D&D - ХРОНИКИ КОЛЛТОНА

ИСТОРИЯ ГЕРОЕВ

ЧАСТЬ 18

ЗОВ ПРИРОДЫ



Комикс по восемнадцатой игровой сессии

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



УЛЬФРИК

Следопыт, мечник, маг дыма



ЭРИК

Астральная магия и лечение



НОВА САЙФЕР

Варвар с механической перчаткой



СТАСЯН И АРКАША

Орк-географ и верный пёс



ЛИЯ

Менталист, стрелок, проводник душ



ИЗЯ

Природная магия и дальний бой



ДУБОВИК

Алхимик в новом тяжёлом доспехе



ЮСИЛИЯ

Торговец, арбалетчица, служит Люмену



ХОЗЯИН

Сопровождающий в чёрной броне

ПЕРЕД НАЧАЛОМ СЕССИИ



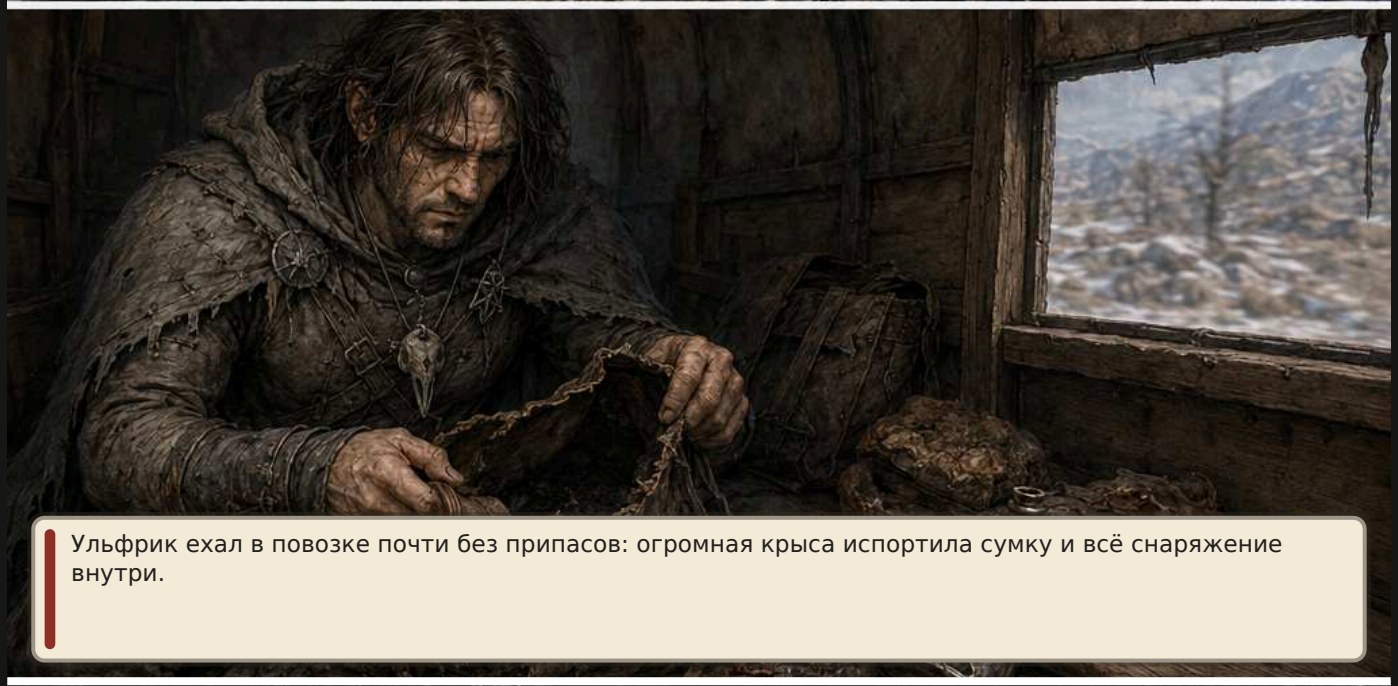
После столкновения с конокрадами в Нарсе один из воров сумел уйти на лошади Юсилии. На телах остались печатки с молнией - знак гильдии воров.

На рассвете отряд продолжил путь на север к Мидгарду. С героями ехал Хозяин; один мифриловый клинок находился у него, остальные всё ещё хранились в резиденции Яра. Никто не знал, что за ними уже отправили невидимых охотников.

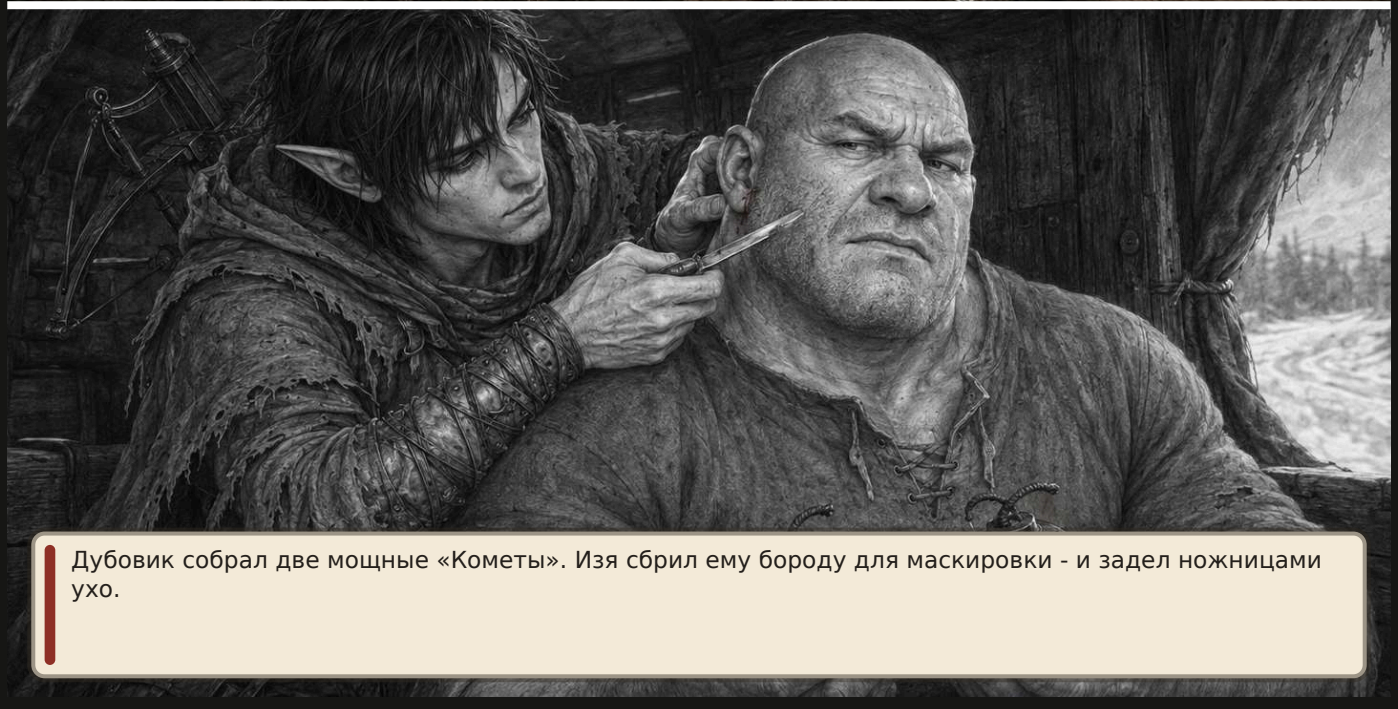
01 ДОРОГА ОТ ПОРТУМА



После Нарса путь снова лёг на север. Юсилия получила старую лошадь, а Хозяин нёс клинок, чёрные доспехи и самозарядный арбалет.

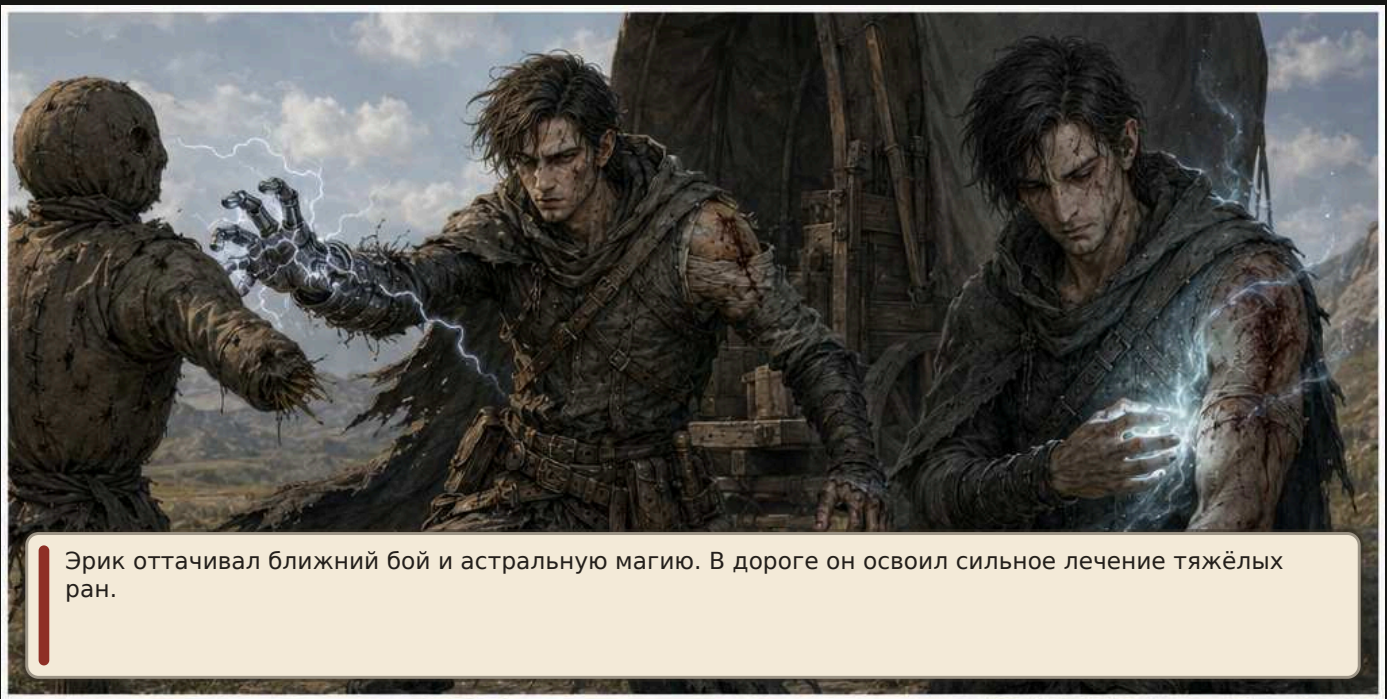


Ульфрик ехал в повозке почти без припасов: огромная крыса испортила сумку и всё снаряжение внутри.



Дубовик собрал две мощные «Кометы». Изя сбрил ему бороду для маскировки - и задел ножницами ухо.

02 ТРЕНИРОВКИ В ПУТИ



Эрик оттачивал ближний бой и астральную магию. В дороге он освоил сильное лечение тяжёлых ран.

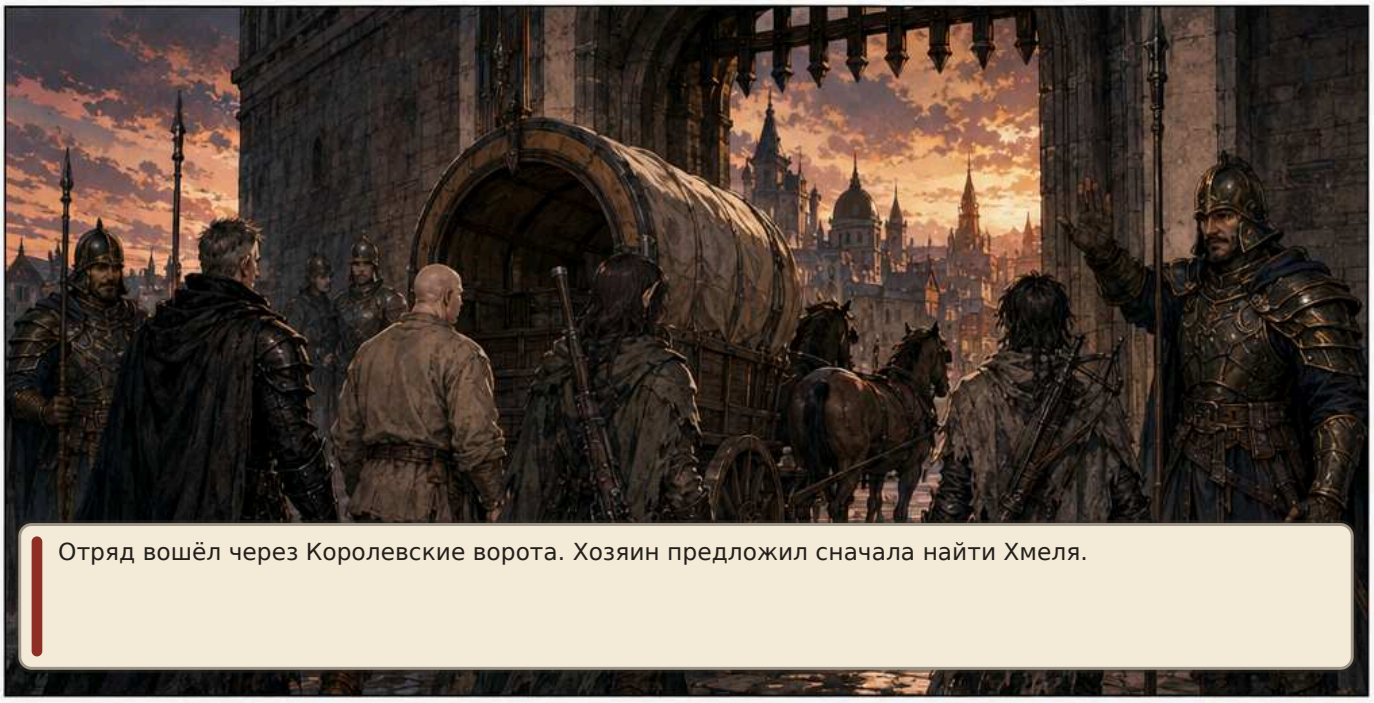


Стасян укреплял связь с природой и учился направлять силу через деревянную флейту.

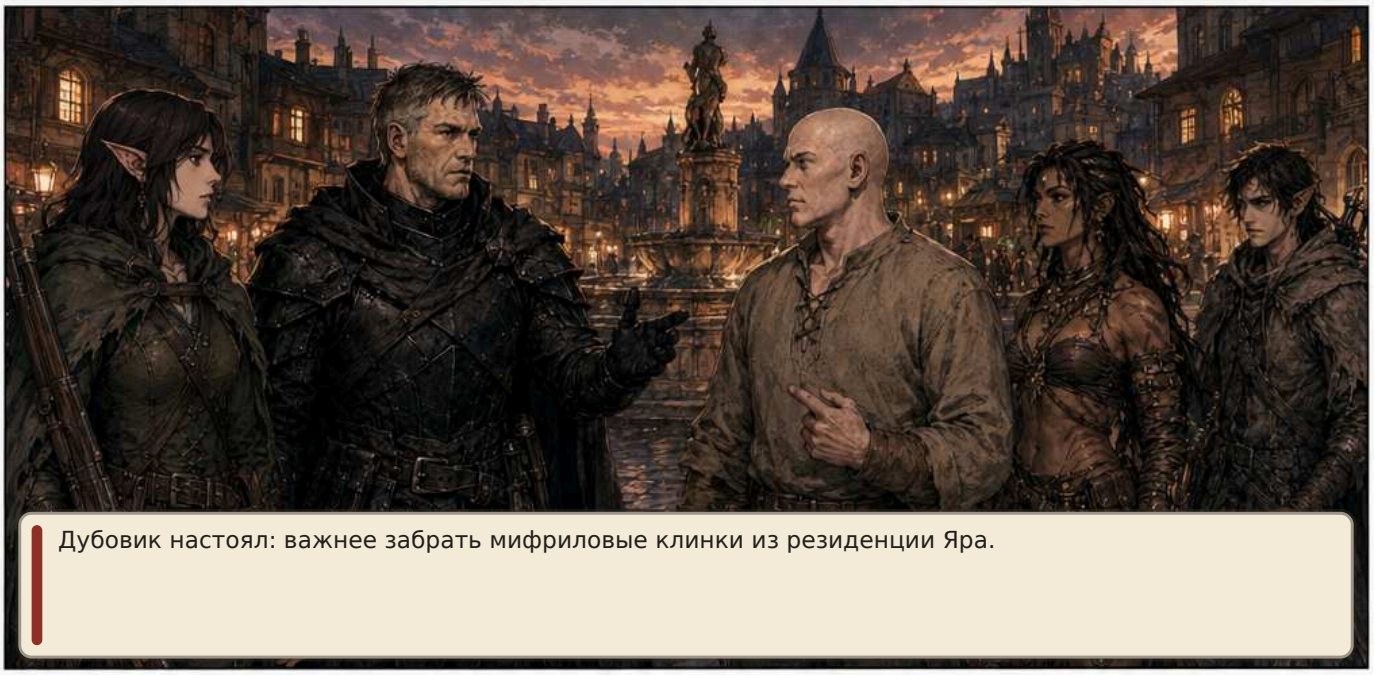


На торговом посту Юсилия разговорила Хозяина. Вскоре впереди выросли стены Мидгарда.

03 ВОЗВРАЩЕНИЕ В МИДГАРД



Отряд вошёл через Королевские ворота. Хозяин предложил сначала найти Хмеля.



Дубовик настоял: важнее забрать мифриловые клинки из резиденции Яра.

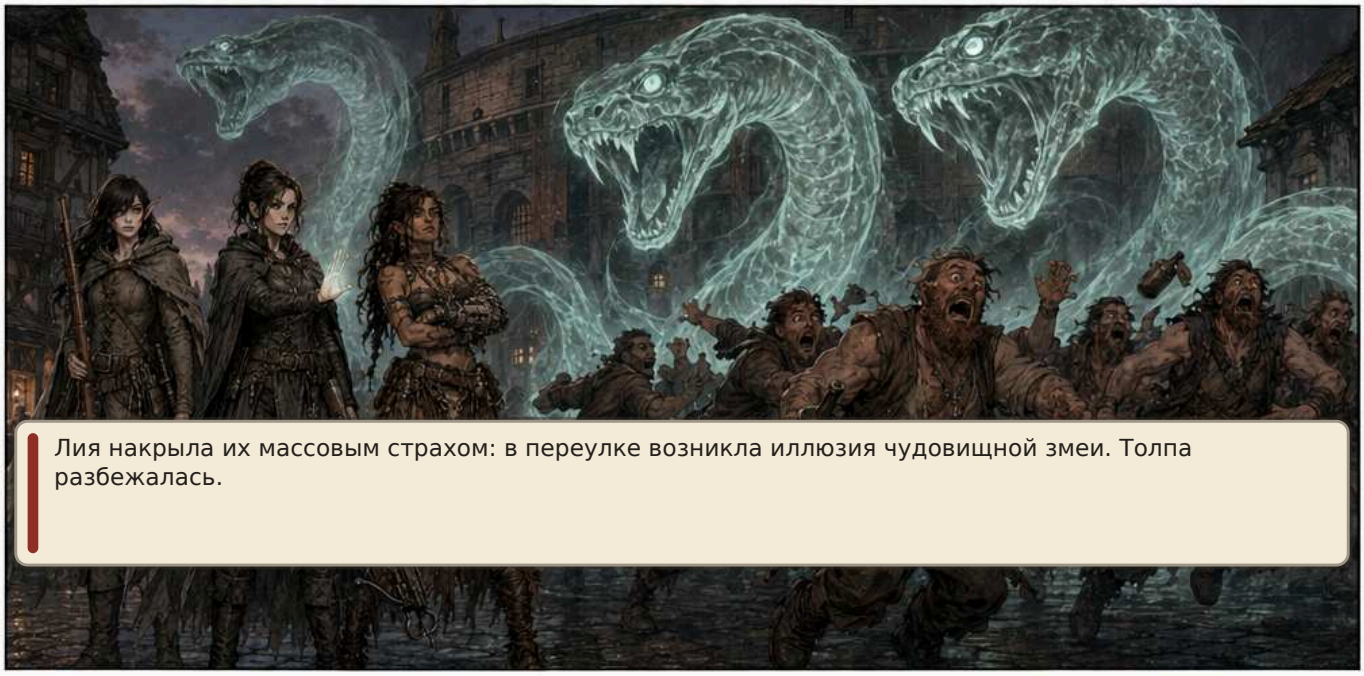


Герои разделились: к резиденции, на рынок и к закрытой до утра гильдии бардов.

04 ЗМЕИ У АРЕНЫ



У арены десять пьяных мужчин не собирались уступать дорогу Лие, Юсилии и Нове.



Лия накрыла их массовым страхом: в переулке возникла иллюзия чудовищной змеи. Толпа разбежалась.



Гильдия бардов была закрыта. Зато героини услышали слух: Яр будто бы кормит тела огромным змеям.

05 СЛУХИ И ЖЕЛЕЗО



В «Вороне» Юсилия сыграла брошенную жену. Продавец слухов выдал главное: Яр ушёл с большей частью войска.



Новость о слабой охране резиденции быстро собрала на улице возбуждённую толпу.



На рынке Дубовик заказал цельную железную оболочку. Ульфрик и Изя тоже обновили броню и снаряжение.

06 У РЕЗИДЕНЦИИ



Из резиденции вышел избитый человек. Толпа дрогнула, а герои начали искать боковые входы.



Дверь сбила Юсилию. За стеной Лия ощутила несколько живых существ под магической защитой.

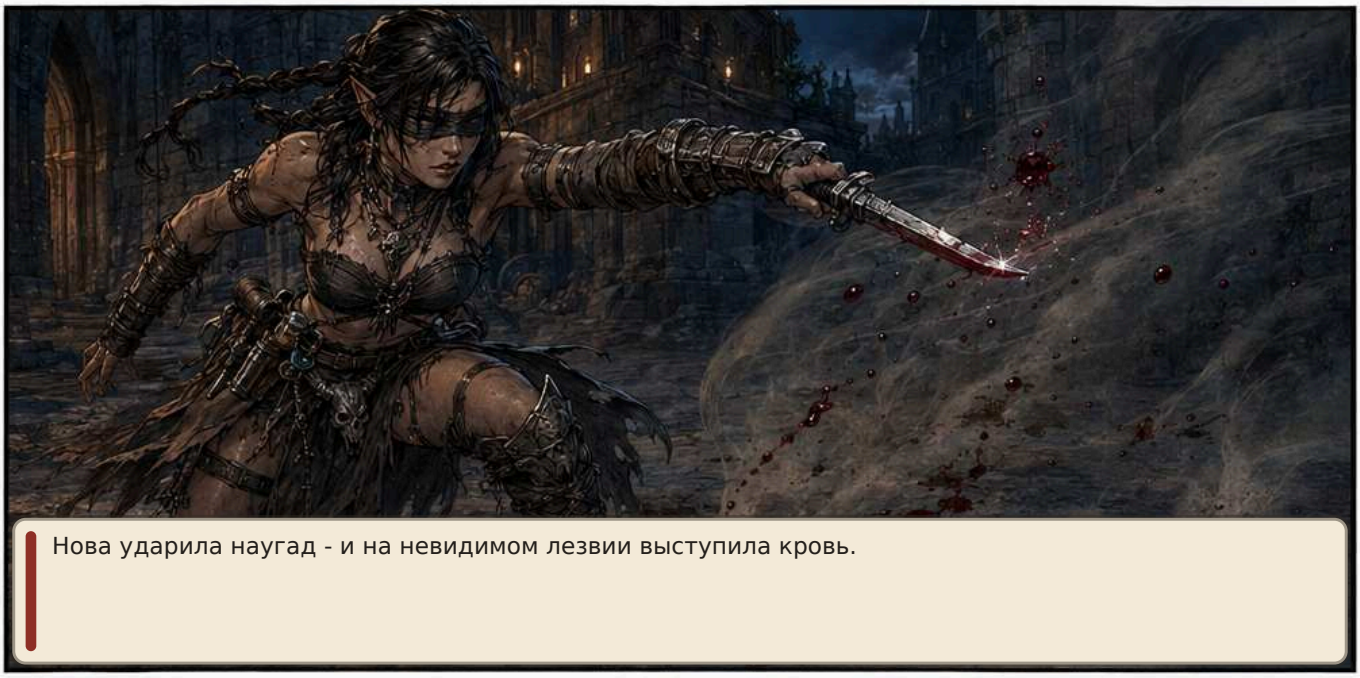


Заклинание Эрика обернулось против него: он уснул. Юсилия привела его в чувство, а невидимый клинок едва не задел Нову.

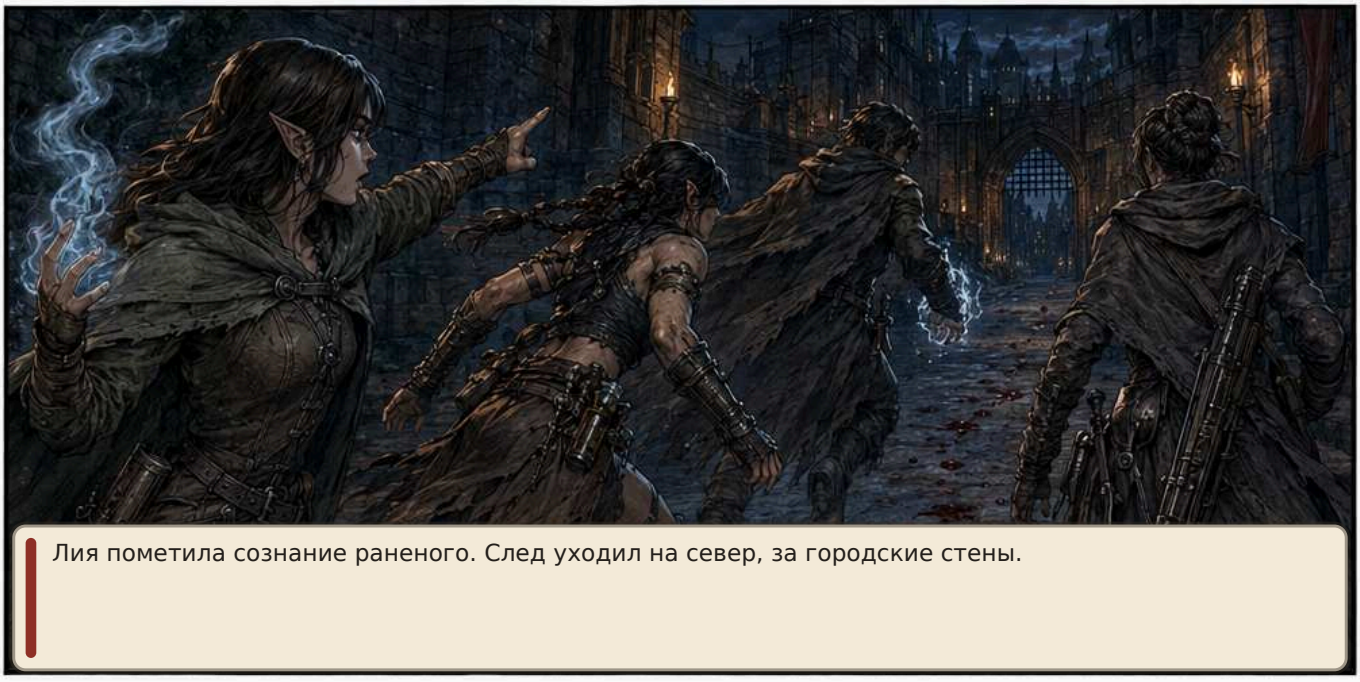
07 НЕВИДИМЫЕ БЕГЛЕЦЫ



Пробуждённый Эрик увидел четверых невидимых беглецов. Один нёс на себе спящего человека.



Нова ударила наугад - и на невидимом лезвии выступила кровь.

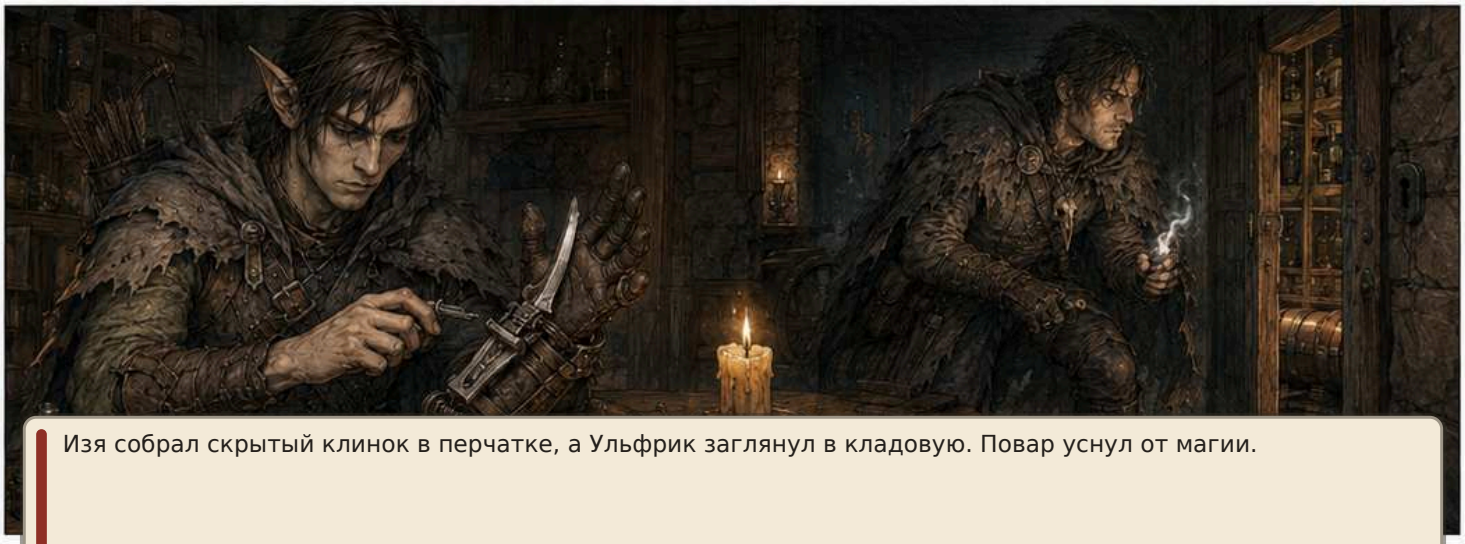


Лия пометила сознание раненого. След уходил на север, за городские стены.

08 ДВАРФ В КОНСЕРВНОЙ БАНКЕ



В таверне Стасян соревновался с поваром-орком в гроге. Призрачный собутыльник прошептал: «Нас убил дварф в банке».

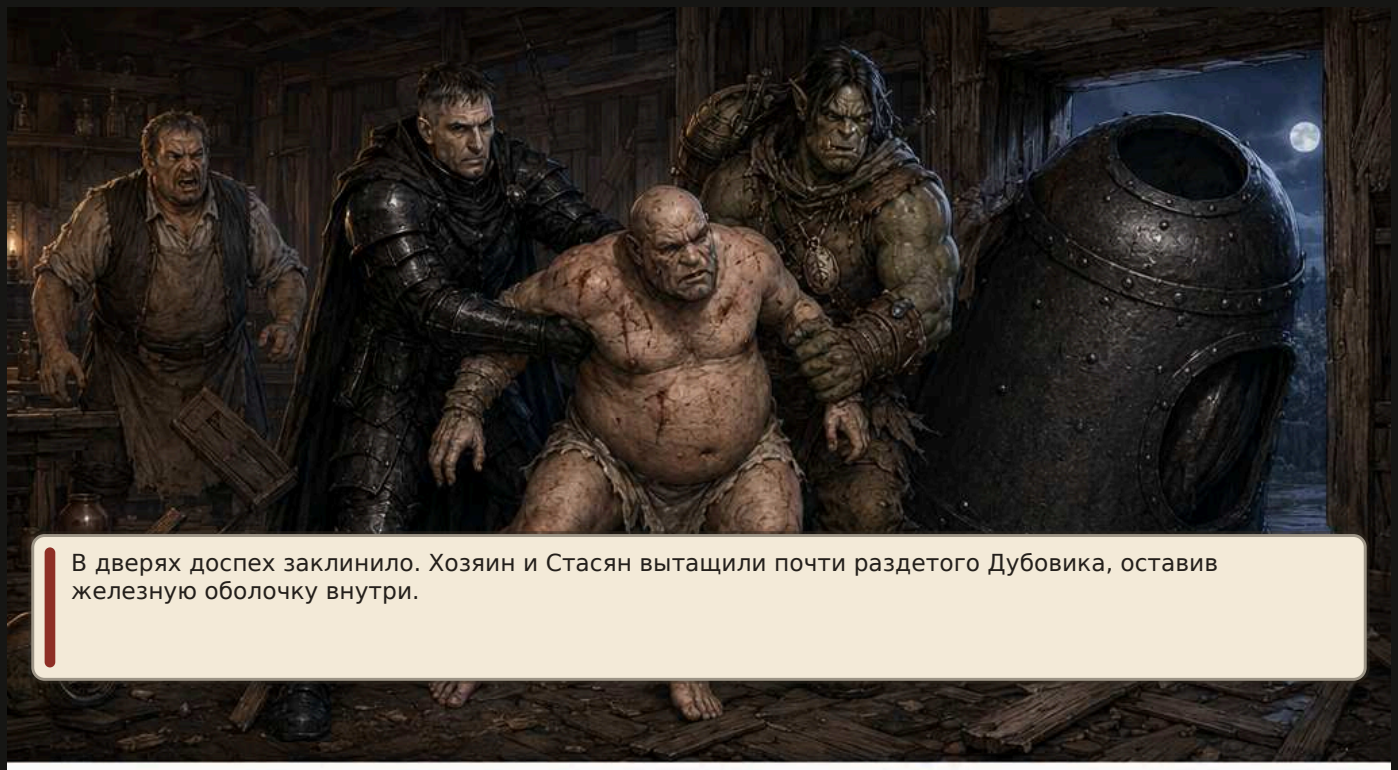


Изя собрал скрытый клинок в перчатке, а Ульфрик заглянул в кладовую. Повар уснул от магии.



Дубовик прыгнул в новом доспехе - и проломил этажи до самого подвала.

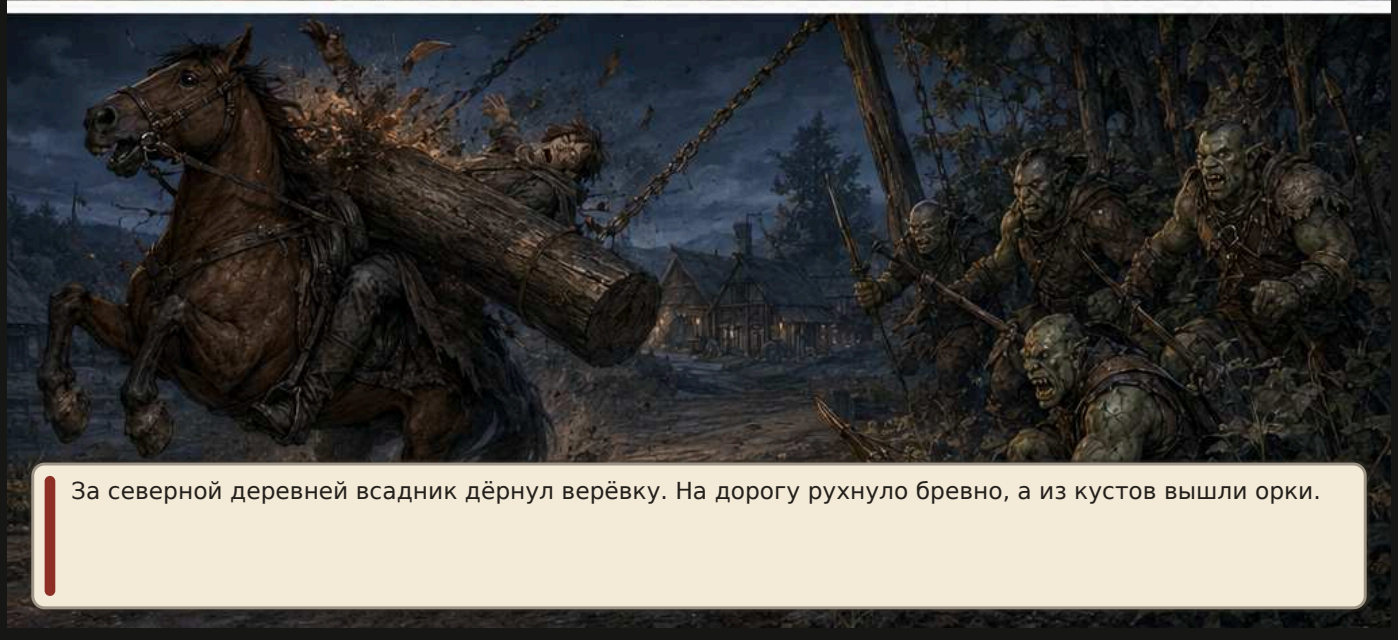
09 ПОГОНЯ НА СЕВЕР



В дверях доспех заклинило. Хозяин и Стасян вытащили почти раздетого Дубовика, оставив железную оболочку внутри.



Отряд бросился за меткой Лии: верхом, бегом и в повозке.



За северной деревней всадник дёрнул верёвку. На дорогу рухнуло бревно, а из кустов вышли орки.

10 ОРОЧЬЯ ЗАСАДА



Шаман поднял бурю. Один орк уснул, остальные ринулись в бой; заклинание медведя сорвалось.



Стасян заиграл на ритуальной флейте, а Изя стянул врагов живыми плетями.



Топор разорвал кольчугу Лии. Она убила орка у лошади, а Ульфрик рухнул на землю.

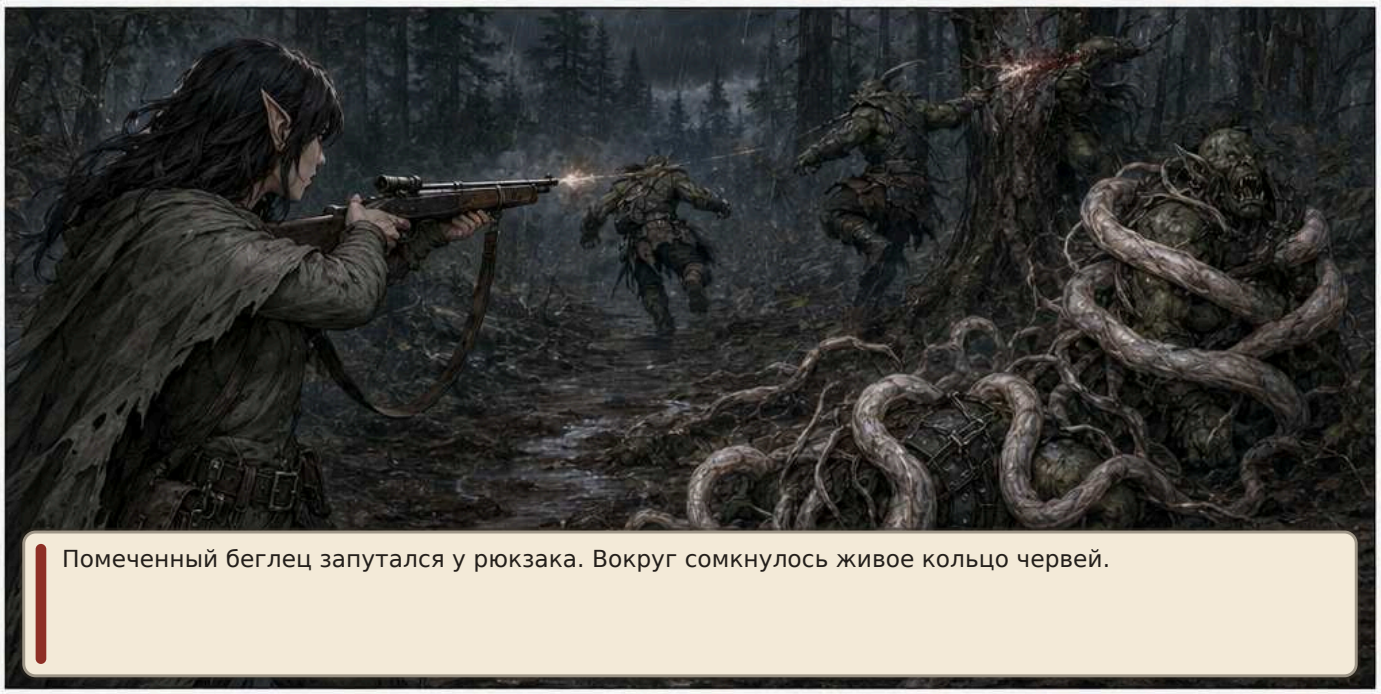
11 ЗОВ ПРИРОДЫ



Из земли вырвались черви-змеи с круглыми зубастыми пастями. Изю и Стасяна они не трогали.



Разрубленные твари превращались в новые пасти. Орки дрогнули: часть погибла, остальные бежали.

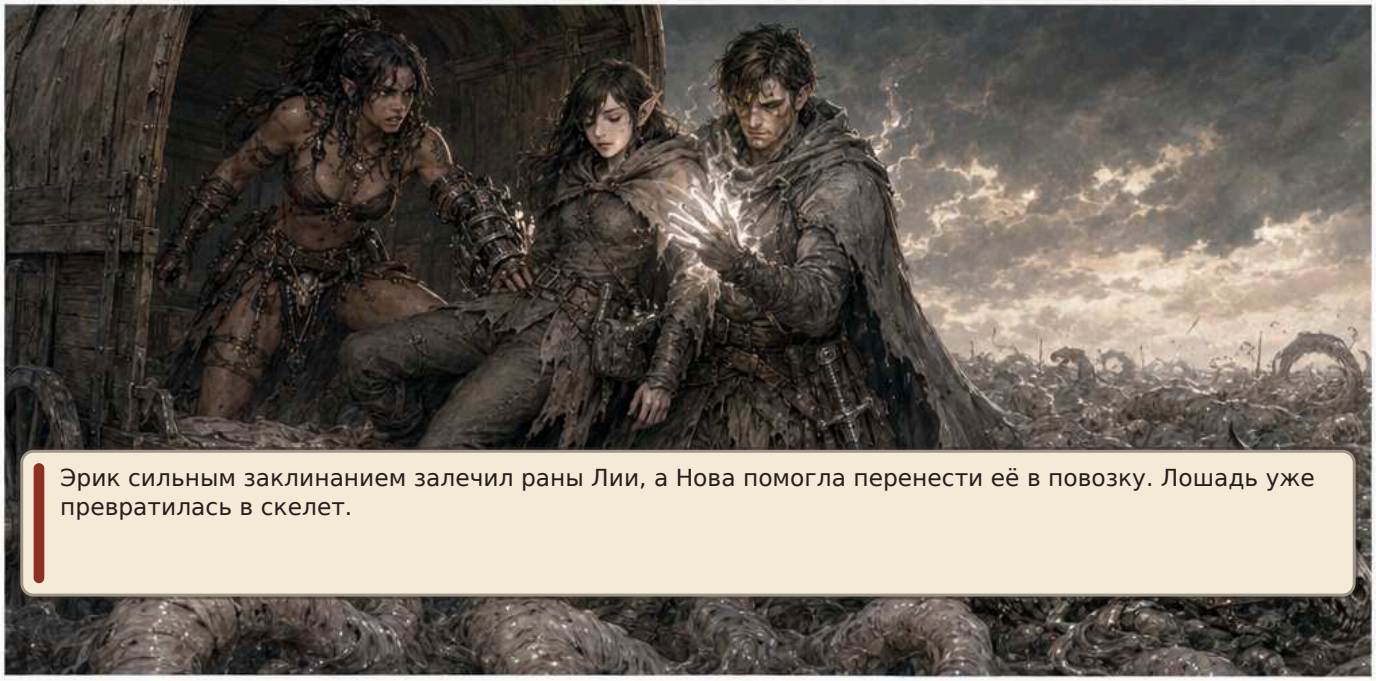


Помеченный беглец запутался у рюкзака. Вокруг сомкнулось живое кольцо червей.

12 КЛИНОК И СПИРТ



Черви обвили ноги Стасяна, но не кусали. Он добрался до рюкзака и вынул мифриловый клинок.



Эрик сильным заклинанием залечил раны Лии, а Нова помогла перенести её в повозку. Лошадь уже превратилась в скелет.



Спирт заставил червей отступить. Стасян облился грогом и потянул повозку, пока Хозяин расчищал путь.

13 СПАСТИ АРКАШУ



Аркаша сорвался с места и оказался среди червей. Стасян мог лишь смотреть, как они обвивают пса.

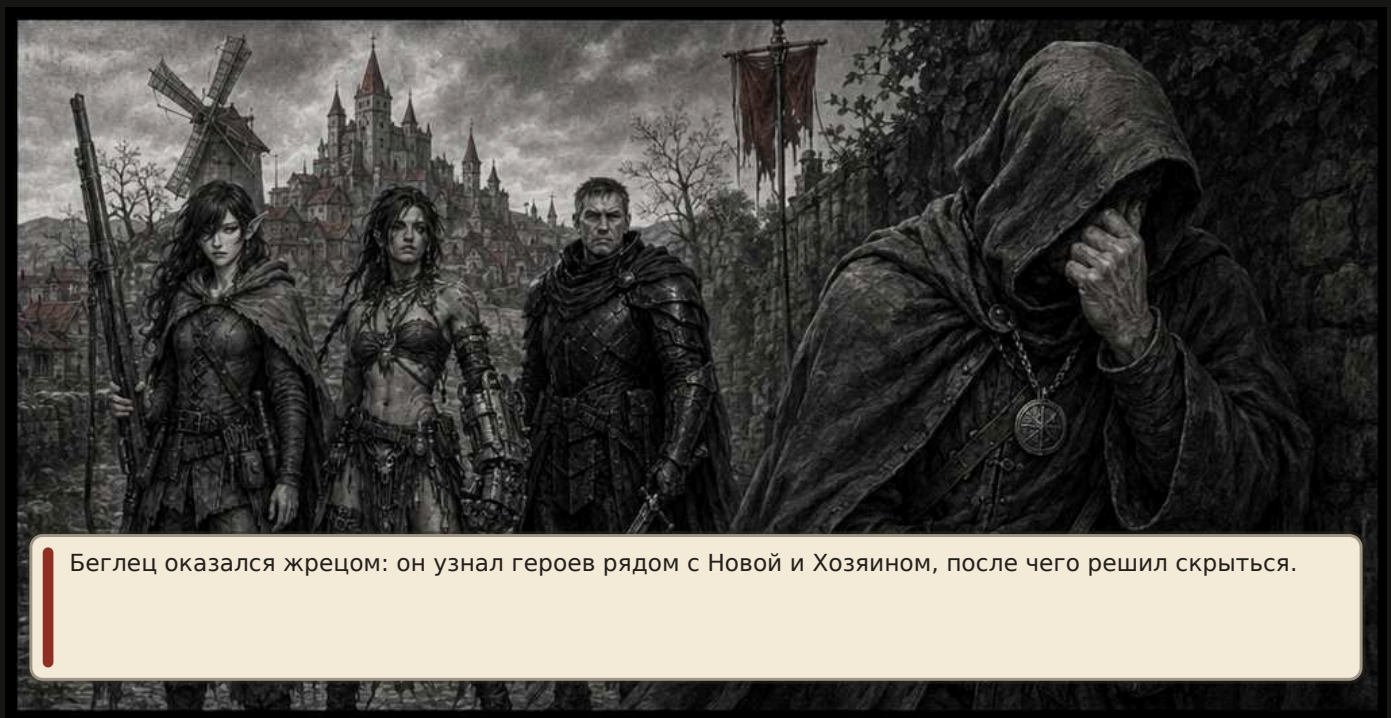


Ульфрик шагнул в кишащее поле и вытащил Аркашу, отбиваясь от зубастых тварей.



Затем Стасян понёс раненую Лию к погибшему беглецу. Над телом поднялась душа.

14 ТРИ ВОПРОСА



Беглец оказался жрецом: он узнал героев рядом с Новой и Хозяином, после чего решил скрыться.



Агенты Мессы снабдили его свитками невидимости и приказали похитить мифриловые клинки.



Душа ответила: путь лежал к Клану Мифрила; он был Эриком из Коллтона; целью были клинки. Один клинок вернулся к героям.