

Сессия №5, 17 июля, Кирель, Анжела и комната Варанга

Кратко

После боя с [Кирель](#) партия отказалась от немедленной расправы и попыталась разобраться в том, что на самом деле происходило вокруг нее, [Трионид](#), [Анжела](#) и [Казино](#). Постепенно выяснилось, что Кирель была не только врагом, но и частью более сложной схемы, а Анжела, вероятно, действовала за спиной [Лански](#).

Группа укрылась в [Убежище Волоруса](#), выслушала Кирель, использовала [Гадальные карты](#), чтобы выбрать линию поведения, и в итоге пошла к Лански. Там удалось вывести Анжелу на признание, а заодно оформить важную теорию о том, что казино связано с порталом из подземного мира.

Финалом сессии стало исследование [Комната Варанга](#). Партия нашла [Меч Варанга](#), [Синие камни Варанга](#) и [Дневник Варанга](#), из которого всплыли новые имена и зацепки: [Демира](#), [Азура](#), [Принцесса Сераты](#) и [Займус](#).

Мета

- Пакет импорта пользователя: объединенное описание сессий 4 и 5
- Номер статьи в каноне вики: №5
- Дата сессии: 17 июля

Ключевые персонажи партии

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

Ключевые NPC

- [Кирель](#)
- [Трионид](#)
- [Анжела](#)
- [Лански](#)
- [Клеменс](#)
- [Волорус](#)
- [Варанг](#)
- [Займус](#)
- [Демира](#)
- [Азура](#)
- [Принцесса Сераты](#)

Локации

- [Убежище Волоруса](#)
- [Казино](#)
- [Нижние уровни казино](#)
- [Комната Варанга](#)
- [Депал](#)
- [Серат](#)

Предметы и находки

- [Гадальные карты](#)
- [Меч Варанга](#)
- [Синие камни Варанга](#)
- [Дневник Варанга](#)

Хронология

Разговор с Кирель

После боя партия отказывается от немедленной расправы и начинает разговор с Кирель. Выясняется, что она была связана с Трионидом, а его смерть стала для нее важнейшим триггером.

Убежище и выбор стратегии

Группа забирает Кирель с собой и уходит в убежище Волоруса. Там герои обсуждают дальнейшие шаги и узнают, что указания ей передавала Анжела. После этого партия использует гадальные карты, чтобы решить, стоит ли шантажировать Анжелу или сразу идти к Лански.

Ход к Лански

Шантаж Анжелы выглядит плохим вариантом, а разговор с Лански дает смешанный, но приемлемый результат. Партия решает не приводить к нему Кирель, чтобы не подвергать ее немедленной опасности. Лански вызывает Клеменса, находит Анжелу и добивается от нее признания.

Теория о казино и подземном мире

Во время разговора складывается версия, что казино "Счастливая рука" может быть связано с порталом из подземного мира. Партия предполагает, что нижние уровни казино буквально соприкасаются с демонической реальностью и что именно оттуда могла появиться Кирель.

Сделка и комната Варанга

Лански признает, что партия выполнила свою часть сделки, и открывает доступ в комнату Варанга. Дополнительно он просит вернуть ему Кирель, потому что демоны запрещены в Депале и ее побег может ударить по его положению.

Находки у Варанга

В комнате Варанга партия находит меч, синие камни с магическим следом и дневник. Именно дневник становится главной находкой: из него и последующего обсуждения всплывают имена Демиры, Азуры, принцессы Сераты и Займуса. Сессия заканчивается намерением идти к Займусу и продолжать расследование.

Важные факты и открытия

- Кирель оказалась не просто врагом, а фигурой с личной драмой и связью с Трионидом.
- Смерть Трионида стала одним из главных эмоциональных двигателей конфликта.
- Анжела управляла действиями Кирель или по крайней мере направляла их.
- Лански, судя по всему, не контролировал ситуацию полностью и сам не знал всей правды.
- Казино может стоять на портале из подземного мира.
- Комната Варанга и его дневник открывают новую линию, ведущую к Займусу.

Незавершенные линии

- Насколько можно доверять Кирель после боя.
- Каковы были точные цели Анжелы.
- Что именно происходит на нижних уровнях казино.
- Почему линия Варанга, Демиры, Азуры и принцессы Сераты выходит именно через текущее расследование.
- Что именно нужно Займусу и как он связан с Варангом.

Сырой лог

После боя разговор с Кирель радикально меняет картину. Выясняется, что она была связана с Трионидом, а его смерть стала для нее важнейшим триггером. Вместо немедленной расправы партия берет ее с собой, получает убежище у Волоруса и начинает разбираться, кто именно дергал за ниточки. Постепенно фокус смещается на Анжелу, которая, судя по всему, действовала за спиной Лански и передавала Кирель указания.

Дальше группа использует гадальные карты, добытые у Руфуса в прошлой сессии, чтобы выбрать стратегию. Шантаж Анжелы выглядит плохим вариантом, а прямой разговор с Лански дает смешанный, но более перспективный результат. Партия идет к Лански, не приводя к нему Кирель, чтобы не подвергать ее немедленной опасности. Лански вызывает Клеменса, находит Анжелу и выжимает из нее признание.

На этом фоне всплывает важная теория: казино может быть связано с порталом из подземного мира, а его нижние уровни, возможно, буквально соприкасаются с демонической реальностью. После разговора Лански признает, что партия выполнила свою часть сделки, открывает доступ в комнату Варанга и просит по возможности вернуть ему Кирель, объясняя это тем, что демоны запрещены в Депале и ее побег может ударить и по нему самому.

Финалом этой сессии становится исследование комнаты Варанга. Партия находит меч, странные синие камни с магическим следом и дневник Варанга. Из дневника и обсуждения всплывают новые имена и зацепки: Демира, Азура, принцесса Сераты и Займус. После этого группа собирается двигаться дальше уже с новым пластом информации.

Revision #3

Created 2026-07-17 21:20:07 UTC by Admin

Updated 2026-07-17 21:30:21 UTC by Admin