

Сессия №4, 10 июля, Бой с Кирель на разъезжающихся платформах

Кратко

Сразу после событий прошлой сессии партия вступила в тяжелый бой против коа-тоа и [Кирель](#) в [Искаженное пространство боя](#). Во время боя выяснилось, что [Кристаллы коа-тоа](#) позволяют частично управлять движением платформ, а вдали виднелось нечто похожее на [Предполагаемый портал](#). Победа досталась тяжело: [Бернард](#), брат [Лилет](#), погиб, но партия все же дождала противников.

Финал боя оказался не менее важным, чем сама схватка. Когда Кирель оказалась на грани поражения, она начала просить пощады, и партия отказалась от немедленной расправы. Это решение стало поворотной точкой всей дальнейшей сюжетной линии.

Мета

- Пакет импорта пользователя: объединенное описание сессий 4 и 5
- Номер статьи в каноне вики: №4
- Дата сессии: 10 июля

Ключевые персонажи партии

- [Эля](#)

- [Шива](#)
- [Кен](#)
- [Салта](#)
- [Тима](#)
- [Стас](#)

Ключевые NPC

- [Кирель](#)
- [Коа-тоа](#)
- [Лилет](#)
- [Бернард](#)
- [Ленард](#)

Локации

- [Искаженное пространство боя](#)
- [Предполагаемый портал](#)

Предметы и находки

- [Кристаллы коа-тоа](#)

Хронология

Начало схватки

Партия оказывается в искаженном пространстве сразу после столкновения с Кирель в конце предыдущей сессии. Вместе с героями в бой вступают орки-союзники Ленард и Бернард, а противостоят им [Коа-тоа](#) и сама Кирель.

Разъезжающиеся платформы

Поле боя устроено как набор платформ над пропастью. После первого раунда платформы начинают разъезжаться, и обычное перемещение превращается в отдельную проблему, требующую прыжков и импровизации.

Кристаллы коа-тоа и дальний портал

У коа-тоа обнаруживаются странные кристаллы. По ходу боя партия понимает, что эти кристаллы позволяют частично влиять на движение платформ. Вдали при этом замечают объект, похожий на портал, который может быть связан и с кристаллами, и с возможным возвращением в родной мир.

Потери и перелом боя

Сражение идет тяжело: атаки мажут, ситуация несколько раз висит на волоске, а решающий перелом приносит своевременный хил Салты. Несмотря на это, партия теряет Бернарда, брата Лилет.

Пощада Кирель

После победы над коа-тоа партия выходит на финальное столкновение с Кирель. В последний момент она начинает умолять о пощаде, и герои решают остановиться и поговорить с ней вместо немедленного убийства.

Важные факты и открытия

- Коа-тоа использовали кристаллы, связанные с движением платформ.
- В глубине искаженного пространства находился объект, похожий на портал.
- Бернард погиб именно в этом бою.
- Кирель была оставлена в живых после просьбы о пощаде.

Незавершенные линии

- Что именно делают кристаллы коа-тоа и можно ли использовать их вне искаженного пространства.

- Куда ведет замеченный портал.
- Насколько оправдано было решение оставить Кирель в живых.

Сырой лог

После событий прошлой сессии партия сразу оказывается в тяжелом бою против коа-тоа и Кирель на разъезжающихся платформах над пропастью. У коа-тоа были кристаллы, которые позволяли частично управлять движением платформ, а вдали виднелось что-то похожее на портал. Бой вышел тяжелым и хаотичным, а решающий вклад в победу внес вовремя пришедший хил Салты. В сражении погиб Бернارد, брат Лилет. После победы над коа-тоа партия уже собиралась добить Кирель, но в последний момент она начала просить пощады, и герои остановились, решив сначала поговорить.

Revision #2

Created 2026-07-17 21:19:58 UTC by Admin

Updated 2026-07-17 21:26:46 UTC by Admin