

По причинческим техникам я не могу продолжать вести игру с вами. Прошу меня простить. Всем, кто кидал деньги на покупку платформы, дайте мне знать, сколько вы кидали денег и куда вам их можно перевести - в ближайшее время верну всё до копейки.

С любовью, Спит

Оглавление	Стр.
Полезные ссылки	2
Состав партии	2
Хоумстак-тян	3
Дискорд	4
Симф	5
Rarilover	6
Хорус	7
ЭйДжей	8
Рарара	10
Правила	11
Журнал приключенцев	12

Полезные ссылки:

- [Как заполнять чарлист в Ролл20](#)
- [Комната на Ролл20](#)
- [Burger's D&D 4e Character Generator](#) (осторожно, устарел, сверьте таланты с последней версией хэндбука или вики)
- [Character Name Generator](#)
- [Основные книги](#) в переводе на могучий. (торрентом [тут](#))
- [DnD4 вики \(на английском\)](#) Полезна тем, что там всюду указано, что из какой книги взялось
- [Раздача на рутрекере со всеми книгами по четверке](#) рекомендую к ознакомлению Adventurer's Vault - новые оружия, скакуны и всё такое
- [Генератор на основе Excel'я, в котором есть ВСЁ](#). Сложнее, чем Burger's, но гораздо обширнее. И не устарел, вроде бы.
- [Официальный генератор](#) от Кризалиса ([с каким-то лоадером](#) - здесь) Слегка устарел, содержимое [этого архива](#) вбрасываете в папке с билдером в Custom. После чего запускаете лоадер, который подгружает уже это добро куда надо.
- [Токены](#), доступные за бабло. Не все, но выбор есть.
- [Круглые токены](#), подойдут для аватарок или обозначений. Качать нужно по одному файлу, для группового скачивания нужен донат.
- [Записи походов банды "Цветные лошадки" в Златогорье](#)

Состав партии:

1. **ХС: рога-полуэльф (атакующий), Корнис МунШэдоу**
2. Дискорд: следопыт-человек, [Тризуб](#)
3. Симф: полуэльф-волшебник (атакующий), [Белвард Вудсол](#)
4. **Rarilover: дворф-жрец (лидер), Вондал**
5. **ЭйДжей : паладин-дворф (защитник), Двейн Айронгат**
6. Хорус (Perfection): Эладрин-колдун (атакующий), [Эреван](#)
7. **Рарара: человек-воин (защитник), Эрик Пегасон**

Хоумстак-тян	Корнис МунШэдоу	полуэльф	рога
<p>По биографии она бывшая циркачка-акробатка, пока не случилась беда и цирк не загорелся из-за инцидента в магической школе по соседству. Так как основной доход цирка был со всякого странного зверья, которое во время пожара сгорело/разбежалось (пару дрейков прихватили с собой полурослики из труппы, выступавшие на них верхом, впрочем, с учётом неуправляемости и тех, и других, бывало и наоборот: дрейки верхом на полуросликах), фокусами никого не удивишь с тех самых пор как с приходом к власти Матильды в стране начали активно изучать магию (и да, целая магическая школа рядом, из-за ограды которой можно совершенно бесплатно посмотреть на бестолковых школяров), а клоуны с бардами годились только на то, чтобы собирать со зрителей урожай помидоров на ужин, а возмещать ущерб никто не собирался, так как магические школы есть нужное и полезное для государства учреждение, в отличие от какого-то там цирка, то после пожара цирк распался. Акробатка прихватила кассу цирка и отправилась на поиски приключений. Можно было бы попробовать поймать зверьё обратно, можно было бы найти тех полуросликов, потому что как ни странно, за тех бестолковых рептилий можно нехилые деньги получить, но... что случилось, то случилось, ну и она прихватила с собой кассу, так что все в расчете.</p>			
<p>Бэкграунд: циркачка. +2 к акробатике Фит Improved initiative: +4 к инициативе. Фит Backstabber: улучшает кубы скрытой атаки до d8 Group Diplomacy - расовая фишка полуэльфов Quick Draw = Быстрое Выхватывание, черта, стр. 193 Artful Dodger = Мастер уклонения: первый хэндбук, 147 страница, под заголовком "тактика плута" First Strike = Первый удар, классовое умение, с.147 Sneak Attack = Скрытая атака, там же. Deft Strike = Искусный удар, стр. 148 Sly Flourish = Коварный финт, стр 148 Positioning strike = Перемещающий удар, стр. 148 Blinding Barrage = Ослепляющий залп, стр 149. Second Wind = Второе Дыхание, действие в бою, стр. 287. Knack for success = Склонность к успеху, расовый талант полуэльфов. Secrets of the city = если в населённом пункте был успешный бросок на знание улиц, можно в этом городе заменить знанием улиц аркану, историю, интеллект или религию. Dragon #389</p>			
<p>Лист персонажа: http://i.imgur.com/YcwmF23.png http://i.imgur.com/0iAFSsw.png http://i.imgur.com/WtC1Gdw.png http://i.imgur.com/1NZQJ9F.png http://i.imgur.com/Oan3gc3.png Ботинки - это плащ, просто мне лень было его хоумрулить в билдере. Броня рандомная, делающая вытаскивание оружия свободным действием и добавляющая единичку к инициативе. Ещё одна броня - глюк, там даже написано, что её ноль, но чому-то карточка не удалась.</p>			

--	--

Дискорд	Тризуб	человек	следопыт
<p>Своего настоящего имени Тризуб не помнит. Когда было шесть лет, на обоз, с которым ехала его семья, напали гоблины и всех перебили, но мальчик выжил, хоть и получил травму головы. Гоблинов отогнали Лесные Бродяги — группа «партизан-робингулов», живущих в лесу близ столицы, несущих дозор на дорогах. Всё, что осталось от прошлого Тризуба — жетон с необычным символом, которого не знал никто из Бродяг. В честь этого жетона мальчика и нарекли. Трезуба выходили и он стал своего рода «сыном полка», ведь пополнять свои ряды Бродягам было непросто: не смотря на вполне добрые намерения партизан, их луков страшались не только негодяи, но и честной народ, а увидеть на дороге Бродягу — не к добру: значит неподалёку гоблины. Всю свою сознательную жизнь ум Тризуба будоражили две мысли: кто его настоящая семья (хоть он и привык это скрывать от Бродяг) и что означает его жетон. Терпеть не может гоблинов до самой глубины своей души. Для него они ниже насекомых. Все Лесные Бродяги, включая Тризуба, носят кожаную броню и зеленоватые тряпичные одежды. Глава Бродяг — Гринвальд, много повидавший на своей жизни крепкий бородач с проседью. Шаар — один из Бродяг, именно он занимался воспитанием и тренировкой Тризуба, можно сказать — его учитель. Гас — на четыре года старше Тризуба, оказался среди Бродяг по схожим обстоятельствам, только прекрасно всё о себе помнит. Лучший друг Тризуба, поскольку почти что ровесники. Наддар — угрюмый драконорожденный среди Лесных Бродяг. Обучил Тризуба драконьему языку.</p>			
<p>Возраст - 20 лет Рост - 174см Вес - 79кг Мировоззрение — добрый</p>			
<p>Лист персонажа: http://rghost.net/7gGsdJIJp</p>			

Симф	Белвард Вудсол	полуэльф	волшебник
<p>Отец человек. Поговаривают, в его роду были дварфы. Работал вольным лесорубом. Когда с деньгами стало туго, оставил жену и ребенка, пошел искать где заработать и пропал. Мать эльфийка. -----</p> <p>Родился и жил некоторое время в тихом домике, недалеко от столицы, но в стороне от крупных поселений и оживленных дорог. Отец ушел, когда он был еще совсем маленький и потому Белвард его почти не помнил. После ухода отца мать пыталась искать работу, но оставить ребенка было не с кем и поэтому взяла его с собой. В оживленной толпе мальчик потерял из виду мать и с тех пор её не видел. Несколько дней побродив по городу, наткнулся на группу бездомных, они о нем позаботились, научили воровать, хотя у Белварда это и плохо получалось. Научился читать по магазинным вывескам и объявлениям. В возрасте 7 лет у него впервые проявились навыки волшебства - убегая от стражников, чуть не словивших его на краже, он забежал в тупик, спрятаться было негде, а стражники уже были в паре шагов от него. Он захотел, чтобы его не нашли и увидел, яркую вспышку где-то с противоположной стороны, откуда он бежал. Стражники побежали туда и он смог улизнуть. Однажды на свалке нашел старую книгу, из которой вываливались страницы - это была детская сказка. Сначала Белвард читал книгу сам, медленно и с трудом, но уже скоро он мог читать её другим детям-беспризорникам. В поисках новых книг он залез в библиотеку старого волшебника, но тот его заметил и попытался словить. Белвард снова пытался проделать трюк со светом и ослепить волшебника, но на него это не сработало - он-то знал, что видит перед собой. Изловив воришку, на следующее утро волшебник отдал его в магический университет, где Белварда научили правильно использовать свои силы, познавать новое и раскрывать свои способности. За время обучения он стал ценить знания и решил поклоняться Йоун, как хранительницу и защитницу знаний, решив однажды собрать библиотеку самых редких, ценных и интересных рукописей, даже если на это потребуется вся жизнь. И не одна. После учебы решил не увильнуть и пошел служить в Магический Корпус - ему говорили, что там интересно и не так сложно, как в армии. За 3 года службы в Корпусе Белвард успел повидать немало - и подлость добрых людей, и верность даже самых отъявленных бандитов, поэтому стал относиться ко всему более снисходительно, без фанатизма - которого он тоже успел натерпеться. В попытках найти отца и мать Белвард часто сам просился в дальние миссии - поездки в другие города по особым поручениям, сопровождение караванов. Однажды, охраняя один небольшой караван в Златогорье, он заметил разношерстную группу странных персонажей, которые почему-то предпочитали держаться вместе...</p>			
<p>Языки - общий, эльфийский, дварфский Снаряжение - Волшебная палочка, Книга заклинаний, Набор искателя приключений, Посох, Кинжал, Тканевые доспехи. Деньги в остатке - 2160 золотых, 7 серебряных Божество - Йоун.</p>			
<p>Чарлист (6 уровень)</p>			

Rarilover	Вондал	дворф	жрец
<p>Зовут Вондал, от фамилии, как подабаает жрецу отказался. Уроженец маленькой приграничной дварфодеревни. Сама деревня мало чем выделяется, кроме факта наличия вблизи неё лагеря гоблинов с которым идёт мелкомасштабная вялотекущая война уже третий десяток лет, а ближайший крупный город не решается подставиться под удар и расщедрится войсками, достаточными для решения этой проблемы. .Родители были земледельцами (вообще дальние предки были одними из основателей поселения), что в горной дварфодеревне считалось престижным, ведь хрен там что вырастет, а кушать что-то надо. Поклонялись, соответственно Пелору. При рождении было замечено мелкознамение в виде мимометеорита и родители решили, что первенцу быть жрецом. Стоит заметить, что над деревней, благодаря постоянной войне, а так же недавней эпидемии какой-то магической хвори витала смерть и всё население прониклось достаточно, чтобы в местном маленьком храме периодически ставили свечки Королеве Воронов, богине Цикла.</p> <p>Время шло, мелкий Вондал рос и вот уже дорос до возраста, когда его надо сдать в храм, чтобы там из него сделали священника. По законам деревни он отказывался от фамилии, имущества и наследства, однако с родителями общаться всё же позволялось. Но война внесла свои коррективы. Спустя очень короткое время гоблины совершили довольно мощный набег, убили кучу народу, в том числе и родителей Вондала. Это событие окончательно перемякнуло что-то в его сознании и он решил стать жрецом именно Королевы Воронов, благо такой уже в деревне был и мог его обучать. Время шло, Вондал обучался и в итоге получил сан. Однако перед ним теперь встала очень серьёзная проблема: молодой жрец, через сколько бы лишений он не прошел, не может понять Цикл. Поэтому Вондолу пришлось отправиться в скитания в надежде, что Королева Воронов так или иначе одарит его провидением. Снаряжение ему дал учитель, понимая, что его путь будет совсем не лёгок.</p>			
Ритуал - зелья			
Лист персонажа: http://SSMaker.ru/87f8cf1d/		Абилки: http://SSMaker.ru/eec8a5b3/ http://SSMaker.ru/079338e6/ http://SSMaker.ru/65c14780/	

Хорус	Эреван	эладрин	колдун
<p>Эладрин Эреван, выше среднего роста, необычайно худощав даже для представителей своей расы. Длинные серебристые волосы, фиолетовые глаза, бледная кожа. Родители Эревана были изгнаны за некие проступки из Страны Фей и им пришлось поселиться среди людей, Эревану никогда не рассказывали за что их изгнали, и он оставался в неведении. Отец будучи талантливым фехтовальщиком довольно быстро сделал карьеру в королевской гвардии. Благодаря этому семья Эревана, демонстрировавшего необычайный талант к магии, смогла позволить себе отдать сына на обучение в школу магов, которую эладрин окончил с отличием. Во время обучения, копаясь в самых тёмных углах библиотеки Эреван наткнулся на пыльный том в котором было описание богов о которых большинство не слышало. Жадный до знаний эладрин решил что отныне будет служить Векне, и тогда возможно он раскроет такие тайны, которые сделают его могущественным магом. Понимая, что самые могущественные знания будет не так то просто добыть, эладрин решил найти группу простачков, манипулируя которыми можно было бы добиться своих целей.</p>			
<p>Снаряжение: Кожаные доспехи, Длинный меч. Рюкзак. Рацион походный. Две фляги. Четыре свечи. Жезл. Сломанный говорильный камень Жезл первой крови +2, серебрянная фигурка(15змн) 994золотых монет, 9 серебряных.</p>			
<p>Лист персонажа: http://prntscr.com/5z1z2f Дополнения: 1) Владение кольчужными доспехами. Взято на 4 уровне. 2) Параметры телосложения и интеллекта увеличены на 1. Взято на 4 уровне.</p>		<p>Абилки: http://prntscr.com/5z1zb1 http://prntscr.com/5z1znc Дополнения: 1) Способность огненный болт. Взята на 3 уровне.</p>	

АЖ-кун	Двейн Айронгат	дварф	паладин
<p>Кратко о далёком прошлом: закончив обучение кузнечному ремеслу, обязательного в северных краях решил стать ювелиром, так как любил работу с серебром.</p> <p>Особым талантом не отличался и выручки как правило хватало на аскетичную жизнь. Тем не менее со временем спрос на его товар стал непонятным образом расти.</p> <p>В городе стали поговаривать, что амулеты, изготовленные Двейном приносили мир в дом и удачу ремесленникам. Работая над фигурками Морадина и Берронар ощутил, что статуэтку возлюбленной Морадина он не делал. И вот она стояла перед ним, присыпанная серебрянной стружкой и крошкой ляпис-лазури.</p> <p>Не вдаваясь в излишние подробности - после того, как Двейн отнёс эти статуэтки в городской храм он получил предложение остаться работать в монастырских мастерских.</p> <p>Кратко о прошлом: уже посвящённый жрец Морадина Двейн так и жил бы себе спокойно, изготавливая освящённые талисманы и проводя несложные ритуалы, но тут в мирное течение жизни</p> <p>вмешались орки (это их работа, не будем держать на них зла). После их рейда, уже после того, как храм превратился в госпиталь, в котором жрецы пытались помочь сотням раненых обнаружилось, что храму был нанесён наиболее существенный урон. Пропала мифриловая реликвия, олицетворявшая наковальню божества. Кроме материальной ценности эта реликвия была сердцем храма.</p> <p>После тяжёлых дней помощи раненных Двейн, как и многие другие жрецы, забрёл в таверну. Топя в пиве усталость и упадок духа он не заметил, как к его столу подсел человек.</p> <p>Впрочем то, что он ничего не заметил - не мудрено - человек был опытным вором.</p> <p>Он и предложил заключить сделку - вор крадёт реликвию из лагеря орков, а Двейн в качестве платы сопровождает его на randevu. В южном море.</p> <p>Так и началась весьма долгая история блужданий Двейна по миру.</p> <p>Недавняя история: Странная парочка из дворфа жреца и человека весьма подозрительного вида уже думала выиграть приз пассажирских подозрительных взглядов на борту корабля, плывшему по одному из южных морей, но тут приз был явно сорван, поднявшейся с нижней палубы парочкой. Дварф, закованный в латные рунические доспехи, с вытатуированной слегка мерцающими рунами лысиной и кружкой в руке, сопровождаемый почти двух метров роста тифлингом самого зловещего вида, на груди которого покоилась на перивязи весьма неприятного вида маска тут же привлекли к себе всё внимание пассажиров. Включая и Двейна, ибо руны были ему весьма и весьма знакомы.</p> <p>- Молоты?</p> <p>- Орден?</p> <p>Последовало крепкое рукопожатие и крепкий удар лбами. Дварфы удалились за элем, оставив зевакам прелестную компанию из вора и варлока.</p> <p>После нескольких дней плавания разношёрстная компания всё ещё сидела, обмениваясь байками со скуки, как вдруг под дверь кто-то подсунул записку.</p> <p>Записка была приглашением в каюту, как оказалось жреца-элладринши. Вполне ожидаемо жрицу привлекла компания явных искателей неприятностей на свою задницу и она собиралась выложить деловое предложение, как вдруг тифлинг, вхватав кинжал устремился к ней. В короткий миг случилось слишком много. Двейн вскочил, хватая свой молот и вот уже почти перехватил руку тифлинга с кинжалом почти у шеи жрицы, но вдруг Двейна сбил с ног его</p>			

компаньён. Брызги крови, предсмертный всхлип элладрина, тяжёлый гулкий удар паладинского молота опомнившегося

Бёрна в грудь тифлинга и увесистый удар в зубы, сбившему Двейна с ног вору.

Пока паладин стоял стражем над отброшенными в угол и изрядно помятыми тифлингом и человеком Двейн пытался спасти жрицу, но увы его сил оказалось недостаточно.

С той поры в компании пролегла пропасть. Двейн согласился помочь паладину с его миссией, но увы тифлинг был частью её. Его пришлось простить. Но Морадин не простил этого Двейну.

Прошли недели и тифлинг предложил план по восстановлению связи с Морадином. План был рискованным и дерзким, но выбора у Двейна особо не было. Упуская подробности - это приключение привело четвёрку в астарльный план, где древний жрец Асмодея устроил своё логово. Минус в его обителице был в том, что в астарльном плане силы богов передавались их служителям напрямую.

Тут Двейн и Бьёрн снова ощутили присутствие Морадина и, переглянувшись, с зловещими улыбками принялись за работу.

Поверженный приспешник Асмодея лежал на полу башни, из которой был открыт портал в его план. Всё было кончено. Но оказалось, что тифлинг преследовал свои цели и помог Двейну отнюдь не из добрых побуждений. С злобным смехом он начал ритуал заключения души жреца Асмодея в камень. Единственно, что могло его становить и случилось. Агония жертвы была внезапно прекращена прилетевшим в него молотом, а ритуал прерван.

Двейн покинул троих своих товарищей и бормоча под нос что-то о добре с кулаками. С тех пор он пошёл на обучение в Молот Морадина, где прошёл военную подготовку и стал через годы службы ордену паладином, не участвуя в жизни реалма кроме как в строю Молотов.

Добро должно быть с кулаками. И теперь Двейн мог служить Морадину не только духом, но и крепким ударом молота.

Лист персонажа:

<https://www.dropbox.com/s/l79gofytc7x90hx/Dwaine.png?dl=0>

Абилки:

https://www.dropbox.com/s/b83couv8oe3w034/Dwaine_skills.png?dl=0

Рарара	Эрик Пегасон	человек	воин
<p>Эрик родился в бедной людской семье лесоруба Гарольда Пегасона. В трёхлетнем возрасте Эрик пережил страшную трагедию. На лес, где жила и трудилась семья Пегасонов, напали гоблины. Уничтожив древесные запасы, агрессивные твари принялись и за дома лесорубов. Дом Пегасонов был полностью разрушен, а Мари, мать Эрика, больше никто не видел. После этого случая мальчик замкнулся в себе и больше ни с кем не разговаривал. Долгие и изнурительные хождения по знахарям и колдуньям, находившимся поблизости, не дали никакого результата. Однако, одна из гадалок сообщила Пегасонам, что Эрика ждёт необычное будущее, но оно слишком туманно.</p> <p>Всё своё детство Эрик провёл с отцом в лесном поселении. Гарольд позаботился об образовании сына. Хоть юный Эрик и не особо блистал умом, но вполне хорошо писал. Но дела у семьи Пегасонов становились всё хуже. Чувствовалась острая нехватка денег. Поэтому отцу ничего не оставалось, кроме как отдать сына в военный корпус к его дядюшке Римусу. На прощание Гарольд отдал Эрику последние сто золотых.</p> <p>В военном корпусе Эрик обучился технике ведения боя. Как сын лесоруба, он питал особую страсть к боевым топорам. Именно там Эрик и стал чтить Корда. Во время обучения герой познакомился с эльфом Люкеном - своим единственным другом. Вышло так, что они были соседями по соломенным подстилкам. Эльф всё время что-то говорил, а сыну Гарольда оставалось только слушать. Так Люкен и научил Эрика понимать эльфийскую письменность и речь. Однако, перераспределение на отряды по борьбе с орками разлучило их, и Эрик снова остался наедине с собой и умолк. Карьера воина героя не удовлетворяла, да и надежда найти свою мать не оставляла его душу. Не были также ясны и слова той гадалки. В его планах было неприметное воссоединение с какой-нибудь группой путешественников. Раздобывши набор приключенца и прихватив любимый боевой топор, лёгкий щит и первые попавшиеся доспехи, Эрик сбежал, оставив часть денег, так как тот был честным малым. Перед ним открылся широкий лес...</p>			
Юный парень лет 18-19 вполне крепкого телосложения.			
Лист персонажа и спрайты: https://drive.google.com/file/d/0B0OZIAUzarR6WII/RX3dhaG1vSEE/view?usp=sharing		30 золотых минус одна медная, котёнок, 750 опыта.	

Правила проведения игр

1. Не матюгаться.
2. Уважаем друг друга. Приходить вовремя, без срачей, личные разборки в стороне, не смеяться друг над другом, не отвлекаться, не чавкать в микрофон.
3. 3 пропущенных игры подряд = кик
4. Только один персонаж.
5. Разделение персонаж - человек (см. п. 11)
6. Если персонаж без сознания можно участвовать в обсуждениях, но голосовать нельзя.
7. Можно делиться информацией.
8. Нельзя отменять действия, пересматривать решения, перекидывать кубики.
9. Можно совещаться. Даётся одна минута.
10. Можно кидать любые кости, и не врушкать.
11. Игрок и персонаж разные вещи. (см. п. 5)
12. Гм может блочить действие.
13. Гм может банить.
14. Инициатива поощряется.
15. Реалистичность. Нужно жрать спать и т.п.
16. Нужно самому озаботиться о воскрешении себя.

Журнал приключенцев

01.02.2015



Белвард и Корнис - охранники каравана, остальные подсели на него по разным причинам. Доехали до Тристана по тракту "Кишка", к северу лежит Златогорье - конечный пункт нашего путешествия. На ночь караван встал в поселке, караванщики, пассажиры и некоторые охранники легли спать. Утром герои вышли на улицу и видят толпу людей, сгрудившихся возле конюшни. Подойдя туда они видят троих мертвых охранников, которым перерезали горло. Неподалеку стоит староста. В толпе виднеется странного вида троица.

Пока Белвард пытался узнать у старосты, что стряслось, а Двейн осматривал трупы, Трезуб решил обыскать местность и нашел следы, уходящие от места преступления в сторону тракта. Корнис же, изучив толпу, замечает подозрительную троицу. Внезапно из гостинницы выбегает погонщик каравана, он рыдает и причитает. Все герои направились к нему, Белвард успокоил его нежными поглаживаниями по спине. От проявления такой заботы погонщик совсем обомлел и бросился на грудь волшебнику и стал плакаться, что конец ему и его делу, ведь из-за нападений он несет убытки. Взгляд его зацепился за разношерстную компанию вокруг него. Погонщик предложил им расследовать дело, а уж в деньгах он не поскупишься. Герои согласились. Обрадованный погонщик предоставил им комнату и карту местности. Двейн набирает вино в бурдюк, Эреван - во флягу.

Корнис отправляется искать тех подозрительных личностей, которых она видела утром. Двейн последовал за ней, на всякий случай. Тризуб отправляется исследовать следы, которые он заметил ранее утром. Эреван, Белвард и Вондал тем временем остались в гостиннице.

Корнис подходит к погонщику чтобы попросить у того какую-нибудь накидку - люди, за которыми она собирается следить, уже её видели и нужна маскировка. Но у погонщика есть лишь тряпка, служащая ему уже 30 лет верой и правдой подкладкой под задницу, когда караван идет. Корнис вежливо отказывается от этого предложения и, осмотревшись по сторонам, находит старушку, пытается расспросить у неё про подозрительных людей, но та в ответ лишь несет какую-то околесицу. Впрочем, она указывает, что эти люди местные, пьяницы и бездельники. Не сразу, но Корнис замечает подозрительную троицу и пытается незаметно к ней подобраться. Однако удача её подвела и вместо того, чтобы слиться с толпой, обычно ловкая и гибкая плутовка врывается в толпу, сбивая с ног бедных старушек и гремя опрокинутыми ведрами. Тем временем, широкий, неуклюжий дварф, придерживая руками свое походное снаряжение, тенью скользит в толпе вслед за Корнис, ловко обходя неустойчивых старушек. Но как ни пытался Двейн найти взглядом новообетенную соратницу, ему это не удавалось. Поэтому он остановился. Эреван слезает с кровати в гостиннице и отправляется на улицу, Тризуб исследует следы и идет по ним, Белвард выходит из гостинницы, чтобы встретить партнеров.

Корнис же, переведя дыхание и помолвившись абстрактному богу (какая разница какому? Лишь бы помогло), вновь попыталась проследить за подозрительными лицами - и в этот раз её мольбы были услышаны! Став буквально тенью этой троицы, она проследовала за ними до рынка. Попытка услышать, о чем они говорили, не принесла успеха - из-за гула толпы слов было не разобрать. Неизвестные явно направлялись к лотку с горячительными напитками в грязных бутылках - явно большая часть пойла была местного производства. Потом направились к выходу с рынка. Корнис воспользовалась шансом, подкралась поближе и вновь попыталась уловить, о чем болтали её цели. Судя по отрывкам разговора, которые ей удалось услышать, они вовсе не были законопослушными гражданами. Впрочем, и на убийц они похожи не были. Корнис решила расспросить у продавца пойла о подозреваемых. Торговка сказала, что эти люди работают на лесопилке, которая находится в лесу, ниже по дороге. Решив, что узнала достаточно, отправилась обратно к гостиннице.

Там её уже ожидали остальные. Тризуб отчитался о своих поисках - следы вели к лесу, ниже по дороге. Посоветовавшись, команда решила, что троица скорее всего непричастна к преступлению, но они могут что-то знать. Было решено отправиться в лес и проверить странную троицу, а после - проверить следы, найденные Тризубом. Корнис взглядом нашла людей, которые выглядели наиболее похожими на работников лесопилки, чтобы спросить их куда идти. Те с готовностью показали место на карте.

Дойдя до лесопилки, приключенцы увидели нескольких работников, приворывающих инструменты. Белвард спросил их, не видели ли воришки ту троицу, которую они разыскивают. Те с готовностью ответили, что да, знают таких, те еще работнички. Расхитители частной собственности даже сказали, что найти искомых людей

можно на опушке неподалеку. Шайка отправилась в указанное место и действительно нашла там тех, кого искала.

Троица сидела на поляне и распивала горячительное. Первым к ним вырвался ушлый дворф Айронгат и с ходу налетел на тех с угрозами, потешно трясая бородой. Это никого не впечатлило и угрозы не восприняли всерьез. Следом подошел Белвард, припомнивший как ему раньше доводилось иметь дело с подобными кадрами и раньше - тут на голый понт не возьмешь, с ними надо мягче. Было предложено халявное отличное вино в обмен на информацию. Нехотя, но они пошли на встречу, а у Айронгата как раз был целый бурдюк вина, который он утащил из гостинницы. Дворф решил мелко насолить мелким преступникам, и плюнул в бурдюк. Но сделал он это типично по-дварфски - смачно, громко, самозабвенно. Когда он с довольным видом дворфа, облегчившего душу, повернулся к остальной компании, его встретила стена осуждающих и недоуменных взглядов и плотная неловкая тишина. К счастью, Эреван не растерялся и предложил вино, которое он также набрал в гостиннице во флягу.

Мужички раздобрили, но было видно, что говорить они еще не готовы. Тогда Эреван бросил им монетку серебра. Удостоверившись, что монета подлинная, тунеядцы разговорились и поведали, что в округе и вправду орудуют бандиты, целых три шайки, прячутся по лесам да холмам. Еще неподалеку, на опушке, живет чудаковатый старик. Больше из них ничего вытянуть не удалось. Приключенцы уже направились было исследовать следы, которые обнаружил Тризуб, но тут к ним подбежал один из мужиков и тонко намекнул, что "монетки-то завсегда пригодятся, а уж для хорошей памяти-то они первое дело". Эреван, явно пытаясь облегчить свои карманы, высыпает в мозолистые руки мужика целых 5 медяков. Похоже было, что собеседник и не надеялся на такую щедрость, так что уже и забыл набить себе цену. Герои узнали, что с тех пор, как нападения на караваны участились, староста стал куда-то пропадать по вечерам, жилище богатело, а сам он и его семейство раздобрело - явно не одной капустой да хлебом питаются.

Поблагодарив мужика, следователи стали совещаться. Одни предлагали проверить все-таки следы, раз уж они тут недалеко. Другие считали, что лучше заняться старостой деревни - пораспрашивать его самого, исследовать дом на предмет улики или чего-то подозрительного. В итоге было решено разделить: Корнис попробует осмотреть дом старосты, Белвард, Вондал и Двейн его отвлекут и заодно попытаются узнать что-то полезное, а Тризуб и Эреван исследуют следы в лесу и попытаются отыскать старика.

Следы вели к тропинке, которая уходила в лес, но исследователи решили не рисковать и пойти туда всей группой, а пока отправились в деревню. Вондалу, Двейну и Белварду не удалось толком поговорить со старостой, так как занят он был и без них, а Двейн привлек внимание местных жителей, удоблив собой ближайший куст.

Корнис тем временем бродила по улицам, пытаясь узнать у местных жителей, где живет староста. Однако ей не везло - никто не доверял подозрительной девушке, всюду сующей свой нос, и советовали поискать старосту на главной площади. Отчаявшись найти дом самостоятельно, она вспомнила, что уже знакомый и доверяющий ей караванщик знает старосту. Плутовка вернулась в гостиницу и расспросила его. Он не рассказал ничего путного о самом старосте, но где его дом указать смог. Осмотрев дом

снаружи, она не заметила ничего подозрительного - на первый взгляд дом как дом, такие были по обе стороны от неё. Даже пробравшись на задний двор, ей не удалось обнаружить ничего интересного. Тогда она решает пойти напролом - и постучалась в дверь. Ей открыла хозяйка дома, жена старосты. Корнис вспомнила свое цирковое прошлое и сказала, что она из цирковой труппы, сами здесь проездом, но было бы неплохо развлечь народ и заработать заодно. Хозяйка ей, конечно, верит, но решает без мужа не принимать таких решений, так что приглашает Корнис и её приятелей вечером на чашечку чая. Пока женщина говорила, плутовка пыталась разглядеть внутренности дома, но из-за тучной дамы, плотно вставшей в дверном проеме, видно было немного, а полезного - так и вообще ничего.

Вондал, Белвард, Корнис и Двейн встретились на площади и решили сначала отыскать Тризуба и Эревана, поэтому пошли вниз по тракту. Вскоре они увидели, что навстречу им идут две фигуры - это были следопыт с колдуном. В ходе обсуждения группа решила, что раз вопрос со старостой отложен до вечера, а зацепок кроме старого чудака у них нет, надо пользоваться шансом, поэтому все вместе двинулись в лес. Опушка и вправду оказалась недалеко от дороги, там уже был разбит лагерь, место явно обжитое. Да только хозяина не было видно, а вместо него на героев набросились 4 громадных волка.

Тризуб чудом успел заметить волков прежде, чем вся группа искателей приключений не столкнулась с ними нос к носу, и криком предупредил сотоварищей об опасности на их пути. Матёрые серые хищники, капая слюной с устрашающих, клыков приготовились к атаке и уж было собирались наброситься на героев, как гремя доспехом с боевым кличем и поминанием чьей-то матери вперёд вырвался доблестный дварф. Растволкав своих менее защищённых товарищей Двейн схлестнулся с самым большим волком один на один. Остальные звери попытались обойти храброго воина и напасть на беззащитных магов, но путь им преградила Корнис. Девушка ловко ослепила противников, благодаря чему один волк пронёсся мимо приключенцев, а второй был вынужден беспомощно щёлкать челюстями перед обидчицей. Тем временем, Вондал справедливо рассудил, что от волчьих зубов лучше держаться подальше и поспешил укрыться в стороне за деревьями. Несмотря на все старания, Тризуб не смог нанести много вреда наступающим волкам и был вынужден отступить перед угрозой четвёртого волка, который подобрался под прикрытием деревьев и неожиданно выпрыгнул прямо перед магами. Несмотря на угрозу Белвард не растерялся и, как и подобает боевому магу Её Величества, отбросил серого прямо под молот паладина. Вошедшая в раж Корнис принялась маневрировать между двумя волками, а Вондал с неожиданным для жреца мастерством, расправился с едва только вернувшим себе зрение хищником. Участь хвостатых была предрешена и отряд быстро добил нападающих. Лишь только один лесной зверь попытался трусливо сбежать, но его настиг молот Двейна.

После битвы герои осмотрелись в поисках чего-то полезного. Корнис утащила тыкву, которая почему-то лежала под деревом, а когда её спросили, зачем ей тыква, она изумленно ответила "Какая тыква?" - больше её об этом спрашивать не решились. Эреван и Белвард взяли себе по пустому мешку, которые лежали около очага.

Как раз в этот момент из чащи вышел старик...

08.02.2015

Разговор со стариком. Загадка про пальцы.

Вдалеке увидели огонек. Эреван считал, что это что-то магическое, но Корнис, будучи более зоркой, с ним не согласилась. Ловко взобравшись на ветку дерева повыше, Тризуб подтвердил, что огонек скорее всего естественного происхождения. Разведать, что за огонек такой, послали Корнис - как самую скрытную и проворную. Но, похоже, боги с утра так и не стали благосклоннее, поэтому Корнис начала свой путь довольно шумно, наступив на хвост невесты откуда взявшемся барсуку. Пришлось остановиться, чтобы не разбудить весь лес. Белвард предложил попробовать применить свои магические способности, чтобы приглушить шаги Корнис, применив заклинание, отдаленно смахивающее на "Руку мага". Это сработало и плутовке удалось подобраться достаточно близко, чтобы разглядеть, что огонек тот был от трубки, которую курил какой-то человек, стоявший у входа в пещеру. На поясе у него висели кинжалы и булава - похоже, это был бандит, один из тех, кого искали герои. Эреван решил, что будучи рядом с Корнис, он сможет её мопочь, поэтому тоже подобрался поближе.

Смеркалось. Тризуб, посчитав что пользы от него на дереве уже не будет, попытался слезть, но ветка под ним обломилась и он плюхнулся прямо на землю. Корнис решила, что ей предоставился неплохой шанс взять "языка". Подобрал камень потяжелее и незаметно подкравшись к бандиту, она хорошенько размахнулась и тюкнула тог по макушке. Вовремя подоспевший Эреван успел подхватить обмякшее тело и не дать ему шумно упасть. Взвалив его на плечи, колдун как можно тише направился в сторону остальной команды - благо, белвардово заклинание-экспромт все еще работало. Добравшись до приключенцев, Эреван прислонил бандита к ближайшему дереву, а Корнис постаралась покрепче его связать. При помощи тумачков Эревана и некоторого эротизма, присущего Белварду, бандита удалось разговорить. Он настолько был рад помочь, что даже нарисовал карту с возможным местоположением своих четверых поделельников. Напоследок разбойника хорошенько обыскали, изъяли у него кинжалы, булаву и мешочек с золотом.

Приключенцы сели совещаться, что делать дальше...

15.02.2015

*Симф, не забудь реплики написать. Имеются ввиду реплики допрошенных вами старосты и трёх алкашей. Вам пригодится эта информация. **Хорошо, постараюсь вспомнить их побольше и поточнее.** Про имя можно **вытащить из чат архива.***

Имена персонажей могут быть перепутаны или их действия не упомянуты - в таких случаях настоятельно рекомендуется самостоятельно дописать и/или отредактировать текст, как в комментариях, так и напрямую.

Битва в пещере

Совещались недолго - было ясно, что лучше застать бандитов врасплох в пещере. Так и порешили - отправились к гроту, оставив безсознательного "языка" привязанным к дереву. Приключенцы гурьбой ввалились в пещерку, столпившись в узком проходе. Как оказалось, бандит, несмотря на тумачи и ласки во время допроса, все же соврал о количестве своих поделщиков - вместо четырех их там было аж 6! Но приключенцы не пали духом - Двейн и Корнис двинулись вперед, а под их прикрытием остальные били разбойников издали. Несмотря на изнурительный бой с волками утром, герои все-таки сумели одолеть всех врагов, показав хорошую командную работу, неожиданную для людей, познакомившихся лишь несколько часов назад. Победители, разобравшись с недругами, начали осматривать пещеру. Были найдены пропавшие кони и груз из каравана, с которым приключенцы приехали в Тристам. Корнис, с криком "Мне!", схватила тыкву, которая соблазнительно поблескивала оранжевыми боками у входа в пещеру. Эреван, будучи будучи обделенным высокими моральными ценностями, принялся шарить по карманам поверженных врагов, где отыскал золото и целую охапку метательных кинжалов. Двейн, как потомственный гном, схватил себе молоток, лежавший на верстаке, после чего, хитро щурясь, забрал ржавое лезвие алебарды атамана. Внимание Белварда привлек письменный стол - на нем он обнаружил записку, а на стене над столом - зарубки. Оказалось, это было расписание прохода караванов. Двейн предложил на всякий случай взять записку и списать отметины со стены. Также у атамана был найден какой-то сломавшийся камень с высеченной руной - это был Говорильный камень, магическое средство связи. Где-то должен быть второй такой же камень, с точно такой же руной.

Поход в город с разбойником на гноме

Так как в пещере больше нечего было делать, герои вернулись к пленнику, решив узнать у него подробности о найденном камне. Разбудив его пинками и хорошенько допросив, приключенцы выяснили, что камнем пользовался только атаман и он не знает, с кем тот разговаривал. Больше ничего полезного он сказать не мог, поэтому Эреван снова его ткнул по голове и бандит обмяк. Забыв про удобную тележку в пещере, Двейн взвалил тело себе на плечи и компания двинулась в Тристам. Несмотря на поздний час, площадь перед гостинницей была полна людей. И снова взгляд плутовки приковала к себе тыква, которая валялась у конюшен. Корнис положила её в рюкзак и лишь тогда поняла, что там у неё уже три таких тыквы влезло, но создавалось ощущение, что в рюкзаке всего одна - не были ни тяжести, ни наполненности сумки. Муншедоу взяла в руки последнюю тыкву и попросила волшебника с колдуном проверить тыкву, вдруг она магическая. Загадочно поведив руками и похмурился лоб, маги ответили, что в тыквах и правда заключено волшебство, злое волшебство. Корнис начала экспериментировать с тыквами, но Белвард заметил, что пестрая толпа, где странные люди проводят ритуалы над грязной тыквой тыквой, а гном, держащий что-то подозрительно похожее на тело - это слишком подозрительно, поэтому предложил хотя бы донести пленника до гостинницы.

Встреча с пьяным караванщиком и его стражем - Пегасоном

В своей комнате приключенцы нашли караванщика, который пил нечто, смахивающее на мутное вино. В комнате вилась густая дымка алкогольных паров и

уныния, сам караванщик сидел понурый - пытался залить горе от потерянного с утра каравана. Пока Двейн освобождался от разбойника, приматывая того к кровати, герои рассказали караванщику о своих похождениях и о том, что товар найден нетронутым, кони целы и сыты. Тот на радостях вскочил и полез обниматься, после чего прыгнул к двери и во всю глотку начал в коридор про писюн. Герои недоуменно переглядывались между собой, пока в комнату неожиданно не вскочил молодой парень. Белвард его узнал - это был Эрик Пегасон, один из охранников каравана. То ли спьяну, то ли в шутку, караванщик переврал его имя. Как волшебник ни пытался, не мог вспомнить голоса парня. Караванщик сказал охраннику, чтобы тот принес еще вина. Эрик вернулся быстро, а шайка уже успела уговорить караванщика нагрянуть домой к его старому другу - старосте. И они, большой и шумной гурьбой, изо всех сил изображая опьянение, пошли через ночной Тристам. Лишь Муншедоу было не видать.

Попойка у старейшины

Когда компания приблизилась к дверям дома старейшины, Белвард начал громко звать его с улицы. Дверь им открыла хозяйка дома, явно вскочившая с постели. Один из героев громко потребовал её мужа. Тот моментально скатился с лестницы, явно не в духе принимать пьяных гостей. Но его никто особо не спрашивал - что-то брякнув про найденный караван, толпа в окружении паров спирта ввалилась в гостиную, распихивая хозяев. Корнис тем временем обошла дом и подыскивала окно, через которое можно было бы пробраться внутрь и провести обыск. Сунувшись в первое же открытое окно, она обнаружила себя в окружении мирно сопящих во сне детей - это явно была детская комната. Юркнув в кусты и присмотрев новую точку входа, Муншедоу забралась на чердак через открытое окошко. Осмотревшись, она заметила лестницу, по которой спустилась и оказалась на втором этаже. Вокруг было несколько дверей и после некоторых неудач и проклятий, Корнис нашла кабинет старосты. Снизу доносились крики, гогот и обеспокоенные женские возгласы "Мебель-то зачем поджигать!?". Там явно творилось нечто слишком интересное, чтобы хозяева обращали внимание на чертыхания со второго этажа. К сожалению, осмотр кабинета, стола, шкафа, тумб и ящичков в столе не принес ничего - если не считать мешочка монет и такого же расписания караванов, как в пещере. Внизу послышался грохот переворачиваемой мебели и глухой удар неуклюжего тела о дорогие полы. Корнис поняла, что искать тут больше нечего и выбралась на улицу, как и пришла. Плутовка хотела обойти дом в поисках чего-то еще интересного, но стоило ей выйти из-за угла, как на её глазах тяжелая входная дверь дома со скрипом отворилась и оттуда на ослабевших передних конечностях понемногу выползает никто иной, как Белвард, и скатывается по каменному крыльцу прямо на брусчатку площади. Кое-как вернув себе вертикальное, пускай и неустойчивое положение, он пошептал какое-то заклинание - ему явно стало легче сохранять равновесие, хотя шишка со лба никуда не исчезла. Корнис подошла к волшебнику и рассказала о том, что нашла. Вудсол в свою очередь разъяснил Муншедоу причину шума и своего состояния - он несколько перебрал за столом и, попытавшись незаметно найти на старейшине Говорильный камень, лишь навлек на себя гнев хозяев, а когда попытался учтиво выйти на улицу освежиться - споткнулся о стол. Также он сказал, что ни Эреван, ни сам Белвард не ощутили в гостиной

присутствие магии. После этих слов он нахмурился, хмуро посмотрел на дом несколько секунд и хмуро повернулся к Корнис. Очевидно, он пытался ощутить присутствие магии во всем доме сразу, но там ничего не было. Зато явно ощущалось, что в доме есть погребок. Быстро осмотрев дом с разных сторон, Муншедоу нашла вход в него и, бесшумно отворив замок, скользнула вниз. Белвард также попытался быть как можно тише и незаметнее, но наступил на возникшие откуда-то осколки стекла и порезал себе ногу. Чтобы хорошенько оглядеться, волшебник вспомнил первый год обучения волшебству и сотворил маленький, тусклый источник света. Похоже, в погребе не было ничего интересного. Разве что две банки, на одной из которых было написано "Персековае варенне. Иксглюзив!". Белварду захотелось попробовать "иксглюзива", но банка оказалась куда тяжелее, чем могли вынести руки пьяного волшебника - приглушенный удар, лопнувшее стекло и "варенне" осталось на грязном полу. Вторая банка была наполнена кусочками тыквы в сахаре и непреодолимая тяга Корнис к тыквам заставила её протянуть дрожащие руки к сосуду. Но от волнения она не смогла удержать драгоценную банку и та грохнулась рядом, изящно дополняя своим ярко-оранжевым пятном желтую кляксу на полу. Оба приключенца вышли из подвала ни с чем. Белвард направился обратно в гостиную, чтобы сообщить о безрезультатности поисков. Плохо соображая, он ногой пнул дверь и неожиданно громко и четко сказал, что обыск дома ничего не дал. Пытаясь исправить такой конфуз, он на ближайшее свободное место и громко прошептал тому, кто сидел рядом, что обыск дома не дал результатов. Жена старосты уставилась на него недоуменно и гневно. К счастью, Двейн понял, о чем говорит Вудсол, и принял волевое решение сворачивать балаган. Эреван понял, что скоро пора уходить и метнулся на второй этаж, к комнате, из которой несся запах сосисок. За пару минут он успел распахнуть их по карманам и спуститься вниз, так что его не заметили. Собрав подвыпивших друзей и кое-как выпинав из дома Вудсола (в процессе чего тот сам себе засадил фингал) Айронгат, [подждавшая у дверей воровка](#) и молчаливый Пегасон доставили приключенцев в гостиницу.

Непобедимые тыквы

Почти все, несмотря на бурную ночь, чувствовали себя хорошо. Плохо было лишь Вудсолу, который пить не привык, и Айронгату, которому явно не пошло на пользу смешивание утреннего и ночного сортов вина. Хотя нет такого похмелья, которое бы хоть немного не лечилось магией. Корнис проснулась раньше всех и пыталась изучать таинственные тыквы, которые, если верить словам магов, несли на себе следы темного волшебства. Вместе с Айронгатом они поэкспериментировали над тыквами, лупя по ним молотом, но результатом был лишь порванный походный рюкзак Муншедоу. Даже разбуженный очередным пинком Эревана бандит ничего не знал о волшебных тыквах, а герои, как ни силились, не могли вспомнить что-то подобное а их божества лишь поиздевались. Пока Белвард отлеживался после прошлой ночи, Корнис пошла на рынок за новым рюкзаком, за который с неё содрали приличную сумму. Остальные вернулись в пещеру, чтобы вернуть лошадей и груз из каравана.

Встреча с чокнутым стариком

По пути им встретился старик, который рассказал героям, что видел как староста часто встречался с тремя воришками, которых приключенцы уже встречали вчера. Поблагодарив за помощь, команда отправилась снаряжать коней в пещере. После возвращения груза и лошадей в караван, они направились в гостиницу и пересказали остальным слова старика. Порешили, что надо снова пообщаться с лесопильщиками и отправились на лесопилку. Местные работники сказали, что троица сейчас у реки, вылавливают лес. Приключенцы направились в указанном направлении и вскоре действительно увидели нужных людей на берегу реки. Эреван хотел их напугать, заставить врасплох, но те, увидев знакомые лица, рванули со всех ног вдоль реки. Корнис метнулась за ними, а остальные, поскользнувшись, спотыкаясь и падая в реку, попытались не отставать.

Лесопильщики на речной гальке

Непонятно как, но ловкая Муншедоу в одиночку сумела повалить и удержать троих мужчин, пока остальная компания подтягивалась. Приключенцы пытались допросить лесопильщиков, но их угрозы и увещевания сливались в неразборчивый галдеж и никакого эффекта не оказывали. Пока Корнис "случайно" не уронила тыкву на голову одному из мужичков. Тут же подоспел Белвард и воспользовался шансом - хорошенько запугал остальных черномагической чаротыквой. Тут-то они и начали выкладывать всё. Говорильный камень не узнали, но на вопросы о встречах со старостой ответили, что они просто служат посредниками в незаконных делах между старостой и неким орком по имени Грамалур. Эреван, Белвард и Корнис расслышали в этом имени знакомые эльфийские нотки - было очень похоже на измененное оркским словом *Ha Malyth(-yr)* (Ha - свободный, Mal - война, yr - предвестник, yth - народ, персона). Больше они ничего не могли сказать, но и оставлять их здесь тоже не хотелось, так что, связав и подняв на плечи всю троицу, приключенцы отправились в город. Оставив этих новых пленников в комнате гостиницы, которая уже напоминала тюрьму, вся шайка направились к дому старейшины с целью окончательно прижать того доказательствами.

Допрос старейшины

Первым к двери вырвался Вудсол и громко забарабанил в неё кулаками. И вновь дверь открыла хозяйка дома. Узнав вчерашнего дебошира, она схватила его за ухо и заставила мыть полы. На шум спустился сам староста. "Детективы" намекнули ему, что надо поговорить о важных и личных делах и староста пригласил их к себе в кабинет. Там он рассказал команде, что орк приходит с севера и передавал старосте и атаману расписание караванов. За молчание старосты Грамалур платил ему часть добычи и нанял троих алкашей, чтобы те время от времени напоминали ему о сделке и следили за её выполнением. Раз в несколько недель орк наведывался в поселок и следующий визит как раз должен быть через неделю.

Караван движется в Калпору...

Вновь собрав караван, погрузив в него троих алкашей и захваченного бандита, приключенцы направились в Калпору...

22.02.2015

Прибытие в Калпору

Смеркалось. Караван с героями наконец прибыл по назначению, в Калпору - пограничный город, с которого начиналось Златогорье. Он был удачно расположен - меж двух горных гряд, в узком проходе, который был перекрыт городской стеной. У самой стены лежали ящики, отдыхали лошади, был разбит палаточный городок. Закрытые городские ворота охраняли стражники. Герои попросили позвать начальника стражи и к ним вышел полурослик в капитанской одежде. От него команда узнала, что граница закрыта из-за того, что сбежали три опасных преступника. Пройти в город можно было только имея специальное разрешение. Белвард привел караванщика, но у того таких документов не оказалось - был лишь список тех, кому предназначались товары из каравана. Все еще не забыв о своем опыте в качестве детективов, приключенцы стали расспрашивать капитана о подробностях. Он им рассказал, что эта опасная банда состояла из: орка Грамалура, эльфийки Амагаэль и полурослика Арэни. Услышав знакомое имя орка, приключенцы сказали, что уже имели дело с его сообщниками и могут помочь, чем убедили капитана отвести их к начальнику поста.

Разговор с начальником стражи

Начальник поста находился в своем кабинете в башне и молился у алтаря, когда к нему вошли приключенцы. Он, конечно, хотел знать, что грязноватая и измученная дорогой толпа делает в его личном кабинете, так что герои вновь рассказали о своих совместных приключениях и расследовании, которое свело их вместе. Сказали и про след Грамалура, который вел сюда, что им необходимо пройти в город чтобы продолжить начатое, - а раз у властей Златогорья и у героев цели совпадают, то можно друг другу помочь. Тем более, что за поимку этой особо опасной троицы предлагались огромные деньги (10 тысяч за мертвых, 15 за живых). Начальник, немного поразмыслив, согласился и рассказал о преступниках более подробно: за свою "карьеру" те успели нарушить все мыслимые и немыслимые законы Златогорья, в том числе покушались на королеву Матильду! Однажды их уже схватили, но 4 месяца назад Грамалуру удалось сбежать, а около месяца тому назад он как-то освободил своих сообщников. Предводитель бандитов, Грамалур, был родом из клана "Черного топора" - это были довольно странные орки, которые старались во всем подражать эльфам. Арэни был халфлингом, учеником гробовщика, он носил маску, а на щеках у него были татуировки костей. Амагаэль же работала в некоей гильдии "Плащей и кинжалов", которая занималась охраной. Хотя те из группы, кто был местный (Пегасон, Корнис и Белвард) вспомнили, что это было лишь прикрытием для гильдии воров. Начальник стражи переспросил героев, действительно ли они берутся за это дело, и, получив утвердительный ответ, спросил у них, какой позывной они хотели бы получить для своей команды. Посоветовавшись, герои выдали очень оригинальное и неожиданное - "**Цветные лошадки**". Изрядно удивившись такому позывному, но не подав виду, начальник выдал всем героям красные нарукавные повязки

и заявил, что отныне "**Цветные лошадки**" официально на службе у королевства в качестве наемников. Повязки давали героям право командовать стражниками в любом городе Златогорья, но не старше десятников, а также наделили обязанностью отчитываться начальникам стражи по прибытии в новые города. На этом брифинг окончился и почти-официально-детективы-её-величества вышли из башни в Калпору. Эрвану не терпелось испытать новые границы власти, поэтому он первым делом приказал капитану стражи пропустить их друга караванщика вместе с грузом, который сложили чуть в стороне от ворот, прямо на площади.

Метания в прилавках

"**Цветные лошадки**" начали исследование города с рынка - он был в одном шаге от ворот. Но ничего полезного найти не удалось - цены на покупки задирали в несколько раз, а за хорошие, почти новые кинжалы давали жалкие гроши. Лишь гному удалось купить себе щит, заняв деньги у Корнис. Эрван и Белвард же нашли прилавок с магическими товарами, где попытались узнать что-то про Говорильный камень. Продавец ничего не знал и посоветовал обратиться к Зигмунду в магазине неподалеку, который тоже занимался магическими товарами. Маги последовали его совету, для начала собрав остальных.

"У Зигмунда"

За прилавком стоял людоящер, а вокруг, в стелажках, коробках, ящиках, на полках, и столах располагались разноцветные зелья и странного вида волшебные инструменты. На большой, красивой банке, стоявшей на видном месте, была наклейка "Зелье жизни" с такой ценой, что цифры не умещались на маленький клочок бумаги. Среди всего этого очень странно выглядел ящик с совсем маленькими котятками, находившийся в углу. Эрван подошел к прилавку, за которым стоял продавец - очевидно, Зигмунд - и выложил на его стол осколки Говорильного камня. Колдун попросил починить его, но людоящер сказал, что это невозможно. Тогда Белвард предложил сделать копию, с помощью которой можно было бы связаться со вторым камнем. Зигмунд нехотя согласился, жалуюсь, что достать материалы будет очень непросто и это влетит в копеечку, - а точнее, ровно в 50 золотых монет, да и готово будет не раньше, чем через 2 дня. "**Цветные лошадки**" пытались договориться, сбить цену, предлагали свои услуги, но почти безрезультатно - Зигмунду разве что надо было доставить ингредиенты для зелий из каравана, но цена им была всего 10 золотых. Людоящер не позарился даже на таинственные тыквы, которые, как изо всех сил убеждал Вудсол, могли стать началом целого нового направления в маической науке. А котиков он вообще задаром отдавал (чем, впрочем, поспешили воспользоваться Пегасон и Белвард). Героям было ясно, что добиться скидки от Зигмунда невозможно, так что они покинули магазинчик.

В таверне

На улице уже вечерело и становилось прохладно. Приключенцы решили подождать людей, которые заказывали товары из их каравана - они ведь могли придти за своими заказами. Но, прождав несколько часов и никого не дождавшись, многие решили

отдохнуть в таверне на другой стороне площади, оставив Эревана, вставшего в медитацию, и караванщика сторожить товар. В таверне оказалось тепло, хотя и не оченьлюдно - за столом посередине была группа дварфов, а в углу, стараясь не привлекать внимания, сидели двое в глухих накидках и масках, разложив вокруг себя какие-то книги и бумаги. Дварфы же, побросав свои походные рюкзаки у стола, сгрудились над картой. Уставший и проголодавшийся Белвард хотел угостить своих друзей и сразу направился к хозяину заведения. Расспросив того о местном ассортименте и узнав у сопартийцев, будут ли те ужинать, Вудсол заказал миску молока для котенка, две порции жаркого для себя и Корнис, кувшин хорошего вина за 10 золотых (цены в Келпоре и вправду удивляли) и кувшин пойла, аппетитно названного "Драконья моча", для обедневшего дварфа Айронгата. Обрадованный потоком монет хозяин таверны зычно передал заказы на кухню, откуда моментально вылетела девица и выложила всё на стол рядом с гномами, куда уселись Вудсол и Айронгат. Молчаливый Эрик Пегасон сделал себе отдельный заказ и присоединился к трапезе. Белвард, налив себе побольше вина, выдал глубокомысленный тост "Чтобы все", который очень понравился дварфам по соседству. Корнис тем временем пыталась подслушать, о чем говорят двое в плащах, но ясно было лишь, что это явно что-то противозаконное, так что ей пришлось присоединиться к друзьям, дабы не вызывать подозрений. Дварф Двейн, схватив свой кувшин с "Мочой", подсел к своим землякам чтобы добыть информацию. Те ему рассказали, что сами тоже ищут тех же преступников, что и "Цветные лошадки". Эрику и Белварду стало скучновато за столом, так что они тоже пересели к дварфам, которые приняли их весьма радушно. А Муншедоу, спрятав красную повязку, предприняла попытку пообщаться с таинственной парочкой [задевания локтем, перемещения, описание одного из бандитов]. Оказалось, что они состоят в гильдии "Плащей и кинжалов". Больше ничего узнать не удалось, поэтому Корнис отошла от их стола, но и возвращаться к друзьям не хотела - те вели себя шумно, привлекая внимание, ей такая компания сейчас явно повредила бы, при её планах. Пока Двейн оттаскивал от кошки опьяневшего Эрика, Белвард двинулся в социальную атаку - прихватив кувшин с "Мочой" и кусок черствовго хлеба, он направился ко все той же паре в плащах. Однако все его попытки пойти на контакт и подружиться потерпели крах в блеске кинжалов. Так что, вдоволь наевшись и напившись, сдружившись с гномами Айронгат и Вудсол, придерживая пьяного Пегасона, вышли на улицу, где их уже стояла Корнис, решившая этой ночью отделиться от группы. Остальные же улеглись вокруг груза из каравана и уснули.

01.03.2015

Поутру

Утром все проснулись, где и были - вокруг ящиков, которые бандиты украли из других караванов. Эреван, которому требовалось всего 4 часа сна и который нес двойную вахту, сообщил, что за ночь никто не приходил за ящиками, а Корнис до сих пор не появилась. Поразмыслив, герои решили вскрыть ящики, чтобы узнать, что было нужно бандитам. Оказалось, что в одном ящиках были съестные припасы, а в других - оружие: мечи, топоры, кинжалы, наконечники для копий. Вывод был очевиден - Грамалур готовит если не армию, то уж точно крупный и хорошо оснащенный отряд для неизвестных целей. Эреван рассудил, что груз уже ничейный и нагреб еды на 5 суток вперед. А Белвард посчитал, что нечего добру пропадать, хотя совесть не дала ему взять еды больше, чем на 1 день. Герои решили, что стоит узнать подробности о грузе и обратились к капитану стражи за помощью, но он лишь смог подсказать где находится местное отделение торговой компании, которой принадлежали все грузы, а вот об отметках отдельных караванщиков он не мог сказать ничего. После короткого обсуждения было решено сперва перекусить, а потом уже продолжать дела.

В застенках

Корнис очнулась в чем-то, подозрительно напоминавшем клетку, с раскалывающейся головой. Она не могла вспомнить, как сюда попала и что произошло. Осмотревшись, она поняла, что находится в узкой комнате, где и стояла её клетка, рядом было две фигуры в плащах и масках - они были похожи на тех двоих, что сидели вчера в таверне, один из них был явно главным, у него виднелись ключи от клетки. Судя по влажным, замшелым стенам и отсутствию окон, она находилась в подвале. Муншедоу попыталась разузнать у её охранников, что происходит и почему она здесь, но её отвечали, что скоро она всё узнает. Корнис обдумывала варианты побега, но все они были слишком зависимы от удачи, а на неё полагаться было рискованно. Впрочем, попытаться стоило. Муншедоу подозвала одного из охранников и попросила завтрак. Охранник ответил, что её принесут через час и Корнис стала ждать, обдумывая детали своего плана. Спустя примерно час в комнату с камерой действительно зашел человек с подносом в руках. Но прежде, чем он приблизился к клетке, младший охранник приковал руки Корнис за прутьями клетки. Посчитав эти меры достаточными, главный охранник отворил дверь клетки и впустил человека с подносом, на котором была тарелка с каким-то густым овощным варевом с кусочками мяса. Муншедоу, взглянув на неё, сказала, что у неё аллергия на один из овощей в этой похлебке. "Официант" никогда не слышивал такого слова и тем более не знал, что это, но Корнис удалось его убедить, так что он забрал поднос и отошел с главным охранником к выходу из комнаты. Это был шанс на побег: циркачка ловко высвободила руку из кандалов, перекинула цепь от оков на шею второму охраннику и придушила его. Как только он обмяк, Корнис его отпустила, успев стащить кинжал с поясного ремня. Двое других, конечно, не могли не заметить происходящего, но когда они подбежали к клетке, второй охранник уже лежал на каменном полу, а Корнис наставила на них кинжал, требуя объяснений. Но охранники продолжали говорить, что скоро она всё узнает. Это был явный просчет в плане Муншедоу - она растерялась и не знала, как заставить их говорить, поэтому пришлось согласиться подождать. У неё отобрали кинжал и снова приковали к клетке.

Поиски Корнис

“Цветные лошадки”-1 плотно подкреплялись целых 2 часа - все-таки завтрак является самым важным приемом пищи за день, спешить с ним нельзя. Но даже за это время Муншедоу не появилась, так что шайка забеспокоилась, почувствовав неладное. Они помнили, как в таверне Корнис спрашивала, где находится ближайшая гостиница - “Дырявый котел” - и направились туда. Там их встретила хозяйка гостиницы, которая узнала Муншедоу по весьма туманному описанию, и сказала в какой комнате она остановилась, а также что с прошлой ночи её не встречала. Ребята поблагодарили даму и поднялись на второй этаж, где находились комнаты гостей, однако все, что они могли вспомнить, что комната находится в дальнем конце коридора, а вот справа или слева, этого они не помнили - очень уж глубоким был вырез на платье хозяйки гостиницы. Дварф Айронгат оказался самым решительным и первым ворвался в комнату слева в конце коридора. Она оказалась занята - на кровати лежала девушка, а вокруг были разбросаны свитки и книги. Очевидно, комната Корнис была напротив. Вошедшие следом Белвард и Эреван узнали в них труды по магии, которые обычно изучались в магических школах. От громкого топота и шума девушка проснулась и вытолкала всех из комнаты. Двейн пораспрашивал её, не слышала ли она ночью чего-то из комнаты напротив неё, но напрасно - все было тихо. Компашка передислоцировалась в комнату, где скорее всего останавливалась Муншедоу. Внимательно её осмотрев, они обнаружили следы борьбы, частицы мешковины, следы обуви на подоконнике и отметины на стене, которые свидетельствовали о том, что по ней кто-то взбирался, используя снаряжение. Белвард попытался с помощью магии увидеть, что тут происходило прошлой ночью, но безуспешно и чтобы компенсировать неудачу, взял со столика бутылку вина. Эревану же повезло больше - он увидел, как одна расплывчатая фигура слилась с другой такой же. Сомнений не было - гильдия “Плащей и кинжалов” украла циркачку. Двейн Айронгат внимательно изучил следы на подоконнике и под окном - на земле не было ничего подозрительного. Зато крыша соседнего дома находилась достаточно близко. Для подтверждения своей догадки дварф взобрался на оконную раму и прыгнул - он приземлился на крышу, как раз недалеко от таких же следов, как в комнате Муншедоу. Они уводили по крышам в сторону центра. Дварф передал это своим друзьям, а пока те выходили на улицу, он искал способа спуститься с крыши. Но не было ни лестницы, ни удобного спуска, а в дымоход дварф в полной сбруе не пролез бы. Поэтому он решил просто прыгнуть вниз - и шмякнулся об землю прямо перед остальной командой, которые как раз узнавали, где находится Гильдия - как и ожидалось, она была в центре.

В гильдии

Искомое здание действительно было несложно найти - огромное, пугающее, оно бросалось в глаза и выделялось на фоне остальной Калпоры. “Цветные лошадки”-1 обговорили план действий и вошли в строение - внутренний зал тоже был огромным, с высокими потолками и большим бассейном вдоль него. В дальнем конце виднелся столик - наверное, это была приемная. Герои направились туда, за столиком сидела девушка. Они с ходу набросились на неё, представившись одновременно как ревизия, налоговая и

пожарная инспекция и требовали провести их по зданию, показать все закоулки. Но эта бюрократическая гидра в приемной никак не впечатлила девушку, она даже бровью не повела. Как они не старались - и суровые рожи корчили, и уговаривали, и поджог устраивали - всё бесполезно, хрупкая девушка оказалась крепче гранитной скалы. Белвард решил пойти по проверенному пути интимной дипломатии - выложил на стол бутылку с вином, которую прихватил из гостинничного номера пропавшей Муншедоу, и сделал томный голос. Поначалу казалось, что и на этом поле ребят ждет неудача, но вдруг по гранитной скале стойкости девушки прошла трещина и бутылка исчезла под стойкой. "Третья Королевская, дом номер 5, сегодня вечером", - прошептала она Вудсолу. Тот попытался уговорить её на встречу в укромном уголке здесь и сейчас, но снова уткнулся в её стойкость, поэтому пришлось сдаться и рассказать "истинную" причину их появления здесь - они искали Муншедоу. Девушка и бровью не повела от такого поворота, лишь сказала, что за похищение человека есть цена в 1500 золотых монеты. Ни у кого, конечно, таких денег не было, даже если бы они сложились вместе. А в это время дварф Айронгат, отпросившись в туалет, успел осмотреться в огромном зале, обойти его и даже заглянуть в одну из комнаток, которая оказалась библиотекой. Похоже, планировка была достаточно типовой, а Корнис скорее всего держали в каком-нибудь сыром подвале - в лучших традициях подобных заведений. Если так, то он догадывался как пройти туда, вот только два вероятных прохода охраняла куча бойцов, которых в одиночку не обхитрить. Дварф подозвал Вудсола, чтобы тот своей магией отвлек их, но даже противный запах, сотворенный магом, вызвал лишь как бы недоуменные, но в то же время брезгливые взгляды вооруженных молодчиков. Приключенцы не стали рисковать и нарываться на драку, поэтому вышли из гильдии, намереваясь сначала забрать причитающуюся за караван зарплату, а потом наведаться в дом, который указала девушка.

В застенках-2

[К Корнис наведывается женщина, дает ей задание и медальон с глазом.

Охранники отвели Корнис в комнату наверху, рядом с главным залом]

Дом, которого нет

Первым делом "**Цветные лошадки**"-1 пошли в торговую компанию - за последние пару дней финансы сильно истощились и плата за охрану каравана неплохо помогла бы. Здание компании нашли быстро, внутри за столами сидели клерки. Белвард подошел к одному из них, с которым был немного знаком. После небольшого общения и краткого пересказа своих приключений, мешочек с золотом сменил хозяина. Вудсол хотел взять и долю Муншедоу, но строгие правила этого не позволяли. После этого команда пошла искать дом, о котором им сказала девушка в гильдии. Третью Королевскую улицу они нашли быстро, а вот пятого дома почему-то нигде не было - за третьим сразу шел седьмой. Прохожие лишь посмеивались, когда приключенцы спрашивали их про дом. Тогда они стали барабанить в калитку седьмого и шуметь - к ним вышел крепкий молодой человек. Команда попросила его привести хозяйку и он привел - вышла дряхлая старушка, которая никак не была связана с Гильдией. Она рассказала, что по этому адресу часто

посылают, когда хотят избавиться от назойливых личностей. Вдруг к расстроенной команде подбежал мальчишка и отдал записку: там говорилось, что Корнис в Гильдии.

В гильдии-2

С одышкой, вспотевшие, уставшие “Цветные лошадки”-1 снова стояли перед девушкой за столиком. Она сказала, что Гильдия “нашла” Корнис, но чтобы её увидеть, им придется заплатить те самые 1500 золотых. Белварда озарило и он подозвал своих друзей для обсуждения. Девушка, видимо, приметив у Булварда в рюкзаке магический посох, сказала что возможен бартер. Волшебник помнил, что этот посох стоит больше, чем 1500 золотых, а сдачу им никто давать не собирался, поэтому он отказался от предложения. Вудсол предложил продать те ящики, которые они привезли с собой и за которыми никто не пришел, а проверить сделку можно было через клерка в торговой компании или караванщика. Остальные согласились, тем более, что выбирать не приходилось.

Продажа последних штанов: Начала

Первым делом приключенцы направились к своему старому знакомому караванщику с предложением заняться организацией продажи “лишнего” товара подороже. Тот с готовностью согласился, на глаз оценив ящики в 1000 золотых - это если продавать сейчас. Если же подождать до утра, можно было попытаться сплавить из за 1800. Как Белвард только его не упрашивал, применял все свои знания дипломатии, даже котика подарил - все бесполезно, караванщик не мог пойти против законов рынка. И хоть ждать было нельзя, но команда все же согласилась забрать деньги утром и стала думать, где же еще взять монеты. За всю их экипировку они бы и пары сотен не собрали, да и нужны ли голодранцы на защите общества? И тут Белвард, рывшийся в своем рюкзаке, увидел боевой посох, который нашел в Тристрате. Это было добротное магическое оружие, таким пользовались более умелые волшебники в Магическом Корпусе и наверняка за него можно было выручить нужную сумму. Оглянувшись вокруг, волшебник увидел ларек с волшебными предметами, куда и пошел продавать посох. Торговец явно хотел нажиться и предлагал относительно невысокую цену. После безуспешных попыток поторговаться команда пошла в лавку Зигмунда. С людоящером даже торговаться особо не пришлось - тот почти сразу предложил аж 3600 золотыми монетами, столько стоил абсолютно новенький посох! Белвард, не раздумывая, согласился и схватил тяжелый мешок с золотом. Попрощавшись с Зигмундом, приключенцы пошли напрямиком в гильдию. По пути Вудсол не удержался, оглянулся на продавца около ларька и радостно указал на тяжелый мешок. Ругань торговца утонула в рыночном гуле.

В гильдии-3: Возвращение

Тяжелый удар отворил высокие двери гильдии - уже в третий раз за сегодня. Пока по гулкому, необъятному залу несло золотое эхо, Белвард с довольной улыбкой закидывал мешок с золотом за спину. Девушку в приемной даже это не удивило, что, в свою очередь, уже не удивило приключенцев. Вудсол медленно и с важным видом пошире раскрыл мешок, и стал доставать по одной золотой монете. На это ушло

некоторое время, но вот уже на столе образовалась яркая желтая гора, заботливо отсчитанная - полторы тысячи монет, от такого веса и ценности, казалось, даже потолок стал ниже и почти виден. Невозмутимая скала в юбке внимательно следила за процессом и как только мешок с остатками сокровищ сомкнулся, подала знак охранникам. Не прошло и минуты, как из соседней комнаты вывели Корнис Муншедоу - в кандалах, уставшую, слегка потерянную, но живую и целую. Вудсол, все еще под действием огромного количества золота, впал в состояние крайней эйфории от воссоединения "**Цветных лошадок**". Он прыжками приблизился к плутовке, зажал её голову у себя под мышками и стал тереть ей макушку кулаком, крича нечленораздельно-счастливо, нечто вроде "Где же пропадала?!". Муншедоу, очевидно, не понравился такой горячий прием: она вырвалась из дружеских объятий волшебника и рванула к выходу, забыв что на ней остались кандалы. Белвард и остальная команда, наблюдавшая за сценой разинув рты, побежали за ней, но было поздно - бывшая циркачка скрылась в толпе и даже громохание цепей было не различить. Разочарованные от новой потери, приключенцы пошли в таверну.

Корнис, немного поплутав чтобы запутать следы, нашла укромное место, где ей удалось без лишнего шума и проблем избавиться от кандалов. В карманах было пусто, так что бывший охраннице каравана, исполняющей обязанности местной стражи, пришлось поворовать ради выживания. Улов был неплохим, одна лишь бутылочка яда стоила 300 золотых! Вечерело, ночевать на улице было холодно и Муншедоу стала искать убежище. Она вспомнила, что не так уж далеко есть притон, хозяин которого её хороший знакомый. Пусть окружение там весьма особенное, но для ночевки хватит.

15.03.2015

Драка с убийцами курьера, курьер был под защитой Гильдии, в Гильдии ничем не помогли,

Ад и содомия в гостиннице, Айронгат спит на кровати, Вудсол - в ванной с теплой водой, жирными ребрышками и "мочой".

29.03.2015

Встреча с Корнис
Бунт в городе
Драка на улицах

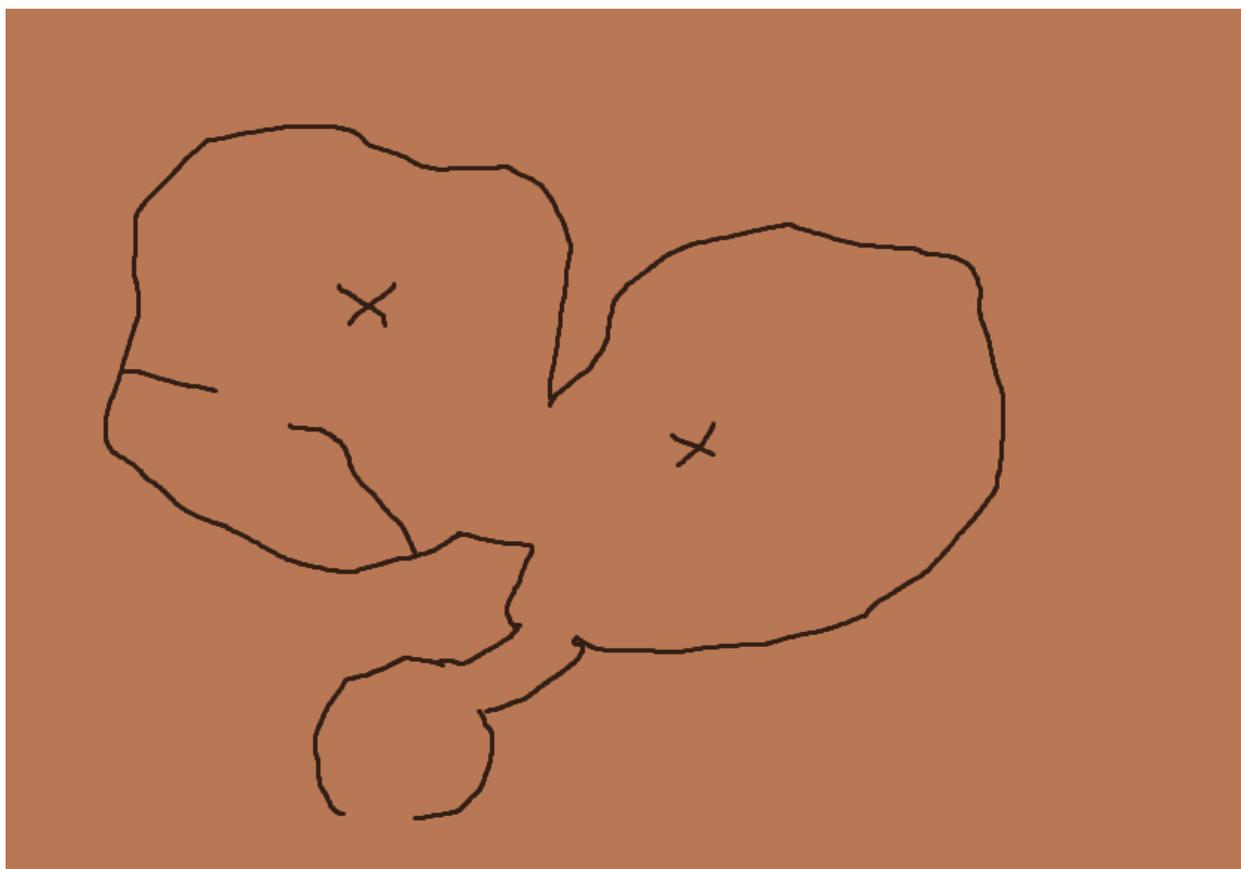
19.04.2015

У стен Гильдии

Драка с драконорождёнными
Переговоры с Амагаэлем
Побег из города

10.05.2015

Совет у стен Калпоры
Путь через болота
Засада гноллов



Посох боевого мага (продан)		необычный
Уровень 8	+2	3400 з.м.

Инструмент	(посох)
Улучшение:	броски атаки и урона
Критический:	+1d8 урона за каждый плюс
Талант (на день)	Свободное действие. Используйте этот талант, когда используете талант с эффектом “волна” или “вспышка”. Увеличьте размер волны или вспышки на 1.
Внутриигровая информация	<i>Такими посохами вооружаются боевые маги Первого Королевского Магического Корпуса Златогорья. Изготавливается из твёрдых пород древесины и усиливается стальными кольцами. На вершине находится красный кристалл, который увеличивает размер взрывных заклинаний.</i>

Жестокий боевой молот		необычное
Уровень 2	+1	520 з.м.
Оружие:	молот (одноручное)	
Улучшение:	Броски атаки и урона	
Критический:	+1d12 урона за каждый плюс	
Проф. +2	Урон 1d10	универсальное
Внутриигровая информация	<i>Боевой молот, изготовленный по орочьим технологиям. При том же весе, что и аналоги (5ф), гораздо удобней лежит в руке и наносит глубокие рваные раны. Из-за своего грубого и агрессивного дизайна высоко ценится теми, чья профессия сопряжена с угрозами другим людям и нелюдям.</i>	