



Книга «Семь Сестёр» (изд. TSR 1995г.) (AD&D 2ed)

Автор: Эд Гринвуд

Перевод: Amethyst Bard

Силунэ

Силунэ – самая недооцененная из Семи, всегда была доброжелательной, вежливой и мудрой женщиной. Пока она была жива, она была известна как внушавшая страх (хотя и необоснованный) Ведьма Долины Теней. Теперь всем тем, кто слышал о ее существовании после смерти, она известна как Призрак Ведьмы. Она героически пожертвовала собой, умерев от драконьего пламени в Году Червя (1356 ЛД): она сломала свой *посох мага*¹ о монстра – древнего красного дракона, чтобы победить его, но он убил ее. Она погибла так же, как и жила – защищая свою любимую Долину Теней. Некоторые люди говорят, что Долина так развилась из-за Эльминстра, который поселился там только из-за Силунэ. Хотя Долины бы могло и вовсе не быть, на месте нее были бы поросшие лесом безлюдные руины, если бы не вмешалась она и Эльфийский Двор.

При жизни Силунэ была мудрой, иногда строгой, но в основном тихой и доброй женщиной. Она делилась травами, настояями, лекарствами и советом со всеми, кто приходил в ее хижину около мельничного пруда на западной окраине Долины Теней.

Сейчас она – призрачная арфистка. Это специальная нежить, которая при жизни была Арфистом (полностью расписанная в FOR4 Code of the Harpers), но Силунэ уникальный спектральный арфист. То, чем является Призрак Ведьмы сейчас, можно увидеть из следующего отрывка:

В утреннем свете блестел пот на обнаженных мускулистых плечах Сторм Сильверхэнд. Полоторный меч с лезвием шириной с мужскую руку смертоносно блеснул синим, вращаясь и прыгая в руках Сторм. На девушке были только сапоги, рваная в заплатках кожаная куртка для верховой езды, бриджи и огромные металлические боевые наручи. Она время от времени ворчала, танцуя с мечом и делая выпады, сражаясь с несуществующим противником. Когда ее дыхание стало тяжелым, Сторм остановилась, оперлась на меч, и тихо позвала:

- Вентрил! Вентрил – сражайся, сестра!

В комнате с круглыми окнами под карнизом, два ее гостя – Арфиста проснулись от тихого призыва Сторм, влетевшего к ним через открытое окно. Белкрам и Итarr зевнули, потерли глаза, потянулись, и поморщились. Они устали так же сильно, как и их старые верховые кони, после тяжелого пути. Они посмотрели друг на друга с сожалением. Боги, эта женщина вообще когда-то отдыхает?

Она разговаривала до поздней ночи, давая им бутылку за бутылкой и он заснули, слушая ее печальные песни о потерянном Миф Дранноре. Сейчас она уже проснулась и

¹ staff of the magi



встала с рассветом, а ведь вчера была битва, которая заставила бы многих мужчин лежать неподвижно еще полсутки после такой раны.

Возможно, это был красивый дом, как и Долина за ним. Арфисты – странники дорог, позволяют себе расслабиться не часто, и редко спят без оружия в руках. Это место было убежищем, дарующим редкую возможность выспаться.

Но все же они были Арфистами. При лязге стали они вскочили, одетые в обычную одежду, зато с клинками в руках и помчались к окну. И у обоих отвисли челюсти.

Снаружи полуобнаженная Бард Клинок с вьющимися вокруг нее серебряными волосами сражалась с призраком. Практически невидимая, прозрачная и совершенно бесшумная фигура держала вполне настоящий черненый боевой топор. И когда топор встретился с бастардом Сторм, от силы удара полетели искры. Мужчины сглотнули, смотря на великолепие Сторм, а затем перевели взгляд на противника, которого на месте не оказалось. Мужчины обменялись взглядами, и беззвучно присвистнули.

Бой был стремительным. Как и их вчерашний бой на поляне, только это сражение было дружественным, и никто не пытался кого-то убить. Оружие вспыхивало искрами, разлеталось в стороны от удара, а их владелицы танцевали, и Арфисты были поражены быстротой их движений. Возможно, их вчерашний бой представлял собой нечто подобное, но они были слишком заняты, чтобы как следует все рассмотреть.

Две женщины? Да, если это определение можно отнести к призраку, которая выглядела как худая длинноволосая женщина в платье. Она была ниже Сторм, но была похожа и фигурой, и движениями. Двое мужчин смотрели прямо через призрака, который время от времени, во время движения, становился более плотным и ясным. Казалось, это происходило когда ей овладевали эмоции: на лице призрака то появлялась ликующая усмешка, то она восхищенно беззвучно смеялась, то кривилась пропустив удар или совершив его неправильно. Тогда она тоже казалась почти живой. Они видели, как Сторм подскочила к ней отбила топор своим мечом и навалилась прямо на призрака – раздавался звук удара, когда они оба упали на утоптаный дёрн.

Итарр высунулся из окна, чтобы посмотреть, что произошло дальше, но топор снова взмыл вверх, и послышался лязг ударов. Его обнаженный меч на мгновение закрежетал об оконную раму. Беззвучный призрак в страхе посмотрел на них, и растаял в воздухе, а топор продолжил падение. Сторм его далеко отбила, но недостаточно быстро, и лезвие топора полоснуло ее по предплечью, и упало.

Она покачала головой, с сожалением улыбнулась двум Арфистам, и сказала:

- Прекрасного утра, мужчины. Похоже, мне не избежать ран, пока вы рядом, - зажав рукой кровоточащую рану, она продолжила, - Немного попрактикуемся? Или сначала поедим?

- Ох, сначала поедим, если вы не возражаете, леди, - ответил Белкрам стараясь не смотреть на нее, - Эм... Кто это был?

Сторм положила топор на сгиб руки и пошла к двери:

- Спускайтесь и я расскажу вам.

Торопливо одев ботинки и бриджи двое Арфистов спустились вниз. Они взяли свои мечи, потому что они оставались все-таки Арфистами.

В кухне было прохладно и уютно, как и вчера.

- Приятно вас видеть, - усмехнулась Сторм, снимая котел с супом с очага, вокруг ее рук был обернут передник, чтобы не обжечься.

Ни говоря ни слова Итарр подошел к ней и поднял ее руку. Длинный белый шрам уже исчезал. Он вскинул брови в удивлении.

Сторм указала подбородком на полку позади него, под лестницей по которой они спускались.

- Там есть лечебные зелья, если они вам нужны.



Белкрам прочистил горло:

- Леди, я рискую показаться полным идиотом, но вы нам можете сказать о том, что произошло только что, и раз уж на то пошло, что произошло вчера?

Сторм махнула им на стулья, доставая теплый хлеб из очага, и сказала:

- Конечно. Одно из моих увлечений – утренняя тренировка с самым тяжелым клинком, которым я могу орудовать, - она бросила нежный взгляд на огромный бастард.

Оба арфиста смотрели на него, подняв вверх брови и прикидывая его длину и вес.

- Время от времени, я тренируюсь с партнером, которого вы только что видели.

- С призраком?

- Если вам так угодно. Это душа, которая живет здесь со мной, и может материализовываться на небольшое время. Все остальное время она мой хранитель. Если кому-то из вас нужно будет оставить мне сообщение, а меня здесь не будет, говорите вслух, а она подаст знак, например, переместив стул, что вас услышала. Еще она хорошо отпугивает воров.

Итарр медленно кивнул:

- Я представляю, - он осмотрелся вокруг, - И она тут все время?

Сторм кивнула:

- Она не любит появляться перед кем-то кроме меня, а я не люблю показывать ее всем. Я пошла будить вас поцелуем и кружкой горячего горькокорня, как это сделала и вчера, но крепко спали. Раньше это всегда помогало, - она еще раз усмехнулась, - так что я подумала, что вам не помешает похрапеть еще немного, и позвала ее.

Белкрам выпучил глаза в ответ на ее усмешку и комментарий. Итарр снова кивнул, и потом заговорил, слегка повысив голос:

- Добрый день, Вентрил! Простите, что мы нарушили Ваши планы. Вы хорошо машете топором.

Легкий холод заструился по его спине, и казалось, перед ним, зависнув над столом, на миг появились женские губы, на которых играла улыбка. Миг и все исчезло. Белкрам долго смотрел на то место, где только что было видение, и затем сказал:

- Да. Хорошо. Леди, Вы расскажете нам о вчерашнем?

Сторм кивнула, уже не улыбаясь, и ответила:

- Что-то случилось. Что-то, о чем я не могу сказать даже вам. Что-то, как вы знаете, связанное с Мистрой. Все что я могу сказать – остерегайтесь волшебства какое-то время. Оно время от времени спутывается в странные клубки нитей. В эти дни, больше чем в остальные, следует быть осторожным и готовым к неприятностям. А они, скорее всего, появятся.

Сторм вздохнула, и оторвала сильными, длинными пальцами кусок хлеба. Итарр следил за пальцами, переводя взгляд от них к наручам и обратно. Потом он перевел взгляд на тело девушки, но Сторм поймала взгляд. Она не улыбнулась, и ее взгляд пригвоздивший обоих мужчин был острым как кончик меча. Ее голос, как всегда был мягким.

- Достаточно. Сейчас самое важное в Королевствах – архимаг Эльминстер из Долины Теней. Ему понадобится помощь каждого Арфиста. Его нужно поддержать, потому что он не сможет полагаться на магию или использовать ее. Мы должны охранять его, как будто он стал беззащитным ребенком. Ничто, что вы сделали за свои жизни, господа, не будет и вполнину важным как это дело. Верьте мне.

Полная тишина повисла на пять глубоких вздохов, прежде чем Итарр вздрогнул. Мужчины зашевелились, и Сторм улыбнулась им снова.

- И это напомнило мне, - живо сказала она, - что нужно пойти проведать Эльминстера. Так что отламывайте хлеб, мужчины, вставайте и пойдём.

- Ох, - сказал Белкрам, следя за ней, - может мы сначала оденемся? Вы, кажется, привыкли ходить обнаженной, но все же...



Они все засмеялись, *Сторм* поднялась и взяла кожаную одежду, что она носила вчера, с сушилки.

Итарр посмотрел на нее, и тихо сказал:

- *Вентрил? Вентрил, Вы тут?*

Свободный стул рядом с ним сдвинулся. *Итарр* кивнул, и продолжил:

- *Это ваше истинное имя, не так ли?*

Тишина была ему ответом. Он глубоко вдохнул, и сказал:

- *Что ж, я думаю это так. Вы не друг, а сестра, - где-то рядом с ним кто-то резко выдохнул, - друг Арфистов. Знайте тогда, что мое настоящее имя – Оланшин, и я буду рад знакомству с Вами.*

Белкрам кивнул, подтверждая его слова и продолжил:

- *А я, невидимая леди, Келгарт. Приятно познакомиться.*

Итарр был поражен, когда почувствовал прикосновение мягких холодных губ, и влагу на своей щеке. Но он был сильным человеком и Арфистом, и не вздрогнул, и не поднял руки, он просто улыбнулся.

Он не стал стирать слезу со своей щеки. *Сторм* смотрела на него с выражением благодарности и гордости, которое он запомнил до конца своих дней. *Итарр* хриплым голосом продолжил:

- *Но от меня, мои друзья, я боюсь, что толку не много. Если бы я мог, я бы что-то сделал.*

Белкрам кивнул:

- *Мы понимаем, - сказал он, поднимаясь с блюдом в руках, - Мистра запрещает.*

Сторм посмотрела на пустое место:

- *И вправду, сестра, - сказала она с улыбкой, - в этот раз нам попались двое хороших ребят, не так ли?*

Ответом был поразивший их призрачный шепот:

- *Они нужны тебе, - вот и все, что сказала Вентрил.*

Когда позже они шли по дороге в Долине, подходя к перекрестку, который привел бы их к Башне Эльминстера, *Итарр* повернулся к *Сторм*, и спокойно спросил:

- *Это же ваша сестра Силуне?*

Сторм улыбнулась и кивнула, и *Итарр* увидел, что ее глаза блестят от слез:

- *Все, что от нее осталось, - тихо ответила она.*



Sylhoré, the Witch of Shadowdale

Из «Рока Эльминстера»



При жизни Силуне Сильверхэнд была нейтрально-доброй человеческой женщиной магом 22 уровня (и 2-ого уровня воин), Сил 13, Ловк 17, Тел 18, Инт 18, Мудр 16, Хар 15 и имела 77 hp. Как спектральный арфист она имеет КД (АС) 4, не может быть рассеяна или изгнана в Долине Теней, и проявляется в виде голоса, прозрачного привидения или призрачной серой фигуры 5 футов 9 дюймов высотой (180 см). Если ее рассеять в другом месте, то она исчезнет на 2d12 дней, после чего снова появится. Неизвестно способа повредить ей, пока она рассеяна.

Перемещения Силуне в ее призрачной форме ограничены фермой Стормов, а также 90-футовым (27м) радиусом от любого Избранного, которого она решила сопровождать или 90-футовым (27м) радиусом от любого камня ее хижины, даже если камень поднять и унести (она может путешествовать по Королевствам, если существо несет один из камней, и сопровождает ее). Она имеет ТНАС0 11 и атаку ледящего прикосновения, которое причиняет 2d4 повреждений. Она сохранила магические силы Избранной и свою старательно собранную магию, поэтому она еще может учиться новым способам чтения заклинаний и магии. Также она может читать все свои заклинания, не требующие, чтобы она была живой или которыми она сможет управлять в нынешнем состоянии. Она старается изменить все свои заклинания на чтение только с вербальным компонентом – те, которые возможно, заимствуя принципы драконьей магии и экспериментируя с изменением заклинаний.

Сила Силуне

Как и все Избранные, Силуне имеет иммунитет к одному заклинанию на каждый круг. Этот иммунитет включает все магические эффекты предметов, дублирующие заклинание, но не включают заклинания той же школы или типа эффекта. Такие заклинания просто не влияют на нее. Силуне иммунна к *очарованию персоны, паутине, удержанию персоны, стене огня, слабоумию, дезинтеграции, слово силы «замри», слово силы «ослепни», слово силы «умри»*². Некоторые иммунитеты бесполезны для нее как нежити, но изменить их нельзя, пока того не пожелает Мистра Мать Всей Магии.

Силуне так же сохранила бонусные заклинания, которые подарила Мистра своей Избранной. Ей не нужно готовить эти заклинания, и если она их применила, то, по воле Мистры, они восстанавливаются в ее разуме через 24 часа (144 turns). Чтобы прочесть их она не нуждается ни в компонентах, ни в физическом проявлении их сотворения.

Бонусные заклинания: *починка, ESP, рассеивание магии, очарование монстра, главное создание, реинкарнация, обращение заклинаний, полиморф любого объекта и остановка времени*³.

² charm person, web, hold person, wall of fire, feblemind, disintegrate, power word stun, power word blind, and power word kill.

³ mending, ESP, dispel magic, charm monster, major creation, reincarnation, spell turning, polymorph any object, and time stop.



Силуне решила, что сможет лучше всего служить Мистре, оставаясь на одном месте и воспитывая местный народ так, чтобы они понимали, что магия – это ответственность, а не просто способ убийства. В то же время, она надеялась, что ее дом станет местом, где будут обучаться магии. Мистра согласилась, и тогда Силуне отправилась в странствия по Королевствам, достигая в магии мастерства, и, в конечном счете, выбрала Долину Тени, чтобы обосноваться там. Она вышла замуж за Омри Лорда Долины и приступила к защите народа.

Силуне путешествовала по Королевствам и изучала магию отшельников друидов и жрецов так же страстно, как и магию личей и волшебников. Если она и не могла обладать какой-либо магией, придерживалась мнения, что она, по крайней мере, может изучить все о ней. Эти странствия позволили ей приобрести влиятельных знакомых среди людей и нелюдей – практикующих магию. Она даже какое-то время (скрытно) жила среди волшебников Тея и обучалась вместе с рашменскими ведьмами. Она несколько раз посещала Кара-Тур. (Однажды она отозвалась о магии тех восточных земель: «Она более эффективна, но не эффективней нашей. Если бы волшебники ву-джен были бы хоть в половину столь же хороши, как считают, то у западных королевств была бы причина их серьезно опасаться».)

В своих путешествиях она нашла и использовала *Скипетр Савраса*, где содержалась сущность Савраса Всевидящего, который давно был побежден Азутом. Скипетр позволял владельцу безошибочно использовать любую магию прорицания. Стоило только указать на желаемое знание, и скипетр предоставлял всю нужную информацию о предмете. Скипетр так же мог *идентифицировать*⁴ предметы одним касанием (не затрачивая при этом сил владельца).

Саврас постоянно пытался освободиться из своей тюрьмы и подсознательно (как Дух Скипетра) постоянно предоставлял Силуне способность обращаться в дракона⁵. Она могла принимать форму взрослого серебряного дракона по желанию, сохраняя все его способности и возможности. Эта способность позволила Силуне спасти себя, когда она была убита драконьим огнем, и стать (своеобразным) спектральным арфистом. Так же, однажды в год в течение максимум семи часов, она может обратиться во взрослого серебряного дракона и использовать все его силы. Силуне держит это в секрете. Даже некоторые из Семи Сестер не знают об этом.

Силуне с радостью сдала Скипетр Азуту, как только он попросил, до этого раскрыв с помощью жезла несколько тайн богов, которые Мистра предпочла сокрыть от смертных. А Азут, в свою очередь, время от времени следил за Силуне, а после ее смерти приглядывает за ней постоянно. Любые совместные попытки уничтожить спектральную форму Силуне, вызывают проявление силы Азута: сухой человеческий мужского голоса говорит «Поступи мудро, и воздержись от нанесения вреда этой леди». И воздухе появляется белая, пылающая Рука Азута (проявление бога) окруженная серебристым ореолом. Указательный палец Руки направлен на цель.

⁴ Identify spell

⁵ Weredragon – достоверно: дракон-оборотень.



Если Силуне все еще продолжает находиться в опасности, два разряда молнии в раунд срываются с указательного пальца, метя в любых существ, которые представляли угрозу для Силуне или напали на нее, и атакует, пока не выпустит шесть разрядов. После шестой молнии рука движется к Силуне, касаясь, полностью восстанавливает ее очки жизни, и исчезает.

Силуне возможно самая проницательная из Избранных Мистры. Она видит истинную природу вещей с внушающей страх точностью. Она практически всегда предугадывает будущее развитие событий. Так она заслужила репутацию провидца, что привело к слухам среди духовенства, Арфистов, Красных Магов и Жентарима, что Мистра дала ей какой-то провидческий дар. К сожалению, это не так, и после того, как ее перемещения стали ограничены, она имеет мало возможностей изучать других людей и организации. Несомненно, это может породить ошибки в ее пророчествах, потому что существа, о которых она помнит, изменяются, исчезают и умирают.

Однако Силуне все еще мастер построения манипуляторных стратегий, умеющий точно оценить слабые места и критические точки. Возможно, она – самый неизвестный из способных стратегов Королевств.

Все Сестры имеют тайные истинные имена, известные среди них, Келбену, Эльминстеру, Лео и определенным арфистам, которым они доверяют. Имена используются в посланиях, при общении и в защитной магии, чтобы они могли узнать друг друга, не раскрывая маскировки. Как уже говорилось в предыдущем отрывке, истинное имя Силуне – Вентрил.

Что народ думает о Силуне:

При жизни ее любили в родной Долине Теней, но опасались как могущественной ведьмы за ее пределами (в основном из-за распускаемых Жентаримом темных слухов), большинство народа Фаэруна думает, что Силуне мертва, хотя недавно стали распространяться слухи о ее несмерти. Арфисты уважают Силуне как учителя и доброго, всегда бдительного, защитника. Она следит за Долиной как неспящий страж, сообщая Моурнгриму, Сторм или Рыцарям о любой замеченной активности Жентарима. Она так же помогает арфистам своими полученными в странствиях знаниями о магии и всем с ней связанным.

Известно, что Силуне сопровождала несколько раз Арфистов (обычно молодых одиноких женщин, которые должны были встретиться с народом, который она знала, пока была жива), странствуя по Королевствам. Предположительно эти Арфистки несут камень из ее хижины, а Эльминстер накладывает на нее заклинание *непредвиденного обстоятельства*⁶, которое перенесет ее к нему или Сторм, если камень будет отделен от Арфиста, Арфист будет убит или если камень будет сломан. Если Арфист будет ранен и в сознании, то Силуне сама предложит разбить камень, чтобы оказаться в Долине Теней и

⁶ Contingency spell



вызвать помощь. В таких путешествиях Силуне даже бдительней, чем обычно, ночью следя за Арфистом и служа ему невидимым проводником, советником, а (иногда) и спасателем. В призрачной форме Силуне может плотно обволочь объект человеческого размера и замедлить падение Арфиста, как если бы он находился под заклинанием *падения пера*⁷. Такое действие истощает (4d4 очка жизни) ее неживую энергию.

Силуне так же может читать взрывающиеся руны, глифы и символы не активируя их. Если она точно убедится в их наличии, то она с готовностью предупредит существо об опасности и свойстве воздействия рун. Она так же имеет небольшой шанс (29%) почувствовать проклятую вещь или волшебные ловушки не активируя их.

Что злит Силуне?

Вмешательство зла в дела простого народа (частые нападения жентов на Долину Теней и Полет Драконов, уничтоживший саму Силуне), приводят в ярость тихую Сестру. Она верит, что нет хуже существ на Ториле, чем те, кто, обладая магией, использует ее, чтобы угнетать и вредить другим. Волшебники должны отвечать за то, как они используют волшебство. И по мнению Силуне, они должны помогать тем, у кого магии нет.



Что нравится Силуне?

Силуне восхищается добрыми делами, и наблюдает, как ее любимая Долина Теней становится все сильнее и богаче. Она очень любит наблюдать за проявлениями ее собственных светлых стремлений. Например, когда молодые и энергичные Арфисты, бегают, выполняя ее поручения или следуя ее советам. Ей очень льстит благодарность народа.

Повседневные дела:

Силуне проводит большую часть времени, следя за вещами в пределах ее досягаемости. Некоторые из вещей достаточно приземленные и обычные – цветы, которые она посадила (и за которыми ухаживает) в саду Сторм, другие намного значительнее, такие как непредвзятость правителей Королевств.

⁷ feather fall spell



При помощи ее сестры Аласстры, Силуне усовершенствовала заклинания, чтобы те активировались усилием воли – оба заклинания телепортации и *камнепрыжок*⁸, с которыми она была знакома достаточно давно (*камнепрыжок* описан в книге FORGOTTEN REALMS Adventures). Она всегда имеет это заклинание, когда находится в материальной форме, и носит камень на цепочке, спрятанным в лифе платья. Копии заклинания так же спрятаны в там, куда она может перенестись, обычно это места в которые может попасть только существо имеющее летать или проходить сквозь узкие отверстия. Такое улучшенное заклинание телепортации по камню 6-го круга, может перенести ее от одного камня (или его фрагмента) взятого из сожженного фундамента ее хижины до другого, а ее спектральное тело может двигаться в пределах 90 футов (27м) от любого такого камня. Известные местоположения камней: ее сожжённая хижина, несколько мест вокруг дома Сторм, спальня Лорда Моурнгрима и Леди Шаэрл в Башне Ашабы Долины Теней, один из вестибюлей спальных палат Короля Азуна в Сюзейле, у Ванджердагаста в этом же дворце, кухня в Башне Эльминстера в Долине Теней, внутренняя комната Зала Сумерек в Бердаске, в малоиспользуемых комнатах в старом и новом Хранилище Мудрецов (обе библиотеки) в городе Сильвермун и камни в неизвестных местах Глубоководья и Эверлунда. Почти все камни устанавливались агентами Арфистов, обычно они хорошо спрятаны – вмонтированы в каменные пол или стены.

Посредством заклинания Силуне может совещаться с важными людьми или тихо подслушивать происходящее там. Один раз ее заклинания спасли жизнь Азуна, который только проснувшись, не смог бы уклониться от волшебных летающих кинжалов, пущенных предположительно убийцей-жентом. И как-то она узнала о планах Ванджердагаста идущих вразрез с планами Моурнгрима, тогда она немедленно их сорвала. Азун и Ванджердагаст знают о ее способности проникнуть во дворец. Они проявляют уважение к ней и никогда не пытаются препятствовать ее появлению и никогда ни нападают на призрака. По крайней мере один придворный слуга видел ее, и слухи о призрачной леди смотрящей на короля пока тот спит разлетелись по всему Сюзейлу.

По желанию, Силуне может оставаться невидимой, кроме непосредственного момента активации заклинания. Она благоразумно остается невидимой большую часть времени, особенно когда находится не около камней Долины Теней, где к ее тени уже привыкли местные жители, считающие ее частью пейзажа. Силуне была горячо любима жителями Долины, она была для них акушеркой и лекарем, всегда готовым прийти на помощь, когда было нужно, и у которой всегда находилось время, чтобы поболтать, выслушать их проблемы и дать совет, когда, в ранние годы, Сторм, Эльминстер и друиды Круга были слишком увлечены великими путешествиями. Для них, принять ее в качестве добродушного призрака не так уж и сложно. Одинокие люди старшего поколения, все еще приходят поговорить с ней, как они и делали, пока она была жива. «У Силуне все еще есть время для меня» - одно из оправданий, которое слышат удивленные Арфисты, и это действительно так.

⁸ gemjump spell



Это ключ к пониманию происходящего, к пониманию Ведьмы Долины Теней: у нее всегда находилось время для самого низшего, глупого, грязного и бедного жителя деревни, которого она встречала как равного остальным. За это народ Долины будет любить её всегда. Народ Долин уважал её мужа Омри, но любил он именно Силуне. Они делают для нее все что могут, потому что видят - она сделает для них то же самое. И как однажды сказал Эльминстер: «Ломать горы? Рушить замки? Легко. А заботиться о пришедшем к тебе народе, день за днем, и год за годом, - вот настоящий труд. Попробуй, и узнаешь...»

Из сказанного видно, что Силуне любит народ во всем его разнообразии и со всеми недостатками. Когда она не выслушивает их проблемы, она учит их плести заклинания, и отправляет в приключения под знаком Арфы, следуя ее наставлениям: всегда и всюду работать на благо мирного люда. Преднамеренное злоупотребление властью – самое ужасное преступление в ее глазах и многие Арфисты слышали, как она решительно говорит: «А ты *думал*, перед тем как действовать? Если нет, то почему? Те кто действует без оглядки, причиняют самый страшный вред из всех!»

Долгие годы раздумий научили Силуне самостоятельно жить, работать и справляться с трудностями, так как могут всего несколько человек в Королевствах. Если она останавливается, чтобы поиграть с ребенком, она уже знает обо всех острых, опасных предметах и возможностях падения ребенка. Если она посылает Арфиста в бой, то она знает как нанести максимальный эффект при максимальной безопасности. И самое важное – она заботится о народе Королевств, что само по себе редко, и как утверждают многие, еще большая редкость среди магов.

Информацию о других переводах

можно узнать по:

e-mail: moon_bard@mail.ru

Skype: [amethyst_bard](#)

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения принадлежат их авторам и используются в ознакомительных целях.