ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

[13.01-14.01 1](#_Toc67963671)

[Арабэл 6](#_Toc67963672)

[Халлак, 19-24 Молота 1493 ЛД 8](#_Toc67963673)

# 13.01-14.01

## Химаджи Блеквуд

12 Молота

Сделано 13.01

1. Найти лекаря, который сможет помочь Джеку с его травмой. Обработать, проследить. Готов заплатить денег.

Есть лекари в храме Элдат, храме Мистры, военный врач в гарнизоне Пурпурных Драконов.

Травма у Джэка тяжелая и ему понадобится время на восстановление: 40 дней полного отдыха. При осуществлении деятельности требуется вдвое больше времени.

Можно ускорить с помощью трав и припарок: -10 дней, стоимость 150 зм

2. Найти кузнеца. Узнать цены на починку щита, либо на покупку нового.

Починка старого щита: 5 зм.

Покупка нового: 10 зм.

3. Устроиться на ночлег в местных постоялых дворах для всех членов партии. (Нужны цены на каждое действие) Х

13 Молота

Сделано 14.01

(Вроде в этот момент возвращается 2 и 3 партии в разное время)

1. Найти место ночлега для новоприбывших (Обсудить с тем человеком у которого остановились. Если остановились)

2. Созвать совет выживших приключенцев, либо поучаствовать в нём. (Уже обсуждали вчера)

3. Найти караванщиков, которые отправятся в Арабель, обсудить с ними возможность присоединиться к ним как охраной/попутчиками.

Караван: 14 вечером в город прибывает караван следующий из Долин в Арабэл (10 фургонов, 5 торговцев, 8 охранников, 10 погонщиков), которому действительно пригодятся охранники в караван, Стоимость услуг персонажей зависит от того кто будет ехать и насколько большое впечатление персонажи произведут на начальника охраны каравана.

Если как попутчики: с каждого персонажа 1 см за день пути.

## Ролан

13 Молота

Сделано 14.01

1. Завалиться в ближайшую забегаловку. Заказать выпивки на 1,5 золотых +-

2. Поучаствовать в совете.

3. Вернуться в таверну и подумать, как заработать денег.

Подумал. Деньги есть в сокровищнице дракона.

## Цеалмар

вечер 12 числа - отдохнуть по максимуму

Ок 😊

13 число - поискать кузнеца, чтобы взять пару ручных топоров; - практиковаться в местном наречии; - помолиться за упокой души Джека в святилище Хельма (если пустят последователя Багамута)

Два ручных топора – 10 зм.

В святилище Хельма в гарнизоне пустят.

14 число - практиковаться в местном наречии

Прогресс: +1 день /Chondathan

## Раломаер

вечер 13 числа - попытаться развеяться (carousing)

14 число - узнать, чем лучше кормить трессима, в случае успеха - взять еды себе и ему; - уточнить источник местного задания для дальнейшего обсуждения; - изучать серьги на предмет принципа работы

13.01 – поздно вернулись, никак.

14.01 – хрен его знает чем его кормить, мясо трескал за милую душу, орехи за еду не воспринимае.

5. Информация: задание на устранение эльфийских бандитов давал местный правитель (королевский наместник, Лорд Короны - Берент Вандурн. Награда за их уничтожение была 2000 зм.

Изучение серег (допуская что есть Detect Magic) – в виду отсутствия лаборатории требуется проверка Арканы с помехой.

Класс Сложности: 15. КС+10 или 20=Критический успех. Считается за два дня изучения.

Класс сложности -10 или 1 = Критический провал. Длительность исследования увеличивается на один день.

## Фэм

вечер 13 числа - отдохнуть по максимуму

14 число - вместе с Химэджи искать караван до Арабеля с целю присоединиться

Караван: 14 вечером в город прибывает караван следующий из Долин в Арабэл (10 фургонов, 5 торговцев, 8 охранников, 10 погонщиков), которому действительно пригодятся охранники в караван, Стоимость услуг персонажей зависит от того кто будет ехать и насколько большое впечатление персонажи произведут на начальника охраны каравана.

## Загреб

13.01.1493

отдыхает в комфорте таверны, заводит знакомства, пьет эль и играет в карты. Закупается перед дорогой в Арабель

заводит знакомства – проверка Убеждения (7). Пил и ел в Харчевне (-5 см)

играет в карты – проверка инструментов (Карты). (7) (-7 см)

Закупается – чем именно?

## Шейн

13.01.1493

приобретет набор лекаря (на деньги из лута пожалуйста), будет ухаживать за травмированными в отряде. Попытается выяснить, какому божеству молился покойный Джек.

приобретет набор лекаря (на деньги из лута пожалуйста) – требуется решение всей пати.

будет ухаживать за травмированными в отряде- самый травмированный уже потянул ногу.

Попытается выяснить, какому божеству молился покойный Джек. – К САШЕ

## Хел

13.01.1493

Попытается найти торговца, который обменяет его двуручник на другое оружие и товары по более выгодной цене (больше чем половина стоимости)

Двуручник нужен только дварфу. Сделай проверку Харизмы.

## Джэк

от 12.01.1493

Да че это за вояки одни собрались в отряде. Да и хотел положиться только на свои навыки, без какой либо помощи, а в итоге получил в спину залп из веток. Черт, и тут каждый куст хочет тебя прибить? Но эти товарищи вытащили меня из этой передряги. Не хочется быть обузой, так что надо будет прибегнуть той самой помощи.. Надеюсь поможет с излечением ноги, хоть и воин должен принимать все удары, но это мой стиль. Все ради свершения великих дел!

Джэк прикупит новое копье и даггер, вроде ещё есть деньги и будет тренероваться, стараясь не наступать на больную ногу

Копье – копий нет, дварф кузнец работает очень мало с деревом.

Кинжал – 1 зм.

Тренироваться не наступая у Джэка не получается. Сразу же наступая на ногу он ее подварачивает. Время исцеления: +2 (42 дня)

## Морн

13.01.1493

Довно я не был так не удовлетворён своими поступками. Не думал, что волки были призваны, если только оставил только холодную логику, то понял что надо идти в перед, а не поддаваться страху. Из за этой ошибки отряд чуть не полег. Но все выбрались, мои навыки меня все же не подводят и надо им доверять.

Кот. Магический кот. Возможно он и выглядит милым и пушистым... Где то читал что тут такие штуки водятся. Нам повезло с тем, что он сам пришёл к нам.

ЗАЯВОК НЕТ?

## Эндер

13.01.1493

Такого разгрома я не ожидал. Ну и собралось всякое... Эльф-отряд не доделанный, без эльфов. Да и плана не было, план, где мы врывается с ноги - плохой план. Да ещё эти оболтусы, ноги их не держат, держался до последнего, но чёртов маг, играет не по правилам. Но всеж, все мы вылезли из этой заворушки. Не хочу терять своих товарищей, а мог просто убежать. Я рад, что этого не сделал.

ЗАЯВОК НЕТ?

## Гарм

14.01.1493

Гарм - после возвращения от крепости сдаст щит на починку (и при необходимости возьмёт новый) и приценится к ассортименту кузнеца (интересует в первую очередь продажа кольчуги и покупка кольчужной рубашки). На собрании предложит свою кандидатуру на место отрядного счетовода.

Щит (починка): 5 зм.

Проверка Харизмы: 18+0=18

Кольчуга: 75 зм. Купит за 40 зм.

Кольчужная рубашка: 50 зм. Продаст за 50 зм.

## Нильс

14.01.1493

Нильс - по возвращению в лагерь попробует поискать, где разжиться картой Халлакского леса (хотя бы схематичной). После собрания порасспрашивает народ из других отрядов, и попытается зарисовать, какими маршрутами мы выбирались от крепости + примерно прикинуть, где находится домик с черепами на деревьях.

Карту можно купить у картографа: 15 зм.

Проверка Инструменты картографа: 11

## Аббад

# Арабэл

## Фэм

Что интересует Фэма (v. 1.0):

### - уточнить, как долго Дорн с караваном тут, где остановятся;

#### - устроить отряд в приемлемом по цене-качеству месте;

##### - сообщить Пурпурным Драконам про юные ноблей, что решили убиться об гоблиноидов;

«Ой, беда-то какая!» - отвечает Мечмайор , к которому удается получить доступ

###### - жена, встреча с ней, поговорить-подарить и так далее

- родители, повидать

### - штаб отряда;

#### - долговые бумаги;

#### - проверить, не было ли проблем от его прест.деяния семье за последнее время (закон/шантаж и так далее)

Проблем не было.

#### - сходить к Кровавым Воронам по ситуации, ~~мб навести связь на уровне отрядов;~~

#### ~~- семьи командиров вместе с Химэджи, а то Никита;~~

Информация про основателей отряда будет чуть позже.

#### - общая обстановка в Восточных Марках;

#### - узнать про караваны в обратном направлении;

Караваны в среднем отходят 1 раз в 3 дня (1к6):

- через 5

- через 8

- через 9

#### - узнать про купцов из Халруа

Сначала собрать слухи.

Потом собрать реальную информацию.

#### - узнать про Повелителей Клинков, мб с отсылкой на имя;

Библиотеки – нет

Таверны – список

Мудрецы -

#### - узнать про обращение с куши (Леший хорош, но понимание про него лучше не только ему иметь)

Библиотеки – нет

Таверны – список

Мудрецы - список

#### - по возможности проверить прошлое текущих членов отряда по бумагам штаба (если есть);

#### - узнать про дракона Фелголоса;

Фелголос – сказания, легенды, что про него слышно?

#### - узнать про Братство с востока Халлака;

Кто это такие, когда появились, чем занимаются, лидер, Штаб-квартира\*?

- если не будет спешки/туго по средствам, день перед отъездом провести с семьей.

Что-то может делать не Фэм, но хотелось бы знать, куда-где это можно делать )

##### По точкам интереса:

###### постоялые дворы

###### библиотеки/архивы

###### органы власти Короны

###### жилье семей

###### штабы отрядов

###### рынки

Группа 1 отправляется в обратном направлении = к своим напарникам и товарищам.

# Халлак, 19-24 Молота 1493 ЛД