

Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📁 10, 11, 12 и 13)
- Карты мастерских персонажей (👤 04 и 05)
- Карты состояния «обездвиженный» (🚫 02)

Баркас героев подвергается нападению ужасающего существа, возникшего из глубин. Полностью истощённые после ожесточённого сражения, путники вынуждены продолжать свой путь пешком. Чтобы пересечь земли Безмолвных, от героев потребуется вся их осторожность, особенно учитывая, что Ирну сразило некое зловещее проклятие. Затем путники начинают изматывающее восхождение к Чёрным горам — конечному пункту своего путешествия.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: 1 ранение / Обновление снаряжения: да

◆ Сцена 1 — Спрут — День 7

Покажите игрокам карту эпизода Ужас из глубин (📁 10)



Огромное чудовище с щупальцами выныривает из волн в облаке пены и брызг. Несмотря на свои устрашающие размеры, оно легко и грациозно скользит вокруг баркаса под водной гладью. Вы видите его злобный, налитый кровью глаз каждый раз, когда тварь появляется на поверхности. Над глазом существа вы замечаете метку в форме ока с двойным зрачком, пульсирующую сверхъестественной энергией. Всякий раз, обрушиваясь на баркас, удары щупалец отрывают куски от несчастного судёнышка, угрожая сбросить вас за борт. Ирна сражается на носу корабля словно тигр.

Разместите в кармашке своей ширмы карту Спрута (👤 05)



Это первое сражение героев с внушительным монстром, так что оно должно быть зрелищным!

Кратко напомните игрокам правила проведения боя, затем предложите им пройти **проверку инициативы**, чтобы решить, кто будет атаковать первым.

Если героям придётся совсем туго, пусть Ирна отсечёт одно или два щупальца.

Каким бы ни был исход сражения, **спрут уничтожит баркас героев**. Во время каждой атаки монстра описывайте, как его щупальца разносят лодку на части.



Когда вы наносите последний удар, чудовище извергает тёмный поток чернил прямо в лицо Ирны. Затем, оставив за собой след чего-то ядовитого и гнилостно-зелёного, тварь исчезает в глубине. Промокшие насквозь и лишённые корабля, вы переводите дыхание на берегу. Мерзкие чернила этого существа образуют тревожный переплетающийся узор на лице Ирны, и её начинает лихорадить. Большие чем когда-либо вы убеждены, что это путешествие приведёт вас к вашей судьбе: к славному будущему... или ужасающей смерти.

Поражение

Не исключено, что игроки проиграют этот бой, и все окажутся истощёнными. В этом случае они приходят в себя уже выброшенными на берег. Также обратите их внимание на ранение Ирны — чёрную отметину на её лице.

Покажите игрокам карту эпизода Топи (🗺️11)

Ранение Ирны

Ирна серьёзно ранена. Героям необходимо позаботиться о ней, что замедляет их передвижение.

Разместите **5 жетонов повествования** (зелёно-красных) перед вашей ширмой: 3 жетона зелёной стороной вверх и 2 жетона красной стороной вверх. Эти жетоны обозначают как здоровье амазонки Ирны, так и сложность всех проверок в этой сцене.

Объясните игрокам, что чем хуже будет становиться Ирне, тем труднее им будет оставаться незамеченными и ориентироваться в топях.

Сложность КАЖДОЙ проверки в этой сцене равна количеству **красных жетонов повествования** перед вашей ширмой, т. е. на данный момент двум.

Каждый раз, когда вы произносите фразу «**состояние Ирны ухудшается**», предлагайте игрокам проходить **групповую проверку знаний** (интеллект 🧠) 4, и в случае провала переворачивайте один из зелёных жетонов повествования красной стороной вверх.

С наступлением ночи ваше продвижение по болотам ещё больше замедляется. Звуки барабанов не оставляют у вас сомнений, что вы находитесь на территории племени Безмолвных. Время от времени во тьме виднеется свет факелов, когда патруль проходит неподалёку. Инфекция, распространяясь по телу Ирны, сплетает злоеущий узор. Ни магии, ни лечебным мазям не под силу излечить эту заразу — они способны лишь выиграть вам немного времени.

Состояние Ирны ухудшается

Пытаясь избегать патрулей, вы попадаете в деревню, построенную на сваях. Вокруг плещется вода. На верхушке монолита сложен сигнальный костёр. В его свете вы видите пугающую картину: воины из разных племён, разрисованные различными узорами и символами, поют и танцуют под барабанные ритмы. Видя, сколько здесь воинов, вы чувствуете, как холодок пробегает по спине: их неисчислимые сотни! Тем временем патрули продолжают прочёсывать болота.

Что вы будете делать?

У героев два варианта на выбор. Они могут постараться проскользнуть напрямик через деревню, чтобы сэкономить время. Или же они могут пойти в обход, рискуя потерять Ирну. Выбор за ними.

Прокрасться через деревню

Есть шанс, что празднующие воины не заметят героев, пока те остаются достаточно бдительными.

Предложите игрокам пройти **групповую проверку скрытности** (сила 🦊) X.

👍 Вы крадётесь вброд по пояс в воде, и это порядком вас истощает. Достигнув края деревни, вы замечаете нескольких пленников в клетках.

👎 Вы слышите крики прямо у себя над головой. Сохраняя воистину каменную неподвижность, вы замираете посреди пиявок и водяных змей на несколько долгих минут. Наконец, Безмолвные уходят, и тут вы замечаете нескольких пленников в клетках.

Спасите пленников!

Атмосфера

Сделайте особый акцент на истощении героев после их тяжкой битвы со спрутом, а также на постепенном погружении мира во тьму из-за Слияния лун.

Проход через деревню / в обход

Какой бы вариант ни выбрали игроки, у них будет возможность подтвердить своё звание героев: прийти на помощь жителям Вертерива, даже несмотря на то, что они сами находятся сейчас в плачевном состоянии.

Идти в обход деревни



Медленно продвигаясь сквозь грязь и солоноватую воду, вы стараетесь не замечать мрачных песнопений и ритмичного уханья барабанов со стороны деревни и внимательно высматриваете малейшее движение во тьме.

Состояние Ирны ухудшается



Предложите игрокам пройти **групповую проверку выживания** (ловкость X).



Заполненные водой ямы постепенно сменяются замшелыми холмиками. Вы прокрадываетесь мимо дозорных, а шум деревни и пение стихают у вас за спиной. Но выход из болот всё ещё далеко. Внезапно вы натываетесь на отряд, который, как вы быстро понимаете, конвоирует пленных.



Вы продвигаетесь медленно. Слишком медленно. Густой ил норовит утянуть вас на дно, а лихорадочный бред Ирны несколько раз привлекает внимание патрульных, вынуждая вас идти в обход. В конечном итоге вы натываетесь на вражеский отряд, который, как оказывается, контролирует пленных.

Спасите пленников!

Спасение пленников (героическое деяние)



Трое Безмолвных приглядывают за пятерыми пленными, которые, судя по их одеждам, скорее всего были захвачены в Вертериве. Вы замечаете, что конвоиры принадлежат к разным племенам и отношения между ними весьма натянутые. Вы, без сомнения, смогли бы воспользоваться их разногласиями, чтобы спасти пленников, но стоит ли это риска?

Что вы будете делать?

Состояние Ирны ухудшается



В зависимости от предыдущих решений игроков, пленники, попавшиеся им на глаза, либо связаны вместе, либо заперты в бамбуковых клетках.



Позвольте игрокам обдумать решение и сформулировать план, а затем предложите им пройти проверку, подходящую к их действиям. Вам решать, какой из навыков подвергнуть проверке, однако не забывайте, что уровень сложности этой проверки должен быть равен количеству красных жетонов повествования перед вашей ширмой.



Вы выпрыгиваете из тени и тремя точными ударами избавляетесь от стражников до того, как они успевают поднять тревогу. Перепуганные, но благодарные пленники спасаются бегством, скрываясь в тёмной воде.



Два воина убиты, но третий поднимает тревогу! Уже слишком поздно спасать пленников. Безмолвные бегут к вам, и вам приходится скрыться в ночи под шум боевых кличей и свист дротиков, летящих из духовых трубок. Вы оставляете пленников на произвол судьбы.

Переходите к выходу из топей

Выход из топей



Вы добредаете до спокойного участка реки. Полностью измотанные, вы хватаетесь за ствол дерева, медленно проплывающий мимо. Его тошнотворный запах пропитывает снаряжение и одежду, и без того промокиие насквозь.

Героическое деяние
Если игроки решат спасти пленников, наградите их 1 жетоном героя независимо от результата. Однако если они решат оставить пленных их печальной участи, игроки теряют 1 жетон героя.



Предложите игрокам пройти **групповую проверку восприятия (интеллект 🧠)** X.



Вам удаётся отыскать путь, которым вы шли до этого, и успешно замести следы. Когда наконец наступает серое утро, земли Безмолвных остаются далеко позади.



Вы осознаёте, что заблудились, и всё больше беспокоитесь за здоровье Ирны. С тяжёлым сердцем и чувством полной безнадёжности вы наблюдаете, как она тянется ослабевшими руками к небу.



Подняв глаза, вы видите цепь тёмных гор, пробивающуюся сквозь туман и простирающуюся до самого горизонта. «Чёрные горы... Мы уже... так близко...», — бормочет Ирна, прежде чем провалиться в беспамятство.

Состояние Ирны ухудшается

Если все жетоны лежат красной стороной вверх, выдайте каждому из игроков по карте «истощённый»

◆ Сцена 3 — Чёрные горы — День 10



Вы начинаете своё восхождение у подножия Чёрных гор, но ваш проводник без сознания и ничем не может вам помочь. После долгого и изнурительного похода вы натываетесь на три верёвочных моста. Вдалеке видны разноцветные огни, сияющие на склонах гор. Теперь, достигнув цели, какой путь вы выберете?

Покажите игрокам карты эпизода Чёрные горы (📁 12 и 13)

Решение загадки



Позвольте игрокам несколько минут поразмышлять над выбором пути. Если им ничего не придёт в голову, обратите их внимание на то, что профиль вершин напоминает зарубки на медальоне, который они нашли ранее. Ключ к загадке состоит в том, чтобы совместить эти зарубки с двумя вершинами гор справа от синего огонька (см. иллюстрацию), а затем соотнести цвет огонька, видимого в отверстие, с символами на медальоне и на мосту.

◆ Эпилог



В конце концов вы находите правильный путь, понимая, что никогда бы не смогли сделать этого без каменного диска. Туннель быстро выводит вас на крутую тропу, ведущую к вершинам. Когда вы идёте извилистой тропинкой вверх по крутому склону, камни под вашими ногами выскальзывают и срываются вниз, а ветер, кажется, хочет сбросить вас со скалы. Часы напряжённого пути тянутся в полной тишине, лишь изредка прерываемой, когда вы останавливаетесь, чтобы дать Ирне немного воды. Но когда вы поднимаетесь на перевал, взору открывается невероятное зрелище. Вы наконец-то нашли народ нефов — Цеолов.

Конец эпизода