



Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📁 07, 08 и 09)
- Карты мастерских персонажей (👤 02 и 04)
- Карты обычного снаряжения (🎒 05–08)
- Карты легендарного снаряжения (🏆 : 🌀, 🏠, 🗡, 🌟) и жетон улики Каменный диск

Пленённые амазонками, наши герои рискуют стать обедом для крокодилов королевы. Пока велись переговоры об их освобождении, путники смогли получить немного новой информации. В сопровождении Ирны, предводительницы воинов племени, наши герои возобновили своё путешествие по реке и наконец-то добрались до Вертерива. Однако всё указывает на то, что покинутый торговый пост был атакован Безмолвными, которые продолжают терроризировать побережье.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: нет / Обновление снаряжения: нет

◆ Сцена 1 — Амазонки — День 5



Подгоняя наконечниками копий в спины, вас провели через поселение к поляне, где уже собралась толпа. Вы ощущаете на себе тяжесть их презрительных взглядов, будучи подвешенными на длинных шестах, нависающих над крокодиловой ямой. Головы животных, украшающие шесты, навевают вам неотвратимое ощущение, что вы были приговорены самими богами.

Покажите игрокам карту эпизода Крокодилы (📁 07)

Заберите у игроков все их карты снаряжения и спрячьте у себя за ширмой



Вы чувствуете на себе холодный взгляд королевы, восседающей на своём троне. В это время к вам подходит Ирна, предводительница воинов племени, и начинает допрос. Вы осознаёте, что мнение жителей деревни о вашем появлении разделилось. Амазонки находятся в состоянии войны с Безмолвными, которые вторглись на их территорию. Вам нужно быть предельно убедительными, чтобы доказать воительницам, что вы им не враги, и продолжить путь. Дабы не стать обедом для крокодилов королевы, героям необходимо продемонстрировать свои дружеские намерения. Дайте игрокам пару минут, чтобы сформулировать аргументы в свою защиту и выработать линию поведения. Ниже приведены описания некоторых персонажей, присутствующих в сцене, это поможет вам лучше представить происходящее.



Персонажи

Ирна. Она ведёт допрос.

Амазонки. Собравшись вокруг ямы, они то насмеваются, то подбадривают героев во время переговоров.

Крокодилы. Ворочаются внизу в ожидании вкусного обеда.

Кальд. Он слишком сильно сопротивлялся, за что получил сильный удар по голове и теперь пребывает в блаженном обмороке.

Королева амазонок. Надменно взирает на героев со своего трона, не принимая участия в допросе.

Ролевой отыгрыш
Записывайте аргументы игроков в ходе переговоров, чтобы оценить сложность финальной проверки в этой сцене.

Допрос



Ирна проводит допрос героев, пытаясь выяснить истинные цели их путешествия.

Разместите в кармашке своей ширмы карту Амазонки (🗺️ 04)

На протяжении допроса на все ответы игроков забрасывайте их всё новыми вопросами. Вот несколько вариантов вопросов, которые вы можете им задать:

Кто вы такие? Каковы ваши намерения? Вы в сговоре с Безмолвными? Зачем вы направляетесь в Вертерив? С какой стати мы должны вам верить?



По окончании допроса, если герои были честны, предложите им пройти **групповую проверку убеждения** (общение 🗨️) 3. Если же они предпочли солгать, предложите им пройти **групповую проверку манипулирования** (общение 🗨️) 3.



Ирна поднимает глаза на королеву и, дождавшись её кивка, провозглашает: «Вы смеее утверждать, что противостояте силам тьмы! Я сильно сомневаюсь, что вы способны на это, однако я готова дать вам шанс. Если вы отправитесь за пределы Вертерива и Чёрных гор, то обнаружите там народ нефов. Они смогут вам помочь, и я готова сопроводить вас к их землям. Докажите, что мы не напрасно сохранили вам жизнь». Воительницы отпускают вас, возвращая имущество и оружие. Всё ещё с недоверием и осторожностью они отводят вас на корабль, провожая внимательным взглядом.



Ирна оглядывается на королеву. Та встаёт, чтобы провозгласить своё решение. Ледяным тоном она произносит: «Ваша история не убедила нас! На рассвете вы будете брошены на съедение крокодилам», — после чего амазонки удаляются и оставляют вас в одиночестве. Однако, как только покрывало ночи опускается на землю, появляется Ирна: «Мы не смогли прийти к соглашению, кроме того, нам нужны союзники. Пора уже дать отпор натиску Безмолвных! Я освобожу вас и проведу через Вертерив и Чёрные горы, чтобы вы смогли найти защиту и поддержку у народа нефов». Вам едва хватает времени похватать своё снаряжение, а затем Ирна торопливо сопровождает вас на корабль. **Сбросьте 3 жетона повествования (потерянный груз).**

Верните игрокам их конфискованное снаряжение

◆ Сцена 2 — Вертерив — День 7



Следуя за Ирной, вы продолжаете свой путь. В полумраке можно разглядеть, как небесные тела медленно выстраиваются в ряд. Капитан Кальд угрюмо направляет «Обещание» сквозь пелену утреннего тумана. Внезапно размытые контуры строений Вертерива проступают среди зарослей тростника. Присмотревшись, вы замечаете, что здания торгового поста разрушены и сильно обгорели, а некоторые очаги пожара до сих пор не погасли.

Покажите игрокам карты эпизода Разрушенный торговый пост (🗺️ 08 и 09)



Пришвартовавшись, вы направляетесь к берегу, проходя мимо почерневших растений, странно шевелящихся, несмотря на полный штиль. Повсюду вдоль размытых болотистых дорог своё последнее пристанище нашли обугленные тела. Безусловно, эти несчастные стали жертвами нападения. Ирна держит лук наготове. У вас складывается впечатление, что деревня подверглась невообразимо жестокому налёту. Следуя за амазонкой, вы принимаетесь

Расследование

Не бойтесь дополнять эту сцену яркими описаниями: тела убежавших, сражённые дротиками из духовых трубок, едкий запах дыма и тяжёлая тишина, не нарушаемая пением птиц.



исследовать руины в поисках подсказок и, возможно, даже выживших. Капитан Кальд тем временем занимается обустройством лагеря.

Опишите атмосферу этого места в деталях. Позвольте героям обыскать дымящиеся руины. Ниже приведены места, которые они могут посетить. Выживших нет.

Храм Восьми

Он был разграблен и осквернён в припадке безудержной ярости. На алтаре кровью нарисован отличительный знак — око с двойным зрачком.

Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку восприятия** (интеллект ) 2.

 Разрушительная магия ока с двойным зрачком словно сдерживается замысловатым переплетающимся узором. Внутри этого узора вы различаете имя человека, явно имевшего отношение к этому очищающему ритуалу: Ириэль.

Таверна «Котелок»

Жители, должно быть, продержались здесь особенно долго, отбиваясь от нападения. На останках одного из обугленных тел вы находите загадочный медальон.

Выдайте игрокам жетон улики Каменный диск

Деревянные дома

Деревянные дома сильно повреждены, но не разграблены. Герои могут обшарить те из них, что ещё не сгорели дотла, в надежде найти что-нибудь ценное.

Выдайте игрокам 2 отложенные ранее карты обычного снаряжения ( 05–08)



Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку исследования** (интеллект ) 2.

 Вы с удивлением обнаруживаете, что количество тел едва ли соответствует населению торгового поста. Вероятно, кого-то из жителей забрали в плен.



Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку восприятия** (интеллект ) 2.

 Вы замечаете свежие следы, уходящие на север.

Причал

У причала Вертерива пришвартованы три лодки, хотя на плаву остался только плоскодонный баркас. Две другие лодки затоплены на мелководье.

Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку исследования** (интеллект ) 2.

 Две лодки почти полностью уничтожены. Изучив повреждения, вы приходите к выводу, что их буквально разорвало на части что-то огромное.

Когда герои закончат с осмотром поселения, продолжите повествование.

Вы согреваетесь у костра, который развёл капитан Кальд. Он угощает вас куском вкусного вяленого мяса, а также редким марочным вином, произведённым в этой части архипелага. Капитан намекает, что сможет раздобыть ещё такого вина по хорошей цене. «Сейчас не время хвастаться своей репутацией контрабандиста, Кальд. Нам нужно обсудить важные вопросы. Мне не удалось обнаружить никаких следов Ириэль, так что, надеюсь, ей удалось скрыться. Но что могло заставить Безмолвных совершить такую дальнюю вылазку на юг? Они никогда не заходят так далеко. Боюсь, что это начало полномасштабной войны. Мы должны предупредить Цеолов», — встревожено говорит Ирна.

Каменный диск

Этот диск потребуется игрокам для решения загадки в Чёрных горах в следующем эпизоде. Он не обладает никакими магическими свойствами.





Эта **ролевая сцена** очень важна. Побудите игроков задавать вопросы Ирне и Кальду. Не бойтесь быть тем, кто начнёт разговор.

Безмолвные

Ирна. Осталось не так уж много времени — Безмолвные нарушили и без того очень хрупкий мир с её народом, а теперь они подбираются всё ближе к городам.

Кальд. Среди контрабандистов ходят слухи, что некий некромант возглавил их племена.

Островное святилище и Слияние лун

Ирна. Она отметила, что Безмолвные стали выходить за пределы своих земель именно после начала этого загадочного Слияния лун.

Кальд. Вы, должно быть, спятили, если разыскиваете самого могущественного из Восьми.

Ириэль

Ирна. Ириэль — великая жрица. Когда она проходила через деревню амазенок, то упомянула, что желает разобраться в том, что задумали Безмолвные, и встретиться с народом нефов — Цеолами.

Кальд. Капитан тоже встречал Ириэль в ходе своих странствий. Он прозвал её «одноглазой красоткой-жрицей» из-за шрамов на месте её второго глаза. Он также надеется, что ей удалось скрыться от нападавших.

Встреча с народом нефов — Цеолами

Ирна. Ей знакома дорога, пролегающая через Чёрные горы и ведущая к народу нефов. Но, следуя этому пути, героям придётся пересечь болота.

Кальд. Он не пойдёт дальше с вами и вернётся в Лазурный порт. К тому же за пределами озера в Вертериве река уже недостаточно глубока для «Обещания».

Завершая беседу, капитан Кальд произносит:

«Я хотел бы поблагодарить вас. Вы сделали всё, что могли, чтобы защитить мой груз, от которого, к сожалению, больше нет особой пользы», — Кальд встаёт и поднимается на борт «Обещания». Он спускается в трюм, а затем появляется вновь, неся тяжёлый сундук. «Мне не очень-то нравится отдавать своё сокровище, но учитывая ситуацию... — он ставит сундук на землю и открывает его, вручая каждому из вас подарок огромной ценности, — обещание есть обещание!»



Раздайте игрокам по 1 случайной карте легендарного снаряжения (📜: 🌀, 🏰, 🗡️, 🌟) соответствующего класса

Эпилог

Ваше новое судно пришвартовано рядом с «Обещанием».



«Когда-нибудь мы увидимся вновь. Берегите себя», — произносит на прощание Кальд, вытирая лоб. Он дружески подмигивает вам с мостика своего корабля, прежде чем исчезнуть за поворотом реки. Ирна встаёт у руля, и вы медленно отчаливаете от разрушенного торгового поста. Когда вы проплываете середину озера, на поверхность бесшумно поднимаются странные большие пузыри. Похоже, вы потревожили кого-то из местных обитателей.

Конец эпизода