

Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📄 17, 18 и 19)
- Карта мастерского персонажа (👤 07)
- Карты состояний «обездвиженный» и «перепуганный» (🦋 02 и 03) и жетоны проклятий

После столь катастрофической высадки на островном святилище герои исследуют небольшой разрушенный форт, вокруг которого рыщет таинственный зверь. Путь приводит их в лагерь для заключённых, где содержится Ириэлли. Там они вступают в сражение с монахами-стражниками, подвергшимися воздействию чёрной магии. Внезапно под ногами героев разверзается огромная пропасть, и в результате зловещего ритуала некроманта остров начинает разрушаться.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: нет / Обновление снаряжения: да

◆ Сцена 1 — Форт — День 13

Вы двигаетесь по сводчатому туннелю, пролегающему под башней. Спустя некоторое время вы оказываетесь во внутреннем дворе укрепленного военного форта. Всё здесь хранит воспоминания о недавней ожесточенной битве. Крытый переход вокруг зубчатых стен частично обрушился, а стены замка почернели от копоти.

Покажите игрокам карту эпизода Разрушенный форт (📄 17)

Едкий дым висит в воздухе и дерёт вам горло. В нос бьёт гнилостный смрад, напоминающий запах звериной норы.

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

Где-то поблизости рыщет чудовище. В полумраке вы улавливаете беззвучное движение его необъятной туши, а затем слышите угрожающее рычание.

Неожиданно вас охватывает тревожное ощущение. Должно быть, это всего лишь ветер...

По форту разносится зловещее эхо магического напева. Оно становится всё громче, продолжая нарастать до тех пор, пока не превращается в нечто большее, чем просто звук. Оно словно проникает в самые недра души.

Предложите игрокам пройти индивидуальную проверку манипулирования (общение 🗣️) 3.

Кровавые жестокие лики смерти проносятся в вашем сознании. Вам приходится приложить всю свою силу воли, чтобы не свернуться клубком от ужаса.

Оглушительная боль, мучения, нестерпимая пытка... Душу наполняют жуткие ощущения. Жгучая мигрень пронзает голову. Выдайте игроку жетон проклятия.

Стены форта начинают трещать под натиском гипнотического пения.



Чудовище прячется где-то совсем рядом. Что вы будете делать?

Позвольте игрокам кратко обсудить ситуацию. Затем башня начинает рушиться. Вы можете воспользоваться следующими событиями, чтобы наполнить ваше повествование:



Камни падают прямо на голову

Предложите **1 или 2 игрокам** пройти индивидуальную проверку **выживания** (ловкость ) **2**.



В последний момент вам удаётся отпрыгнуть.



*Падающий каменный блок задевает вас. Герой получает **1 ранение**.*



Из тени появляется некое существо

Предложите **1 из игроков** пройти индивидуальную проверку **восприятия** (интеллект ) **3**.



Вы отчётливо ощущаете, что чудовище совсем близко. Внезапно его смрадное дыхание касается вашей шеи. Вы даже не успеваете повернуться к монстру лицом, как огромная каменная глыба обрушивается у вас за спиной прямо на эту тварь.



*Чудовище возникает прямо перед вами. Оно ударяет вас с такой силой, что вы отлетаете к стене. Пока вы судорожно хватаете ртом воздух, существо исчезает из виду. Герой получает **1 ранение**.*



Башня обрушивается

Предложите игрокам пройти групповую проверку **атлетики** (сила ) **3**, чтобы выбраться из башни.



По мере того как злое пение набирает силу, становясь всё громче, форт рушится, словно карточный домик. В последний момент вам удаётся сбежать из этого проклятого места и поспешно возобновить своё путешествие.



*По мере того как злое пение набирает силу, становясь всё громче, форт рушится, словно карточный домик. Под градом камней вы сбегаете из этого кошмарного места и поспешно возобновляете своё путешествие. Герои получают по **1 ранению**.*



Сцена 2 — Лагерь пленников

Издали вы видите башню. Она покачивается, словно паря над облаками. Её высокие тёмные очертания вырисовываются на фоне ночного неба, а со шпиля башни расходятся злое и причудливые полосы рассеянного света. Вы ощущаете, как остров трясётся всё сильнее. По мере того как вы продвигаетесь вперёд, толчки становятся всё более интенсивными. Взобравшись по скалистому холму, вы видите амфитеатр, расположенный чуть поодаль на другой стороне от вас. Часовые монастыря следят за пленными, съжившимися в клетках.

Покажите игрокам карту эпизода Амфитеатр () **18**)

Разместите в кармашке своей ширмы карту Истлевшего монаха () **07**)



Пение становится всё громче, и вторая вспышка света ударяет в одну из клеток. Чёрный неф отходит в сторону, направляясь к тёмной башне. Внизу в амфитеатре монахи, выглядящие как ожившие мертвецы, ранее, судя по всему, бывшие стражами островного святилища, собираются у клетки последнего оставшегося в живых пленника.



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



Повязка, закрывающая слепой глаз, не оставляет никаких сомнений. Это, должно быть, Ириэль!



Похоже, в клетке женщина. Судя по её одеянию, это жрица.

Что вы будете делать?



Опишите игрокам происходящее вокруг: вся окружающая растительность уничтожена, поэтому подойти незамеченными будет непросто. Слева есть несколько почерневших кустарников, которые могли бы обеспечить героям небольшое прикрытие. Справа — крутой берег протекающей рядом реки крови — подходящее место для стремительной лобовой атаки.

Дайте игрокам пару минут, чтобы обсудить план действий.

Прокрасться сквозь жутковатые кусты

Вы крадётесь сквозь кусты. Пока всё идёт хорошо, но есть что-то тревожное в том, как странно они шевелятся.



Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку скрытности** (сила ) 2.



Вам удаётся незаметно подкрасться к лагерю заключённых, поэтому эффект неожиданности на вашей стороне.

Игрок совершает действия **до** истлевших монахов.



Плотоядные кусты хватают вас за конечности, оставляя неприятные болезненные царапины.

Игрок получает карту состояния «**обездвиженный**» и совершает действия **после** истлевших монахов.

Атаковать в лоб с крутого берега

Вы мчитесь вниз по склону, готовые к атаке, чтобы спасти пленницу.



Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку атлетики** (сила ) 2.



Монахи едва успевают осознать, что происходит, как вы оказываетесь среди них.

Игрок совершает действия **до** истлевших монахов.



Вы поскользываетесь и едва не скатываетесь в реку крови!

Игрок совершает действия **после** истлевших монахов.



Количество истлевших монахов соответствует количеству игроков. Они намного быстрее и опаснее заурядных воинов-скелетов и к тому же используют чёрную магию.

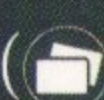
Когда битва закончится, переходите к сцене 3 — Расщелина.

Сцена 3 — Расщелина — День 14



Вам удастся освободить Ириэль без особых трудностей. «Кто вы такие? — слабо шепчет она. — Благодарю вас за спасение. Мой брат Сайлас взял под контроль остров, и его войска продолжают оккупировать новые территории. Но я знаю место, где мы будем в безопасности какое-то время».

Внезапно воздух наполняется жутким пением. С оглушительным треском часть острова начинает рассыпаться прямо у вас под ногами. Зияющая трещина раскалывает амфитеатр, угрожая поглотить и вас!

Покажите игрокам карту эпизода Расщелина () 19)



Падающие камни, толчки сотрясающейся земли, гейзеры — всё смешалось в этой адской суматохе, которую поглощает тьма. **Что вы будете делать?**

Пересечь бездну

Героям нужно каким-то образом найти путь через бездну, несмотря на апокалиптическую сцену вокруг и ментальные атаки некроманта.



Опишите игрокам окружающую обстановку и предметы, которые они могут попытаться использовать, чтобы пересечь провал шириной почти три метра: ящик, несколько длинных бамбуковых стеблей, верёвки, деревянные доски, каменные колонны.



Дайте игрокам возможность проявить своё воображение и гибкость. Если идея кажется осуществимой, определите соответствующий навык с помощью информации на вашей ширме. Установите подходящий уровень сложности (3 или 4) и решите, какая проверка — групповая или индивидуальная — для этого потребуется.

Ниже описаны события, которые вы можете разыграть, чтобы усложнить продвижение игроков.

Уклониться от падающей колонны



Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку атлетики (сила ) 3.**



Вам удаётся увернуться от падающей колонны, которая с оглушительным грохотом разбивается о землю.



*Вам почти удаётся увернуться от падающей колонны, но в последний момент она больно бьёт вас по плечу. Герой получает **1 ранение**.*

Сопротивляться зловещему пению



Вы снова улавливаете жуткое пение. Своей железной хваткой оно сжимает вашу душу словно тисками. «Тени затопят ваши души», — насмешливо произносит призрачный голос.



Предложите игрокам пройти **групповую проверку манипулирования (общение ) 4.**



Вам удаётся противостоять этому психологическому воздействию, но тем не менее вам всё равно кажется, что ваши души запятнаны.



*Словно червь, проклятие проникает в ваши души и распространяется подобно болезни. Выдайте игрокам **по 1 жетону проклятия**.*

Эпилог



Разлом остаётся позади, однако жуткое пение продолжает отдаваться где-то внутри ваших душ. Вы продолжаете путь, следуя за Ириэллю. Теперь вы направляетесь в место, которое жрица называет Дворцом воспоминаний. С наступлением темноты мимо вас проходит три патруля, состоящие из монахов-стражников в сопровождении воинов-скелетов и причудливых горилл с огромными цепями на шеях. «Мы пришли», — шепчет Ириэлле, когда перед вами предстают бескрайние луга, усеянные холмами. Ваш взор привлекает самый большой курган: из-под широкой, поросшей травой насыпи, увенчанной огромным изумрудным монолитом, берут начало восемь маленьких ручейков. «Вот он — Дворец воспоминаний», — выдыхает Ириэлле с улыбкой. «Это подземное святилище — оплот восьми богов. Это место гармонии, медитации и созерцания», — шепчет она вам и скрывается в кургане.

Конец эпизода