

# ТОРТИЛЛИАНЦЫ

Дополнение к Гробнице Аннигиляции™



Перевод: k1nda, Ed\_dy  
Вёрстка: Ed\_dy (версия 1.03)

# Введение

Нос Омгара географический регион, кратко описанный в *Гробнице Аннигиляции*, однако, в приключении не так много внимания уделено описанию самой местности и её обитателям.

Дополнение «Тортиллианцы» написано для тех Мастеров, кто желает знать про остров Нос Омгара. Это дополнение представляет новую расу - Тортиллианцев и новый регион для исследования "Дворец Тайфунов - Дангвару".

## Омгар, кто это? \*

Этот скалистый необитаемый полуостров простирается на юг в Великое море (Great Sea), разделяя Залив Самар (Samar Bay) от вод Дикого Побережья (Wild Coast). Нос получил своё название от имени Великого Морского Змея, логово которого находится в большой морской пещере на западной стороне от оконечности полуострова. Омгар, в зависимости от своих прихотей, требует с проходящих кораблей возмутительные пошлины, но большинство капитанов безропотно соглашаются с его условиями вне зависимости от суммы, так как если отклониться слишком далеко от Чалтских берегов, огибая район его обитания, то велик риск попасть на рифы Манящих Скал (Beacon Rocks). (см. кн "Змеинные королевства")

\* (прим. от переводчика, 3.5 ред, до Магической Чумы)

Тортиллианцы (известные как **тортиллы**) – раса разумных, черепахоподобных гуманоидов, умеющих выживать в диких местностях. Эта раса впервые была представлена в ранних редакциях D&D, в модуле X9, под названием «Дикое Побережье». Тортиллианцы, как и многие другие необычные расы, могут появиться в любом мире D&D. В Забытых Королевствах тортиллианцы прекрасно чувствуют себя дома на полуострове Чалт и острове Нос Омгара.

Это дополнение предполагает, что у вас есть основные руководства D&D 5-ой редакции. В *Бестиарии*, *Справочнике Воло по Монстрам* и приключении *Гробница Аннигиляции* находятся блок-статы для многих существ. Если наименование существа написано **полужирным** текстом, значит блок-статы этого существа описаны в *Бестиарии*. Если они находятся в другом руководстве, то текст, подскажет вам, где искать. Заклинания и снаряжение из этого приключения описаны в *Книге Игрока*. Магические предметы представлены в *Руководстве Мастера*.

## Нос Омгара (Snout of Omgar)

Нос Омгара когда-то был частью материка на котором находится полуостров Чалт. Однако в результате землетрясений, вызванных Магической Чумой, от Чалта отделилась часть земли, на которой находился Нос Омгара и теперь она разделена с ним проливом. Тортиллианцы,

проживавшие в окрестностях этой земли, объявили новый остров своими владениями. Пролив между Носом Омгара и Чалтом, обеспечивает его защитой от агрессивных хищников.

Тортиллианцы Носа Омгара - гостеприимный народ, любящий охоту, ловлю рыбы, строительство и торговлю с приезжими путниками. Вскоре после того, как сформировался остров, из-за тайфуна, на берег острова попал пиратский корабль под командованием одной из последовательниц морской богини Амберли. Тортиллианцы спасли выживших после кораблекрушения и позаботились о них. Капитан впечатлила тортиллиан своей магией и рассказывала истории о богине Амберли, выставляющие её в лучшем свете, со временем, она убедила их возвести дворец в честь её божества. Жрица предпочла горный регион острова для возведения строения. Тортиллианцы потратили десять лет на строительство Дангвару, Дворца Тайфунов, который тайно служил в качестве храма Амберли. Взамен, жрица и её последователи остались у тортиллианцев и мирно жили в соседстве с их поселениями.

Спустя некоторое время, на острове погибли, либо умерли от старости абсолютно все почитатели культа Амберли, а от дворца остались руины. Потомки тортиллианцев, что возводили Дворец Тайфунов вскоре обнаружили злых созданий, скрывающихся в этих руинах. Более взрослые тортиллианцы избегали руины дворца, но молодые иногда пытались исследовать их, считая это своего рода прохождением обряда. Немногие из них проходили дальше, пока не встречались и не ужасались тех страшных чудовищ, что обитают там.

## Как пользоваться дополнением

Здесь вы увидите несколько путей, как взаимодействует это дополнение с приключением *Гробница Аннигиляции*:

- С вашего согласия, один или несколько игроков могут создать тортиллианских персонажей, используя правила в разделе Тортиллиане. Эти тортиллианцы проделали огромный путь от Носа Омгара в поисках приключений и компаньонов. Они могут присоединиться к отряду в Порту Няззару, либо в другой локации на Чалте.
- Отряд может столкнуться с тортиллианцами, которые могут помочь в качестве проводника в дикой местности. Это дополнение описывает три новых тортиллианских проводника (см. "Тортиллианские проводники", стр 5)
- Отряд может посетить Нос Омгара, исследовать его регионы и встретиться с обитателями острова

## Зацепки приключения

Ниже приведены некоторые варианты, с помощью которых вы можете завлечь своих персонажей отправиться к Носу Омгара.:

- Путешествуя на корабле возле южных берегов Чалта, персонажи попали в сильный шторм и были прибиты к берегам Носа Омгара, недалеко от Высокого Рога (см. Высокий Рог, стр. 22)
- Командующая Фортм Бедуариан, Лиара Портир, нанимает искателей приключений исследовать руины Дворца Тайфунов и доложить ей обстановку. Она нанимает корабль, чтобы доставить их в Эхойхой.
- Персонажи нанимают тортиллианского проводника в Порту Няззару или Форте Бедуариан. Тортиллианец рассказывает искателям приключений истории о Дворце Тайфунов и за определенную плату просит у них помощи избавиться от опасных обитателей руин Дворца.
- Торговые принцы Порты Няззару обеспокоены ростом числа представителей юань-ти в родных городах и опасаются, что змеиный народ собирается уничтожить их. На одном из трупов чистокровных юань-ти шпионов, попытавшихся внедриться в окружение торгового принца Джонси, была найдена карта острова Нос Омгара. Джонси предлагает награду в 1000 зм каждому кто желает посетить достопримечательности острова, и доложить ей об их открытиях. Джонси даёт карту искателям приключений и нанимает один из быстроходных кораблей "Дерзкий Пегас", чтобы отвезти их на остров.
- Корабль, на борту которого был известный исследователь Волотамп "Воло" Геддарм, без вести пропал. Корабль вышел в море из одной из бухт на южном побережье Чалта и так и не прибыл на место назначения. Воло планировал посетить самую красивую Бухту Щёлкающих Черепах, после чего провести неделю в Тортиллианской крепости Эхойхой. ("Тортиллианской гостеприимности нет равных"). Слухи, что корабль стал жертвой абордажа пиратов, оказались неверными; на самом деле, корабль попал в сильный шторм, и Воло был вынесен на берег острова Нос Омгара.

## Тортиллианец

*Я поймал большую рыбу.*

*Теперь ищу хорошего друга*

*Чтобы поделиться своим уловом с ним*

— Тортиллианская хайку

Многие тортиллианцы считают свою жизнь обычной, другие же считают их жизнь насыщенной приключениями. Тортиллианцы рождаются близ песчаных побережий, но как только они научатся ходить на двух лапах, они добровольно становятся кочевниками, странствующими по диким землям, получая необходимый жизненный опыт,

испытывая свои навыки, а также знакомясь с другими мирными обитателями острова.

## Жизненный цикл Тортиллианца

Тортиллианец вылупляется из толстостенной яичной скорлупы и проводит свои первые несколько недель на четвереньках. Родители новорожденного ребенка, стары и практически на грани смерти, проводят с ним всё своё оставшееся время, рассказывая разные истории из своего жизненного опыта. Спустя год, незадолго до того, как он научится говорить, молодой отпрыск становится сиротой (сироткой).

Молодые тортиллианцы со своими братьями и сестрами наследуют практически все инструменты, орудия и дары, оставленные после смерти своих родителей. Каждый из них старается заботиться только о самом(ой)себе. Вскоре, они покидают свой родной дом и отправляются, каждый по своему пути, в поисках самого себя, стараются выживать в диких землях, охотясь на тамошних диких животных, ловя рыбу, и избегая собственной смерти. С каждым прошедшим годом, тортиллианец оттачивает свои навыки выживания, формируя некое сотрудничество с соседями в окрестностях, при этом не вмешиваясь в их дела. На каком-то этапе, у тортиллианца появляется непреодолимое желание покинуть ближние окрестности у своего дома и отправится в дальние земли, увидеть другой мир. Уже будучи молодым, тортиллианец собирает всё необходимое из снаряжения и отправляется в дальнейшее путешествие, возвращаясь назад спустя месяцы, а иногда и года, уже более опытным и делится историей о своих приключениях с другими тортиллианцами.

Ближе к концу своего жизненного цикла, тортиллианец ищет себе самку(ца), чтобы продолжить свой род. Тортиллианцы откладывают свои яйца (от нескольких яиц, до целой дюжины) в укрепленной структуре, огороженной каменной стенкой. Если как таковой структуры нет, то они сами строят её. Родители проводят свою оставшуюся жизнь, пока не придёт их время, защищая невылупившихся отпрысков от посторонних и впоследствии обучая их необходимым навыкам и знаниям. Когда их дети достаточно повзрослели, чтобы покинуть свой дом, они забирают необходимые им инструменты и орудия, оставленные их родителями и уходят в поисках места, для создания своего дома.

## Убеждения

У тортиллианцев нет как такового собственного пантеона богов, поэтому чаще всего они почитают богов других народов. Не так уж и необычно для них слушать истории и легенды, связанные с богом и начать поклоняться этому божеству. В сеттинге Забытых Королевств, тортиллианцы

особенно преклоняются таким божествам как: Эльдат, Гонд, Латандер, Саврас, Селунэ и Тимора. В сеттинге Grayhawk, тортиллианцы почитают Селестиана, Фарлангуна, Пелору, Фолтусу и Святого Кутберта. В сеттинге Dragonlance они почитают Богов Добра, а в сеттинге Эберрон - религии Владычествующей Сонм. Среди нелюдских божеств, они поклоняются Морадину и Чондалла.

Тортиллианцы верят, что ночь и день наблюдают как за ними, так и за другими существами. Для них луна – «Ночное» око, что во тьме следит за ними, а солнце – «Дневное». Тортиллианцы чувствуют себя в безопасности, пока луна и солнце видны на горизонте. Однако, как только небесное тело не видно за густыми облаками, то им становится тревожно и взволнованно. Наиболее неудобно им становится под землёй, куда не проходит свет ни луны, ни солнца.

Дни, в которых на небе не видно светил, благословенны для тортиллианцев. В такие дни, они обычно покидают свой дом и приступают к исследованию диких земель, либо выполняют другую опасную, по их мнению, работу.

## Дух искателей приключений

У тортиллианцев есть поговорка: "Мы несём свой дом на своём панцире". Панцирь обеспечивает им необходимое убежище в случае опасности. Следовательно, они не так долго остаются на одном месте. Тортиллианское поселение в основном используется как место собрания, где они общаются со своими соратниками, делятся полезной информацией, а также торгуют с большим количеством странников из дальних земель. Тортиллианцы не особо жаждут защищать такие поселения, и как только они собрали необходимые им припасы и сведения, они покидают их в поисках приключений.

Большинству тортиллианцев любопытно как живут другие народы и они изучают их традиции и обычаи. Побуждение к созданию потомства появляется у тортиллианцев ближе к концу их жизненного цикла, и поэтому они не тоскуют по своему дому, проводя десятки лет вдали от него.

У тортиллианцев весьма простой взгляд на окружающий мир. Они видят красоту даже в обычной и простой для другого народа вещи или достопримечательности. Они живут ради шанса: услышать лёгкий ветерок, веющий сквозь пальмовые деревья, увидеть, как лягушка перепрыгивает из одной кувшинки на другую, или побывать на рынке, населенном разнообразными существами разных культур и народов.

Из-за сильного влечения изучать новые навыки, тортиллианцы любят мастерить инструменты и орудия, к тому же они хороши в строительстве и возведении укреплений. Они изумляются строениям других цивилизованных существ, в частности людей, и могут потеряться на много лет в одном большом городе, изучая тамошние архитектурные строения и обучаясь новым навыкам,

которые пригодятся им в возведении укрепления для своих отпрысков.

Практически всю свою жизнь они проводят в одиночестве. Тортиллианцы - социальные существа, считающие дружбу наиболее сакральной и значимой формой социальных отношений. К другим расам у тортиллианцев нет никакой врожденной неприязни, в действительности, они больше всего хотят дружить с представителем другой расы, чтобы изучить новые обычаи и точки зрения, нежели с представителем своего вида.

## Тортиллианские имена

Тортиллианцы предпочитают простые, не относящиеся ни к мужскому, ни к женскому полу, имена, которые обычно состоят из не более чем двух слогов. Если по какой-то причине тортиллианцу не нравится дарованное ему имя, то он может сменить его, и может сменять своё имя неограниченное число раз на протяжении своей жизни. У тортиллианцев нет фамилий.

**Мужские и женские имена:** Бака, Даму, Гар, Гура, Ини, Яппа, Кинлек, Крулл, Лим, Лоп, Нортл, Нулка, Оло, Плокват, Кве, Квег, Квотт, Санны, Тибор, Убо, Уок, Вабу, Келбук, Зопа, Йог

## Черты тортиллианцев

Ниже приведен список черт тортиллианцев, которые помогут вам выживать в этом опасном мире и сотрудничать с другими игроками.

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Силы возрастает на 2, а значение Мудрости на 1

**Возраст.** Молодые тортиллианцы несколько недель ползают на четвереньках, пока не научатся ходить на двух задних лапах. Они достигают периода зрелости к 15 лет и в среднем живут до 50 лет.

**Мировоззрение.** Тортиллианцы стремятся к обычной, ритуальной жизни. Они совершенствуют свои обычаи и определённый режим, становясь более уверенными и мудрыми с возрастом. Большинство из них - законно-добры. Некоторые из них могут быть эгоистами и скупердьями, но таких тортиллианцев весьма мало.

**Размер.** У подростков рост около от 5 до 6 футов. Их панцирь занимает примерно 1/3 от их общего веса. Ваш размер - Средний.

**Скорость.** Ваша базовая скорость – 30 футов

**Когти.** Когти - ваше естественное оружие, использующее безоружные атаки. При безоружной атаке вашими когтями, вы наносите рубящий урон 1к4 + модификатор вашей Силы, вместо обычного дробящего урона.

**Задержание дыхания.** Вы можете задерживать дыхание до одного часа. Хотя тортиллианцы и не являются прирожденными пловцами, они могут оставаться под водой долгое время, пока им не потребуется вынырнуть.

**Природная броня.** Из-за размера панциря и формы вашего тела, вы не можете носить доспехи. Ваш панцирь обеспечивает вас достаточной защитой и даёт базовый КД 17 (ваш модификатор Ловкости не влияет на это число). Вы не получаете никаких бонусов от ношения доспеха, однако вы всё ещё можете суммировать бонус щита.

**Панцирная защита.** Вы можете, в качестве действия, забраться внутрь панциря и получаете дополнительные 4 очка КД, пока не захотите выйти из него. Пока вы в панцире - вы неподвижны, и ваша скорость опускается до 0 и не может повыситься, у вас серьезные помехи во время проверки Ловкости, вы не можете использовать реакцию, а также единственным действием, которое вы можете сделать, это вылезти назад.

**Инстинкт выживания.** Вы получаете мастерство в навыке Выживания. Тортиллианцы мастерски отточили знания в выживании в диких землях.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Акване и Общем языке.

## Тортиллианские проводники

Нижеуказанные тортиллианские НПС могут быть добавлены в лист проводников, доступных для найма в Чалте. Один из них, Квилгок, работает на торгового принца Джобала в Порт Нязару. Другие проводники, Эйяэль и Мадгроу, являются фрилансерами и подрабатывают в Форте Белуариан и Эхойхой.

### Эйяэль

*Тортиллианская проводница (Форт Белуариан)*

Когда персонажи встречаются с Эйяэль, передайте им раздаточный материал А, приложенный в конце описания этого дополнения.

Эйяэль – **тортиллианка** (см. «Тортиллианцы», стр.27), носит самодельные очки, защищающие её глаза от вулканического пепла. Ей пришлось потратить почти год, но всё-таки ей удалось пешком добраться от Носа Омгара до Форты Белуариан, пересекая Чалт через горные массивы, непролазные джунгли, и даже через заражённые нежитью земли. Она посещала такие места как: Озеро Луо, Великий Сад Нангалора, Ущелье Атааз Мухахах, а также руины Мезро. Она даже смогла найти остатки кораблекрушения в джунглях (обломки галеона «Нарвал») и подружилась с оборотнем-тигром, живущем неподалёку от этих обломков.

Искусная ремесленница, Эйяэль носит с собой наборы инструментов кузнеца и лудильщика. Также у неё есть комплекты для скалолазания и исследования подземелий. Всё это снаряжение размещено на специально сделанном кожаном ремне, закрепленным позади её на панцире. Эйяэль всегда находит нужный ей инструмент и очень сильно зависит от своего снаряжения.

Рост Эйяэль – 5 футов, 8 дюймов и весит она, предположительно 420 фунтов. Ей, по их стандартам, всё ещё 17 лет, однако её манеры и знания сравнимы с более старшими представителями своего вида. Перед тем как высказаться, она

обдумывает свою мысль. Проходя сквозь джунгли, она использует палицу с железным наконечником, проверяя свой путь на наличие ловушек и разнообразных капканов.

Если персонажи нанимают Эйяэль, она рекомендует им приобрести *хартию на исследования* перед тем как покинуть Форт Белуариан. Эйяэль предполагает, что они могут по пути наткнуться на патрули Пылающего Кулака, и такие встречи могут обернуться для них сущим кошмаром, выполняя кучу бумажной работы.

Остерегаясь подземных мест, Эйяэль не осмелится спускаться в столь опасные места, если конечно нет на это особой причины.

Эйяэль – весьма надёжный проводник и берёт плату в 5 зм в день. Также она предлагает скидку в размере 40 зм на 10 дней, но за такую услугу она забирает плату заранее и безвозмездно.

### Квилгок

*Тортиллианский проводник (Порт Нязару)*

Когда персонажи встречаются с Квилгоком, передайте им раздаточный материал В, приложенный в конце описания этого дополнения.

Три года назад, когда торговый корабль посетил тортиллианский Форт Эхойхой, Квилгок решил воспользоваться возможностью попасть на него и отправиться навстречу приключениям. В Порт Нязару, он открыл для себя абсолютно новый мир. Он заполучил работу, восстанавливая доки, и, спустя год, уже имел достаточно денег, чтобы позволить себе купить анкилозавра, участвовал в нескольких дино-гонках с высокими ставками. Потерял денег он больше, чем смог заработать, но его заметил торговый принц Джобал, убедивший Квилгока, что в исследовании диких земель можно заработать кучу монет. **тортиллианец** Квилгок (см. «Тортиллианцы», стр.27) стал проводником, и, как и все легитимные проводники в Порт Нязару, отдаёт часть заработанных денег Джобалу.

Квилгок путешествует верхом на сварливом **анкилозавре** по имени Смертельное Сокровище. Тортиллианец ездит верхом на анкилозавре в специальном седле, именуемым хоуда и направляет его, используя 10 футовый шест с закрепленными на одном конце листьями суккулента. Хотя он и не позволяет другим ездить верхом на своём звере, кроме себя, многие, так называемые, путешественники готовы заплатить Квилгоку 6 зм в день, либо платят заблаговременно за 30 дней.

Будучи способным и честным проводником, Квилгок не станет рисковать своей жизнью ради нанимателя. Он стабильно получает работу из-за своего добродушного поведения и желания руководить экспедицией в любую точку Чалта. Он уже много раз путешествовал до Реки Сошенстар и весьма хорошо знает окрестности близ Алданийского Бассейна. Он также вёл экспедицию в Оролунга, хоть никогда и не встречался с неким неуловимым оракулом, судя по слухам, живущем там. Пожалуй, единственное место, которое он посещал дважды – это Дангвару, Дворец Тайфунов. Когда он был молод, Квилгок решил исследовать руины и повстречался со злыми монстрами,

скрывающимися там во мраке. Будучи ослабленным от чар, ему чудом удалось сбежать от этих чудищ. Некоторое время, ему всё еще снились кошмары, связанные с тем опасным местом, и больше ему не хочется возвращаться в это гиблое место.

Квилгоку 26 лет, его рост примерно 6 футов и весит он 450 фунтов.

## Мадгроу

*Тортиллианский друид-проводник (Эхойхой)*

Когда персонажи встречаются с Мадгроу, передайте им раздаточный материал С, приложенный в конце описания этого дополнения.

Персонажи, посетившие Форт Эхойхой могут нанять Мадгроу в качестве проводника. Будучи по характеру лидером, Мадгроу любит кричать и быть услышанным, к тому же он считает, что всегда советует правильные вещи, хоть порой и не знает о чём он говорит. **тортиллианский друид** (см. Тортиллианцы, стр.27) тот еще любитель приключений, и, если будет такой шанс, он с радостью отправится в путешествие за пределы острова. Ранее он водил экспедиции в затерянный город Ому, руины Шилку, а также в само Сердце Убтао. Прошло уже 5 лет с тех пор как он посещал Сердце, и ему неизвестно о нынешних обитателях того места.

Последний и единственный визит в Ому 3 года назад, оказался для Мадгроу настоящей катастрофой. Он и компания людей охотников за сокровищами из города Аткатла попали в западню змеиного народа, юань-ти, и поэтому Мадгроу пришлось бросить их и скрыться в руинах, что были когда-то священным храмом божества Убтао, в итоге он заблудился в лабиринтоподобных катакомбах храма. Ему удалось выбраться оттуда лишь благодаря найденному на одном из скелетов бывших обитателей храма священной эмблемы из дерева. Он верит, что сам Убтао помог ему выйти в западне, и теперь он всегда носит на шее эту эмблему. Он сожалеет, что бросил экспедицию и предпочитает не говорить об этом. Одна из его новых поговорок гласит: “Жизнь — это лабиринт”. Мадгроу использует её, когда он раздражен либо когда у него есть информация, которую бы он предпочёл не разглашать.

Мадгроу 44 года, его рост – примерно 6 футов, вес – 480 фунтов. За работу он берёт 5 зм в день, но откажется от своей платы, если ему выпадет шанс снова провести экспедицию в Ому. Мадгроу видит в такой экспедиции возможность искупления за содеянное.

## Исследование острова

Тропические леса покрывают сравнительную долю северо-западной части острова, с северной его стороны зеленые равнины, горные хребты на юге и песчаные берега на западе и востоке. Тортиллианский Форт Эхойхой, расположенный на западном берегу разделяет горную местность и край тропического леса.

## Случайные встречи

Бросьте к20 три раза в день игрового времени, проверяя встречи каждое утро, полдень и вечер (или ночь). Случайная встреча происходит, если выпало 18 или выше. Бросьте кубик к100 и проверьте таблицу встреч "Нос Омгара" для соответствующей местности. После определения существ для встречи, расскажите о ней игрокам, используя информацию, приведенную ниже. Позвольте самим игрокам рассказать о том, как они с легкостью избежали встречу, либо выбрать сложность встречи, чтобы им не было скучно.

Случайные встречи не адаптированы для персонажей определенного уровня. Если персонажи сталкиваются с враждебными существами и им не по силам победить его, дайте им шанс на то, чтобы убежать, спрятаться, договориться, или использовать любую другую причину избежания смерти. Вы также можете призвать других существ и отвлечь внимание, чтобы персонажи смогли убежать. Например, если персонажу нужно сделать критический успех во время проверки способности или спасброска, может появиться **чвинга** (см. книгу *Гробница Аннигиляци*) и накладывает на персонажа заклинание *сопротивления*, либо *наставления*, а затем исчезает на своём следующем ходу.

### Случайные встречи Нос Омгара

Встреча	На суше	На воде
Альмираж	01-05	----
Топороклювы	06-10	----
Бабуины	11-15	----
Кровавые ястребы	16-20	----
Каннибалы	21-25	01-15
Чвинга	26-30	----
Диметродоны	31-35	----
Дельфины	----	16-30
Эблис	36-40	----
Цеповая улитка	41-45	----
Летучие змеи	46-50	31-40
Геониды	51-55	----
Гигантские ящерицы	56-60	----
Гигантская щелкающая черепаха	61-65	41-50
Джакули	66-70	----
Морской десятиног	----	51-60
Плезиозавр	----	61-75
Птеранодоны	71-75	76-85
Рифовые акулы	----	86-00
Кровопийцы	76-80	----
Топи	81-85	----
Тортиллианец	86-00	----

### Альмираж

Персонажи замечают **альмиража** (см. *Гробница Аннигиляци*) приблизительно за 60 футов. Альмираж убегает от любого, кого увидит с расстояния 30 футов. Любого персонаж, сумевший поймать альмиража, может потратить действие на проверку Мудрости со Сл 14 (Уход за животными). Если проверка пройдена, альмираж успокаивается и не атакует персонажа, либо убегает, если почувствует опасность.

## Бабуины

Стая из 3кб **бабуинов** приспособилась жить в пещерах мелкогогорья, но поднимаются по деревьям в поисках еды. Бабуинов можно успокоить, если им подкинуть ежедневную долю еды. В противном случае, они атакуют и отступают при уменьшении их количества.

## Геониды

Геониды живут в горных пещерах, но встречаются практически по всему острову. Если столкновение случается в течении дня, то персонажи оказываются в засаде 2к4 **геонидов**, прикрывающихся валунами. За свободный проход по их территории, они требуют любую вещь, стоимостью, как минимум, 25 зм. Если столкновение происходит ночью, то 3кб **геонидов** (см. «Геонид», стр.26) пытаются пробраться в лагерь отряда и украсть еду.

## Гигантская щёлкающая черепаха

Этим агрессивным монстрам нравится греться на берегу острова, но время от времени, один из них уходит вглубь острова в поисках еды. Персонажи сталкиваются с одинокой **гигантской щёлкающей черепахой** (см. *Гробница Аннигиляцияши*) и могут пройти мимо неё соблюдая при этом дистанцию.

## Гигантские ящерицы

Персонажи сталкиваются с 1кб **гигантскими ящерицами**. В течении дня, ящерицы сыты и спасаются бегством, будучи атакованными, а ночью они становятся агрессивными и нападают на персонажей, кто приблизится к ним на расстояние 30 футов.

Нос Омгара - дом для сотни гигантских ящериц. Тортиллианцы охотятся на них ради ценной кожи и мяса, а также из их костей и зубов они делают необработанные ювелирные изделия.

## Дельфины

Отряд встречается с 2к4 **дельфинами** (см. *Справочник Воло по Монстрам*) либо, если хотите, с **косаткой**. Если персонажи используют магию, чтобы поговорить с существами, они могут получить информацию касательно местоположения ближайшего прибрежного поселения.

## Диметродоны

Если персонажи передвигаются поблизости от побережья, они замечают 1к4 **диметродонов** (см. *Гробница Аннигиляцияши* или *Справочник Воло по монстрам*), барахтающихся на мелководье. Эти звери, будучи потревоженными, становятся враждебными. Однако, если персонажи столкнулись с ними в местности, где нет поблизости воды, или развели лагерь, то диметродоны бегут и нападают на любого, кто встретится им на пути.

## Джакули

Без предупреждения, из деревьев или с горных уступов, стая 1кб **джакули** (см. *Гробница Аннигиляцияши*) набрасываются на отряд искателей приключений. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 14 или выше, может обнаружить затаившихся джакули до их нападения, но другие остаются застигнутыми врасплох.

## Каннибалы

Людоеды с материка прибывают на остров на своих каноэ. Они приплыли, чтобы найти выживших после кораблекрушения, выследить и съесть. Персонажи сталкиваются с 3кб враждебными людоедами (ХЗ мужские и женские **воины** чалтских племен), которые бьются не на жизнь, а на смерть. Они носят кожаные маски, сделанные из человеческих лиц и грубые драгоценности из человеческих костей и зубов.

## Кровавые ястребы

Эти красно-пёстрые птицы, обычное явление для острова. Они питаются летучими змеями, и пытаются избегать тортиллианцев, охотящихся на них. Кровавые ястребы появляются только днём, и обычная встреча состоит из 2кб **кровавых ястребов**, которые атакуют до тех пор, пока половина из них не будет убита. Если это столкновение произошло ночью, то засчитывайте это как, если бы его не было.

## Кровопийцы (Стирги)

На Носу Омгара есть множество пещер, руин, а также деревьев, в которых скрываются кровопийцы. Днём, персонажи, передвигаясь сквозь джунгли, тревожат 2кб **кровопийц**, а ночью такое же число кровопийц нападают на разбитый лагерь.

## Летучие змеи

Отряд сталкивается с 1кб **летучими змеями**. Эти змеи нападают, только если их потревожат. Успешно схватив летучую змею, её можно поместить в мешок, либо другой лёгкий контейнер. Спустя час содержания в мешке, змея успокаивается, и тот, кто успешно прошёл проверку Мудрости Сл 13 (Уход за животными), может вытащить её без всякого вреда для себя.

## Морской десятиног

Этот морской **десятиног** (см. «Десятиног», стр. 25) охотится на существ на поверхности воды, и даже сможет схватить гребца с каноэ (хотя, чтобы это осуществить, ему нужно схватиться за каноэ половиной своих щупалец). Десятиног удаётся вглубь, если потеряет больше половины своего здоровья (хиты).

## Плезиозавр

Персонажи столкнулись с кучкой голодных **плезиозавров**, которые нападают на проплывающие каноэ, либо другие плавательные средства.

## Птеранодоны

Птеранодоны гнездятся на вершине горы и слетают с них чтобы наловить рыбы на побережье острова. Персонажи замечают поблизости 1кб **птеранодонов**. Птеранодоны стараются держаться подальше ото всех, но будучи потревоженными, нападают на инициатора.

## Рифовые акулы

Водное пространство, окружающее весь остров, является пристанищем для тысячи рифовых акул, чья тяга к кровавому аромату на водной поверхности не знает границ. Любой, кто имеет открытую рану с кровотечением и оказывается на воде больше времени, чем одна минута, сталкивается с 1кб **рифовыми акулами**.

## Топи

Персонажи атакованы группой из 1к4+2 **топи** (см. "Топи, стр. 26), бегущих подальше от Дворца Тайфунов.

## Топороклюв

Стая 1кб+3 **топороклювов** набегают на персонажей, врезаясь в любого, кто встретится им на пути.

## Тортиллианец

Персонажи сталкиваются с **тортиллианцем** (см. «Тортиллианцы», стр.27). Предлагаемые тортиллианские имена можно посмотреть в разделе «Тортиллианские имена» на стр.4. Если это столкновение происходит на берегу, то тортиллианец является рыбаком с удочкой, сетью и ведром с рыбой. Если столкновение происходит в глубине острова, то тортиллианец является охотником на змей, ящериц, топороклювов или даже кровавых ястребов.

Тортиллианец может указать вам дорогу к нужному вам месту. К примеру, если персонажи ищут поселение, где они могут заночевать и торговаться, то тортиллианец направляет их в сторону Эхойхой; если они в поисках приключений, то направляет их в сторону Дворца Тайфунов. Если же они хотят разгадать тайны, то направляет в сторону Святыни Клыкков, если они желают обыскать места кораблекрушения, искателям приключений указывают на Высокий Рог. Если они ищут место, где можно хорошо провести время, то в сторону Флоррбских грязевых ям.

## Чвинги

**Чвинга** (см. *Гробница Аннигиляции*) интересуется персонажами. Он пытается украсть нечто ценное из неохраняемого рюкзака, но обнаруживается

любым из персонажей, кто прошёл проверку пассивной Мудрости (Восприятие), набрав 17 или выше. Чвинга всегда оставляет за собой что-то в обмен: прелестную ракушку, горсть орех, либо нешлифованный драгоценный камень стоимостью 10 зм.

## Цеповая улитка

Персонажи замечают слизистый след **цеповой улитки** (см. *Гробница Аннигиляции* или *Справочник Воло по Монстрам*). Если они решились пойти по её следам, то при успешной проверке Мудрости Сл. 10 (Выживание), определяют правильное направление передвижения улитки. Улитка идёт своей дорогой, никого не трогая, однако нападает на тех, кто её потревожит.

## Эблисы

Если это столкновение происходит во время перемещения персонажей, то они натываются на группу из 1д4+2 **эблиса** (см. *Гробница Аннигиляции*), которые охотятся за ящерицами, либо за летучими змеями. Эблисы вежливо соглашаются поделить информацией взамен на сокровище. За сокровище, ценой 50 зм, они направляют приключенцев в сторону ближайшей достопримечательности. Если персонажи отказываются торговаться с эблисами, то они нападают на приключенцев когда превосходят их в числе. Если половина из эблисов выведены из строя, либо убиты, то они вынуждены спасаться бегством.

Если столкновение происходит, когда персонажи уже развели лагерь, то они прокрадываются в лагерь и пытаются уволочь одного из персонажей.

## Локации острова

Нижеперечисленные локации обозначены на карте 1.

## Эхойхой(Ahoyhoy)

Тортиллианский Форт Эхойхой (см. карту 2) расположен на северо-восточном берегу острова. Тортиллианцы путешествуют сюда ради торговли, общения, либо откладывания яиц. В этом Форте нет как такового правительства, поэтому тортиллианцы и другие гости Форта должны контролировать своё поведение, иначе их попросят, либо заставят если потребуется, покинуть этот Форт.

В Форте Эхойхой живут 4кб взрослых **тортиллианцев** (см. «Тортоллианцы», стр 27), 2кб молодых тортиллианцев (небоевые НПС с Защитой 14 и 2 хитами каждый), и старый **тортиллианский друид** по прозвищу Мадгроу (описание персонажа в разделе «Тортиллианские проводники» на стр. 6; статистики НПС в разделе «Тортиллианцы» на стр. 27). Четыре тортиллианца стоят в дозоре на опорных пунктах (по двое в зоне 3 и зоне 9. Остальные либо отдыхают на плетёном матрасе,



Карта 1: Нос Омгара

либо занимаются своими делами (ловят рыбу, создают различное снаряжение - арбалеты и другое вооружение, чинят отдельные части Форта от погодных повреждений и т. д. Тортиллианцы предпочитают спать под открытым небом. Они откладывают яйца на специальной площадке, укрытой верёвочной сетью, защищающей их яйца от больших летающих хищников.

## Истории Эхойоя

д8 История

- 1 Вблизи северной части острова есть обломки кораблей. Множество обломков уже обобраны, но возможно что-то ценное еще зарыто в песках. Безопаснее всего исследовать обломки во время отлива. Во время прилива выходят на охоту за мелкорыбьем двухголовые динозавры.
- 2 По высокому горному склону проложена старая тропа из Форта в Дангвару. Дворец Тайфунов построен тортиллианцами веками назад для выживших в кораблекрушениях, однако вскоре был заброшен. Теперь в заброшенных руинах, в которых обитают злые духи, по слухам, остались только скрытые ценные сокровища.
- 3 Некоторое время назад, во время охоты за летучими змеями в джунглях, на меня напала кучка сморщенных зомби, размером с человеческих детей. Я истребил часть из них, но остальные убежали вглубь джунглей и больше их я не видел.
- 4 Здесь неподалёку есть тропа, ведущая вглубь джунглей от Эхойхой к грязевым лужам. Однако, побывав в них не менее часа, вы окаменеете.
- 5 Восточнее от форта, близ горных масс, находится древнее святилище, принадлежащее какому-то змеиному культу.
- 6 В конце своего жизненного цикла, тортиллианская пара спаривается и откладывает яйца. Родители охраняют кладку, пока не вылупятся их дети, а затем рассказывают новорожденным тортиллианцам о своём жизненном опыте. Некоторое время спустя, малыши тортиллианцы начинают ходить на двух лапах, становятся, увы, сиротами и начинают готовиться к своим странствиям
- 7 Корабль «Кровопийца» под командованием Ласкилара, бесстыжего пирата, у которого есть пара полезных товаров для обмена, покидая Нос Омгара, обычно направляется в место, именуемое «Стоянка Джахака». Я никогда не слышал об этом месте, так что скорее всего оно находится где-то далеко (для детальной информации о Капитане Ласкиларе или Стоянке Джахака, см. *Гробница Аннигиляции*)
- 8 Остров населён маленькими, безобидными элементарными духами, именуемыми чвинга. Если вы им понравитесь, они могут что-нибудь подарить вам.

Если персонажи расспрашивают тортиллианцев Форта о происхождении острова и его обывателей, то каждый из них делится полезной информацией, но отрывками. Бросьте кубик к8 и сверьтесь с таблицей "Истории Эхойхой", чтобы прочитать игрокам выпавшую информацию.

Форт был построен поверх каменистого рифа, находящийся на песчаном пляже. Посетителям свободно разрешено ставить свои палатки вблизи пляжа и торговать с обывателями Форта. Раз в несколько месяцев за сотни ярдов от берега, встают на якорь корабли, которые отправляют членов экипажа на шлюпке для торговли с тортиллианцами. Для большей информации о торговле с тортиллианцами, см. зону 9.

Из Эхойхой также выходят две тропы, одна из которых, северная, ведёт вглубь джунглей к Флорббским Грязевым Ямам, а другая, южная – к горным хребтам близ Дангвару.

## Южные ворота

Если персонажи приближаются к Форту с южной стороны, то зачитайте следующий текст:

Перед вами виднеется многоярусный форт, его прочные каменные стены приукрашены большими черепашьими панцирями. Тропа, ведущая к форту, заканчивается у деревянной двойной двери. На восточной стене от ворот стоят два стражника. Они смахивают на высоких двуногих черепах, вооруженных арбалетами. Левее от них, виднеется пляж с парой причаленных лодок, предназначенных для ловли рыбы.

Смотрите зону 9 для большей информации о тортиллианских стражах. Они очень дружелюбны относительно тех посетителей, кто не пытается вести себя агрессивно.

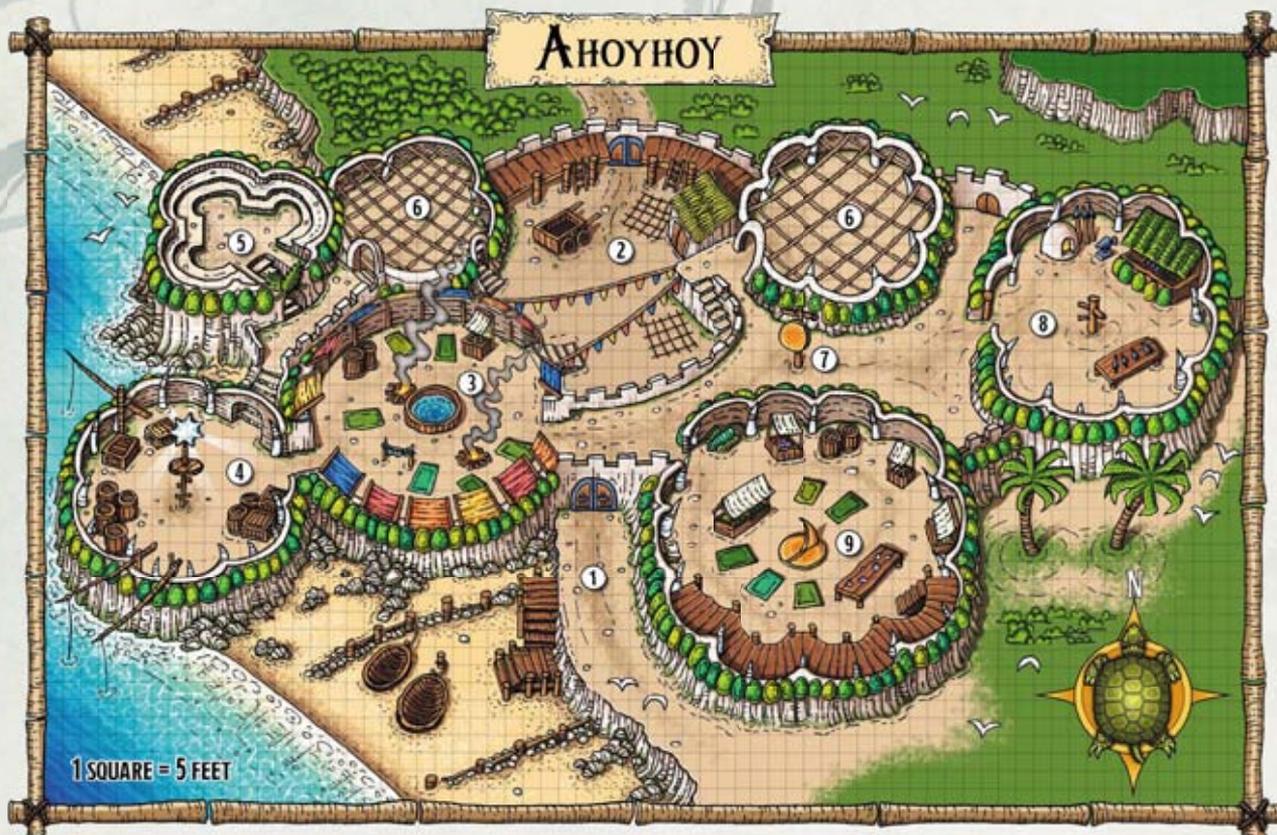
Двойная дверь у южных ворот открыта, но, если понадобится может быть закрыта. Чтобы попытаться открыть закрытые ворота, понадобится пройти проверку Силы Сл. 27 (Атлетика). Ворота также можно выломать; Их Класс Защиты – 15, пороговый урон 10, 120 хитов и иммунитет к отравленному и психическому урону. Дверь, высотой 10 футов и шириной 12 футов, установлена в каменные стены форта высотой в 15 футов.

Деревянная лестница ведёт к пляжу, на котором пришвартованы две рыболовные лодки. (Чтобы узнать больше информации о лодках, прочитайте 5-ую главу в *Руководстве Мастера*).

## 2. Северные ворота и внутренний двор

Если персонажи приближаются к Форту с северной стороны, то зачитайте следующий текст:

Перед вами виднеется многоярусный форт, его прочные каменные стены украшены большими черепашьими панцирями. Тропа, ведущая к форту, заканчивается у деревянной двойной двери. Видно двух стражников, стоящих на посту на наблюдательном посту. Они смахивают на высоких двуногих черепах, вооруженных арбалетами.



Карта 2: Эхойхой

Ворота идентичны тем, что находятся в зоне 1. Два тортиллианца (см. «Тортиллианцы», стр. 23) охраняют наблюдательный пункт, высотой 10 футов, установленный на стене за воротами. Лестница, ведущая во внутренний двор, даёт свободный доступ к этому пункту.

Тортиллианцы часто восстанавливают рыболовные сети во внутреннем дворе, покрытом тонким слоем песка. Внутри в загонах содержатся 1к4 **кабана** и 1к4 **мула**, а также 2к8 куриц в курятнике. Корм для животных находится в специальных мисках возле курятника. Эти животные не являются местными животными Носа Омгара, тортиллианцы выкупили их у иностранных торговцев.

### 3. Жилой район

В этом районе тортиллианцы ночуют на плетёных матрасах, посиживают на навесах, сушат рыбу и мясо, готовят пищу на костре, пьют с центрального резервуара воду, которая накапливается после дождя, а также просто проводят своё время, общаясь друг с другом.

### 4. Рыболовный склад

Снаряжение для ловли рыбы и остальное оснащение хранится в специальных ящиках и бочках. К стенам приставлены длинные деревянные прутья, похожие на удилища, с

помощью которых тортиллианцы ловят рыбу на мелководье. В центре воткнул деревянный шест, к которому прикреплен блестящая металлическая звезда, которая используется, чтобы отражать солнечный и лунный свет. Таким образом, тортиллианцы, с помощью этой звезды, предупреждают рыболовные лодки на западных водах о надвигающейся атаке на Форт.

### 5. Амфитеатр

Высотным строением в Форте является амфитеатр, где тортиллианцы собираются, чтобы обсуждать различные общественные проблемы и рассказывать истории. Рассказывание историй является хорошим своеобразным развлечением для тортиллианцев Эхойхой. Посетители также могут поучаствовать в дискуссиях и рассказах историй в качестве, как слушателя, так и рассказчика.

### 6. Инкубатор

В Эхойхой есть две большие, наполненные песком зоны, именуемые инкубаторами для тортиллианских яиц. По всей территории на стенах укреплены верёвочные сети, защищающие от кражи яиц мелкими летающими хищниками.

Есть 20% шанс, что инкубатор к приходу приключенцев будет содержать 1к12 тортиллианских яиц. Если так оно и есть, то за ними будут

присматривать 1к2 престарелых **тортиллианца** (см. "Тортиллианцы", стр. 27). Каждое яйцо весит примерно 5 фунтов. Новорожденный тортиллианец обычно содержится в инкубаторе несколько месяцев, пока не научится ходить на двух лапах.

## 7. Гонг

В центре Форта расположен, сделанный из кованой бронзы и обтянутый кожей рептилии, гонг. Возле него висит деревянный молоток, чтобы тортиллианцы Эхойхоя смогли произвести для остальных следующие виды сигналов:

- Один удар означает прибытие странствующих путешественников с острова.
- Два удара – прибытие незнакомцев на корабле
- Три удара – собрание в амфитеатре
- Четыре удара указывают о надвигающейся атаке

## 8. Кузница

На восточной стороне Форта, находится кузница, где тортиллианцы куют орудия, доспехи, щиты и другое снаряжение. В "помещении" есть каменный кузнечный горн с необходимым снаряжением для работы с металлом, шлифования камня и обработки кожи. Посередине расположены специальные манекены, на которых тортиллианцы проверяют надёжность созданного оружия.

## 9. Рынок

Этот, окруженный стеной по всему периметру, район является для тортиллианцев местом для торговли, как и между собой, так и с другими народами. Вся территория, как и в других местах покрыта тонким слоем песка. Почти везде установлены различные ларьки с витринами. Посередине рынка располагаются солнечные часы, а у южной стены лестница, ведущая к наблюдательному посту.

Тортиллианцы собираются здесь, чтобы поторговаться с дружелюбными посетителями. Два тортиллианца (см. "Тортиллианцы", стр. 27) стоят на страже на наблюдательном посту, и присматривают за порядком, предупреждая о надвигающейся угрозе с юга.

Тортиллианцы часто скупают у посетителей ненужные им вещи и продают другим. Если персонажи ищут нужный им предмет с таблиц из Книги Игрока: Оружие, Снаряжение, Инструменты, либо с таблицы Товаров, то есть 25 % шанс, что этот предмет будет в ассортименте у тортиллианского торговца, либо можно обменяться с ним предметом, чья цена идентична. У тортиллианцев в ассортименте нет доспехов, однако вы можете приобрести или продать щиты.

Таблица Товаров Эхойхоя содержит экзотических существ и различные предметы, которые были изготовлены в тортиллианском поселе-

нии. Если искатели приключений хотят приобрести больше одного существа или предмета, то бросьте кубик к4, чтобы определить, сколько тортиллианцев будут готовы обменяться своими предметами.

## Товары Эхойхоя

Цена	Товар
2 см	1 фнт. бушель красных перьев кровавого ястреба
1 зм	2 фнт. закрытые корзины с 4-мя <b>ядовитыми змеями</b> , либо <b>скорпионами</b> внутри
2 зм	2 фнт. корзина полная декоративных ракушек и кораллов
3 зм	70 фнт. бочка, содержащая 80 фнт. кокоса
5 зм	5 фнт. деревянная клетка, в которой содержится необученный <b>альмираж</b> (см. <i>Гробница Аннигиляции</i> ), либо <b>бабуин</b>
10 зм	5 фнт. древесная клетка, в которой содержится обученный <b>кровавый ястреб</b> , либо <b>летучая змея</b>
25 зм	Яйцо диметродона или птеранодона
50 зм	Одомашненная <b>гигантская ящерица</b> (оседлое животное)
50 зм	Необученный <b>топороклюв</b> в наморднике и на цепи
500 зм	Алмаз стоимостью 500 зм
500 зм	25 фнт. кучка фрагментов раковин цеповых улиток
1,000 зм	Небольшая сумка с десятью жемчужинами, каждая по 100 зм
5,000 зм	250 фнт. Раковина цеповой улитки (целая)

## Дангвару (Дворец Тайфунов)

Дворец Тайфунов (см карту 3) простоял на острове уже почти целый век. Если уровень искателей приключений менее или равен 3, то они вынуждены отдыхать и восстанавливать своё здоровье между дворцовыми столкновениями (случайными встречами), возможно придётся отступить и восстанавливать свои силы несколько раз. Искатели приключений 4 уровня и выше могут исследовать дворец, восстанавливая свои силы не так часто.

Построенный тортиллианцами дворец - прочное многослойное каменистое строение с уступами, высеченными на горном склоне. Название дворца, Дангвару, в неточном переводе с Аквана значит "Высокий дом". Никто не помнит имя того жреца, для которого строился дворец, но тортиллианцы острова знают лишь некоторую часть информации о происхождении Дангвару и его первоначальных обитателях:

- Почти век назад, из-за шторма на берегу близ Высокого Рога разбился корабль. После спасения горстки выживших от кораблекрушения, тортиллианцы приютили их.

- Капитаном корабля была женщина, чьей харизме и способностям восхищались сами тортиллианцы. Она поклонялась морскому божеству и рассказывала истории о внушающих страх морских чудовищах, великих морских боях и величественных островных дворцах. Тортиллианцы специально для неё возвели Дворец Тайфунов, чтобы она чувствовала себя на этом острове как у себя дома.
- Капитан и её оставшийся экипаж жили во дворце остаток своей жизни. Последние из них погибли 50 лет назад.
- Со временем, дворец начал разрушаться и в нём поселились ужасные духи. Молодые тортиллианцы изредка собирались и исследовали руины дворца в поисках сокровищ. Однако большинство из них так и не осмелились войти внутрь из-за внушающих страх странных звуков и силуэтов чудовищ

Возведенный тортиллианцами Дворец Тайфунов мог выдержать такие погодные явления: шторм, землетрясение, и даже выдержать проверку временем.

Потолок во дворце расположен на высоте 15 футов. Стены сделаны из облицовочного камня, в который вкраплены различные декоративные украшения - устричные раковины, морские звёзды и коралловые ветки. У дверей ней никаких замков.

В некоторых зонах дворца присутствует магическая защита, которую может пройти только тот, кто носит священную эмблему Амберли. Искатели приключений могут найти такое устройство в обломках корабля "*Сучья Королева*" (см. "Высокий Рог", стр.22).

## Разрушенный портик

Если искатели приключений проследуют к Дангвару по южной тропе от Эхойоя, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Тропа ведёт вдоль горного хребта и простирается по каменистому берегу острова на многие мили вперёд, пока не достигает каменного дворца, построенного в 30 футах над уровнем моря. Близ дворцовых стен бьются о скалы величественные волны. У главного входа во дворец вас встречает колоннада закутанная лозой рядов колонн, ведущие к каменной двусторчатой двери, в середине которой высечены возвышающиеся волны. В крытой галерее обрушены некоторые участки потолка, между которыми проросли пальмы и папоротники. В галерее обитает свора маленьких и безобидных ящериц, которые используют затемнённые области в качестве логова. В южной части галереи расположена окутанная лозой 10-футовая статуя. На статуе изображена женщина, чьи ноги накрывает извилистая волна. Вдалеке на западной стороне галереи на фоне морского пейзажа виднеются заросшие сады

Через отверстия потолка галереи струится яркий солнечный, либо лунный свет (в зависимости от

времени суток). Хоть мелкие ящерицы и безобидны, среди них, где-то в юго-восточном углу помещения обитает враждебная, намного крупнее, чем остальные, ящерица. Искатели приключений, вошедшие в галерею, могут заметить **гигантскую ящерицу**, пройдя проверку на Мудрость (Восприятие) Сл. 15. Любой, кто подойдет к ней, либо к опускающейся решётке на расстояние ближе чем 20 футов, будет атакован ею, гигантская ящерица опасна и очень голодна, поэтому будет сражаться до своей смерти.

Тяжелые двери открываются со скрипучим скрежетом. Если искатели приключений ранее нашли священную эмблему Амберли среди обломков кораблей близ Высокого Рога, или где-нибудь еще, то они замечают, что высеченные рисунки волн на двусторчатой двери, приблизительно схожи с теми, что изображены на их эмблеме.

## 2. Статуя Амберли

Высотой в 10 футов статуя морской богини Амберли расположена восточнее от дворцового портика. Статуя, описанная в прочитанном вслух тексте к зоне 1, абсолютно безопасна.

На юг, чуть вниз, от статуи идёт едва приметная тропа, упираясь в 5-футовую трещину шириной 8 футов в стене дворца, которая обеспечивает доступ к области 7. Трещина хорошо видна всем, кто входит в эту область.

## 3. Заросший сад

Заросший пальмами и диким папоротником сад. На выложенной из камня стене высотой в три фута находятся скульптуры развернутых в сторону моря осьминога и двух акул. От постоянного приобоя всё кругом покрыто влагой. Каменная лестница поднимается на высоту 10 футов и выходит на такой же наполовину обвалившийся балкон который тянется на юг вдоль дворцовых стен

От сада до плещущегося чуть ниже моря не больше 20-ти футов. В течение дня сад является домом для непредставляющих опасности безвредных ящериц, змей и пауков. По ночам, **7 топи** (см. «Топи», стр. 26) скрываются среди растений и папоротников. Они попытаются застать врасплох любого персонажа, который будет ночью блуждать по саду. Сокровищ в саду нет.

## 4. Вестибюль и Опускающаяся Решетка

Дворцовые двери ведут в вестибюль с установленными в кронштейнах по западной стене факелами. В южной стене находится тяжелая железная опускающаяся решетка, которую можно поднимать и опускать при помощи лебедки в области 5. Решетка достаточно крепкая чтобы её можно было повредить оружием, но при помощи заклинания "*Открыть*" она поднимается вверх. Персонаж может также поднять решетку успешно пройдя проверку Силы Сл 25 (Атлетика), а маленькие



Карта 3: Дангвару

размером персонажи могут пролезть между прутьями решетки успешно пройдя проверку Ловкости Сл 20 (Акробатика).

## 5. Зал для приёмов

Ржавая железная люстра висит на цепях над обеденным столом в середине большого зала. Блики света освещают стол из дыры в потолке зала, доносится хлопание крыльев тропических птиц. Выложенный плиткой пол завален осколками разбитой посуды, птичьим пометом и прочим хламом. Широкая лестница на юге поднимается на пять футов и приводит на галерею идущую по кругу зала. На стенах галереи развешаны картины парусников в полуистлевших рамках. Три закрытых двери ведут к другим находящимся выше частям дворца. Четвертый дверной проем в юго-восточном углу практически полностью засыпан обвалившимся щебнем

В зале нет ничего полезного, однако если персонажи исследуют более тщательно стены, то обнаружат маленький железный ключ, спрятанный за одной из рамок висящих на стене картин. Ключ, с головкой в форме якоря, открывает расписной сундук в области 18.

На восточной стене северо-западной части галереи находится механизм лебедки для поднятия и опускания железной решетки (область 4).

Обломки щебня в юго-восточном углу это результат частичного разрушения крыши. Их можно разобрать одним персонажем за 4 часа или пропорционально меньше времени двумя или более персонажами, работающими вместе. После того как дверной проем будет расчищен, он ведет в область 9.

## 6. Зброшенне комнаты

Здесь есть несколько кроватей, кушетки, стулья и другая мебель, все это выглядело когда-то лучше. Вдобавок к мусору и беспорядку с потолка и стен обвалилась штукатурка. Двустворчатые ставни открывают узкое окно на море

Поиск в комнатах не даст ничего интересного или значимого. Окно достаточно широкое, чтобы в него пролез персонаж малых и средних размеров.

## 7. Зброшенная купальня

Персонажи могут попасть сюда через дверь в западной стене или трещину шириной 5 футов в северной стене.

Главная достопримечательность комнаты - заросшая растительностью купальня, оштукатуренные стены которой украшены красочными коралловыми ветвями и раковинами. В трещины между плитами комнаты проросло множество растений создав здесь настоящие джунгли. Летучая мышь срывается с потолка, предупрежденная вашим присутствием

В дополнение к безвредной летучей мыши, комната купальни является домом для нескольких неопасных ящериц, улиток и пауков.

**Сокровище.** Персонаж, который нырнет до купальни на 3 фута и успешно выполняет проверку Сл 13 Мудрости (Восприятие), обнаружит священный символ Амберли (25 зм) в растительности на дне. (см. материал Д, иллюстрации).

## 8. Святылище

Посреди помещения на округленном возвышении находится каменный пьедестал. На пьедестале лицом к двери расположена деревянная статуэтка, высотой в 10 футов, и изображающая женщину, удерживающую трезубец, вместо ног у неё акулий хвост. К уже влажным, почти оштукатуренным и красочно украшенным коралловыми ветвями и морскими звездами стенам, привинчены 4 железных кронштейна для факелов. На противоположной стороне от двойной двери расположено узкое окно, выходящее на море

Окно достаточно велико, чтобы через неё смогли пролезть персонажи Малых или Средних размеров.

**Реликвия с ловушкой.** Статуэтка на пьедестале изображает Амберли. Тортиллианцы вырезали её из коряги, разукрасили, и преподнесли как дар почитателям Амберли во дворце. Статуэтка была помещена сюда, чтобы посетители могли лицезреть саму богиню, её красоту, и могущество.

Тот, кто попытается убрать статуэтку с пьедестала, не имея при этом священную эмблему Амберли, активирует заклинание «Охранные руны». Персонаж, исследовавший статуэтку и пройдя проверку Интеллекта Сл. 15 (Исследование), замечает почти незаметную руну, вписанную в трезубец. При активации, руна извергает магическую энергию в виде сферы радиусом 20 футов. Каждый, кто окажется в радиусе этой сферы, должен пройти спасбросок на Ловкость Сл 15, получая, при неудаче, 22 (5к8) громового урона, а при успехе – половину этого урона.

## 9. Крабовый бассейн

Западный проход завален частями обрушенной крыши. Искатели приключений не могут пройти дальше, пока не очистят проход от завала. (см. зону 5 для подробностей).

Стены этого темного помещения покрыты штукатуркой с весьма влажными поверхностями, разукрашены разноцветными камнями, морскими звездами, ракушками и коралловыми ветвями. С восточной стены виднеется каменная скульптура гигантского краба, чьи клешни обхватывают каменный бассейн шириной в 10 футов. Отверстия на дне бассейна служат для того, чтобы бассейн не переполнялся. Через узкое окно, расположенное на южной стене, льются брызги приливных и отливных волн

Тортиллиане построили специальную цистерну на крыше, в которой хранится дождевая вода и передается через крабовую статую в бассейн. Если кто-либо захочет искупаться в бассейне, то из отверстий стремительно набегает сотня **крабов**, готовых искупать счастливого. Этот процесс занимает 10 минут. Крабы безобидны и могут быть убиты без последствий.

Заклинание «*Обнаружение магии*» обнаруживает ауру магии преобразования, исходящую от бассейна. У бассейна имеются следующие свойства, которые можно опознать с помощью заклинания «*Опознание*»:

- Существо, которое молится Амберли и бросает на дно бассейна ценную вещь стоимостью 10 зм и выше, получает магическую способность дышать под водой в течении 24 часов. Дарованная ценность исчезает сразу после благословения.
- Любой, кто попытается повредить бассейн, должен пройти проверку спасброска на Телосложение Сл 15, при неудаче он превращается в **краба** на 24 часа. Эффект идентичен заклинанию «*Превращение*».

**Окно.** На южной стене расположено окно, которое достаточно велико, чтобы через него смогли пролезть персонажи Малых и Средних размеров. Оно выходит на затопленную пещеру (см. зону 12) и находится на высоте 25 футов над уровнем моря.

## 10. Разрушенная дорожка

Каменистая дорожка, вьющаяся над водой, частично обрушилась в бушующее море, оставив значительные разрывы. Остатки дорожки по-прежнему устойчивы. Чтобы безопасно пройти по поврежденному пути, существо должно успешно пройти проверку Силы Сл. 15 (Атлетика). Если проверка не пройдена, то существо падает на 30 футов вниз на скалистый склон, получая от падения 10(3кб) дробящего урона, и приземляется в воду 10 футов глубиной.

Искатели, поднявшиеся с северной стороны, могут обойти поврежденный участок, взобравшись через окно в зону 6, таким образом, пройдя во дворец и выйдя через окно в зоне 8, откуда смогут продолжить свой путь на юг.

**Вход с побережья.** С южного конца дорожки есть каменистая сдвоенная дверь. На ней высечены пенные волны, открывается со скрипучим скрежетом ржавых железных шарниров и ведёт к зоне 11.

## 11. Тронный зал

В течении дня сквозь трещины на потолке и окна у западной стены проходят солнечные лучи, тускло освещая всю комнату. Ясной ночью, лунный свет таким же образом освещает всё помещение. Звук вьющихся волн слышен в этом помещении и днём и ночью.

На выпадающих фресках оштукатуренных стен тронного зала, изображены морские чудища, чьи щупальца тянут корабли на дно. Стены тронного зала украшены белыми коралловыми ветвями и фресками в виде акул, сделанные из декоративных камней и ракушек. В помещении виднеются колонны, высеченные словно сгустки водорослей и поддерживающие 30-футовый потрескавшийся куполовидный потолок. На противоположных сторонах друг от друга стоят по две древесные статуи черепахоподобных гуманоидов. Между южной парой статуй простирается тёмный коридор. На пьедестале у восточной стены расположен гранитный трон, вырезанный на существо, подобное осьминогу. За тронном находится двойная дверь, слева от которой стоит большая глиняная урна. С противоположной стороны трона находится высотой в 9 футов дугообразное окно, выглядывающее в море

Здесь затаились 4 **тени**. Это остатки нежити давно погибших почитателей Амберли, которые скитаются по округу и убивают незваных гостей. Их конечности подобны щупальцам, а их атаки "Вытягивание силы" могут достигать 10 футов, вместо 5. В остальном, их статистики не изменились. Тени не могут выходить из двorca, также не могут общаться. Они сражаются до тех пор, пока их не изгонят, либо не уничтожат.

В комнате также присутствует **мимик**, принявший вид глиняной урны у восточной стены. Мимик выжидает момента, пока существа сражаются с тенями и набрасывается на жертву, либо ждёт пока кто-нибудь не осмотрит восточные двери. Если здоровье мимика опускается наполовину или меньше, он попытается ударить. Тени и мимик не враждебны друг к другу.

**Статуи.** Четыре деревянные статуи высечены и покрашены так, чтобы выглядели как тортиллианцы. Каждая статуя 6 футов ростом и весит они по 200 фунтов.

**Трон.** Гранитный трон весом приблизительно 3000 фунтов, при изучении трона заклинанием «*Обнаружение магии*», либо другим подобным эффектом, заклинатель обнаруживает, что трон испускает сильную ауру магии школы преобразования. Заклинание «*Опознание*» покажет его магические свойства:

- Любой, кто сядет на трон, может прочесть заклинание «*Власть над погодой*», не тратя при этом необходимые компоненты. Пока искатель приключений сидит на троне, у него не расходуется концентрация, чтобы поддерживать заклинание. Встав с трона, эффект пропадает, а погода восстанавливается обратно.
- Любой, кто сядет на трон, может превратиться в чайку (используйте характеристики **ворона**, без способности Подражание), либо в **осьминога**. Эффект идентичен заклинанию «*Превращение*», кроме его длительности: 8 часов, и эффект можно прекратить по своей воле (действие не тратится).

## 12. Морская пещера

Морская вода поступает то в пещеру, то из неё, врежаясь о стены и заполняя всё вокруг прохладными брызгами волн. По стене за дверью расположен полукруглый балкон. Ближе к тупику пещеры провисает мост, сделанный из размочаленного каната и деревянных досок. Между ними, около северной стены на полпути у балкона и моста, расположено широко распахнутое окно

Вода здесь бушующая и доходит до глубины в 20 футов. Любое существо, которое начинает свой ход на поверхности воды должно пройти спасбросок на проверку Силы Сл 10, при неудаче существо из-за бушующих волн ударяется о стены, получая 2к6 дробящего урона, и перемещается на 1к6\*5 футов на запад, либо на восток, в зависимости от течения воды в пещере.

**Балкон.** Каменистый балкон расположен в 30 футах над уровнем воды и соединен с тронным залом (зона 11)каменной двойной дверью.

**Мост.** Мост провисает на 30 футах над уровнем воды и соединяет зоны 22 и 24. Многие доски на мосту уже выпали, а те, что остались - сгнили и небезопасны. Когда персонаж пересекает мост, бросьте кб. Если выпадет 1, перед персонажем выпадает доска, принуждая его сделать спасбросок на проверку на Ловкость Сл 10, при неудаче, он падает с моста в воду. Бросайте кубик за каждого персонажа, пересекающего мост. Каждый раз, как выпадает доска, увеличивайте Сл последующих спасбросков на 1.

**Окно.** Окно у северной стены достаточно велико, чтобы через неё смогли пролезть персонажи Малых и Средних размеров. Сама прорезь окна расположена на 25 футах над уровнем воды.

## 13. Разрушенная караульная

Персонажи могут проникнуть в эту комнату через открытый порог у западной стены, либо через каменные двойные двери с востока.

Внутренняя дверь этого помещения упала и заросла местными растениями. Среди прочей разрушенной мебели проросла лоза, а на некоторых полках в шкафах виднеются гнезда местных тропических птиц. Лестница у западной стены спускается вниз к обширной многоярусной веранде

При неудачном обращении, мебель разваливается в щепки. Тщательный осмотр комнаты не выявляет ничего ценного.

## 14. Веранда

Днём, над верандой на высоте 60 футов кружат 6 **кровавых ястребов**. Эти агрессивные, красноперые птицы охотятся на ящериц и других мелких зверьков, они набрасываются и на того персонажа, кто соберётся исследовать веранду в одиночку. Ночью эти летучие бестии не охотятся.

Волны бьются о каменистые выступы, возведённого на возвышенности, впечатляющего многоярусного сада, чья веранда заросла всякой растительностью и ограничена каменными перегородками, на углах которых установлены статуи в виде акул. Каменные ступени соединяют нижний уровень веранды с верхними.

Возведённый на возвышенности верхний уровень веранды - это зона с приукрашенной и облачённой лозой беседкой, с пальмами, окружающими её. Восточнее от беседки расположены треснувшие ступени, ведущие на своеобразный пьедестал с дверями, на которых высечено изображение, схожее с гигантской волной.

Маркеры на карте 3 указывают на разную высоту участков веранды над уровнем моря.

В беседке обитает голодный **десятиног** (см. "Десятиног", стр. 25), который нападет на любого, кто заглянет в беседку. У десятинога есть превосходство на проверках Ловкости (Скрытность), чтобы прятаться под крышей беседки.

**Сокровище.** Пол беседки усеян различными остатками жертв десятинога, в том числе и костей рептилий, перьев кровавых ястребов, а также и двух тортиллианских панцирей. Среди прочего мусора виднеется лазуритовое кольцо (25 зм. У кольца есть магический побочный эффект: при ношении кольца больше 1 часа, у носителя во время сна возникают кошмары. Кошмар похож как сон наяву: - носителя кольца поглощает кашалот, пока тот барахтается к плавучей бочке посреди штормящего моря. Будучи проглотившим кашалотом, носитель кольца с тяжелым дыханием просыпается от кошмара.

## 15. Покои жрицы

Проживавшая когда-то во Дворце Тайфунов жрица Амберли сделала эти комнаты своими апартаментами. На двери этого помещения наложено заклинание *«Охранные руны»*, которое активируется, если существо пройдет внутрь. Только тот, кто носит с собой священную эмблему Амберли, может безопасно пройти внутрь, не активировав заклинание. Персонаж, изучивший дверную раму и прошедший проверку на Интеллект Сл 15 (Исследование), разглядывает почти незаметную руну. При активации, руна испускает магическую энергию в пределах 20 футов. Любое существо, находящееся в пределах радиуса взрыва должно провести спасбросок на проверку Ловкости Сл 15, при неудаче, получает 22(5к8) урона холодом, либо половину этого урона при успешном спасброске.

Когда персонажи приближаются к кровати жрицы, прочитайте следующий текст:

Роскошная кровать подозрительно неподвижна и спокойна. По покрашенным синим цветом стенам виднеются трещины. По всей комнате распределены колонны, весьма схожие на щупальца, которые поддерживают сводчатый куполообразный потолок, на котором изображены оттенки ночного неба. Под куполом и между всеми колоннами на округлом пьедестале стоит большая кровать. На древесных рамах кровати высечены изображения пронзающих волн. У северной стены установлены две двери. По всей комнате разбросана пыль.

В покоях нет ничего ценного. Двери у северных стен ведут к двум более малым комнатам, которые описаны ниже.

**Ванная.** Восточная дверь из спальни жрицы ведёт к кафельной ванной. Сама ванная смахивает на длинный овальный таз, установленный на полу. Трубы соединяют ванну со специальной цистермой для хранения дождевой воды на крыше. Рядом с ванной лежит каменная пробка, необходимая для контроля уровня воды в ванне.

**Прихожая.** Западная дверь из спальни жрицы ведёт в прихожую, где жрица Амберли хранила свои личные предметы. На голых стенах комнаты развешаны каменные полки, а на полу посередине стоят два деревянных сундука.

Полки содержат в себе бесполезные деревянные статуэтки морских существ, дарованных жрице Амберли тортиллианскими почитателями, и четыре покрытых плесенью книги, в которых содержатся её записи в качестве капитана корабля "Сучья Королева". В этих старых бортовых записях подробно описаны приключения корабля и его экипажа, и любая из них может быть продана в любом порту за 25 зм.

Сундуки заперты, а ключи к этим сундукам могут быть найдены в зоне 24. Чтобы взломать замок, необходимо иметь при себе воровские инструменты и успешный бросок на проверку Ловкости Сл 15. Один из сундуков содержит 5 платяев для путешествия, которые подойдут человеческой женщине крупного телосложения. В другом сундуке хранится одеяние жрицы Амберли и 8 железных ключей различных форм и размеров. Ключи открывают замки восьми из девяти сундуков в зоне 18, (недостающий, 9 ключ спрятан в зоне 5.

## 16. Кухня и кладовка

Кухню не тревожили уже много лет и его содержимое за все эти годы покрылось паутиной и пылью. В стене установлен камин, а двери ведут в кладовую и чулан

Искатели, осмотревшие кладовку и чулан, могут найти достаточно посуды, чтобы собрать из них 5 наборов столовых приборов. Еда, что хранилась в кладовке уже давно непригодна.

## 17. Коридор

Этот арочный коридор укреплен каменными перегородками, которые расписаны различными изображениями, иллюстрирующие мрачные подводные сцены. На западном конце коридора виднеются широкие двойные двери, а на восточном конце мерцает сфера, встроенная в стену. В коридоре так же установлены еще две двойные двери, есть один узкий проход и две глиняные урны, покрытые пылью и паутиной

Кристалльная сфера в восточном конце коридора излучает ауру школы магии вызова, которую можно заметить с помощью заклинания «Обнаружение магии» или другого подобного эффекта. Сфера, чей диаметр 1 фут, проливает яркий свет в радиусе 30 футов и еще 30 футов тусклого света. Когда какое-либо существо притрагивается к сфере, бросьте кб. Если выпадет 2 или больше, сфера телепортирует существо в зону 24. Если выпадает 1, то сфера сбивает и излучает молнии в радиусе 100 футов, покрывая весь коридор и другие комнаты. Любое существо в зоне поражений молний должно пройти спасбросок на проверку Ловкости Сл 15. При неудачном спасброске существо получает 14 (4кб) урона электричеством, при успешном - половину этого урона. Сферу невозможно вынуть из стены. КД сферы - 10, Хиты - 1, а также сфера имеет иммунитет от ядовитого и психического урона. При уничтожении сферы пропадает его свечение и магическая особенность.

Двери вдоль северной стены ведут к вышеописанным комнатам. Двери у западной и южной стены ведут в зоны 14 и 21 соответственно.

Глиняные урны служат чисто для красоты и не содержат в себе ничего ценного.

## 18. Сокровищница

Когда персонажи заглядывают в это помещение из зоны 17, прочитайте:

За двойными дверьми виднеется шириной и длиной в 20 футов коридор, ведущий в темную, выстроенную колоннами комнату, в которой разбросано множество сундуков, ящиков и прочих контейнеров. Почти всё здесь покрыто пылью, но не настолько, чтобы не заметить на полу остатки сломанных костей и оружия, разбросанных по полу

Остатки на полу принадлежат уже давно умершим вора. Персонажи, стяхнувшие пыль у входа, замечают кровавые пятна и глубокие царапины. Благодаря этим зацепкам, персонажи могут предположить наличие ловушки.

**Капкан-дробилка.** Возле южного входа расположена 20-футовая область, в которой скрыта механическая ловушка с магическим датчиком. Когда существо наступает на эту область,

срабатывает поршневой механизм, скрытый в стенах этого узкого коридора, заставляя эти стены захлопнуться. Только тот, кто носит на себе священную эмблему Амберли, может пройти через эту ловушку, не активировав её. Персонаж, стоящий севернее или южнее от области ловушки, может разглядеть следы раздвигающихся стен, однако здесь невозможно опознать, что активирует механизм ловушки, также, как и невозможно обойти эту ловушку без применения заклинаний магии прорицания.

Существо, попавшее в ловушку, должно сделать спасбросок на проверку Ловкости Сл. 13. При успешном спасброске, существо отпрыгивает в любую сторону, которую пожелает, чтобы избежать столкновения стен. При неудаче, существо получает 44 (8к10) дробящего урона.

**Скульптурный бюст.** У восточной стены есть широкая выемка, которую просто так не увидишь с северного входа. Когда искали приключений впервые замечаю выемку, прочитайте следующий текст:

У восточной стены вы замечаете огромных размеров бюст, выполненный в барельефе. На бюсте изображено божественной красоты лицо женщины с водорослями вместо волос и ракушками вместо век, чья улыбка смотрится слегка устрашающей

Лицо, длиной 12 футов и шириной 10 футов, изображает морскую богиню Амберли. Оно испускает ауру магии школы преобразования, которую можно заметить при помощи заклинания «Обнаружение магии», либо другим подобным эффектом. Когда существо в открытую подходит к лицу, протягивая священную эмблему Амберли, её рот широко открывается, создавая отверстие диаметром 5 футов, таким образом, позволяя пройти к пещерам (зона 22). Проход выложен рядами треугольных острых зубов, схожих с челюстями гигантской акулы, которые можно с легкостью обойти. Проход закрывается спустя 1 минуту, но его можно заново открыть с обеих сторон.

**Сокровище.** В этой комнате содержатся трофеи, подобранные с обломков корабля и хранящиеся в двух запечатанных бочках, девятью запечатанных деревянных сундуках, четырёх глиняных урнах и четырех запечатанных ящиках. В таблице "Содержимое Сокровищницы" описан каждый контейнер и его содержимое. Ключи, что открывают сундуки от 1 до 8, могут быть найдены в зоне 15,; ключ, открывающий сундук 9, спрятан в зоне 5. Персонаж с помощью воровских инструментов может открыть замок сундука, успешно пройдя проверку на Ловкость Сл. 15.

## 19. Стеклоанная статуя

В этом тёмном прямоугольном помещении установлена стеклянная статуя высотой 7 футов, изображающая хмурую женщину с щупальцами вместо рук, возникающих с бушующих волн мрачного океана. У основания статуи разложены 3 пыльных ковры

## Содержимое Сокровищницы

Контейнер	Содержимое
Бочка 1	40 литров обычного вина
Бочка 2	80 фунтов соли
Сундук 1	Отчеканенные в Мацтике монеты (150 зм)
Сундук 2 (опален огнём)	Три пустых гримуара (50 зм каждый) и маленький деревянный кейс, в котором содержатся 20 свечек
Сундук 3 (видны следы когтей)	Опрятное сложенное свадебное платье и хиджаб (25 зм)
Сундук 4	Набор алхимических припасов и 4 флакона алхимического огня
Сундук 5 (сгнил)	Костюм с отделкой из чешуи (50 зм) и стальной шлем с насаженной янтарной рыбой на верхней части (50 зм)
Сундук 6 (испачкан кровью)	Набор дипломата (см. врезку «Наборы Снаряжения» в 5 главе <i>Книги Игрока</i> )
Сундук 7 (заклеймён гербом Врат Балдура)	Подзорная труба, инкрустированная перламутром (1000 зм), лежащее на фиолетовой бархатной подушке
Сундук 8	50 флаконов Закхарского парфюма (по 5 зм каждый)
Сундук 9 (на крышке изображен пришвартованный корабль)	<i>Перо Кваля (якорь)</i> , скрытое среди 200 зм
Ящик 1	Седло для грифона (60 зм)
Ящик 2 (заклеймён гербом Глубоководья)	Разобранные на части 300-футовые деревянные сани (20 зм) с инструкцией по сбору на Общем языке
Ящик 3	Лютня (35 зм), лира (30 зм) и виолончель (30 зм)
Ящик 4	Пять тяжелых арбалетов и 100 арбалетных болтов
Глиняная урна 1	Пусто
Глиняная урна 2	Пусто
Глиняная урна 3 (расписана изображениями пегасов)	10 обмоток пеньковой верёвки длиной 50 футов (каждая по 1 зм)
Глиняная урна 4 (расписана изображениями спрутов)	10 литров тёмно-фиолетовых чернил

При тщательном осмотре статуи выясняется, что внутри неё бурлит вода. Статуя имеет 10 КД, 10 хитов и иммунитет к ядовитому и психическому урону. Если повредить статую, из неё вытечет вода и она примет форму **водяного элементаля**, подчиняющийся тому, кто высвободил его. Элементаль понимает только язык Акван и не откликается на команды, которые не может понять. Спустя час после высвобождения, элементаль исчезает.

## 20. Заброшенная клетка

На потолке этой мрачной комнаты свисает на цепи старая водолазная клетка, облепленная ракушками. Высота клетки - 8 фт., её диаметр - 5 фт.; клетка свисает с потолка в 2 футах от пола. Под клеткой раскиданы рваные ковры. Помимо клетки в этом помещении вы замечаете и другие предметы интерьера вроде пустых полок, глиняных разукрашенных урн, и все они покрыты пылью и паучьей паутиной.

Самым большим из всех ковров является **ковёр удушения**. Он нападает на первое существо, потревожившее его. Внутри урн содержатся черепа и остатки костей шести умерших почитателей Амберли.

Клетка была сюда доставлена с "*Сучьей Королевы*" (см. "Высокий Рок", стр.22), где она использовалась для морских погружений на глубину в кишашщих акулами водах. Она также использовалась капитаном корабля для пыток пленников и дальнейшего их утопления. Если живое существо прикоснётся к клетке, внутри неё появляется привидение - нейтральный мерфолк. Это **привидение** - всё, что осталось от Сибуррата, мерфолка мужчины, что был пойман и подвержен пыткам капитаном "*Сучьей Королевы*" около века назад. Привидение Сибуррата не может покинуть клетку, пока не вселится в чьё-либо тело, и не сможет найти покой, пока его мучитель не будет убит.

Привидение пытается переселиться в первого попавшего персонажа, приблизившего к нему на расстояние в 5 футов, с целью найти и убить мучителя, воспользовавшись телом носителя. Если привидение потерпит неудачу переселяясь в кого-либо, оно попытается уговорить искателей (на языках Акван и Общем), чтобы они помогли ему обрести покой. Привидение может чувствовать, что мучитель где-то рядом, но не может определить точное месторасположение. Если искатели приключений убивают гигантского слизня в зоне 24, привидение уходит на покой, а искатели получают опыт как если бы они победили привидение в бою.

**Сокровище.** Когда привидение развеивается, оно оставляет за собой перламутровую ракушку весом в 2 фунта. Ракушка излучает ауру магии воплощения, которую можно заметить только с помощью заклинания "*Обнаружение магии*" или другого подобного эффека.

Заклинание "*Опознание*" покажет, что ракушка - одноразовый магический предмет со следующими свойствами: существо может действием подуть в ракушку (как в рог), создавая эффект, похожий с эффектом от заклинания "*Леомундова хижина*". Ракушка исчезает сразу же когда заканчивается действие эффека. Эффект заканчивается, если существо, подувшее в ракушку, покидает зону действия заклинания.

## 21. Гостиная

В это помещение ведут две двойные двери, а через узенькое окошко между западными дверьми виднеется заросший садом балкон. Здешняя мебель уже обветшала с годами. Со стен сыпется штукатурка, а тропические птицы обустроили свои гнёзда под разрушающимся потолком. Лестничный проход, окружённый по бокам мраморными колоннами, ведёт к каменистому пьедесталу, украшенному порванными коврами, подушками и гобеленами. В комнате находятся три глиняные урны, на которых изображены акулы и осьминоги, и два прогнивших дивана.

Шесть **топи** (см. "Топи", стр. 26) скрываются в глиняных урнах, по две на каждую урну. Все шестеро топи появятся и нападут, если любую урну потревожить, либо если западные двойные двери будут открыты.

## 22. Пещера преклонения

Эта зона состоит из трёх природных пещер, соединённых между собой туннелями. В северной висит морской туман, и вдалеке эхом слышен шум бьющихся волн. Внутри каждой пещеры расположен водоём с глубиной в 5 футов. Рядом с водоёмами ползают безобидные крабы, а у стен виднеются сверкающие улитки. По всей пещере разбросано множество разбитых бочек и ящиков.

По мере того как персонажи проходят по пещерам, из стены позади них появляется голодный **ксорн** и требует еды (на языке Терран). Если персонажи не смогут быстро накормить ксорна монетами или драгоценными камнями, стоимостью не меньше 50 зм, то он нападет на приключенцев. Если ксорн как следует накормлен, или его количество хитов уменьшено не менее чем до половины, ксорн погружается обратно в камень.

## 23. Приливные отверстия

В туннеле длиной 80 футов из четырёх отверстий в полу время от времени возникает морская вода, а затем устремляется обратно в зону 12, забирая существ, что находились в это время в туннеле. Бросайте кб в конце любого хода, когда одно или больше существ находятся в туннеле. Если выпадет результат 1 или 2, то вода возникает из этих отверстий и стремительно исходит обратно, заставляя всех существ в туннеле Среднего размера или меньше совершить спасброски Силы с Сл 10. Любое существо, которое проваливает спасбросок, смывается в зону 12, и получает 5 (2к4) дробящего урона, пока падает через ближайшее приливное отверстие. Если существо оснащено верёвкой, оно смывается настолько, насколько позволяет верёвка, но всё равно получает урон. Персонаж, смывтый в зону 12 может совершить спасбросок Ловкости с Сл 15, чтобы взобраться обратно через одну из приливных отверстий с помощью волны. При успехе, существо получает 5 (2к4) дробящего урона и приземляется ничком в туннель.

## 24. Святилище Амберли

Посреди этой сырой и мрачной пещеры возвышается гротексная 10-футовая статуя морского монстра со сверкающими глазами и щупальцами. Возле статуи располагается каменный бассейн, в основе которого высечено изображение возрастающей волны. У стен находятся два разбитых ящика, две глиняные урны и три прогнивших деревянных сундука.

Статуя изображает кракена (одна из многочисленных форм Амберли). Существа, приблизившиеся к статуе замечают существо, свисающее с потолка позади статуи:

Свисающее с потолка позади статуи существо является слизнем длиной в 9 футов со сверкающей чёрной кожей и щупальцами, исходящие из его головы. Оно раскрывает свою пасть, откуда очень хорошо видны острые зубы.

Гигантский слизень это то существо в которое превратилась жрица Амберли, для которой и построили Дворец Тайфунов. Морская богиня превратила жрицу в это создание в качестве наказания за некое неизвестное нарушение. У гигантского слизня нет воспоминаний о своей прежней жизни, и он имеет характеристики, схожие с **ползающим падальщиком**, но с некоторыми изменениями:

- У гигантского слизня 66 хитов
- Его скорость перемещения и лазания - 10 фт. Он может взбираться по труднопроходимым поверхностям, включая вверх тор-машками по потолку, без необходимости в проверке базовых характеристик.
- Он может врождённо накладывать следующие заклинания по разу в день, без необходимости в материальных компонентах: *направленный снаряд*, *убежище* и *божественное оружие*. Его способность к наложению заклинаний основывается на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями).
- Когда слизень получает урон в этой пещере, он может реакцией анимировать одно из щупалец статуи кракена и совершить им атаку рукопашным оружием (+3 к попаданию) против одного существа, что находится в пределах 20 футов рядом со статуей, и которое слизень может видеть. Щупальце наносит 8 (1к8+4) дробящего урона.
- Слизень имеет тёмное зрение с дальностью в 60 футов.
- Он понимает язык Бездны, Акван и Общий, но не может говорить.
- Его значение опасности равен 3 (700 опыта).

В помещении также присутствуют две **тени**, схожие с теми, что были найдены в зоне 11. Они появляются позади статуи кракена и нападут тогда, когда пострадает гигантский слизень. Если хиты слизня уменьшатся до 11 или менее, он накладывает на себя заклинание "*убежище*"

и скрывается позади статуи кракена.

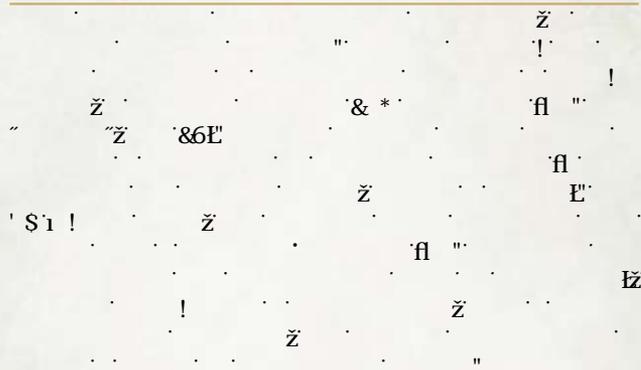
**Статуя и священный символ.** Статуя весит около 5000 фунтов и покрыта слизистой плесенью. На полу позади статуи лежит священный символ Амберли (25зм), который имеет небольшую магическую причуду: когда его несёт или надевает существо, что не является последователем Амберли, священный символ наделяет своего владельца чувством страха. Малый священный символ когда-то принадлежал жрице Амберли, но теперь он ей уже больше не понадобится в её нынешнем виде. Иллюстрацию священного символа можно найти в раздаточном материале Д.

**Каменный резервуар.** Жрица Амберли использовала это сооружение в качестве гадальной чаши. Трубы, встроенные в его основу заполняли до переполнения резервуар морской водой. На дне резервуара под 10 галлонами воды находятся два заржавевших железных ключа. Ключи открывают сундуки в зоне 15.

**Сокровище.** Разбитые ящики, глиняные урны и два прогнивших сундука оказываются пустыми. В третьем сундуке можно отыскать 120 см и 70 мм в заплесневевшем мешке (подношения Амберли), два *зелья лечения*, содержащихся во флаге из выпотрошенных морских ежей, *парящую сферу* и коралловую корону (250зм).

**Продвижение по сюжету.** Убив гигантского слизня, дух Сибуррата (см. зона 20) уходит на покой.

## Пещеры Геонидов (Geonid Caves)



### Сокровище

Геониды прячут своё сокровища в глубине своего логова. В результате тщательного поиска в глубокой пещере обнаруживаются каменные украшения и различные художественные изделия (высеченные статуэтки, талисманы и схожие изделия) стоимостью в 2к10 зм, а также 1к4 необработанных камней, стоимостью 10 зм каждая. Каждый раз, когда персонажи находят подобный клад, появляется общий 20%-ный шанс, что в кладе можно отыскать обсидиановую статуэтку спиралевидного змеиного бога длиной в 6 дюймов (25 зм). Только

одна подобная реликвия может быть найдена. Геонид украл его из Святыни Клыкков, и его возвращение успешно завершит задание (см. "Святыня Клыкков", стр. 24).

## Высокий Рог (High Horn)

На вершине скалистого утёса у самого края северной части полуострова, стоит длиной в 30 футов каменная статуя черепахоподобного гуманоида с большим каменистым рогом, приложенным к пасти этого сооружения. Под монументом находится песчаный пляж, покрытый панцирями. Из воды временами виднеются чёрные, покрытые мхом скалы, слегка напоминающие потёртые зубы. За этими "зубами" разбросаны различные обломки покрытых ракушками затонувших кораблей.

Статуя изображает давно умершего тортиллианца по имени Гумдарт, что услышал крушение корабля о скалы и стоял на вершине утёса, чтобы получше разглядеть этот момент. Он подул в рог, чтобы привлечь прочих тортиллианцев на пляж, которые совместными усилиями вытащили на берег выживших из кораблекрушения.

За прошедшие сто лет у этих мест разбилось шесть кораблей, в том числе и корабль, что привёл жрицу Амберли и её экипаж на остров. Во время высокого прилива, обломки трёх кораблей "*Сучья Королева*, *Карцериус*, *Мореходная Кобыла*" погружаются на дно, тогда как другие обломки кораблей "*Рассветный Мститель*, *Грязный ублюдок*", и "*Воительница*") по крайней мере виднеются за линией воды. При отливе, все шесть разбитых кораблей в какой-то степени видны на горизонте. Ниже описан каждый разбитый корабль.

По воде вокруг обломков при приливе бродит двухголовый **плезизавр**. Существо устремляется к северному проливу когда происходит отлив. Его характеристики схожи с обычным плезизавром, но с некоторыми изменениями:

- Двухголовый плезизавр имеет 100 хитов
- Он совершает с преимуществом проверки на Мудрости (Восприятие) и спасброски против эффектов ослепления, очарования, оглушения, устрашения, ошеломления и потери сознания.
- Он может действием совершить две атаки укусом, одну каждой своей головой.
- Его значение опасности: 4(1100) опыта).

## Сучья Королева

"*Сучья Королева*" когда-то была плавающим храмом богини Амберли. Когда судно перевернулось и было выброшено на скалы во время шторма околонеолитической давности, многие члены экипажа оказались в ловушке в затопленных каютах. Тортиллианцы, спасли их и вытащили на берег, но были очарованы человеком капитаном "*Сучьей Королевы*", которая описывала Амберли более

льстиво, чем та заслуживала. Стараясь угодить капитану и её богине, тортиллианцы позаботились о выживших и построили для них дворец на склоне горы с видом на море.

От "*Сучьей Королевы*" мало что осталось, помимо бушприта и древесной фигуры на носу корабля, на которой высечены кричащая женщина с длинной прядью водорослевидных волос и бушующие волны, вокруг неё. Часть корабельной кормы лежит неподалёку на боку среди скалистых камней. Обломки корабля полностью погружаются в воду при приливе; при отливе, бушприт и половина носовой части корабля видимы, как и выцветший угол кормы.

**Сокровище.** На одном из участков бортового леера, всё ещё соединённого с бушпритом, подвешен священный символ Амберли (25 зм). Персонаж должен нырнуть под воду, чтобы найти его, но он блестит при свете и легко обнаруживается. В приложении Д представлена иллюстрация священного символа.

## Карцериус

Каравелла "*Карцериус*" перевозила рабов в районе Чалта, когда столкнулась со штормом 75 лет назад. Весь экипаж был смыт с палубы, а рабы так и остались закованными в цепях под палубой. Когда судно наконец столкнулось о рифы, часть корабля затопило, а все рабы внутри него утонули.

Три участка разбитого корпуса сформировали треугольник, но большая часть обломков "*Карцериуса*" погреблены в песке. При приливе обломки полностью погружаются в воду, а при отливе слегка видимы только два участка. Мародёры уже давно обчистили эти обломки, но можно по-прежнему отыскать заржавевшие кандалы, привинченные к сгнившим балкам, и останки скелетов рабов.

## Рассветный Мститель

Капитаном судна "*Рассветный Мститель*" была жрица азимар Латандера. Менее года назад она прибыла на южные берега Чалта, чтобы поохотиться на пиратов, но вместо этого ей пришлось посадить свой корабль на мель. Причиной этому стало затруднение видимости из-за густых облаков из-за извержения вулканов с севера.

"*Рассветный Мститель*" разломился надвое, кормовой отсек корабля течением унесло в море, но передний отсек застрял между скалистыми камнями и наклонён в одну сторону со сломанной мачтой, указывающей на юг. Обломки корабля полностью видимы при отливе, а при приливе правый борт наполовину уходит под воду. Тортиллианцы обчистили всё, что осталось от этого корабля, не оставив ничего ценного.

## Грязный Ублюдок

Этот пиратский корабль был потоплен 9 лет назад. Корабль перевернулся и лежит на груде скалистых камней, его мачта и верхняя палуба надломались, и во вскрытом трюме судна кишат моллюски и улитки. Во время отлива, корпус корабля полностью находится над водой. Пробойна в правом борту напоминает дверной проём. При приливе все обломки корабля, кроме его киля погружены в воду.

Вскоре после того как корабль затонул, и его обчистили тортиллианцы, "Грязный Ублюдок" стал логовом **морской карги** по имени Милдрид Колючка. Гадкая ведьма обитает в тёмных уголках судна, готовая сожрать любого, кто зайдёт внутрь без приглашения. Песчаный пол её логова покрыт подуседаемыми обедками сырой рыбы, водорослей и расколотых панцирей. Под песком и обедками скрываются два **гигантских краба**, которые подчиняются приказам карги.

**Сокровище.** Карга принесла с собой свой обветшалый, открытый морской сундук, в котором хранятся её вещи. Сундук зарыт под песком и камнями. Персонажи, потратившие не менее 15 минут на обыск логова карги обнаруживают сгнивший сундук, если успешно совершат проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15. Проверка совершается с помехой, если судно находится под водой. В сундуке Милдрид можно найти три безделушки (определяется случайным образом с помощью броска кубиков в таблице Безделушки в 5 главе *Книги Игрока*), 200 мм, гребешок из кости кита (5 см), плюшевый попугай с драгоценным камнем (50 зм) тускло-красного цвета, спрятанный внутри. Потайное отделение на крышке сундука может быть обнаружено и открыто, если кто-либо успешно совершит проверку Мудрости (Восприятие) с Сл 16, в нём хранится *медальон мыслей*.

## Морская Кобыла

"*Морская Кобыла*" была торговым судном, павшей жертвой пиратского абордажа 24 года тому назад. После того, как пираты убили весь экипаж корабля и разграбили трюм, они попытались поджечь судно, перед тем как покинуть его. Сильный ливень потушил пламя, пока оно не смогло причинить большой урон судну, но сильный ветер вёл заброшенный корабль к своей гибели. Из всех сохранившихся обломков кораблей, найденных в Высоком Роге, "*Морская Кобыла*", расположенная близ коралловых рифов, была самой дальней из всех от берега. Судно в основном невредимо, но полностью уходит под воду при приливе. Даже при отливе над водой видны только потрёпанные останки вороньих гнёзд на его мачтах.

Тортиллианцы множество раз пытались добраться до обломков судна, но их усилия не увенчались успехом. Из своих последних сил перед смертью, капитан корабля продала свою душу Оркусу и была перевоплощена в **умертвие**,

которое обитает в трюме корабля. Хотя оно и не владеет оружием, оно охраняет то, что осталось от груза (см. "Сокровище" ниже).

Внутри затопленного трюма, среди груд скелетов, вокруг которых плавают мелкие рыбки, персонажи могут найти герметичный каменный саркофаг, высеченный на подобии демона со сложенными крыльями. Саркофаг весит около 2000 фунтов, а на его крышке наложено заклинание "*волшебный замок*". Чтобы открыть саркофаг, необходимо заклинание "*открыть*", либо успешно совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл 28. Внутри саркофага находится мумифицированный труп архимага, который погиб после своей попытки стать личом. Труп завернут чёрным кожухом. У его ног лежит закупоренный бронзовый футляр для свитков, и посох, сделанный из одиночной ветви бледноватой древесины (см. "Сокровище" ниже).

Внутри футляра для свитков находится высушенный пергамент, в котором написано следующее на языке Бездны: "О, Оркус, получи же свою награду! Секреты превращения в лича остаются твоими, но мои поступки и магия будет жить, как и моя душа в бездне".

**Сокровище.** Вершина посоха архимага сделана в форме, схожей с когтями демона. Посох не является магическим, но при наложении заклинания *обнаружение магии*, или другого подобного заклинания, из него излучается фальшивая аура магии вызова. Наложив на посох заклинание *рассеивание магии*, фальшивая аура пропадает. Посох стоит 25 зм и может быть использован в качестве магической фокусировки.

## Воительница

"*Воительница*" была торговым судном, которое покинуло порт Зазеспура около 33 лет тому назад. Оно пало жертвой пиратов, которые гнались за ним вокруг Чалтского полуострова. "*Воительница*" смогла бы убежать от них, если бы не попала в пирокластическое облако пепла из-за которого на палубе судна образовался пожар. Сгорающий корабль несколько дней дрейфовал, пока течение не принесло его к Высокому Рогу, где судно затонуло. Обгоревший брус, что когда-то был мачтой - единственное, что видно во время прилива; а при отливе, выжженная верхняя палуба судна показывается над водой, сгнившая же нижняя палуба и киль погребены под песком. В обломках корабля не осталось ничего ценного, что можно было бы добыть.

## Флоррбские Грязевые Ямы

(Mud Pits of Florrb)

В центре джунглей острова находятся три ямы с грязью, нагретой геотермальным жерлом. Каждая яма находится в поле видимости двух других ям, глубина каждой - 5 футов, а ширина - 50 футов, они все практически дисковидной формы (ямы, видимые на карте 1 не соблюдены в масштабе).

С помощью заклинания *обнаружение магии* можно обнаружить, что из каждой ямы излучается слабая аура магии ограждения.

Тортиллианцы с острова обожают часами купаться и отдыхать в грязевых ямах, припевая различные мелодии, чтобы скоротать время. Из Форты Эхойхой проложена извилистая тропинка к этой местности.

"Хозяином грязевых ям является Флоррб, **грязевой мефит** с временными 1к10 хитами (которые он получает, плавая в грязевых ямах). Мефит и тортиллианцы имеют общий язык (Акван). Через слова и жесты, Флоррб призывает посетителей купаться в грязи и наслаждаться. Он не требует оплаты, но настаивает на присоединение к тем, кто купается. Флоррбу нравится быть в его естественной среде, но чем дольше мефит остаётся в грязи, тем более упрямее он становится. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл.10 показывает, что грязевой мефит, похоже, ждет чего-то. Флоррб не хочет, чтобы другие знали, что происходит на самом деле, и раскрывает причину своего беспокойства только в том случае, если его магическим образом вынуждают это сделать.

## Проблемы Флоррба

Когда грязевые ямы сформировались сто лет назад, Флоррб и два других грязевых мефита были перенесены в них с Элементального Плана Земли. Два других мефита нашли способ вернуться на свой домашний план, но Флоррб остался здесь. Он хочет вернуться домой, но не знает, как это сделать. Другие мефиты плавали в грязевых ямах, когда они исчезли. За прошедшие годы другие существа исчезли во время купания в грязевых ямах, но Флоррб еще не определился как это происходит, чтобы активировать этот процесс. Благодаря успешной проверке Обаяния (Убеждение) с Сл 15, персонаж может помочь Флоррбу вспомнить, что каждый из других мефитов исчез во время извержения вулкана, когда с неба падала зола и пепел.

Заклинание "*знание легенд*" покажет, что все три грязевые ямы являются порталами на Элементальный План Земли, и что для их разблокировки с этой стороны требуется специальный "ключ ворот". Ключ ворот - любое открытое пламя. (Пламя и грязевая яма символизируют сближение четырех элементов: земля и вода в грязи, огонь и воздух в пламени.) Всякий раз, когда открытое пламя горит в пределах 10 футов от ямы грязи, яма становится порталом связанный с подобной, но большей грязевой ямой на Элементальном Плана Земли. В такое время любое существо, полностью погруженное в одну из ям, перемещается в другую. Открытое пламя не требуется для перемещения с одной из грязевых ям на Элементальный Плана Земли до соответствующей грязевой ямы на острове.

## Эффект Грязевых Ям

Любое существо, которое купается в грязевой яме более 1 часа, получает 1к10 временных хитов. Удалив грязь, существо теряет этот эффект.

## Святыня Клыков (Shrine of Fangs)

У подножия горы расположена древняя святыня юань-ти, посвященная Мерршолку. В этом месте отродья юань-ти когда-то совершали жертвоприношения в надежде пробудить своего дремлющего бога, либо обрести проблески божественного озарения.

Близ основания горы вырезана гигантская змеиная голова. Ее раздвоенный язык образует каменный склон высотой в 20 футов и шириной 10 футов. Каменные клыки спускаются с вершины змеиного рта, образуя проход в темный туннель, шириной в 10 футов, ведущий глубоко в гору.

Протяженность туннеля от задней части змеиной головы 200 футов, он по спирали плавно спускается в недра горы, заканчиваясь перед неосвященной овальной пещерой. Видящие в темноте, или несущие с собой источник света, персонажи могут рассмотреть особенности помещения:

Куполообразная пещера, которой закончился туннель, длиной 30 футов, шириной 20 и высотой также в 20 футов. На фресках украшающих стены изображены стаи змей. В дальнем конце расположен потрескавшийся алтарь в форме чаши, высотой в 3 и диаметром в 6 футов, весь покрытый засохшей кровью. В основании под чашей есть пустая ниша, а под потолком над алтарем на конце ржавой цепи висит железный крюк.

При осмотре настенных фресок окажется, что в глаза змей когда-то были вставлены драгоценные камни. Ксортн, живущий в горе, вырвал их все и съел, оставив после них пустые, ограненные выемки.

Юань-ти любили накалывать на крюк свои жертвы над алтарем. Стекающая с них кровь скапливалась в каменной чаше алтаря, после чего юань-ти омывались в ней, выкрикивая имя Мерршолка, желая разбудить свое спящее божество.

## Разговорчивые змеи

За алтарем прячутся две **пробужденные ядовитые змеи** Сора и Излет. Они выскользнут из своего убежища и атакуют любого, кто приблизится к алтарю ближе чем на 5 футов. Змеи нейтральны, их показатель Интеллекта равен 10, они говорят на Общем и могут поделиться полезной информацией, если персонажи готовы выполнить их поручение.

Шесть месяцев назад существо в панцире, похожим на камень (геонид), появилось здесь и украдал из храма реликвию Мерршолка, представляющую собой статуэтку змеи, вырезанную

из обсидиана. Сора и Излет хотят, чтобы её нашли и вернули назад, поставив в нишу у основания алтаря. Вор и такие же существа как и он, живут в пещерах внутри гор (см. «Пещеры Геонидов», стр. 21). Змеи предупреждают персонажей, что возможно им придётся обыскать не одну пещеру на острове, прежде чем они найдут статуэтку.

Будучи слугами Мерршолка, Сора и Излет противостоят другим божествам юань-ти. В частности, они пытаются помешать махинациям юань-ти, посвященным Дендару Ночному Змею. Если персонажи выполняют их поручение, Сора и Излет поделаются следующей информацией в качестве награды:

- Закрытые врата под Пиками Пламени ведут к царству апокалиптического бога, известного как Дендар Ночной Змей. Если появится Ночной Змей, он поглотит весь мир. Его последователи юань-ти ищут реликвию под названием Корона Чёрных Опалов, которая, как говорят, обладает способностью открыть врата в царство Дендара.
- Много-много лет таинственный бог по имени Убтао наблюдал за Чалтом строя в нём лабиринты, не дающие поклонникам Дендара найти его и освободить. С тех пор как Убтао покинул этот мир, стало некому помешать его освобождению.
- Рас Нси, один из павших чемпионов Убтао, объединил свои силы с юань-ти и стал одним из них. Рас Нси и юань-ти построили храм под разрушенным городом Ому, находящемся на западе от Пиков Пламени.
- Одним из главных врагов Раса Нси является нага по имени Саджа Н'база. Нага обитает в разрушенном королевстве под названием Оролунга. Ни Сора, ни Излет не знают, как туда добраться

Всю информацию которой они владеют, Сора и Излет узнали от юань-ти когда-то побывавших в этом храме. Они могут знать (на ваше усмотрение) о Чалте и другие факты. Пробужденные змеи не покинут по своей воле святыню, и они нападают на любого, кто пытается поймать их или убить.

## Новые монстры

Среди многочисленных обитателей Пасти Омгара встречаются следующие существа.

### Десятиног

Десятиноги - это плотоядные охотники-одиночки, они висят раскачиваясь между деревьев, отлавливая добычу при помощи своих 10-футовых щупалец. Десятиноги также используют их для того, чтобы влезать на стены и потолки



Выбрав место с хорошим обзором, десятиног висит на нём используя одно своё щупальце и атакует остальными девятью. На земле десятиног медленнее и менее опасен. Ему приходится использовать половину своих щупалец для поддержания своего

### Десятиног

*Большое чудовище, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 75 (10к10 + 20)

**Скорость** 15 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14(+2)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

**Навыки** Атлетика +4, Восприятие +2, Скрытность +4

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 4 (1100 опыта)

### Действия

**Мультиатака.** Десятиног совершает две атаки: одну укусом и одну щупальцами.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо схваченное десятиногом. *Урон:* 7 (2к4 + 2) колющего урона.

**Щупальца.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Урон:* 24 (9к4 + 2) дробящего урона, или 14 (5к4 + 2) дробящего урона если десятиног уже схватил другое существо или если десятиног находится не на земле или на полу. Цель также становится схваченной (Сл высвобождения 14) если только десятиног уже не схватил существо. Пока цель схвачена, она считается удерживаемой.



веса в вертикальном положении, и поэтому для атаки и защиты остаётся лишь пять по сравнению с девятью когда он в подвешенном состоянии.

**Морской десятиног.** Морской десятиног похож на своего кузена, обитающего на суше, за исключением того, что он плавает со скоростью 30 футов и может дышать только под водой.

## Геонид

Также известные как скальные отшельники, геониды - это маленькие разумные обитатели пещер, родом с Элементарного Плана Земли. Руки и ноги геониды выдвигаются из небольшого

### Геонид

*Маленький элементаль, нейтральный*

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 26 (4к6 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	14(+2)	11(+0)

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +2

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Терран

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Каменная маскировка.** Когда геонид полностью спрятан в свой панцирь его невозможно отличить от обычного камня.

### Действия

**Дубинка.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., 1 цель. Урон: 3 (1к4 + 1) дробящего урона.

**Разговор с камнем.** Геонид касается каменного объекта на поверхности и узнаёт какие типы существ находились в радиусе 10 футов от этого объекта за последние 24 часа. Геонид также может определить количество существ каждого типа, но не их особенности.

отверстия в нижней части его панциря. Геонид может втянуть свои конечности в панцирь и закрыть отверстие. Когда это происходит, существо выглядит как обычный камень. В этом состоянии геонид не может ничего видеть и чтобы обнаружить поблизости других существ полагается на своё чувство вибрации.

**Тёмные логова.** Геониды живут в естественных туннелях и пещерах. Они питаются в основном ящерицами, крысами, слизнями и другими паразитами, а также пещерным лишайником и мхом. Геониды любят собирать монеты и драгоценные камни, и они редко противостоят существам больше себя по размерам, за исключением только если нужно их ограбить или отпугнуть.

**Разговор с камнем.** Геониды могут настроиться на камень таким образом, чтобы узнать от него какие существа недавно были рядом с ним. Геониды используют эту способность для отслеживания добычи и определения не проникли ли другие существа на их территорию. Данная информация поверхностна и не включает в себя точное время, когда они проходили поблизости или конкретные особенности этих существ.

## Топаи

Топаи похож на зомби. Перед тем как его анимировать, труп сжимается до роста не более 2-х футов, сердце вырезается и заменяется кожаным мешочком с живой ядовитой змеей. Магически измененной змее не нужен воздух и пища, и она наделяет когти топаи ядом. Когда топаи погибает, змея внутри него умирает тоже.

### Топаи

*Маленькая нежить, хаотично-злая*

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

**Сопротивление к урону** дробящий

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** Отравленный

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Понимает язык, который знал при жизни, но не может говорить

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Сопротивление изгнанию.** Топаи совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

**Стойкость нежити.** Если урон опускает хиты топаи до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5+ полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты опускаются до 1.

### Действия

**Отравленные когти.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Урон: 4 (1к4 + 2) рубящего урона плюс 2 (1к4) урона ядом, а цель должна преуспеть на спасброске Телосложение Сл 11 или станет отравленной до конца своего следующего хода.

Процесс создания топи известен только нескольким злым священникам и некромантам.

Топи более устойчивы к изгнанию нежити, чем обычные зомби, а их вязкие водянистые тела делают их устойчивыми к дробящему урону.

**Черты нежити.** Топи не требуются воздух, сон, вода и пища.

## Тортиллианец

Тортиллианцы всеядные, похожие на черепах гуманоиды с жёсткой кожей и большими панцирями, закрывающими большую часть их тел. Взрослая особь ростом примерно около 6 футов и весит от 450 до 500 фунтов. Мужчины и женщины почти идентичны по размеру и внешнему виду. Они не носят одежду, кроме поясов которые используют для ношения инструментов и снаряжения.

**Естественная защита.** Тортиллианец может спрятаться в свой панцирь для дополнительной защиты. Пока он находится внутри панциря, он не может сделать ничего другого кроме как выбраться из него.

Хотя их когти довольно острые, тортиллианцы предпочитают защищать себя и охотиться используя оружие, которое они сами и производят. Они отдают предпочтение простому оружию для ближнего боя и арбалетам.



## Тортиллианец

Средний гуманоид (тортиллианец), законно-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15(+2)	10(+0)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	12(+1)

**Навыки** Атлетика +4, Выживание +3

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** Акван, Общий

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Задержка дыхания.** Тортиллианец может задержать дыхание на 1 час.

### Действия

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Урон: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

**Боевой посох.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

**Лёгкий арбалет.** Дальнейшая атака: +2 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Урон: 4 (1к8) колющего урона.

**Панцирная защита.** Тортиллианец прячется в свой панцирь. Пока он спрятан, он получает бонус +4 к КД, а также преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока он находится в панцире, считается что он лежит ничком, его скорость становится равной 0 и не может быть увеличена, у него также помеха на спасброски Ловкости, он не может использовать реакции, а единственным действием, которое он может предпринять - использовать бонусное действие, чтобы выбраться из панциря.

## Тортиллианец-друид

Средний гуманоид (тортиллианец), законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14(+2)	10(+0)	12(+1)	11(+0)	15(+2)	12(+1)

**Навыки** Уход за животными +4, Природа +2, Выживание +4

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** Акван, Общий

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Задержка дыхания.** Может задержать дыхание на 1 час.

**Использование заклинаний.** Тортиллианец является заклинателем 4 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Обладает след. заготовленными заклинаниями друида:

**Заговоры:** искусство друидов [druidcraft], указание [guidance], сотворение пламени [produceflame]

**1 ур (4 яч):** дружба с животными [animal friendship], лечение ран [cure wounds], разговор с животными [speak with animals], волна грома [thunderwave]

**2 ур (3 яч):** тёмное зрение [darkvision], удержание личности [hold person]

### Действия

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Урон: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

**Боевой посох.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Урон: 5 (1к6 + 2) дробящего урона, или 6 (1к8 + 2) дробящего урона при атаке двумя руками.

**Панцирная защита.** Тортиллианец прячется в свой панцирь. Пока он спрятан, он получает бонус +4 к КД, а также преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока он находится в панцире, считается что он лежит ничком, его скорость становится равной 0 и не может быть увеличена, у него также помеха на спасброски Ловкости, он не может использовать реакции, а единственным действием, которое он может предпринять - использовать бонусное действие, чтобы выбраться из панциря.

## Раздаточный материал А: Эйяэль

Моё имя Эйяэль. Я путешествовала от Носа Омгара до Форта Белуариан и хорошо знаю опасности Чалта. Я видела много поразительных достопримечательностей и посещала в своих путешествиях удивительные места. У меня свое собственное снаряжение, в котором есть все необходимые инструменты для выживания и я ничего не оставляю на волю случая. В ненужный риск я не верю.

Моя плата составляет 5 золотых монет в день, если желаете скидку то я согласна на безвозмездный аванс в 40 золотых монет за предстоящую десятидневку.

Я настоятельно рекомендую вам купить в форте Белуариан карту на исследования, прежде чем отправиться в джунгли. Пятьдесят золотых монет – это небольшая цена, которую нужно заплатить, чтобы не иметь проблем с патрулями Пламенного Кулака.



ЭЙЯЭЛЬ

## Раздаточный материал В: Квиллок

Рад нашей встрече, незнакомцы! Я Квиллок – когда-то гонщик на динозаврах, а теперь лучший гид в Порт Нязару. Я путешествовал по реке Сошенстар до Водоёма Алдани и обратно. Я побывал во многих уголках Чалта и могу сказать вам что нет более прекрасной и опасной земли.

Это мой анкилозавр, зовут Смертельное Сокровище. Неплохой трофей, не правда ли? Я без него никуда. Мы стоим 6 золотых монет в день, с предоплатой за 30 дней. Очень дорого, да, но оно того стоит, я вам обещаю. Пусть солнце и луна всегда будут с вами.



КВИЛЛОК

## Раздаточный материал С: Мудграу

Великий Убтао ведёт тебя ко мне, вижу я. Я Мудграу, легенда этой земли. То, чего мне не хватало в молодости, я восполнил с опытом. Я провел много экспедиций в злое сердце Чалта и видел вещи, которые заставили бы вас дрожать в вашей панцире.

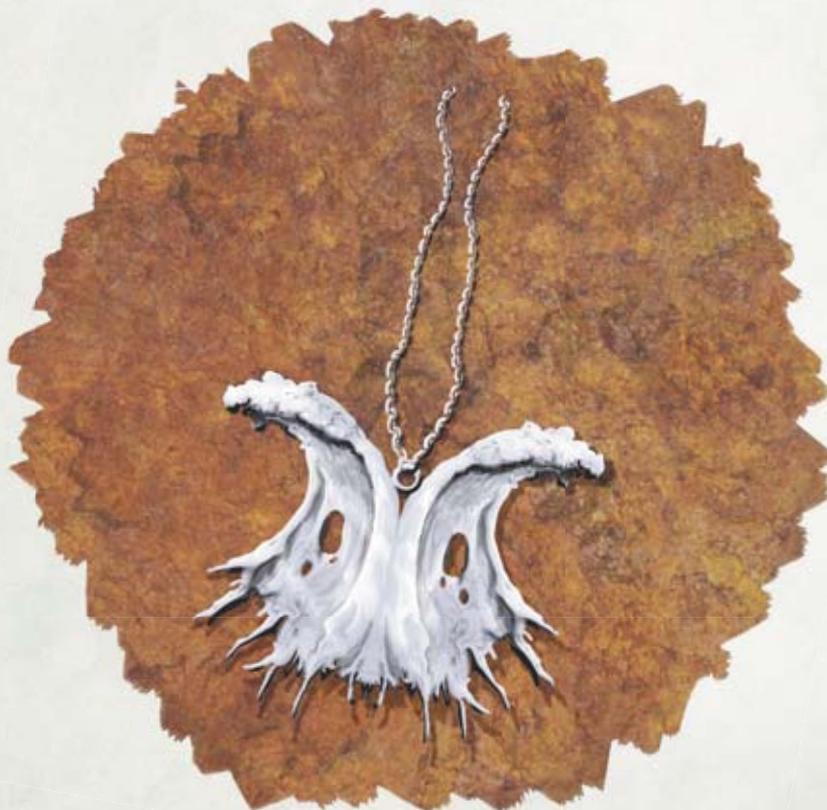
Смертельный лабиринт ждет нас, отважные. С благословения Убтао я благополучно проведу вас через него. Это то, что я делаю лучше всех! Я путешествую налегке и ношу свой дом на своей спине.

Я беру 5 золотых монет в день, но бывают обстоятельства, при которых я могу и отказаться от своей платы. Иногда просто путешествие по лабиринту жизни является самой лучшей наградой!



МУДГРАУ

## Раздаточный материал Д: Священный символ Амберли







AHOYHOY

