колодою зоряної вуалі**.

Вилучіть із гри **Есмерію**, **капітанку Великого полювання**. Мисливець, який грав за Есмерію, тепер стає Звіром і грає за **Есмерію**, **Пропашу мисливицю**.

Гравець, який грав за Пернатого короля, стає мисливцем і грає за **Гримґейра**, **Вартового**. Він отримує  за кожне поліпшення, розблоковане Ассаром та Іоною.

Розмістіть Есмерію в центрі мапи. Перемістіть усіх мисливців у **Вінтервік**, вони можуть змінити черговість своїх ходів. Коли Ассар розблокує «Резонанс», він зможе вибрати нову ціль.

Покладіть  у кожну комірку «**Зоряної вуалі**», потім негайно перейдіть до кроку 2 фази ночі.



Звіздар. Після того як Звір зіграє карту здібності, вилучіть  із крайньої лівої комірки «**Зоряної вуалі**» й покладіть її в будь-яку локацію на мапі. Потім застосуйте ефект цієї комірки.



До Гавані Ловара. Після того як мисливець зіграє **будь-яку карту**,  переміщується на 0–1 крок. Коли мисливець переміщує  в Гавань Ловара, розмістіть його на планшеті цього мисливця.



Велике заклинання. На початку ходу Звіра виберіть  на мапі й візьміть випадкову карту з **колоди зоряної вуалі**. Звір може перетворити локацію поблизу локації з , що відповідає взятій карті, і розмістити там метаморфа. Вилучіть цей  із гри, поверніть карту переміщення в **колоду зоряної вуалі** та перетасуйте її. Повторюйте так, поки на мапі не залишиться жодного .



Смерть усім. Есмерія не може зазнати поранень. Якщо мисливець або  помирає, вилучіть його з мапи.



Нарешті в безпеці. Коли мисливець заходить у Гавань Ловара, кладіть його на відповідний планшет гравця та відкладайте убік .



Порятунок немає. Жоден мисливець не може переміщуватися, якщо в його локації є метаморф.

Безплатно
розблокуйте
«Проклятий
гнів»

2



Кожен
метаморф
переміщу-
ється на
0–2 кроки

Перемістіть
кожного  і мисливця
на 0–1 крок

Негайно
загіпноти-
зуйте
мисливця



ЗОРЯНА ВУАЛЬ



На початку першої ночі всі мисливці та  на мапі гинуть.

НАСТУПНИЙ РОЗДІЛ

Усі мисливці та поселенці або загинули,
або добралися до Гавані Ловара

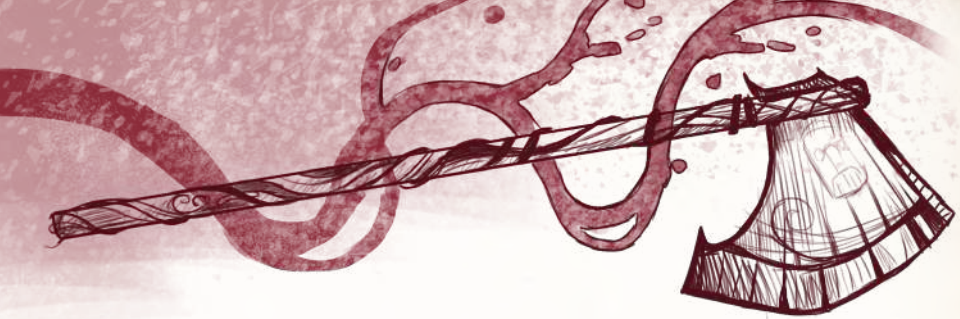
38



На початку наступного розділу під час ночі мисливці ділять між собою всі відкладені вбік . Есмерія отримує одне безплатне поліпшення за кожного мисливця та , хто загинув у цьому розділі.



Таємна зброя. За кожного , який увійде в гавань Ловара, мисливці отримають потужний бонус в наступному розділі.



ОСТАННЯ БИТВА

Ассар та Іона сидять біля невеличкого багаття. Зоряне світло проби-
вається крізь важкі хмари, а вдалині гуркотить грім. Колись живий
і повний звуків світ тепер майже мовчазний. Сокира Гримгейра по-
рушує цю тишу, коли той рубає невелике дерево позаду них.

Вони розмістилися на невеликому клаптику землі між Вінтервіком
і Фйордом Гаствік. Оповиті темрявою, обриси обох поселень вима-
льовуються на тлі ночі, тимчасом як води, викликані Раагою, оточують
їх з усіх боків.

— Розкажи мені ще раз, — просить Ассар, ворущачи багаття палицею.

Гримгейр кидає кілька дровиняк біля себе й витирає спітніле чоло.
Потім сідає і кидає одну з них у багаття.

— Пернатого короля викликав Дім Г'ялтар, — каже Гримгейр, склав-
ши руки на грудях. — Це те, що я прочитав перед тим, як мене кинули
до в'язниці.

— І ви в цьому впевнені? — допитується Іона.

Вона тримає арбалет на колінах, ретельно протираючи його.

— Ні, — відповідає Гримгейр. — Але я знаю, що прочитав.

Над водою розноситься чийсь голос. Удалині видніється Есмерія,
що слабо світиться, немов корабель-привид.

— Розповідай з початку, — каже Ассар, обхопивши голову руками
й намагаючись усе це осмислити.

Гримгейр бере свою сокиру й оглядає лезо так, ніби воно допоможе
йому все пригадати.

— Коли перший сон найшов на Квінстаун, я не надав цьому значення.
Та й чого б це? Люди не розповідають про свої сни, тим паче незна-
йомцям. Утім, коли той самий сон повторювався кілька днів поспіль,
я звернув на це увагу. Люди в місті стали поводитися по-іншому.

Потім настала перша ніч насильства. Я саме лежав у ліжку, коли це
сталось. Почувши крик за дверима, я схопив сокиру й пішов подиви-
тися, що коїться. Якусь мить нічого не відбувалося. Але тут двері від-
чинилися і з'явився чоловік із закривавленим ножом. Його очі були
затуманені. Тоді я зрозумів, що цей сон був не просто сном, а чимось
іншим. Чимось зловіснішим.

Він накинувся на мене. Треба було щось робити, тож я відтяв йому
голову. Але знаєте, що в усьому цьому найжахливіше?

Що насправді спантеличило мене тоді? Річ у тому, що його очі все ще рухалися. Він шепотів жажливі, мерзенні речі, коли його тіло завалилося на бік. І навіть деякий час після цього він не замовкав.

— Я теж таке бачив, — озвався Ассар, підкидаючи у вогонь ще одне поліно. — Коли ми з Есмерією натрапили на труп жінки. Вона була мертва, але все ще говорила. Бурмотіла щось подібне.

— Ага, — погоджується Гримгейр, — я тоді зрозумів, що щось не так, і пішов до палацу на розвідку. Спершу я хотів знайти членів Дому Г'ялтар, але не знайшов жодної живої душі. Там було майже порожньо. Тож я почав оглядати кабінети. Невдовзі я натрапив на їхнє листування. Члени Дому Г'ялтар детально описували свої прагнення контролювати Північні простори. Я не знаю, як вони викликали Пернатого короля, але вони намагалися підкорити його.

— І тоді тебе схопили? — питає Іона, поклавши арбалет на камінь.

— Спіймали з листами в руках. Почали розпитувати, що я там роблю... Але ви ж знаєте, як я ніяковію перед незнайомцями. Я починаю... белькотіти й затинатися.

Гримгейр замовкає й оглядає руків'я сокири, перш ніж продовжити.

— Я якраз ішов знайти тебе й Ассара. Не знав, чи можу довіряти Есмерії, адже вона з Дому Г'ялтар. Охоронці замкнули мене в камері, нічого не розпитували, рідко приходили, майже не давали їсти й пити. Мабуть, були зайняті чимось іншим. Я втік, коли почалася повінь.

— То це тебе Есмерія бачила того дня, коли Пернатий король упав з неба. Вона сказала, що ти похилив голову. Я ніколи не думала...

Над водою пролунав пронизливий крик, який змусив усіх здригнутися.

— Хороше багаття, Гримгейре, — каже Ассар. — Вона знайшла нас.

Він підводиться і витягує меч. Інші теж підводяться, готуючи зброю проти своєї колишньої капітанки, що наближається до них по воді.

Хвиля страху накриває їх, проникаючи в груди кожного. Проте страх розсіюється, змінюючись відвагою, коли друзі підтримують одне одного підбадьорливими кивками.

— Знаєте, надія ще є, — каже Гримгейр, не зводячи очей зі Звіра, що наближається до них. — Надіймося, що вода відступить, а Вінтервік і Фйорд Гаствік встануть.

Він міцніше стискає руків'я сокири, перш ніж глянути на Ассара та Іону.

— Я тримаю цю надію у своїх руках. Я буду тут, коли прийде смерть. Але я не заприятелюю з нею.

Гілки тріщать під вагою ще одного поліна, яке Гримгейр кидає в багаття, щоб воно горіло яскравіше. Потім, ухопивши сокиру обома руками, він підводиться, і на його вкритому пилом обличчі видно незламну рішучість.



Тривалість партії

ДОВГА

ПРИГОТУВАННЯ

Використайте мапу **Затоплених земель** замість **Північних просторів**. Якщо в **Барумі** чи **Вілдарку** залишалися пастки, збережіть їх на мапі — усі інші компоненти вилучіть.

Розмістіть усіх тварин і , як показано на мапі. Перетворіть **Фйорд Гаствік**, **Вінтервік** і **Тіведен** на . Покладіть  у кожную відповідну комірку **«Сигнал тривоги»**.

Мисливці можуть почати в будь-якому  і вилікувати усі .

Звір скидає всі , а потім бере по 1 виверту Звіра за кожен скинутий жетон. Розмістіть Есмерію в центрі мапи, потім вона переміщується на 0–2 кроки. Після цього негайно перейдіть до кроку 2 фази ночі.



На початку світанку мисливці активують **«Освітити темряву»** за кожного  на своєму планшеті. Потім вилучіть цих  із гри.



Освітити темряву. Після того як мисливець зіграє карту здібності, вилучіть  із найнижчої комірки **«Сигналу тривоги»**, що відповідає найближчому  та покладіть цей жетон у це . Негайно застосуйте його ефект.



Підвищена готовність. Щоб мати можливість виконати **«Освітити темряву»**, у  повинен бути мисливець або .



Підготувати спалах. Порожні треки **«Сигналів тривоги»** перезаряджають на початку ночі.



Спалах сонячного світла. Мисливці вибирають будь-яку локацію на мапі та кладуть туди . Потім активуйте всі  до кінця свого ходу.



Дикість. Есмерії доступні всі ефекти **«Серця Звіра»**.

СЕРЦЕ ЗВІРА



**ЕСМЕРІЯ
ПРОПАЩА
МИСЛИВИЦЯ**

Розмах.

Ігноруйте вимогу до місцевості для «**Душогубства**», коли вибираєте цілю

Лукавство.

«**Обман**» дає змогу копіювати або карт дій



СИГНАЛ ТРИВОГИ



Наприкінці другої ночі Есмерія гине.

МЕТА МИСЛИВЦЯ:
Есмерія загинула



МЕТА ЗВІРА:
Усі поселенці загинули





КІНЕЦЬ УСЬОГО

Ассар встромляє меч в живіт сновидця, потім відступає назад і перерізає тому горло. Вітер підхоплює кров, коли Пернатий король опускається з небес на останнє поселення. Есмерія стоїть біля воріт. З великої відстані Ассар бачить, що вона не боїться, навіть коли стіни навколо неї руйнуються, а вартові на парапетах розбиваються на смерть.

— Іоно! — гукає Ассар, не підозрюючи, що вона мертва.

Якби він подивився ліворуч, то побачив би купу трупів, убитих з арбалета Іони. Якби він озирнувся, то побачив би її тіло, побачив би, що вона доблесно загинула в бою. Однак Ассар не дивиться і натомість прямує до воріт, тоді як Есмерія віддає накази решті солдатів, намагаючись вижити за будь-яку ціну.

І тоді це стається — щось настільки жахливе, що він застигає охоплений страхом.

Повиснувши в повітрі, Есмерія впускає свого меч на землю. Вона зависає в повітрі горічерева, її тіло неприродно вигинається дугою і починає розтягуватися. Якщо Ассар і вдячний за щось, то це за те, що не чує, як ламаються її кістки та рвуться суглоби. Ні, він занадто далеко. Він нарешті усвідомлює, що це кінець усього сущого.



Більше не буде ані пригод, ані подорожей, ані різних цікавих речей. Не залишиться нічого ні від його друзів, ні від сім'ї, ні від усього, що він колись любив. Північні простори, що лежать у руїнах, тепер нічим не відрізняються від Старого королівства. Вони непридатні для життя, непридатні для...

Він задихається, коли біль пронизує його груди. На мить йому здається, ніби це зупинилося серце, але потім він бачить лезо, забарвлене його кров'ю.

— Вибачте мені, — каже він, хоча й не знає достеменно, до кого звертається.

Можливо, до своєї дружини й дочки, яких він не зміг захистити.

— Так, — каже він, — вибач мені, кохана. Мені так шкода.

Він падає на коліна, коли з його тіла витягають лезо. Він не бачить свого вбивці, чорні зорі заповняють його погляд. І тоді він замислюється, чи це смерть вітає його, чи хаос кольорового неба.

КІНЕЦЬ



...ТА, ХТО СПИТЬ ПІД ЗЕМЛЕЮ

Усе завмерло, крім тихих хвиль, що морською піною накривають останній шпиль Квінстауну. Світ зараз схожий на чистий аркуш, на якому тонка лінія обрію розділяє два відтінки синього. У височині сяє сонце, не даруючи тепла нікому, крім Рааги, коли та піднімає свої три голови з глибини океану.

Саме тут вона розпочне руйнувати світ під собою, розбиваючи каміння і пожираючи роздуті тіла тих, хто наважився вбити одного з її родичів. Вона насолоджуватиметься не їхнім смаком, а знищенням, поглинаючи їх повністю, поки від них не залишиться нічого.

Тоді вона дасть початок новому життю.



Води відступлять, а з ними й морські тварини, звільняючи місце істотам суші. Раара подбає, щоб ніхто не дізнався про те, що сталося до цього, а також про Квінстаун, Ассара, Іону та Есмерію. Щоб не лишилося пам'яті про їхні сім'ї, друзів, та й узагалі будь-кого, хто наважився заявитися на Північні простори. Не залишиться ані сліду від їхніх поселень, кораблів чи будинків.

Північні простори будуть очищені та повернуті своїй належній володарці, щоб звільнити місце для чогось нового, не пов'язаного з людством. Звірі з'являться на світ і процвітатимуть. Вони житимуть у мирі, не знаючи насильства своїх колишніх агресорів. Житимуть і збиратимуть урожай з землі, як і належить, не здогадуючись, що в найглибших шарах ґрунту лежать залишки людських тіл, які Оракул забрала як трофеї перед тим як заснути в надрах світу.

КІНЕЦЬ



АРТЕРІЇ ТА КІСТКИ

Вогонь спалахує на Північних просторах, коли вцілілі поселення розгортають свої стяги на знак перемоги. Після смерті Раагі вода швидко спала, і Есмерія закликала всіх, хто зміг, прийти й допомогти розчленувати тіло Звіра.

— Тут! — наказує Ассар, командуючи загonom солдатів пізно вночі.

Він вказує на основу шиї Раагі, а Іона й Есмерія стоять поруч з двома іншими головами, роздаючи подібні накази.

Солдати починають роботу. Узявши величезну пилку, вони стають з обох боків шиї та починають відрізати голову. Галони крові розбризкуються на всі боки, коли вони розрізають артерії та кістки. Солдати працюють до світанку, поки небо не стає таким же червоним, як земля навколо них. Вони розчленовують Оракула, доки від неї не лишається тільки грудка невпізнанної плоті, роздутої та набряклої під променями ранкового сонця.

— Що нам робити? — запитує один із солдатів.

Він витирає лоба, безсумнівно, втомлений від вечірньої роботи.

— Доведеться тягнути, — каже Ассар. — Її плоть досить тверда, щоб ми могли вставити гаки тут і тут.

Він вказує на різні ділянки її шиї, де шкіра здається найгрубшою.

— Нам треба щонайменше п'ятдесят чоловік, щоб розтягнути, два дні, щоб...

Ассар падає на траву, вдарившись головою об землю, і ледь не втрачає свідомість. Дві руки першої з голів Раагі хапають його за ноги. Вони метушаться, ніби шукають, за що б іще ухопитися.

Ассар сідає на землю й намагається витягти свого меча, опираючись силі Звіра, перш ніж відкрити рота й покликати на допомогу. Та не встигає він і слова сказати, як ідеальним пострілом з арбалета Іона відсікає обидві руки голови Раагі, даючи змогу Ассару швидко відскочити.

— Дякую, — каже Ассар через мить потому, лежачи горілиць.

Він глибоко вдихає, намагаючись заспокоїти шалене серцебиття.

Іона закриває собою сонце, опустившись на коліна, щоб подивитися, чи все з ним гаразд. Десь удалині Есмерія вигукує накази.

— Це була просто судома, — каже Іона з усмішкою. — Спазм.

Ассар опускає голову на траву. Небо чисте від хмар, яскраве, з кораловими відтінками, що піднімаються над обрієм. Він згадує той час, коли вони були за межами Квінстауну, коли землю мучили кошмари, а Іона стояла над ним під таким же небом.

— Ми можемо щось побудувати тут, правда ж? — каже він. — Коли вода нарешті повернеться на своє місце. Ми справді зможемо тут усе побудувати. Почати нове життя. Я зможу знайти тіла своєї дружини та дитини. Поховати їх як годиться.

— Так, — відповідає Іона, простягаючи руку. — Але спершу нам треба доставити ці трофеї Дому Г'ялтар.

Коли сонце опиняється в зеніті, вони беруть три голови Раагі й вирушають у дорогу. Рухаються вони повільно, навіть не підозрюючи про те, що відбувається навколо них.

Якби Ассар глянув угору, то побачив би, що всі види птахів летять до трупа Раагі. Можливо, якби він глянув праворуч, то побачив би безліч ссавців, що продираються крізь зарості й прямують до одного місця.

Можливо, якби вони затрималися ще трохи, то Ассар також побачив би дивні бульбашки в тому місці, де пила розрізала плоть, — це артерії, сухожилля й кістки намагаються злитися до купи, щоб відродити тіло Оракула.

Та ба, ні Ассар, ні Есмерія з Іоною нічого цього не бачать. Вони тільки й бачать високі шпилі Квінстауну, де величезний натовп чекає їх під прохолодним вечірнім вітерцем.



СКАЛІЧЕНИЙ І НАБРЯКЛИЙ СВІТ

Коли Ассар отямлюється, то виявляє, що пливе ніжними хвилями назустріч неминучому кінцю. З його відкритої рани на грудях сочиться кров, змішуючись з водою. Він щосили намагається дихати, щоб наповнити легені повітрям й утримуватися на плаву. Усе в ньому бореться за життя, проте безуспішно, як і його спроби зупинити кінець світу й запобігти тому, щоб Есмерія зруйнувала всі поселення.

«Світ», — думає Ассар, обводячи поглядом потемніле небо. Він уже не певен, чи то він втрачає свідомість, чи то зірки знущаються над ним, з'являючись і зникаючи, як у якомусь космічному жарті.

Ассар ударяється об щось тверде спиною, потім руками й ногами. Викинутий на берег, він починає повзати, піднімаючи голову, щоб озирнутися навколо.

Навколо лише вода, а поруч із ним лежить скалічений і набряклий труп Гримгейра. Хвилі настирливо й повільно підступають до острова.



Ассар намагається розслабитись, витрачаючи останні сили, щоб перевернутися на спину й знову глянути на зірки.

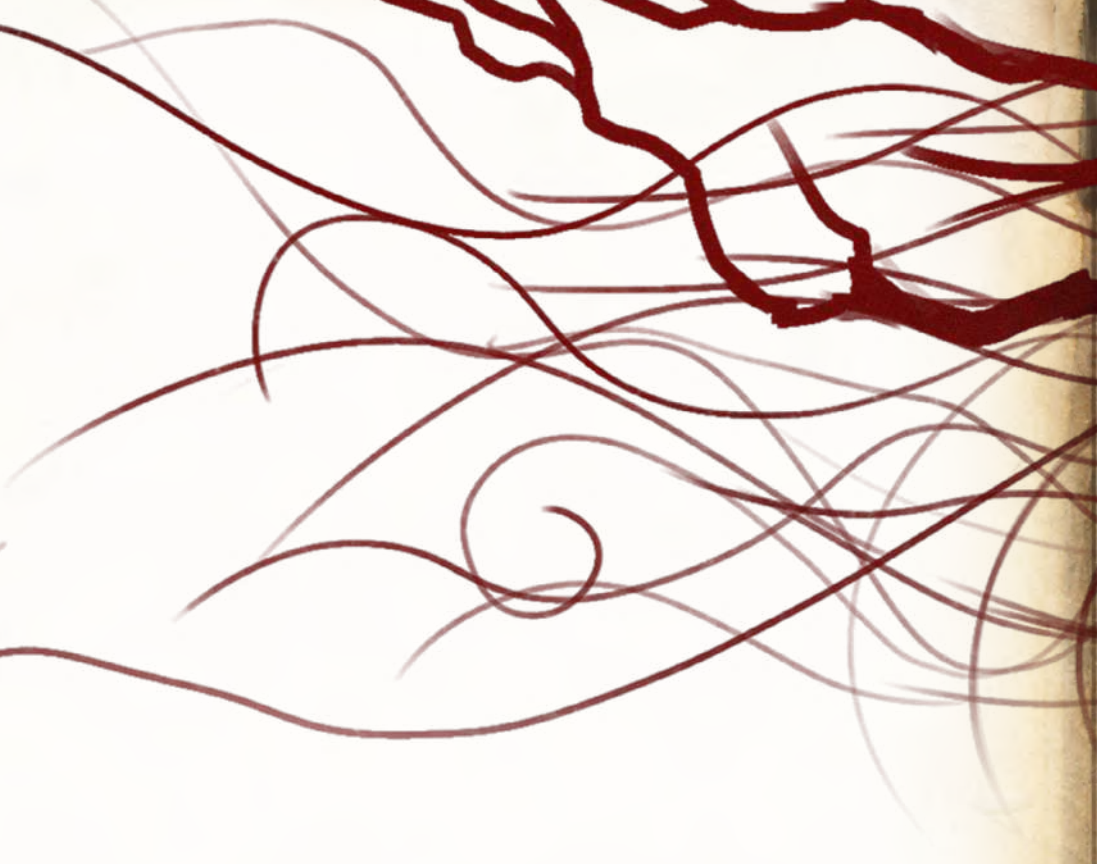
Есмерія кличе звідкись здалеку, із якоїсь глибокої печери. Її крики пронизують ніч, а невідомі Звірі кричать у відповідь. Ассар дивиться на океан, де щось рухається. Серед хвиль з'являються та зникають мацаки, швидко пожираючи затоплені тіла потопельників.

«Моя сім'я», — думає Ассар. Він хоче заплакати, навіть намагається змусити себе, але сліз немає. І ось він лежить там і чекає смерті, гадаючи, де може бути Іона. Вона потонула чи померла від втрати крові? Чи було їй страшно наприкінці цього всього?

Він чекає... Здається, що час зупинився, ніби Смерть робить остаточні підрахунки, зайнята перевезенням душ потонулих туди, куди відправляються душі після смерті.

Потім його огортає темрява, а хвилі тягнуть його назад в океан.

КІНЕЦЬ



ПЕРЕХРЕСТЯ

Есмерія падає, важко поранена ворогами. Стоячи перед нею, ви повинні зробити вибір. Північні простори перетворилися на пустку. Майже всі поселення зруйновані, незліченна кількість людей загинула. Ассар усе питає себе, чи були б його дружина та дочка ще живі, якби вони не вбили Пернатого короля — якби Есмерія не з'їла його серце.

Ассар підіймає меч, щоб убити її, на його обличчі смертельна втома.

— Зачекай! — каже Іона.

Вона хапає Ассара за зап'ястя, щоб той не завдав удару.

— На що чекати, Іоно? — питає Ассар, зціпивши зуби. — Зачекай, поки вона не встане й не почне вбивати знову? Щоб вона знищила останні поселення і все, що ми побудували? Хочеш, щоб вона з'їла всі серця на Північних просторах? Нема на що чекати, Іоно. Я не збираюся сидіти та спостерігати, як вона вбиває, вбиває, вбиває...



— ...Для неї це ще не все, — каже Іона. — Я впевнена. У ній ще залишилися трохи від людини. Дивись.

Ассар наважується глянути на свою колишню подругу, на її гротескні роги та спотворене обличчя. Ніщо в ній, принаймні Ассару так здається, не гідне порятунку. Утім, що довше він дивиться, то більше його серце наповнюється співчуттям. Він усе-таки опускає меч і не завдає остаточного удару. Есмерія важко дихає, захлинаючись кров'ю.

— Мабуть, ти маєш рацію, — каже Ассар. — Може, у ній все-таки залишилося щось від нашої давньої подруги.

УБИТИ ЕСМЕРІЮ, ПРОПАШУ МИСЛИВИЦЮ

52

ПОЛОНИТИ ЕСМЕРІЮ

54



СМЕРТЬ ПОДРУГИ, ЯКА ЗМІНИЛАСЯ НАЗАВЖДИ

Смерть спершу торкається золотистого волосся Есмерії — пасма по волі сивіють, від голови до самих кінчиків. З цього моменту час пришвидшується, ніби цілі епохи пролетіли за одну мить. Її шкіра зморщується, а череп тріскається, розколюючись навпіл. Ця щілина повна густої, застиглої крові, що зібралася там від марних спроб загоїти рану.

Ассар опускається на коліна, а Іона кладе арбалет на землю біля себе. В очах Ассара з'являються сльози, він не витирає їх, глибоко засмучений смертю Есмерії.

«Ти була прекрасна, — думає він. — Ти була найліпшою з нас».

Якусь мить Ассар не знає, що робити. Як і на будь-якому полюванні, він повинен переконатися, що Есмерія мертва й більше не становить загрози. Однак поки він міркує над цим, пухирчаста тріщина на її обличчі розширюється, шкіра натягується, поки не залишається нічого, крім деформованого черепа подруги, яка змінилася назавжди.

— Просто жахіття, — каже Іона. — Що з нею відбувається?

— Її пожирає земля, — пояснює Ґрімґейр, шанобливо поклавши долоні на руків'я сокири.

Спершись на сокиру, він втирає її в землю.

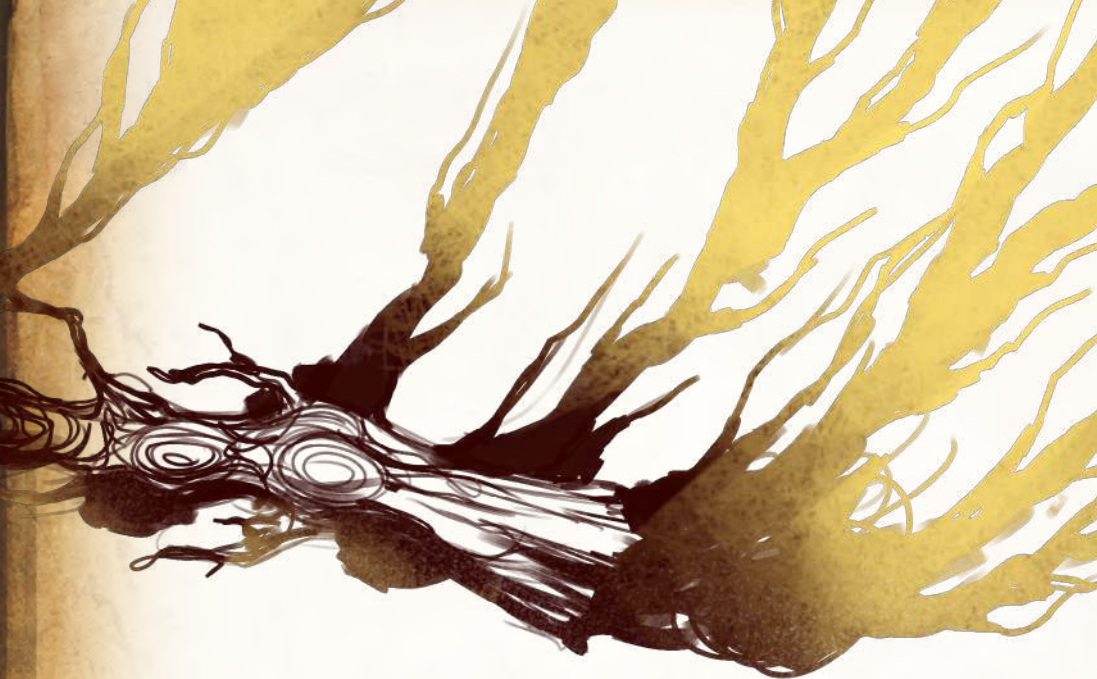
— Ґрунт зробить так, що після неї майже нічого не лишиться.

Ассар сподівався, що Іона відвернеться. Однак коли він дивиться на неї, то бачить на обличчі Іони ту саму рішучість, яка колись сяjala на обличчі Есмерії.

— Навіть не знаю, — каже Ассар.

Коли він озирається на те, що залишилося від Есмерії, то бачить одні кістки.

— Але ж вона...



Потім він бачить це, хоч і на мить... Йому знадобляться роки, щоб зрозуміти значення цього моменту. Роки, щоб усвідомити, що саме втекло з тіла Есмерії, ховаючись там увесь цей час.

— Але ж вона... мертва, — нарешті бурмоче Ассар.

Потім він робить крок уперед і бере її череп, з якого все ще стирчать роги. У нього виникає спокуса зламати їх, перетворити її назад на ту людину, якою вона колись була. Однак у глибині душі він знає, що давно втратив свою подругу... що Есмерії вже деякий час не було.

— Що ти робиш? — питає Гримгейр, поки Ассар загортає череп у пошарпану тканину.

— Колись тут жила моя подруга, — каже він, постукуючи рукою по черепу, перш ніж прикріпити його до пояса. — Я не збираюся залишати її тут, хоча насправді це не вона. Це важко, я знаю... Я просто хочу поховати її. Але, мабуть, не тут. Тільки не на Північних просторах. Вона варта ліпшого. Можливо, якщо ми колись повернемося у Старе королівство або куди-небудь іще, то зможемо знайти для цього місце. Десь глибоко в землі, де вона зможе відпочити, там, де ґрунт роз'їсть ці роги й знищить їх, поки не залишиться нічого, крім того, ким вона була насправді...

Ассар зупиняється і плаче, його сльози крапають на затоплений ґрунт. Пройдуть роки, перш ніж він зрозуміє, що вони накоїли, що Рааґа теж пролила сльози по Есмерії. Зрештою він усвідомить, що він і Рааґа єдині у своїй скорботі, адже обидвоє сумують за різними проявами тієї самої особистості.

— Нам пора, — каже Іона, перш ніж покласти руку Ассару на плече.

Вони йдуть, коли останній промінь сонця ховається за обрієм, а вода під ними починає підійматися.

КІНЕЦЬ



ТАМ, ДЕ ДЕРЕВО СТИКАЄТЬСЯ ЗІ СТАЛЛЮ

— Важкі удари на священній землі, — каже Ґримґейр, підіймаючи сокиру. Метал відтинає голову члена міської ради. Його голова котиться по просоченій кров'ю дерев'яній долівці, а потім розвертається обличчям до натовпу, і білки очей видно здалеку.

— Наступний, — каже Ґримґейр.

Він витирає свою сокиру, на його обличчі видно задоволення.

Виводять ще одного члена ради, його шия лежить на пласі.

— Прощальні слова? — питає Ґримґейр.

Член міської ради піднімає голову й дивиться на небо. Ані хмар, ані снів. Натовп реве, натхненний своїм порятунком.

З губ чоловіка зривається стогін, і він опускає голову на знак каяття.

— Дуже добре, — каже Ґримґейр, його голос ледве долинає до натовпу.

Він витирає піт з чола, перш ніж підняти сокиру.

— Важкі удари на священній землі.

Десь під місцем страти Ассар стоїть біля укріпленої камери. Усередині Есмерія закута в кайдани, скалічена до невпізнання. Він киває їй, перш ніж знову подивитися на членкиню ради.

— Сольвейґ, якщо ви нам не скажете, у нас не буде іншого вибору, крім як стратити вас.

Сольвейґ випрямляється на весь зріст. Її руки схрещені на грудях, обличчя нерухоме. Між ними повисає мовчання.

У темному куті зігхає Іона.

— У вас нічого немає, — каже вона. — Ваші солдати пішли за Ґримґейром. Йому навіть не довелося їх вмовляти. Вони перейшли на наш бік, лише побачивши нас з Есмерією. Вони налякані, Сольвейґ. Їм обіцяли нові родючі ґрунти, а не землю, просочену кров'ю.

Підлога здригається, коли присутні стають свідками чергового обезголовлення. Сольвейґ незворушна, але мисливець усередині Ассара відчуває зворотне.

— Ви боїтесь, — каже Ассар. — Боїтеся смерті. І все ж ви витратили весь цей час, заграваючи з ним, закликаючи його прийти.

У Сольвейґ смикаються повіки. Невже вона відчуває докори сумління? Ассар ніяк не може збагнути. Він відчуває, як її наскрізь пронизує страх. Однак у її грудях, на дні серця, заховано щось іще.

— Що це? — каже Ассар. — Якщо не заради мене, то заради тих, хто загинув через вас.

Він замовкає на мить і вказує на стелю.

— Послухайте.

Натовп вибухає від емоцій через ще одну страту, а потім його знову огортає неспокій.

— Їх залишилося небагато, — каже Ассар. — Ваші очі побачать останнє тіло, яке заляпає кров'ю долівку. Але вони побачать це з землі, і ви будете дивуватися, чому ви не можете ворухити ногами, чому ваша голова все більше й більше віддаляється від вашого тіла. Ви...

— ...Розтрошені острови, — каже Сольвейґ.

Її руки все ще схрещені на грудях, але голова низько опущена, ніби вона чекає удару сокири Ґримґейра.

— Що? — перепитує Ассар.

Іона з цікавістю визирає зі свого закутка.

— Розтрошені що?

— Ми викликали Пернатого короля, щоб подивитися, чи зможемо керувати ним. Як собакою.

Зображення зоряного пилу та метеоритів з'являються перед очима Ассара.

— Ми намагалися контролювати його, — знову каже Сольвейґ. — Нічого не вийшло. Ніщо зі Старого королівства не діяло. Ми хотіли правити Північними просторами під єдиним стягом. Але все пішло не так. Геть не так.

Сольвейґ повертається до Есмерії, яка, скорчившись від страху, ховається в темному закутку камери. Чомусь тут вона здається меншою. На мить Ассар бачить у ній людину. Йому хочеться покликати її на ім'я, щоб вона усміхнулася.

— А Розтрошені острови? — каже Іона, підводячись зі стільця.

Вони втрюх стоять разом, над ними здригається стеля.

— Що з тими островами?

— Там земля, не схожа на цю, — пояснює Сольвейґ. — У ній є щось таке, завдяки чому ми зможемо зрівняти шанси. Щось таке, що змусить Звірів боятися нас або дружити з нами. Ми не зовсім впевнені...

Натовп розійшовся ще до заходу сонця. Більше немає ані тіл, ані голів, що котяться по дерев'яній долівці. Ґримґейр схожий на статую — темний силует на тлі місяця, що сходить. Він розглядає свою сокиру так, немов у ній вмістилися душі всіх убитих.

Ґримґейр не знає, що під ним розкривається велика таємниця... що дуже скоро все зміниться.

Його думки витають десь далеко, за стінами, які оточують поселення. Попереду ще багато роботи.

Відновлення вимагає часу.

Через кілька хвилин він встає, міцно тримаючи сокиру там, де дерево стикається зі сталлю. Дивлячись на порожню площу, Ґримґейр глибоко вдихає, насолоджуючись нічним запахом лісу.

КІНЕЦЬ

ТВОРЦІ ГРИ

АРОН МІДГОЛЛ

Ілюстрації, графічний
дизайн і засади гри

АССАР ПЕТТЕРССОН

Цифровий дизайн,
засади гри

ДЖОШУА ГРІН

Сюжет

ВІКТОР КОХ

Озвучення

ІЛОН МІДГОЛЛ

Засади гри

АЛЬБІН ЛАРССОН

Засади гри, соцмережі
та музика

ГАБРІЕЛЬ ДЖАКОБІ

Цифровий і
графічний дизайн

ДЯКУЄМО ВСІМ, ХТО ПІДТРИМАВ ГРУ

«Звір» став реальністю
завдяки вам. Дуже
дякуємо всім 8817 особам,
які підтримали нас на
кікстартері, і ще раз
дякуємо всім понад 7500
підписникам Gamefound.

КНИЖКА СЦЕНАРІЇВ «ВЕЛИКЕ ПОЛЮВАННЯ»

Дякуємо Ділану Фарреллу,
Тайлеру Екстеду та
Рейфелу Сервенту за
допомогу в написанні
й компонуванні правил.

ПОДЯКА СПІЛЬНОТІ

Дякуємо Алексу Пюльцу,
TheBadWitch, Гендріку
Штраусу, Золтану Харшеджі,
Алексу Долежалу ♠, Віктору
Коху, Леонардо Сантосо,
Нетанелю Есману та Undead.

М.О.В VANGUARD

Дякуємо Майклу
Рафтопулосу та його команді
за те, що допомогли нам
донести гру та доповнення
до широких мас, а також за те,
що був нашим наставником
і другом протягом усієї цієї
неймовірної подорожі.

ФІГУРКИ

Дякуємо Майку Аврамісу
та Іріні Манцору за
створення фігурок для
«Розтрощених островів»
і «Великого полювання».

ТЕСТУВАННЯ ГРИ

Особлива подяка всім нашим тестувальникам:

Божественні звірі

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

Звірі

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

Мисливці-майстри

Zoltan "Morphy" Harshegyi
.apokalypť
maelig
Benjamin Sonne
Fabian Wagner
mocherill
Gustav Jonsson
Poarity
Felix Murnion
NAIBAFF

Умілі мисливці

M1ndst0rM
rationallies
Alex Pültz
daring1990
Michael "SilverEragon"
Turczynowski

Мисливці-новачки

flightofgreen
Mirco Jestädt
Erik Andreas Vedal
Patrik
heropon0707
sc00ter1979



ЯК СТАТИ ТЕСТУВАЛЬНИКОМ

Наша подорож не закінчується Великим полюванням.

Якщо хочете стати тестувальником наших майбутніх проєктів, зіскануйте цей QR-код!

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Керівник видавництва

ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

Керівник проєкту

АЛЛА КОСТОВСЬКА

Випускова редакторка

СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Перекладач

СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Редактор

АРТУР ПАТРИХАЛКО

Верстка й дизайн



УРІВНОВАЖИТИ ШАЛЬКИ ТЕРЕЗІВ

Складно переходити на нові сюжетні лінії?

Якщо мисливці або Звірі постійно перемагають, і це не дає змоги перейти на нові сюжетні лінії або закінчення, то можете застосувати будь-яке з таких правил...



ЯКЩО СКЛАДНО ЗВІРУ

«Сон досі живий»: Останній сновидець має  замість .

«Велике полювання»: Пернатий король повинен убити , щоб досягти своєї мети.

«Останній бастіон»: під час фази ночі Рааґа може витратити , щоб отримати виверт Звіра. Вона може робити це, доки має .

«Остання битва»: під час фази ночі Есмерія може витратити , щоб отримати виверт Звіра. Вона може робити це, доки має .

ЯКЩО СКЛАДНО МИСЛИВЦЯМ

«Велике полювання»: Пернатий король повинен убити , щоб досягти своєї мети.

«Останній бастіон»: мисливці можуть розмістити ще 1  у будь-якому  під час приготувань.

«Остання битва»: мисливці можуть розмістити ще 1  у будь-якому  під час приготувань.



GEEKACH



4
гравці



4-6
годин



14+