

ПРАВИЛА

До пункту про смерть

(після другого рядка)

Якщо персонаж помирає і його воскрешають до завершення пригоди - він отримує усю винагороду по завершенню ігрової сесії.

Якщо воскресіння відбувається по завершенню пригоди (силами авантюристів чи оплачуючи послуги чарівника) - персонаж отримує лише ту винагороду, яку він заробив, будучи живим.

Якщо воскресіння відбувається перед наступною ігровою сесією - гравець не отримує жодної винагороди за попередню пригоду.

Дні простою

Час, який відбувається між пригодами, вимірюється в днях простою. Цей період можна витратити на наступні речі:

- **Скористатись послугами чарівника.**
Ціна за використані матеріали в заклятті може бути розділена між гравцями поточної пригоди.
- **Скопіювати закляття в свою книгу.**
За кожен день простою персонаж можна витратити 8 годин для копіювання одного закляття у свою чарівну книгу. Два або більше персонажі в одній і тій же пригоді можуть разом витратити години простою для обміну відомими закляттями. Оскільки існує шанс невдалого копіювання, ці дії мають відбуватись в присутності ДМа.
- **Підвищити рівень**
Можна витратити дні простою, щоб підвищити собі рівень. Однак це можливо лише на 4, 10 та 16 рівнях.
З 4 на 5 рівень - 20 днів
З 10 на 11 рівень - 100 днів
З 16 на 17 рівень - 300 днів
- **Взяти участь в азартних іграх**

Ціна: 5 днів простою, ставка від 10 до 1000 золотих, три перевірки навиків: Уважності (Perception), Обману (Deception) та Залякування (Intimidation)

Ефект: від втрати ставки та отримання боргів, до подвоєння ставки

- **Вдатись до криміналу та пограбувати одного із торговців Флану**

Ціна: 5 днів простою, 25 золотих, три перевірки навиків: Скритності (Stealth), Спритності (Dexterity) з наявними інструментами (Thieves Tools) та Обману (Deception) або Уважності (Perception) або Розслідування (Investigation) на вибір.

Ефект: від потрапляння в тюрму до отримання хорошої винагороди

- **Бійцівський турнір**

Ціна: 5 днів простою, три перевірки навиків: Атлетика (Athletics), Акробатика (Acrobatics) та особлива перевірка Тілобудови (Constitution) з бонусом, рівним результату кидка найбільшої Кості Хітов (Hit Dice) персонажа. При бажанні будь-яку з цих перевірок можна замінити на кидок атаки своєї зброї.

Ефект: від нульового заробітку до 200 золотих прибутку

- **Релігійне служіння (лише для “віруючих” персонажів)**

Ціна: 5 днів простою, перевірка Релігії (Religion) або Харизми (Charisma)

Ефект:

1-9 Ніякого ефекту. Старання гравця не були помічені

10-20 Наступна атака дорівнюватиме 19, якщо 19-20 для гравця кріт - то це кріт.

21+ Отримання Inspiration

Обмін предметами

Щодо звичайних предметів:

Обмінюватись звичайними предметами та золотом між СВОЇМИ персонажами ЗАБОРОНЕНО! Обмін магічними предметами між своїми персонажами та іншими гравцями - за звичайними правилами.

Передавати золото та предмети іншому персонажу ЗАБОРОНЕНО! Дозволено лише оплачувати послуги під час пригоди (наприклад, скинутись золотом, аби купити лікувальне зілля чи предмет). В такому випадку предмет рахується у власності того персонажа, якому його вручили.

Щодо магічних предметів

В кінці кожної ігрової сесії герої у винагороду отримують не тільки гроші, славу і дні простою, а й предмети різного типу магічності. Вони можуть бути потрібні кільком гравцям одночасно, або ж не потрібні нікому. Нижче - декілька нюансів, як допоможуть вам розібратись хто, кому і за які гроші.

- Магічні предмети завжди отримує той гравець, який його ще немає, або ж в якого їх менше. Якщо предмет нікому не потрібен, тоді він просто покидає гру.
- Предмети можна обмінювати між гравцями за наступними правилами:

(якщо гравці не грають разом) за 15 днів простою з кожного гравця + ціна проживання за 15 днів;

(якщо гравці грають за одним столом) безкоштовно і миттєво;

- Гравець може "позичити" магічний предмет сопартіїцю на час ігрової сесії, але це не рахується обміном і по завершенні завдання предмет автоматично повертається до власника.
- Предмети обмінюються **ЛИШЕ** на предмети тої ж рідкісності (uncommon на uncommon, rare на rare) і того ж ігрового сезону. Їх не можна обміняти на гроші чи на розхідні матеріали (свитки і зілля рахуються розхідним матеріалом).
- Отримані після завдання магічні предмети **НІКОЛИ** не продаються за ринковою ціною, їх можна лише обміняти.
- Існує можливість викинути чи знищити непотрібний магічний предмет, але він все одно буде рахуватись в ліміті магічних предметів, якими володіє гравець (необхідно лише для визначення в кого їх більше, під час розподілу нових предметів)
- При виході з фракції, персонаж втрачає усі очки renown даної фракції та більше не може повернутись до неї. Магічні фракційні предмети залишаються у власності персонажа.

Усі маніпуляції з предметами (отримання, обмін, купівля) записуються на листку Ліги Авантюристів активного гравця (або обох гравців, якщо це був обмін).

Важливі дрібниці

- Створювати магічні свитки під час 1 сезону Ліги Авантюристів **ЗАБОРОНЕНО!** Знайдені на пригоді або куплені магічні свитки працюють по звичним правилам.
- Предмети, які ви даєте союзниками під час пригоди (магічні, звичайні, зілля, свитки) повертаються до вас після пригоди, якщо не були використані.
- У випадку суперечливих ситуацій за столом (різне трактування правил, нелогічне поведіння персонажів тощо) фінальне слово за Майстром, який веде гру. Гравці можуть оскаржити рішення Майстра **ПІСЛЯ** гри, однак під час сесії фінальне слово за ним.
- Якщо гравець вимушено чи свідомо покидає пригоду до її завершення - він отримує лише XP згідно пройдених сутичок та виконаних завдань на час його

виходу. Він не отримує золото та не бере участь у розподілі магічних предметів в кінці сесії.

- Якщо гравець зареєструвався на гру, але не прийшов без попередження - пригода рахується пройденою, із занесенням в таблицю зіграних сесій. Пройти її знову цей персонаж уже не може.

(не потрібно робити окремим блоком)

Культ Дракона та їхні союзники

#Северин

Культ Дракона

“...ніщо не вистойть, крім похилених тронів, в яких замість правителів сидять мертві. Дракони вічно будуть правити світом...”

Саммастер

Містра - богиня магії - не раз удостоювала смертних честі бути своїми Обранцями, але не всі могли справитись із великим даром богині. Одним із таких був талановитий чарівник Саммастер. Він багато роздумував про роль драконів - цих прекрасних і смертоносних створінь, які з'явилися на Торілі задовго до зародження людської раси. І зрештою дійшов висновку, що дракони гідні поклоніння, що саме вони повинні правити світом, причому не просто дракони, а мертві дракони! Використовуючи силу, дану йому Містрою, Саммастер почав втілювати цю ідею в життя.

https://vignette.wikia.nocookie.net/forgottenrealms/images/0/09/Cult_of_the_Dragon.jpg/revision/latest?cb=20070207084332

(підпис) Символ Культу - вогонь з очима, що горять над кігтями дракона.

Так з'явився Культ Дракона - таємне товариство, що присвятило себе служінню невідворотній владі неживих драконів над Фаеруном. Культ займається збором інформації, незаконними обладками, магічними дослідженнями, а також укладає альянси зі злими драконам, аби перетворювати їх у драколіців та поклонятись їм.

Після приходу до влади культиста на ім'я Северин, відбувся внутрішній розкол Культ Дракона на “новий” та “старий”.

“Новий” Культ Дракона

Культ Дракона існував століттями. На протязі довшої частини цього часу його члени були сконцентровані на створенні та поклонінню драколічам. Адже саме так говорило пророцтво, переведене засновником культу Саммастером. Але все змінилось з появою юного культиста на ім'я Северин.

Натхненний Тіамат, Северин переглянув переклад пророцтва і знайшов іншу інтерпретацію тексту - “Ніщо не вистоїть, окрім похилених тронів, де замість правителів сидять мертві. Дракони будуть вічно правити світом...”

Задача Северина по реорганізації Культ Дракона привела його до дракона Хоондаррха. Те, що культист не лише пережив цю зустріч, а й навіть подружився із драконом - справило враження на Тіамат в її тюрмі в Дев'яти Пеклах. В нагороду вона відкрила Северину таємницю щодо існування 5 Масок Дракона. Отримавши загальні знання, Северин зміг те, чого не вдалось нікому - знайти усі втрачені Маски.

https://www.nicepng.com/png/full/92-921393_dragonborn-look-very-much-like-dragons-standing-erect.png

Він залишив собі Червону Маску, а інші Маски подарував своїм найближчим союзникам, даруючи кожному з них силу говорити із драконами. Використовуючи силу Масок Дракона, це Внутрішнє Коло Тих, Хто Говорить з Драконами допомогло Северину підготувати спосіб для повернення Тіамат.

Ті, що Говорять з Драконами

Найближчі друзі та соратники Северина отримували в дар від нього Маски Дракона. Це наділяло генералів Культ Дракона могутніми властивостями. Через це кожен Той, що Говорить з Драконами становив особливу небезпеку та міг самотужки вийти проти армії.

- Гальван Синій

<https://i.pinimg.com/originals/3d/00/f0/3d00f02b7bf34c803923db869dbec406.jpg>

Гальван був з Культ Дракона довше ніж Северин, а тому заслужив повагу серед культистів. Багато його знань про драконів було отримано через археологію та процес утворення драконолічів, однак його стиль мислення дуже нагадує синіх драконів. Він вважає Северина пророком, який випереджує свій час.

Народжений в Теї, Гальван не був достатньо вправним, аби стати Червоним Чарівником. Тим не менше, його родинні зв'язки із Рат Модаром дозволили Культю Дракона залучити Теї до процесу виклику Тіамат.

- Неронвейн Зелений

<https://i.ya-webdesign.com/images/necromancer-drawing-noble-6.png>

Ніхто не знає, що Неронвейн Зелений - насправді син короля Меландракха, короля Туманного Лісу та члена Альянсу Лордів. Будучи вигнаним із королівства, Неронвейн познайомився із Северином, який культивував ненависть принца та знайшов їй вихід. Отримавши владу над драконами, Неронвейн почав напади на своє королівство, показуючи своєму батьку, що він не може контролювати все і захистити всіх.

- Резмір Чорна

<https://db4sgowjqfwig.cloudfront.net/images/3163895/rezmir.jpg>

Резмір - напівдракон із Дому Орогот. Вона єдина з лідерів Культю Дракона, хто не зацікавлений в політиці. Підкоривши силу чорних драконів, Резмір завжди перша зголошується, коли Северину потрібно когось вбити. Будучи надзвичайно сильною фізично, Резмір любить підсилювати себе древніми Нетереськими реліквіями, серед яких розумний меч на ім'я Хазіравн.

- Варрам Білий

https://ic.pics.livejournal.com/richgreen01/12599175/240492/240492_original.jpg

Будучи близьким другом Северина, Варрам був першим хто отримав від нього Маску Дракона. Розумний і прямолінійний, Варрам завжди покладається на силу свого інтелекту та передбачення противника. Він проявив себе чудовим тактиком, а тому завжди знаходиться в оточенні солдат - Варрам просто не може не командувати.

Маски Дракона

П'ять древніх масок у формі голів дракона, кожна створена по подоби кожного з п'яти видів кольорових драконів. Вони володіють унікальними магічними властивостями: дозволяють власнику Маски говорити із драконами, та навіть підкоряти їх своїй волі. Також власник отримує властивості драконів - вміння літати, дихати вогнем та неймовірну живучість. Та найважливіше - Маски є фрагментами ключа. Навіть дві

можуть утворити Маску Королеви Драконів - унікальний предмет, що має одну ціль - сотворити міжпланарні двері, через які може пройти богиня Тіамат.

<https://i.pinimg.com/originals/2d/6c/aa/2d6caa8023b225f081a91952fdd2ec0f.jpg>

#мірлана #зарлада #рат_модар #культ_дракона

Тей

"Зручно винити Тей в усіх бідах. Зручно усім, навіть тейцям"

Мірлана

Для жителів Фаеруна Тей - темна і зла імперія, де жорстокі Червоні Чарівники нескінченно змахують батогами, де постійно стогнуть раби, і все що їх чекає за віддану працю - перетворення в гидких надприродних монстрів. Правда відрізняється не набагато.

Вільні тейці потрапляють в один з шести класів: Червоні Чарівники, бюрократи, священники, торговці, солдати і ремісники або кваліфіковані робітники - лише на крок вище простих рабів.



Кожен теець знає - майбутнє існує лише в стражданні ворогів

Тей - нація, керована жорстокими та надзвичайно могутніми чарівниками - зулкірами, які покладаються на рабство, щоб забезпечити себе багатством та розкішшю. Зулкіри в свою чергу вибирають тарчіонов земель - цивільних губернаторів, керівників мирськими справами царства і службовцями на благо Червоних Чарівників.

Червоні Чарівники голять все волосся на своїй голові (включаючи брови і часто вії) та іноді на всьому своєму тілі, і більшість сильно татуює себе. Такі татування - часто місця магічного зберігання заклять для надзвичайного використання (і саме вони є джерелом багатьох «дивних порятунків» ув'язнених тейців).

У Теї лише Червоним Чарівникам дозволяється носити червоний одяг. Їх вчать залізному самоконтролю - безмовному підпорядкуванню потужним старшим магам. Однак кожен Чарівник завжди таємно мріє про власну світову домінацію.

Влада Червоних Чарівників простягається далеко за межі кордонів Тея. Анклави Червоних Чарівників існують у безлічі великих міст всюди в країнах Внутрішнього Моря, змінюючи магічні вироби на товари, багатства і, в деяких випадках, рабів з дюжини країн. Тейців широко ненавидять і не довіряють їм, але широкий вибір магічних товарів приваблює багатьох покупців, яким байдуже на "етичні норми".

Червоні Чарівники Тею сумно відомі своїми «аморальними» магічними експериментами - але вони були б набагато більш небезпечні для решти Фаеруна, якби внутрішня боротьба серед їх рядів не була б настільки порочна та енергійна. Зулкіри постійно будують плани і змови проти своїх сусідів. А недавно серед них назрів серйозний конфлікт: не всі задоволені тим, що ліч Сзасс Тем - зулкір Некромантії Тею, де-факто взяв на себе керівництво країною. Один з таких - патріот та герой Рат Модар, який покинув Тей, аби заручитись підтримкою Культу Дракона та покінчити із тиранією Сзасса Тема.

Звіт Мірлани, Тейського лицаря, вірного воїна Рат Модара

Тей - віддалена держава на сході Фаеруну, відома своєю непростою історією і погонєю за магічними знаннями. Зараз Тей знаходиться під контролем ліча Засс Тема, але далеко не всі тейці підтримують такий стан речей.

Найвідоміша фракція експатріантів Тею очолена Червоним Чарівником Рат Модаром. Ходять слухи, що вони вступили у домовленість з Культур Дракона у пошуку союзників для звільнення свого дому.

Червоних Чарівників у Флані очолює Зарлада - сильний некромант, яка вже не один раз руйнувала плани Фракцій. Відомо, що вона керується не стільки інтересами Червоних Чарівників, скільки особистими цілями.

Червоні Чарівники часто діють за підтримки у вигляді Тейських Лицарів. Одним з таких лицарів є Мірлана - вмілий воїн та лейтенант Зарлади. На відміну від чарівниці, Мірлана є фанатично відданою Рат Модару.

з архівів Гахала Іммертума, Намісника фракції Альянс Лордів у Флані

(не потрібно робити окремим блоком)

Визначні особистості

ВОРОГИ ФЛАНУ

https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1vdykGXmWBUjSspdq6zugXXab/Smok-potw-r-otwarte-usta-Fantasy-grafika-plakat-tkanina-jedwabna-sztuka-dekoracje-cienne-Decor-12x18-cal.jpg_640x640.jpg

“Могутні поганці рідко коли діють разом. В них достатньо самозакоханості та впевненості у своїх силах, вони не довіряють один одному. Але якщо в них з’являється спільна мета - тоді варто готувати зброю. Тому я рекомендую точити найбільшу сокиру, яка в нас є. І негайно”.

зі звіту Альянсу Лордів щодо співпраці Культу Дракона та Червоних Чарівників Тею

#культ_дракона

Тіамат

П’ятиголова королева, божество злих драконів, вбивця богів - як тільки не називають Тіамат. Вона - уособлення усіх негативних рис своїх дітей, хроматичних драконів. Жадіблива, мстива, надзвичайно сильна і безсмертна.

<http://img1.joyreactor.cc/pics/post/full/art-Dragon-Tiamat-Dungeons-%26-Dragons-5105987.png>

Тіамат було вигнано з Фаеруну і запечатано в плані дияволів - Дев’яти пеклах. Там вона знаходиться в полоні, чекаючи моменту повернутись та помститись як богам, так і смертним. Багато хто не лише чекає її втечі зі своєї “в’язниці”, а й активно працює над визволенням злого божества.

#криптенгарден #культ_дракона

Ворганшаракс, Понівечена Злоба

Ворганшаракс - це дорослий зелений дракон, майже що древній, чий величезний розмір перевершує лише ще більш величезне его. Незважаючи на жорстоку травму, у вигляді покаліченого і порваного крила, залишену йому бронзовим драконом ще в ті часи, коли він був вірмлінгом, Ворганшаракс все одно справляє дуже сильне враження. Він достатньо великий та сильний, навіть в порівнянні з іншими драконами. В результаті травми та розміру, він досить незграбний літун, проте жахливо руйнівний на землі.

Ворганшаракс є породженням древнього зеленого дракона Клагелеуматар, що править в лісі Криптенгарден далеко на заході. У якості помсти фракціям Фаеруну за події в її лісі, вона позичила (хоча скоріше продала) допомогу Ворганшаракса Культ Дракона.

У Ворганшаракса є величезна кількість кобольдов, дракононароджених та напівдраконів, які фанатично віддані йому, багато з них володіють знаннями потужної магії.

Після подій "Тиранії Флану" Ворганшаракс захопив владу у Флані, оголосивши його своїм містом.

Під час самогубчої атаки Морн'аре, Намісниці Арфістів, Ворганшаракс загинув під обвалами Замку Вальєво. Довгий час Культ Дракона намагався повернути дракона до життя за допомогою Сяючого Озера, однак те, що було під Фланом, виявилось лише тінню своєї колишньої величі. Знайшовши інше Озеро, культисти напоїли ним Ворганшаракса, чим оживили його. Однак разом із життям в дракона вселився дух Тирантраксуса - древньої сутності, що уже сотню років тому уже захоплювала Флан. Тепер Ворганшаракс-Тирантраксус має на меті зібрати власну армію, аби підкорити Фаерун!

#тей #тіамат

Рат Модар



"Ми маємо керувати мертвими, а не вони нами"

Не дивлячись на складну бюрократичну структуру, фактично Теєм керує ліч Сзасс Тем - зулкір школи Некромантії. Однак його хватка абсолютної влади була ослаблена внутрішньою боротьбою. Смертні Червоні Чарівники повстали проти своїх господарів - нежиті, знищили деяких зулкірів-лічей Сзасса Тема та прорідили ряди іншої нежиті.

Мало хто за межами країни, знають про конфлікт в Теї. У цій тихій громадянській війні, обидві сторони побоюються залучати багато уваги, так як це зробить Тей легкою ціллю довгого списку ворогів. Сзасс Тем ставить під сумнів відданість всіх Червоних Чарівників, що живуть за межами Тею, і дає зрозуміти, що смерть, і навіть гірше очікує тих, хто посміє виступити проти нього.

Одним з таких вигнанців Червоних Чарівників є Рат Модар, ілюзіоніст з високими навичками, який вже давно перебрався на Узбережжя Мечів. Від природи цікавлячись драконами, Рат Модар швидко вийшов на контакт із Культom Дракoна та Северином. Молодий, амбітний лідер Культу шукав могутню магію для виявлення загублених Масок Дракoнів, для того, щоб привести в дію ритуал, який б викликав Тіамат з Дев'яти Пекел. Рат Модар мріяв про армію, яка могла б протистояти та перемогти Сзасса Тема. Їх союз виник з взаємної необхідності.

Прихованою підставою для цього союзу є віра Рат Модара в те, що, коли Тіамат повернеться, вона зрозуміє, що Червоні Чарівники є ціннішими союзниками, ніж віддані, але недосвідчені в магії адепти Культу Дракoна. Рат Модар сподівається, що Тіамат викаже свою прихильність тим, хто займав ключову роль в її звільненні, та дарує армію драконів для облоги Тея. Після повалення Сзасса Тема, Рат Модар планує зайняти місце на чолі всіх Червоних Чарівників.

#тей #криптенгарден #рат_модар #денлор

Зарлада



Червона Чарівниця із власними мотивами

Про Зарладу відомо небагато. Могутня тейська чарівниця, яку Рат Модар відправив служити Культі Дракона. Після подій в Криптенгардені, Зарлада прибула у Флан, де очолила Червоних Чарівників. Вона провела кілька успішних операцій проти фракції Флану, чим заслужила довіру Культі Дракона.

Однак виявилось, що цілі Зарлади розходяться із наказами Рат Модара. Основна причина перебування у Флані - це давно зниклий чарівник Денлор. Використовуючи ресурси Культі Дракона та власні магічні здібності, Зарладі вдалось обманути усіх "союзників" та завершити довгий ритуал в Проклятому Ліцеї Бейна - своїй штаб-квартирі та колишньому притулку для обдарованих дітей. Намісники фракції Флану відправились перехопити плани тейської чарівниці, однак не повернулись.

Поточне місцезнаходження Зарлади невідоме.

*більше інформації після проходження завдання **"Повернення Червоної Королеви"***

#зарлада #кендлкіп

Честер Ламб



Честер Ламб. Ельф, військовий цілитель. Родом із Кендлкіпа. Дослужився до рангу "Мудра сова", а потім несподівано перейшов на сторону Келбена Арунсана, коли трапився розкол серед Арфістів. Довгий час про нього не було нічого чути, але кілька років тому він з'явився в околицях Невервінтера в якості найманця. В основному

супроводжував каравани торговців Півночі та працював охоронцем заможних осіб. Недавно з'явився у Флані, супроводжуючи жінку в червоному каптурі на ім'я Зарлада

зі звіту від шпигуна для Терафіеля з Мірабару

більше інформації після проходження завдання "Час знімати маски"

#ворганшаракс #культ_дракона #вітаючі

Шрейлін Горл

https://orig00.deviantart.net/7da6/f/2015/134/5/e/vampire_by_zetsuai89-d8tdxcl.png

Після приходу до влади дракона Ворганшаракса, Вітаючі з бандитів перетворились на народних героїв. Але не усім сподобався такий "ребрендинг". Будучи досвідченим злодієм із великим амбіціями, Шрейлін Горл вважає, що краще грабувати бідних, аніж допомагати їм. Окупувавши маєток Ковель, Шрейлін пішов на угоду з Культom Дракона та надав їм плани підземних комунікацій під Фланом.

#культ_дракона

Северин

Северин був молодим адептом Культу Дракона, коли вирішив, що кращий спосіб дізнатись природу драконів - це поговорити із одним з них. Він не вірив, що створення драконоліців дозволить Культy зрозуміти, що собою представляють ці величні створіння. Северин знайшов червоного дракона та рушив до нього в логово, аби поговорити.

https://i0.wp.com/dndadventurersleague.org/wp-content/uploads/2015/02/02-LATEST-STORY_Villians_Severin_T_140609.jpg?fit=600%2C420

Дракон знайшов щось цікаве в такому дивному молодому чоловіку, і дозволив тому жити. За цю хоробрість, Тіамат, богиня драконів, дала Северину дрібницю знання про Маски Драконів. Мало хто міг би використати це знання, але Северин був наполегливим. Він потратив роки, аби знайти усі загублені Маски.

Маски Дракона похитнули розподіл влади у Культі Дракона. Кожного разу знаходячи Маску, Северин віддавав її ключовій фігурі Культу, таким чином знаходячи могутніх союзників та роблячи їх ще більш могутніми. І хоча залишились ще традиціоналісти, які вірять в ідеали створення драконоліців, більшість Культу Дракона стали одержимими

ідеєю Северина - повернути Тіамат з її темниці в Дев'яти Пеклах та утворити цивілізацію драконів.

Джей Джона Джеймсон

Одіозний журналіст із Флану, власник "Вісника Флану" - щотижневої газети, яка поширює популістську інформацію. Ніхто не знає, де він знаходиться, чи як виглядає.

#чорні_кулаки #сльози_злоби #ектор_брамс #культ_дракона

Крон Болвер



Не дивлячись на свою молодість, лицар-лейтенант Болвер є успішним лідером. Він харизматичний та вселяє впевненість у своїх підлеглих. Однак, він звик до розкоші, і знає, що за це потрібно платити. Тому, будучи правою рукою Ектора Брамса, Крон Болвер успішно маніпулював інформацією задля власної вигоди. З приходом до влади Культу Дракона, лейтенант пішов вгору по кар'єрній драбині, спершу очоливши Сльози Злоби, а згодом і ставши де-факто Намісником Флану. Однак всередині він так і залишився спраглим до наживи гімнюком.

Тирантраксус

http://cdn.wallpapername.com/2850x1855/20121101/eyes%20dark%20dark%20side%20art%20manipulation%202850x1855%20wallpaper_www.wallpapername.com_59.jpg

Ніхто не знає, хто чи що таке Тирантраксус. Все що про нього відомо - що це сутність не з Торілу, яка використовує розриви в Плетінні як двері. Вона поширює легенди про те, що Сяюче Озеро дарує неймовірну силу. Пропонує скупатись чи випити води з Озера, аби вселитись в тіло та захопити над ним контроль. Тирантраксус уже фігурував в історії Флану - 140 років тому він захопив бронзового дракона Сроссара та використав його силу, аби підкорити регіон. Цього разу він вибрав своєю ціллю зеленого дракона Ворганшаракса, а своїми новими послідовниками - Культ Дракона.

СОЮЗНИКИ ФЛАНУ

<https://i.pinimg.com/originals/87/f7/e3/87f7e3e42272054751c15436e09d0cab.jpg>

“Я знав одного хлопця, він працював на лісопилці. Ми познайомились в барі - він шукав допомоги з вовками, а мені були потрібні гроші і шкури. Потім ми зустрічались кілька разів, говорили про те, про се. І знаєш, я прив'язався до нього. Можливо, він не був важливий для історії, але він був важливим для мене”

з п'яної розповіді відомого авантюриста

Коннрад Броненвіл

Коннрад Броненвіл був 12 королем Міфрільного Залу та лідером клану Бетлхамерів. Прямолінійний та справедливий, він покладався на силу своїх товаришів і хороше стратегічне планування. Коли Культ Дракона почав набирати сили та загрожувати усьому Фаеруну, Коннрада вибрали представником дварфів Альянсу Лордів на Раді Вотердіпу. Однак він так до неї і не доїхав.

<https://i.pinimg.com/originals/10/48/17/104817f0a92fc6086ebfa41736c04e30.jpg>

В околицях Флану на його кортеж напали орки. Зрозумівши цінність полоненого, вони продали його Культу Дракона, а ті відправили короля Міфрільного Залу до свого лідера - Северина. Але туди Коннрад теж не доїхав.

Авантюристи Флану, вважаючи що грабують перевезення золота Культу, напали на караван та звільнили Коннрада. Шукаючи шлях покинути Флан, король Міфрільного Залу проникся проблемами містечка на березі Місячного Моря і згодом очолив повстання. Розуміючи, що влада Культу тут занадто сильна, він уклав хиткі союзи із сусідніми містами Хілсфаром та Мулмастером, а також попросив допомогу у Альянсу Лордів.

Зрештою, об'єднані сили фракцій Фаеруну вступили в бій проти Культу Дракона у знаменитій "Битві за Флан".



#чорні_кулаки

Ектор Брамс

Ектор Брамс служив Лицарем-командором Чорних Кулаків при двох останніх Лордах Флану. Він вперто-чесний, грубий, 64-річний чоловік, на чиї плечі ліг важкий тягар керівництва. Його рідко бачать на публіці без офіційною регалії його нинішній посаді - зачарованого чорно-емалевого латного обладунку і довгого багряного плаща, що символізують те, що він Лорд-Регент Флану. Він жорстоко розбирається з донесеннями

про хабарі, і рідкісний гвардієць переживав більше одного підтвердженого обвинувачення.

#чорні_кулаки

Алейд Буррал

Серед Чорних Кулаків не усі мудаки. Є ще садисти, маніяки та ті, хто відкрито насолоджуються своєю владою. Але лицар Алейд Буррал - це рідкісний виняток. Вона сильний воїн із гострим розумом, але її добре серце, яке вона ховає за маскою строгості, заважає кар'єрному росту. Вона не терпить егоїстичних дураків, і вважає усіх авантюристів саме такими.

з доповіді мисливця Гастона

https://c.wallhere.com/photos/6b/81/1920x1328_px_fantasy_Art_warrior-607326.jpg!d

Йовір Глендон

Йовір Глендон - власник титулу Провідник Мертвих, найвищого титулу ордену Келемвора. Без почуття гумору. Бриє налісо голов, але носить акуратно пострижену бороду.

Вважає догляд за Валінгенським кладовищем важливою частиною своєї віри, тому його часто можна бачити в робах, забруднених травою, і з серпом в руках.

Маркот Хассельпонт

Маркот, в народі відомий як Товстий Мар, - це офіціант таверни "Гоблін, Що Сміється". Відомий своєю надмірною балакучістю, а також знанням різних історій. У нього дві улюблені справи. Перша - це розпитувати авантюристів про їхні авантюри, аби потім перекручувати ці історії та видавати за давно забыті легенди. Друга - не приносити страви вчасно.

<http://bloggingshakespeare.com/wp-content/uploads/2012/01/falstaff.jpg>

#тей #зарлада #рат_модар #денлор

Мірлана

Одна з елітних воїнів Тею - Тейський лицар. Сильна, небезпечна, тренована, холоднокрровна - і фанатично віддана своїй справі.



“Тільки Рат Модар приведе Тей до перемоги”

Мірлана була відправлена у Флан супроводжувати некроманта Роррета Монфорота в його завданні підняти армію нежиті під Валінгенським цвинтарем. Але несподівано її накази змінились - Рат Модар особисто перевів її під командування Зарлади, могутньої Червоної Чарівниці. Виявилось, що для Мірлани було заготовлене секретне завдання, пов'язане із давно зниклим чарівником Денлором.

*більше інформації після проходження завдання **“Повернення Червоної Королеви”***

Після зникнення Зарлади, Мірлана стала ренегатом. Утікачи від своїх колишніх союзників, вона потрапила в пастку і пішла на вимушену співпрацю із фракціями Флану.

“Просто щоб ви знали - мені не подобається наш союз так само як і вам. Але Зарладу потрібно зупинити! Допоки вона не знищила нас усіх!”

Мірлана на допиті голів фракцій

більше інформації після проходження завдання “Ренегат. Частина 3”

РЕЙНА

<https://fex.net/s/mmyoex6>

(не потрібно робити окремим блоком)

Флан та околиці

#ектор_брамс #чорні_кулаки

Флан

“Суворі землі народжують сильних людей”

табличка над барною стійкою таверни “Гоблін, що Сміється”

Флан, заснований в 367 ЛД, втілює собою непохитність людей і їх прагнення приносити цивілізацію в дикі місця. З моменту заснування, місто багато разів розносили на шматки, але воно відроджувалось як фенікс з власного попелища. Однак це сказалося на місцевій архітектурі: Флан буквально стоїть на власних руїнах, а в підвалах будинків можна зустріти спуски в древні катакомби.

Будучи одним із важливих портових міст на березі Місячного Моря, Флан опинився в скрутному становищі, коли помер Лорд-Протектор Анівар Даоран. До влади прийшов Ектор Брамс - начальник ордену Чорних Кулаків, військової організації, що існувала у Флані десятиліттями. Будучи хорошим військовим, але поганим політиком, Ектор Брамс пішов простим шляхом та об’явив військовий стан в місті та околицях.

Чорні Кулаки взяли владу у місті, тримаючи усіх в страху та порядку. Торгівля у Флані майже зупинилась, гільдії почали боротись за контроль над містом, аби компенсувати втрату доходів. Заробітна плата різко впала, ціни на товари та послуги стрімко ростуть. З кожним днем, все більше тіл розгойдується на Стояновський воротах. Флан, де нині панує беззаконня, являє собою лише жалюгідну тінь того, чим він був раніше.

Мало хто знає, що Флан приховує Сяюче Озеро. Знаходячись під Замком Вальєво, цей древній резервуар сирої магічної енергії не раз привертав увагу різних злих сил. Лорди-Протектори Флану присвятили своє життя захисту Сяючого Озера, однак несподівана смерть останнього Лорда обірвала цю таємницю.

#ектор_брамс #ворганшаракс

Замок Вальєво

Найбільша будівля у Флані. Являється зосередженням місцевої влади та місцем, де проживає Лорд-Регент Ектор Брамс. Сам замок величезний, його величні стіни із граніту та мармуру витримували не одну облогу.

Після приходу до влади дракона Ворганшаракса, замок Вальєво став його резиденцією. Саме сюди привозили полонених, аби вони копали в древніх руїнах під замком, до забутого Сяючого Озера.

<https://www.designyourway.net/blog/wp-content/uploads/2009/12/Fantasy-Castles-1-700x383.jpg>

#чорні_кулаки

Ворота Стоянов

Колосальна будівля, по слухам, побудована вогняними гігантами, представляє собою штаб-квартиру лицарів Чорного Кулака та є єдиним входом в замок Вальєво. Величезні стіни висотою 60 футів та шириною 30 футів тягнуться по обидві сторони від масивних кованих залізом дверей, які зачиняються лише під час війни. Злочинців, арештованих у Флані, ув'язнюють у Воротах Стоянов, і рано чи пізно більшість з них будуть повішані тут же.

https://c.wallhere.com/photos/73/c4/fantasy_art_digital_art_castle_medieval-137990.jpg

Валінгенське кладовище

На протилежній стороні річки Стоянов знаходиться міський цвинтар Флану - величний сад, повний дерев та квітів. Орден Келемвора десятиліттями опікується цим місцем,

надаючи поминальні та поховальні послуги. З моменту переходу під опіку ордену, на Валінгенському кладовищі зникла нежить. І келемворити стараються з усіх сил, аби мертві залишались мертвими, а їхні душі - упокоєними.

https://i.ytimg.com/vi/_145mziCnwY/maxresdefault.jpg

#зарлада #денлор

Проклятий Ліцей Бейна

Покинутий храм Бейна, про який ходять багато поганих чуток. Більшість з цих чуток поширювали Чорні Кулаки. Адже вони використовували підземелля Ліцею як нелегальну тюрму, в якій влаштовували смертельні бої.

Червона Чарівниця Зарлада використовувала це місце як штаб-квартиру для своїх операцій у Флані.

більше інформації після проходження завдання “Острів десяти”

<https://i.imgur.com/paADMFe.jpg>

#денлор

Вежа Денлора

Більше сотні років тому ця вежа належала могутньому чарівнику на ім'я Денлор. Але з часу його зникнення вежа стоїть запечатаною і порожньою.

більше інформації після проходження завдання “Вежа Денлора”

<https://i.pinimg.com/originals/3b/49/2d/3b492d7bdc4c1ddecf7c9efd20e0a475.jpg>

Таверна “Гоблін, Що Сміється”

“Гоблін, Що Сміється” - це стара відома таверна Флану, яка знавала кращі часи. Меблі зношені та мають шрами від різних потасовок. Штукатурка пожовтіла та осипалась, а люсти і лампи поржавіли. Однак це одне з найпопулярніших місць у Флані. Тут завжди є робота для авантюриста, пікантні слухи та, звісно ж, знаменитий капустяний суп.

https://ksr-ugc.imgix.net/assets/024/133/176/5fa4648860b7bab90bdea5b446f70c6a_original.jpg?ixlib=rb-2.0.0&crop=faces&w=1552&h=873&fit=crop&v=1550525207&auto=format&frame=1&q=92&s=aac618cc240975cd99ca1a7ada570ea3

#сльози_злости #ворганшаракс

Сортувальна Станція (СС)

Після приходу до влади дракона Ворганшаракса, колишні пожежні депо були переобладнані в “поліцейські” відділки, де квартируються Сльози Злости. Сюди привозять полонених, допитують їх та, якщо вони виживають, перевозять у Ворота Стоянов.

СС знаходяться в кожному районі Флану, що дозволяє Сльозам Злости ефективно контролювати населення та швидко реагувати на прояви непокори.

<https://i.pinimg.com/originals/13/fc/d8/13fcd893245dd01e09228cac9462c1f3.jpg>

Сяюче озеро

Сяюче Озеро - це відкрита рана на тілі Плетіння, могутнє, але небезпечне джерело чистої магії. Лише могутні чарівники можуть використовувати цю сиру магію, для усіх інших вона становить смертельну небезпеку.

https://gallery.yopriceville.com/var/albums/Fantasy/Magic_Forest_Lake_Wallpaper.jpg?m=1399676400

Культ Дракона розглядає Сяюче Озеро як ключ до контролю над регіоном, адже переконані що зможуть взяти під контроль його хаотичну силу. От тільки вони не знають найголовнішого. Сяюче Озеро являється “дверима” для Тирантраксуса, позапланарної сутності. Вона вселяється в могутніх істот, що контактують із Озером та підкоряє їх своїх волі.

Так уже трапилось 140 років тому, коли чарівник Денлор зібрав авантюристів, аби перемогти дракона Сроссара, в якого вселився Тирантраксус. Тоді магичне Сяюче Озеро під Фланом було перетворене в звичайну воду. Однак недавній зорепад утворив ще один розрив в Плетінні. І Культ Дракона захопив його, сподіваючись отримати доступ до могутньої сили. А натомість дав доступ Тирантраксусу до усіх їхніх надбань.

(не потрібно робити окремим блоком)

Фракції Фаеруну

Альянс Лордів

<https://andrewjluther.files.wordpress.com/2018/10/rpg-5e-factions-lordsalliance.jpg>

Альянс Лордів - це вільна коаліція сталих політичних сил, що направлена на підтримку взаємної безпеки та процвітання. Ця організація відома своєю агресивністю, войовничістю та максимальною залученістю в політику.

Цілі:

- Забезпечити безпеку і процвітання міст та інших поселень Фаеруну.
- Підтримувати широку коаліцію заради стабільності.
- Оперативно знищувати загрозу існуючим правителям.
- Приносити честь і славу своїм лідерам та рідним землям.

Переконання:

- Щоб зберегти цивілізацію, всі повинні об'єднати зусилля в боротьбі із темними силами.
- Бийся за своє королівство. Тільки ти можеш принести честь, славу та процвітання своєму лорду.
- Не чекай, поки ворог прийде до тебе. Кращий захист - це напад.

Для того, щоб знайти та знищити небезпеку своїм рідним землям, агенти Альянсу Лордів мають бути дуже добре навчені. Мало хто може зрівнятися з ними на полі бою. Вони б'ються за славу та безпеку свого народу і своїх правителів, і роблять це з гордістю. Але Альянс Лордів може вистояти тільки якщо всі його члени будуть вести "чесну гру" між собою, що вимагає певної дипломатичності.

ви можете наповнити цей блок своєю інформацією

Арфісти

<https://andrewjluther.files.wordpress.com/2018/09/rpg-5e-factions-harpers-updated1.jpg>

Арфісти - це широка мережа чаклунів та шпигунів, що відстоюють ідеали рівності та таємно протистоять зловживанню владою. Ця організація знає про багато речей, але мало хто знає про неї.

Ціль:

- Збирати інформацію по усьому Фаеруну.
- Завуальовано відстоювати ідеали рівності та справедливості.
- Протистояти тиранам та тим лідерам чи організаціям, що досягають занадто великої могутності.
- Допомогати слабким, бідним та ущемленим.

Переконання:

- 1

Агенти Арфістів навчені діяти самотужки та покладатись виключно на власні ресурси. Якщо вони потрапляють в неприємності, вони ніколи не розраховують, що інші Арфісти їх врятують. Не дивлячись на це, кожен Арфіст готовий прийти на поміч в час потреби, а дружба між агентами фракції практично непорушна. Майстри шпигунства та скритого проникнення, вони діють в тіні, застосовують багато фальшивих особистостей для створення союзів, розширення своєї мережі по збору інформації, а також маніпуляції іншими заради власних потреб.

ви можете наповнити цей блок своєю інформацією

Жентарім

<https://andrewjluther.files.wordpress.com/2018/10/rpg-5e-factions-zhentarim.jpg>

Жентарім - це безпринципова тіньова мережа, мета якої - поширити свій вплив на весь Фаерун. Організація амбіційна, опортуністична та вважає, що при владі мають бути лише достойні, в незалежності від їхнього економічного чи соціального стану.

Ціль:

- Збагачуватись.
- Шукати можливості захопити владу.
- Розширювати вплив на ключові організації та людей.
- Керувати Фаеруном.

Переконання:

- Жентарім - твоя сім'я. Ти прикриває його, він прикриває тебе.
- Ти - господар своєї долі. Не будь чимось меншим за те, ким ти можеш стати.
- У всього та всіх є своя ціна.

Агент Жентаріму відчуває себе частиною великої сім'ї, покладаючись на Чорну Мережу в питаннях ресурсів та безпеки. Однак, члени організації користуються достатньою автономією, аби переслідувати власні інтереси, а також досягти певного рівня особистої могутності чи впливу.

ви можете наповнити цей блок своєю інформацією

Орден Латної Рукавиці

<https://andrewjluther.files.wordpress.com/2018/10/rpg-5e-factions-orderofthegauntlet.jpg>

Орден Латної Рукавиці об'єднує пильних та відданих своїй справі шукачів справедливості. Ця організація відома своїм благородством та фанатизмом.

Ціль:

- Завжди бути спостережливим і озброєним перед лицем зла.
- Виявляти загрози у вигляді секретних груп та злих істот.
- Насаджувати справедливість.
- Нести покарання лише у відповідь - ніколи не атакувати першим.

Переконання:

- Віра - це найвеличніша зброя проти зла - віра в бога, друзів і самого себе.
- Протистояння злу - складна задача, що потребує неймовірної хоробрості і сили
- Карати злі діяння - справедливо. Карати злі думки - ні.

Орден Латної Рукавиці - це міцне угруповання осіб, що розділяють спільні ідеали, рухомі релігійним фанатизмом або ж загостреним відчуттям справедливості. Дружба і братерство важливі для членів Ордену, і вони відносяться один до одного із довірою та прив'язаністю, яка буває тільки між братами чи сестрами. Як солдати із високою мотивацією, агенти Ордену намагаються стати кращими в тому, що роблять, і шукають можливості випробувати свою доблесть.

ви можете наповнити цей блок своєю інформацією

Смарагдовий Анклав

<https://andrewjluther.files.wordpress.com/2018/10/rpg-5e-factions-emeraldencave.jpg>

Смарагдовий Анклав - це поширена група мешканців дикої місцевості, які зберігають природний стан речей та викорчуюють усі протиприродні загрози. Члени цієї організації розсіяні по світу та схильні до відлюдності.

Ціль:

- Відновлювати та підтримувати природний порядок.
- Знищити все, що протиприродне.
- Тримати стихійні сили світу під контролем.
- Стримувати цивілізацію та природу від взаємного знищення.

Переконання:

- Природний порядок має бути збережено.
- Усі сили, що загрожують природньому порядку, мають бути знищені.
- Цивілізація і природа мають існувати мирно.

Агенти Смарагдового Анклаву розкидані по світу і переважно працюють ізольовано. Вживання в суворому світі також потребує серйозної виносливості та майстерності в мистецтві бою. Вони вчаться більше покладатись на власні сили, аніж на інших. Однак частина агентів Смарагдового Анклаву присвячують себе допомозі іншим для виживання серед небезпек диких земель.

ви можете наповнити цей блок своєю інформацією

Фракції Флану

Чорні Кулаки

Військова організація Флану під командуванням командора Ектора Брамса. Маючи коріння в культі Бейна, Чорні Кулаки обірвали всі формальні зв'язки десятиліття тому, проте вони все ще словесно шанують Бейна.

Після того як Ектор Брамс став Лордом-Регентом Флану, Чорні Кулаки почали відповідати за підтримання порядку і дисципліни у Флані. Через вакуум влади, лицарі Чорного Кулака отримали повноваження виступати одночасно в якості судді, присяжних і ката. Їх суд швидкий і суворий, за що громадяни Флана їх бояться та ненавидять.

Нижні чини ордену наскрізь корумповані, і хабарництво та знуцання є звичайним явищем. Саме небажання Чорних Кулаків займатись своїми обов'язками і спричинило

притік авантюристів у Флан: заплатити найманцям за виконання роботи виявилось ефективніше аніж чекати допомоги міської варти.

Сльози Злоби

Хоч вельмишановний Лорд-Регент Ектор Брамс і мав у власних інтересах збереження безпеки у місті, не усі його підлеглі поділяли цей порив.

Коли Ворганшаракс, Понівечена Злоба, та його приспівники-культисти захопили Флан, багато колишніх Чорних Кулаків переметнулись на сторону нападників, жадаючи зберегти свій владний статус. Ці зрадники зараз відомі під іменем Сліз Злоби та підтримують тиранічний режим, встановлений Культom Дракoна.

Більшість з їхнього числа - добре озброєні воїни, багато хто - ще й досвідчені. Вони - залізний кулак на пульсі міста, і ті, з ким ви стикатиметесь частіше всього. Впізнати їх можна за яскраво-зеленою символікою у вигляді каплі, що вкриває їх безчесні чорні мундири.

з архівів Гахала Іммертума, Намісника фракції Альянс Лордів у Флані

Сльози Злоби зберегли усі навички Чорних Кулаків. Ті ж манери допитів, та ж ненависть, те ж бажання робити все чужими руками. Їх багато, вони добре озброєні, у них є тактика, відточена роками. Але Культ потребує покори та гарматного м'яса, тому Сльози Злоби набирають до себе усіх: садистів, ображених та "патріотів" із промитими мізками. Секрет успішного протистояння з цими загонами - це знищення командування. Без командира Сльози Злоби перетворюються на звичайних головорізів.

Але як не всі Чорні Кулаки були корумповані, так не всі з них підтримали режим Ворганшаракса. Такі особи як Алейд Буррал чи Джесайл Грейкастл можуть бути цінними союзниками, які допоможуть переманити тих Чорних Кулаків, які коливаються.

з доповіді мисливця Гастона

Червоні Чарівники Флану

Я лише кілька раз бачив Червоних Чарівників в дії. В червоних шатах, лисі, татуйовані, мовчазні. Вони працюють групами, по три чаклуна мінімум. Поки один виманює на себе противника, інші двоє знаходяться поруч, невидимі, готові або метнути гігантські вогняні кулі, або ж паралізувати суперників. Або ж і те, і інше. Деколи вони викликають мертвих собі на допомогу, оточуючи суперників, щоб шпурнути кулю вогню в натовп. Майже завжди вони супроводжують високопосадовців Культу чи важливі вантажі. Або ж беруть участь в каральних операціях, де цілять вогняними кулями в противників,

ігноруючи жертви серед союзників. Мені інколи здається, що вони їм просто подобається метати вогняні кулі.

Я знаю, що Культ Дракона також має чаклунів, але Червоні, як їх називають Сльози Злоби, це зовсім інший рівень. Якщо ви не можете вбити їх першими - тікайте.

з доповіді мисливця Гастона

Вітаючі

Гільдія злодіїв Флану, що грабувала багатіїв та купців. Оскільки вони часто допомагали в обороні міста, їм дозволяли існувати відкрито, через що члени угруповання відрізали собі ліве вухо, аби виділялись.

Коли новий Лорд Регент Ектор Брамс прийшов до влади, Вітаючі опинились поза законом. Чорні Кулаки висліджують "одновухих" та вішають їх на Воротах Стоянов. Взамін Вітаючі почали грабувати гільдії, чим ще більше погіршили своє становище.

Все змінилось, коли Флан захопив дракон Ворганшаракс та Культ Дракона, Вітаючі стали народними героями. Використовуючи свої знання підземних комунікацій, колишні злодії почали виводити мешканців за межі міста та допомагати фракціям Флану в боротьбі з окупацією.

Правда не всім сподобався такий розвиток подій. Шрейлін Горл захопив владу над однією ячейкою Вітаючих, та використав їхні знання, аби допомогти Культі Дракона ловити втікачів. Взамін йому було даровано маєток Ковель та амністію.

Орден Воскресіння

Нікому невідоме угруповання, що з'явилося у Флані. Орден Воскресіння обіцяє повернути до життя усіх - за певну ціну. Для цього вони використовують демонічні ритуали та масові жертвоприношення. Очолює його невідома особа на ім'я Провідник.

“- Серйозно? Вас звати Провідник? Ви проводите струм? Чи бабусь через дорогу?

- При житті я носив інше ім'я. Зараз мене називають Провідник - я проводжу померлих в наш світ.

- Ви...ем...мертвий?

- Так. Я жив і помер. І зрозумів, що смерть - це просто інша форма життя.

- Глибок твердження... Напевно як ваша могила. Хе.... Кгм... Ваш Орден воскрешає усіх бажаючих?

- Так, усіх хто може заплатити ціну.

- 10 000 золотих - це серйозна плата. Ви робите знижки постійним клієнтам?

- Не можна воскреснути двічі.
- І ви "повертаєте" навіть ворогів Культу Дракона? Вам не здається це "протизаконним"?
- Смерть не має законів. Перед нею усі рівні.
- Чудово. Куди приходити, якщо я раптом помру? В Алестон? Ви, здається, там влаштовували масовий геноцид останнього разу.
- Алестон виконав своє завдання. Тепер ми чекаємо його у Вежі Денлора. “

з інтерв'ю для “Вісника Флану”

Основна сюжетна лінія

“Тиранія Драконів” - це перший сезон ігрових сесій Ліги Авантюристів. Сюжет історії крутиться навколо загадкового Культу Дракона та рядового портового містечка Флан.

Усі історії викладені тут - пройдені та пережиті гравцями “Прямої Гільдії” в період з 2018 по 2019 рік. Містять певні розходження із офіційним першим сезоном Ліги Авантюристів.

Будьте уважні: присутні спойлери!

Кошенята маєтку Ковель

Альянс Лордів наймає авантюристів для небезпечного завдання: прибути у Флан та вбити одіозного чарівника на ім'я Денлор.

більше інформації після проходження завдання “Кошенята маєтку Ковель”

Дорога на Глістер

Відновлення роботи мідних шахт в Глістері породило зацікавленість в торговців Мельваунту. Багато хто вкладає гроші в розробку родовищ, сподіваючись що там де є мідь - буде й золото. Група авантюристів погоджується супроводити караван із шахтарським приладдям, ще не усвідомлюючи істинних наслідків цього "легкого заробітку"....

більше інформації після проходження завдання “Дорога на Глістер”

Проблеми Флану

Флан - це портове містечко на березі Місячного Моря, де панує беззаконня та свавілля угруповання на ім'я Чорні Кулаки. Місцеві жителі все частіше стикаються із незгодами, які не хоче вирішувати місцева влада. Це “золотий час” для авантюристів, адже проблем у Флані багато, а платять за них добре.

- Фракція Арфістів завжди шукає тих, хто готовий допомогти вислідити контрабандистів магічними товарами. Особливо, якщо авантюристи подібні на покупця заборонених товарів. От тільки в справі замішані яйця дракона, а продавець прийшов на угоду озброєний до зубів. Ситуація швидко погіршується, коли після обміну з'являються Вітаючі - фланські кримінальні авторитети. Усі хочуть яйце дракона, от тільки це предмет виявляється фальшивкою.
- Дивні особи в червоних робах найняли гоблінів, аби ті викрадали людей в околицях Флану та шукали артефакти, які мають відношення до драконів. Чорним Кулакам байдуже до цих проблем, тому авантюристи єдині кому є до цього справа. В ході порятунку викрадених людей, авантюристи рятують агента Жентаріму. Він переконує - Жентарім не забуває тих, хто допомагає їхнім агентам.
- Валінгенське Кладовище Флану - досить велике і древнє. На ньому поховано багато видатних осіб, серед яких виявляється і Ксандрія Веллтран - зелений дракон, який прийняв облик жінки. Жерці Келемвора просять оглянути склеп, аби переконатись, чи слухи про справжню сутність Ксандрії правдиві. Виявляється, що так. Як і те, що дехто намагався воскресити мертвого дракона та зробити з нього драконоліча. Альянс Лордів, який насправді стояв за цим завданням, просить повідомити, якщо раптом щось подібне трапиться знову.
- Флан - це таке місце, що інколи завдання може підсісти за стіл і повідомити, що в таверні знаходиться небезпечний артефакт, який становить загрозу усім присутнім. Цим предметом виявляється зуб синього дракона, який стрибками блискавки захоплював контроль над відвідувачами таверни. Лише своєчасна реакція дозволила нейтралізувати артефакт та заслужити довіру Смарагдового Анклаву.
- Флан контролюється Чорними Кулаками - військовим угрупованням, що мало б слідкувати за порядком, а натомість насаджує тиранію. Користуючись власною силою, солдати арештовують всіх підряд та саджають їх в таємну тюрму під Проклятим Ліцеєм Бейна. Там вони страляють в'язнів і монстрів, насолоджуючись кривавим шоу. Лише відчуття справедливості та гості мечі дозволяють аванюристам звільнити полонених, серед яких і друзі Ордену Латної Рукавиці.

Містечко Флан досить невелике, але в нього багато проблем. І скільки б аванюристи не старались, цих проблем ставатиме все більше. Адже Флан володіє маленьким секретом. Таємницею, через яку весь регіон Місячного Моря опиниться в смертельній небезпеці.

Таємниці фортеці Сокіл

В історії Флану було дві багаті родини, які конкурували за місто - родина Ковель та родина Сокіл. Однак час урівняв їх обох. Про родину Ковель всі забули, а від родини Сокіл залишилась гордість останніх спадкоємців. Та десятки маєтків по цілому Фаеруну, що перебували в різній степені розрухи. Однією з найбільш цілих була фортеця Сокіл.

Знаходячись на острові Торн, фортеця уже давно не виконувала свою першочергову функцію. Єдине що залишилось цілим поміч розвалених бійниць - це маяк, який освітлював шлях до гавані. А також легенди, про скарби родини Сокіл, заховані десь в забутих катакомбах.

<https://img4.goodfon.ru/original/1152x864/b/d7/painting-fantasy-art-jeremy-paillotin-the-witcher-boat-sea.jpg>

Ніхто ніколи не бачив ці міфічні скарби, однак легенди завжди розбурхували уяву Ігана Сокола. Будучи бідним аристократом, без шансу отримати впливове місце серед достойних людей, він часто мріяв про те, як заховані родини Сокіл подарують йому достойне життя. І коли доля підкинула шанс стати наглядачем маяка на острові Торн, Іган Сокіл вирішив потратити весь свій час для пошуків примарних скарбів.

Чорні Кулаки розмістити на острові гарнізон, аби слідкувати за роботою маяка. Сержант Грім Торнбак подружився із Іганом Соколом, та допоміг йому розкопати вхід в катакомби під фортецею Сокіл. Вони дійсно знайшли скарби, однак це виявилось жертвоприношенням для невідомої істоти на ім'я Глибинний Бог. Іган вирішив, що ці багатства прокляті і спробував їх знищити. Сержант Грім, який керувало бажання особистого збагачення, вбив свого "товариша". Однак це лише погіршило становище - кров розбудила стражу підземного храму. Сержант Грім та Чорна Варта опинились в пастці.

http://66.media.tumblr.com/tumblr_m3u5g83LmD1rsl15ho4_1280.jpg

Харае була послушницею храму Тіра, і коли вона померла, її душа залишилась прив'язана до прихованої каплички на острові Торн. Іган Сокіл знайшов капличку та відремонтував її. Через це Харае вирішила віддячити чоловіку, та показала прохід на підземні катакомби. Коли сержант Грім вбив Ігана, Харае погасила маяк.

Група авантюристів прибула на острів, аби розслідувати причину погаслого маяка. Знайшовши сержанта Гріма та дізнавшись правду, вони віддали його під суд. Це задовільнило Харае, і вона знову запалила маяк.

Тіні над Місячним морем

Йовір Глендон викликає до себе авантюристів - послухники Келемвора знайшли божевільного, який кричав про драконоліча та його багаторуких посіпак, що спалили селище. Розслідування показали - прибережне селище дійсно було спалено дотла. Більше того, таких селищ було кілька, кожне з яких усе ближче і ближче до Флану. Побачивши закономірність в атаках, авантюристи відправляються на малий острів, де знаходиться безіменне рибацьке селище.

<http://img1.joyreactor.cc/pics/post/full/%D0%9A%D1%82%D1%83%D0%BB%D1%85%D1%83-%D0%9B%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%82-Lovecraft-art-Andree-Wallin-5216617.png>

Люди, що живуть на цьому острові виглядають нездорово та відлюдкувати. Усі, окрім дівчинки Елісандри та її сліпої кози, ставляться до прибулих із недовірою. І згодом знаходиться причина цієї ворожості.

60 років тому піратський корабель “Зухвалий” прибув до берега цього острівця. Пірати швидко захопили острів, та взяли мешканців в рабство. Однак рибаки виявились дияволопоклонниками і обміняли свої душі на те, щоб загарбників забрали в пекло.

Авантюристи зуміли переконати мешканців острова організувати оборону та приготуватись до приходу драконоліча. Із приходом темряви та туману, з моря почали виходити містичні створіння... Які на перевірку виявились звичайними кобольтами, одягнутими в лахміття та з приклеєними зайвими кінцівками.

Виявляється, Культ Дракона відправився на пошуки “Зухвалого”. Згідно давньої інформації, пірати пограбували галеон, що перевозив цінну магічну літературу. Серед книг була також інформація про легендарний артефакт - Маска Зеленого Дракона. Аби приховати свої пошуки, Культ замаскував свій корабель під драконоліча та розпустив слухи про древнє прокляття. Хто ж в здоровому глузді буде полювати на гігантську мертву потвору?

Але авантюристи розкусили обман, та зрештою опинились на самому “драконолічі”, щоб покінчити з культистами. От тільки в цей момент з пекла повернувся “Зухвалий” та його диявольська команда. Опинившись між двома вогнями, авантюристам прийшлося проявити неймовірну витримку, аби покінчити з двома загрозами за один раз.



Гниль Криптенгардена

Фракції Фаеруну дізнались про розміщення древнього артефакту. А значить прийшов час об'єднати зусилля, зібрати війська і рушити в глибину містичного лісу Криптенгарден та кинути виклик його господарю - древньому дракону Клагелеуматар.

*більше інформації після проходження завдання **“Битва за Флан”***

Данина мертвим

Орден Келемвора давно опікується мертвими, відправляючи їх в останню путь та упокоюючи на Валінгенському кладовищі. Але недавно серед кількох послухників було знайдено вбитими, частково з'їденими. А тому настоятель ордену, Провідник Мертвих Йовір Глендон, звертається за допомогою.

Досліджуючи катакомби Валінгенського кладовища разом із послушницею Кассіт, авантюристи знаходять причину надзвичайної активності мертвих - Червоного Чарівника на ім'я Роррет. Правда, некромант швидко телепортується геть, залишивши замість себе зомбі, кобольтів та Тейського лицаря на ім'я Мірлана.

<https://www.rincondeldm.com/sites/default/files/wiki/188/caballero-zhayino.jpg>

Перемігши посіпак Роррета, авантюристи дізнаються про причину його перебування тут. Культ Дракона планував використати некромантію, аби підняти армію мертвих і

захопити Флан. Також були знайдена карта міста із обведеним замком Вальєво та підписом “Сяюче Озеро”

Вшанування вогню

Бібліотека Мантора - це найстаріша бібліотека не лише Флану, а й усього регіону. В ній зберігається багато давньої літератури, зі своїми загадками, пророцтвами та захованими посланнями. Окрема каста писарів утворилась з необхідності переписувати древні письмена та шукати забуті знання. Тому коли трапилась крадіжка - це одразу привернуло увагу Лорда Мудреця, куратора бібліотеки.

В ході розслідування було виявлено, що три послідовники Культ Дракона прибули у Флан кілька місяців тому, аби розшукати невідомі древні документи. Двоє з культистів поселились в бібліотеці Мантора, де втерлись в довіру до Лорда Мудреця та пограбували його кабінет. Культист на ім'я Тібім був вбитий при втечі, в той час як Спернік зміг втекти із фоліантом, який розповідав історію Храму Чешуї.

https://static.wixstatic.com/media/9ead4c_59ae8ac71b5b419a8c284c48f979e2fa~mv2.jpg

Століття тому секта друїдів-драконопоклонників оселилась у підніжжя Драконячого Хребта. Вони побудували великий підземний комплекс в горі та вирішили поработити драконів за допомогою містичного артефакту. Однак щось пішло не так - і червоний дракон з армією орків знищив секту, а лідер друїдів запечатав себе в підземному храмі.

Саме його і шукав Спернік, намагаючись отримати забутий артефакт, аби принести його в дар червоному дракону та заручитись його підтримкою. Однак авантюристи завадили його планам, перш ніж культисту вдалось розпечатати релікварій.

Крадій свитків

Еллісон Беренжер кілька місяців тому прибув у Флан разом зі своїми товаришами - Тібімом та Сперніком. Культ Дракона відрядив їх, аби знайти забуті книги про артефакти драконів. Поки його товариші втирались в довіру до Лорда Мудреця, Еллісон вдався до серії крадіжок на площі Школяра. Культист вкрав книги та записи авантюристів, що колись взаємодіяли із містичним Сяючим Озером, яке колись існувало у Флані. Культ Дракона хотів використати це знання, аби знайти Озеро та

використати його силу. Однак самого Еллісона цікавило інше - книга "Лорди і Династії Флану".

<https://i1.wp.com/dmdave.com/wp-content/uploads/2018/12/scroll-thief-diabol-iii-blizzard.jpg?fit=1070%2C562&ssl=1>

Сотню років тому Жентарім спалив усю офіційну історію старого Флану, особливо все, що показувало в поганому світлі його або Бейна - бога, в якого вірили послідовники Чорної Мережі. У вогні згорів і родовід дому Беренжер, через що Еллісон ніколи не мав дворянського статусу та був змушений ледь не жебрати на вулиці..

Однак, отримавши бажане, культист дізнався, що насправді ніколи не мав ніякого аристократичного минулого, і все життя його обманювали, аби використати в своїх цілях. Демотивований та стомлений, Еллісон не опирався, коли його знайшли авантюристи, найняті Чорними Кулаками. Все його життя виявилось брехнею.

Гул барабанів

Останні кілька днів вітер приносить з Сутінкового Болота гул барабанів. Кожного ранку із ферм неподалік хтось пропадає, і лише розмиті сліди ведуть кудись до води. Жителі околиць стурбовані, а тому звертаються за допомогою до авантюристів.

Дослідження розграбованих ферм та пошуки слідів приводять до ящеролюдів, які стоять за цими викраденнями. Під шум барабанів вони крадуться околицями та беруть в полон сильних людей і тварин, а потім транспортують їх в своє лігво. І роблять це не просто так, а як дар своєму новому вождю.

<https://i.redd.it/ggxio1f104u01.png>

або

https://vignette.wikia.nocookie.net/warhammerfb/images/b/b3/Lizardmen_race.jpg/revision/latest?cb=20160710075517

Місяць тому чорний дракон на ім'я Тростульграель покинув своє лігво біля Мулмастера, аби захопити Сутінкове Болото. Він підкорив собі три племені ящеролюдів та вбив їхнього короля. Тростульграель зажадав, аби племена змагались за його прихильність та приносили йому в данину гуманоїдів та звірів. Тому, хто принесе найкращу здобич, дракон дарує можливість бути його замісником.

Однак Топекоготь, син короля ящерів, вирішив перехопити владу. Користуючись відсутністю дракона, він влаштував велику бійку, аби перебити вождів усіх племен. Користуючись хаосом, авантюристам вдалось звільнити викрадених та втекти.

Історії, розказані деревами

Коли Жентарім взяв під свій контроль Флан, вони заключили пакт між містом і темними феями із Лісу, що Тріпоче на півночі. В обмін на заборону вирубки лісу, феї пообіцяли захищати Флан. Це слово було дотримане під час війни десятиліття потому, яка зруйнувало багато міст в регіоні.

<http://i.imgur.com/gj1RRZh.jpg>

Пагорб Кейбла - невелике селище на кордоні Лісу, що Тріпоче та річки Стоянов. Місяць тому там почали відбуватись дивні речі. Усі вони вели до зниклого місцевого столяра Хелвіна Грейнгла, який чомусь вирішив відправитись в саме серце Лісу, що Тріпоче. Боячись помсти фей, група селян відправилась за столяром. Однак минуло три тижні - не повернулись ні Хелвін, ні "рятувальна експедиція". Тоді мешканці Пагорба Кейбла попросили про допомогу Флан.

Група авантюристів відправилась по сліду Хелвіна, і вияснила, що він був не просто столярем. А прихильником Культу Дракона, мета якого - розірвати древній пакт, що захищав Флан. Йому вдалось зустрітись із каргою Дженні Зеленозубою, але та просто вбила культиста. Прихід селян лише розізлив хазяйку лісу, і вона вирішила провчити незваних гостей. Авантюристи не знайшли підходу до озлобленої феї, вирішивши вбити її. В результаті пакт було порушено, і Флан залишився без захисту.

<https://i.pinimg.com/736x/d9/03/ff/d903ff3a3d6b63f5d56bd989d36cd2ae.jpg>

Бандити Залізного шляху

Лицар Санд Крулек був одним із нижчих чинів Чорних Кулаків. Однак він перейшов дорогу одному впливовому аристократу, і Санда підставили та приговорили до смерті. Знаючи що Крулек невинний, інша група Чорних Кулаків допомогла йому втекти. Аби помститись аристократам, ця група назвала себе "Сірим Патріотами" та почали грабувати багатих купців, що працювали на дворянство Флану і ніколи не вбивали без необхідності. Однак з часом Санд Крулек увійшов в азарт, і його "Сірі Патріоти" ставали все більш і більш жорстокими, і все більш нагадували тих бандитів, яких колись ловили.

<https://i.pinimg.com/736x/b2/54/be/b254be7ff349e16a9636def3724cf389.jpg>

Нещодавно в регіоні з'явилась драконорождена чародійка на ім'я Джералла із армією мутуваних кобольтів. Називаючись "Кігтями Тіамат", вони грабували усіх без розбору, вносячи хаос в торгове життя Флану. Кілька місяців її армія воювала із організованою бандою Санда Крулека, поки не був закладений фундамент для перемир'я. Дві сторони зустрілись біля Королівського Багаття, напівзнищеної статуї на березі Місячного Моря.

Культ Дракона спробував налагодити відносини із Джераллою та зрозуміти її істинні наміри, заславши шпигуна в ряди чародійки. Але зрозумівши, що вони не можуть керувати амбітною Джераллою, Культ найняв ороче плем'я на ім'я Палаючий Прапор та знищив і банду "Сірих Патріотів", і "Кігті Тіамат".

<https://images4.alphacoders.com/717/717006.jpg>

Тиранія Флану

Все змінюється у Флані, і при тому - в гіршу сторону. В регіоні навколо частішають сутички із орками та кобольтами, в кожній кримінальній справі виявляється замішана якась третя сторона. Лицар-Командор Ектор Брамс, Лорд Регент Флан, вирішив нарешті розібратись із цією проблемою. Він не політик, а воїн, і досить довго запліщував очі на свавілля своїх підлеглих, Чорних Кулаків, а також на проблеми міста. Тому Ектор Брамс збирає секретну зустріч усіх голів гільдій та впливових дворян, аби спільними зусиллями придумати спільний план розвитку Флану. На зустрічі має бути Айя Гленмір - ексцентрична ельфійська чарівниця, але вона запізнюється.

Тим часом Алейд Буррал знову потребує допомоги авантюристів. Культист Спернік - один із ключових доказів, що за дивними подіями у Флані стоїть Культ Дракона. Його тримають в тюрмі на Воротах Стоянов. От тільки суд на ним все ніяк не може відбутись. Більше того, в його камеру постійно ходять якісь особи, та й культист все

менше і менше нагадує в'язня. Алейд потребує доказів корумпованості Чорних Кулаків, для того, щоб презентувати їх на сьогоднішній таємній нараді Лорда Регента. Варто тільки авантюристам погодитись на цю справу, як ситуація кардинально змінюється - величезний зелений дракон на ім'я Ворганшаракс влітає у Флан. Своїм руйнівним диханням він перетворює Валінгенський цвинтар на кислотне болото, знищивши храм Келемвора та усіх послухників. Далі дракон нападає на замок Вальєво, розламуючи стіни та вбиваючи усіх, хто зібрався на секретну нараду Ектора Брамса.

<https://www.wallpaperflare.com/static/451/404/894/fantasy-art-wyvern-dragon-warriors-wallpaper.jpg>

Вискочивши на вулицю авантюристи стають свідками хаосу - армія Культу Дракона захоплює Флан, виходячи з каналізаційних тунелів та з прихованих кораблів. Виявляється, підготовка до цієї атаки велась не один тиждень: культисти та їхні послідовники невеликими групами прибували у Флан на кораблях та ховались в покинутих складах, чекаючи сигналу.

У вуличних сутичках загинув Маркот, він же Товстий Мар, офіціант з таверни "Гоблін, що Сміється". Зате вдалось звільнити полонену Айю Гленмір, яка розповіла - через її запізнення лорд Ектор Брамс не потрапив на власну секретну зустріч, а тому він досі може бути живим. Це надихнуло Алейд Буррал на план по звільненню свого командира. За підтримки злочинців Вітаючих, які швидко перекваліфікувались в народних героїв, та дівчинки Елісандри з її сліпою козою, що невідомо як опинилась у Флані, була проведена атака на Ворота Стоянов - місце, де культисти тримали полонених як данину для дракона. Алейд Буррал пожертвувала своїм життям, відволікаючи Сльози Злоби - колишніх Чорних Кулаків, що перейшли на сторону нападників. Це дало можливість авантюристам врятувати Лорда Регента.

https://collosusanimations.files.wordpress.com/2013/11/karla_ortiz_concept_art_02-680x494.jpg

Опісля агенти Арфістів проникли у в'язничний комплекс та вбили Сперніка - виявилось, що саме він координував атаку дракона на замок. За допомогою Альянсу Лордів та Кассіт, єдиної вижившої послухниці Келемвора, авантюристи виводять врятованих людей з Флану, лише щоб бути атакованою Іксусаксою - лідером Культу Дракона у Флані.

Втікачам вдалось відбити цю атаку, однак в бою гине Ектор Брамс, Лорд Регент Флану. Його тіло, разом із тілом Алейд Буррал, транспортують до Мулмастера, в надії на воскресіння.

Хоча вдалось звільнити значну частину мешканців Флану, саме місто опинилось під тиранією Ворганшаракса та Культу Дракона. Тим, кому не було куди тікати, прийшлось змиритись життям в постійному страху та жорстокості. Або організувати рух повстання.

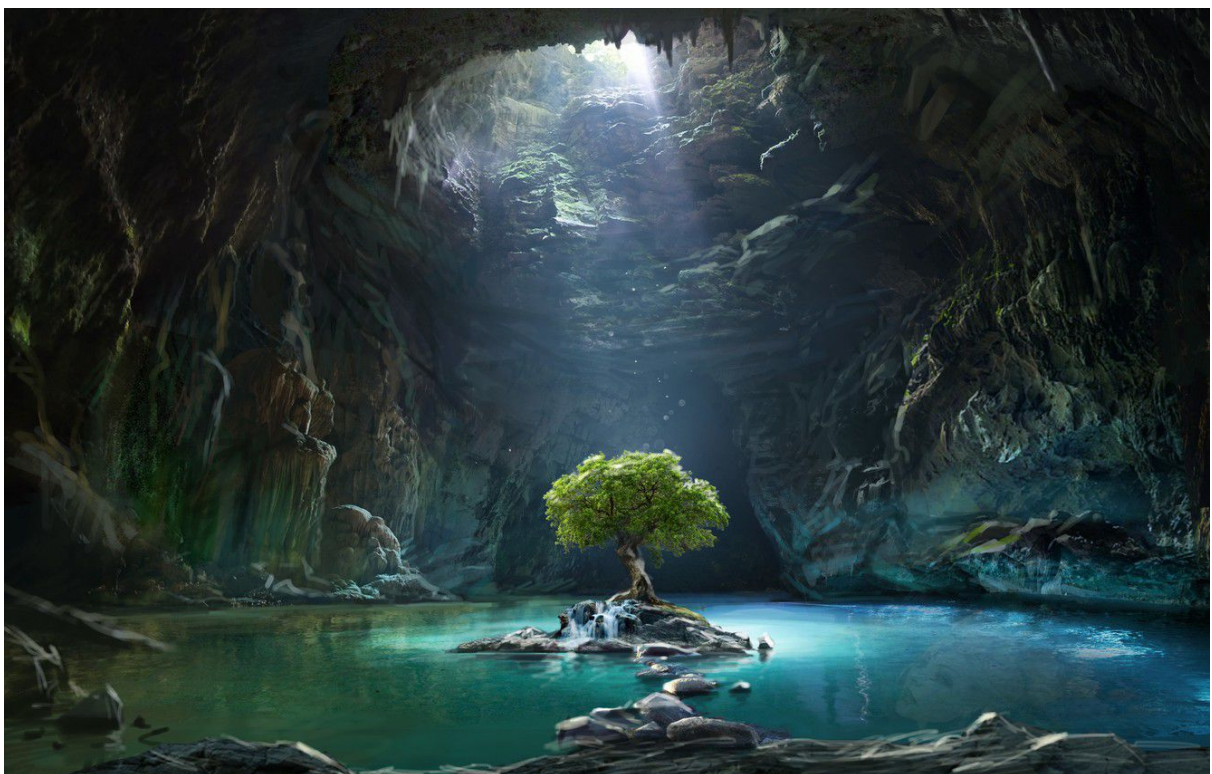
<https://i.pinimg.com/originals/6c/d8/31/6cd8313f3af09c06358426f261b6190e.jpg>

Вежа Денлора

Більше сотні років тому у Флані жив могутній чарівник на ім'я Денлор. Він зник за дивних обставин, залишивши по собі лише вежу, запечатану невідомою магією. І ось нарешті прийшов час дізнатись, що знаходиться за її дверима.

більше інформації після проходження завдання "Острів Десяти"

Острів Десяти



Мародери Сутінкового болота

Після того як авантюристи завадили Тростульграелю захопити контроль над племенами людоящерів, чорний дракон почав мститись, в безсильній злості знищуючи кораблі, ферми та каравани. Культ Дракона вирішив укласти угоду із Тростульграелем та запросив його у Флан, на переговори.

<https://pbs.twimg.com/media/DcNHNQaW0AEdQQr.jpg>

Тим часом Топекоготь, син короля ящерів, об'єднав залишки людоящерів. Розуміючи, що в нього немає шансів проти Тростульграеля, він пустив слух, що дракон полетів і його лігво зі скарбами стало легко доступним. Авантюристи не змогли встояти перед такою спокусою.

Користуючись вказівками Топекогтя, їм вдалось проникнути скарбницю Тростульграеля. Однак дракон повернувся саме вчасно, аби застати злодюжок за крадіжкою, та у важкій сутичці дозволив себе вбити.

Виявляється Тростульграель уклав угоду з Культom Дракона, та дозволив перетворити себе на драконоліча. Усі ритуали були завершено, залишалось тільки померти. Авантюристи чудово з цим справились. Тростульграель воскрес в своїй новій формі та зник в невідомому напрямку.

<https://i.pinimg.com/originals/9f/50/0d/9f500d5727304071a78e6fc27540b331.jpg>

Темна піраміда Острову Чаклуна

Яраша не даремно називали божевільним чарівником. Будучи непримиренним суперником Денлора, він створив магічну піраміду в околицях Флану, в якій проводив свої досліді із живими істотами та Плетінням. Після того як авантюристи вбили Яраша, його логово почало жити своїм життям. Виживші експерименти та різні мутанти заповнили рівні піраміди, влаштувавши маленькі королівства зі своїми правилами.

<https://i.pinimg.com/originals/c7/13/04/c71304577bd360305a2e8c3d18caddbd.jpg>

Півсотні роки потому забута піраміда несподівано починає виділяти магічну енергію. Культ Дракона відправляє експедицію, аби дізнатись, що відбувається. Тейські шпигуни, на чолі із Червоним Чарівником Рорретом, намагаються захопити цю хаотичну силу для себе. Фракції Флану наймають авантюристів, аби випередити інших, та знищити магічний спадок Яраша.

Виявилось, що древні механізми піраміди активували слаади. Будучи звичайними шукачами пригод, вони інфікувались під час однієї зі своїх пригод. Шукаючи спасіння, вони проникли у піраміду Яраша, де і відбулось фінальне перетворення. Слаади знайшли щоденники божевільного чарівника та змогли відкрити портал в Лімбо, аби перетворити навколишній світ у свій.

Коли авантюристи добрались на верх піраміди, вони перемогли слаадів і уклали з ними пакт - у випадку небезпеки слаади придуть на допомогу Флану. От тільки що їм дадуть взамін - авантюристи не розповіли.

<http://1.bp.blogspot.com/-ZwEANUAikAM/VZQxGhnrfpl/AAAAAAAAAE8/BXxP3ZMdnic/s1600/241slaad4e.jpg>

Повстанці Флану

Культ Дракона прийшов до влади у Флані. І хоча керівництво усіх фракцій було знищено, віддані агенти не померли. Вони зачались, аби власними силами відбудувати те, що знищено, та в партизанській боротьбі, крок за кроком, зробити найголовніше - повернути своє місто!

Це ваша історія, яка твориться саме зараз!

Рада Вотердіпу

Дивні культисти вбивають невинних та забирають усе золото. А допомагають їм у цьому дракони. Фракції Фаеруну відкинули чвари заради спільної мети - зрозуміти що задумав Культ Дракона і зупинити їх.

Відродження Сяючого Озера

Культ Дракона витратив багато часу та ресурсів аби не просто знищити Флан, а захопити його та встановити свою владу. Все це було зроблено заради доступу до містичного Сяючого Озера, заховано глибоко під замком Вальєво. Згідно легенд воно дарує вічне життя, вміє воскрешати, та і взагалі є джерелом безграничної магії. Витративши місяці на розкопки, культисти нарешті достались бажаного... лише щоб дізнатись, що Сяюче Озеро Флану втратило свою магічну силу. Адже кілька місяців тому в кратер Крануна впала загадкова зірка, як утворила в регіоні нове Сяюче Озеро, що перебрало на себе силу Озера під замком Вальєво. Культ Дракона організовує

експедицію, аби дослідити цей магічний феномен. Повстання кидає усі сили, аби випередити їх.

https://vignette.wikia.nocookie.net/risingdawn/images/0/06/Stone_Giant.jpg/revision/latest?cb=20140103085803

Крануна - кам'яний гігант-шаман, вигнаний із власного племені. Живучи усамітненим життям, він вважав, що небо реальне, а істоти, що живуть на поверхні, неповноцінні по своїй суті. Однак після того, як падаюча зірка утворила нове Сяюче Озеро і Кранун торкнувся його, характер гіганта кардинально змінився. Він став агресивним, хитрим та утворив союз із племенем орків Палаючий Прапор.

Причина цієї дивної зміни поведінки - позапланарна сутність на ім'я Тирантраксус, що живе в Сяючому Озері. Захопивши тіло шамана, істота почала накопичувати сили із невідомих мотивів.

Хоча авантюристам вдалось зупинити експедицію Культ Дракона та вбити Крануна, фрагмент води із Сяючого Озера таки потрапив в руки культистів. Дракон Ворганшаракс вирішив особисто дослідити це "джерело магічної сили". Так Тирантраксус знайшов собі нове тіло.

<https://i.pinimg.com/originals/0b/50/b3/0b50b3701dfa07a23713cb2a314b2368.jpg>

Втеча з Флану

<https://i.pinimg.com/originals/d6/c4/c8/d6c4c8aa00fbc6b5010069149a8334e2.jpg>

Після того як Культ Дракона захопив Флан, він оточив місто магічним чагарником, аби захистити місто від зовнішнього нападу. Отруйні кущі заважають пересуватись, а містичний туман поглинає усіх, хто має необережність зустрітись з ним. Наближаються війська союзників, а Культ Дракона от-от закінчить ритуал, пов'язаний із Сяючим Озером. Розуміючи, що Флан скоро стане зоною бойових дій, повстанці планують вивести за межі міста трьох ключових осіб.

Група авантюристів відправляються рятувати мадам Фреону (власницю постійного двору "Заварник"), Лорда Мудреця (наймудрішої людини Флану) та Джессаїлу Грейткастл - колишнього Чорного Кулака та суперницю Алейд Буррал. По дорозі їм трапляється Еллісон Беренжер - культист, що втік з-під варти Чорних Кулаків, коли Ворганшаракс захопив Флан. Однак йому не вдалось покинути місто перш ніж чагарник закрити усі проходи. Об'єднавши свої сили із авантюристами, культист допоміг повстанцям звільнити усіх ключових осіб. Однак чи залишиться він їхнім союзником надалі? Час покаже...

****фінал сезону****

більше інформації після проходження усіх завдань основної сюжетної лінії

ВИЗНАЧНІ АВАНТЮРИСТИ

<https://images4.alphacoders.com/703/thumb-1920-703158.jpg>

Усі авантюристи прагнуть визнання та слави. Вони змагаються зі злом, або стають на його сторону. Перемагають в епічних битвах, або гинуть, стараючись. Багато зникає зі сторінок історії, так там і не з'явившись. Однак дехто своїми діями, живими чи посмертними, залишається в пам'яті людей як символ віри, добра та нескореності. Тими, на кого можна орієнтуватись чи приводити в приклад. В кожного з цих авантюристів була своя історія, і вона описана тут.

Сірій Френк

<https://gamingballistic.com/wp-content/uploads/2019/01/rogue-sneak-atk.jpg>



Трохи більше півгодини не вистачило для того, щоб цирк повністю розклався на міському пустирі.

Легенька хмарка на горизонті несподівано набурмосилась та збільшилась. І трошки напружившись - видихнула із себе вітер, збільшилась у розмірах і потемніла. Як це буває у липні, перші, важкі, налиті краплі дощу впали хоч і очікувано, але зовсім несподівано. Збивши невеликі кратери у людських слідах на пилюці майдану, зовсім скоро злива почала тарабанити по розмальованому полотну фургонів і майже розкладеному цирку.

Весь невеликий цирковий штат, хто підібравши спідниці, хто вільні штані - стрімголов кинувся під шатро.

Там, звісно, було досить місця для цілого міста, але всі сиділи поруч притулившись одне до одного. Як одна сім'я. Люди, ельфи, гноми, напіввлюди, півлюди, напівельфи, напівфірболги, ельфо-напівельфи-напівнапівлюди. І ціла зграя їхніх спільних дітей.

- Бабусяяяяя.... А розкажи історію про Сірого!

Маленьке напівгноменятко вилізло на коліна до зеленоволосої ельфійки і витріщивши брунатні очі із цікавістю дивилась на її обличчя.

- Про кого? Про героя вашого уявного? Наслухались моїх казок за ці всі роки? Халамидник першої гільдії був ваш дід! Тільки ото і знав шо валандатись із своїми приятелями хтозна якими підземеллями та дорогами! І не, щоб десь у канаві відіспатись як це всі роблять - нінініні! Чесний був! Додому його тягнуло! Що не з'явиться як ліч із конопель - повна хата якихось друзяк із ним - темних ельфів, друїдів, фірболгів диких, та ,простигосподи, людей та гномів та напівдідків. Повсюду магія, зброя немита, байки їхні проклятушці та музика.

Ну хіба музика була така нічогенька, був у них в зграї один паскудник, ох і шельма жеж був...

<https://i.pinimg.com/originals/57/db/45/57db459a025134d94c3de14d9ec9bd72.jpg>



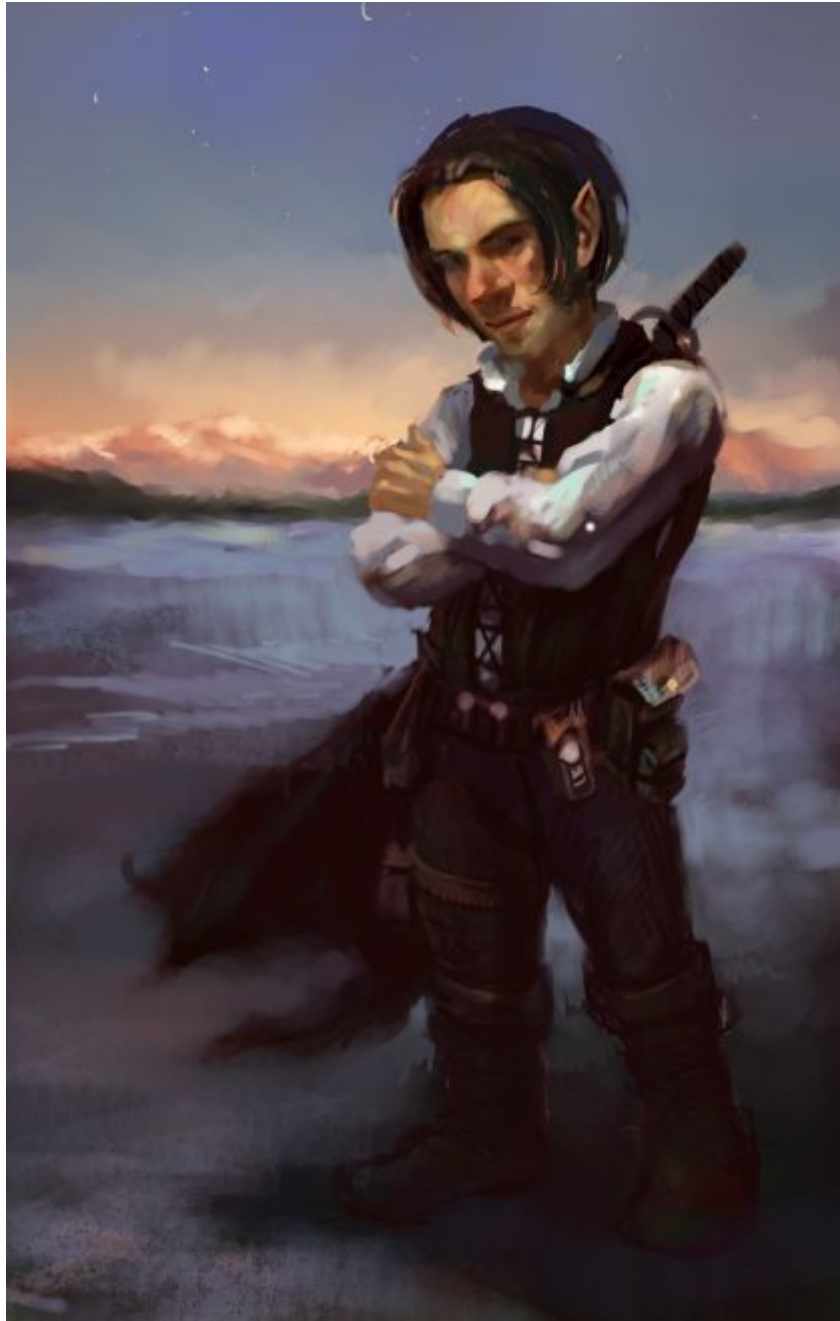
- І що? І мені потім зашивати і прати цей запаскуджений одяг! Витирати їхні шмарклі і тримати діда вашого клятого за руку у гарячці від ран? Драконоборець, трясця його невідомій матері! Дракона він прибав! Дерев'яного! Паршивець брехливий! Ну і придумав ж таке!
- Єдине що і зробив доброго - купив після однієї п'ятики нам цей цирк! Добре, що я йому це наредила! Та знав би він скільки я сивини з тими податками і дорогами заробила із тим цирком! Та я! та я б йому! Ухххх! Тільки мене боявся це пройдисвіт і авантюрист!

Майже всі дитинчата притулись уже до ніг та колін патронесси цирку, та що там казати - і всі дорослі із задоволенням прислухались до знайомих побрехеньок. Було видно, що всі вони і Бабуся давним-давно уже зробили традицією розказувати такі байки особливими вечорами.

- Неправда! Ти добра, Ба! Сірий тебе не боявся!
- Запам'ятайте дітоньки! Мудру жінку - мудрий мужчина ніколи не боїться! Але точно остерігається! Як осьо мене. А боявся ваш дідусь одного - бути похованим на чужині. Ну і зваживши на те, що він так і не знайшов свого рідного міста- його страхи тоооочно уже справдились. Царствіє йому небесне, Тимора йому у спомин.

Очі жінки хитро прищурились.

- Доречі мої любі мишенятка..... А ну всі піднялись! Марш! Злива закінчилась! Бігом до роботи! Алістер - командуй натягувати шатро! Фішка - негайно годувати тварин, голодні не дуже бажають показувати колінця на сцені! Ельмінстера! Заряжай пекельну машинку з попкорном! Діти, трясця вашій бабці - негайно хапайте листівки і робіть кавардак у цьому місті! Оркестре - шкварте "Хочу у Флан!" Нехай ця діра знає що до них приїхав славнозвісний цирк "Дерев'яний Дракон"!



<https://i.imgur.com/9ZaRE7f.png>

Зеленоволоса, ще зовсім молода на вигляд ельфійка торкнулась портрету над головним входом у цирк і прошепотіла, спостерігаючи як розбігається її велика родина.

“Вертайся, Френк. Нам тебе не вистачає”

Джо Ел

<https://i.warosu.org/data/tg/img/0547/96/1502374341114.jpg>



*“Срібна стріла перекреслила небо.
Її було чудово видно на фоні чорної ночі, осяяної полум'ям палаючого міста.
Точним пострілом зі свого вірного лука у око, я вбив одну з голів Тіамат.
Вона мусила тікати - адже не могла б протистояти моїй вдачі.
Прижимаючи до себе еладріншу, та закінчуючи фінальні акорди бойової
балади, я неспіхом покинув поле бою.
Однак, щось насторожило моє шосте відчуття.*

Вихопивши рапіру, я розвернувся і навідмаш вдарив проти невідомої небезпеки. І зрозумів, що мій ліміт вдачі був витрачений. Б'ючи навмання я попав прямо у пащу Бафомета. І він, будучи вигнаним з цього плану, мусив повернутися. Останнім поштовхом волі, диявол зімкнув свою пащу на моїй руці - і пропав разом з нею.

Сім днів і сім ночей я оплакував свою втрату. Навіть королева еландрінша, з найкращими ельфійками зі свого двору, не змогла допомогти мені оговтатися від втрати. Хоча дуже старалася. От так я і втратив руку."

На цих словах Джо Ел перевів дух, і почав спрагло пити ель. Разом з ним перевів подих і весь трактир, увагу відвідувачів якого до себе привернув бард на останню годину.

- Чеше, але як гарно - сказав пошепки один з відвідувачів.
- Гарно, але точно чеше - сказав інший, але вже голосніше.
- Перед усіма богами урочисто клянуся, що за своє життя я побачив і Бахмута і Тіамат - і зумів вижити. І якщо це брехня - то хай мене прям тут вб'є блиска, і не буде згадки про мене, ані про мій рід - вигукнув Джо Ел.

Зал затих. Нічого не відбувалося. В цій голосній тиші кожен зрозумів - особа перед ними щойно розказувала правду. Можливо, не всю - але присягатися перед богами і не боятися їхнього гніву, не посміє ніхто.

Увага всього трактиру була прикована до барда. Не так часто вони тут бувають. Та ще й істинні - ті, що вміють не тільки співати та гарно говорити, а й вплітати частинку чарів у свої слова та дії. Тому, ніколи не зрозуміти що ж з ним було раніше - чи це просто видумана балада, чи справжня історія.



<https://i.playground.ru/i/blog/316291/icon.jpg>

А після паузи зал ожив. Бард взяв перерву. Почалися розноситися наїдки і напитки. Власник жадно посміхнувся - новина про барда значно підняла відвідуваність його закладу. Тому декілька втрачених монет на його проживання компенсувалися в рази більшою кількістю відвідувачів.

А Джо тим часом перевів дух. Згадка про минулі події щось колихнула в його душі. Він пригадав про:

....- як йому розказували що маленького напівельфа знайшли в межах Невервінтера. В багатому кошику, і з хустинкою, на якій були вишиті літери Дж. Ел.

... - про те як його приютив цирк. Тітку Моллі, яка намагалася замінити йому матір.

... - про його перші ноти на лютні, та першу написану баладу. Про заняття з акробатики, та перші виступи перед клієнтами цирку. Ох і помідорів тоді в нього летіло. Але задоволення від виступу перед публікою на все життя запало йому в душу.

... - про перше відчуття магії. Про злу насмішку над "високородним", яка в нього вийшла мимоволі, добре посмішила весь зал, але розлютила того.... барона? графа?. Тоді на це було байдуже.

... - про те, як цей недовисокородний спалив цирк, де шукав Джо.

... - про нічну втечу з Невервінтера. Вогонь, собак, злющих гвардійців, і юного напівельфа, якого тільки чудом не знайшли.

... - про дядька Логе, та перше знайомство з Арфістами. Уроки музики, фехтування, військової справи та усвідомлення магії у своїй крові.

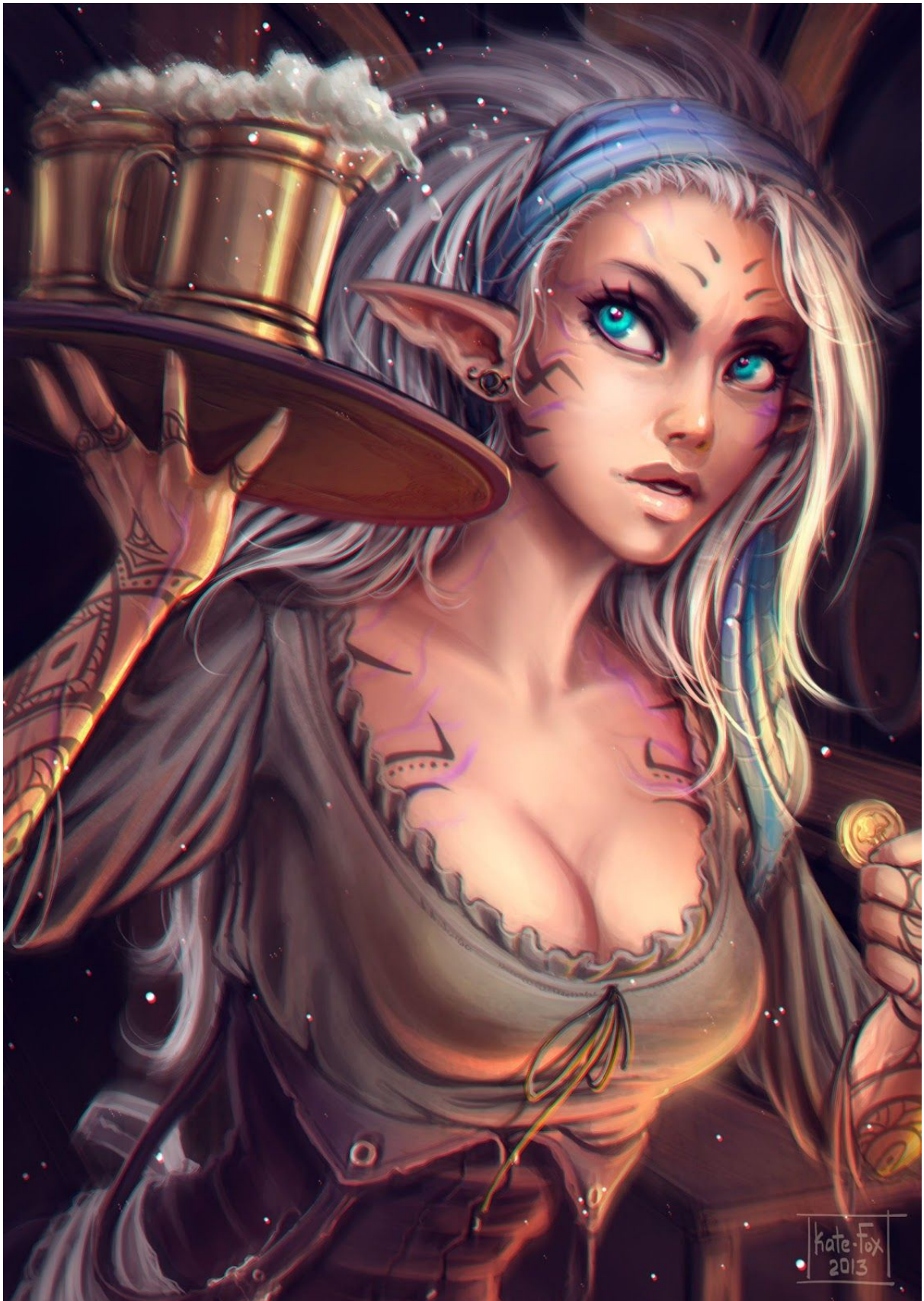
.... - про подорож Фаеруном. 50 років скитання світом. Безліч пригод та розуміння наскільки неконтрольована магія може нашкодити світу.

... - приїзд у Флан. Ох і проблемне місто. Фортеця Сокіл. Знайомство з Френком. Подорож з ним кладовищами, болотами, бібліотекою. Переворот у Флані.

... - Грандіозна вечірка. Слониха Крихітка. А потім вежа Данлора. Тіамат. Бафомет. Проклятий острів. Ігри зі смертю - а там і Вотердіп. Всюди разом був Френк - звик вже до нього.

... - Політика, рада "тих хто рішили що вони краще за інших" Вотердіпа. Змученість.

Оглядаючись назад, Джо зрозумів що прожив не таке вже і погане життя. От що його чекає далі? Ну, публіка чекає продовження історії, а та ельфійка за крайнім столиком сама себе не розважить. Хоча, якщо в купі з тою служанкою трактирщика, що йому посміхалася.... Посміхнувся й Джо - треба йти і далі показувати хто тут найвідоміший і найвдаліший бард. Майбутнє нам невідоме, але його точно можна буде змінити, якщо буде на то бажання.



<https://i.pinimg.com/originals/9c/95/2d/9c952da410dd9ff44676508e5f9db7c2.jpg>

Морн'аре



Вона б хотіла подякувати усім, хто був поруч у битвах, хто підтримував, хто вірив у неї і навіть мотивував старатись краще своєю ядуchoю критикою. Вона буде пам'ятати кожного і повторить Ільматер імена, щоб були благословенні їхні дороги.

Запис:

«Твоє останнє завдання для мене – записати свій шлях. Не знаю навіщо це тобі, однак, я виповню.

Отже, все, що я пам'ятаю з дитинства - шелест листя над головою, тепла земля, м'яка трава і шепіт лісу. Також місто, так-так, місто: вітрини, повозки, люди, ельфи, коні, однак, нічого для мене, нічого, що можна було б отримати чесною працею, погляди людей - зневажливі та злякані. "Хто я така, щоб мене зневажати? Що я зробила?" Розум хвилював холод людей, а серце трепетало з теплом прогрітих лісів. За постійними спробами знайти прихисток мене знову виганяли. Просто так - без роз'яснень. Але, я ж бачила, що люди проявляють жорстокість не тільки до мене, а й до себе. "Невже вони не розуміють, що це шкодить усім?". Плутаючись у високій польовій траві, я падала від гніву: "Вони не знають що роблять і звинувачують у цьому мене – нехай. До чого тут ті, хто поруч? Вони не винні!", вже пізніше я зрозуміла, що в серцях людей таяться звинувачення для усіх, хто навколо, а те, що мій рід приречений боротися з темрявою всередині майже нікого не хвилює. Нікого крім тих, хто готовий протягнути руку, допомоги іншим. Таким, яким є мій учитель і наставник Варог - хранитель храму Ільматер. Саме його добра душа врятувала мене тоді, відкинувши сприйняття світу буденною мовою добра та зла, надавши шанс на покаяння. Я знайшла дім у невеликій келії, в книгах та рукописах і в поглядах тих, хто приходив до храму.



<http://armagedon.blogger.cz/obrazky/armagedon.blogger.cz/hrbitov.jpg>

Для нової сім'ї треба було полювати або допомагати з ремеслами і я вибрала перше – у свої п'ятнадцять була сильніша за більшість прислужників, можливо тому що вони були людьми, а я... тіфлінг. «Так, звісно, у тому причина моїх нещасть, от якби я була як вони!» - думала тоді. Ха, не дуже розумна була дитина. Однак, саме на полюванні познайомилась з міськими мисливцями, які, з часом, навіть почали вітатися. Я вперше відчула до них повагу, коли вони допомогли з сіткою, в яку попало каміння, а потім, подовгу слухаючи їхні історії біля багаття у перервах між нічною ловлею, поступово дістала право пересісти ближче. Там я зустріла Морлі – дебелого вояка, що у минулому брав участь у деяких військових походах та битвах. Саме від нього я отримала першу зброю та певні знання військової справи. Дворучні мечі відразу запали мені в душу...

У глибині лісів я зустрілася з феями! Так, десь в той період як раз. Спочатку там були піксі, з якими я по-довгу гасала між деревами, а потім мені зустрівся хлопець приблизно мого віку, що стурбовано наголосив на тому щоб я швидко покинула ліс і не поверталась. Тепер я знаю, хто це був, а тоді я прийняла його за фею. Смішно, але Ерде досі згадує мої

перелякані очі, а я радію, що того дня все таки не зустрілась зі СПРАВЖНІМИ феями.

Ми знову пересіклись під час трагедії у місті два роки по тому. Того дня величезні клуби чорного диму закрили все небо – пожежа накрила дахи та стіни, здавалось, що горить навіть бруківка. Вітрини, повозки і навіть люди перетворились на гіркий попіл, що заліплював очі та забивав легені. Сморід горілого м'яса, плач та крики під оглушливий тріск палаючих будинків і люди, що у розпачі та смутку стоять недалеко, не розуміючи, що вони можуть зробити. Я пам'ятаю, як десь мигнув зелений ельфійський плащ, а я рванула у вогонь, шукаючи відрізаних від батьків дітей, старих чи інших, хто б потребував порятунку. Здається я витягнула когось, а потім все струснулось ніби від удару. Будинки попелом полетіли на голови, тріщина розколола дорогу, а по небу розкотився грім, однак, то була не гроза. Те, що його породило викликало величезну хвилю попелу і обезличений страх, що валив на землю.

«Краще мені залишитись тут», подумала я – ноги не слухались, дихати було майже неможливо, руки дрібно трусились. Біль та страждання висіли у повітрі товстим шаром попелу, а за ним щось рухалось. Істоти на двох-чотирьох лапах виринали та ховалися у будинках, чорні, жахливі, потворні, схожі на малих та великих драконів. Я пам'ятаю як жахливо билося серце, повсюди розтягнулись тіні, а я ніби відчула себе винною за все, що твориться навкруги. Спробувала все таки піднятись, але нічого не вийшло – у вогні бачила своє відображення, власне безсилля. Раптом вогонь перестав горіти, завмерли тіні, а через секунду мене відкинуло назад, світ спалахнув білим, а потім погаснув.



https://vignette.wikia.nocookie.net/second-chance-stellaris-lp/images/d/df/Burning_yadrani_city.jpg/revision/latest?cb=20181027222246

Мене знайшов Морлі під заваленим стовпом і саме тоді, коли попіл осів на землю я знову побачила Т'яве Ерде, який щось підписував з главою нашої сторожі. Варог – мій вчитель, весь тиждень після цього мав велику роботу. У храмі Ільматер дали прихисток усім пораним та залишеним без домівок. Декілька днів йшов дощ і час від часу на руїнах я бачила створінь у зелено-золотих нитках світла. Т'яве Ерде знайшов мене сам, зі сміхом зізнавшись, що ніколи б не став говорити з тіфлінгом, але з послухником Ільматер поговорить. І дійсно, яка різниця хто я за расою, якщо я живу під знаменням свого бога? Чаклун розповів про змову культистів у підземних лабіринтах під містом, про фей, з якими він ріс та всяке інше. Пакт, що був заключений з чарівним народом ще першими людьми поселення врятував нас усіх від абсолютного краху. Феї! Наскільки я вдячна цим могутнім створінням! Жити у світлі і нести світло іншим, однак карати тих, хто зрадили своєму покаянню чи приносить муку, біль людям чи іншим живим істотам – моя місія. Так робив Ільматер і так буду робити я – не важливо якої я раси. Бути тіфлінгом – мій виклик і я його винесу.

Ці записи залишаю у храмі мого бога. Якщо знайде це Варог – дякую тобі за все, що зробив для мене. Я хочу здійснити твою мрію про очищення

душ людей, які збились з праведної дороги. Я даю клятву спокути і буду її нести. Дякую за твої настанови, передай подяку Морлі – ми не змогли побачитись перед від'їздом і ще, якщо побачиш хлопця у ельфійському вбранні... Ні, нехай виконує волю своїх покровителів і далі. Сподіваюсь повернутись колись сюди - додому. Ти його створив для мене.

Морна'ре.

Morna`re »

Лист:

«Це тяжка втрата для нас усіх. Зараз я знаходжусь в місті де загинула аколіт храму Ільматер – Морна'ре. Кажуть, що вона загинула в битві з драконом пліч-о-пліч з близьким другом Есфатісом, хоч його я і не знав. Вчора я передав її тіло на поховання фей цих лісів. Піксі, що бачили її, прикрасили могилу квітами. Мої співчуття для вас, хранитель Варог. Передаю цей лист з її собакою, що досі чекала на повернення господарки у штабі організації, яку вона очолила – попіклуйтесь про це створіння у домі Ільматер, як і про інших, хто втратив усе. На жаль, я не зможу передати цей лист власноруч – є справи, що стосуються моїх сімей. Наскільки я знаю життя її було сповнене пригод та друзів. Вона допомагала людям і, здається, завжди йшла власною дорогою. Сподіваюсь, Ільматер прийме її у свої плани та дарує вічний спокій. Я помолюсь за неї, хоча й ніколи цього не робив раніше.

Ерде.

Erde »



https://img00.deviantart.net/025c/i/2012/201/c/0/joan_of_arc_letter_to_henry_vi_king_of_england_by_olga_idealist-d57za6n.jpg

Старий Варог, служитель храму, опустил на коліна лист і глянув у вікно на зелені поля та відбудоване місто. Двадцять один рік з моменту теракту культистів внесли свої зміни у його життя. Тут багато що змінилось з часів як його дочка... Він вважав її справді своєю дитиною. Коли тільки побачив цього тіфлінга у траві біля воріт храму то без сумнівів простягнув руку і прийняв до себе. Він вважав, що Ільматер зробив би так само і хто ж знав, що Морна'ре так запам'ятає цю розкриту долоню. Тоді вона принесла до Ільматер собаку з перебитою лапою і, можливо, то була перша врятована нею душа. Руки старого потріскались від віку, трусилися та не могли вже нормально тримати перо. Він провів загрубілими пальцями по папері, знову перечитуючи листа. Прекрасні каліграфічні букви елегантно сплітались у слова. Слова про факт загибелі Морна'ре, що були підписані хлопцем з тутешніх лісів – Т'яве Ерде. Варог відчув як серце наповнюється смутком, як схотілося знову покласти руку на її вічно сплутане волосся в якому дивно крутилися вихори неслухняних прядок. Старий спустив ноги з ліжка, і потягнувся за палицею, що стала йому

постійною супутницею впродовж останніх п'яти років. Його витесав був колишній воїн на ймення Морлі, що приходив майже кожного тижня. То було його останнє творіння, а далі літа забрали його у вічність. Варог вийшов на вулицю, в одній руці він все ще тримав ельфійський папір. Собака, вже вимита та вичесана сиділа біля вхідних дверей. На ній досі був нашійник із закріпом для листа і вирізані слова «Нурру – сірий» літери були прості, не рівні, заокруглені – її почерк - Морна'ре... Старий Варог присів на першу сходинку і глянув на захід сонця, пес присунувся ближче і опустив голову на лапи, розумним та сумним поглядом слідкуючи на чоловіком.

- Про неї будуть співати і писати вірші. – Варог глянув на собаку у відповідь. – Твоя господиня була пристрасною та темпераментною до самого кінця...

Чоловік простягнув руку і провів пальцями вздовж попільної шерсті пса. Той протяжно позіхнув і, порухавши вухами, закрив очі. Сонце останніми промінцями зачепилось за край неба, старий провів їх поглядом.

- Шкода, що ти не повернулась додому, маленька Морна'ре... Ніч затягнула полотно над світом чорно-блакитними хвилями. В її улюблених лісах танцювали на галявинах під музику фей світляки, а відновлене місто тихо віддзвонювало снами.

«She came from hell, her look did shout

The kin was evil one.

But goodness brought the tiefling's blood

Yet death can't be undone.

Her blade was sharp, her mind was clean,

But world around went dire

She knew she had no single chance

The dragon was on fire.

She stood her place, until the last,

She fought with fierce and fury.

Her heart was brave, her honor - blessed,

Unraveled, just, unruly.

Death doesn't spare - so didn't she,

The risk was high, she knew it.

Still took the dragon to the grave

To ride the Styx'es fluid.

But name goes on, for ever goes

With written story's lines

The legend lives in people's hearts

Until the end of times.»



<https://data.whicdn.com/images/155476624/large.jpg>

Гахал Иммертум

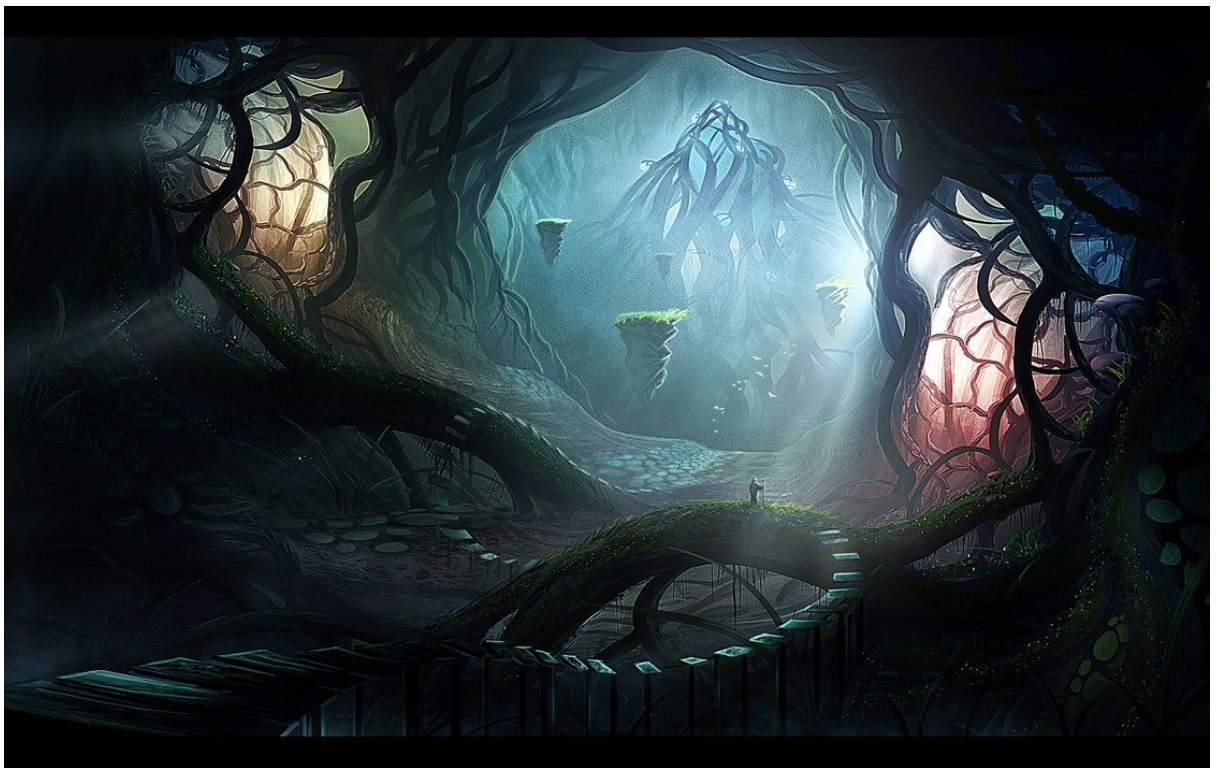


Гахал Іммертум ніколи не планував вплутуватись у справи Фаеруну. Він ніколи не планував брати активної участі у боротьбі з глобальною загрозою. Він точно ніколи не був “героєм” чи навіть “авантюристом”.

Але Гахал завжди був впертим. Врешті, це сімейна риса. Тому коли Култ прийшов у Флан, чи міг він зробити щось, окрім як підняти зброю проти тих, хто зібрались зіпсувати все, заради чого він працював останні місяці?

Він прибув у Флан з простою метою - батько наказав йому встановити торгові зв'язки. Звісно лиш на місці Гахал зрозумів, що для цього потрібно... *стабілізувати* ситуацію в регіоні. Він знав, що наодинці йому це зробити буде непросто. А потім закрутилось - Альянс Лордів, намісництво, бойові побратими, яких було важко не поважати. Острів Десяти. Рада Вотердіпу. Нечітке майбутнє.

Він часто згадує шлях, що привів його сюди. Магічні навички, які проявились в нього дуже рано. Ні, ніякої нудної теорії - лише чиста магічна сила. Вона велась в них в роду. Як і нічні кошмари та божевілля.



<https://artfiles.alphacoders.com/346/34602.jpg>

Роки дворянського вишколу та життя в Амрутарі - перлині серед пустощі південного Тею. Перлині, якій було не місце серед цих опалюючих пісків.

Відправлення до Місячного Моря - навіщо його роду взагалі здалась ця діра? Постійні проблеми Флану - та його багата історія. Багата кровопролиттям... і магічною

силою. Гахал починав розуміти зацікавленість його батька.

День нападу Ворганшаракса. День смерті Ектора Брамса. День, який змінив його долю назавжди.

Намісництво Альянсу Лордів. Підняття агентурної мережі з нуля, постійна боротьба з Культом та перешкоди з боку менш далекоглядних фракцій. Неймовірна удача у небагатьох місіях його агентів.

Портал. Острів Десяти. Зусилля, яких він приклав для збереження образу людини, яка знає, що робить - при тому не знаючи нічогоісінько.

Вотердп. Рада. Відповідальність за дії тих, кого він взагалі не контролює. Не бути в контролі виводило його з себе.

І ось зараз - єдине, що його тримає на плаву - власну впертість.

Гахал ніколи не планував піднімати свою зброю за тих, кому завжди не було діла до його батьківщини - та того, в що її перетворили Червоні Чарівники. Обставини змусили його це зробити. Ні, він не став героєм, але швидше піксі будуть серйозними, ящеролюди - вегетаріанцями, а плути - продуктивними членами суспільства, ніж Гахал Теган Іммертум відступить від справи, яку розпочав.

BlackTea



- Як тебе звати, дитино?, - запитав мене священник.
- Мене..., - я опустила погляд на чашку із чаєм, теплим та зігріваючим, - Мене звати BlackTea.

Я не пам'ятаю ким була, чи хто мої батьки. Все що я пам'ятаю - це що жила на острові...

Цей острів має дуже багато таємниць, і ще більше їх має сам замок. Одне тільки місце його розташування, як я зрозуміла, могло змінюватися, а те що ходило біля нього... Було дуже... Страшне.

Вчителі, так ми їх називаємо, завжди говорили, що за богами є більше могуті істоти, і що одна з них захищає нас. Можливо я б і повірила в це, але одна ніч змінила все...

Арі, моя подруга, дізналась, що на верхньому, забороненому, поверсі замку живе наш захисник. Вона захотіла подивитись на нашого захисника і я пішла разом із нею...

Як ми тільки піднялись вище, то опинились посеред лісу, а потім з'явилися вони. Темні тіні із рогами на голові. Арі закричала і накинулася на мене. Вона була дикою і зовсім на себе не схожа. Тоді я думала, що помру, але закривши очі - все пропало. Лише одна тінь стояла, повернувшись спиною до мене.



Я так і не зрозуміла, що це було, а вчитель вже стояв біля мене із символом нашого божества в руці. Він нічого не говорив, поки ми не спустились назад, на нижні поверхи замку. А після сказав, щоб я покинула острів.

Я гадала, що ось моя можливість потрапити у великий світ. Адже ніхто ніколи не покидав острів. Вчителі зібрались разом і створили портал з острова, але виявилось що це не так просто. Щось почало забирати їхні сили, і вчитель штовхнув мене в контур світла, давши записку та сказавши.

- Відкрий її перед нападом на замок!

Я не встигла запитати, що це за замок і хто має куди нападати. Мить - і я опинилась в зовсім іншому, невідомому мені світі. Там я зустріла добрих священиків.

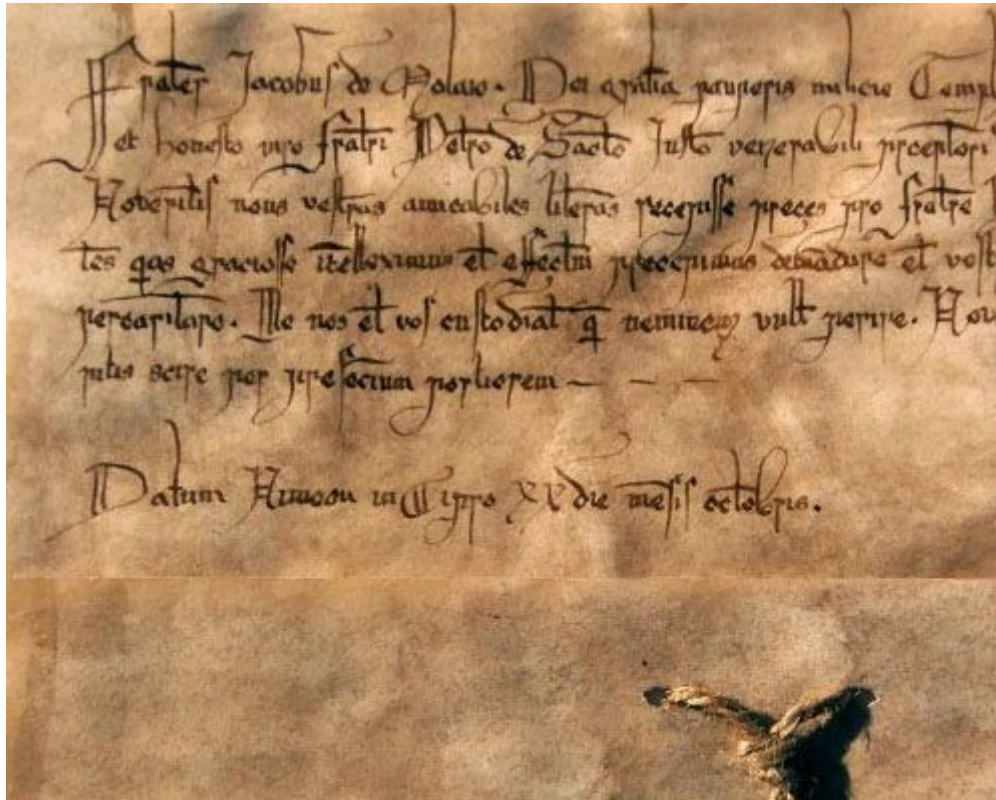
Вони переконали мене стати мандрівним жрецем. Я погодилась, хоча таємно вірила в свого бога. В пошуках кращого життя я пішла у Флан. Адже це місто великих можливостей, казали вони...

Ночами мені снилися штани і чорні рогаті тіні. Я вирішила що це знак з острова. Тож в мене з'явилася звичка знімати з ворогів їхні штани. Мені вдалось назбирати 94 пари, цього було майже достатньо для ритуалу зі сну. Мені було цікаво, що трапиться, коли це ритуал завершиться.



У Флані я стала частиною Жентаріму, зустріла багато друзів і вперше відчула себе сім'єю. Але все не могло бути так добре...

Флан захопив Культ Дракона, і шпигуни доповіли, що вороги планують напад на Жентарім. Ми були готові битись за свою сім'ю, коли раптом замок Вальєво почав горіти. Жентарім вирішив, що це хороша можливість атакувати Культ Дракона, і ми кинулись в атаку. Я теж побігла в напад на замок, і несподівано згадала про записку від вчителя. Те, що було всередині, шокувало мене.



<http://www.medievalwarfare.info/photos-templars/letter.jpg>

Але я не могла кинути свою сім'ю в біді! Стримуючи сльози, я залишила записку в штанах, а самі штани - в своїй кімнаті.

Стоячи воротами палаючого замку Вальєво, спостерігаючи як насуваються ворожі війська, я прикривала відступ своїх союзників. Своїх братів та сестер, які дали мені відчуття справжнє життя. Спостерігаючи як сотні стріл злітають в небо, я згадала слова вчителів.

Наші душі завжди повертаються на острів... Острів тіні...



Горінор Теранні

Частина 1. 117 років тому

117 років тому, в мене був дім. Була родина. Були амбіції.

До 16 років, я, як і всі особи чоловічої статі, служив Матері Дому Теранні, а також моїм сестрам.

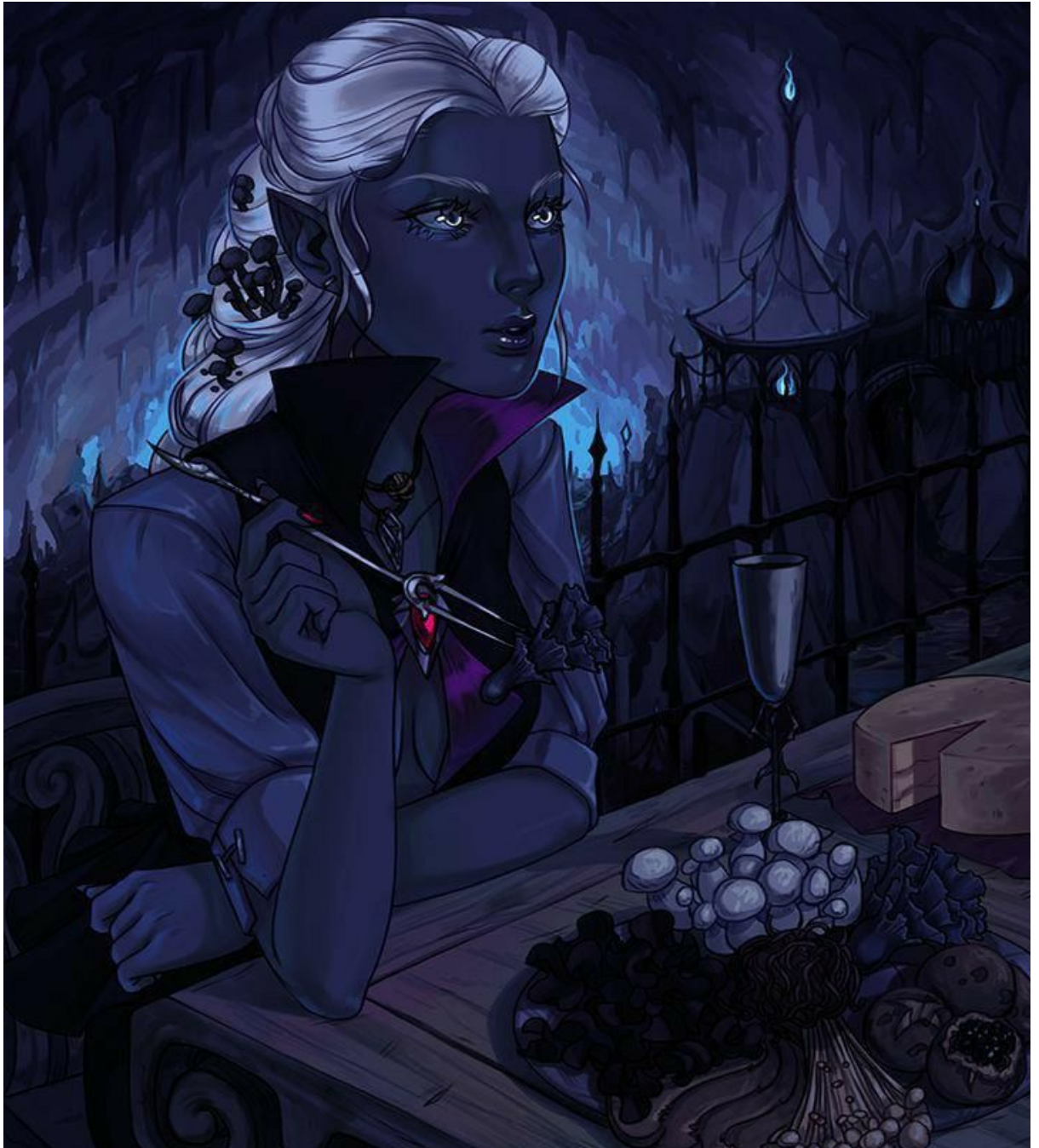
Наш дім мав невелику, досить укріплену штаб-квартиру, де ми займалися виготовленням специфічних та особливих отрут, які з радістю продавали іншим, більш шанованим домам та просто достойним воїнам і арміям. Ми ніколи не рвались до влади, тому як це нас цікавило найменше. Моєму дому була цікава алхімія та просто мирне існування.

В один зі звичайних, спокійних днів прибув наш посильний, який часто відвідував найближче місто.

Місто, яке називали Н'Дер-Гос. Саме з нього, все і почалося.

Чума, чума яка забрала майже всіх жителів та змусила самих благородних представників домів тікати як нікчемних рабів, які звільнились від кайданів.

Тепер розумію, що це був хитрий та підступний план Лолс. Вона нашіптувала моїй сестрі Армеві рецепт нової отрути. От тільки дурна Армева, через свою фанатичну віру, не перевірила рецепт, не придала уваги, що інгредієнти були не зовсім класичними.... І як наслідок, Лолс отримала душі багатьох своїх прихожан.



В той день, я та ще один з учнів бійцівського підрозділу фортеці, мій друг та названий брат Гуго, вирішили тікати. Часу на збори було критично мало, та і Мати дому, навряд одобрила наші дії.

- Це милість Лолс! Вона нас кличе до себе! Прийміть її дар!, - казала вона. Цікаво, як довго вона мучилась?...

Зібравши все необхідне, ми з Гуго благополучно втекли з фортеці та тікали навамання, не знаючи що буде далі. Так ми провели декілька тижнів... Однак удача була не зовсім на моїй стороні - я підхопив цей клятий «Дар!» Лолс...

Частина 2. Зустріч з Гонадором

Я був на грані свідомості... Гуго тягнув мене з останніх сил, я бачив щось дуже дивне, воно мене сліпило та було таким... чистим? Як я зрозумів пізніше, це було денне світло...

Мій товариш лежав виснажений, тоді як я повільно помирав. Саме в той момент ми відчули його присутність. Голос в голові лунав так гучно, так велично та мерзенно одночасно. Нас навідав володар слизу та розпаду, на нас звернуло погляд Древнє Око!



Він мовив – «.....я пропоную вам контракт... мерзенні смертні! Сам Гонадор звертається до вас!

Лолс вмішалась в спектр впливу, який їй не належить... вона згниє сама, як і сотні Дроу...

Але зараз! Зараз я пропоную вам угоду, мерзенні смертні. Йде ще одна богиня! Лізе зі своєї в'язниці! Набирає сили, культистів та прихильників! Вона думає, що в неї це вийде!.... хахаха!... нікчемні спроби, як завжди!

Я вилікую вас, але кожен повинен буде зробити певні дії.... у даному плані... та послужити Мені!»

Гуго кивнув - і в той же час з-під землі вирвались чорні щупальця та забрали його під землю!. В мене просто не було сил, щоб навіть дати йому руку.... А тим часом, Гонадор продовжив:

«Син Дому Теранні! Ти повинен вбити певне... «створіння»... яке називає себе богом. Ти мусиш відправлятися на північ, там розпочнеться твоя робота! Також, я дарую тобі певні сили та зв'язок з твоїм побратимом... використай ці сили з розумом.... і тримай мій ритуальний кинджал... Умова проста... Вбий «створіння» моїм кинджалом і ми будемо квити. Якщо ослушаєшся ... помреш! Якщо не погодишся на умови.... будеш гнити від чуми ... дуже довго.... я тобі це гарантую!... то що? ... ти згоден?...»

З останніх сил я кивнув і тієї ж миті симптоми чуми відступили, а розум прояснився.

Розгублений, наляканий, розбитий... Але я мав місію! Я мав ціль і не міг її не виконати. Тож я рушив на північ.

Частина 3. Берег Місячного Моря

В мене пішло 10 років, щоб освоїтись в новому, дивному для мене в світі. Перші 6 років я переховувався, так як швидко зрозумів, що таких як я, тут, скажімо так, недолюблюють.

Я все ніяк не міг освоїти дар мого покровителя, але багато практикувався і досягнув певних успіхів.



Декілька наступних років я направлявся на північ, а також збирав інформацію про дивних людей чи дивні релігійні течії. Так я почув про Флан. Невелике місто на березі Місячного моря, в якому останній час коїлись дивні речі...

Прибувши у Флан, я запитав у місцевій таверні «Заварник Когось Там», що коїться і мила дочка власниці (на диво спокійно віднеслась до моєї зовнішності) сказала, що відбуваються дивні речі. З боліт доноситься гул барабанів та зникають селяни, жителі одного хуторка бояться ходити в ліс, дивні ящірки селяться в покинутому храмі... і багато чого іншого.

А потім, за мій столик підсіли ще п'ять путників... вперше я відчув дружню атмосферу за багато років. Ми пили, говорили та навіть сміялися! Від них я дізнався про Культ Дракона, який на даний момент виглядав як група сектантів та забіяк. І тільки ми допили третій кухоль елю, як до нас підійшла дивна фігура в капюшоні та запропонувала роботу - роздобути яйце Дракона!

Саме в ту мить, я зрозумів... Я на правильному шляху...

Смерть Горінора Теранні

Горінор лежав присмерті в храмі Тіамат... Він був так близько до своєї мети. Стиснувши кинжал свого покровителя, він піднявся... з останніх сил підбіг до величної Королеви Драконів та закричав:

- Гонадор! Древнє Око! Мій володарю! Дай мені сили та направ мене до останнього кроку в моїй цілі!

Горінор пробив кинжалом свою плоть, змочив лезо своєю кров'ю та пробив тверду луску Королеви Драконів. В той момент він почув голос:

- Горінор... Мій слуга... Ти виконав моє завдання... Я відпускаю частину твоєї душі, але заключаю її в камінь... Ти скоро побачишся зі своїм побратимом... Прощай син дому Теранні!



Мордред

Яскраві жовті очі, м'яка шерсть благородного леопардового відтінку та завжди нагострені до усіх дивин навколо вуха - так виглядає один з небагатьох двоногих котів в районі Місячного Моря. Якщо ви раптом його зустрінете - чи у лісі, де він полюбляє ганяти лякливих пташок, чи посеред поля на зручному камені прямо під теплими промінчиками сонця, чи навіть у темних міських перевулках, де той уважно щось (чи когось?) виглядає - не бійтесь, підійдіть ближче. Нехай його гостра рапіра при боці чи ще гостріші зуби не введуть вас в оману. Добрі та щирі очі одразу видадуть чуйну натуру кота. Тож не соромтесь, підходьте й заговоріть, і ви почуєте у відповідь тепле привітання та ім'я - "Морррдред".



Нові люди (і не тільки люди) завжди були цікавинкою для цього табаксі. Тому не варто дивуватись, якщо вас раптом почнуть уважно вивчати очима, спробують на дотик чи навіть почнуть обнюхувати. Так, прибув Мордред з далеких земель, де звичаї були зовсім інші – і йому все ще складно пристосуватися до нового місця. Але якщо вас з першої секунди не відлякає така відкритість kota, то ви зможете при нагоді послухати і про це, і багато інших історій.

В його улюбленій і водночас найважчій для нього йдеться про рідну планету Абейр, яку у нього забрало Друге Зіткнення. Історія, дивна для вух людини, але цей табаксі, здається, вірить у неї усім серцем. Та не подумайте, наче Мордреду важливі тільки його історії! Аж ніяк – він з невдаванням задоволенням готовий вислухати будь-яку вашу розповідь, і, скоріш за все, після цього глибоко проникнеться нею сам. Через це він не раз за життя впливав у різного роду неприємності – то, щиро повіривши у історію про “несправедливість богів”, доєднався до спроби звільнення Закутого Бога, то, загорівшись ідеєю “відкриття потенціалу свого Я” почав торгувати міцними настоями валер’янки з грибочками. А одного разу, наслухавшись побрехеньок про “сім’ю, яка стоїть стіною за своїх”, навіть став частиною Жентаріму. Зрештою, цікавість до усього нового і стала тим, що вивело його з тропічних лісів Мацтіки на холодні землі Фаеруну. Але життєвий досвід не пройшов повз Мордредом – злочинна організація кинула його, вважаючи лише одним із інструментів для досягнення власних цілей, як у свій час зробила і рідна планета. Звідти він виніс для себе урок, що зло не може бути його вибором. Зло занадто ненадійне, бо його, на відміну від самого табаксі, не цікавлять інші. Тож усі темні сторони його минулого залишились позаду, ставши тим, що пробудило у ньому справжнє добро.

Якщо ви вирішите зустрітись і поговорити з Мордредом, то осмілюсь дати декілька порад. Перше – він не надто любить цифри. Чесно кажучи, він досі плутається з числами вище десяти. Друге – він мало розбирається в титулах, званнях та інших привілеях. Питання “Чому лорд має владу над іншими?” є його основним мотивом до боротьби, і дуже легко перетворить милого kota на злісного леопарда. І третє, найголовніше – будьте з ним собою. Він щиро любить усіх навколо, незважаючи на вади, проблеми та недостатки. Для нього це особливості, що відрізняють вас серед інших, і роблять кожного винятковим. Будьте готовими після знайомства з ним до радісних очей та щирої посмішки при зустрічі – адже прив’язується він надовго, і відв’язатися буде дуже складно.