



Подготовка и обзор эпизода

- Карты эпизода (📁 23, 24, 25, 26, 27, 28 и 29)
- Карты мастерских персонажей (👤 09 и 10)
- Колоды легендарного снаряжения (🛡️ : 🌀, 🏠, 🧰, 🌟)
- Карты состояний «обездвиженный» и «перепуганный» (🦋 02 и 03)

Пока остров вокруг разрушается, герои устремляются внутрь Тёмной башни. Причудливая архитектура и постоянно изменяющиеся переходы замедляют продвижение путников, но как только им удаётся решить эту загадку, они находят правильную дорогу и в конце концов добираются до вершины. Однако некромант призывает ужасное чудовище, чтобы отвлечь внимание героев и скрыться. В ожесточённой битве, которая забирает все силы, героям остаётся лишь наблюдать, как чародей сбегает на своём чёрном нефе.

Подведите краткий итог предыдущего эпизода или предложите сделать это игрокам

Лечение: все ранения / Обновление снаряжения: да

◆ Сцена 1 — Движущиеся лестницы

Покажите игрокам карту эпизода Тёмная башня (📁 23)



Разрушенное островное святилище тонет в полумраке. Когда вы ступаете с твёрдой поверхности земли на огромное крыльцо парящей башни, брусчатка начинает угрожающе дрожать, вызывая еле ощутимое головокружение. Эта башня воистину поражает воображение: нет сомнений, что это жилище бога. В дверном проёме вы замечаете следы битвы, свидетельствующие о том, как монахи-стражники отчаянно сражались... и потерпели поражение. Внутри башни изящные лестничные пролёты передвигаются, мезонины скользят вдоль зубчатых механизмов, а перила вращаются по кругу. Вы начинаете подъём. Проходя вдоль стены, вы цепляетесь за поднимающуюся лестницу с острыми как бритва перилами. В голове слышится шёпот: «Остановитесь, или вы встретите тот же конец, что и моя любимая сестра», — бормочет призрачный голос Сайласа как раз в тот момент, когда движущаяся лестница со следами запёкшейся крови едва не обезглавливает вас. **Что вы будете делать?**



Герои могут попытаться запрыгнуть на лестничный пролёт, схватиться за вращающиеся перила или довериться случаю и пойти туда, куда их ведут движущиеся лестницы. Используйте таблицу навыков, чтобы подобрать подходящую проверку. Установите оптимальный уровень сложности 3.



Однако герои не смогут добраться до вершины башни, пока не отыщут три фрагмента пергамента, которые позволят им взять механизм лестниц под контроль.

По мере подъёма проведите героев через три помещения в следующем порядке: **библиотека, опочивальня и арсенал**. Вы можете привести героев в определённую комнату, используя движущиеся лестницы, либо они могут увидеть комнату на выбранном ими пути.

Тупик

Герои могут попытаться вслепую добраться до вершины башни, но каждый раз они будут терпеть неудачу.

Заброшенная библиотека

Движущаяся лестница со зловещим скрипом наконец останавливается перед массивной деревянной дверью с табличкой «Скрипторий». Высокие книжные шкафы придвинуты к бойницам так, чтобы закрыть льющийся с улицы свет. Кафедры, с которых писцы когда-то разъясняли сакральные писания бога Обезьяны, заменили стойки для пыток и другие орудия смерти и боли. **Что вы будете делать?**

Предложите игрокам пройти **групповую проверку исследования** (интеллект ) 2, чтобы обследовать комнату.



В отдалённом тёмном углу вы замечаете сундук.



Впотьмах вы болезненно спотыкаетесь о сундук.

Выдайте игрокам карту эпизода Пергамент ( 25)

Колдун  получает карту легендарного снаряжения ( : 

Опочивальня

Движущаяся лестница останавливается перед двустворчатой дверью. Заметив следы на полу, вы понимаете, что огромное количество людей проходило сквозь эти двери когда-то давно, в прошлой жизни. Однако сейчас бывшая опочивальня превратилась в темницу. Высокие железные решётки перегородивают комнату, от которой смердит отчаянием.

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



Среди личных вещей, изъятых у пленников, вы находите спрятанный клочок пергамента и ценный предмет.



На полу среди личных вещей, изъятых у пленников, вы находите клочок пергамента и ценный предмет.

Выдайте игрокам карту эпизода Пергамент ( 26)

Вор  получает карту легендарного снаряжения ( : 

Арсенал бога Обезьяны

После скитаний по многочисленным обходным путям вы попадаете в арсенал. Очевидно, что этот бог воистину покровительствует войне.

Покажите игрокам карту эпизода Арсенал ( 24)

Каждое оружие, которое когда-либо существовало в мире, блестит в руках каменных статуй воинов. Повсюду лежат доспехи и снаряжение — видимо, монахи готовились к осаде... но не смогли противостоять сокрушительной атаке Сайласа.

Воин  и следопыт  получают по карте легендарного снаряжения ( : , 

В центре комнаты находится большой макет, идеально повторяющий архипелаг Полумесяца. Погодите-ка... это не макет! По небу проплывают облака, в открытом море курсируют крошечные корабли, а святилище бога Обезьяны окутано тревожным чёрным туманом, образующим в небе тёмную фигуру. Неужели богиня смерти пытается принять телесную форму? Всё оказалось намного хуже, чем вы предполагали. Похоже, что тёмное клубящееся облако



представляет опасность и для других святилищ... Время истекает! На краешке ожившей карты вы находите кусочек пергамента.

Выдайте игрокам карту эпизода Пергамент (📄 27)



Это, должно быть, последний фрагмент карты башни. Если вы сложите все части вместе, то увидите и верный маршрут, и рычаги, которые помогут вам добраться до вершины.

К вершине башни!



Чтобы добраться до вершины башни и противостоять Сайласу, игроки должны сначала решить загадку с лестницами. Позвольте им рассмотреть **3 листа пергамента** и попытаться правильно сложить их вместе. Игрокам нужно разместить карты рядом, а затем наложить их друг на друга так, чтобы были видны только три открытых глаза.

Сцена 2 — Призыв



Это первая часть финальной сцены вашего приключения, так что она должна быть зрелищной! Героям необходимо сразиться с существом, призванным Сайласом для своей защиты. Как только они побеждают существо, некромант отступает. Герои столкнутся с ним лицом к лицу в следующем эпизоде. Также имейте в виду, что в конце этой сцены герои будут разделены на две группы.

Теперь дело за вами — удачи!



Вы порядком выбиваетесь из сил, пока добираетесь до вершины башни. За массивной дверью, ведущей на последний этаж, бушует буря. «Ещё не поздно повернуть назад», — слышится призрачный голос Сайласа, уносимый ветром.

Покажите игрокам карту эпизода Вершина башни (📄 28)



Стихия бушует над открытой площадкой на вершине круглой башни. Восемь странствующих жрецов неподвижно застыли внутри каких-то странных вертикальных саркофагов, расставленных по краю обширной эспланады, вымощенной красным мрамором. Ужасающие кроваво-красные щупальца соединяют их с находящимся в центре алтарём бога Обезьяны, покрытым кучей гниющей плоти. В тот момент, когда вы выходите на открытый воздух, невероятно мощная вспышка света бьёт в алтарь и ударная волна отбрасывает вас на пол. Огромное и уродливое насекомоподобное существо пробуждается, рождаясь из жизненной силы принесённых в жертву жрецов.

Разместите в кармашке своей ширмы карту Потустороннего (👤 09)



Чуть дальше из-за саркофага выходит болезненного вида мужчина: это Сайлас! Он бросает взгляд на кулон, который подарила вам Ириэлль, затем гортанно произносит заклинание. Его телесная форма преображается прямо у вас на глазах.

Разместите в кармашке своей ширмы карту Некроманта (👤 10)



Вы стоите лицом к лицу с могущественным некромантом — но внезапно огромное насекомоподобное существо с острыми как бритва конечностями преграждает вам путь.

Что вы будете делать?

Потусторонний



Этот демон сражается ради защиты Сайласа и не проявит ни капли жалости. Героям понадобится кулон Ириэлле, чтобы воспользоваться уязвимостью демона.

Кулон Ириэлле



Кулон — это ключ к победе над демоном Сайласа. Как только игроки обнаружат уязвимость Потустороннего, сложность **индивидуальной проверки знаний** (интеллект), необходимой для разрыва их связи, уменьшится с 4 до 2.

Некромант Сайлас



К Сайласу невозможно приблизиться, пока Потусторонний защищает его. **Только герои со способностями или оружием для дальнего боя могут его атаковать.**



Сайлас также **атакует только на расстоянии**. Когда вы атакуете персонажей игроков, бросьте ваш кубик D6 , но применяйте только и .

Когда героям удастся одолеть Потустороннего, продолжите повествование.

Вы победили это богопротивное порождение тьмы. Сайлас стоит перед его тушей, воздев руки к бушующему небу и призывая силу богини Совы. В его ладонях образуется вихрь тёмной энергии. Неожиданно он раскидывает руки и запускает вихрь прямо в вас, заставляя вас отпрыгнуть в сторону. Затем Сайлас поворачивается к краю и... прыгает в пустоту!

Покажите игрокам карту эпизода Посадочная платформа (29)



*Внезапно чёрный неф, подгоняемый боковым ветром, поднимается из бездны, словно бесшумный хищник. **Что вы будете делать?***

Подтолкните игроков к принятию решения: попытаются ли они прыгнуть вслед за Сайласом на чёрный неф или позволят ему сбежать? Подчеркните, что другого шанса у них не будет.

Сперва обратитесь к **воину** и **колдуну**, а затем по очереди к остальным игрокам. Как только несколько героев прыгнут на корабль, **ПРЕКРАТИТЕ ОПРОС** и продолжите повествование, оставив остальных героев (лучше, если это будут вор и следопыт) на посадочной платформе.

Эпилог



Сильно накренившись, чёрный неф резко трогается с места, оставляя половину группы в одиночестве на вершине башины, где всё ещё бушует шторм. Как раз в этот момент три корабля Цеолов пронзают чёрные тучи, приближаясь с юга. Храбро бросив вызов окружающему апокалипсису, Евсифей пришвартовывает один из нефов к посадочной платформе. Мудрец Цеолов не ошибся, когда говорил: «Евсифей окажет вам помощь в самый тёмный час вашего пути». Ирна и её сёстры-амазонки также находятся на борту и готовятся к бою. «Вы нужны нам, чтобы задержать флот Сайласа!» — кричит Евсифей изо всех сил, стараясь перекрыть шторм. Ирна указывает на армаду чёрных кораблей, которые окружили флагман Сайласа, создав заслон.

Конец эпизода

Панорама



Если игроков меньше четырёх
Мы рекомендуем
вам отправить
на чёрный неф
Сайласа как
минимум двух
игроков. Воин,
колдун и вор будут
наилучшими
кандидатурами.