

Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📁 04, 05 и 06)
- Карты мастерских персонажей (👤 02 и 03)
- Карты предыстории (📜 01–08) и карта игрового мира
- Карты обычного снаряжения (📦 05–08)

Мастер Теофил из Гильдии Первопроходцев поручил героям разузнать о причинах пробуждения зла в джунглях. Они грузятся на корабль контрабандиста и начинают спуск по реке, но их путешествие прерывается, когда они попадают в засаду Безмолвных. Герои вынуждают противников отступить и затем пересекают бурные пороги, пытаясь спасти свой груз, но в итоге попадают прямиком в руки племени амазонок.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: все ранения и состояния «истощённый» / **Обновление снаряжения:** да

Введение

Раздайте игрокам карты предыстории (📜 01–08) согласно их классам (🌀, 🏠, 🌿, ✨)



Каждый игрок выбирает себе одну из двух карт **предыстории**, соответствующих **классу его персонажа**. Дайте игрокам несколько минут, чтобы примерить на себя новые образы, а затем предложите им представиться друг другу.

Сцена 1 — Лазурный порт — День 1

Покажите игрокам карту эпизода Лазурный порт (📁 04)



Минуло несколько дней с тех пор, как вы выбрались из некрополя. Горячий влажный воздух наполнен ароматами специй и голосами причудливых пёстрых птиц. Сидя на террасе «Под крылом серого ары» — таверны с видом на побережье Лазурного порта, вы изучаете карту, выданную вам мастером Теофилом, вашим наставником из Гильдии Первопроходцев. Ваша задача весьма проста: необходимо разузнать причины разрушения островного святилища бога Обезьяны — бога войны этих земель. Окинув карту взглядом, вы понимаете, что есть только один путь, чтобы добраться туда, — вверх по реке Амаранде через топи Безмолвных.

Выдайте игрокам карту игрового мира



Позвольте игрокам сориентироваться и определить своё местоположение на карте, а также найти святилище и изучить предстоящий маршрут.

Затем продолжите повествование.

Неожиданно к вам приближается мужчина с маленькой шаловливой обезьянкой на плече.



«Приветствую вас, путники! Моё имя — капитан Кальд. Я услышал, что вы собираетесь отправиться на север».

Капитан Кальд

Капитан говорит глубоким певучим голосом и обладает приятными манерами.



Делайте заметки

Эта ролевая сцена содержит информацию, полезную в контексте всей истории в целом. Посоветуйте игрокам делать беглые заметки.



Покупка припасов

У героев имеются все необходимые базовые ресурсы, такие как еда и одежда, однако у них не хватает денег для покупки чего-то дорогостоящего и хорошего снаряжения.



С широкой улыбкой он окидывает вас взглядом. «Я как раз собирался в те края, чтобы доставить кое-какой груз в Вертерив по заказу тамошних торговцев. Знаете, с тех пор как святилище начало разрушаться, вниз по течению то и дело плывёт всякий хлам. Как вы, наверное, знаете, мы, моряки — народ суеверный. Сейчас никто в здравом уме не осмелится сунуться в джунгли. Но не беспокойтесь, нам будет очень уютно на «Обещании» — моём чудесном маленьком судне. К тому же амазонки, обитающие в той части джунглей, никогда не приближаются к берегам реки. Мне требуется несколько пар рабочих рук, а вы, ребята, не кажется теми, кто купается в золоте. Что скажете?»

Это уже вторая сцена с **ролевым отыгрышем** в приключении. Объясните игрокам, что капитан может поделиться с ними информацией об окружающих краях и оказать всяческую помощь. Предложите им задать капитану вопросы на основе информации, представленной на имеющейся у них карте. Игроки также могут договориться с капитаном, чтобы он сопроводил их в Вертерив. Быть может, им удастся заработать немного денег.

Вертерив

Это торговый пост, лежащий на пути к островному святилищу. Путешествие на корабле капитана Кальда сэкономит целую неделю пути и избавит от необходимости продираться через джунгли.

Переговоры

Кальда можно попробовать убедить отдать вам часть из его припасов в обмен на вашу помощь в пути. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку убеждения** (общение 🗣️) 2.



Вы умело поторговались и договорились о скромной оплате вашего труда по прибытии в Вертерив.



Капитан Кальд непреклонен. Вам остаётся довольствоваться теми условиями, что он предложил.

Безмолвные

Жители свирепого племени, мистического и примитивного, обитают в болотах на севере. Будучи очень замкнутыми, они избегают любых контактов с цивилизованным населением.

Амазонки

Эти женщины — умелые воительницы, и говорят, что им по силам укрощать тварей из джунглей. Они ведут торговлю с Лазурным портом и Вертеривом. Никто не осмеливается пересекать их земли без позволения, но капитану Кальду удалось наладить взаимопонимание с Ирной, грозным воином племени.

Островное святилище

Островное святилище бога Обезьяны, бога войны, обрушается с тех пор, как началось загадочное слияние двух лун.

Когда переговоры закончатся, продолжите повествование.

«Прекрасно! Первая кружка мейольта за мой счёт! Мейольт — это разновидность местного инапса, и, как вы вскоре почувствуете, это ни с чем не сравнимое удовольствие!» После нескольких кружек капитан Кальд, слегка пошатываясь, встаёт: «У нас много дел впереди! Нам пора отправляться в плавание!» Вы покидаете таверну и ступаете на борт «Обещания» вместе с капитаном.



Объясните игрокам, что жетоны обозначают ценный груз капитана Кальда, и им стоит позаботиться о его сохранности. Герои получают оплату по прибытии в Вертерив в следующем эпизоде в зависимости от того, насколько хорошо они справятся с этой задачей.

Сцена 2 — Нападение — День 4

После трёх дней спокойного плавания река начинает сужаться и вскоре разделяется на два небольших канала вокруг маленького островка. «Обещание» безмятежно проплывает между берегами, как вдруг мимо ваших ушей начинают свистеть стрелы, выпущенные из густых зарослей острова. Меткие выстрелы из духовой трубки вынуждают вас срочно искать укрытие. И тут вокруг корабля бесшумно возникают белые силуэты дикарей. Под прикрытием дротиков, летящих с берегов, захватчики устремляются прямо на палубу, чтобы ограбить вас! Вам необходимо отбить атаку врагов и вышвырнуть разбойников с корабля!

Покажите игрокам карту эпизода Река (🗺️ 05)

Разместите в кармашке своей ширмы карту Безмолвного (👤 03)

Экшн-сцена

Описывая эту сцену, вдохновляйтесь динамичными эпизодами из кино: опишите дротики из духовых трубок, обрушившиеся на головы героев, свирепость и стремительность нападения Безмолвных и т. д.

Кальд

Капитан сражается как разъярённый безумец. Если потребуется, он сможет сбросить одного или двух Безмолвных за борт.

В начале этой боевой сцены предложите игрокам пройти **проверку инициативы** (напоминание, как всегда, на вашей ширме в разделе «Бой»), чтобы определить, какая из сторон будет атаковать первой. В случае необходимости напомните игрокам об особенностях боевых действий, критическом успехе и критическом провале.

Безмолвных в два раза больше, чем игроков.

Половина из них осталась на берегу и обстреливает корабль. Остальные забрались на корабль и обшаривают его.

В конце каждого хода Мастера сбрасывайте по одному жетону повествования, отображая тем самым украденный груз.

Как только героям удастся отбить атаку на корабле, стрелки на берегу отступят и растворятся в джунглях.

Битва была ожесточённой, но вот наконец Безмолвные отступают. Капитан Кальд, овладев собой, радуется, что так удачно нанял вас. «Мой корабль... мой груз... Я просто не могу понять... Это что же, Безмолвные здесь, на Амаранде?! Это земля амазонок! Тысяча чертей, мы только что чуть не пошли на корм рыбам! У меня очень плохие предчувствия, будь я неладен!»

Обыщите тела

На лбу каждого из Безмолвных изображён символ распахнутого ока с двойным зрачком. Их снаряжение слишком умело исполнено для примитивного племени дикарей.

Выдайте игрокам 2 случайные карты обычного снаряжения (🎴 05–08)

Сцена 3 — Пороги — День 5

Река постепенно расширяется, и течение усиливается. Время от времени скалистые выступы проглядывают из-под волн, а огромные деревья преграждают вам путь, вынуждая постоянно быть начеку. Вы словно прокладываете маршрут в бесконечном лабиринте всевозможных опасностей. Встречное течение, водовороты, вихревые потоки... да всё, что только можно!

Сюжетные повороты

Вводя в историю эти три события, проявите изобретательность, описывая игрокам, как именно всё происходит.

Левый борт или правый

Подсказка на карте игрового мира поможет игрокам выбрать правильное направление.



Каждый из вас борется с течением, хотя приходится работать по пояс в воде. Жёсткие верёвки обжигают руки, и вы наваливаетесь всем своим весом, чтобы не дать кораблю перевернуться. Перед вами вырисовывается два пути. Капитан Кальд орёт во всё горло, обращаясь к вам: «Салаги! Левый борт или правый?»

Что вы будете делать?



Обратитесь к каждому из игроков и спросите, как бы они могли помочь капитану Кальду. Ниже приведены некоторые сюжетные повороты, которые вы можете использовать, чтобы оживить сцену.

Сюжетные повороты



Вода просачивается на корабль. Предложите игрокам пройти **групповую проверку находчивости** (ловкость 🖐️) 2, чтобы заткнуть пробоину.

👉 Сложность следующей проверки увеличивается на 1.



Незакреплённые снасти. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку выживания** (ловкость 🖐️) 2, чтобы увернуться от каната, сорвавшегося с мачты и хлестнувшего по палубе.

👉 Герой получает 1 ранение.



Корабль ударяется бортом о валун. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку силы** (сила 🦊) 2, чтобы успеть поймать ящик с грузом до того, как он отправится за борт.

👉 Сбросьте 1 жетон повествования (1 ящик груза).

Затем спросите игроков, на какую сторону реки они направят корабль.

Левый борт или правый?



Левый борт. Героям придётся провести корабль через скалы. Предложите игрокам пройти **групповую проверку управления** (ловкость 🖐️) 2.

Правый борт. Героям придётся вытащить корабль с мелководья. Предложите игрокам пройти **групповую проверку атлетики** (сила 🦊) 4.

Результаты проверки:

👍 Уффф! Вам это удаётся довольно хорошо, почти без повреждений, но, к несчастью, ещё один ящик с грузом выпадает за борт.

Сбросьте 1 жетон повествования.

👎 Корабль болтает из стороны в сторону, и ещё пара ящиков с плеском вываливается за борт. Сбросьте 2 жетона повествования.

Эпилог



Преодолев пороги, вы швартуете корабль, чтобы немного успокоиться. «Великая Кошка, богиня удачи! — наконец выдыхает капитан Кальд. — Моему бедному «Обещанию» нужен отдых!» Пока вы оцениваете ущерб, около сорока гордых амазонок выныривают из густых джунглей и рассредотачиваются вдоль берега. Угрожая вам луками и копьями, они отбирают всё ваше оружие и снаряжение. Одна из воительниц, судя по всему, предводительница отряда, бросает на вас стальной, свирепый взгляд. «Я не имею понятия, что вы здесь забыли, но вы либо шпионы, либо полные идиоты! В любом случае вашу судьбу будет решать наша королева», — произносит она ледяным тоном. Вам связывают руки и волокут в джунгли под пристальным надзором воительниц.

Конец эпизода