



## Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📁 14, 15 и 16)
- Карты мастерских персонажей (👤 04 и 06)
- Карты способностей (🌀, 🏹, ✂️, ✨).

Перейдя через Чёрные горы, герои встречают эксцентричного учёного по имени Евсифей, который представляет их Цеолам. Путники должны пройти испытание, прежде чем народ нефов позволит им продолжить путь к островному святилищу. Поскольку время не ждёт, герои продолжают своё путешествие на летающем галеоне.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: нет / Обновление снаряжения: да

### ◆ Сцена 1 — Город Цеолов — День 12



*Какое невероятное зрелище! Пришвартованный к земле толстыми канатами, маленький городок висит прямо у вас над головами, паря в восходящих воздушных потоках, словно множество воздушных змеев.*

Покажите игрокам карту эпизода Город нефов (📁 14)



*Отсюда вы можете разглядеть человеческие фигуры, суetyащиеся между яркими парусами на подвесных платформах. В воздушном порту, расположенном неподалёку, полдюжины крылатых кораблей мягко покачиваются на ветру. Замечая вас, местные жители приветливо машут руками. Платформа, поддерживаемая огромными парусами, опускается, чтобы принять вас на борт. Вы забираетесь в этот странный лифт и наконец знакомитесь с народом нефов! Белый туман клубится между шафрановыми парусами этого маленького городка. К вам подходит познакомиться странный джентльмен. Карманы его потрепанной куртки битком набиты навигационными картами, загадочными устройствами и перьями.*

Разместите в кармашке своей ширмы карту Учёного (👤 06)



*«Здравствуйте, дорогие друзья! Меня зовут Евсифей. Я волшебник, инженер, пилот и шеф-повар Гильдии Первопроходцев. Я ждал вас с величайшим нетерпением! Мастер Теофил прислал мне весточку, дабы сообщить о вашем скором прибытии, и он ожидает нашего доклада. Гильдия стремится понять, что именно происходит в этой части архипелага. Мне и самому удалось почерпнуть некоторую информацию от своих друзей Цеолов».*



Эта **ролевая сцена** — шанс для игроков заполнить пробелы в знаниях об окружающем мире и получить новую информацию. Предложите им поделиться с Евсифеем всем, что они знают.

## Кто такие Цеолы?

Цеолы присматривали за архипелагом на протяжении многих поколений, пока люди приходили и уходили из земель богов. Нападение на Цеолов расценивалось бы как святотатство. Их доктрина такова: «учись бездействуя, ибо деяния твои не приумножат знаний». Этот принцип вынуждает их сохранять нейтралитет перед лицом происходящих рядом конфликтов.

## Кто такой Евсифей?

Сам Евсифей не является Цеолом, он лишь посланник от Гильдии Первопроходцев. Он учёный, пилот и шеф-повар, и его задача — поддерживать связи гильдии с изолированными общинами и собирать информацию о далёких малоизученных землях.

## Ириэлль

Великая жрица посетила Цеолов, чтобы предупредить их о неизбежности войны. Евсифею удалось лишь кратко переговорить с ней, но этого оказалось достаточно, чтобы понять, что у неё есть важная информация о некроманте и о том, как его одолеть. Поэтому Ириэлль необходимо разыскать.

## Ирна

Существо, нанёсшее ей рану, было изуродовано некромантией. Только очень искусный некромант мог обладать такой силой. Евсифей лично займётся Ирной.

## Чёрные нефы

Последние несколько дней загадочные воздушные корабли с тёмными парусами курсируют туда-сюда из населённых южных земель к башне бога Обезьяны. Эти корабли перевозят войска и пленников.

**Обсудив все эти темы с героями, продолжите повествование.**

«На этом пока закончим — вас ожидает мудрец Цеолов. Он многое знает о ваших поисках, и память его народа вам пригодится. Он провидец, и его голос будет наставлять вас в путешествии, паломники», — уверенно добавляет Евсифей.

## Сцена 2 — Испытание в небесах

В сгущающихся сумерках вы входите в грандиозный шатёр городского мудреца, зависнувший в чернильных просторах между землёй и небом. Это удивительное место похоже на пузырь, находящийся вне времени, вдали от событий, происходящих на архипелаге Полумесяца.

Покажите игрокам карту эпизода Великий шатёр (15)

Евсифей остаётся стоять у входа, ободряюще кивнув вам на прощание. Мудрец оказывается маленьким мальчиком. Одетый в простые мешковатые штаны, он приветствует вас медленным широким жестом. Татуировки на его груди не оставляют у вас никаких сомнений в том, что он колдун. Он осторожно ставит перед собой несколько прозрачных флаконов, содержимое которых, кажется, постоянно меняет цвет: «Выпейте это. Напиток успокоит ваши израненные тела и откроет разум».

Игроки сбрасывают все карты ранений и карты состояния «истощённый»

Ролевой отыгрыш  
Евсифей — яркий  
и колоритный  
персонаж.  
Наделите его речь  
какой-нибудь  
дурацкой  
лингвистической  
причудой,  
например пусть  
он приговаривает:  
«Смекнули?!»  
раздражающим  
тоном.



Затем предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку манипулирования** (☞ общение) 2.



*В полной тишине, едва прерываемой тихим шелестом ткани шатра на ветру, колдун начинает с вами ментальный диалог.*



*Молодой колдун словно насильно проникает в ваши души. Каждое его слово отдаётся в голове стальным скрежетом.*

Попросите игроков закрыть глаза руками.

*Кажется, что душа покидает ваше тело. Сбросив телесные оковы, она парит в воздухе. Вы наблюдаете за происходящим с вершины шатра Цеолов. Ребёнок-колдун нажимает на рычаг, чтобы открыть небольшой люк в полу. Идеальная сфера размером с яблоко поднимается в воздух в ореоле мягкого, но интенсивного света.*



*Приглушённый голос колдуна эхом отдаётся над вашими головами: «Это сфера Цеолов, воплощение гармонии, — объясняет он, беря маленький шарик, — я помогу вам в пути к небесному острову бога Обезьяны. Однако я не уверен в прочности связи между вами. Только крепкий союз позволит преуспеть в достижении вашей цели». Затем изящным жестом он подносит сферу ко лбу: «Мой дух подсказывает мне, что Ирна достаточно сильна, чтобы выжить после ранений». Затем он подносит его к своей груди: «Моё сердце подсказывает мне, что Евсифей окажет вам помощь в самый тёмный час вашего пути». Шар поднимается ещё немного и резонирует с вашими бестелесными формами. Тем временем колдун приглашает вас вспомнить о своих спутниках: «О чём говорят вам ваши сердце и дух?»*



Обратитесь к каждому из игроков и предложите поделиться двумя положительными воспоминаниями о герое справа от него. Нужно припомнить два знаменательных события из вашего путешествия: одно, связанное с сердцем, другое — с духом. Игроки должны держать глаза закрытыми.



*Когда вы вновь оказываетесь в собственных телах, за окнами уже чернеет ночь. Вы располагаетесь на отдых в одной из красочных палаток Цеолов, пока лёгкий ветерок раздувает пламя потрескивающего костра. Чувствуя покой, разливающийся по телу, вы размышляете о многочисленных испытаниях, которые вам пришлось пережить — вместо того, чтобы сломить ваш дух, эти испытания только сделали вас сильнее.*

## ◆ Получение способностей

Раздайте игрокам карты способностей в соответствии с классами (☞, ☞, ☞, ☞)

Каждый игрок выбирает себе **одну карту способности** из трёх доступных его классу и располагает её рядом с картой своего персонажа стороной с первым уровнем вверх.

**Затем продолжите повествование.**



*Вы видите, как к вам приближается женщина, грациозная, словно кошка, и будто бы озарённая светом. Вы узнаете Ирну, одетую в просторную жёлтую тунику. Её лицо всё ещё хранит слабые следы зловещей раны. «Дорогие друзья, моё путешествие заканчивается здесь. Я должна вернуться к своим сёстрам и предупредить их о зле, которое проникает в наш мир. Могу лишь надеяться на то, что вы не позволите этому некроманту уничтожить всех нас. Я желаю вам всего наилучшего в вашем путешествии и навсегда останусь у вас в долгу».*

## Сцена 3 — Огромный скачок — День 13

«Дорогие друзья, магия Цеолов может творить чудеса, — с энтузиазмом попочет Евсифей, — это судно доставит нас в островное святилище. Его величие сравнимо лишь... кхм, с потенциалом вашей группы».

«Да хранят вас боги», — эхом отдаётся голос ребёнка-колдуна в вашем разуме.



Ваш неф быстро оставляет город позади, уносимый вверх мягкими восходящими воздушными потоками. Впервые в своей жизни вы парите среди облаков, глядя вниз на прекрасные пейзажи, простирающиеся под носом корабля. Полёт проходит без каких-либо проблем, и по пути Евсифей обучает вас азам воздушной навигации. В конце концов вы выныриваете из облаков, и взору открывается островное святилище. Оно высится посреди моря тёмных туч, пронизанных лучами света.

Покажите игрокам карту эпизода Островное святилище (🗺️ 16)



По мере того как вы приближаетесь, разряды энергии становятся всё яростнее и сверкают всё ближе. Пересекающиеся порывы ветра усиливаются и швыряют вас из стороны в сторону. **Что вы будете делать?**



Обрисуйте игрокам ситуацию, не скупясь на детали: вы в самом сердце сверхъестественного шторма, а Евсифей на грани паники. Необходимо как можно скорее найти способ приземлиться.

### Помочь Евсифею с маневрированием



Предложите игрокам пройти **групповую проверку управления (ловкость 🖐️) 3**, чтобы удержать верный курс.



Вам удаётся удержать управление нефом и приблизиться к островному святилищу.



Разряд энергии ударяет в палубу корабля. Один из героев получает **1 ранение**.

### Отыскать место для приземления



Предложите игрокам пройти **групповую проверку восприятия (интеллект 🧠) 3**.



Вы замечаете что-то вроде небольшого форта, спрятанного на скалистом склоне горы. Если удача улыбнётся вам, вы сможете там приземлиться.



Гора прямо по курсу кажется совершенно непреодолимой. Этот маленький форт, спрятанный в скале — ваш единственный шанс...



Неф рассекает носом шторм. Прорезая ночное небо, вы наконец достигаете чёрной башни маленького форта. «Я не могу приземлиться здесь, — кричит Евсифей, опасно снижая корабль, — вам придётся прыгать... сейчас!»



Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку атлетики (сила 🦊) 2**, чтобы спрыгнуть с корабля.



Вам удаётся ловко выпрыгнуть с корабля и приземлиться без серьёзного ущерба и даже с некоторым изяществом.



Тяжёлый удар о землю вышибает из вас дух. Герой получает **1 ранение**.

### Эпилог



Потрясённые, но живые, вы наконец добрались до «самого святого места» — островного святилища бога Обезьяны. Придя в себя, вы оглядываетесь вокруг. Этот форт кажется заброшенным, но вас не оставляет странное ощущение, что за вами наблюдают...

Конец эпизода

**Экшн-сцена**  
Евсифей в панике, поэтому, отдавая приказы, он мечется из стороны в сторону по кораблю.