

РОВАВАЯ ИГРА "ХРОНИКИ ХЕЙМАРА" ДЮО "ОСТРОВ СОКРОВИЩ" МОСКВА, 2016 ГОД

ШЬЯМА I ГУАРИВА
КИНОРИ



ВЫ ПРИБЫЛИ С ДАЛЕКОЙ ПЛАНЕТЫ МАКРТАР. ВАС ПРИВЕЗЛИ В ХЕЙМАР ВО МЛАДЕНЧЕСТВЕ И ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ДЕРЖАЛИ КАК ДИКОВИННУЮ ЗВЕРУШКУ. НО ВОТ ВЫ ВЫРОСЛИ И РЕШИЛИ, ЧТО ПОРА НАЧИНАТЬ СВОЮ ЖИЗНЬ. НО ДОВОЛЬНО СЛОЖНО ПРОБИТЬСЯ, ЕСЛИ У ТЕБЯ НЕТ ПОКРОВИТЕЛЯ И СВЯЗЕЙ. А У ВАС ИХ НЕТ. ВЫ - ИСТИННЫЙ МАГ, КАК И ВСЕ ОБИТАТЕЛИ ВАШЕЙ ПЛАНЕТЫ. ВАМ ОЧЕНЬ ОДИНОКО ЗДЕСЬ. НО НЕДАВНО ВЫ ПРОСЛЫШАЛИ О ТОМ, ЧТО В ХЕЙМАРЕ ОБЪЯВИЛСЯ ЕЩЕ ОДИН ЖИТЕЛЬ С МАРКТАРА. ОН БОГАТ, ПОПУЛЯРЕН, ОН ВПОЛНЕ МОГ БЫ СТАТЬ ВАШИМ ДРУГОМ И ПОКРОВИТЕЛЕМ. У НЕГО, КАК И У ЛЮБОГО МАРКТАРЦА, НАВЕРНОЕ, ЕСТЬ ТАТУИРОВКА НА ЗАПЯСТЬЕ. У ВАС, КСТАТИ, ТОЖЕ - СИНИЙ КРУГ, СИМВОЛ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ В КЛАНУ КИНОРИ. НАВЕРНОЕ, У ТОГО ТОЖЕ ЕСТЬ ПОХОЖИЙ СИМВОЛ. ВОТ ТОЛЬКО НЕ БУДЕШЬ ЖЕ ПОДХОДИТЬ К ЛЮДЯМ И РАССМАТРИВАТЬ ИХ ЗАПЯСТЬЯ...НО ВЫ ДОЛЖНЫ НАЙТИ ЕГО! ИМ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ КТО УГОДНО, ОТ ВЛАДЕЛЬЦА ТАВЕРНЫ, ДО ЛЮБОГО, САМОГО ПОСЛЕДНЕГО ПОСЕТИТЕЛЯ! ИЩИТЕ, ИЩИТЕ И НАЙДЕТЕ! КРОМЕ ТОГО, ВЫ ХОТИТЕ РАЗВИТЬ СВОЙ ТАЛАНТ МАГА. С ВАШИМИ СПОСОБНОСТЯМИ ВЫ МОЖЕТЕ БЫТЬ ОЧЕНЬ ИЗВЕСТНЫМ МАГОМ! ЗАДАЧИ: НАЙТИ ЖИТЕЛЯ МАРКТАРА И ПОДРУЖИТЬСЯ С НИМ, ЧТОБЫ ОН СТАЛ ВАШИМ ПОКРОВИТЕЛЕМ; ИЗУЧИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ЗАКЛИНАНИЙ (СВАРИТЬ ЗЕЛИЙ).