



Подготовка и обзор эпизода

- 4 карты персонажей игроков и 4 именные таблички
- Карты эпизода (📁 01, 02 и 03)
- Карта мастерского персонажа (👤 01)
- Карты стартового снаряжения (🎒 01–04)

Выполняя задание Гильдии Первопроходцев, герои оказываются заточёнными в древнем некрополе, который на поверку не так уж и заброшен. Им удаётся вырваться из своей камеры, и во время побега они встречают ещё одного пленника, захваченного живыми мертвецами. При поддержке Тобиаса, странствующего жреца из культа Краба, герои вступают в ожесточённую битву против воинов-скелетов. Вместе им всем удаётся сбежать из проклятых руин и вернуться к цивилизации.

Прочтите вслух параграф «Обзор мира Святилища» из буклета с обзором первого сезона

Лечение: нет / Обновление снаряжения: нет

Вступление



Группа отважных опытных искателей приключений по поручению Гильдии Первопроходцев отправилась в самое сердце непроходимых джунглей, чтобы отыскать сокрытый в них некрополь. Легенды оказались правдивы... В глубине джунглей обнаружили погребённые в зарослях руины. Но как только путешественники прибыли на место, их окружила толпа восставших живых мертвецов. Обезоруженные и обессиленные, они оказались в ловушке тёмного подземелья. Этими путешественниками являетесь вы. Именно здесь и начнётся ваше приключение.

Выдайте игрокам 4 карты персонажей, а также по одной именной табличке

Каждый игрок выбирает себе персонажа и придумывает ему имя. Обратите особое внимание игроков на информацию, представленную на картах их персонажей.

Сцена 1 — Подземелье



Гигантское мрачное подземелье, в котором вы находитесь, пусто и безжизненно. Сводчатый потолок поддерживают широкие колонны, на которых вы замечаете символы. Вы осознаёте, что это не что иное, как изображения восьми божеств, выцарапанные в камне так, как будто обречённые узники, побывавшие здесь до вас, молили их о пощаде... Двигаясь словно марионетки, мимо вашей клетки периодически проходят пятеро скелетов, ранее, судя по всему, бывших воинами. Кажется, жизнь им дарует причудливый камень, мерцающий посреди грудной клетки. Хорошенько осмотритесь вокруг, чтобы найти путь к спасению. Думать нужно быстро, ведь стражи могут вернуться в любой момент.

Покажите игрокам карту эпизода Подземелье (📁 01)

Что вы будете делать?



Позвольте игрокам обсудить варианты пути к спасению. В подземелье нет ничего полезного, и коридор снаружи камеры кажется пустым, как и показано на иллюстрации.

Зачитайте параграф, соответствующий решению игроков.

Используйте ширму

Памятка
о ключевых
элементах
эпизодов
приведена
в первой секции.



Используйте ширму

Памятка
о проведении
проверок
приведена
во второй секции.



Первый путь — прутья решётки

Некоторые прутья уже не так прочно крепятся к каменной кладке и могут поддаться совместным усилиям группы.

Предложите игрокам пройти **групповую проверку ловкости** 3, чтобы расшатать прутья решётки и выломать их из каменной кладки.

Вам удаётся достаточно отогнуть прутья решётки, чтобы протиснуться наружу.

Путь старой решётки внезапно проваливается вперёд, увлекая за собой несколько крупных валунов из потолка! Двое героев по вашему выбору получают по **1 ранению**.

Перейдите к сцене 2 — Пленник

Второй путь — дверь

Петли, на которых держится дверь, выглядят ветхими и ржавыми.

Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку силы** 2, чтобы выломать дверь, и без того изъеденную древоточцем.

Петли с годами проржавели и ослабли. Вам удаётся рывком выбить дверь.

Дверь с громким треском разбивается под вашим натиском, но вас задевает обломком. Один из героев получает **1 ранение**.

Перейдите к сцене 2 — Пленник

Сцена 2 — Пленник

Вы спешно покидаете камеру до возвращения стражи. Огромный некрополь кажется вам запутанным лабиринтом. Иногда вы улавливаете странный шум — отдалённые, искажённые отголоски истерзанной параллельной реальности. Повсюду неподвижно и безмолвно стоят стражи, словно ожидая дыхания жизни, которое приведёт их в движение.

Покажите игрокам карту эпизода Некрополь (02)

Когда героям удастся покинуть свою клетку, позвольте им осмотреться и проложить собственный путь по зловещим коридорам некрополя. Они видят пустую камеру пыток, бездонную пропасть, пещеру, полную летучих мышей, и древние катакомбы, усеянные скелетами.

Проследовав дальше, вы улавливаете тихие всхлипывания. Следуя за звуком, вы обнаруживаете крошечную камеру. Сквозь зарешёченное окошко вы случайно замечаете мужчину, сокрытого тенью. На вид ему около пятидесяти лет, одет он в пурпурную рясу, выдающую в нём странствующего жреца. Волосы его расчёпаны, и он стоит на коленях перед нацарапанным на влажной стене символом, что-то тихо бормоча. Он поворачивает к вам лицо, касаясь правой рукой своего лба в благочестивом жесте.

Что вы будете делать?

Напомните игрокам, как им следует вести себя в ролевых сценах. Предложите им задать пленнику вопросы, чтобы узнать больше об этом месте. Отвечайте игрокам, представив себя на месте Тобиаса — странствующего жреца Восьми.

Поиск снаряжения

Если игроки проявят интерес к оружию и доспехам встреченных на пути скелетов, скажите им, что это снаряжение истлело со временем и уже непригодно.



Ролевой отыгрыш
Вы играете
роль пленника
с глубоким
голосом
и неторопливой
речью.

Вот кое-что из того, что ему известно:

Кто он и как он здесь оказался?

Его зовут Тобиас. Он странствующий жрец культа Краба, одного из восьми звериных божеств архипелага. Он был захвачен воинами-скелетами, когда расследовал исчезновение нескольких жрецов, служивших разным божествам.

Где же наше оружие?

«В этих существах нет ни капли милосердия. Чтобы выбраться отсюда, вам придётся сражаться, друзья мои. Есть ли у вас хоть какое-нибудь оружие? Нет, конечно же нет... Они должны были забрать у вас всё. Мне кажется, что я видел комнату, где свалена целая куча оружия, когда попал сюда, но боюсь, что моя память может меня подвести».

Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку общения**  2.

 Когда он был заключён в тюрьму, то заметил, что живые мертвецы держат личные вещи пленников в конце коридора, освещённого зеленоватыми жаровнями. Тобиас также считает, что воинам-скелетам даёт жизнь светящийся камень в груди.

 Тобиас не уверен. Ему кажется, что он видел массивную металлическую дверь. Может быть, это оружейная?

Как одолеть воинов-скелетов?

Эта нечисть — порождение нечистого ритуала, который считался невозможным. Их оживляет волшебный камень в грудной клетке. Уничтожение камня положит конец этим грязным чарам.

Освободите Тобиаса!

Если игрокам не придёт это в голову, Тобиасу следует попросить их освободить его. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку ловкости**  2, чтобы взломать замок, или **индивидуальную проверку силы**  2, чтобы вынести дверь.

 Тобиас прикладывает руку к сердцу в жесте благодарности. Не теряя времени, вы продолжаете исследовать это место.

 Тобиас едва успел поблагодарить вас, когда вы услышали патруль воинов-скелетов неподалёку. Вы должны бежать — и быстро.

Сцена 3 — Оружейная

Вы крадётесь как тени сквозь древний некрополь. Повсюду, куда ни глянь, неподвижно застыли скелеты. Порой вы проходите мимо жаровен, испускающих сверхъестественный изумрудный свет. Некоторое время вы следуете по коридору вдоль жаровен, пока не натываетесь на слегка приоткрытую массивную железную дверь. Вы входите в просторную округлую комнату, загромождённую столами со ржавым оружием. Должно быть, это и есть оружейная! На полу вы замечаете ваши разбросанные вещи.

Покажите игрокам карту эпизода Оружейная ( 03)

Раздайте игрокам карты стартового снаряжения ( 01–04)



Едва вы успеваете застегнуть пояс на доспехах, как смертоносный вопль разносится по всему некрополю. Его злоеющие нотки, которые как будто зарождаются в самых недрах земли, звучат как заклинание. До этого лежавшие на земле воины-скелеты начинают медленно подниматься. Камни у них в груди поблёскивают болезненным, тусклым светом. Более того, вы слышите, как из коридора приближаются патрульные. Вы окружены и заперты в ловушке, словно крысы. Ловким и отточенным движением Тобиас накладывает защитное заклинание на дверь оружейной. Теперь, когда вы окружены со всех сторон, вам придётся сражаться не на жизнь, а на смерть. Пока что магия не даёт воинам-скелетам прорваться, но надолго ли..?

Что вы будете делать?

Разместите в кармашке своей ширмы карту Воина-скелета (01)



Кратко напомните игрокам **правила боя**. В качестве подсказки обращайтесь к соответствующему разделу на вашей ширме.

Количество нападающих скелетов равняется количеству игроков.

Скелеты двигаются медленно и неуклюже. Их оружие — мечи и ржавые топоры. Даже если герои были застигнуты врасплох атакой скелетов, игроки всё равно будут совершать ходы первыми.

Когда битва со скелетами закончится, продолжите повествование.



«Я не смогу сдерживать их долго! — прокричал Тобиас из последних сил. — Срочно ищите выход отсюда!»



Предложите игрокам пройти **групповую проверку интеллекта** 2, чтобы попытаться отыскать секретный проход.



Там! За стеллажом с оружием вы видите потайную дверь.



Вы обыскали всю комнату, но другого выхода нет. Тобиас слабеет, и воины-скелеты продолжают ломиться в комнату. Должен быть другой выход! В последний момент вы замечаете потайную дверь за стеллажом с оружием.

Эпилог



Вы проскальзываете сквозь узкий проём и оказываетесь в чаще джунглей, оставив позади мрак и отвратительные коридоры некрополя. После двух дней изнурительного странствия вы достигаете торгового поста в Лазурном порту. Тобиас, жрец культа Краба, благодарит вас за спасение и отправляется к своим братьям, чтобы поведать о том, что с ним произошло.

На берегу вы замечаете ворчащего старика, который дрожащим пальцем указывает на небо: «Это всего лишь начало...» В этот момент вы слышите глухой треск, доносящийся из-за облаков, и одно из монументальных островных святилищ, посвящённых звериным божествам, раскалывается, испуская злоеющий дым...

Возможно, это станет последней миссией, которую вам доведётся выполнить для Гильдии...

Ваше приключение только начинается

Используйте ширму

Памятка по правилам проведения боя приведена в третьей секции.



Бой

В ходе боя каждый из игроков может предпринять по одному действию за раунд. Попросите игроков **по очереди** высказать, что они хотят предпринять, и дайте им возможность исполнить задуманное. Когда все игроки выполняют по действию, настанет очередь воинов-скелетов. Продолжайте, пока одна из сторон не победит.