



# THE INQUISITOR

ПРИВЕТСТВУЕМ ВАС!

В ДАННОМ ДОКУМЕНТЕ  
СОДЕРЖИТСЯ ПОСЛЕДНЯЯ  
НА МОМЕНТ ВЫХОДА  
КАРТЫ ИНФОРМАЦИЯ ПО  
КАРТЕ "THE INQUISITOR".

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ  
ИНФОРМАЦИИ, А ТАКЖЕ  
ПОИСКА ОТВЕТОВ НА  
ВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ,  
РЕКОМЕНДУЕТСЯ  
ПРОЧЕСТЬ ЭТОТ  
ДОКУМЕНТ ПОЛНОСТЬЮ.



# ПРЕДЫСТОРИЯ

Корус...

На протяжении всей моей жизни я никогда так не страдал душой за свой родной мир, как сейчас.

Никто не предполагал, что всё случится именно так.

Пишу эти строки, и думаю – а можно ли было всё это изменить? Можно ли было сделать так, чтобы наше будущее всегда оставалось светлым на горизонте, и никогда не было туманным?

Боюсь, что у судьбы есть свой замысел, и свой порядок вещей, в которые нам, простым смертным, путь заказан. Да и потом, мне ли, с моим крошечными познаниями о Вселенной и о всём том, что есть в ней, рассуждать о судьбе?

А ведь судьба могла бы распорядиться совсем иначе, чем вышло так, как есть.

...впрочем, я знаю, что вместо того, чтобы выслушивать никому не нужное нытьё старого мага, ты хочешь понять, где ты находишься, зачем ты здесь, и как выбраться отсюда. Прошу тебя – позволь мне поведать о случившемся на Корусе, как и то, что мне известно о случившемся в целом.

Однажды, меня посетило видение. Видение далёкого мира, очень далеко отсюда – мира, с приятным уху названием Марторис. Мира, в котором хранителями покоя выступали эльфы Сиды, не дававшие злу даже появиться на тех землях. Покой, гармония, радость... и последовавшие за ними перемены, хаос и страдания, после того, как туда заявились Три Вмевных Всадника. Три монстра из Ада, прекратившие прекрасный цветущий мир в серый и невыносимый кошмар. «Наихудший» вдоволь с Марторисом, два Всадника ушли в другие миры – а третий, по имени Д'Спарил, остался поджигать мир к своей гибели.

Но у него ничего не получилось.

Потому что на его пути встал одинокий Сид, не побоявшийся как внушавшей ужас многочисленной армии гнусных отродий Вмевного Всадника – так и гнева самого Д'Спарила... и его самого тоже.



Храбрый Сид сразил Змеиново Всадника, но за этот смелый ход он был проклят мерзкой тварью, из-за чего он долгое время не мог вернуться к себе домой...

Но у меня было ещё одно видение. Ещё более дальний мир, чем Марторис. Кронос, с его достижениями, и магией. Люди, разделившиеся на три фракции – Войцы, Священники и Махи. Строгий порядок, железная дисциплина, подконтрольная магия...

...к сожалению, и они не смогли помочь, когда туда пришёл второй Всадник, Коракс, и начал делать то же самое, что и Д'Спарил на Марторисе, но только масштаб этой катастрофы оказался значительно большим – Кораксу удалось подчинить себе волю трёх лидеров каждой фракции. Эти предатели подтолкнули свой народ на грань гибели...

...но и против них нашлись герои. Воин Баратус, священник Мариас, и мах Вэйдолон сумели как пройти сквозь орду монстров, служащих Кораксу, так и уничтожить переметнувшихся к нему предводителей-лидеров, попутно расправившись с самими Змеиным Всадником. И в земли Кроноса пришёл мир...

...однако на этом мои видения не прекратились. Я видел третий мир, Тирион, в который вторгся третий Всадник, Вэйдолон, учинивший в том мире мор, голод, опустошение и смерть. И хотя я не успел увидеть падение монстра от оружия четырёх храбрецов, начавших свой путь с целью поражения Змеиново Всадника, тем не менее, я нисколько не сомневаюсь, что и он падёт тоже. Как и его братья до него.

Разумеется, ты спросишь меня – а зачем я тебе всё это рассказываю? Мотерпи, воин из дружного мира, – и ты поймёшь меня.

Я тебе рассказываю историю Трёх Миров для того, чтобы ты осознал всю значимость событий, происходящих здесь, на Корусе – одном из миров, куда ступила нога... точнее – отвратительная когтистая лапа Змеиново Всадника Вэйдолона. Да, ты правильно прочёл. Вэйдолон был у нас, со своим воинством. Но надолго здесь не остался. Потому что большая половина его армии полегла в бою за столицу Коруса, Эдаур. Наш мир оказался не по зубам этому чудовищу из невесть какой преисподней во Вселенной...



... отчасти потому, что Корус не похож ни на Марторис, ни на Кронос, ни на Тирион. У нас в запасе оказалось несколько вещей, о которых Вудолон даже не догадывался.

Одной из таких вещей было наличие огнестрелов. Как только на наших Землях появилась вражья орда, её встретили залповым огнём из пушек и ружей. Не ожидая такого поворота дел, твари рванули обратно, а наша армия помычалась вслед за ними, и в конце концов, загнала их в смоляное болото. Живыми из врагов оттуда не вернулся никто.

Но слухам, Вудолон был в ярости, что за несколько часов он лишился большей части своей армии. Всадник был просто вне себя от злорадия при одной только мысли, что он бессилен в данной ситуации. Решив, что просто так Корус ему не захватить, Всадник уже собирался уходить из этого мира (опасаясь – и не без оснований – за свою шкуру), как вдруг у него все-таки появилась возможность, если и не поработить Корус напрямую, так хотя бы косвенно изменить его, причём настолько, чтобы впоследствии довершить начатое.

Такую возможность Всаднику предоставил придворный маг моего Короля Терниса, Блэкнор. Этот амбициозный вордеец всегда считал, что при дворе короля должен находиться только самый сильный маг, а всем остальным там не место. Блэкнор ненавидел всех своих коллег по Гильдии Магов, но больше всего он ненавидел мага Фруальда. Меня.

Я верой и правдой служил своему Королю Тернису все годы его правления. Во время правления Терниса, Корус расцветал. Склады и амбары ложились от продовольствия, земля давала невиданные ранее двойные и тройные урожаи плодов, а из недр добывалось больше золота, серебра, самоцветов и других металлов, чем когда-либо ранее, что не могло не радовать Терниса.

Но чёрное сердце Блэкнора было многим недоволено – он считал, что ему должно принадлежать большее, чем он имел сейчас, и поэтому он решился на отчаянный ход – поссорить Гильдию Магов между собой изнутри. Тем не менее, это ему не удалось – мы сразу поняли, кто является виновником происходящего, и изгнали Блэкнора из нашей Гильдии. И перед тем, как покинуть Гильдию, Блэкнор обронил: «Вы все заплатите за моё унижение». Тогда мы решили, что это жалкие слова, на которые способен этот вордеец.

О, как мы ошибались...



Мы и малейшего понятия не имели, что он обратится к Вудолону за помощью. Колдун уверил Всадника в том, что он сможет испортить благополучие Коруса, в обмен на невиданные ранее могущество и власть. Услышанное привлекло внимание Всадника, и предатель получил то, что хотел. Правда, Вудолон решил не оставаться на Корусе, а отправиться в Тирион, который он давно уже высматривал для себя. Тем не менее, Всадник пообещал вернуться и проверить, как тут идут дела.

После отбытия Вудолона, ничто не мешало Блэкнору начинать творить свои коварные деяния. Первыми делами, он завершил начатый им замысел – избавиться от Гильдии Магов, причём одних он предательски убил, а других смог подчинить своей воле. Немногие бежали и спаслись, но потеряли свои силы и возможность влиять на ход дел в королевстве. После этого Блэкнор под предлогом «безопасности нашего королевства» забрал у солдат армии Терниса всё огнестрельное оружие, и запретил им пользоваться. Наконец, этот проклятый безумец решил, что нужно устранить и самого короля. Однако, невзирая на мощь своего теперь уже главного советника, Тернис не поддавался ему. Тогда Блэкнор решил пойти на хитрость – как бы ненароком, он нашептал королю, что соседнее королевство Грюнхельм ворует наши металлы с северной границы, а также оскорбляет нашу веру. Надо сказать, что Тернис был очень набожным человеком, и не терпел надругательства над своей верой, поэтому объявление войны соседнему королевству оказалось подобно удару молнии среди ясного неба.

В результате, Грюнхельм был опустошен, а его правитель и вся его семья были убиты.

Увидев, как ловко сошёл с рук этот обман, Блэкнор решил продолжить свою тактику, и через несколько лет на всём Корусе осталось только наше королевство во власти с Тернисом. Тем не менее, Блэкнор не успокоился, и начал управлять королевством от имени короля, потому как самого Терниса через какое-то время сразила некая болезнь. Разумеется, многие жители не доверяли Блэкнору, но это недовольство подлец быстро подавил, используя свою так называемую «инквизицию» – которая на самом деле была личной сворой Блэкнора, и расправлялась с неудобными колдуну людьми. Не щадили никого – ни женщин, ни детей, ни стариков. Народ был в отчаянии и страхе, но ничего не смог поделать. В это же время Тернис оказался на грани смерти, потому как ни один лекарь не смог излечить нашего короля, а болезнь прогрессировала всё больше и больше. И однажды, король не вытерпел, и обратился к Блэкнору, чтобы умереть как можно скорее.



поскольку муки и боли его были невыносимы. Колдун, однако, сразу смекнул, что со смертью Терниса он может потерять власть, и Блэктор сделал невероятное: он превратил нашего короля в ужаснейшее создание – лича. Полумертвеца – получеловека. При этом Блэктор вынул у короля сердце, превратив его в кристалл кровавого цвета, который, по слухам, использует где-то в своей алхимической лаборатории для изготовления разных магических предметов. А самого короля колдун заточил в подземный склеп, где Тернис в облике ужасного лича томится и по сей день.

...наверное, ты спросишь – а почему я бездействовал, и позволил ему получить то, чего он так добивался? И как я позволил превратить своего короля в нежить?

В открытой схватке против Блэктора и его новых возможностей я проигрываю. Я знаю это наверняка. Я пытался хоть как-то помешать ему, но не смог. И однажды меня посетила мысль – позвать на помощь. Тех, кто уже был в подобной ситуации. И таких людей я нашёл. 2 человека – воин Баратус, и маг Менелькир. Но Блэктор сумел их разоблачить, и заточил в подземелье, где-то под замком.

Я больше не смог оставаться в своём замке, и скрылся в подземном убежище, которое Блэктор, при всей своей мощи, так и не смог обнаружить. Пока что...

... настали безрадостные дни. Я пытался найти хоть какой-нибудь способ уничтожить Блэктора и вернуть королевство к нормальной жизни. Проходили месяцы, годы – а я всё не находил решения, которое вернуло бы нам мирную жизнь без катастрофических последствий для народа.

И вот однажды новая мысль как луч света в темном мраке подземелья озарила меня. Может быть, стоит призвать воина, который пускай и не из наших миров, но умеет обращаться как с огнестрельными, так и с холодными оружием? Идея была отличной, но я не знал, где именно можно найти такого воителя, который не только сможет противостоять силам Блэктора – но и положить конец... существованию короля-лича. Он больше не Тернис. Он перестал или быть с тех пор, как его сделали нежитью... и во имя чего? Ведь став тем, кем он стал, король-лич потерял всё, что у него было. Даже власть. Что же такое с ним сотворил Блэктор, отчего король согласился стать нежитью?



Трудно представить. Хотя, если учесть могущество Блэкнора, и его возможности – ничего удивительного. Ведь колдун помимо власти от Вудолона получил некромантские навыки – чего только стоят мертвецы с топорами, состоящие на службе у колдуна, или же лорды нежити, с кривыми ногами и с лицами, на которых практически нет плоти? За некромантию в королевстве король наказывал очень и очень сурово, а тут...

... какая ирония. Король стал жертвой того, что ненавидел и считал своим долгом искоренить...

...и однажды, одной ночью, которую я потратил на выискивание во вселенной нужного Корусу воина... я нашёл тебя. Тебя, зажатого в угол какими-то мерзкими тварями, жестокость которых, пожалуй, даже превосходит то, что творится здесь, в моём мире. Но у тебя в руке было то, что очень похоже на наше огнестрельное оружие здесь, на Корусе. Поэтому, не теряя времени, я применил одно из своих самых мощных заклинаний, которые никогда бы не рискнул применять впустую. С помощью него я и перенёс тебя сюда. Правда, в этом случае ты потерял всё то, что у тебя было с собой – но я надеюсь и молю Высшие Силы, чтобы они сохранили тебя неврежденным хотя бы до тех пор, пока ты не найдешь новое оружие здесь, на Корусе.

А ты удивлён, почему был выбран именно ты?

Я видел твою отвагу. Я видел твою смелость. Я видел, как ты справлялся с этими тварями, при этом, судя по выражению твоего лица – ты выполнял свою работу как Воля Судьбы. Вот тогда-то я и понял, что именно ты – тот, кто нужен Корусу.

**Корусу нужен ИНКВИЗИТОР!**

Бесстрашный, беспощадный, настоящий инквизитор, который, в отличие от «инквизиции» Блэкнора, не только наведёт порядок – но и восстановит справедливость в нашем королевстве, воздав по справедливости его врагам, и уничтожит всю ту нежить, что отравляет людям жизнь, и конечно же – разберётся с Блэкнором, и положит конец существованию короля-лича.



Я знаю – ты сможешь. Не только потому, что я видел в бою тебя и твои способности.

Но и потому, что ты – воплощение вероя, нужного нам и Корусу в частности.

**УДАЧИ ТЕБЕ, ШИКРАВИТОР!**

**СЛУЖБА ВСЕГО КОРОЛЕВСТВА И КОРУСА – В ТВОИХ  
РУКАХ!**

Верховный маг Имальд, Корус, 7512 год от создания мира.



# ВРАГИ.

Как ты уже, наверное, понял, чтобы добраться до Блэкнора, и его творения, коим стал Тернис, тебе предстоит пройти сквозь ряд слуг колдуна. Сразу скажу, что те, с кем тебе предстоит столкнуться, не похожи на врагов, которых ты истреблял в своём мире, поэтому не поленись – прочти этот свиток, и узнай своих врагов в лицо.



Этот монстр – результат применения некромантской магии Блэкнором. Отвратительные твари, которые ни о чём другом не думают, кроме как о мозгах живых людей. При себе имеют топор, которыми могут разрубить двумя-тремя ударами человека пополам. Будь осторожен – несмотря на то, что это трупы, они достаточно быстры и проворны. Говорят, что таких монстров – целых 3 вида: помимо обычного мертвеца-стража, есть и те, которые могут выкарабкаться из-под земли, а также притворяться мёртвыми. Будь начеку.



Эти женщины являются и личными слугами Блэкнора, и его личной охраной убийц. До того, как колдун получил свои силы, эти представительницы прекрасного пола служили наравне с мужчинами в армии Терниса, не желая расставаться со своими мужьями. Однако, будучи во владении Блэкнора, эти падшие воительницы не остановятся ни перед чем, чтобы выполнить любое задание, которое поручит им колдун. Являются быстрыми и ловкими стрелками из арбалетов, с которыми они неразлучны.



Этот живой мертвец – своего рода «старший брат» обычных мертвецов с топорами, однако некромантия Блэкнора сделала их значительно сильнее и выносливее, чем обычно. Они впитали в себя ядовитые алхимические яды, сукками которых и плюются в противников. Вблизи же орудуют двумя мощными тесаками для разделки туш, за считанные секунды превращая жертву в мясной фарш. Будучи разрушенными, эти трупы иногда оставляют после себя зловонное облако, причём, хотя внутри



они и раздуты от распирающих их газов, но при вдохе подобные газы причиняют или повреждения, что является недоработкой Блэknора и на пользу нам.

Бедные души убитых и замученных приспешниками Блэknора... их судьба, как и дальнейшая жизнь после смерти оказались даже хуже, чем можно себе представить. После смерти Блэknору удалось обмануть эти души, и заставить их служить ему. По слухам, они находятся в склепе, где обитает сам король-лич. Достаточно опасны, учитывая, что их может быть много, и их ярость в бою не знает себе равных. Изначалу кажущиеся безобидными, они на самом деле являются стражами определенных залов и коридоров и атакуют всякого, кто посмеет открыть заветную дверь или вступить в охраняемый проход.



Какие же чудные и ужасные творения создал Блэknор...

Это новый подвид нежити, состоящий из разных кусков разных трупов, и окрещенный своим создателем как «владыка нежити» является верховом так называемой иерархии среди нежити, вроде худых и толстых мертвецов. Чтобы сделать их более эффективными, Блэknор наделил их ядовитыми атаками, как с ближнего расстояния – так и с дальнего. Вблизи они плюются ядом, а издали бросаются нависшимся сгустком ядовитого газа – еще более жгучим, чем газ, которым плюются толстые зомби.

Словно Блэknору было мало своих «владык нежити»

– так он решил вывести особую породу пауков, больно кусающих за ноги ничего не подозревающих жертв. Они любят обитать в темных неосвещенных местах, чтобы легче было убить и съесть свою добычу.



Големы... когда-то их использовали на Корусе, в качестве рабочей силы. Но Блэknор, достигнув власти, извратил и



этих существ. Сделанные из отличного гранита, каменные големи могут представлять собой серьёзную угрозу, особенно если учесть силу наносимого ими удара. Новые отряды големов производятся в алхимических лабораториях, главная из которых находится в тайных покоях самого Блэknора.

Желая вселить ещё больший страх в своих врагов, Блэknор создал несколько иной вид големов – железный. Они значительно сильнее и выносливее, чем каменные големи, и кроме того могут пускать в противника летящий снаряд из своего «третьего глаза» – каплю раскаленного металла, причиняющую большой урон при попадании.



Эти маленькие бесенята – асприты. Таких на Корусе я ещё не видел, и никогда не припоминал тварей, подобных им. Всё, что я знаю о них – небольшой выводок этих тварей был подарен Блэknору Видолоном для дальнейшего разведения. Часто используемые Блэknором как крылатые шпионы или стражи магических артефактов, они также способны плеваться пламенем, быстры и порой могут резко отлететь в сторону. Но несмотря на такие возможности, их выносливость не является чем-то похвальным, поэтому их можно уничтожить и обычными стрелами. При условии, конечно, что атаки попали точно в цель...

Когда-то одни из уважаемых волшебников Гильдии Магов... теперь же – слуги, в подчинении у Блэknора. Подчинённые его воле, и заботящиеся только о том, как услужить своему господину, эти волшебники отреклись от правил и законов



Гильдии Магов, и стали тёмными адептами культа Тёмных Исцелителей, и учений Блэknора в частности. Будь осторожен – у них в запасе есть неплохие атакующие заклинания, при этом они умеют переноситься с одного места на другое, поэтому оставайся начеку.





... у меня нет слов, чтобы описать, какими порождением зла оказался этот колдун. Сколько зла он принёс Корусу, сколько зла он принёс Тернису, Гильдии Магов, жителям Коруса... наверное, не ошибусь, если скажу, что именно этот колдун – основной источник всех бед в Корусе.

Совершенно верно – это сам Блэкнор. Одетый в тёмные робы с золотыми символами Элеиных Всадников, он находится где-то в замке, либо вынашивая свои коварные планы, либо сотворяя очередное злое заклинание/зелье, либо же он тратит время на создание существ, прислуживающих ему. Поэтому я прошу тебя, умоляю, заклинаю тебя – если ты найдёшь этого колдуна, не показывай ему никакой жалости. Уничтожь его, и не дай ему ни единого шанса остаться в живых. Он не заслуживает жизни после всего того, что сделал. Однако будь осторожен – по силе он превосходит своих учеников, и если замешкаешься – убить тебя для него не станет проблемой!

К сожалению, я не знаю о том, как сейчас выглядит Тернис, и где именно он находится. Тем не менее, всё, что мне известно – он находится в склепе под замком, запертый в подвешенном на цепях вробу. Как выглядит это место – я не имею ни малейшего понятия, однако мне кажется, что ты узнаешь его. Если тебе удастся добраться до этого места живым – прошу тебя, уничтожь Терниса, и даруй его душе покой – то, чего он заслуживает после своих мучений! Мой король стал жестоким только под влиянием Блэкнора, и теперь, будучи нежитью, очень опасен, но я уверен – если ты сможешь сразить Блэкнора, то победишь и короля-лича!


Всё зависит от тебя.






# ОРУЖИЕ.

Ранее я упоминал, что в результате переноса в этот мир, ты лишишься своего оружия. Тем не менее, это не означает, что ты будешь полностью безоружен, или тебе придётся сражаться с врагами, используя только свою физическую силу. Впрочем, твоё приспособление на кулаке останется при тебе – судя по всему, с его помощью ты сможешь наносить врагу сильный физический урон, хотя против несколько врагов эта штука может оказаться бесполезной.

В этом мире ты сможешь найти оружие, которое поможет тебе в твоей борьбе против сил Тлэкнора и его самого.

 Этот чёрный меч – один из самых лучших мечей, которые когда-либо выковывались на Корусе. Сделанный из самой прочной стали кузнецами Терниса, когда он был человеком, этот меч с лёгкостью поможет тебе справиться в ближнем бою против живых мертвецов. Такой клинок не подведёт, если умело пользоваться.

Лёгкий арбалет примечателен тем, что он оправдывает своё название. Он лёгок для переноски даже в одной руке, и стреляет небольшими стрелами, правда, с высокой скоростью и неплохой силой выстрела.    Таким же арбалетом вооружены и воительницы, служащие Тлэкнору, поэтому будь осторожен в схватках с ними. Стрелы к нему можно найти как небольшими связками по 5 стрел, так и в колчанах, в которых находится 15 стрел.

Этот огнестрел – единственное, что порой можно раздобыть на Корусе в эти тревожные дни. Оружие может использоваться



двойко: первое – выстрел из одного дула, а затем из



второго, а второй – выстрел из обоих дул сразу. Первый режим ведения огня хорош для атаки на среднем расстоянии, а второй – в ближнем бою. Заряжается оружие так называемыми «патронами», в которых находится картечь, что в свою очередь делает это оружие максимально сильным в ближнем бою. Неведомо, что Блэкнор так стремился заполучить себе все огнестрелы на Корусе. В твоих поисках ты сможешь наткнуться как на пачку в 4 патрона, так и на небольшую коробку с патронами (их там 20 штук). Тем не менее, патронов к этому оружию будет не так уж и много, так что береги это оружие, и припасы к нему для действительно нужной ситуации.

...честно говоря, не особо хочется рассказывать об этом оружии, учитывая что оно было под запретом во время правления Терниса-человека.



Это оружие – магический посох, с черепом одного из магов-отступников, который когда-то был участником нашей Гильдии Магов. Посох этот примечателен тем, что он стреляет огнём в свою цель, а также альтернативной магией, которая заключается в том, что из посоха вылетает крупный огненный шар, который же, при наличии цели в зоне видимости, наводится на нее, и поочередно порождает более мелкие снаряды (внешне они аналогичны снарядам посоха при обычной атаке), которые, в свою очередь, наносят урон цели, и если цель уничтожена, они перекидываются на следующую, продолжая поочередно порождать огненные снаряды, пока не иссякнет энергия, заключенная в импульсе первоначально выстреливаемого снаряда. Совет – не применяй альтернативную атаку там, где нет врагов, потому что в таком случае только потеряешь заряды посоха.

Но слухам, какое-то время этот посох принадлежал уже Тернису-личу, но потом при каких-то обстоятельствах король-лич его потерял. Возможно, что не обошлось без самого Блэкнора...

...если ты найдёшь этот посох – у тебя в руках окажется пускай и запретное, но, тем не менее – сильное магическое оружие, которое поможет тебе в твоих приключениях.

Это оружие использует магическую энергию, «ману», для своих атак. Зелёная мана – для первого вида атаки, а фиолетовая – для альтернативной атаки (при этом стоит учесть, что альтернативная атака использует 40 единиц маны).



# ПОМОЩЬ.

Теперь ты знаешь, что не будешь безоружным на Корусе. Однако есть ещё кое-что, что ты должен знать. На землях Коруса возможно найти следующие вещи, которые смогут помочь тебе в твоём сражении против сил Блэкнора и короля-лича. А я уверен, что раньше ты не сталкивался с подобными вещами, поэтому я кое-что расскажу тебе о них.



В этой маленькой бутылочке находится небольшое целебное зелье, которое поможет тебе почувствовать себя лучше, чем раньше. Оно увеличит твои показатели здоровья на 1 единицу.



Содержимое этого маленького флака практически идентично содержимому маленькой бутылочки, но флак содержит побольше целебного зелья, чем в бутылочке. Как результат – это увеличит твои показатели здоровья на 10 единиц, но в отличие от последней ты не сможешь нарастить здоровье выше, чем твой природный максимум.



Эта магическая фляжка содержит ещё больше целебного зелья, чем бутылочка и флак, вместе взятые. Более того – ты можешь носить её с собой, и применить в тот момент, когда твоё здоровье будет находиться под угрозой. Она восстанавливает твоё здоровье на 25 единиц, при этом ты сможешь носить с собой 10 таких фляжек. Это очень ценная и полезная вещь – пользуйся ею с умом.



Таинственная урна с одним из символов Древних... считается, что её содержимое вернёт твоё здоровье к обычному состоянию, увеличивая твоё здоровье до 100 единиц. Очень редкий артефакт, но и очень полезный, учитывая что он может спасти тебе жизнь в самый опасный момент. Как и фляжка, ты сможешь носить урны с собой, однако, в твоём распоряжении могут быть только 2 урны.





А вот эта фляжка содержит вовсе не целебное зелье – в ней находится ядовитая жидкость, которая при контакте с воздухом становится газообразным ядовитым облаком на время, приблизительно – около 20 секунд. Удобная вещь, на случай если нужно застать противника врасплох, или прикрыть своё отступление, в случае, если враг нанес тебе серьёзные увечья. Эти фляжки можно носить с собой в количестве 10 штук. При этом обрати внимание на то, что яд может действовать не на всех врагов.



Честно говоря, не знаю, чем вы в своём мире пользуетесь для освещения тёмных мест – а у нас, на Корусе, используют эти факелы, дабы разогнать тьму, и увидеть то, что в темноте можно и не заметить. Они лёгкие, и прочные, а также их нельзя потушить – они гаснут только тогда, когда израсходуют имеющийся материал для горения. Правда, горят они недолго – около 30 секунд. Но зато ты можешь носить с собой сразу 5 факелов.



Зачарованный щит поможет тебе увеличить твою защиту, наложив на тебя невидимый магический барьер, который смягчит получаемый тобой урон от врага. Щит увеличит твою защиту на 100 единиц, и его энергия иссякнет, когда сила урона превзойдёт эти самые 100 единиц.



Зачарованные латы работают по точно такому же принципу, как и зачарованный щит, однако энергия лат сильнее, чем у щита – сила барьера твоей защиты будет равна 200 единицам.



Невероятно полезный артефакт – Икона Защитника делает тебя невосприимчивым к любым вражеским атакам в течение 30 секунд. Исключительно полезная вещь, которую можно носить с собой и применять в случае опасности для себя, правда, как и уже упомянутые артефакты, с собой можно носить два таких предмета.



Пусть тебя не пугает выражение лица этой сферы – на самом деле, Вловещая Маска делает тебя частично невидимым для врагов. Конечно, они смогут тебя видеть, что означает, что незаметным тебе через замок Терниса не проскочить – однако враги не смогут постоянно наносить тебе точные удары из-за эффекта полу-невидимости от этой сферы. Поэтому если хочешь запутать врага, и не дать ему шанса нанести по тебе точный удар или точное попадание – используй Вловещую Маску. Таких можно носить с собой 2 штуки.



Это кольцо является известным на Корусе Кольцом Огненной Защиты, и при его надевании на палец, урон, который тебе наносит огонь, и атаки, основанные на огне, наносят повреждения лишь наполовину от своей мощи. Приходится в случае встречи с теми врагами, которые используют огненные атаки, в том числе и магами Блэкнора. С собой можно носить 2 таких кольца.



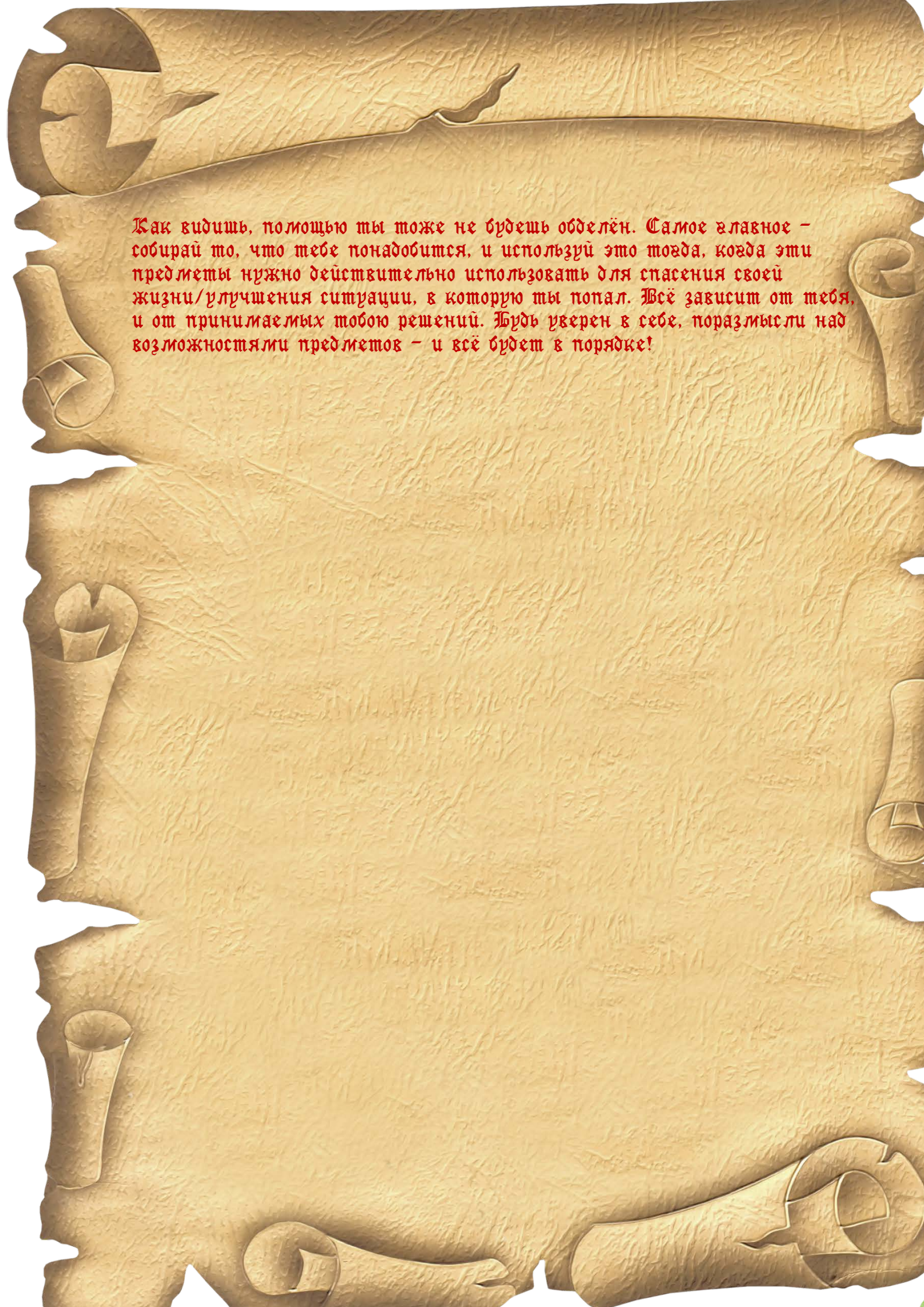
Дудка Смятения – единственный артефакт, который встретишь у тебя на пути. Подув в него, ты услышишь мелодию, при проигрывании Дудкой которой твои враги, более низкого класса, вроде мертвецов, не станут атаковать тебя (хотя, есть вероятность того, что они могут и охризнуться на тебя), а начнут просто ходить туда-сюда. Этот эффект работает только пока мелодия не перестанет звучать, и тогда всё вернется на круги своя. Носить с собой можно только один такой артефакт.



...этот камень – на самом деле является сердцем короля-лича. Сердцем короля Терниса, которое стало камнем, способным открыть дорогу в склеп, под замком, где и находится существо, которое до недавнего времени носило имя «Тернис». От него нет никакого толку, если не считать того, что он – своеобразный пропуск к королю-личу...







Как видишь, помощью ты тоже не будешь обделён. Самое главное – собирай то, что тебе понадобится, и используй это тогда, когда эти предметы нужно действительно использовать для спасения своей жизни/улучшения ситуации, в которую ты попал. Всё зависит от тебя, и от принимаемых тобою решений. Будь уверен в себе, поразмысли над возможностями предметов – и всё будет в порядке!



## ПОМОЩНИКИ.



...последнее, что я слышал о маге Менелькире и воине Баратусе – то, что они содержатся в темнице замка. Если тебе удастся их освободить оттуда – они с радостью помогут тебе в твоём деле, но будь осторожен – неизвестно, что мог сделать с ними Элэжнор, пока они находились в заточении. Поэтому не удивляйся, если они будут странно себя вести. Но если ты решишь, что от них мало толку – тогда отправляйся в дальнейший путь без них.



## В ЗАКЛЮЧЕНИЕ...

Теперь, когда ты всё знаешь, что тебе нужно – ты знаешь, что делать. Освободи Корус от хватки Ълэжнора, дай покой душе короля-лича, верни жителям Коруса свободу, верни им веру в лучшую жизнь, нежели ту, что они видели во время тёмных поступков Ълэжнора... а также докажи на деле, что есть те, кто готов сражаться за правду, и навести порядок в этом нелёгком деле.

Не сомневайся в себе и своих силах. Я видел, как ты сражаешься. Ты сможешь победить.

И как только ты победишь – обещаю, что отпущу тебя обратно, в твой мир.

УДАЧИ!



# НЕМНОГО ОТ АВТОРА THE INQUISITOR, SHADOWMAN'a.

Не в первый раз пытаюсь я открыть перед человеком, привыкшим к вселенной Doom, дверь в иной мир, отдаленно напоминающий средневековье, но более мрачный и жестокий, чем аналогичные миры Heretic и Hexen. Эта попытка – третья по счету, и идея сделать из обычной карты для соревнования именно такую карту возникла спонтанно. Что ж, я не жалею о потраченном времени и силах, ибо в третий раз, на мой взгляд, передать идею получилось лучше.

Хотел бы дать всем, кто запустит карту, добрый совет: не пытайтесь вслепую использовать те приемы, которые безотказно работают в Doom. Здесь нужно перестроиться, прочувствовать новое оружие и противников, и с умом использовать инвентарь. Оставьте альтернативный режим ИШД'а и отключите автоприцел – так будет удобнее. Но после того, как Вы немного потренируетесь, Вы сможете насладиться картой и то, что поначалу казалось сложными и непроходимыми, уже не будет для Вас таковыми...

И если у Вас возникнут "тормоза" на карте – не пугайтесь, ведь походу можно отключать!

Но умолчанию кнопка L – отключает световые эффекты (огонь на факелах становится спрайтовыми), а кнопка M – дождь. Если по каким-то причинам эти кнопки не работают – можно зайти в меню и настроить любые другие под себя.

Удачи!





# THE INQUISITOR CREDITS



**MAP DESIGN - SHADOWMAN**  
**LIGHT EFFECTS - GUEST**  
**RAIN EFFECTS - CONRADRDW[BOS]**

**SPECIAL THANKS TO:**

**ID SOFTWARE - FOR DOOM**  
**MONOLITH PRODUCTIONS - FOR BLOOD**  
**RAVEN SOFTWARE - FOR HERETIC & HEXEN**  
**ZDOOM COMMUNITY - FOR NEW WEAPONS & MONSTERS**  
**[LeD]JAKE CRUSHER - FOR THIS MANUAL.**

**MUSIC:**

**HEXEN & HEXEN 2, BY KEVIN SCHILDER;**  
**«DRACULA'S CASTLE», FROM CASTLEVANIA:**  
**SYMPHONY OF THE NIGHT, BY MICHIRU YAMANE.**

**THANK YOU VERY MUCH**  
**FOR PLAYING THIS WAD!**