



Сюнин



<https://dungeon.su/bestiary/333-raven/>
<https://dungeon.su/bestiary/392-spider/>

Герб Зу Крайнов



Висс Джаред Хьюго Зу Крайн

Волшебника-некромант "Клык Дракона" в Черной, Белой и Зеленой части культа
9влл:900(0)+189(10)+252(11)+756(12)+778(13)+ 760(14)+1077(15)+418(16)+885(17)
+1889(18)+3065(19)+1417(20)+2232(21)+ 5080(22)+1100(23)+200(24)+3600(25)
+2200(26)+2750(27)+3754(28)+3018(29)+
+5600(30)+2800(31)+2800(32)+3050(34)+2238(35)=46816/48000

S: 12

D: 14

C: 14

W:14

I: 20 (+1 от кольца)

Ch: 12

БМ: +4

Хиты:6+2+3+3+4+4+4+4(const +2)=46

Кубы шортреста: 8/8

АС: 12/15(доспех мага)+

Попасть: +10(магия) +4(посох) +6(кинжал)/d4+2(урон)

Спас от меня: 17

Пассивная внимательность: 17

Пассивный анализ: 23

Пассивная проницательность: 12

Важная инфа по миру:

- бесплатный постой в Торнхолде при проезде
- узнали что важны пояса dwarфов, надо лутать
- узнали как правильно спросить всякого в "Таверне на перекресте"

- знания о создании боунголемов от Веллинны Гарпел

Эффекты и призванные существа

Благословение Зулы: преимущество на спас бросках от заклинаний и иных магических эффектов

Поднято 0 скелета

1. Щит+скимитар
2. Короткий меч

фамильяр фея с 5 круга

Спасы:

S: +1

D: +2

C: +2

W: +5

I: +8

Ch: +1

Навыки:

S 1

Атлетика +1

D +2

Акробатика +2

Ловкость рук +2

Скрытность +2

I 5

Анализ +9

История +13 (эксперт)

Магия +13 (эксперт)

Религия +9

Природа 5

W 2

Внимательность +2

Выживание +2

Медицина +6

Проницательность +2

Уход за животными +2

Ch +1

Выступление +1

Запугивание +1

Обман +5

Убеждение +1

Языки:

Общий
Лоросс (драконий)
Эльфийский

Инструменты:

Медика
Алхимия (11 дней)
Преподавание (11 дня)

Предыстория:***Привилегированность***

Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели из всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей ровней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

Фиты:***Отмеченный тенью***

Увеличьте свой Интеллект, Мудрость или Харизму на 1, при максимум 20. Вы изучаете заклинание невидимости и одно заклинание 1-го уровня по вашему выбору. Заклинание 1-го уровня должно быть из школы магии Иллюзий или Некромантии. Вы можете наложить каждое из этих заклинаний, не тратя ячейку заклинания. После того, как вы накладываете одно из этих заклинаний таким образом, вы не сможете снова накладывать это заклинание, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний соответствующего уровня. Базовой характеристикой этих заклинаний является характеристика, увеличенная этим умением

Эксперт по навыкам

Вы отточили свое мастерство с помощью определенных навыков, что дает вам следующие преимущества:

Увеличьте показатель одной характеристики по вашему выбору на 1, при максимуме 20.

Вы учитесь один навык по своему выбору.

Выберите один навык, которым вы владеете. Вы получаете Компетентность для этого навыка, что означает, что ваш бонус мастерства удваивается при любой проверке этого навыка. Выбранный вами навык должен быть тем, для которого еще не используется способность, такая как Компетентность, которая удваивает ваш бонус мастерства - магия.

Внимательный

Вы быстро улавливаете мелкие подробности и получаете следующие преимущества:

Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.

Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочитать по его губам, что оно говорит.

Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (Внимательность) и пассивной проверке Интеллекта (Анализ).

Keen Mind

Увеличьте показатель одной характеристики по вашему выбору на 1, при максимуме 20.

Lore Knowledge. Choose one of the following. Skills: Arcana, History, Investigation, Nature, or Religion. If you lack Proficiency in the chosen Skill, you gain Proficiency in it, and if you have Proficiency in it, you gain Expertise in it.

Quick Study. You can take the Study Action as a Bonus Action.

Особенности школы:

Магическое восстановление

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Мастер Некромантии

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Некромантии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое

Мрачная жатва

На 2 уровне вы получаете возможность собирать жизненные силы существ, которых вы убиваете своими заклинаниями. Один раз за ход, когда вы убиваете одно или несколько существ заклинанием 1 и более высокого уровня, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном удвоенному уровню этого заклинания, или утроенному, если заклинание принадлежало школе Некромантии. Вы не получаете это преимущество, убивая конструктов и нежить

Неживые рабы

На 6 уровне вы добавляете заклинание восставший труп в свою книгу заклинаний, если его в ней ещё нет. Когда вы творите восставший труп, вы можете сделать его целью один дополнительный труп или кучу костей, создавая зомби или скелета соответственно. Каждый раз, когда вы создаёте нежить, используя заклинание школы Некромантии, она получает дополнительные преимущества:

- Максимум хитов создаваемой нежити увеличивается на значение, равное вашему уровню волшебника.
- Создаваемые существа добавляют ваш бонус мастерства к броскам урона оружием

Попадание: +9(3БМ+5Int+1палочка)

Спас от меня: 8+3+5=16

Ячейки: 4/3/3/3/1

Заговоры: 4

Известно заклов: $6+2+2=10$ (это на старт)

Подготовленные заклы: $9(\text{лвл})+5(\text{инта})=14$

Магическое восстановление ячеек 5/5

Магически-созидательная деятельность+особые знания:

Начал исследования по созданию магического лечения (18 день)

1. Узнал о действии, методе применения и особенностях заклинания "Заражение" из книги Рангона
2. Узнал об особенностях создания костяных големов от Веллинны Гарпел
- 3.

Заговоры:

1. Леденящее прикосновение (2д8 и цель не может хилиться 120ф)
2. Погребальный звон (2д8 или 2д12(если цель ранена) спас по мудре 60ф)
3. Фокусы
4. Починка

Заклинания:(Запись со свитков/книг 2 часа + 50 монет за 1 лвл, сложность 10+лвл закля) (2 часа на запись заклов)

1 Круг:

1. Обнаружение магии (ритуал)
2. Поиск фамильяра (ритуал)
3. Щит
4. Доспехи мага
5. Оpozнание (ритуал)
6. Луч болезни
7. Псевдо жизнь (за фит)
8. Понимание языков (выучено в 1 день пути во Врата Балдура) (ритуал)
9. Сигнал тревоги (выучено в Дагерфорде) ритуал
10. Мейджик миссл (выучено в Дагерфорде)
11. Защита от добра и зла (выучил в доме Урдина в Боушоте)
12. Диск Тензера (из книги Равена по дороге в "старую столицу")
13. Усыпление (по дороге в "старую столицу")
14. Невидимый слуга (в "старой столице")
15. Ледяной кинжал (выучил по пути в Вотердип)
16. Падение перышком (выучил по пути в Вотердип)
17. Вызов страха (выучил по пути в Вотердип)
18. Поглощение стихий (выучил в особняке Талис)
19. Поспешное отступление (выучено в Торнхолде)
20. Жуткий смех Таши (выучено в Торнхолде)
21. Ледяные пальцы (выученно в Готлгриме)
22. Скорород (выученно в Готлгриме)
23. Дрожь земли (выученно в Готлгриме)

2 Круг:

1. Невидимость (за фит)

2. Открывание
3. Туманный шаг
4. Палящий луч
5. Нетленные останки (ритуал)
6. Темное зрение (выучено в Дагерфорде)
7. Трюк с веревкой (выучено по дороге в деревню на границе с Мисти Форест)
8. Видение невидимого (выучил в Боушот)
9. Удержание личности (за 4 лвл)
10. Смена обличия (за 4 лвл)
11. Гадание (выучено в особняке Талис) - не работает
12. Паутина (выучено в Облачном Замке)
13. Земляная хватка Максимилиана (выучено в Торнхолде)
14. Нистулова ложная аура (в пути до БГ от колодца дракона)
15. Магическое оружие (выученно по пути из Вотердипа)

3 круг:

1. Ускорение (за 5 лвл)
2. Огненный шар (за 5 лвл)
3. Послание (в лагере жаболюдов)
4. Восставший труп (за некроманта)
5. Контрзаклинание (за 6 лвл)
6. Замедление (за 6 лвл)
7. Призыв духа нежити (выучено из книги в летающем замке)
8. Полет (выучено в ТорнХолде)
9. Дрема (выучено в пещере Морского Эха)
10. Крепость интеллекта (выучено в пещере Морского Эха во второй заход)
11. Хижина Леомунда (за 8 лвл в Колодце Драконов) (ритуал)
12. Молния (выучено по дороге к Колодцу Сова)
13. Языки (выученно по дороге из Вотердипа)
14. Газообразная форма (выучил по дороге к Starmetall Hill)
15. Необнаружимость (выучил Гонтлгриме)
16. Снятие проклятие (выучено по дороге в Лейлон)

4 круг:

1. Магический глаз
2. Усыхание
3. Поиск существа (выучено в пещере Морского Эха)
4. Изгнание (за 8 лвл в Колодце Драконов)
5. Переносящая дверь (в пути до БГ от колодца дракона)
6. Град (в пути до БГ от колодца дракона)
7. Высшая невидимость (в пути до БГ от колодца дракона)
8. Прикосновение вампира (в пути до БГ от колодца дракона)

5 круг:

1. Круг телепортации (за 9 лвл)
 - а) Магическая академия Сильвермун
 - б) жопа на берегу Лунного Моря
 - в) Особняк Гролхундов в Вотердипе

2. Облако смерти (за 9 лвл)
3. Конус холода (в Гонтлгриме)
4. Преобразование камня (выучено в Гонтлгриме)
5. Каменная стена (подороге в Лейлон)
6. Обессиление (по дороге в Лейлон)
7. Вещий сон (по дороге в Лейлон)

Подготовленные заклинания(14+2 от фита+3 посох): круги: 4/3/3/3/1

1. Щит 1к
2. Восставший труп 3к
3. Поглощение стихий 1к
4. Туманный шаг 2к
5. Замедление 3к
6. Огненный шар 3к
7. Полет 3к
8. Послание 3к
9. Контрзаклинание 3к
10. Смена обличия 2к
11. Град (4к)
12. Удержание личности (2к)
13. Темное зрение (2к)
14. Конус холода (5к)
15. Псевдо жизнь (1 раз в день бесплатно) (1д4 +4 на 1 час) 1/1
16. Невидимость (1 раз в день бесплатно) 1/1
17. Лечащее слово (с посоха) 1/1 (1д4 +5 60ф)
18. ММ (с посоха) 1/1 (1д4+1 3 стрелки 120ф)
19. Скольжение (с посоха) 1/1
20. Доспех мага (с брошки) 5/5
21. Полет (с робы 1/1)

1. Щит 1к
2. Ледяные пальцы (15ф конус) 1к
3. Поглощение стихий 1к
4. Туманный шаг 2к
5. Темное зрение 2к
6. Уменьшение 2к
7. Контрзаклинание 3к
8. Замедление 3к
9. Молния 3к
10. Призыв духа нежити 3к
11. Послание 3к
12. Открывание 2к
13. Круг телепорта 5к
14. Конус холода (5к)
15. Псевдо жизнь (1 раз в день бесплатно) (1д4 +4 на 1 час) 1/1

16. Невидимость (1 раз в день бесплатно) 1/1
17. Лечащее слово (с посоха) 1/1 (1д4 +5 60ф)
18. ММ (с посоха) 1/1 (1д4+1 3 стрелки 120ф)
19. Скольжение (с посоха) 1/1
20. Доспех мага (с брошки) 5/5
21. Полет (с робы 1/1)

Ритуалы:

1. Обнаружение магии
2. Поиск фамильяра
3. Оpozнание
4. Сигнал тревоги
5. Нетленные останки
6. Понимание языков
7. Диск Тензора
8. Невидимый слуга
9. Хижина Леомунда
10. Гадание - не работает

Слоты:

Восстановление ячеек: 1/4

- 1 круг: 4/4
2 круг: 2/3
3 круг: 3/3
4 круг: 2/2
5 круг 1/1

Фамильяр

Фея Сюнин сейчас в образе совы.

Внешний вид:

Персонаж одет в обычную дорожную одежду, она вышита гербом Зу Крайнов: щит на черном фоне цветок асфodelи

На руке фамильный перстень, на правом боку висит книга и кошель, на другом кинжал в ножнах, на спине висит рюкзак, в нем тубус и все писчие принадлежности

В Летящем замке оделся в робу культа дракона

Имущество:

Теплая дорожная одежда (4 фнт)

- Святой символ Зулы, дарованный Богиней
- Святой символ Джергала

- Раздвоенный посох 1 раз в день каждое из 3х заклинаний, каст по харизме: лечащее слово, ММ, гриз; может быть быть фокусом(4 фнт)
- Небольшой кулон с изображением головы зелёного дракона, *был выдан как пропуск в "Старую Столицу", лагерь зеленого крыла Культа дракона Туманного Леса - убрана в кошель*
- Брошка в виде щита с доспехом мага 5/5

На поясе:

- Книга заклинания (3 фнт)
- Кошель с деньгами + 1 желтая жемчужина (100 ЗМ для идентификация) (1 фнт)
- Кинжал с изумрудом в гарде, слегка изогнутый (1 фнт) +1
- Кольцо +1 Интеллекта
- магический кристалл (магическая палочка +1) - пользуюсь ею

Крестообразная перевязь для зелий с 7 слотами(3 и 4 слота): (2 фнт)

- Зелье лечения 2д4+2

Походный рюкзак с гербом: (5 фнт)

- Тубус для свитков, внутри 2 листа (1фнт) + свитки заклов(перечень внизу)
 - Особый лист в тубусе с перечнем погибших
 - Лист с записями осмотра погибших гитов в Джилианс Хил
 - Письмо от отца
 - Записки о портальной сети из кабинета Резмир
 - Свиток Сон 1 круг
 - Смертельный ужас
 - Сотворение вулкана Мавена 10круг
 - Заключение
 - Предвиденье
 - Диссонирующий шепот (пока отдано к статуе)
 - 3 тубуса со свитками от Литай (перечень внизу)
- Перо 5 шт
- Ингридиенты для записи свитков (на 0 гр)
- Бутылочка с обычными чернилами 3 бутылочки
- Бутылочка с чернилами видимыми при нагревании (2 шт)
- Богатая одежда с гербами 3у Крайнов (6 фнт)
- 3 кусочка мела
- Комплект целителя х2 (17/20) (6 фнт)
- Мешочек с компонентами для призыва фамильяра (1 фнт)(13 комплектов12 шт) (10 монет стоит)
- Бурдюк с водой (5 фнт)
- Спальник (7фнт)
- Дорожная одежда (4 фнт)
- Кошелек
- сверточек с 40 перьями грифона
- 10 когтей грифона
- ингридиенты с жаболюдов
- Позолоченный череп Резмир (300 зм) ингредиент для закла призыва нежити
- Книга по некромантии. Автор Рангон.(в книге описано применение волшебниками заклинания "Заражение", раньше оно было доступно волшебникам.) - прочитал
- Книга по лечению. Написана на Лоросе. Автор Араундрас Отаун.

- книга заклинаний волшебника 4 круга: 4/3/3/1 4 круг: деменшен дор, 3 круг: снятие проклятия, изобилие врагов, Точно в личке
- книга заклинаний волшебника 5 круга: 5/4/4/3/1 5 круг: вещей сон; 4 круг: поиск существа, град, леомундов потайной сундук; 3 круг: дрема, ужас, песчанная стена, призыв духа нежити; 2 круг: защита от яда, гадание, порыв ветра, защитый ветер. Точно в личке
- посох (фокус)
- деловая переписка Резмир
- руническая надпись с названием клана дуэргаров из под замка Нериатар
- дварфийская святая вода от Роксикеров (половина фляги 0,5л)
- Дварфийская святая вода от Броенвиля (фляга 1л)
- Зимняя Ярость. Пока значение ваш его здоровья равно или меньше половины от своего максимума, вы наносите дополнительно 1к8 урона холодом в ближнем бою.
- Поглощение урона. Вы получаете сопротивление соответствующему маске урону. Если вы уже имеете сопротивление к этому типу урона из другого источника, вместо этого вы получаете иммунитет. Если вы уже обладаете иммунитетом к этом типу урону, всякий раз когда вы являетесь целью, получающей урон этого типа, вы не получаете урон от этой атаки и восстанавливаете здоровье в размере, равном половине урона этой атаки.
- Величие Дракона. Пока вы не носите доспех, вы можете добавить ваш бонус Харизмы к Классу Доспеха.
- Дыхание Дракона. Если у вас есть оружие дыхания, требующее длинный отдых для перезарядки, оно получает перезарядку на 6 при кб.
- Зрение Дракона. Вы получаете темное зрение на дистанцию в 60 футов или дополнительные 60 футов, если вы уже владеете темным зрением. Один раз в день вы можете получить слепое зрение на 30 футов в течении 5 минут.
- Язык Дракона. Вы получаете способность понимать и разговаривать на Драконьем. Вы так же получаете преимущество на любую проверку Харизмы против дракона обладающего тем же цветом что и ваша маска.
- Легендарное Сопротивление (1/день). Если вы проваливаете спасбросок, вы можете по ж
- 2 шкатулки для колец
- "Роба в корейском стиле" [иммун к огню, полет 1 раз в день]
- Сундочек с 6 кубками инкрустированными драгоценными камнями. В сундучке изящные украшения на сумму 300 гр из подземелий Колодца Драконов.
- В сундучке лежит же кубок который создаёт еду на 12 существ и который при первом приёме пище лечит на 2д8
- Сундук Леомунда
- Ингредиенты для записей заклов на 22507
- 4 комплекта ингредиентов для круга телепорта

Кошелек: 2 gp 0 sp 0 cp

Вес 71/180

Серый жеребец, зовут Пепел (седло+упряжь+седельные сумки) -

Черный жеребец, зовут Жнец (седло+упряжь+седельные сумки)
Обычная лошадь остаётся чтобы ссылку потом не искать
https://dungeon.su/bestiary/363-riding_horse/

Лут в процессе:

Серебряные и электрумовые украшения, ручные зеркальца, гребни, заколки и брошки с полудрагоценными камнями, всего на сумму около 1376 gr - это из сундука на 2-ом этаже. Большинство серебра почернело от налета. В цивилизованных местах подобные предметы обычно можно встретить на женском косметическом столике или прикроватной тумбе. - сдано в общак культа в летающем замке сумочка Итронэль

1. лазурно-голубой ромбовидный камень размером с женский кулак, начинает летать над головой давая непрерывную свободу движения
2. камень с женский кулак (окатыш визуально) - камень послания (у кого вторая часть хз)

В нетерилском подземелье: - потрачено

1. Продолговатый кристалл черно-фиолетовый
2. 3д звезда хаоса -
3. Кругляш(окатыш)

2 лошади с седлами и всем нужным

Дорожные записи

30 флеймура на корабле недалеко от Врат Балдура

Нашли старый халруанский летающий корабль недалеко от Врат Балдура

Курган торговец оружием из Аскатлы, известен на променаде Вокин

Храмы в Дагерфорде:

Амонатр

Темпус

Чонти

Талос на нем нет символов Талоса

Латандер

Темпус

Морвен Дагерфорд - герцогиня Дагерфорда, сестра убитого/почившего 3-4 года назад предыдущего правителя, её брата - Малдвина Дагерфорда. Несмотря на это она не в курсе дел и сплетен аристократических в городе. Похоже обладает заклинание "Послание", но инфы о том что она маг, нет

Советник правительницы Дагерфорда Нелкин Денникер "Снейл" - глава Черной Сети Жентарима в Дагерфорде

Нашли руины башни древнего мага Сандера Халиндлиама, есть легенда что лес Туманов то ли забрал его, то ли в ходе экспериментов растворился в туманах леса

В деревне Боушот нашли дварфа пособника культа Дракона, узнали что на эльфов в лесу нападают всякие твари и даже дракон

12 числа

Нас догнал Хогсмил, мы пошли к этому дварфу и Сиерра потребовала у него аудиенцию у принца Туманного Леса

Мы выдвинулись за ним

Благородный Галлен встретиться в Альтанде с рассветом.

Связной Урдин был перехвачен нами на выходе из эльфийской деревни и безжалостно убит, тело несчастного, Сиерра облила неизвестной горючей жидкостью и сожгла.

Узнали что Гален спас жену короля и маму двух принцев

В процессе опознания предметов выяснилось что Сиерра владеет ритуальной магией, в процессе она упоминала Зулу, Серебряное пламя, огонь в разных вариациях, хранительница огня, Джахела Доран

Список имен и названий из дома связного Урдина.

там из знакомых: Альтанд, Галлен

3 невидимых записки:

Следи за Галленом, при малейшей неполюльности докладывай принцу

Передай людям в таверне о слежке за обозами Резмир, когда они пойдут на север, задача от принца, поэтому имеет приоритет

Передай людям в таверне, что надо нанять два отряда для исследования Змеиных руин, суммы на операцию не более 2к 3М для получения денег, агенты должны прийти в старую столицу.

Вместо подписи непонятные росчерки разные на всех трех

Невидимая надпись 13 числа

Богатейшая семья торгующая с югом, дворяне. Его зову Верпан Танн (дом Танн из Вотердипа, герб - Единорог), эльфа зовут Эрлан, узнали где живет он, живет Меня представили как крыло дракона в культе, мы из Черной части, наша говорящая с драконами Резмир, она носит великий артефакт, она сопровождает огромного каравана с юга на север, идет в замок Неритар

Носящий Пурпур Ололамин Шилдодрашит в лагере в старой столице, так же там дракон зеленый - Чут - это любимый дракон принца Неронвейн, который один из двух сыновей короля этого леса, дракон проверял лояльность Сиерры

Меландрах - эльфийский король Туманного леса

Дали кулоны культа для возвращения в Старую Столицу

Караван ведёт Бутч

Имя Норрейн не встречается ни на побережье Мечей, ни на Муншайских островах ни где-то на Севере

Караван из 30 телег

Кинжал Мартина +1 на попать +1 огонь урон +1 холод урон - отдан Норрейн

Старая Столица - Иринаяра

носящий пурпур **Эрейнион** тот кто ходил с парнями из столицы на караван и он ускакал на северо-восток, пользуется большим уважением

Был убит один из Жентаримских генералов в какой-то псевдозаброшенной крепости

Знаю полный обряд посвящения в культ, Принц считает это атавизмом

Ололамин отправляется к некоему колодцу

Плащ голубого цвета с большими наплечниками - плащ позволяет становится невидимым и позволяет летать

Черный культ дракона метит Когтей на поясице, Зеленый на плече

Кинжалы созданы после войны короны, старое оружие

В погоне за Резмир доехали до Дагерфорда

При въезде в Дагерфорд Джефри Чоссел озарил себя знаменем Денеира

Снейл предложил работать на ДаркХолд, назначил встречу на Водяной улице у конюшен

Храм Амонтара в очень хорошем состоянии, возможно Леди Д поклоняется ему, так же сильна вера в Темпуса

Дом выкрашен в желтые цвета, небольшой, над ним символ Жентарима

Норрейн просит представить ее Амэ

В доме нас встречает минотавр, хафлинг и дро, дроу проводит нас до тайного коридора, проходим по подземелья начали разговор с Диффкарром. В комнате еще жрец Бейна, вор какой-то, и маг со старыми знаками Жентарима

Старший из них жрец Бейна - Пургедин

Диффкар - воин

Донлон - маг

Фастбел - вор

Бургэдин - жрец Бейна

Заходим в темную комнату, в ней темно и прохладно, обстановка спартанская (Лорд в проеме двери в темном помещении)

вы должны будете узнать где находятся следующие вещи:

1. Их порталная сторожевая башня использующая очень древнюю сеть стационарных телепортов

2. И точное местонахождение колодца драконов

Как только вы это узнаете, сообщите это моим помощникам, они доложат мне. как только мы это сделаем, нас примут как младшеньких, наши расходы будут оплачены и награда будет ждать нас. Надеется что на это у нас уйдет не более полугода. Эта информация нужна будет до начала нового года, у нас не так много времени, если мы попробуем предать его или Истинную Черную Сеть, нас покарают его помощники, несмотря на то что у всего есть цена, предательство своих самый гадкий поступок

Фастбел диктует список мест куда можно обратиться за помощью в Вотердипе, в основном таверны, где можно спросить людей и называется как назваться в каждом из них. Так же рассказывает специализацию мест.

По слухам от Сиерры колодец где-то в пустыне Анарох, но это не точно.

9 элейнта (сентября) прибыли в гавань Вотердипа

Доехали до Торнхолда, по пути сразившись с грифонами. Отправляемся в болота, за сохранение лошадей подрядились на помощь местному жрецу. Главный тут Эбенезар, жрец Громгалтина Фили.

Таверна на половине пути к Лейлону логово культа Дракона куда свозят сокровища и переправляют в замок.

Перебили группу людоящеров, начали допрос одного из них. Выяснили что они враждуют с жаболюдями. И те и другие поклоняются черному дракону Воарагхамантар. В основном на дороге разбойничают жаболюды. 4 группы носят сокровища от таверну к замку

Военный жодь жаболюдов - Зовущий Зверей, племя называется Чешуйчатая Смерть Шамана Зовущего Солнце убили жаболюды, когда он пошел жаловаться дракону на притеснения со стороны жаболюдов

Черный дракон который тут живет - Воарагхамантар

Зашли в замок, убили первого жаболюда, предположительно часть людей внутри замка из района гор Серого Пика из деревни на тракте - Парнас

В замке убили 8 культистов, узнали о наличии древней порталной сети, доступ к которой открыли им тейские отступники, портал отсюда ведёт в охотничий домик, к хранильнице Талис Белой. Узнали командное слово: «Драззир»

Узнали о сокровищах собранных под замком

Спустились вниз убили главного шамана булевагов, нашли молот dwarфов, нашли две магические книги.

Нашли двусторонний телепорт, ведём в горы к домику, вокруг которого расположены ещё 3 площадки для телепорта, это домик Талис Белой. Входим в портал, Висс, Врак, Норрейн в недвижимости, Хельм, Равен, Хоксмил видимые

Зашли в дом, нас встретил дворецкий Гастын, Хогсмил представился Вик Тор я Бовар, Равен - Траст. В доме Талис встречается в святилище с каким-то высоким гостем в красном его зовут Абзаром Джосом о делах Рата Модара, он судуя по всему Теец, он вернулся на летающий город. Дом принадлежал лорду Марстену

Арлазенга служанка Анграта Вудвайз конюх

у входа стоят статуи в эльфиских фулплейтах и две статуи гаргульи. Мы узнали что Резмир отправилась в крепость Великанов или на плато великанов.

Меня распределили помогать тейцам, нас встречает Рат Модар в доспехах тарчиона, у него явно есть б кру. у него есть татуировка с символом школы иллюзий, почти Зулкир. Узнаем что замок летит в Анарох. Дали изучать книгу "За Железными Вратами" про призыв демонов, о том как обходить запреты и всякие нюансы. Книга, озаглавленная "За Железными Вратами" написана полностью на Инфернальном. Она описывает формы призыва дьяволов, но последняя глава описывает огромный ритуал призыва, с жертвоприношениями сотен душ. Этот ритуал служит для призыва Тиамат во плоти из Девяти Преисподен в этот мир. Детали ритуала явно указывают на то, что он требует невероятных приготовлений и затрат - но сами магические формулы и инкантиции не приведены в этом томе - в нём содержатся лишь основные принципы призывов с Баатора в т.ч. с размышлениями о необходимых средствах для преодоления границ слоёв.

На следующий день сходили помолиться Тиамат на верхний уровень, увидели гобелен где вокруг колодца драконов стоят кормирские воины в доспехах 5-ти вековой давности когда Кормир союзничал с Хай Форестом. На верху небольшие "юрты" для командного состава, нашли вход в пещеру белого дракона. Сюнин осматривает верхний ярус

6 марпенота вечером заночевали в 2х км от домика Талис чтобы

Порталы у дома Талис

- во Флан (есть кодовое слово)
- куда-то на север (Туэрн)
- замок Нериатар
- еще один

7 марпенота

Прошли через портал в замок Нериатар. Убили 3х дуэргаров и волшебника из Тея (6 круг). Равен ушел на разведку, Врак сделал поддельное письмо, идем к Дралморреру. Он в обсерватории где стоят 4 гаргульи (настоящие)(узнали как зовут одного из охранников). Уходим к таверне.

Пойдя вглубь пещеры, Равен судя по всему погиб, встретились с драконом

4 дня идем к крепости ТорнХолд где живет клан Стоуншафт

11 Марпенота

Подошли к воротам крепости. Переночевали

12 Марпенота

Свободный день. Учю заклы

13 Марпенота

Узнали, что Резмир хватились, замок прилетел к Колодцу Драконов. Неронвейн может задержать поиски на 1-2 дня. Норейн рассказывает что в Колодце Драконов кроме пяти лагерей культа стоят: Жентаримцы (явно тиамато-поклонников, не те с которыми мы общаемся) + описание главного жентаримца, немного тейцев внутри (рenegаты), неких "мумий" (закутанных во всякое как таскены) пустынных с гигантскими скорпионами, некие тенеобразные чуваки (шейды), главный из теней человекообразный. В лагере по 2 на цвет драконов, и больше красных драконов. Колодец драконов на самом деле здоровенная арка, непрозрачная, мутная внутри. Все драконы на скалах снаружи, и только огромный красный дракон сидит рядом со здоровенным шатром Северина Селджарина

Северин Силраджин (говорящий с Красными Драконами, похоже лидер всего Кльта)

• командир Драккен (из красного лагеря или приближенный Северина) - похож по рангу на Душу Дракона, все время в шлеме

• лорд Борвир Тулбейнский (из синей части лагеря) - здоровенный мужик, его не называли по рангу в культе

• эксперт Врил (из белой части лагеря) - душа дракона (аля Квиберн) вроде как алхимик

• повелитель Корик (из черной части лагеря) - носящий пурпур, мужик воин, владеет магией, врио над черной частью культа

зелёная часть лагеря выглядит очень малочисленной

• Рат Модар (похоже он тут старший из "Тейского Возрождения", как они себя называют, и Сильв даже слышала как его кто-то называл "почти Зулкир" и "мастер Иллюзий")

• Перегост (командир лагеря Жентаримцев) - очень представительны, держится наравне с Северином, воин, мужчина все время в шлеме

- Джамма (гном, похоже адъютантка или помощница командира лагеря жентаримцев) судя по всему вор
- Ашурта (вроде как один из старших у "людей-мумий с гигантскими скорпионами) с совета ушли недовольные - религиозный лидер всех племен
- Ат'ар (вроде как один из старших у "людей-мумий с гигантскими скорпионами) с совета ушли очень недовольные - военный лидер одного из племен
- Эсканор (Теневое существо, похоже представляющее интересы тех "теневых пятен") возможно шадовар из-за него судя по всему конфликт с мумиями

3 лагеря снаружи:

1. Лагерь Жентарима
2. Лагерь мумие образных наездников на скорпионов, часто отъезжают в пустыню
3. Лагерь шейдов в виде нескольких темных сфер
В центре лагеря есть загоны с пленными, 90% полуэльфы. почти все сюда прибыли сюда на телегах, повозка, своим ходом в общем-то. Если кто и прилетел то мало

От жреца Громгалтина Фили узнали что это клан дуэргаров из-под гор Меча, западные отроги, они редко выползают на поверхности, клан называет Sunblith (Солнечный Ожег). Просит помочь, Муамман Дуатал) старым кузнецам кажется, что огонь в кузнях не так жарок, и жрецы бога Тармехул тоже ничего не могут сделать. С царстве короля Бренора есть алтарь Тармехула с вечным пламенем, под Готлгримом, там на нижних уровнях куда еще не спускался сам король, они просят принести сам вечный огонь, артефакт переосвятить кузни. Это артефакт из Древнего Делзуна. Он расскажет что у Косуа было 4 великих элементаря и один из них отнял часть сил. Есть имя короля дварфов ТорнХолда - Эбенезар. У них есть карта как добраться до чертогов Тармехула в глубине Готлгрима. По слухам армия Жентов подавила народные возмущения в Дагерфорде

13 марпенота

Узнали о том что "пропажа" Резмир уже не секрет, ее начинают искать. Для ускорения доставки "летучий" отряд везет маску в Секомбер к связному Сиерры - Амелиор Аманитос. Маску отдали Литай для сокрытия.

Отдали молот Фили. Закупились оружием. Идем к Королю Эбеназару внутрь цитадели. Тронный зал скорее герцога максимум, не королевский, сделан людьми. На троне (тоже сделанным людьми еще с тех времен) сидит король. От него узнали, что Зардарок-маг-колдун-чародей-кастер лидер дуэргаров Sunblith, узнали что он любит делать големов и воевать ими, а недавно нашел особо прочный материал(из него судя по всему големы). По поясам дварфы определили что пояса дуэргаров из Чардолина. Чардолин это аналог некоего вещества, вещества древнего, его переоткрыли Нетерильцы это и металл и минерал, в природе растет кристаллами темно-фиолетовыми выростами. Основная фишка что металл умеет ловить заклинания и накапливать их. Узнали что основатель клана СтоунШафт владел булавой с тех пор это любимое оружие клана. Узнали что Литай владеет чем-то похожим на портал в жреческом исполнении и односторонняя(Школа самонинга, было два перехода, это сокращение расстояние через другой план).

У колодца.

Это старый аванпост Квесир. Нетерил во времена своего рассвета занимал весь север, кроме эльфиских лесов, а весь Юг были вассалами. Исконные земли окружали Аванпосты, он был важным его курировал кто-то из высших арканистов Карсус или кто-то из его приближенных. Рядом находился Иллефарн, именно за ними и следили

отсюда. Тут были всякие наблюдательные приборы за, шары всякие. Аванпост потом был разрушен орками. Внутри лежит свиток с заклинанием Мавина, закл уже не возможный, укрепляет своды кузни. Оно 10 круга какое-то укрепление земли Мавина (Mavin's earthfast). Основание башни строили те кто жил здесь до нетерила. Идем вниз ищем свиток. Литай идет в башню через Фандалин и Трибор - она идет в Маяк.

14 Марпенота

Прочитав молитву обращенную к Истинному Пламени Литай вызвала снизу Серебряное пламя (в ритуале участвовал некий осколок изначального) пламя сверху соединилось с пламенем костра и пробило защиту спуска вниз сторожевой башни. Песок вокруг превратился в стекло. У нее в руке магматический кусок породы сияющее серебряным пламенем.

После того как Литай открыла спуск вниз, мы спустились. Хоксмил определил место нахождения нужного нам свитка и мы отправились в путь.

Первый зал

Пол устлан буквами (в них указаны названия школ магии и слово магии, написано все на лоросе) На потолке изображено созвездие, оно указывает на плато "Долина Стоячих Камней" в пустыне Анарох, как я вспомнил над этим плато чаще всего летали анклавы:

Ксинленал,

Орбедал,

Саккорс,

Латери,

Акинтаер,

Пилорнель

Палтер

На стенах различные изображения Мистрил (богини магии до падения Нетерила)

Пройдя головоломку, мы прошли дальше и остановились перед каменными двустворчатыми дверями на левой створке Шар на правой Мистрил

Открыв двери магией, мы прошли дальше.

В комнате 8 постаменов с драгоценными камнями и сундучками под ними, по центру статуя сочетающая черты Мистрил и Шар, перед ней тоже постамент с камнем - аметист и сундучок.

8 камней

Рубин красный

Сапфир голубоватый

Цитрин желтоватый

янтарь желтый

Гранат Красный

Кварц Бело прозрачный

Нефрит зеленый

оникс черный

В следующем зале колонна и 8 арочных проходов, над каждым из них

15 марпенота

Встретили дельца занимающегося деревом Агнам Блудрим

16 марпенота

Под вечер пришли в Фандалин

17 марпенота

Поговорили с арфисткой жрицей Тиморы, она в хороших отношениях с зулитами, узнали от неё про Пещеру Морского Эха.

18 марпенота

Ближе к заходу солнца пришли опять к Роксикерам. Расположили их к себе, договорились о том, что мы им кастим укрепление сводов а они делают нам копию маски. Так же рассказали про дуэргаров клана Санблайт и нашу помощь Стоуншафтам. Решили ничего не откладывать на завтра, а сразу сделать, у меня получилось скастовать 10 круг. Дварфы восхитились и, поддавшись на наши уговоры, сразу пошли делать копию маски, мы позвали Литай и пошли в магическую кузню. По дороге мы узнали что 3 народа: гномы+дварф+люди заключили пакт Фандальеверо о создании кузни для добрых магических предметов. Придя в кузню мы обнаружили там гнома Вилдри Вигглерест (с Лантана), он позовет мага и кузнеца. Дварф, побитый жизнью, сильно прихрамывает, на руках не хвататет пальцем (3 на другой) нет части ухо, сильно посеченое лицо, длинная борода (ни разу не опаленная) под фартуком выпирает здоровенный кинжал - Дулдар "Пьяница" из Адбара. Немолодая женщина с повязкой на правом глазу, седая, с белой совой на левом плече, чуть полноватая, высокая, одета в серый плащ, на поясе книга с символом школы некромантии, в черной коже, куча сумочек. Идет странно дергано, чуть не падая. Это великая волшебница севера - Веллинн Гарпел. По центру пещеры стоит домик в нем кузница, по середине стоит педестал с зеленым пламенем (чардолиновое по словам Веллинн)
19 марпенота - 28 марпенота

Провели время у дварфов, договорились о передача маски Талис, встречу назначили в Секомбере. Узнали что в мире не работает воскрешение, я вызвал духа нежити, чтобы у него поузнавать разное, он не знает. Узнали про битву у Дагерфорда, что тейский корабль разгромил флоты Вотердипа и Жентарима. Получили приглашение в Бердус от самой леди Силерии Бердуской в Бердуск. Получили сообщение от Рат Модара, о предложении работы. Узнали имя агента Жентарима в Триборе. От Литай узнали, что на севере зулиты планируют 3 великих храма

1. В башне магов в Невервинтере, там будет настоятельница Мисака
2. В Сильвермуне
3. В Лускане

Узнали что Зула сама ходит по земле под именем Леди Дораны. Убивая драконов она может собирать с некоторых из них некие силы. Она уже убила аметистовую драконицу Элденсер, убившую самого Лорагаута. Зула планирует убить Тиамат, Бахамат и Сардиора, главных драконов всех типов чтобы забрать у них силы. В созы с другими богами вступать не планируют. Так же узнали что Зула убила мощного огненного элемента. Забрала у него силу тоже и через этот камень Литай наводила помехи на поиск Маски. Мы так же выяснили что из-за этого камня все действия культа Зулы почти не предсказываются.

29 марпенота

Отправились в Секомбер, встретились с Брифом (белое крыло дракона) он телепортировал нас к домику Талис, отдали ей маску и взялись убить Варрама, носящего белую маску. Он находится у кургана Дидериуса в Серпент Хилс в Наджаре. Это курган где лежит древний предсказатель, там мощный предсказательный артефакт. Перед уходом рассказали Талис о том, что аватра Зулы идёт убивать красного дракона рядом с островами Минтарна.

Хз уктара

Заночевали посреди землёй Юань-ти. Ночью к костру вышло четверо, после недолгой стычки, выяснили что это не Юань-ти, Врак успел предупредить сопровождающего нас воина от Талис чтобы тот спрятал символы КД.з

Воин - Гурух

Лучник - Тазаск

"Вор" - Зурий "Счастливый"

Жрец Тира - виконт Мерсье Ридрин

11 Найтола. Аудиенция у Леди Силерии в Бердуске. Она моментально поняла что мы не хорошие, велела отдать Маски. Попросили совета у Лорда. Он велел встретиться со связным во Вратах Балдура. Едем через Гриннест

15 Найтола Гриннест

16 элтуриака

Победили разведотряд дроу дома Ксорларин, победили отряд из 6 илитидерро. Узнали что нижние уровни Гонтлгрима строились не дварфами. В этих горах шли Рассветные Войны и горы сносились несколько раз и от древних рас что тут жили сохранились только нижние уровни

Свитки в тубусе:

2к на заклы:

Сигнал тревоги - 50 выучил

Невидимый слуга - 50 выучил

Вызов страха - 50 - выучил (некромантия)

Ледяной кинжал - 50 выучил

Мэджик мисл - 50 выучил

Падение пёрышком - 50 выучил

Защита от добра и зла - 50 выучил

Усыпление - 50 выучил

Трюк с веревкой - 500 выучил

Темное зрение - 500 выучил

Виденье невидимого - 500 выучил

3 круг:

Послание - выучил в лагере жаблюдов

Книга волшебника из Тея из подземелья Нериатар

Итого в книге 26 заклинаний:

1 ур.:

Волшебная стрела (Magic missile), +

Доспехи мага (Mage armor), +

Обнаружение магии (Detect magic), +

Щит (Shield), +

Опознание (Identify), +
Дрожь земли (Earth Tremor), +
Поглощение стихий (Absorb Elements) +
Катапульта (Catapult),
2 ур.:
Внушение (Suggestion),
Туманный шаг (Misty step), +
Земляная хватка Максимилиана (Maximilian's Earthen Grasp), +
Пылевой вихрь (Dust Devil)
Узы земли (Earthbind)
3 ур.:
Контрзаклинание (Counterspell), +
Огненный шар (Fireball), +
Полёт (Fly), +
Извержение земли (Erupting Earth), +
Мельфовы маленькие метеоры (Melf's Minute Meteors)
Песчаная стена (Wall of Sand)
4 ур.:
Высшая Невидимость (Greater invisibility),+
Град (Ice storm), +
Проклятье стихий (Elemental Bane)
Призыв духа конструкта (Summon Construct),
5 ур.:
Конус холода (Cone of cold), +
Преобразование камня (Transmute Rock) +
Круг телепортации (Teleportation circle). +

Книга заклинаний волшебника из замка Нериатар (5 круга)
заклинание 1-го уровня «Поспешное отступление» +
заклинание 1-го уровня «Поглощение стихий» +
заклинание 1-го уровня «Волна грома»
заклинание 1-го уровня «Волшебная стрела» +
заклинание 1-го уровня «Сверкающие брызги»
2 круг
заклинание 2-го уровня «Гадание»+
заклинание 2-го уровня «Защитный ветер»
заклинание 2-го уровня «Порыв ветра»
заклинание 2-го уровня «Магическое оружие»
3 круг
заклинание 3-го уровня «Призыв духа нежити» +
заклинание 3-го уровня «Песчаная стена»
заклинание 3-го уровня «Ужас»
заклинание 3-го уровня «Дрёма» +
4 круг
заклинание 4-го уровня «Леомундов потайной сундук»+
заклинание 4-го уровня «Град»+
заклинание 4-го уровня «Поиск существа» +
заклинание 5-го уровня «Вещий сон »

Книга заклинаний волшебника (4 круг) из подземелья замка Нериатар

1 круг

заклинание 1-го уровня «Жуткий смех Таши»

заклинание 1-го уровня «Луч болезни»+

заклинание 1-го уровня «Ведьмин снаряд »

заклинание 1-го уровня «Опознание» +

2 круг

заклинание 2-го уровня «Волшебные уста»

заклинание 2-го уровня «Размытый образ»

заклинание 2-го уровня «Корона безумия»

3 круг

заклинание 3-го уровня «Крошечный слуга»

заклинание 3-го уровня «Изобилие врагов»

заклинание 3-го уровня «Снятие проклятья»

4 круг

заклинание 4-го уровня «Переносящая дверь»+

Книгосвитки Виссу: три магических книги и охапку свитков. От Литай после победы у Колодца Драконов.

① Потрёпанная пухлая книжка в желтом мягком кожаном переплётё
В книге записано 17 заклинаний.

1 уровень

Доспехи мага +

2 уровень

Вечный огонь

Воображаемая сила

Паутина+

Джимова сверкающая монетка

Магическое оружие

Пылающий шар

Туманный шаг +

Улучшение характеристики

3 уровень

Изобилие врагов

Молния+

Призыв духа нежити+

Прикосновение вампира +

Пылающие стрелы

4 уровень

Воображаемый убийца

Высшая невидимость+

Призыв высшего демона

② Черная книга в переплете из дерева, обтянутого черной плотной кожей с кучей закладок на половине заклинаний.

В книге записано 18 заклинаний.

1 уровень

Дрожь земли

Невидимый слуга +
Обнаружение магии +
Поиск фамильяра +
Поспешное отступление +

2 уровень

Волшебный замок
Корона безумия
Невидимость+
Трюк с верёвкой+

3 уровень

Извержение земли
Охранные руны
Передача жизни
Полёт+
Призыв низших демонов
Притворная смерть

4 уровень

Призыв духа аберрации

5 уровень

Обессиление
Подчинение личности

③ Достаточно новенькая книжка в коричневом кожаном переплёте:

В книге записано 12 заклинаний.

1 уровень

Ледяные пальцы+
Скороход +

2 уровень

Нетленные останки+
Дребезги
Пиротехника
Пылевой вихрь

3 уровень

Газообразная форма+
Гипнотический узор
Громовой шаг
Мельфовы маленькие метеоры
Прикосновение вампира
Рассеивание магии+

Отдельно свитки, + это "мажеские" свитки

1. свиток «Мистический заряд» (13 сл. +5 к атаке)
2. свиток «Сотворение или уничтожение воды» (13 сл. +5 к атаке)
3. свиток «Усыпление» (13 сл. +5 к атаке)
4. свиток «Дружба с животными» (13 сл. +5 к атаке)
5. свиток «Поиск ловушек» (13 сл. +5 к атаке)
6. свиток «Пронзание разума» (13 сл. +5 к атаке)
7. свиток «Невидимость» (13 сл. +5 к атаке)
8. свиток «Психическая плеть Таши» (13 сл. +5 к атаке)

9. свиток «Языки» (15 сл. +7 к атаке)
10. свиток «Огненный шар» (15 сл. +7 к атаке)
11. свиток «Необнаружимость» (15 сл. +7 к атаке)
12. свиток «Призыв животных» (15 сл. +7 к атаке)
13. свиток «Маяк надежды» (15 сл. +7 к атаке)
14. Редкий свиток «Усыхание» (15 сл. +7 к атаке)
15. свиток «Переносящая дверь» (15 сл. +7 к атаке)
16. свиток «Призыв высшего демона» (15 сл. +7 к атаке)
17. свиток «Страж природы» (15 сл. +7 к атаке)
18. свиток «Дневной свет» (15 сл. +7 к атаке)
19. свиток «Преобразование камня» (17 сл. +9 к атаке)
20. свиток «Каменная стена» (17 сл. +9 к атаке)
21. свиток «Круг силы» (17 сл. +9 к атаке)
22. свиток «Первородный страж» (17 сл. +9 к атаке)
23. свиток «Пляшущая молния» (17 сл. +9 к атаке)
24. свиток «Радужные брызги» (18 сл. +10 к атаке)
25. свиток «Слово силы: исцеление» (19 сл. +11 к атаке)

Книжка волшебника Элдред Велутра

1 уровень:

ведьмин снаряд [witch bolt],
волшебная стрела [magic missile], +
доспехи мага [mage armor], +
щит [shield] +

2 уровень:

паутина [web], +
смена обличья [alter self]; +
туманный шаг [misty step] +

3 уровень:

молния [lightning bolt], +
полёт [fly] +

4 уровень:

высшая невидимость [greater invisibility], +
Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]

5 уровень:

облако смерти [cloudkill] +

1 уровень: ведьмин снаряд, волшебная стрела, доспехи мага, щит, Невидимое письмо, Понимание языков

2 уровень: паутина, смена обличья, туманный шаг, Вечный огонь, Волшебные уста, Дыхание дракона, Луч слабости, Трюк с верёвкой

3 уровень: молния, полёт, Передача жизни

Прикосновение вампира

4 уровень: высшая невидимость, Эвардовы чёрные щупальца, Град

5 уровень: облако смерти, Круг телепортации

Центр порталной сети в Серых Горах деревня Парнас, (8) мы летим на замке облачного великана в пустыню Анарох с Резмир и тейскими ренегатами на призыв Тиамат.(25)

Отличная работа Клык, если вы узнаете так же место подобного призыва это будет великолепно, но и так вполне достаточно, можете возвращаться как и договаривались