

DUNGEONS & DRAGONS®

В этом журнале Вы найдете статьи переведенные группой Фантом в разное время издававшихся компанией Wizards of the Coast.



ФАНТОМ



RCH
07

ФАНТОМ

1



1

стр. 4

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДОГОВОРА

От Джефа Моргенрота и Арни Франк
Dragon # 381

2

стр. 14

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ВАЛЕНАРУ

От Кейт Бейкер
Dragon # 362



ФАНТОМ

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДОГОВОРА

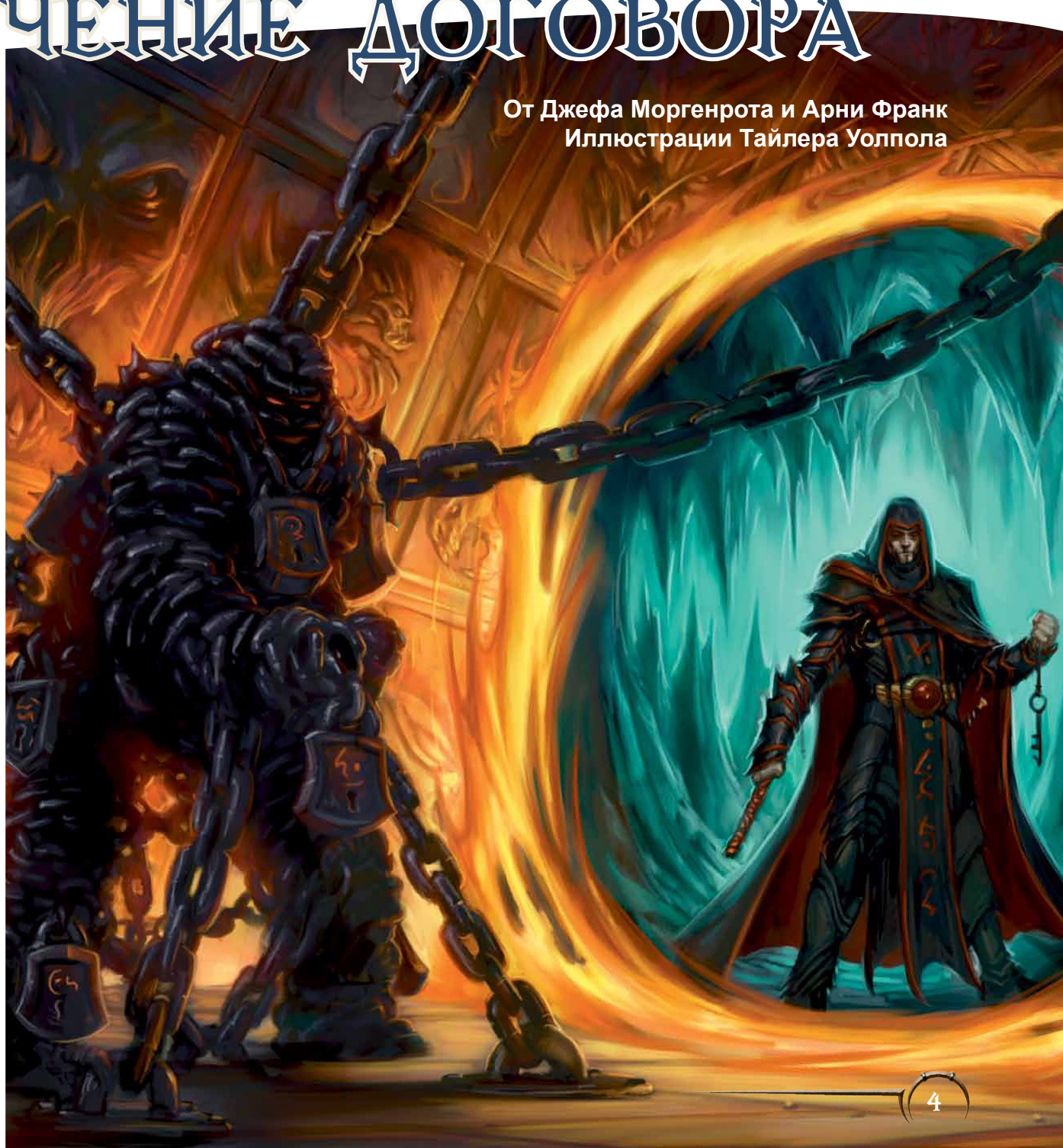
От Джефа Моргенрота и Арни Франк
Иллюстрации Тайлера Уолпола

«Оставь свои предостережения, старик... Я устал от твоих уроков. Сейчас я совершу сделку, которая даст больше силы, чем может вместиться в тысяче твоих плесневелых книг»

—Брекк Веллус, своему наставнику волшебнику перед заключением адского договора

Покровитель колдуна — это сильная и таинственная личность, скрывающаяся в отголосках легенд. Каждый покровитель, будь то алчный дьявол или чарующая фея, уникален как сам колдун, заключающий договор. Некоторые покровители присутствовали при сотворении мира; другие сами создали себя с помощью магии. Они могут вызывать благоговейный трепет, а могут быть никому не известными сущностями. Они следят за событиями в мире, ища власть, тайны или стремясь отомстить, но у всех у них есть одна общая черта — они готовы поделиться со смертными древней магией.

Считайте покровителя важным компонентом своей предыстории. Ваш покровитель и договор с ним формирует происхождение и стиль вашего персонажа, но в приключениях, обычно, никак не проявляется. Эта статья расширяет понятие о том, что берёт персонаж вместе с договором, и как договор изменяет его. Здесь показано как создать готового покровителя, а в статье «Скрепление договора» (Sealing the Pact) есть идеи для Мастеров о том, как создать приключения вокруг вашего покровителя. Ниже полностью расписаны все пять доступных договоров, а также примеры покровителей с новыми чертами и предысториями, которые расширят границы вашей самой главной особенности: вашего договора.



СОЗДАНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

Создание покровителя — это очень интересный процесс. Ваш персонаж скован правилами игры, а покровитель — нет. Дайте волю воображению — создайте сущность с потрясающей историей и огромными возможностями. Не нужно создавать для него боевые характеристики, он не будет сражаться бок о бок с вашим колдуном. Покровитель играет важную роль в истории колдуна, с характерными особенностями, уникальными для вашего договора.

Поработайте совместно с Мастером, создайте покровителя и придумайте, как внедрить его в кампанию. Помните, что подробности должны быть незавершенными, чтобы Мастер мог развить ваши идеи и создать тайну и для вас и для вашего персонажа.

ПРИРОДА ПОКРОВИТЕЛЯ

Создавая покровителя, помните, что это сущности с огромной силой. Чудовища, указанные для каждого договора, могут послужить лишь отправными точками. Покровитель может внешне выглядеть как одно из обычных чудовищ, но это уникальная личность, подобная тем, что фигурируют в мифах и сказках. Они чудесны, таинственны и ужасны.

Некоторые колдуны предпочитают заключать договор другого вида, когда с другой стороны его подписывают мелкие, слабые сущности, такие как бесы, феечки или малые духи. Силы каждого такого существа мизерны по сравнению с возможностями покровителей из этой статьи, но они берут количеством. Если вам нравится этот вариант, вы всё равно можете использовать из этой статьи информацию о происхождении, целях и прочих деталях покровителей. Быть может, эти существа — рабы одного из представленных здесь покровителей.

У большинства покровителей нет мировоззрения, но есть и злые экземпляры. Добрые покровители встречаются совсем уж редко. Если у вас злой персонаж или персонаж без мировоззрения, подумайте, не взять ли вам покровителя с добрым мировоззрением, чтобы получился интересный и неожиданный поворот.

ДОГОВОР ВАШЕГО КОЛДУНА

Ваш договор — это соглашение с покровителем об обмене услугами, информацией и силой. Вы сами решаете, какую жертву принесёте со своей стороны, но это должно быть связано с покровителем и должно быть очень важно для вас самих. Быть может, вы обязуетесь всю свою жизнь помогать покровителю в исполнении его целей, или вы отказываетесь от всех мирских благ. Быть может, покровитель требует кровавых жертвоприношений, вынуждая вас совершать отвратительные поступки в обмен на магическую силу.

Договор зачастую символичен, хотя это может быть и настоящий подписанный контракт, особенно в случае с покровителем из ада. Многие покровители не хотят делиться знаниями без должной оплаты — такой оплаты, которую вы с радостью готовы заплатить. Покровители могут быть хитрыми и загадочными, и они требуют, чтобы договор выполнялся неукоснительно.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

У покровителей есть предыстории. Они могут быть известны по всему миру, если заключают договоры с колдунами из разных рас и культур. Некоторым из них поклоняются как богам, боятся как злодеев, или почитают как святых. Придумайте происхождение и предназначение своего покровителя, придумав, какую роль он мог играть в событиях прошлого. Мастер может потом самостоятельно развить происхождение, чтобы создать тайну или драму.

ЦЕЛИ

Покровитель силен, но ему что-то нужно от вас. Одни ищут власть и тайны, другие хотят устранить врагов или защитить союзников, а третьим нужно лишь распространять своё влияние — доброе или злое. Как договор с вами поможет ему добиваться этих целей? Придумайте совместно с Мастером несколько целей покровителя:

Кратковременная цель: Что-то, что будет выполнено в самом начале кампании, чтобы задать нужный тон.

Основная цель: Важная задача, растянувшаяся на все этапы игры.

Бессрочная цель: Лейтмотив, проходящий через всю кампанию — например, защита союзных существ.

У вас и вашего покровителя могут быть разные цели, если вам нравится идея противостояния влиянию покровителя. Именно цели покровителя будут источником вдохновения для мастера, если он захочет создать приключения, основанные на вашем покровителе.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Создайте список характеристик, основанных на мировоззрении и целях вашего покровителя, помня, что заявленные и настоящие цели покровителя могут различаться. Создайте равновесие между пороками и добродетелями; покровитель — это нечеловеческое существо с огромной властью, и его может быть очень сложно понять.

Далее продумайте, какую роль покровитель будет оказывать на вашу жизнь.

Союзник: У вас общее мировоззрение, верования или идеалы с вашим покровителем. Он может быть вашим наставником или примером для поведения.

Соперник: У вас и вашего покровителя абсолютно разные верования и мораль. Эта разница может сделать его соперником, источником внутреннего конфликта или заклятым врагом.

Помеха: Ваш покровитель часто переключается с одного на другое, и договор с вами он заключил из прихоти. Такие покровители становятся спонтанными помехами и источниками головной боли, но иногда приносят блага и удачу.

Вне зависимости от роли, вы можете классифицировать свои взаимоотношения с покровителем одним из четырёх образов:

Обманчивый: Ваш покровитель вводит вас в заблуждение или дурачит вас из-за злобы или ради самозащиты.

Скрытый: Этот покровитель использует посредников и очень редко открывает свою истинную сущность (или вообще никогда её не открывает).

Запугивающий: Вы точно знаете о существовании покровителя и у него есть над вами власть.

Открытый: Покровитель лично общается с вами, и он ничего не утаивает.

Помните, что ваш покровитель частично будет влиять и на ваших спутников, так что тщательно создавайте индивидуальность покровителя, чтобы она не вызывала отторжения у других игроков.

СВЯЗЬ С ПОКРОВИТЕЛЕМ

Покровители обитают где-то очень далеко, чаще всего на других планах мироздания, но даже те, что живут в мире природы, обязательно защищают своё жилище. Более того, многим из них нет до вас дела, и они не будут отвечать вам по первому зову. Некоторые покровители могут давать особое средство для связи с ними, но это происходит очень редко.

Общение: Придумайте вместе с Мастером уникальный способ связи с покровителем. Это должен быть источник сюжета, а не подсказок и советов. Не ждите, что покровитель защитит вас — он уже дал вам вашу силу. Он не будет появляться в клубах дыма и исправлять ситуацию.

Предсказания: Измените характер предсказывающих ритуалов, чтобы совет давал именно ваш покровитель.

ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

Предмет вашего договора — вот в чём проявляется влияние вашего покровителя. Несмотря на то, что предмет договора зависит непосредственно от самого договора, вы можете изменять детали, используя покровителя как источник вдохновения. Придумайте, как вплести предмет договора в вашу историю и как он проявляется внешне.

КОНФЛИКТ МИРОВОЗЗРЕНИЙ

Даже в лучшем случае покровители это опасные сущности, чьи силы и мотивы нельзя понять; в худшем случае это представители абсолютного зла. Как вы объясняете свой договор? Зачем заключать договор с существом с противоположным мировоззрением? Ответив на эти вопросы, вы получите непростого персонажа с внутренним конфликтом. Внедрите в игру договор и его влияние на вас. Продумайте предысторию персонажа и интригующий рассказ для других игроков.

Ваш договор влияет не только на вашего персонажа. Если другие персонажи в отряде будут знать об источнике вашей силы, у некоторых может возникнуть неприязнь. Их сомнения в вашем персонаже могут создать интересные отношения в отряде, но не доводите конфликт до того, что ваш отряд (а вместе с ним и вся игра) развалится. Советуйтесь с Мастером и другими игроками, если чувствуете, что ваш покровитель вызывает разногласия и неудобства.

ДОГОВОРА И ПОКРОВИТЕЛИ

Перечисленные ниже договора и покровители станут вашими отправными точками в создании предыстории колдуна.

АДСКИЙ ДОГОВОР

Договор с силами ада обрекает вашу бессмертную душу на вечные муки, но ни один другой договор не даст вам такой силы. С ним вы становитесь нерушимой силой, уничтожающей тех, кто осмелится выступить против вас.

Адские покровители — мастера развращения. Они посылают в мир природы шёпот, обещающий смертным все мирские блага, лишь бы они подписали договор. Одним нужна ваша душа, других можно подкупить кошмарными жертвоприношениями, ужасными деяниями или просто грубой силой. Адские покровители чрезвычайно злы, и договор даже с редкой незлой особью это очень и очень опасное занятие.

Распространённые покровители: Дьяволы, дуэргары, камбионы или легендарные адские силы, такие как Пленник Железа

ПРИМЕР ПОКРОВИТЕЛЯ:

ПЛЕННИК ЖЕЛЕЗА

Душа, страдающая за глупость смертного колдуна, страстно жаждет свободы.

Происхождение: Эта душа колдуна, когда-то бывшего несравненным мастером адской магии, раскаивается и страдает под цепями глубоко в Железном Городе Дис. Его тюремщики сделали всё, чтобы о нём все забыли, и сейчас никто не скажет даже его имени. Некоторые полагают, что они сделали это из страха; судя по легендам, сила Пленника могла составить конкуренцию

силе архидьяволов. При жизни он был одним из величайших врагов Девяти Адов, и магию своего адского покровителя он использовал во славу добра. Однако при всём при этом он был опасным союзником смертных, так как высокомерно нарушал религиозные запреты и всюду наслаждался своей силой. Однако всему есть своя цена. Говорят, что он самолично пришёл в Девять Адов, намереваясь то ли захватить трон своего покровителя, то ли освободиться от договора. В любом случае, его история оканчивается тем, что его душу осудили на вечные пытки где-то за железными вратами Дис.

Цели: Пленник, ранее обладавший огромными силами, спроецировал свой дух на мир природы, надеясь, что вы согласитесь напасть на Железный Город. Он даёт советы на основе обрывков своих воспоминаний, надеясь, что они помогут вам победить дьяволов. Это могут быть старые союзники, артефакты и останки его смертного тела. Однако опасайтесь, как бы ваши действия не привлекли внимание Диспатера, который следит за такого рода спасателями.

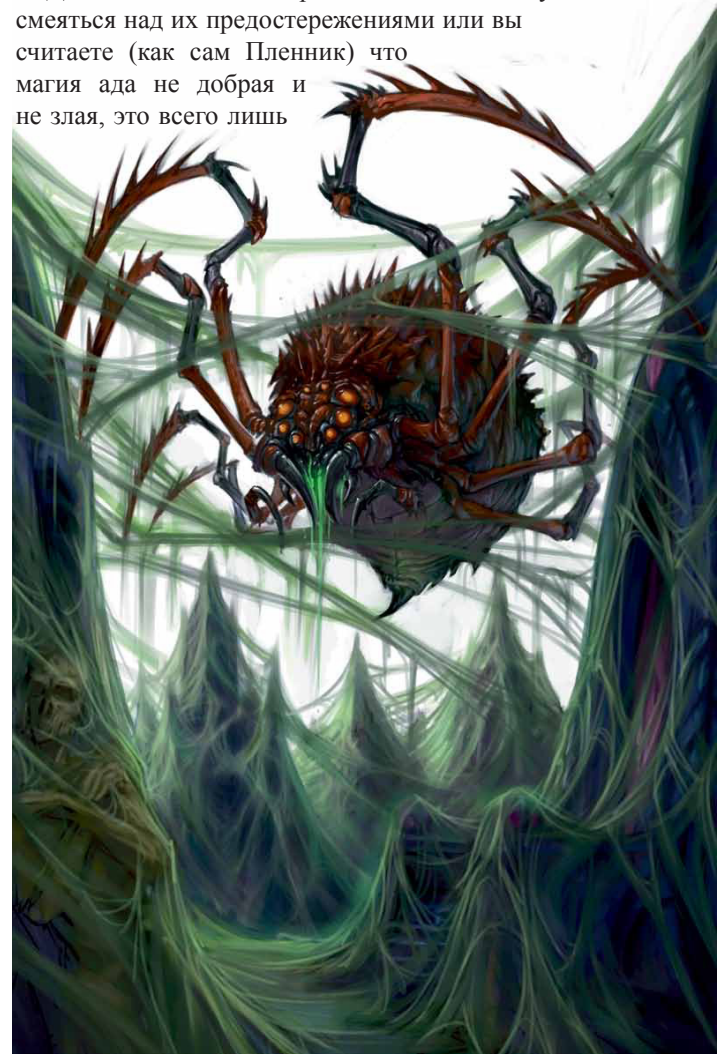
Взаимодействие: Пленник говорит только правду. Он открыто учит вас талантам и побуждает их использовать. Однако у этих инструкций есть опасный подтекст, ведь адская магия понемногу развращала Пленника в течение его жизни. Будьте осторожны: Пленник не просто жаждет освободиться, он-то точно знает, что ждёт колдунов, подписавших договор с адом. Что если он просто хочет поменяться с вами местами?

Связь с покровителем: Реликвии, связанные с Пленником, служат посредниками, через которые его душа говорит с вами. Есть и более отчаянный способ: можно отдавать ему жизненную силу врагов, временно усиливая дух Пленника, чтобы он мог пробиться к вам. Однако эти жертвоприношения — прямая дорога к развращению.

Предмет договора: Пленник подбадривает вас крошечной частью своей силы, и эта жертва ускоряет его медленное уничтожение. Вы можете

отдавать ему жизненную силу врагов, чтобы восполнять силы, но что после этого будет с вашей душой?

Отыгрыш: У вас, в отличие от большинства других адских колдунов, договор не заставляет продавать душу. Поверите вы ему или не станете доверять, зная его историю? Быть может, он ничем не лучше пленивших его дьяволов. Как вы можете быть уверены, что он не говорит только то, что вы хотите слышать? Другие будут судить вас и оценивать вашу мораль, высказываясь, что связи с Девятью Адами непростительны. Вы будете смеяться над их предостережениями или вы считаете (как сам Пленник) что магия ада не добрая и не злая, это всего лишь



инструмент, который можно использовать для чего угодно. Вы решили следовать учениям Пленника, но вы должны внимательно относиться к своим решениям и их последствиям, чтобы не окончить так же плачевно.

Примерные характеристики: Авторитарность, гордость, иконоборство, манипуляции, позор, показушность, прозорливость, саморазрушение, угрозы

ЗВЁЗДНЫЙ ДОГОВОР

Звёздные колдуны, славящиеся как острой интуицией, так и безумием, получают непостижимые силы по великой цене. С этими талантами вы можете писать судьбы врагов, сжигать их энергией звёзд и формировать ткань реальности, используя знания, полученные из звёздного неба.

Покровители звёздного договора обитают где-то за пределами реальности, в темноте Дальнего Предела. Их цели неясны и таинственны, и они указывают на огромный катаклизм, который когда-нибудь изменит всю Вселенную, как это уже не раз происходило.

Распространённые покровители: Бормочущие звери, живодёры разума, отродья и прочие космические силы, у которых может и не быть названия.

ПРИМЕР ПОКРОВИТЕЛЯ:

УЛЬБАН, ПОСЫЛЬНЫЙ

Пройдя через парадоксы пространства и времени, грядёт Ульбан, самопровозглашённый остаток давно прошедших эонов.

Происхождение: Комета Ульбан, рассекающая ночное небо, уже много веков подряд появляется перед большими бедствиями. И каждый раз существа, способные ощущать силу звёзд, получают возможность связаться с разумом, заключённым



внутри кометы. Он рассказывает о тайнах реальности, безграничной Вселенной, и своём важном положении. Слушатели узнают, что Ульбан — это не простая комета; Посыльный существует вне пространства и времени, и он — последний выживший в катастрофе, уничтожившей всю Вселенную. Он ищет тех, кто сможет изменить то, что для него является прошлым, чтобы Вселенная осталась цела. Он утверждает, что вы как никто другой можете скорректировать судьбу Вселенной, спасая всё сущее, не дав иссохнуть Источнику Звёзд.

Цели: Приход Ульбана предвещает тёмные времена. Когда Аллабар выстраивается в ряд с

другими губительными небесными телами, Ульбан перечёркивает их, мешая им и давая вам советы колдунов будущего. Это приводит вас к заговорам, на раскрытие которых уходят годы. В них огромные пространства обрекаются на уничтожение, вскрываются ужасные тайны, и вырываются на свободу враги, которым чужда наша мораль. Устранив всё это, как говорит Ульбан, можно отменить и катастрофу, которая произойдёт через несколько эонов.

Взаимодействие: Миссия Ульбана плохо сочетается с хрупкостью смертных. Его приказы так сильны, что просто парализуют ваше сознание. Какие-то непостижимые образы с разных временных отрезков бесцеремонно врываются в ваше сознание. Придя в себя, вы понимаете, что узнали новое звёздное заклинание и осознали, чего хочет Ульбан, а комета медленно растворяется в ночном небе.

Связь с покровителем: Для связи с Ульбаном нужно провести сложные астрологические вычисления, которые зависят от фаз ночного неба и враждебного влияния других звёзд.

Предмет договора: Ульбан уже предсказывал смерть предыдущего врага, и он посылает небольшое видение будущего, благодаря которому вы можете спланировать своё следующее действие.

Отыгрыш: Откровение кометы оставило на вас след. Будете ли вы и дальше видеть смысл в знакомых вещах? Быть может, узнав о кончине мира, вы впадёте в апатию? Или вы заключили договор с Ульбаном потому что верите, что иначе мир рухнет? С таким знанием вы можете защитить множество невинных, а можете просто философствовать с мудрецами об истинной природе реальности. Что представляет собой этот Ульбан? Вы доверяете ему целиком и полностью, или сомневаетесь в его намерениях? Вы можете только догадываться, кому выгодно уничтожение Вселенной, и что лучше: довериться Ульбану или игнорировать его пророчества?

Примерные характеристики: Апатия, невероятность, нервозность, пессимизм, поиски истины, причудливость, пророчества

МИСТИЧЕСКИЙ ДОГОВОР

Мистические колдуны очень уравновешены и у них есть чёткие перспективы. Свой договор они используют как оружие, вызывая к мощным проявлениям прошлого. Впустив в своё тело фантомов, вы можете использовать их силу, помогая союзникам и вредя врагам.

Покровители, дающие знания о фантомах, бывают самыми разными, но в основном это бессмертные сущности или существа, прожившие очень много лет и накопившие огромный запас знаний. Они живут особняком, так что из-за поисков знаний и силы или выполнения некоего долга они уже и думают не так как все. Если вы пожелаете, они откроют врата в потусторонний мир, и вы сможете вызывать фантомов, но для этого всегда требуются жертвы.

Этот договор уникален тем, что у колдуна может и не быть покровителя как такового. Фантомы — это сущности, существующие благодаря коллективному сознанию. К таким выводам можно прийти самому, без чужой помощи.

Распространённые покровители: Вампиры, дэвы, коатли, личи, маруты, мумии, сфинксы и легендарные сущности, проявившиеся в виде фантомов

ПРИМЕР ПОКРОВИТЕЛЯ: БЛЕДНЫЙ ПРОВОДНИК

Эта мрачная знаковая фигура Царства Теней олицетворяет путешествие, которое предстоит совершить всем живущим.

Происхождение: Этот зловещий фантом навечно связан с Царством Теней. Бледный проводник похож на призрака, и в руке он всегда держит фонарь, светящийся жутким светом. Говорят, что он приглядывает за душами, оставившими жизнь и уходящими в Царство Теней. Он безмолвно направляет их к Королеве Воронов,

а потом куда-то ещё. Он непоколебим и ко всему безразличен. Само наличие Бледного Проводника и смысл его существования активно обсуждается учёными и жрецами. Есть мнение, что это лич, подчинённый Королевой Воронов в наказание за жажду бессмертия. Другие говорят, что это один из первых слуг Королевы Воронов, просто его внешность так изменилась за долгие века службы. И только колдуны знают, что никто из живых не подбирался к Бледному Проводнику ближе чем они.

Цели: Бледного Проводника заботит чёткий переход жизни в смерть; он привязан к Царству Теней как жнец к жатве. Однако на свете есть те, кто нарушают естественный ход смерти, лишая покойных отдыха и расплаты. Сейчас, когда мир катится в дикость, число этих некромантов, нежити и беспокойных духов всё множится. Бледный Проводник заключает с вами договор, делая вас своим инструментом по охране святости смерти, а взамен даёт вам сильных фантомов, вернувшихся из посмертия.

Взаимодействие: Для того чтобы заключить договор с Бледным Проводником нужно сделать всего одну вещь: умереть. Встретив Бледного Проводника, вы должны отказаться от эмоций или от воспоминаний, чтобы освободить место. Бледный Проводник наполняет вашу душу знаниями о фантомах и возвращает душу в ваше тело. То, что вы ему отдадите, будет навечно потеряно для вас.

Связь с покровителем: В мире природы может проявляться только жуткий фонарь Бледного Проводника. Тёмными ночами он появляется перед вами, призывая к действиям.

Предмет договора: Бледный Проводник забирает души ваших врагов и расплачивается с вами, на несколько мгновений выдавая силу фантома.

Отыгрыш: Что привело вас к мистическому договору? Вы намеренно пошли на смерть, чтобы предстать перед Бледным Проводником? Быть может, вы умоляли его дать возможность поговорить

с умершей любимой? Или вы встретили его случайно, после несчастного случая? Может быть, вы заключили договор только чтобы отсрочить смерть? Вы скорбите по потерянной частичке себя, или вам нет до этого дела? Как эта утрата влияет на вашу личность? Вы уважаете фантомов, или это лишь ваши инструменты, которыми вы выполняете свою работу?

Примерные характеристики: Задумчивость, замкнутость, мрачность, мудрость, самоуверенность, сдержанность, уравновешенность

ТЁМНЫЙ ДОГОВОР

Тёмный договор ведёт вас к безжалостной магии колдунов: эта магия убивает, калечит и предаёт ради эгоистичных целей. Однако вы видите несколько исключений. Вы можете быть одним из тех редких колдунов с тёмным договором, которые стремятся к добру, используя силы в строго умеренных количествах.

Несмотря на то, что эта магия распространилась и по поверхности, истинные её знатоки остаются в Подземье. Дроу, тёмные духи и просто кошмарные существа — тёмные покровители скрываются в самых потаённых уголках мира природы.

Распространённые покровители: Демоны (особенно слуги Лолт), фиолетовые драконы и легендарные тёмные духи Подземья, такие как Йоргрикс

ПРИМЕР ПОКРОВИТЕЛЯ: ЙОРГРИКС, ТКАЧ ЯДОВИТОЙ ПАУТИНЫ

Закутавшись во тьму, Йоргрикс сидит в своей паутине из голода и ненависти.

Происхождение: Много веков этот демонический паук был питомцем одной знатной госпожи дроу, подчёркивающим её положение в

обществе дроу и многочисленных глазах Лолт. Однако её сгубило высокомерие. В гордыне своей она щеголяла магией направо и налево, а Йоргрикс сидел всё это время во тьме, наблюдая. Его демоническая природа позволила ему овладеть тонкостями магии тёмного договора, и в конечном счёте жажда силы взяла в нём верх. Однажды ночью он сожрал абсолютно всех живых существ в подземном городе. Раздувшись от такого количества пищи, Йоргрикс не смог выйти через городские ворота, и потому остался жить там. Сейчас каждый сантиметр этого города дроу окутан паутиной, а в центре сидит сам Йоргрикс, безмолвно ждущий и вечно охваченный демоническим голодом. Сейчас это скорее жуткий дух, чем живое существо, и город его — загадочное место, окутанное смертью.

Цели: Йоргрикса заботит лишь еда, страдания и разрушения. Он не может бежать из своего гнезда размером с целый город, и он уже практически слился с ним духом. Из-за безумного голода Йоргрикс решился на отчаянный поступок, а его силы стали поистине огромны. Он расширил своё сознание далеко за пределы города, предлагая некоторым научить их магии, из-за которой враги будут умолять о смерти. В обмен бы отдаёте ему жизненную силу убитых врагов. Своими талантами вы должны мучить врагов — только так Йоргрикс получит еду. Злые ученики паука совершают паломничество к окутанному паутиной городу, скармливая пауку живых пленников.

Взаимодействие: В советах Йоргрикса нет загадок и тайн — самое главное это боль. Инструкции Йоргрикса самоубийственны для слабых. Для паука все вы — всего лишь отбросы, которых нужно или сожрать или поработить.

Связь с покровителем: Вы можете это не осознавать, но проворные слуги Йоргрикса всегда за вами наблюдают. Он использует их для передачи своих ужасных приказов на расстоянии.

Предмет договора: Когда ваша *тёмная спираль* атакует, Йоргрикс всаживает свои клыки в корчащуюся жертву, передавая часть жизненной силы и вам.

Отыгрыш: Неважно, зачем вы обратились к Йоргриксу, ради власти, мести или из наивных добрых соображений — в ваших венах всегда будет гореть яд этого паука. Почему вы служите Йоргриксу, из страха, тщеславия или горечи? Вам нравится причиняемая боль или вы тайно сочувствуете врагам? Сторонятся ли вас спутники из страха или от отвращения? Обдумайте ещё раз свои желания и сравните их с желанием влиться в отряд. Кроме того, вы можете использовать страх, который вызываете у товарищей по отряду.

Примерные характеристики: Бесстрашие, высокомерие, дерзость, задумчивость, злоба, ненависть к чужакам, непостоянство, садизм, самоистязание, хитрость, эгоизм

ФЕЙСКИЙ ДОГОВОР

Фейский договор олицетворяет магические потоки Страны Фей, и эти потоки уносят вас прочь от банальной обыденности, потому что ваше настроение становится буйным и порывистым как ветер.

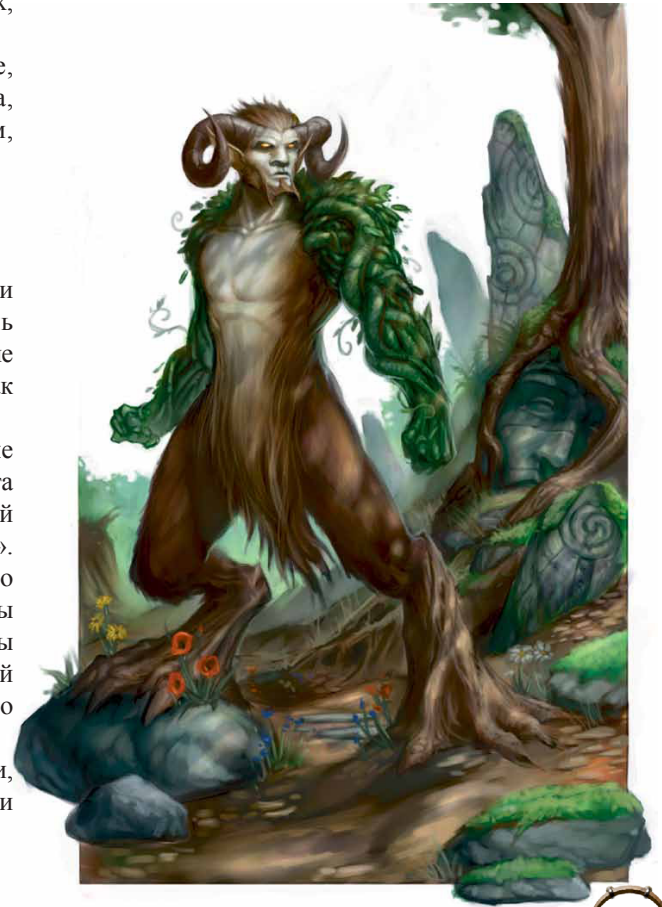
Фейские покровители — это капризные существа, мгновенно переключающиеся с восторга на бессердечие. Для них вы можете быть мимолётной игрушкой или мерзким примером «обыденности». Ваш покровитель может обманывать вас, бездумно проматывать ваши способности, и временами вы даже будете утомлять его; а немного погодя вы будете ликовать вместе с ним, и его магический восторг будет рекой литься из Страны Фей, этого прекрасного отражения мира природы.

Распространённые покровители: Единороги, карги, тренты, фирболги, фоморы, эладрины или легендарные фейские существа, такие как Эошейд

ПРИМЕР ПОКРОВИТЕЛЯ: ЭОШЕЙД

Воля Кореллона создала Эошейда, загадочную сущность из магической энергии, и облекла его нестареющей плотью.

Происхождение: Под заросшими лозой руинами и древними стоящими камнями ходит и танцует Эошейд, и к нему приходят колдуны. Никто не знает как появился Эошейд. Одни говорят, что он — отзвук мелодии лютни Кореллона, получивший разум при сотворении границ между миром природы и Страной Фей. Другие говорят, что он был всегда, но спал в блаженных сумерках детства мира, и сам он является сыном магии и природы. Империи



возникали и рушились, а он так и жил один, глубоко в лесу, лишённый смерти. Он может принимать любой облик, но часто появляется в виде необычной смеси фейского гуманоида и животного облика, воплощающей и красоту и опасность. Видевшие его понимают, что он — сама магия, получившая плоть и голос.

Цели: Цель Эошейда — расширить влияние магии, а также поиск и защита реликвий, которых касались фейские боги во время пребывания в мире. Для этого-то Эошейд и заключил договор с вами, ибо вас коснулись магические потоки Страны Фей или вас очаровало это место. В обмен на этот дар вы должны странствовать по миру природы, возвращать и распространять магию и искать артефакты, возвращая их Эошейду или используя их для усиления своих способностей. Эошейда не заботит, как вы будете добывать артефакты, пока вы почитаете святость Страны Фей.

Взаимодействие: Эошейд предан своим целям, но иногда не может удержаться от какой-нибудь жестокой проказы. У него дикие и хаотичные уроки, в которых опасные деяния перемежаются долгими ночными распушенными гулянками. Вы легко можете оскорбить эту иномировую сущность, или можете не понять его шутку. Он как безумный шут прыгает и развлекается ради собственного удовольствия, чередуя это безумие с мгновениями пугающей ясности сознания, которые вы сможете заметить только если будете достаточно трезвы. В гневе же он яростнее летнего урагана.

Связь с покровителем: Эошейд смотрит на вас глазами птиц и выглядывает из теней замшелых камней; вдохните утренний туман и знайте, что Эошейд всегда наблюдает. Быть может и сейчас он смотрит через ваши глаза.

Предмет договора: Довольный вашей борьбой Эошейд делает мистический выдох, который подхватывает вас, наполняет чистотой и гармонией, а потом сбрасывает неподалёку, лишив такого чудесного момента.

Отыгрыш: Договор с Эошейдом — опасная вещь. Вы действительно были готовы заключить договор, или вас опутали чарами и принудили к этому? Вы находитесь в союзе с феями или терпеть не можете их равнодушия? Нравятся ли вам ваши новые силы, используете ли вы их в дерзких проказах? Другим вы можете казаться непредсказуемым, когда очаровательное поведение куда-то пропадает и настроение резко меняется. Это отзвук капризного характера вашего покровителя или договор снял ваши внутренние запреты? Резкие перепады настроения могут расстраивать союзников, а жажда новых ощущений лишней раз подчёркивает ваши постоянно меняющиеся интересы.

Примерные характеристики:
Аморальность, влюбчивость, импульсивность, неугомонность, подвижность, равнодушие, сладострастие, хитрость, эксцентричность

ЧЕРТЫ КОЛДУНОВ

Эти новые черты используют ваши классовые умения и используют помощь покровителя.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Все черты из этого раздела доступны персонажам любого уровня, выполняющим требования.



ДУХОВНЫЙ ЯД (SPIRIT POISON)**Требование:** Колдун, тёмный договор**Выгода:** Если талант колдуна причиняет урон некротической энергией или ядом, вы вместо этого причиняете урон некротической энергией и ядом.**ЖЕСТОКИЙ КАПРИЗ (CRUEL WHIMSY)****Требование:** Колдун, фейский договор**Выгода:** Когда враг проваливает спасбросок от эффекта, возникшего из-за одного из ваших талантов колдуна, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.**ЖЕСТОКОСТЬ ЙОРГРИКСА (YORGRIX'S BRUTALITY)****Требование:** Колдун, тёмный договор**Выгода:** Если вы причиняете атакующим талантом колдуна урон существу, получающему продолжительный урон, оно получает дополнительный урон ядом 2. Дополнительный урон увеличивается до 4 на 11 уровне и до 6 на 21 уровне.**ПОДНОШЕНИЕ ПЛЕННИКУ (OFFERING TO THE PRISONER)****Требование:** Колдун, адский договор**Выгода:** Вместо получения временных хитов от *тёмного благословения*, вы можете добавить дополнительный урон 2 следующей атакой колдуна, совершённой до конца своего следующего хода. Дополнительный урон увеличивается до 4 на 11 уровне и до 6 на 21 уровне.**СВЕТ УЛЬБАНА (ULBAN'S FLARE)****Требование:** Колдун, звёздный договор**Выгода:** Если вы попадаете по существу *жутким свечением* и у вас есть покров или полный покров от цели, то цель получает дополнительный урон 2 и штраф -2 к броскам атаки до конца

вашего следующего хода. Дополнительный урон увеличивается до 4 на 11 уровне и до 6 на 21 уровне.

СНИЖАЮЩЕЕ ДУХ ПРОКЛЯТЫЕ (DIMINISHING SPIRIT CURSE)**Требование:** Колдун, мистический договор**Выгода:** Когда вы попадаете по раненому врагу, находящемуся под вашим Проклятием колдуна, он получает штраф -2 к следующему спасброску, совершённого до конца вашего следующего хода.**УКАЗАНИЯ ПОКРОВИТЕЛЯ (PATRON'S GUIDANCE)****Требование:** Колдун, классовое умение Шаг в тень**Выгода:** Получая эту черту, выберите два навыка. Пока у вас есть покров от Шага в тень, вы получаете бонус +2 к проверкам этих навыков.**ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА**

Все черты из этого раздела доступны персонажам 11 уровня и выше, выполняющим требования.

ВОЗМЕЩЕНИЕ БЛЕДНОГО ПРОВОДНИКА (BLEAK GUIDE'S RETURN)**Требование:** 11 уровень, колдун, мистический договор**Выгода:** Если вы совершите критическое попадание талантом *глаза фантома*, то следующий атакующий талант колдуна на сцену, который вы используете до конца своего следующего хода, не будет считаться использованным, если вы промахнётесь по всем целям.**ПОСЛАНИЕ ОТВЕРГНУТОГО РОКА (MESSAGE OF DOOM SPURNED)****Требование:** 11 уровень, колдун, звёздный договор**Выгода:** Если у вас есть бонус от Опустошающей судьбы, вы можете добавить его немедленным прерыванием ко всем защитами, когда враг попадает по вам. Если вы это делаете, то бонус существует до момента полного завершения атаки, а потом исчезает.**ПРОСЬБА К ПОКРОВИТЕЛЮ (BESEECH PATRON)****Требование:** 11 уровень, колдун, Проклятие колдуна**Выгода:** Если вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия и использование магического таланта, вы получаете преимущество от своего предмета договора, как будто хиты врага под вашим Проклятием колдуна опустились до 0.**РЕШИМОСТЬ ПЛЕННИКА (PRISONER'S RESOLVE)****Требование:** 11 уровень, колдун, адский договор**Выгода:** Если вы проваливаете спасбросок, вы можете получить урон 10 и совершить ещё один спасбросок от того же самого эффекта. Вы можете делать это не чаще одного раза на каждый эффект. Этот урон ничем нельзя уменьшить.**СОБЛАЗН ЭОШЕЙД (EOCHAD'S LURE)****Требование:** 11 уровень, колдун, фейский договор**Выгода:** Когда вы покидаете клетку благодаря предмету договора Туманный шаг, вы можете сдвинуть всех врагов, находящихся в соседних клетках, на 1 клетку.

ПРЕДЫСТОРИИ КОЛДУНОВ

Эти новые предыстории могут объяснить обстоятельства, из-за которых вы заключили свой договор.

ЗАЖИВО ПОГРЕБЁННЫЙ (ТЁМНЫЙ)

Волею судьбы (несчастный случай или злонамеренно) вы оказались заперты в пещере. Вы провели несколько дней в темноте, под грудой камней. Таинственная сущность предложила спасение в обмен на договор. Что именно вы пообещали теням, чтобы получить свободу?

Связанные навыки: Выносливость, Подземелья

ЗАЧАРОВАННЫЙ (ФЕЙСКИЙ)

Коварный покровитель зачаровал вас, и договор был заключён против вашей воли. Что вы сейчас думаете о феях и своём покровителе? Вы используете свои новые силы, чтобы отомстить за себя? Держите ли вы источник своей силы в тайне, или пользуетесь его благами напоказ?

Связанные навыки: Природа, Скрытность

ИЩУЩИЙ РАСКАЯНИЕ

Велик список ваших проступков, но покровитель предоставляет шанс искупить вину и всё исправить. Что тяжким грузом лежит на вашей душе? Почему вы одумались и ищете искупление? Вас воодушевил ваш покровитель, или сама борьба?

Связанные навыки: Выносливость, История

МАГИЧЕСКИЙ ИЗГНАННИК

Вы были учеником выдающегося волшебника. Однако вам наскучили наставления старого мага. Потеряв терпение, вы получили искомую силу, заключив договор. За нарушение этого магического табу учитель изгнал вас. Вы наслаждаетесь властью, игнорируя опасности договора? Или вы осознали

свою ошибку и хотите примириться со старым наставником?

Связанные навыки: Знание Улиц, Переговоры

НАИВНЫЙ ГОРДЕЦ

Вы знали о последствиях, но были достаточно сильны, чтобы противостоять воле покровителя (или, по крайней мере, вы так думали). Для вас договор был рассчитанным риском, и вы доверяли своей силе воли, находя оправдания для сделки с покровителем. Это ваши первые опыты с чёрной магией? Может быть, вы — представитель духовенства, заглянувший в еретические знания. Так ли сильно вы сосредоточены на своей цели, чтобы яхшаться с жуткими сущностями, не рискуя скатиться во тьму?

Связанные навыки: Магия, Обман

НАСЛЕДИЕ ФАНТОМА (МИСТИЧЕСКИЙ)

Ваш фантом как-то влияет на вас. Вы стремитесь закончить за него дела? Вы можете чувствовать связь с местами и событиями, связанными с вашим фантомом. Вы стремитесь прожить такую же жизнь, или наоборот, хотите искупить их вину? Вы можете испытывать дежа вю и постоянно задаваться вопросом, чьей жизнью вы сейчас живёте, своей или чужой.

Связанные навыки: История, Магия

НОЧНОЙ МЕЧТАТЕЛЬ (ЗВЁЗДНЫЙ)

Вам всегда лучше думалось под ночным небом, в свете звёзд. Вы цените их безмятежную красоту? Несут ли созвездия для вас какой-то особый смысл? Как эта отчуждённость повлияла на ваше становление личности? Из-за привязанности к звёздам вас считали мудрецом или дурачком? Может быть вы чувствуете, как оттуда кто-то смотрит на вас.

Связанные навыки: Внимательность, Проницательность

ОТЧАЯННЫЕ МЕРЫ

Судьба была против вас, и у вас не было другого выбора кроме как заключить договор. Вы это сделали чтобы спасти себя или любимую? Или пакт дал силы для борьбы с великим злом? Что из этого вышло, и связаны ли вы договором до сих пор?

Связанные навыки: Выносливость, Целительство

ТЁМНАЯ СДЕЛКА (АДСКИЙ)

Все соглашения подписаны, и ваша бессмертная душа теперь принадлежит дьяволу-покровителю, вне зависимости от того, пошли вы на это сознательно или вас обхитрили. Почему вы пошли на это? Вы предлагали покровителю чужие души в обмен на свою? Бойтесь ли вы пыток, которые будут в посмертии, или вы опрометчиво живёте сегодняшним днём?

Связанные навыки: Запугивание, Религия

ПУТЕШЕСТВУЯ ПО ВАЛЕНАРУ

Записки путешественника

От Кеит Бейкер

Среди исследователей живет миф о Таскере. По слухам, этот выдающийся гном был изгнан Домом Сивис, за то, что пытался раскрыть его секреты. Одни утверждают, что тогда его убили. Другие же говорят, что он странствует по миру, делась своими знаниями со всеми, кто в них нуждается. Игроки могут найти эту записку под камнем во время разбивки лагеря или обнаружить ее привязанной к лапе птицы. Случайность или нет, что эти знания попали в руки игроков? А может Таскер тем самым направляет их дальнейшую судьбу?

Когда пергамент попадет в руки ИП, прочтите:

«Этот потрепанный пергамент отмечен магической меткой в виде крылатого глаза».

Если ИП совершат удачную проверку Знания (знать и королевский двор) или Знания (местное) или Знания (магия) с Сл 15, прочтите: «Те, кто сведущ в истории отмеченных драконом домов, узнают в этом символе печать Таскера, изгнанного Домом Сивис».

Живущие в Пяти Народах мало что знают о Валенаре, и потому, планируя поездку в Тайр Валаэстас, было бы неплохо узнать историю этой земли. Люди, эльфы, кхоравары — народ Валенара — это гордый народ, и его обычаи весьма непохожи на обычаи их соплеменников из Пяти Народов. Различия между поселениями разительны; кунанцы Ариолана до сих пор говорят на Старом Общем — языке своих предков из Сарлоны, в то время как Лунная Тень — современное поселение, построенное Домом Лирандар, в котором живут в основном кхоравары.

Живущих в Валенаре можно разделить на два типа: кочующих и оседлых. Боевые отряды Валаэс Тайрн постоянно перемещаются, путешествуя по Старому Тракту и пустошам. И даже те, кто служит Короне Темнодрева защитниками королевства, редко обедают в деревнях, которые защищают, предпочитая обходиться тем, что дает им земля, и полагаясь на свои навыки и *куалру*. Вы можете не встретить эльфов в деревнях



Валенара, но вы обязательно столкнетесь с военным отрядом, не успев и дня пробыть в этих землях. Будьте готовы к тому, что Тайрнадал будут следить за вами, пока вы путешествуете по их землям. Одни из них будут действовать открыто, другие будут следить за вами, скрываясь в тени. Наиболее благоразумный способ действий — игнорировать любые провокации, за исключением тех случаев, когда вы сами ищете боя с Валаэс Тайрн. Будьте сдержаны. Спрячьте подальше всё ценное и делайте вид, что не замечаете их затаившихся разведчиков. Не совершайте ошибки, считая себя настолько могущественным, что эльфы вам не страшны — именно гордыня стала причиной падения великанов Зен’дрика. Возможно, вашей магии и мужества хватит на то, чтобы одолеть военный отряд в честном бою. Но Валаэс Тайрн ничто так не ценят, как встречу с достойным противником, и многих из их величайших воинов не заботит честный бой — только победа. Если вы сделаете себя призом в этой игре, то по всему Валенару вас будут ожидать засады и поединки, а каждая ваша победа будет привлекать к вам внимание всё более одаренных эльфов и рассказывать им о ваших сильных и слабых сторонах. Покорный вид, не выражающая угрозы поза — и Валаэс Тайрн пройдет мимо вас.

В то время как беспокойные эльфы ненавидят останавливаться, большая часть остального населения Валенара ведет оседлый образ жизни. Люди этих земель живут в поселках, деревнях и хуторах, некоторые из них не путешествовали от того места, где родились, дальше 50 километров. В целом, единственные традиции, которые объединяют

жителей Шивайрна и Норината — те, что были насажены здесь владыками Галифара, в том числе и недоверие, а порой и открытая враждебность к приходящим с запада. Тех, кто отважится сойти со Старого Тракта, в валенарских поселениях ждет холодный прием и минимум услуг для путешественников; люди Валенара рассчитывают только на самих себя и ждуют того же от своих соседей.

Большая часть оседлого населения Валенара — люди и полуэльфы. Многие люди могут проследить свои корни вплоть до времен некогда павшего государства Кунан в Сарлоне и гордятся своей коренной связью с востоком. Поселения вдоль Старого Тракта, Шивайрн, Кет и Норинат населены преимущественно людьми. Кхоравары — более поздние переселенцы, которые пришли сюда в течение последних сорока лет. Некоторые из них основали новые поселения, такие как, например, Лунная Тень, другие поселились в Джал Паэридор, Тайр Валаэстас и Пилас Марадал, именно они поддерживают эти города. Вместе с тем, стоит отметить, что среди оседлого населения есть и немного эльфов. В историях, достигающих запада, Тайрнадал предстают как жаждущие сражения воины, и большая часть из того, что рассказывают, правдива. Но где Валенар берет свое прекрасное оружие и доспехи? Кто воспитывает их легендарных коней?

В Аеренале большую часть повседневной работы выполняют эльфы, у которых пока нет своего клинка и скакуна. Но у эльфов Валенара есть искусные мастера, посвятившие свои жизни работе по обеспечению солдат. Это не выбор — это священный долг. Когда ребенок среди

Тайрнадал достигает совершеннолетия, Хранители Прошлого проводят обряды, чтобы увидеть, кто из древних героев выбрал его. Знатный воин, друид-буревестник, беспощадный охотник, искусный кузнец — вот лишь маленькая толика тех архетипов, которые можно найти среди древних Тайрнадал, и молодой эльф должен пройти свой предначертанный путь.

Большинство Валаэс Тайрн — беспощадные воители, но некоторым предначертано помогать своим братьям в качестве кузнецов, инженеров и выполняя другие важные задачи. Эти эльфы известны как заэлантар, «мирные духи». Воинственные братья смотрят на них со смесью уважения и жалости; работа, которую они выполняют, очень важна, но, все же, они лишены возможности скакать в бой или выслеживать добычу.

Некоторые молодые эльфы стремятся избежать этой судьбы, но в обществе Тайрнадал нельзя отвергнуть своего духа; поэтому эльфы в Валенаре, как правило, спокойно относятся к своей роли, стремясь максимально соответствовать качествам своих легендарных предшественников. Для заэлантара-кузнеца полем битвы становится кузница, а сражением — каждый клинок; он тоже стремится быть достойным легендарных деяний его предков. Заэлантар в Валенаре единицы, в основном, их можно в Тайр Валаэстас и крепостях.

Ну вот, вы уже кое-что знаете о жителях этих земель, поговорим о дороге в Тайр Валаэстас.

НОВЫЙ ПРЕДМЕТ: ФЛЯГА КУАЛРА

Кочевники Тайрнадал — эксперты в выживании на местности. Даже в Валенаре большинство эльфов предпочитает полагаться на свои навыки Выживания, а не на ужин в харчевне. Распространено поверье, что эльфы Валенара способны есть грязь и песок, в этой легенде есть толика правды, и связана она с флягой куалра. Аеренал известен своими мощными зонами проявления плана Ириан и необыкновенной древесиной. Фляга куалра вырезается из дерева, пропитанного скрытой энергией Ириана; эта сила заряжает содержимое фляги позитивной энергией, преобразуя небольшое количество воды и горстку корешков в придающую сил еду.

Для того чтобы использовать флягу куалра, персонаж должен знать, на какие вещества она воздействует, и где их найти. Для этого требуется как минимум 4 ранга Выживания и обучение у того, кто уже знаком с куалрой. Если все условия соблюдены, фляга предоставляет носителю ситуационный бонус +3 к проверкам Выживания, совершенным для поиска еды и воды. Куалру можно использовать даже для того, чтобы придать сил лошади в тех местах, где нет пастбищ; для этого требуется собрать столько еды, сколько нужно трём человекам.

Фляга куалра весит один фунт и стоит 60 зм.

ПОГРАНИЧНЫЕ КРЕПОСТИ И ПУСТЫНЯ ЛЕЗВИЙ

Между Домом Лирандар и Короной Темнодрева существует сильный союз, и если пунктом вашего назначения является Тайр Валаэстас, вам стоит подумать о путешествии на воздушном корабле или стихийном галеоне. Если вам это не подходит, и вы вынуждены путешествовать на юг через Талентские равнины, то это дорога вам покажется весьма трудной.

Первое, что вы видите в Валенаре — это возвышающаяся над бесплодными равнинами каменная колонна. Из-за своей высоты и совершенной формы этот шпиль кажется искусственным. Он и должен казаться искусственным; это тайр — одна из крепостей Валенара. Легенды гласят, что эти монолиты поднялись ввысь еще во времена Эпохи Чудовищ, созданные руками легендарного друида Маэзана Шала, также известного как Громорукий. Шесть из этих каменных крепостей опоясывают Пустыню Лезвий — шпиль Каменное Перо, Тайр Валиор, Коготь Грифона, Замок Западного Ветра, Тайр Шантара и Аери — наряду с разрушенными шпилями Тайр Занатар и Тайр Элладорн.

В зависимости от того, когда вы прибудете, вы можете увидеть пристыкованный к крепости воздушный корабль Дома Лирандар или встретить патруль Кел Грифаэн — валенарских грифоньих всадников. Валенарцы знамениты своими чудесными лошадьми, но они — воины до мозга костей, и понимают ценность господства в воздухе. Кел Грифаэн возникли во времена борьбы Валаэс Тайрн с хобгоблинами Дакаанской империи. Один клан возродил эту традицию, связав свою жизнь с дикими

грифонами, чтобы заявить о своих правах на небо над пустыней. Каждый тайр — это еще и база целого военного клана наземных сил. На стенах мало солдат, эльфы предпочитают оставаться в движении, и большинство отрядов находится в поле и патрулирует земли вокруг крепости. Тем не менее, для оповещения солдат используют животных-посланников и другие приспособления, и угроза, исходящая от эльфов, всегда больше, чем кажется.

Единственные, кто найдет приют в валенарской крепости — это сами Тайрнадал и их союзники из Дома Лирандар. Если вы путешествуете с отпрыском Дома Лирандар или валенарским воином, вам могут разрешить отдохнуть и освежиться, но не рассчитывайте остаться здесь надолго.

За линией тайров лежит Пустыня Лезвий, такая же коварная и смертоносная, как и ее название. Помимо обычных опасностей любой пустыни ряд областей Пустыни Лезвий затронут планами. В зонах проявления, связанных с Фернией, сверхъестественно высокая температура и обжигающие вихри. Ужасающие, сдирающие кожу вихри разрывают области, связанные с Шаваратом, а еще говорят, что в этих землях обитают призраки павших воинов — хобгоблинов Дакаана и других солдат, погибших в пустыне. Хороший проводник поможет обойти эти предательские территории и возможно даже сможет найти посреди горячих песков Ламманийский оазис. Но путешествие вслепую — чистой воды самоубийство; ряд историй рассказывает о неудачниках, которые ушли в пустыню, а умерли на самом Шаварасе.

КЕТ И СТАРЫЙ ТРАКТ

Несмотря на то, что кунанские поселки и деревушки разбросаны по всему Валенару, на его территории существует лишь одна большая дорога. Это Старый Тракт, который протянулся от руин Пилас Марадала на южном побережье до расположенного на северо-востоке Норината. Военные отряды Тайрнадал патрулируют Старый Тракт, тем самым гарантируя безопасность своим союзникам из Дома Лирандар и захотевшим путешествовать кунанцам. На Старом Тракте вы не встретите бандитов или других хищников, также как и не найдете вы здесь ни одного постоянного двора или каких-либо других удобств. Если вам необходимо пополнить припасы или вы хотите отдохнуть после пересечения пустыни, то вы наверняка захотите остановиться в городке Кет — третьем по величине поселении в Валенаре. Несмотря на то, что кунанцы могут избегать чужаков, в городе под руководством Дома Лирандар существуют представительства многих отмеченных драконом домов. Помимо постоянного двора «Золотой Дракон», принадлежащего Дому Галланда, вы здесь найдете дом исцеления Малара д'Джораско, лицензированную Домом Каннит кузницу «Песок и Сталь» и представительство Дома Лирандар. Баржи уходят на юг по реке ежедневно, а воздушные корабли пересекают Кет два раза в неделю; если же ваш путь через пустыню оказался тяжелее, чем вы ожидали, вы можете просто проехать оставшуюся часть пути до Тайр Валаэстас.

До тех пор, пока вы сами не провоцируете Валаэс Тайрн, на Старом Тракте вам практически нечего бояться. Как бы вы не путешествовали — по суше, морем или воздухом — вскоре вы доберетесь до Тайр Валаэстас — сердца Валенара и резиденции Короны Темнодрева. И именно здесь вас ждут настоящие приключения.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- ◆ Дом Вадалис полагает, что Кел Грифаэн используют друидическую магию для выведения более совершенного вида грифонов, и надеется, что раскрыть этот секрет будет легче, чем загадку валенарских лошадей. Сможете ли вы проникнуть в Коготь Грифона, одурманить группу грифонов и добраться с ними до безопасного убежища прежде чем всадники найдут вас? Эти валенарские грифоны — обычные существа или в этом виде есть нечто необычное, магическое?
- ◆ Однажды ночью, когда отряд разбил лагерь неподалеку от Старого Тракта, часовой замечает, что по кромке света перемещаются крадущиеся фигуры. Скорее всего, это валенарские охотники, проверяющие достойны ли ИП того, чтобы бросить им вызов. Конечно, это могут быть и разбойники... или что-нибудь похуже.
- ◆ Пересекая Пустыню Лезвий, искатели приключений находят труп воина хобгоблина и великолепный двуручный меч, у которого достаточно магической силы, чтобы привлечь внимание группы. Возможно, это просто удачная находка, а возможно — это легендарное оружие, обладающее страшной историей и зловещей судьбой. Выкованный для сражений с Валаэс Тайрн оружейником древнего Дакаана, он заставит своего владельца сражаться с Валенаром. Владение мечом грозит проблемами и со стороны Даргууна, так как герои хобгоблинов и багбиров хотят вернуть клинок своих предков. Стоит ли из-за него подвергать себя опасности?
- ◆ В 994 ГК были убиты тысячи сайрийцев, пытавшихся сбежать от туманов Земель

Скорби. Часть из них пала от рук валенарских защитников Когтя Грифона и западных крепостей, часть была убита людьми — кунанцами, живущими в деревушках неподалеку от тайров и желающими отомстить за обиды, нанесенные их предкам. То были времена паники и безумия, и этот инцидент оставил глубокий шрам в сердцах сайрийцев, которые смогли выжить. Элитный отряд сайрийских мстителей (Пять Народов, стр.86) хочет отомстить и убить столько кунанцев, сколько успеет до того, как им придется вступить в бой с валенарскими силами. Никто из них не рассчитывает пережить этот поход — но перед смертью они надеются вырезать как можно больше деревень. Что будут делать ИП, столкнувшись с этими фанатиками? Если ИП сражались за Сайр, возможно, во время войны они сражались бок о бок с одним из мстителей, возможно, кто-то из тех, кого они любили, пал от руки кунанцев. Станут ли ИП помогать мстителям в их вендетте? А может они станут на сторону Валенара и на защиту селян? Или попытаются убедить сайрийцев отказаться от самоубийственного задания?