



Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📁 20, 21 и 22)
- Карта мастерского персонажа (👤 08)
- Карты способностей (🌀, 🏠, ✂️, ⚙️)
- Карты снаряжения (📦 09 и 10) и жетон улики Талисман

Герои узнают больше об Ириэлли: она великая жрица Совета Восьми. Это даёт героям возможность получить ответы на некоторые из своих вопросов и добыть больше информации. Однако затем на них нападают ужасные монстры, управляемые некромантом. После ожесточённой схватки герои наконец достигают подножия запретной башни — логова Сайласа.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: нет / Обновление снаряжения: нет

◆ Сцена 1 — Время ответов — День 14

Покажите игрокам карту эпизода Курган (📁 20)

Вы входите в подземный дворец, словно в гробницу. Под ногами всё отчётливее ощущается дрожь земли, а грохот становится всё сильнее. Пошатываясь, Ириэлли проходит в центр комнаты и преклоняет колени перед необъятным куполом, инкрустированным созвездиями божеств. Огромное множество крошечных фресок украшает стены, рассказывая об истории мира и его богов. Это место пропитано благотворной энергией и спокойствием. «Должно быть, вы о многом хотите меня спросить, — внезапно прерывает молчание Ириэлли, глядя на вас своим единственным зрячим глазом, — однако, пожалуй, мы начнём со знакомства. Так кто же вы, собственно, такие?»

После того как герои представятся Ириэлли, она в свою очередь расскажет немного о себе. Во время этой **ролевой сцены** не забудьте подчеркнуть священную природу и магическую силу этого места. Вот информация, известная Ириэлли:

Ириэлли

Она выглядит измотанной, но всё ещё производит впечатление доброжелательной наставницы. Прядь волос падает на её мёртвый глаз, прикрытый повязкой. Девушка всё время нервно тербит свой кулон.

Ириэлли

Будучи уроженкой континента, бывшая странствующая жрица богини Совы Ириэлли помогала горожанам в проведении ритуалов, сопровождающих разные этапы их жизненного пути: от рождения и до самой смерти. Ныне она входит в Совет Восьми, управляющий многими аспектами жизни странствующих жрецов. Кулон, который она носит на шее, украшен гербом её семьи.

Некромант

Некромант — брат Ириэлли, измученная душа, жаждущая власти и славы. Некогда он овладел запретным искусством некромантии и заручился покровительством богини Совы, которая, судя по всему, была вовлечена в глобальное противостояние божеств. Ириэлли мечтает вернуть брата на светлый путь, но опасается, что душа его уже потеряна навсегда.

Бог Обезьяна

Самый могущественный из восьми божеств пантеона, единственный бог, покровительствующий войне. Уничтожение этого бога равносильно получению власти над всеми остальными богами. Всё внимание бога Обезьяны сосредоточено на войнах, бушующих на континенте последние несколько лет. Этот гордый и высокомерный бог считает своё святилище неприступной и нерушимой крепостью.

Богиня Сова

Она не является воплощением сил зла. Богиня Сова олицетворяет смерть как эпилог, естественное завершение жизни. Ириэлле не может до конца понять, что именно заставляет её действовать таким образом: за этим должно скрываться что-то другое, использующее силу Слияния и преимущество полумрака. Назревает война богов.

Слияние небесных тел

Слияние небесных тел — это не что иное, как сигнал об окончании очередного космического цикла. В это особенное время мир богов сливается с миром смертных. Ириэлле зачитывает героям отрывок, увековеченный на куполе, украшенном созвездиями божеств: *«Когда наступит час Слияния, души людей и духи богов смогут свободно блуждать по миру. Через небесные своды откроются новые пути, коими каждый сможет пройти под присмотром очей Основателей»*. Ириэлле поясняет, что природа Основателей до сих пор остаётся загадкой.

Когда у игроков закончатся вопросы или вы поведаете им всю доступную информацию, **продолжите повествование**.

Ириэлле отодвигает потайную дверь, чтобы что-то вам показать: «К сожалению, Дворец воспоминаний не может конкурировать с арсеналом крепости, но эти вещи могут оказаться для нас полезными».

Проклятие

Если герои спросят Ириэлле, может ли она снять с них проклятие, она прижмётся своим лбом ко лбу каждого из героев и произнесёт следующую молитву: «Услышь меня, богиня Сова, сия душа ещё не готова к последнему пути». Затем герои сбрасывают жетоны проклятий.



Выдайте игрокам четыре карты снаряжения (📖 09 и 10)



Внезапно раздаётся гулкий треск. Небесный купол раскалывается, и изумрудный упавший монолит, венчавший курган, рушится на пол. «Они отыскали нас!» — кричит Ириэлле.

◆ Сцена 2 — Гориллы бога Обезьяны

Покажите игрокам карту эпизода Дворец воспоминаний (📖 21)



Испуская дикий, леденящий кровь вопль, гигантская горилла обрушивается на монолит. Пока она смотрит на вас оценивающим взглядом, вы замечаете изогнутые губы и внушительную линию подбородка. На её лбу рдеет метка зла — око с двойным зрачком.

Разместите в кармашке своей ширмы карту Проклятой гориллы (📖 08)



В начале боя горилла бросается на игроков и проводит сотрясающий удар. Проведите проверку инициативы и разыграйте один раунд боя, а затем добавьте ещё одну гориллу.



Протиснувшись через узкий вход, вторая горилла с рёвом встаёт во весь рост позади вас. Она окружена плотным чёрным дымом, а её глаза блестят злоеющим светом. Невероятно точным жестом Ириэлле накладывает заклинание, и силовое поле тут же окружает примата. Оказавшись в ловушке, горилла начинает изо всех сил колотить по куполу.

Экшн-сцена

Вы можете упомянуть обломки, падающие с потолка, и рухнувший внутрь святилища монолит, который обеспечит героям драгоценное укрытие.



Завершите бой с первой гориллой: он должен быть яростным и беспощадным. Убедитесь, что игроки осознают отсутствие какого-либо преимущества в этом бою. При необходимости добавьте третью гориллу или даже четвертую.

Когда игроки решат спастись бегством, продолжите повествование.

Задыхаясь от усталости, Ириэль поворачивается к вам и кричит: «Моя магия угасает — я не смогу долго сдерживать их!» Сводчатая крыша Дворца воспоминаний продолжает злоеюще трещать. «Возьмите это! — кричит Ириэль, бросая вам свой кулон. — Герб семьи поможет противостоять козням моего брата. Бегите!» Магическое поле, созданное Ириэль, начинает постепенно ослабевать. Провозгласив себя новыми хозяевами этой территории, гориллы бьют себя в грудь, издавая злоеющий гортанный рёв. Вы несётесь со всех ног и успеваете выскочить на поверхность как раз в тот момент, когда дворец обрушивается, погребая под собой и жрицу, и проклятых горилл.

Выдайте игрокам жетон улики Талисман

Сцена 3 — Я... умер? — День 15

Вы уже совсем близко подобрались к тёмной башне. Гигантские чёрные вихри частично скрывают её огромные очертания и элементы военных укреплений. Теперь вы постоянно ощущаете дрожь под ногами, а небесное Слияние погружает вас в крошечную тьму. Встречный ветер отбрасывает вас назад, словно специально пытаясь помешать вашему движению. С каждым новым его порывом вы улавливаете грозный голос некроманта.

Покажите игрокам карту эпизода Призрачная деревня (📄 22)

Деревня Хайкорт

Жителям деревни не хватило пары часов, чтобы подготовить доспехи для Священной Гориллы, защитницы деревни, и войска Сайласа уничтожили их всех.

Из-за близости богини смерти люди оказались во временной ловушке. Жители деревни обретут мир, когда герои помогут им завершить их последнее дело.



В конце концов путь приводит вас к руинам укрепленной деревни. Среди обугленных стен и рухнувших крыш, словно не замечая разрушений, ходят люди, занимаясь повседневными делами... Приглядевшись, вы замечаете, что их тела наполовину прозрачны. В воздухе над этой деревней призраков витает странная тревога.

Что вы будете делать?

Героям потребуется скоординировать свои действия, чтобы помочь заблудшим душам этой деревни и освободить их. Герои также не смогут вырваться из **временной петли**, пока не разгадают загадку.

В деревне есть три важных места: **кузница**, **храм** и **бастион**. Позвольте игрокам изучить деревню и осознать, что они также заперты здесь в ловушке. Предложите им делать записи. Чтобы преуспеть, героям следует сперва разделиться, а затем поработать сообща.

Кузница

В кузнице ярко горит пурпурный огонь, однако он не приносит вожаделенного тепла. Вы слышите звук молота, ударяющего о наковальню, и видите огромного кузнеца в кожаном фартуке. Из раны на его шее струится кровь, а три маленькие девочки весело играют у его ног. «Приветствую вас, незнакомцы! — произносит он, продолжая ковать нагрудник и стараясь не отвлекаться на детей. — Добро пожаловать в Хайкорт! Не могли бы вы помочь мне закончить комплект доспехов для Священной Гориллы? Или хотя бы развлечь моих дочерей и почитать им Сказания о боге Обезьяне?»

Героям следует занять дочерей кузнеца, чтобы он смог закончить работу. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку эмпатии** (общение 🗨️) 2.

При желании герои могут попробовать помочь кузнецу завершить работу поскорее, но это не обязательно. Предложите игрокам в таком случае пройти **индивидуальную проверку находчивости** (ловкость 🖐️) 2.

Храм

Два призрачных монаха-стражника, изрешиченные стрелами, оживлённо обсуждают ритуал. «Просим прощения за наше поведение, — начинает оправдываться один из них при вашем приближении, — нам необходимо провести ритуал наложения чар как можно скорее, но мы не можем прийти к согласию. Я считаю, что нужно сосредоточить усилия на шлеме, однако брат Юстис придерживается мнения, что основное внимание должно быть уделено нагруднику. Враг уже практически стучится к нам в двери, а доспехи Священной Гориллы — неотъемлемый атрибут ритуала, необходимого для защиты деревни!»

В первую очередь героям следует остановить спор между жрецами. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку убеждения** (общение ) 2. Затем, чтобы сэкономить время, пока кузнец завершает работы над доспехами, героям следует начать подготовку к ритуалу. Предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку знаний** (интеллект ) 2.

Бастион

Призрак Священной Гориллы, олицетворение самого бога Обезьяны, восседает в тени, скрестив ноги. Юные монахи-ученики беспокойно суетятся вокруг. Вы слышите, как один из них восклицает: «Кузнец должен как можно скорее передать доспехи монахам, но они ещё даже не закончены!»

Успокоить учеников: предложите игрокам пройти **индивидуальную проверку манипулирования** (общение ) 2.

Как только доспехи будут закончены и на них будут наложены чары, отпадёт и необходимость успокаивать учеников. Однако доспехи столь велики, что ученикам всё равно потребуется помощь всех героев, чтобы надеть их на гориллу. Предложите игрокам пройти **групповую проверку находчивости** (ловкость ) 3.

Эпилог

С наступлением вечера жители собираются вместе, чтобы узреть церемонию. Танцы воинов и звуки литургических песнопений наполняют деревню, с головой погружая её жителей в празднование. Благодаря вашей помощи Священная Горилла теперь возвышается над Хайкортотом. Под покровом ночи призраки вокруг вас мирно исчезают один за другим. Прежде чем тоже исчезнуть, величественная горилла поворачивается к вам: «Бог Обезьяна благодарит вас за помощь. Вы показали свою смелость и надёжность», — говорит она умиротворённо. Затем туман рассеивается, открывая чудовищный силуэт башни бога Обезьяны. Тлетворное сияние окружает вершину башни, словно там совершается какой-то противоестественный ритуал. Вы вздрагиваете, осознавая, что именно он и является источником зловещего пения...

Конец эпизода

Получение способностей

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

Каждый игрок может выбрать новую карту способности первого уровня или перевернуть уже имеющуюся стороной со вторым уровнем вверх.

Временная петля

Если герои захотят покинуть деревню или если игроки не пройдут проверку, перечитайте абзац выше: «**В конце концов путь приводит вас к...**».

Как только игроки поймут суть проблемы в деревне и узнают, что им нужно делать, **им больше не понадобится проходить никакие проверки.**

Попросите их просто описывать свои действия, пока они помогают жителям деревни.

Решение загадки

В каждом из этих мест следует решить два вопроса, следовательно, сперва героям нужно разделить на две группы.

Первая группа помогает кузнецу закончить работу, в то время как вторая завершает подготовку к ритуалу. Затем герои собираются вместе, чтобы надеть доспехи на гориллу.