



Черное пламя

Приключение в мире «ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ»™

Книга Игрока

Над книгой работали

Замысел: Сэм Уитт (Sam Witt)
Редактирование: Елизавета Анна Торнабин (Elizabeth Anne Tornabene)
Координация проекта: Д. Дж. Уотри (D.J. Watry)
Иллюстрация обложки: Бром (Brom)
Внутренние иллюстрации: Дэвид О. Миллер (David O. Miller)
Картография: Дизель (Diesel)
Типография: Анжелика Локоц (Angelika Lokotz)
Графический дизайн: Ди Барнетт & Сара Феггештад (Dee Barnett & Sarah Feggestad)

Над русской версией работали

Перевод: Дрого (мерзкий хоббит)
Верстка русского pdf: ZKir

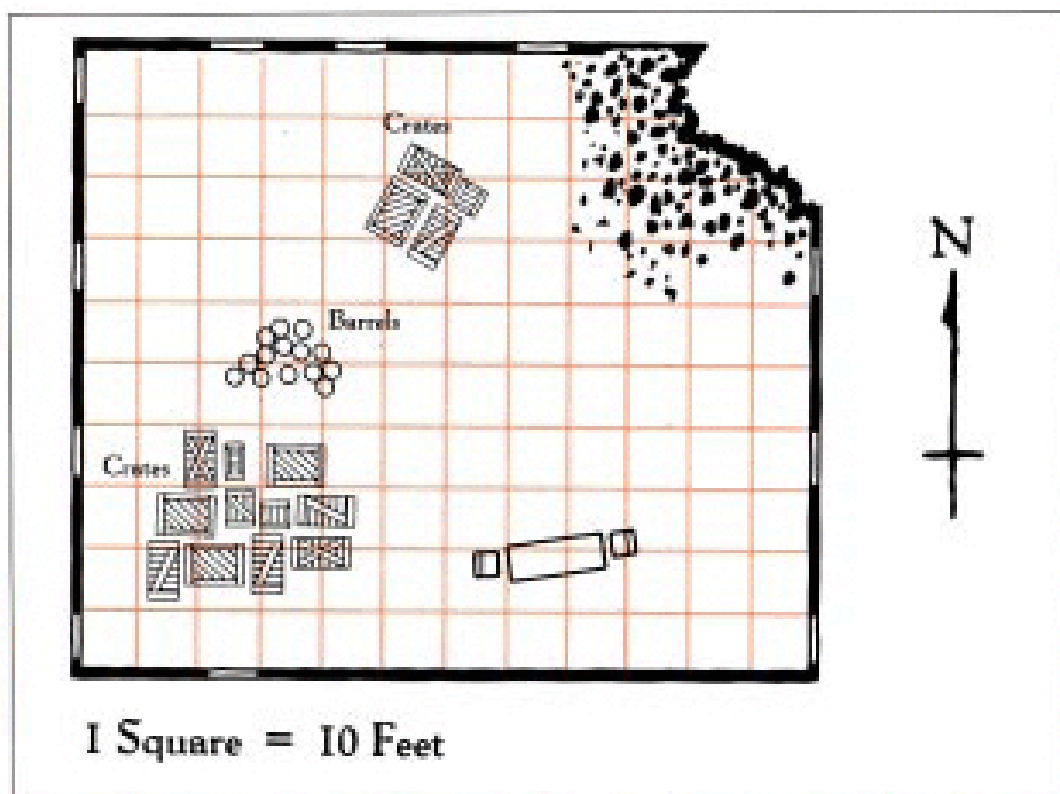
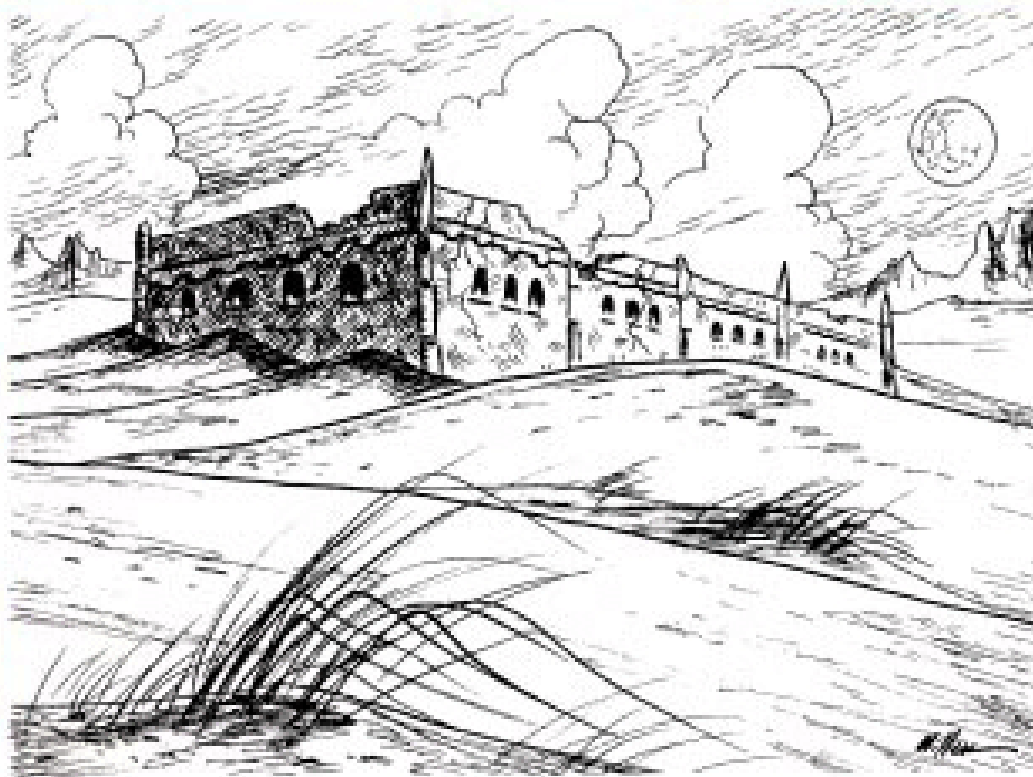
История изменений:

2	02.10.2007	Верстка и косметическая редакция	ZKir
1	28.07.2007	Оригинальная версия	Дрого

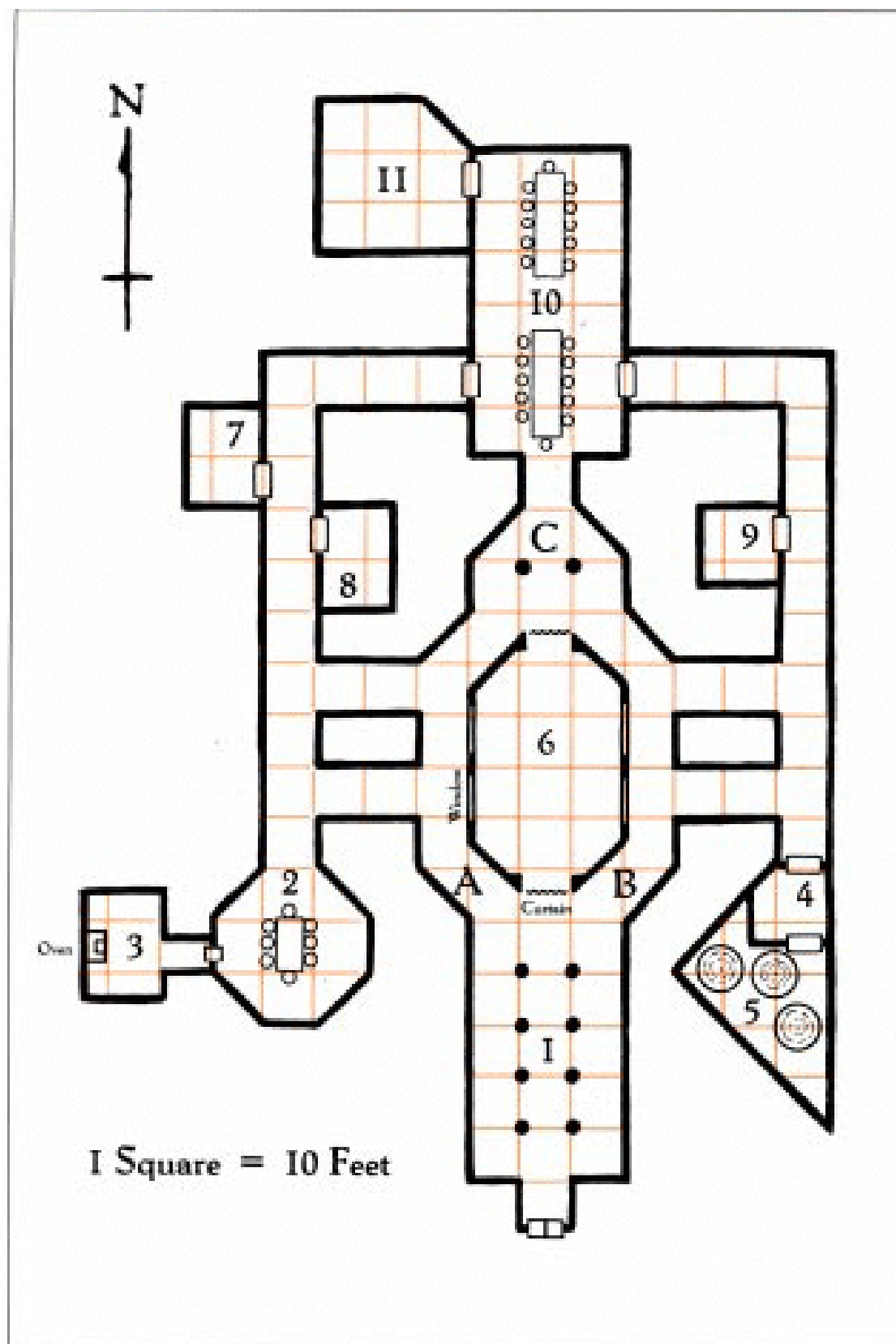
www.adnd.dungeons.ru
www.draj.narod.ru

2007

1. Σκλαγ



2. Δβορευ



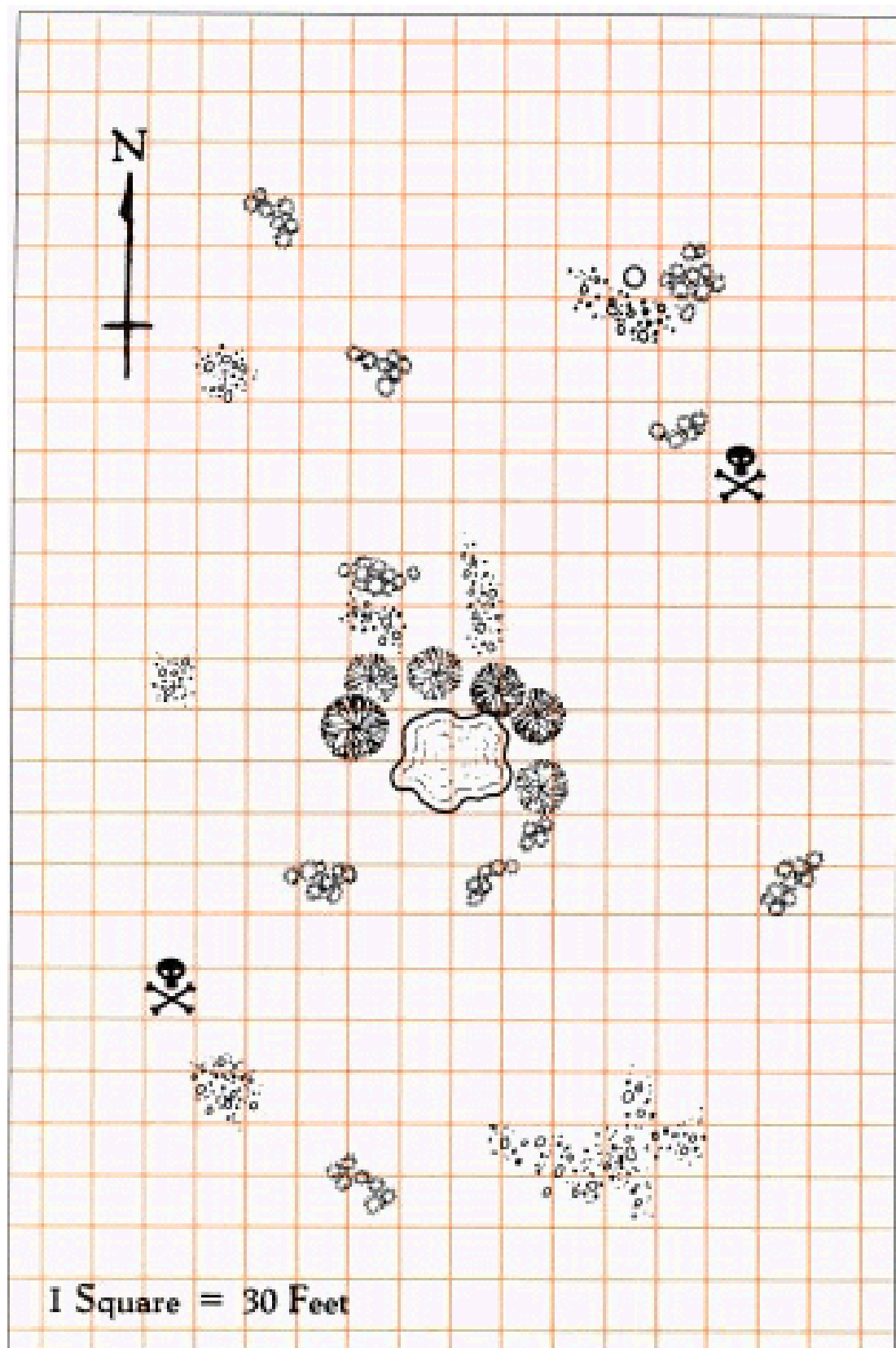
3. Прохлада зовет



4. Топровцы



5. Оазис



6. Водяная яма



7. Поводыри Фарклууна



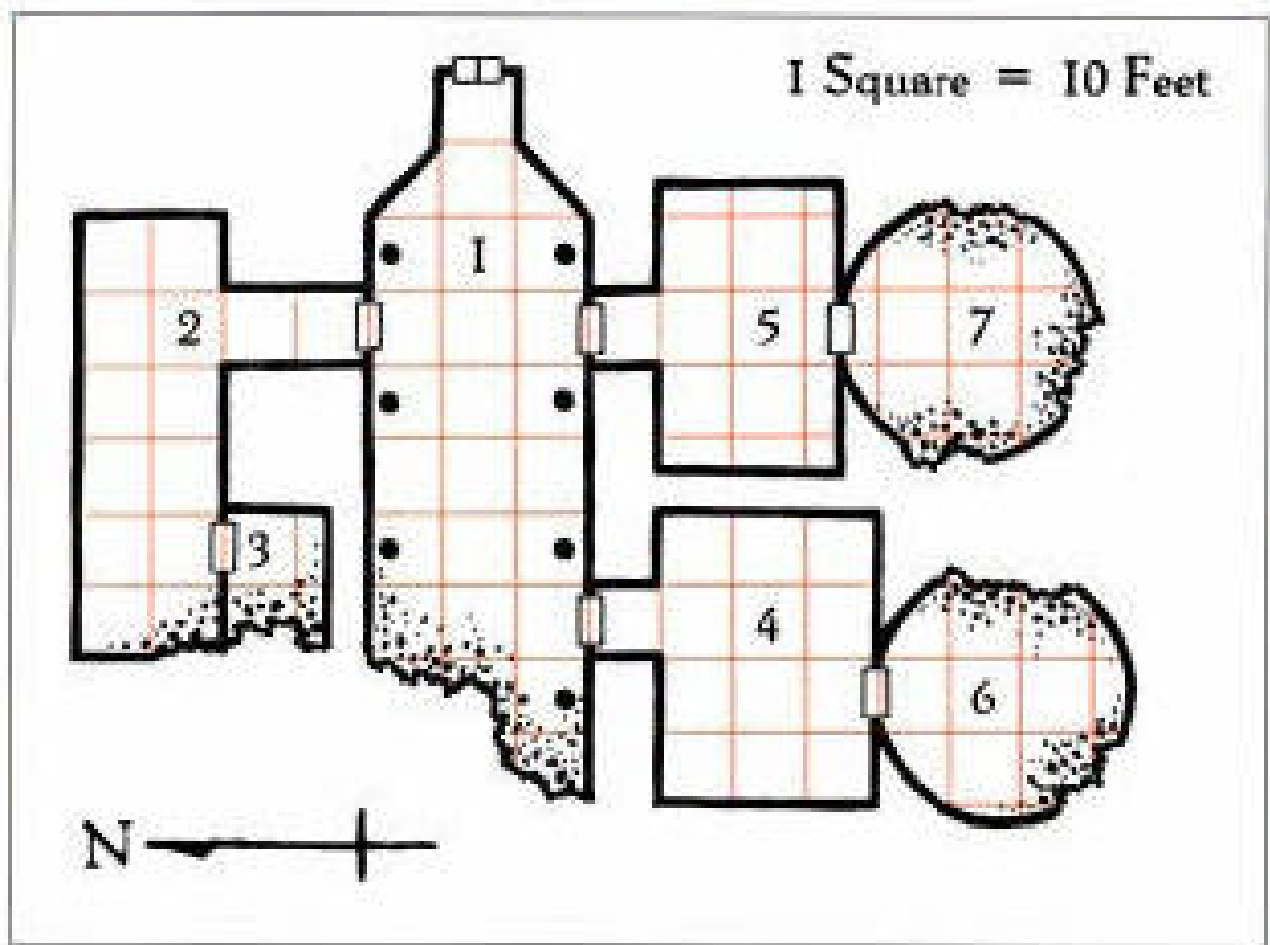
8.3acaga



9. Туристический центр



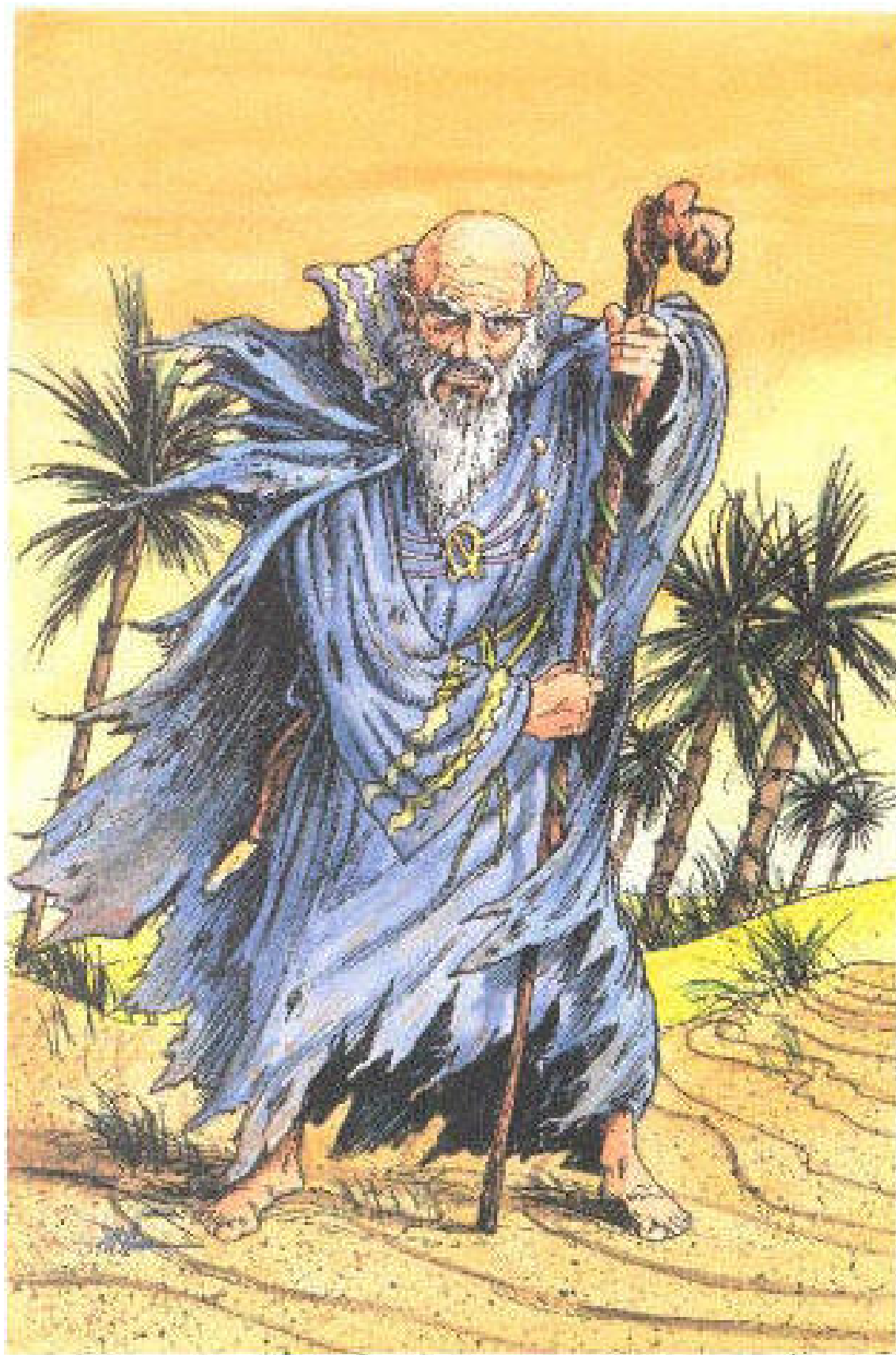
10. Музеѝ



11. Безнадежная битва



12. Друид Черных Вод

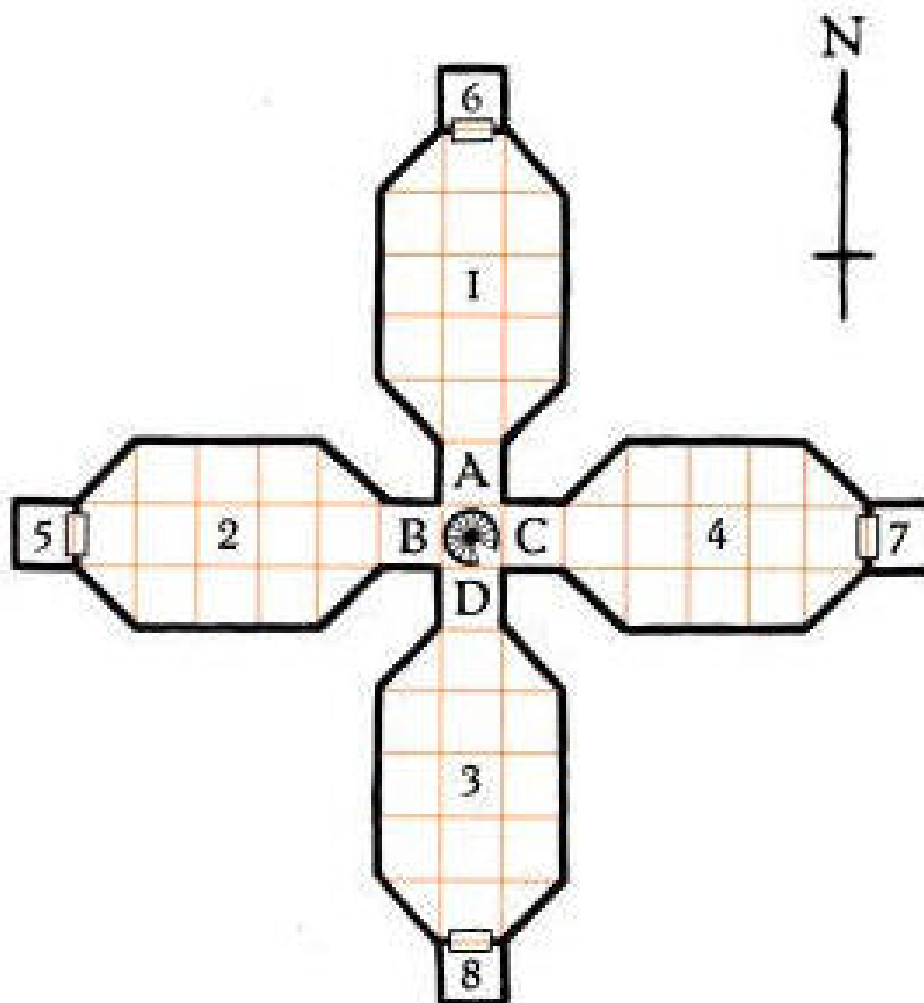


13. Статую



14. Дворцовый погвал 2

1 Square = 10 Feet



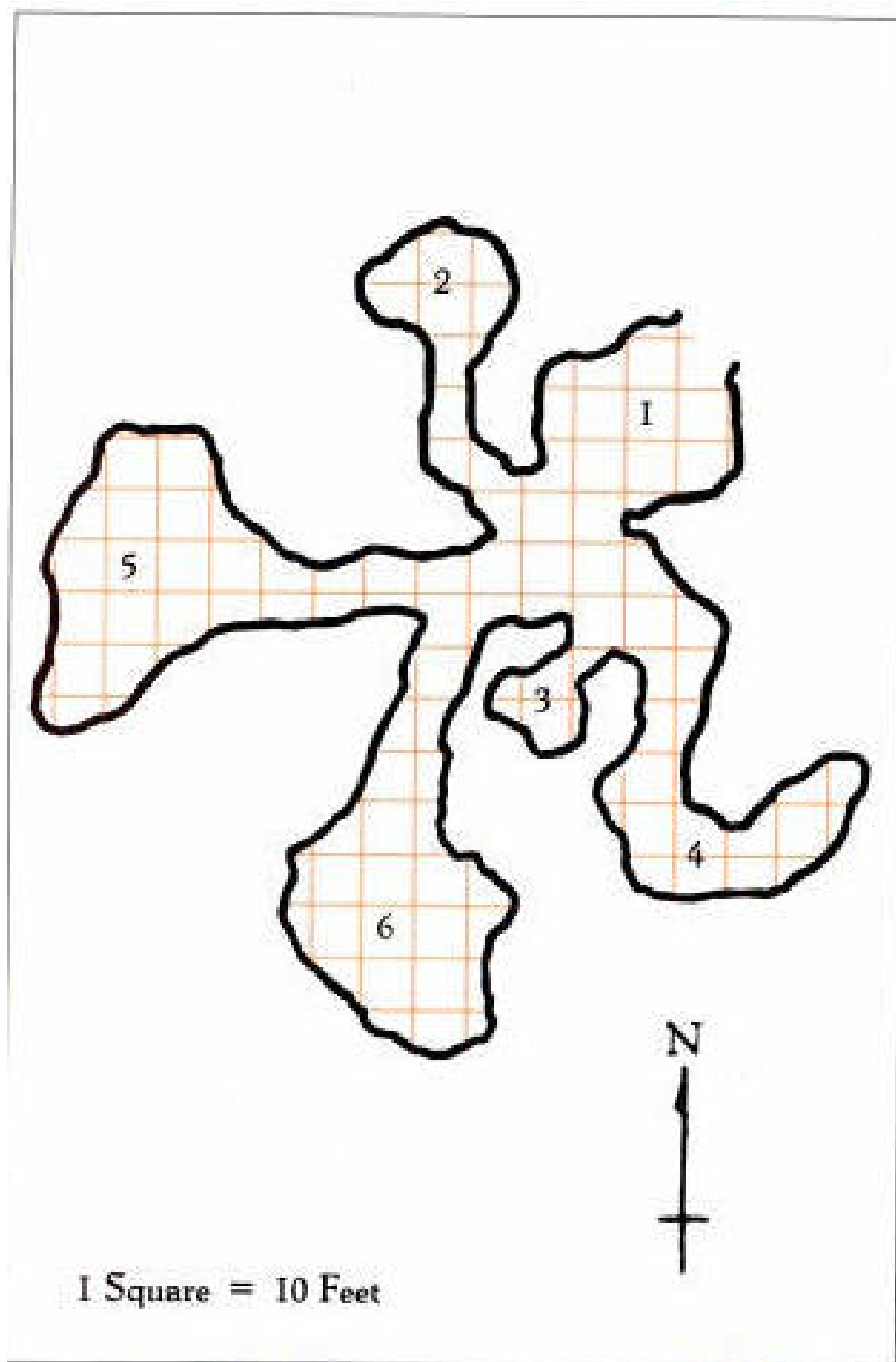
15. Песчаная буря



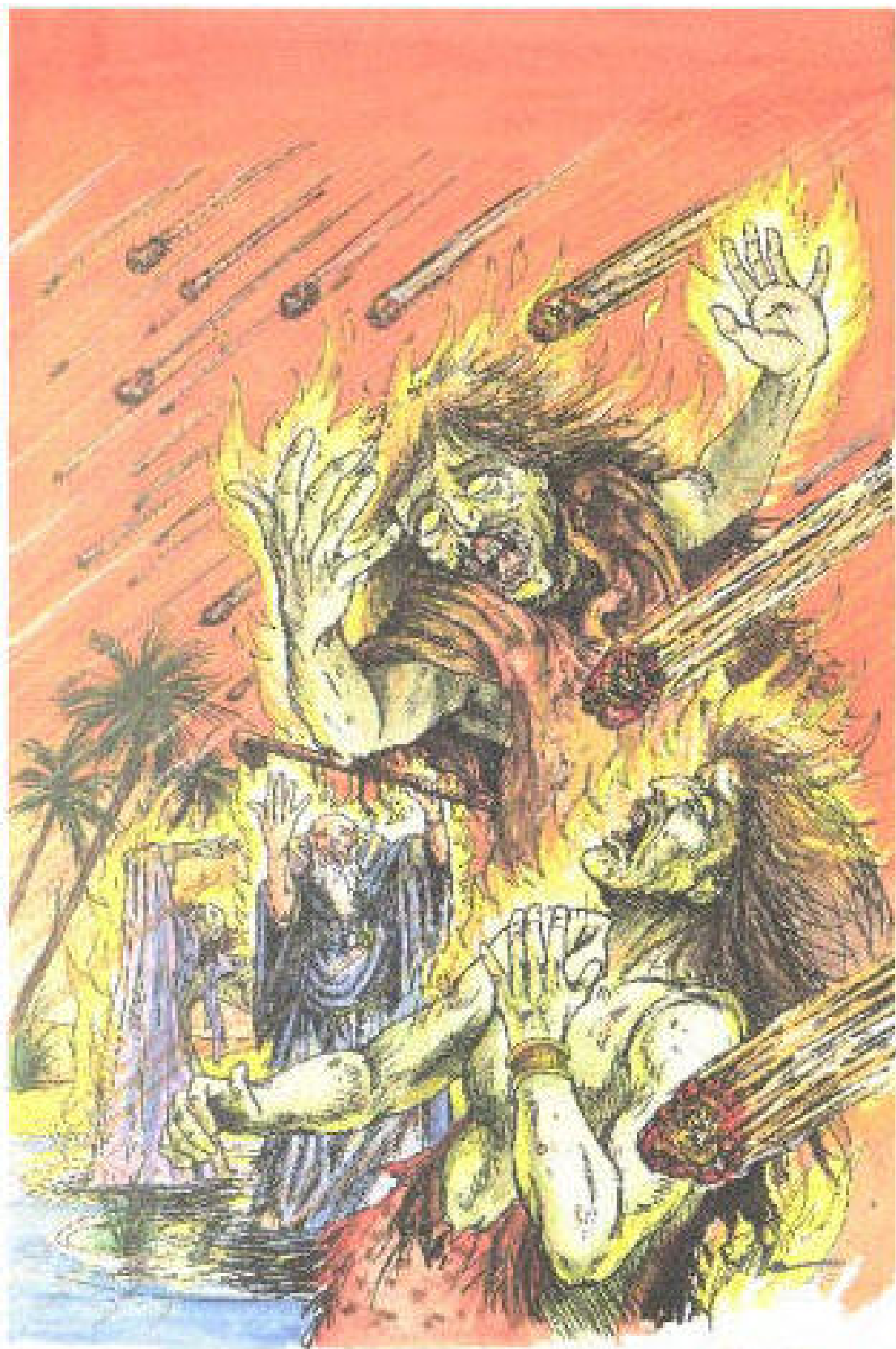
16. Bparu



17. Пещера, уровень 1



18. Черное пламя



19. Рован

Женщина эльф хранитель 3/вор 4
нейтрально-добрая

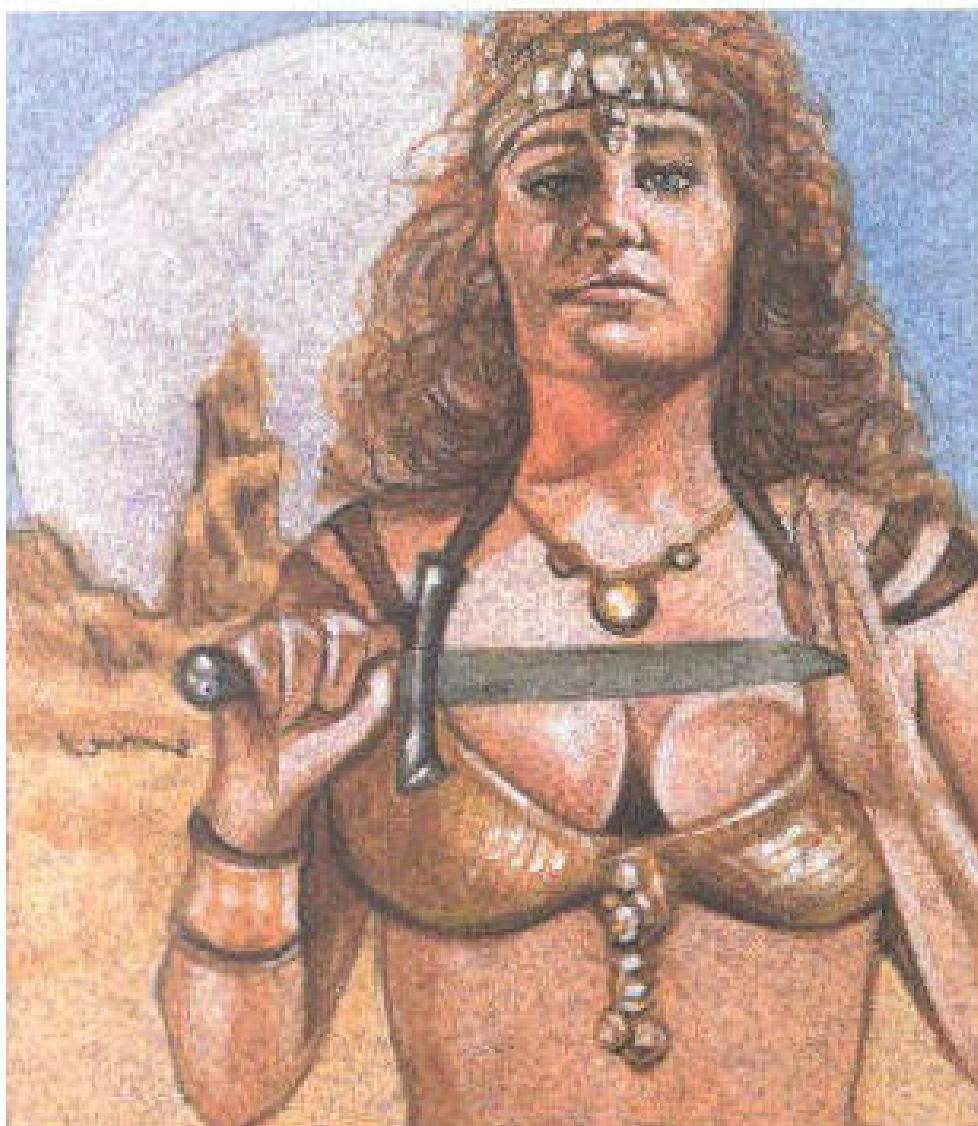
Сила	14	Инт	17
Лов	21	Муд	13
Тело	15	Оба	16



20. Шайира, Певца Земли

Женщина человек священник Земли 5-го уровня
хаотично-добрая

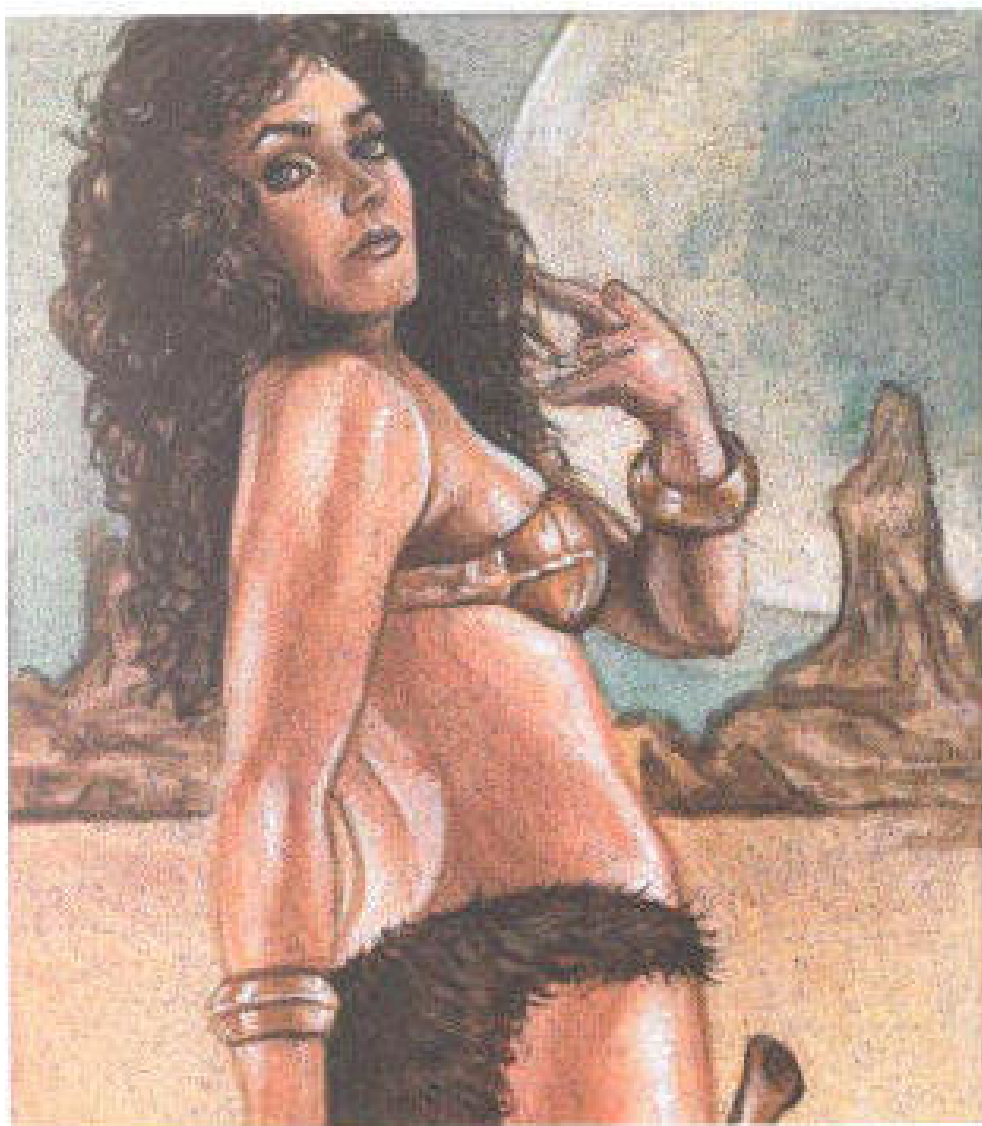
Сила	17	Инт	12
Лов	13	Муд	19
Тело	16	Оба	14



21. Ашатра Быстрая

Женщина человек бард 5-го уровня
хаотично-нейтральная

Сила	12	Инт	15
Лов	19	Муд	10
Тело	15	Оба	18



22. Смар

Мужчина великаныш гладиатор 4-го уровня
нейтрально-?

Сила	22	Инт	13
Лов	15	Муд	11
Тело	19	Оба	7



23. Ка'ча

Мужчина три-крин священник 4/псионист 3
истинно нейтральный

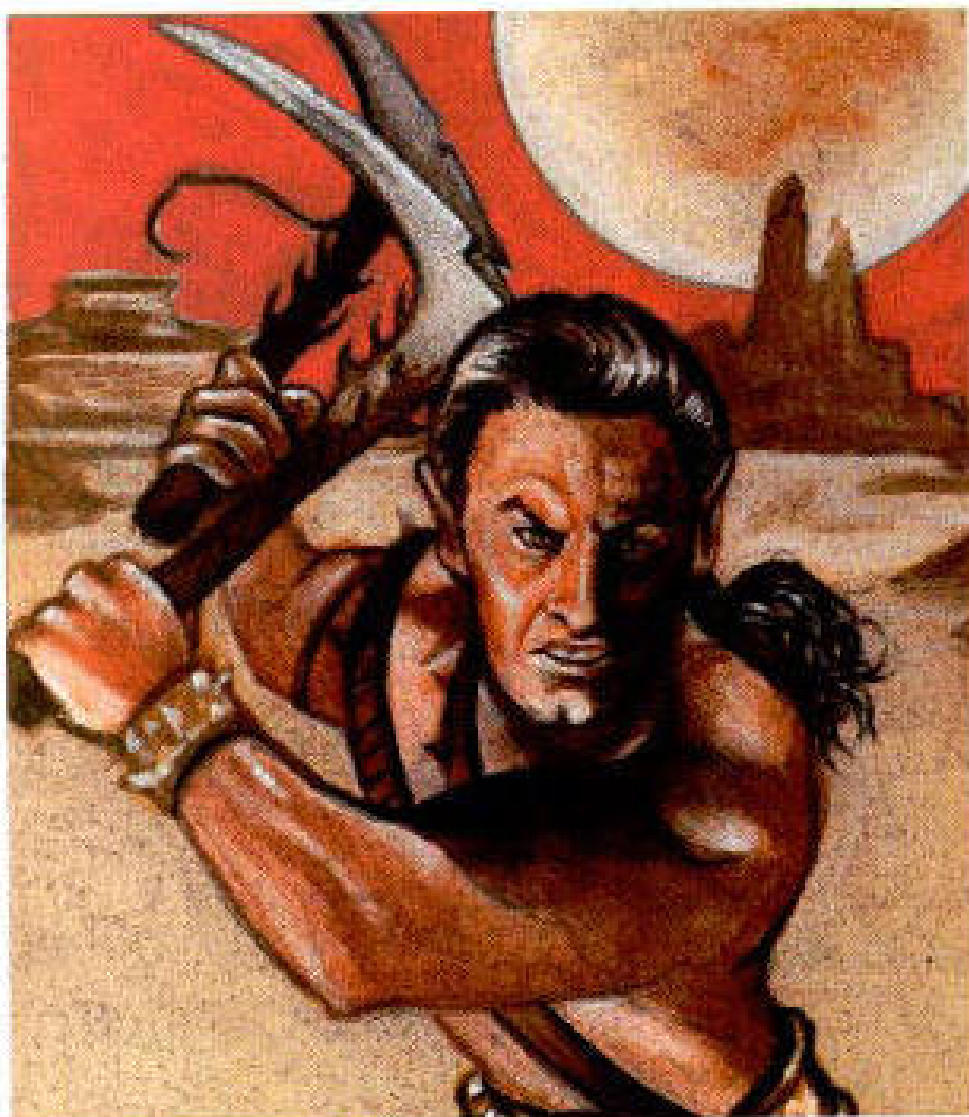
Сила	16	Инт	16
Лов	17	Муд	19
Тело	17	Оба	11



24. Галек, Шагающий-по-Пескам

Мужчина полуэльф рейнджер 3/псионист 3
Нейтрально-добрый

Сила	19	Инт	15
Лов	16	Муд	16
Тело	17	Оба	15



25. Галек (продолжение)

Поправка реакции: Ошеломление +1,
НИПы +3

Атаки: 2 длинным луком
2 костяным прокальвателем
1 или 2 кинжалами

ТНАС0: 18

Костяные прокальватели 16
Штучный длинный лук, обсидиановые
стрелы 15
Штучный длинный лук, стальные стрелы 14
Кинжал в руках/метание 17/15

Повреждение:

Костяной прокальватель 1d8+6/1d8+6
Обсидиановая стрела 1d6+5/1d6+5
Стальная стрела 1d6+7/1d6+7
Обсидиановый кинжал 1d4+5/1d3+5

АС: 4 в сыромятном доспехе (модифицировано
Лов)

НР: 29

Избранный враг: Дюнный уродец
+4 к атаке, -4 проверка реакции

Спасброски:

DM	RSW	PP	BW	SP
9	13	10	15	14

+2 ко всем спасброскам от заклинаний школы
очарования и подобным эффектам

Оружейные навыки: Композитный длинный
лук, прокальватель, кинжал, копьё

Неоружейные навыки: Защита от жары,
освежиться, выживание (скудные земли),
выживание (песчаные пустоши),
выслеживание

Языки: Общий

Дисциплины: Ясновосприятие,
психокинетика

Науки: Проекция силы (Тело-2, 10, па),
телекинез (Муд-3, 3+, 1+/раунд)

Посвящения: Боевое сознание (Инт-4, 5, 4/рд),
контроль света (Инт, 12, 4/рд), контроль
звука (Инт-5, 5, 2/рд), знать направление
(Инт, 1, па), левитация (Муд-3, 12, 2/рд),
молекулярная манипуляция (Инт-3, 6,
5/рд), размягчение (Инт, 4, 3/рд)

Защита: Ментальный барьер (Муд-2, 3, па),
пустое сознание (Муд-7, 0, 0)

PSP: 46

Оснащение: Доспех из шкуры мекиллота, 2
костяных прокальвателя, 2 обсидиановых
кинжала, композитный длинный лук
(штучной работы для премии Силы),
колчан с 20 стрелами с обсидиан. и 7 со
стальными наконечниками, рюкзак (50
футов веревки, одежда, одеяло, 2 недельных
пайка), 4 галлон. меха для воды, 2 больших
поясных кошель, маленькая палатка

Биография

В раннем возрасте вы взяли себе имя известного путешественника, Галека, Шагающего-по-Пескам, жившего примерно сто лет назад. Вы одиночка, как и большинство полуэльфов. Ваш отец человек, а мать эльфийка, вас вырастил эльфийский клан Небесных Певцов – торговое племя, что бродит от города к городу через обширную пустыню. По мере взросления вы узнавали, как выжить и как сражаться в глухомани, ведь много своего времени вы проводили в одиночестве, поскольку Небесные Певцы признавали вас лишь наполовину. В конце концов, вы решили, что будет лучше уйти от их предрассудков и подозрений, и отправились восвояси. Будучи умелым бойцом, вы узнали, что почти всегда есть тот, кто готов заплатить за ваши способности, и вы устроились в охрану каравана. Вы стремитесь скрывать свои ментальные таланты, предпочитая сохранить их для неожиданного преимущества в сложной ситуации. Ваша жизнь с вашим бывшим племенем сделала вас одиночкой, остерегающимся доверять кому-либо. Ваш опыт свидетельствует – рано или поздно, но предрассудки ваших компаньонов выйдут на поверхность, вынуждая вас снова отправляться на новые земли.

26. Ка'Ча (продолжение)

Поправка реакции: Ошеломление +2,
НИПы 0

Атаки: 5 когтями и челюстями
2 чаткчей
1 гиткой
1 квадракостью

ТНАС0: 18
Чаткча 17
Квадракость 18

Повреждение:
Когти (4) 1d4/1d4
Укус 1d4+1/1d4+1
Чаткча 1d6+2/1d4+1
Гитка 2d4/1d10
Квадракость 1d4/1d3

АС: 2
НР: 24

Заклинания священника Земли:
Шесть заклинаний 1-го круга
Четыре заклинаний 2-го круга (включая поправку Муд)
Доступ к сферам: Главный к Земле, малый к Космосу
Прогонять нежить

Спасброски:

DM	RSW	PP	BW	SP
9	13	10	15	14

+4 к спасброскам от заклинаний, влияющих на разум
Иммунитет к *вызвать страх, очаровать личность, команда, друзья, гипнотизм* (высокое значение Мудрости и сопротивление три-крина)

Биография

Вы из стаи Чтик-кек, из мест, известных как Желтые Холмы. В своей стае вы считались килкектетом, или искателем. Вам выпало пойти в мир людей и им подобных, узнать, что сумеете об их путях. Чтик-кек повезло – их посетил тор-крин Клик-чака'да (или просто Клик), обучивший вас вашим интеллектуальным поискам и умениям, и помогший вам развить силы мысли. Благодаря обучению у Клика вы знаете о мире больше, чем ваши собратья по стае из Желтых Холмов, но многое из того, что касается людей, вы еще не понимаете, особенно – что такое деньги.

Оружейные навыки: Когти, укус, чаткча, гитка, квадракость

Неоружейные навыки: Художественные способности (рисование), чувство направления, выносливость, обнаружение псионики, читать/писать на общем, освежиться, язык знаков, сокрытие пассив

Языки: Три-кринский, общий, гитский, тор-кринский

Дисциплины: Психокинетика, психометаболизм

Науки: Детонация (Тело-3, 18, па), телекинез (Муд-3, 3+,1+/раунд)

Посвящения: Баллистическая атака (Тело-2, 5, па), контроль адреналина (Тело-3, 8, 4/рд), контроль света (Инт, 12, 4/рд), инерционный барьер (Тело-3, 7, 5/рд), левитация (Муд-3, 12, 2/рд), молекулярная тряска (Муд, 7, 6/рд), уменьшение (Тело-2, разная, 1/рд)

Защита: Щит мысли (Муд-3, 1, па), башня железной воли (Муд-2, 6, па)

PSP: 53

Оснащение: Гитка, квадракость, 4 чаткчи, кожаная портупея, кожаный рюкзак (металлический колокол, мел, 50 футов веревки, глиняный свисток), плащ, святой символ (кусочек обсидиана), недельный паек

Начальные деньги: 1 сребреник и 12 глиняков

27. Смар (продолжение)

Поправка реакции: Ошеломление 0,
НИПы -1

Атаки: 2 гиткой
1 обсидиановым гарпуном
1 каменной дубиной

ТНАС0: 17
Гитка 12
Обсидиановый гарпун 15
Каменная дубина 15

Повреждение: Гитка 2d4+12/1d10+12
Гарпун 2d4+3/2d6+9
Каменная дубина 1d6+9/1d3+3

АС: 6 в сыромятном доспехе
НР: 61

Дикий талант: Полное излечение
Значение Силы: Тело
Стоимость: 30, 1/раунд для поддержания

Дикий талант: Поглощение энергии
Значение Силы: Тело-2
Стоимость: 10, 1/раунд для поддержания

Дикий талант: Дверь между измерениями
Значение Силы: Тело-1
Стоимость: 4, 2/раунд для поддержания
PSP: 68

Спасброски:

DM	RSW	PP	BW	SP
13	15	14	16	16

Оружейные навыки: Все
Оружейная специализация: Обоерукость,
сражение двумя оружиями,
специализация в гитке

Неоружейные навыки: Оптимизация
доспехов, защита от жары, выносливость,
бой в слепую

Языки: Общий

Оснащение: Сыромятный доспех, 2 гитки, 6
обсидиан. гарпунов, колчан для гарпунов,
каменная дубина, 6 50-ти футовых мотков
веревки из волос великана, 4 галлонных
меха для воды, два недельных пайка,
точильный камень, одеяло, рюкзак

Начальные деньги: 100 глиняков

Биография

Ваш отец служил охранником храмовника в Балике. Ваше детство было относительно беззаботным. Когда вы стали взрослым, ваш отец был обвинен в измене и казнен, а вас швырнули на гладиаторскую арену. Там вас научили тому, что вы знаете и поныне. Спустя время, вы заработали достаточно, чтобы купить себе свободу. Вы мудро оставили город, до того, как ваши хозяева могли передумать.

Оказавшись за пределами Балика, вы перебивались случайными работами и продолжали идти, не имея уверенности в том, что вы хотите от своей жизни. Во время службы охранником каравана, вы встретили молодого и нахального осквернителя по имени Риганти. Вы ему приглянулись, и он предложил вам работу по охране его маленького и укромного пещерного укрепления. Какое-то время вы этим занимались, тренируя преимущественно неуправляемых местных гитов, чтобы из них могли получиться солдаты для защиты Риганти от конкурентов, но довольно скоро Риганти вам надоел своей жестокостью и высокомерностью. Вам не нравилась его жестокость по отношению к гитам, но вы не были уверены, как вам с этим бороться.

Когда шайка искателей приключений, посланная соперником убить Риганти, вторглась в пещерный комплекс, вы решили предоставить Риганти его собственной судьбе и ушли, так и не оглянувшись. Вы решили, что лучшим способом действий на какое-то время будет путешествовать, чем осесть в одном месте с одной работой.

28. Ашатра (продолжение)

Поправка реакции: Ошеломление +3,
НИПы +7

Атаки: 1 и 1 (кинжалами)
2 духовой трубкой
1 легким арбалетом

ТНАС0: Костяной кинжал 19 (метание 16)
Второй костяной кинжал в левой руке 20
Духовая трубка 15
Легкий арбалет 15

Повреждение: Костяной кинжал 1d4-1/1d3-1
Игла духовой трубки 1/1
Зазубренный дротик духовой трубки 1d3-1/1d2-1
Болт с обсидиан. наконечником 1d4-1/1d4-1

АС: 4 в кожаном доспехе (модифицировано
Лов)

НР: 26

Дикий талант: Эктоплазматическая форма
Значение Силы: Тело-4

Стоимость: 9, 9/раунд для поддержания

PSP: 59

Воровские способности:

PP	OL	F/RT	MS	HS	DN	CW	RL
30	30	30	45	40	20	80	0

Влияние на реакцию: -1 к спасброску от барда

Вдохновить: +1 к ТНАС0, +1 к спасброскам или
+2 к морали

Идентифицировать магический предмет:
25%

Спасброски:

DM	RSW	PP	BW	SP
12	12	11	15	13

Оружейные навыки: Кинжал, легкий арбалет,
духовая трубка

Неоружейные навыки: Танец, маскировка,
этикет, езда на наземном животном, местная
история, читать/ писать на общем,
канатоходец

Языки: Общий

Известные яды:

A (укол, действие через 10-30 минут, сила 15/0)
B (укол, действие через 2-12 минут, сила 20/1-3)
D (укол, действие через 1-2 минуты, сила 30/2-12)
E (укол, действие немедленное, сила смерть/20)

Оснащение: Кожаный доспех, костяной
кинжал, второй кост. кинжал в потайных
засапозных ножнах, легкий арбалет,
футляр с 20 болтами с обсидиан. наконеч.
духовая трубка, кошель с 6 кост. иглами и 6
кост. зазуб. дротиками, 1 галлонный мех для
воды, недельный паек, трутница, масляная
лампа, 1 фляга масла, 50 футов шелковой
веревки, одеяло.

Начальные деньги: 11 сребреников и 33
глиняка

Биография

Вы родились в городе Тир в семье бедного горшечника. Когда вы были еще довольно маленькой, ваш отец задолжал малому городскому дворянину, который обратил его в рабство, когда тот не смог расплатиться. Он погиб, вкалывая в железных шахтах города. Ваша мать исчезла вскоре после его смерти, бросив вас на произвол судьбы на городских улицах.

Будучи быстрой и ловкой, вы быстро выяснили, что можете добывать все необходимое воровством. Ваша ежедневная пища воровалась из фруктовой лавки или выдергивалась из проезжающего фургона. Ваша одежда была с бельевого веревка. Все, в чем вы нуждались, достаточно было только украсть, и вы обнаружили, что верная рука и крепкие нервы более чем заменяют вам дом или родителей, когда речь идет о заботе про вас.

Когда вам было двадцать лет, вам повстречалась тощая эльфийская женщина. Вам приглянулся кинжал, который она несла, но когда он был уже почти в ваших руках, она обернулась и схватила вас за руку, поймав с поличным. Женщина оказалась бардам, называющей себя Шепот Песка. Нет, чтобы наказать вас, она, разглядев ваш потенциал, взяла вас под свое крыло.

Шепот Песка обучила вас умениям барда: как петь, как танцевать, как сражаться – и как убивать. Но ее беспокойство все росло, и, в конце концов, она ушла, оставив вас искать свой собственный путь в мире. Вы узнали, что любой смоемся раньше или позже, и что единственный человек, которому вы можете доверять – это вы сами. Вы делаете то, что угодно вам, ведь больше никто не примет ваши интересы близко к сердцу.

29. Шайира (продолжение)

Поправка реакции: Ошеломление 0,
НИПы +2

Атаки: 1

ТНАС0: Булава с каменной головкой 19
Стальной кинжал 17
Праща 18

Повреждение: Каменная булава 1d6+1/1d6
Стальной кинжал 1d4+1/1d3+1
Камни из пращи 1d4/1d4

АС: 6 в сырмятном доспехе

НР: 36

Заклинания священника Земли:

Шесть заклинаний 1-го круга

Пять заклинаний 2-го круга

Два заклинания 3-го круга (включая поправку Муд)

Доступ к сферам: Главный к Земле, малый к Космосу

Прогонять нежить

Игнорировать землю 5 раундов в день

Дикий талант: Господство

Значение Силы: Муд-4

Стоимость: Контакт, 2х контакт для поддержания

Дикий талант: Связь умов

Значение Силы: Муд-5

Стоимость: Контакт, 8/раунд для поддержания

Дикий талант: Контакт

Значение Силы: Муд

Стоимость: Разная, 1/раунд для поддержания

PSP: 59

Спасброски:

DM	RSW	PP	BW	SP
9	13	12	15	14

+4 к спасброскам от заклинаний, влияющих на разум

Иммунитет к *вызвать страх, очаровать личность, команда, друзья, гипнотизм* (высокое значение Мудрости)

Оружейные навыки: Булава, кинжал, праща

Неоружейные навыки: Лечение, разведение костров, пение, каменщик, поиск воды

Языки: Общий, гитский

Оснащение: Доспех из шкуры мекиллота, булава с каменной головкой, стальной кинжал, праща, кошель с 20 камешками для пращи, рюкзак с огнивом и трупом, 6 факелов, 1 фляга масла, недельный паек, 1 галлонный мех для воды, маленькое стеклянное зеркало, кристалл кварца, спальный мешок

Начальные деньги: 6 сребреников и 24 глиняка

Биография

Вы – дочь кочевой семьи скотоводов на южных склонах Окружающих Гор, с рождения вы были отмечены своим народом как Певица Земли. Когда вы достигли зрелости, то обрели знак Певицы Земли – вытатуированные на тыльных сторонах ладоней круги. Скала, камень, горы – все они священны для вас.

Какое-то время вы жили со своим народом, лили больных и раненных, хранили старые традиции и наблюдали чтимые обряды ваших предков. Когда вам шел двадцатый год, ваш народ собрался на Солнечную встречу, проводящуюся раз в семь лет. В это время вас узрел Певец Земли из другого клана, могущественный и надменный воин по имени Терек-лев.

Терек оказался жестоким и чванливым человеком, и вы поняли, что ни за что не станете его женой. Существует закон, по которому супруг для Певицы Земли должен выбираться отцами ее клана, и ваш отказ возмутил старейшин и вызвал скандал. Они приказали вам подчиниться, и вы были вынуждены бежать. Теперь вы скитаетесь по Плоскогорью, не имеющая корней бродяга, которая никогда не придет домой. Куда бы вы ни шли, вы стараетесь сражаться за добро и помогать слабым, что от вас, как Певицы Земли своего племени, и ожидалось.

Ваше решение покинуть свое племя очень сильно вас беспокоит. В те месяцы, которые прошли после вашего ухода, ваш народ, должно быть, сильно страдал от отсутствия Певца Земли, но в своем сердце вы знаете, что было бы большей кривдой жениться без любви.

30. Рован (продолжение)

Поправка реакции: Ошеломление +4,
НИПы +5

Атаки: 1 и 1 (мечом и кинжалом), 2 луком

ТНАС0: Костяной длинный меч 19

Костяной кинжал 20 (метание 16)

Короткий лук 15

Повреждение:

Кост. длинный меч 1d8-1/1d12-1

Костяной кинжал 1d4-1/1d3-1

Стрелы с обсидиан. наконечниками 1d6-1/1d6-1

АС: 3 в кожаном доспехе
(модифицировано Лов)

НР: 16

Заклинания хранителя:

Два заклинания 1-го круга

Одно заклинание 2-го круга

Дикий талант: Эмпатия

Значение Силы: Муд

Стоимость: Разная, 1 в раунд для
поддержания

PSP: 34

Воровские способности:

PP	OL	F/RT	MS	HS	DN	CW	RL
60	40	50	55	60	32	90	15

Удар в спину: +4 к попаданию, повреждение
x2

Спасброски:

DM	RSW	PP	BW	SP
13	11	12	15	12

Оружейные навыки: Длинный меч, кинжал,
короткий лук

Неоружейные навыки: Оценивание, танец,
чувство направления, защита от жары,
читать/писать на общем, сокрытие пассив,
акробатика.

Языки: Общий, эльфийский

**Книга заклинаний (пергаментные свитки в
костяном футляре):**

1-ый круг: Изменить себя, очаровать человека,
цветной спрей, обнаружить магию,
волшебный снаряд, призрачная сила,
читать магию

2-ой круг: Невидимость, стук, зеркальный
образ

Оснащение: Кожаный доспех, длинный
костяной меч (племенной дизайн, премия
+1 к попаданию), 2 кост. кинжала, короткий
лук, колчан, 12 стрел с обсидиан.
наконечниками и 3 со стальными, поясной
кошель с воровскими инструментами, 50
футов веревки из волос великана, костяной
крюк, 2 меха для воды, недельный паек,
сандалии, плащ.

Начальные деньги: 42 глиняка

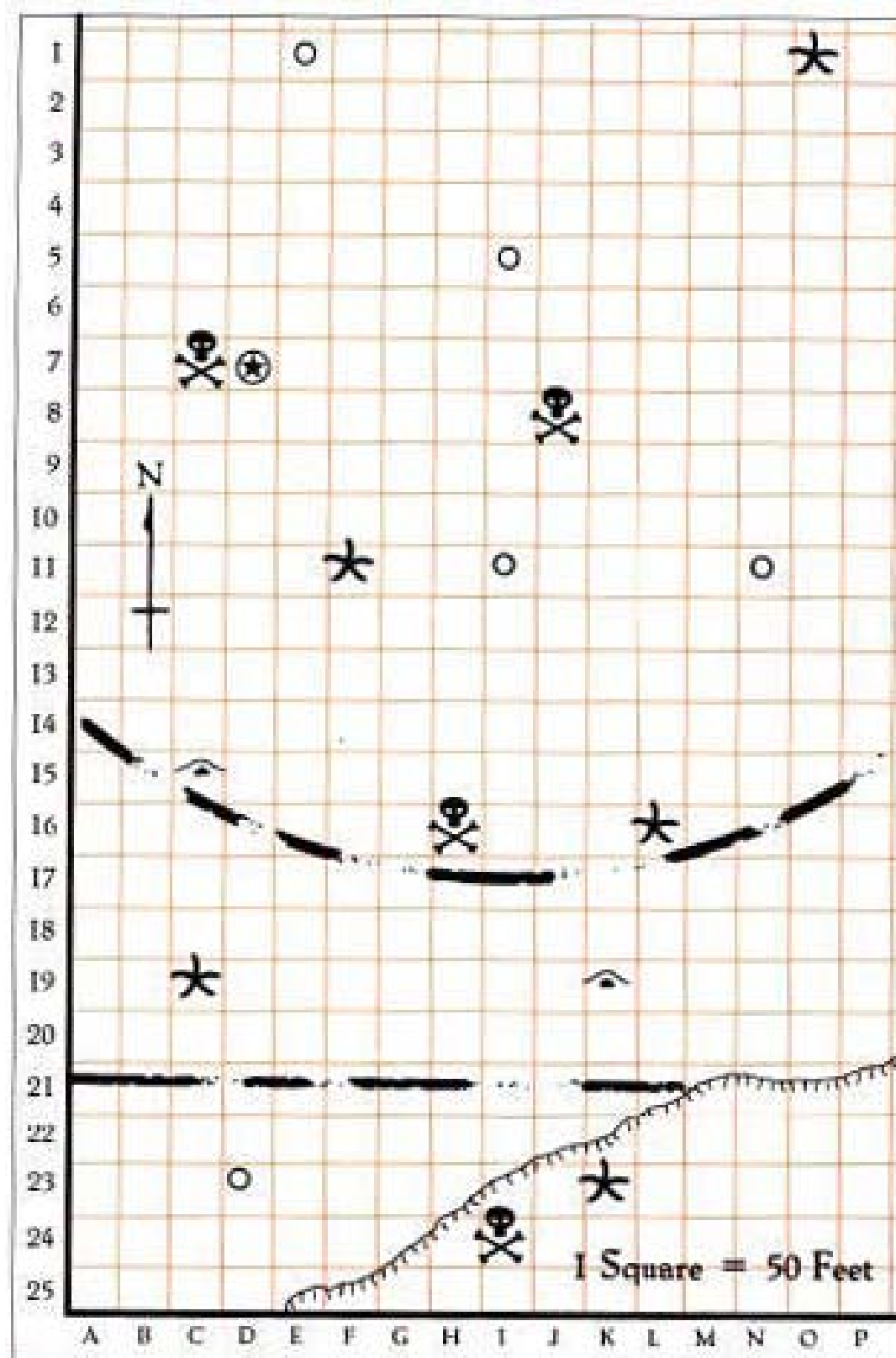
Биография

Вы родились в эльфийском племени Солнечных Бегунов на Плоскогорье. В раннем возрасте вас похитили злые разбойники и продали в рабство в Драдже. Ваша жизнь в рабстве была кошмаром, навеки оставившем на вас свою печать, но ваше вынужденное служение научило вас многому. Вы овладели искусством скрытности и коварства, крадя так, чтобы избежать хозяйского кнута. Вы научились тащить плохо лежащую еду и безделушки, чтобы сделать свою жизнь более сносной. А самое важное – вы научились магии.

В дворянском хозяйстве, где вы служили, был древний раб-писец по имени Аршон, которому вы приглянулись. До того, как попасть в рабство, много лет назад он в тайне изучал магию, и с течением десятилетий ухитрился найти и припрятать от своих хозяев несколько свитков простых заклинаний. Старый и слабый, он решил передать те немногие заклинания, которыми обладал, вам, чтобы у вас появился шанс бежать к свободной жизни.

И, наконец, ваш день настал. Вы убили надутого дворянчика, мучившего вас все эти годы, убили его собственным кинжалом, украденным из ножен на его боку. Благодаря своим заклинаниям и воровским способностям вы ускользнули от преследования и отправились на поиски новой жизни. С тех пор вы все еще в бегах. В Драдже вас ждет смерть, но остальная часть Тирского региона стала теперь вашим домом.

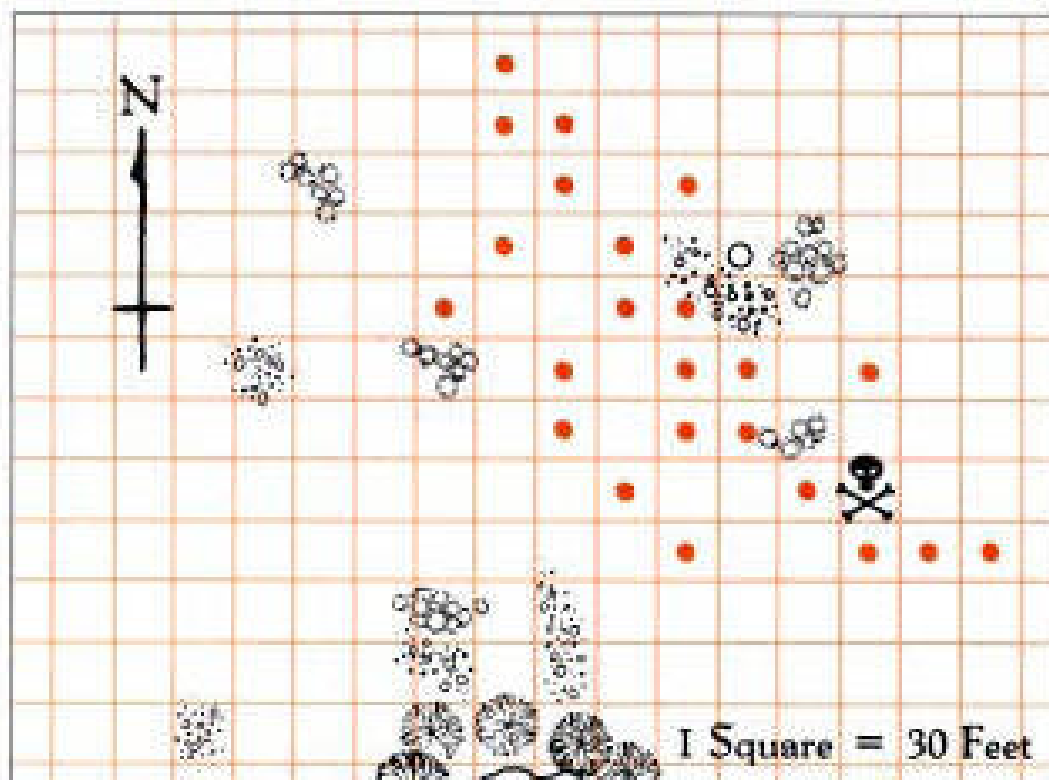
31. Руины Ярамука



32. Дракон!



33. Bparu



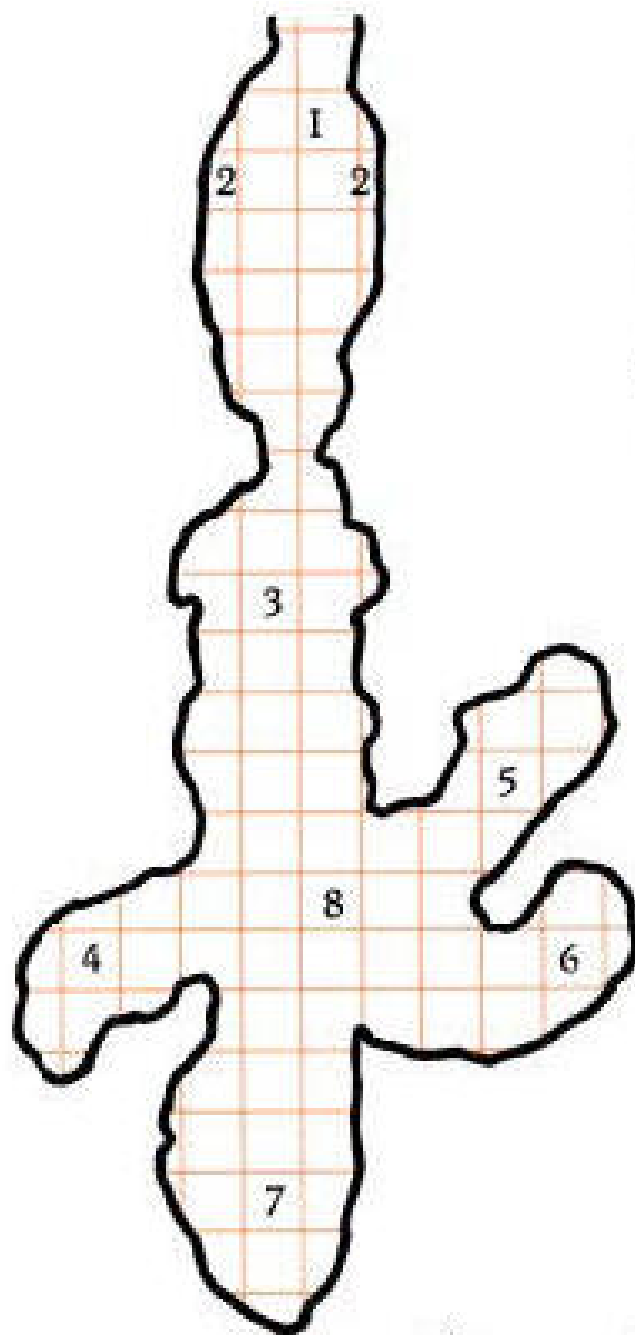
34. Бер к оазису



35. Битва драконов



36. Пещера, уровень 2

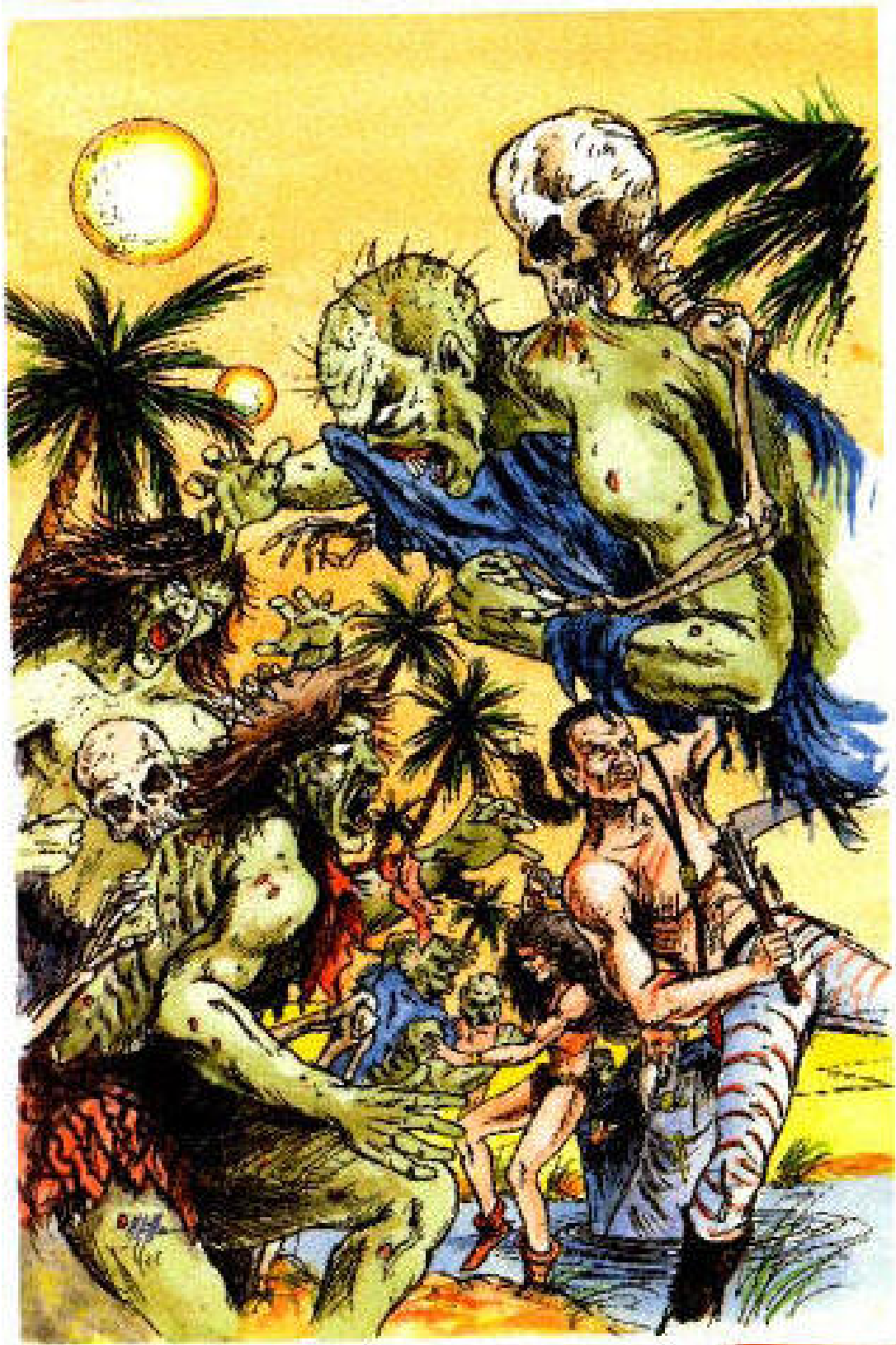


1 Square = 10 Feet

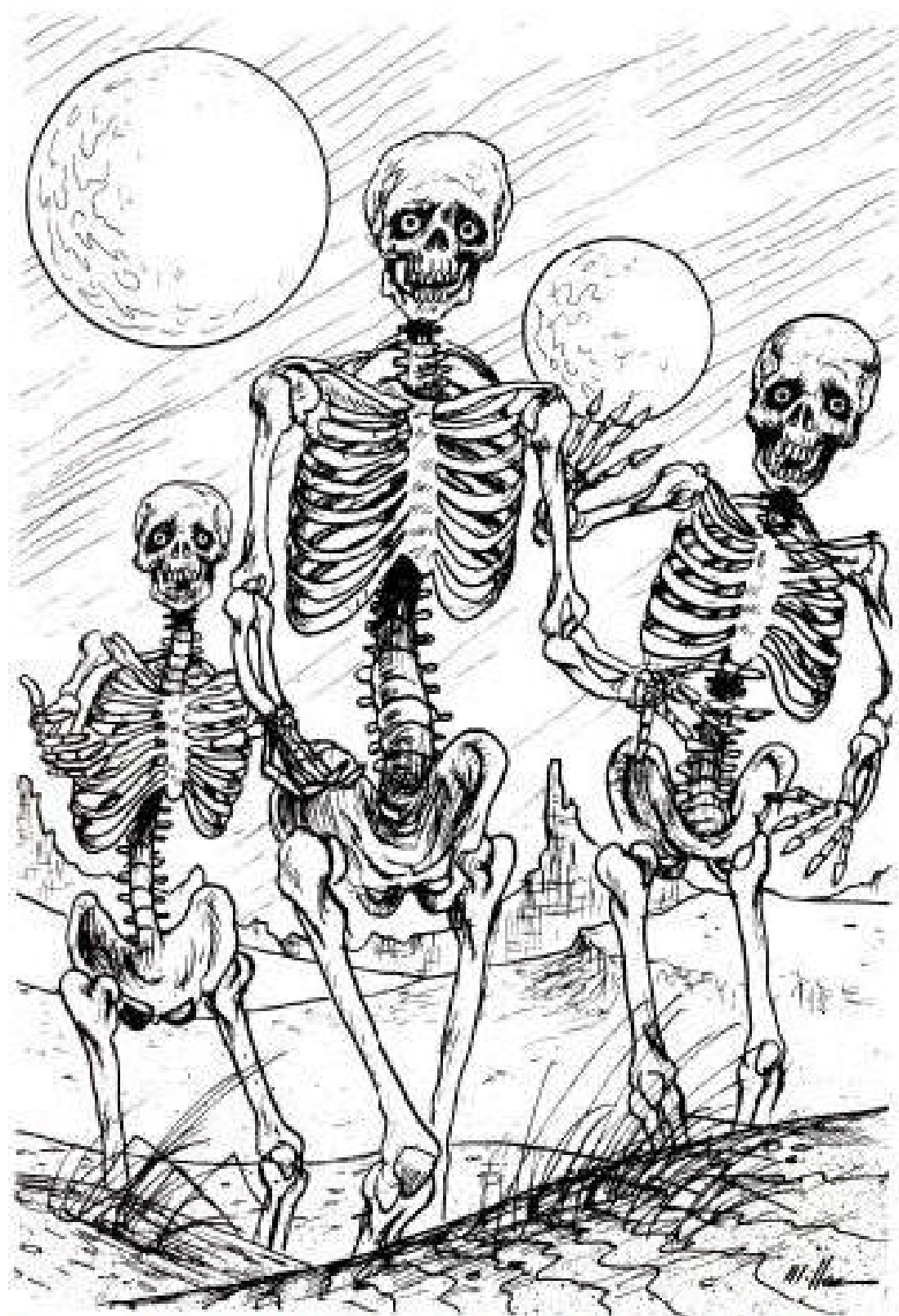
37. Нежные прощания



38. Битва за Врема

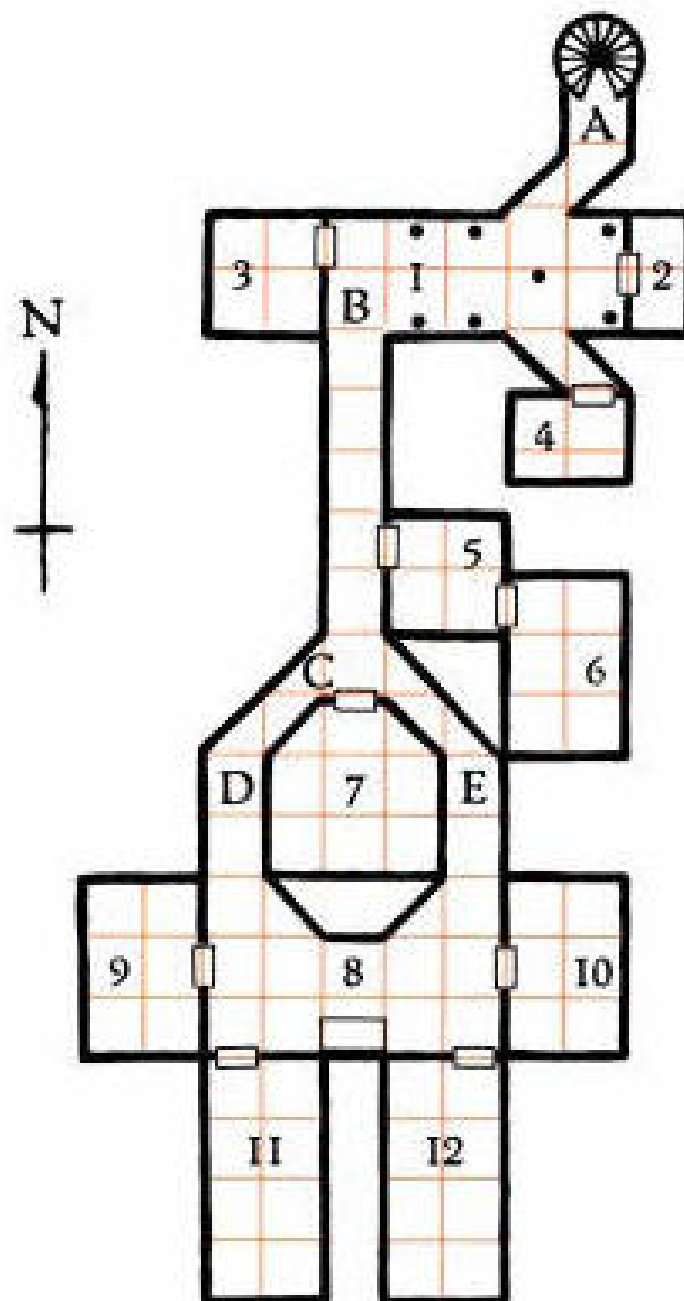


39. Друзья?



40. Дворцовый погвал 1

1 Square = 10 Feet



41. Големы



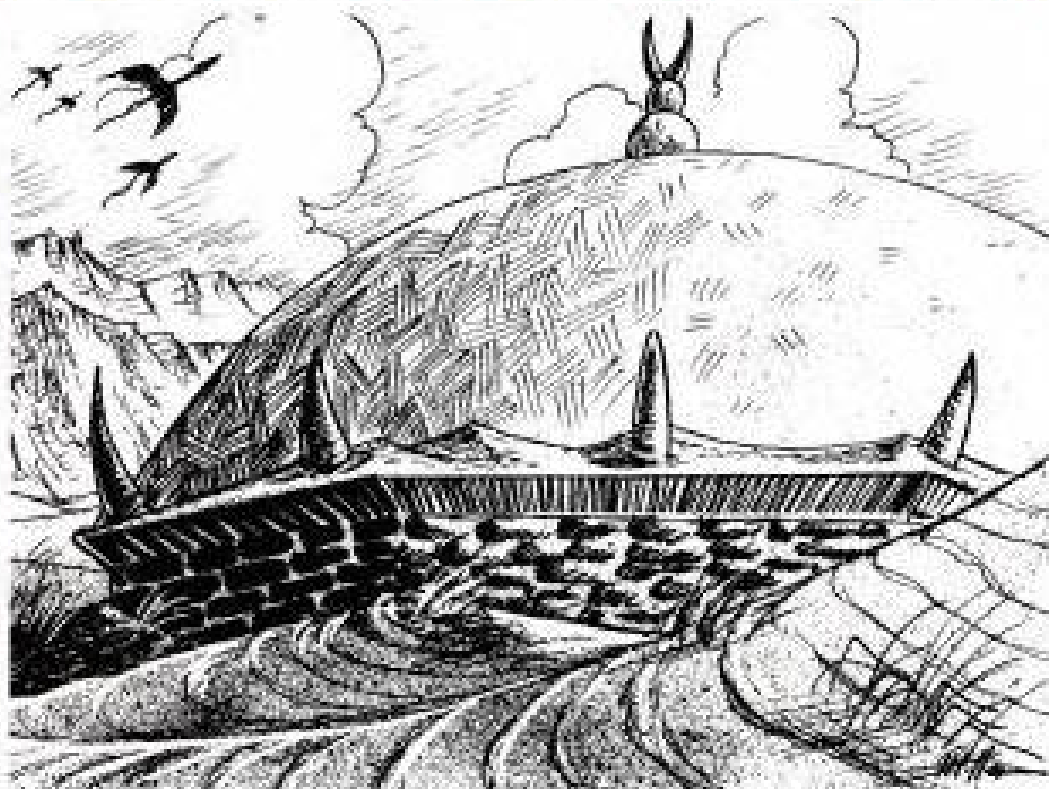
42. Руки помощи



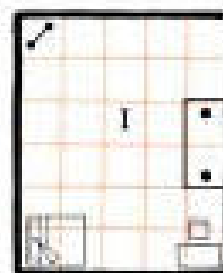
Вы, должно быть, уже нахомячились от моих щедрот, добрые путешественники. Все ли вам по вкусу, была ли еда офигенной и хорошо приправленной? Вода – прохладной и освежающей, просто бальзам для ваших жаждущих тел, живительный ветерок? Неплохо, неплохо. Я всегда рад быть полезным тем, кого встречу, особенно, если те, на кого я наткнусь, могут быть полезны мне... Что? Вы не знаете, чем можете мне помочь? Позвольте мне развеять ваше невежество!

Я могуществен, но передо мной стоит определенная задача, с которой мне в одиночку не справиться. А мои слуги, вот они перед вами, пусть и преданны, но неуклюжи. Я ищу легендарные сокровища Ярамука, города, что давно покрыт песком и пылью веков... и вы мне поможете. Почему? Стимулом вам послужит то, что вода, которую вы столь жадно пили, была из оазиса Черных Вод. Да, она проклята, и проклятие это воистину ужасно и разрушительно. Но лекарство можно найти в Ярамуке, вместе с сокровищем, что я ищу. Что вы теперь скажите, мои друзья? Поможете ли вы мне в моем поиске?

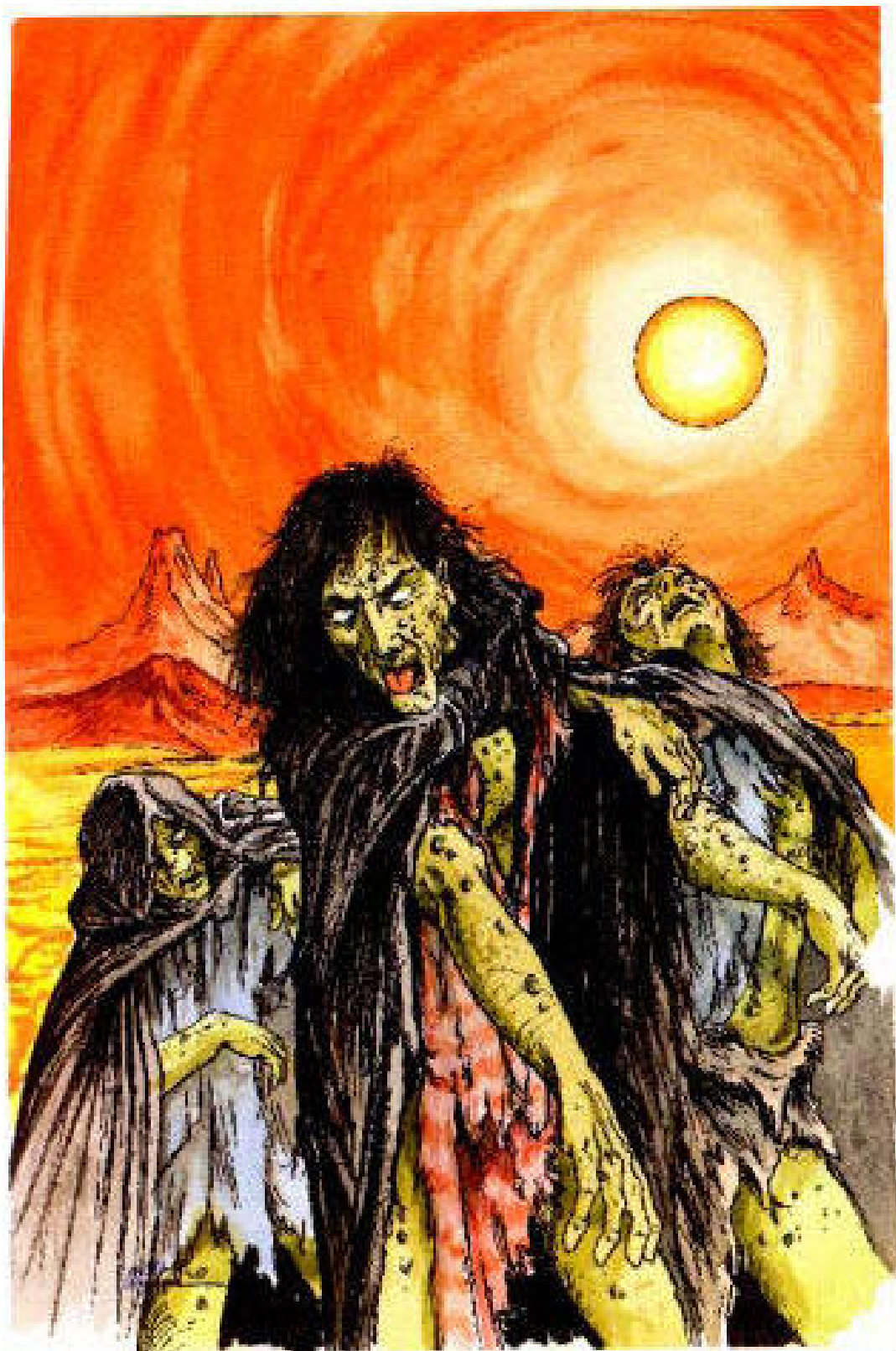
43. Казармы



1 Square = 5 Feet



44. Ходячие мертвецы



45. Предательство



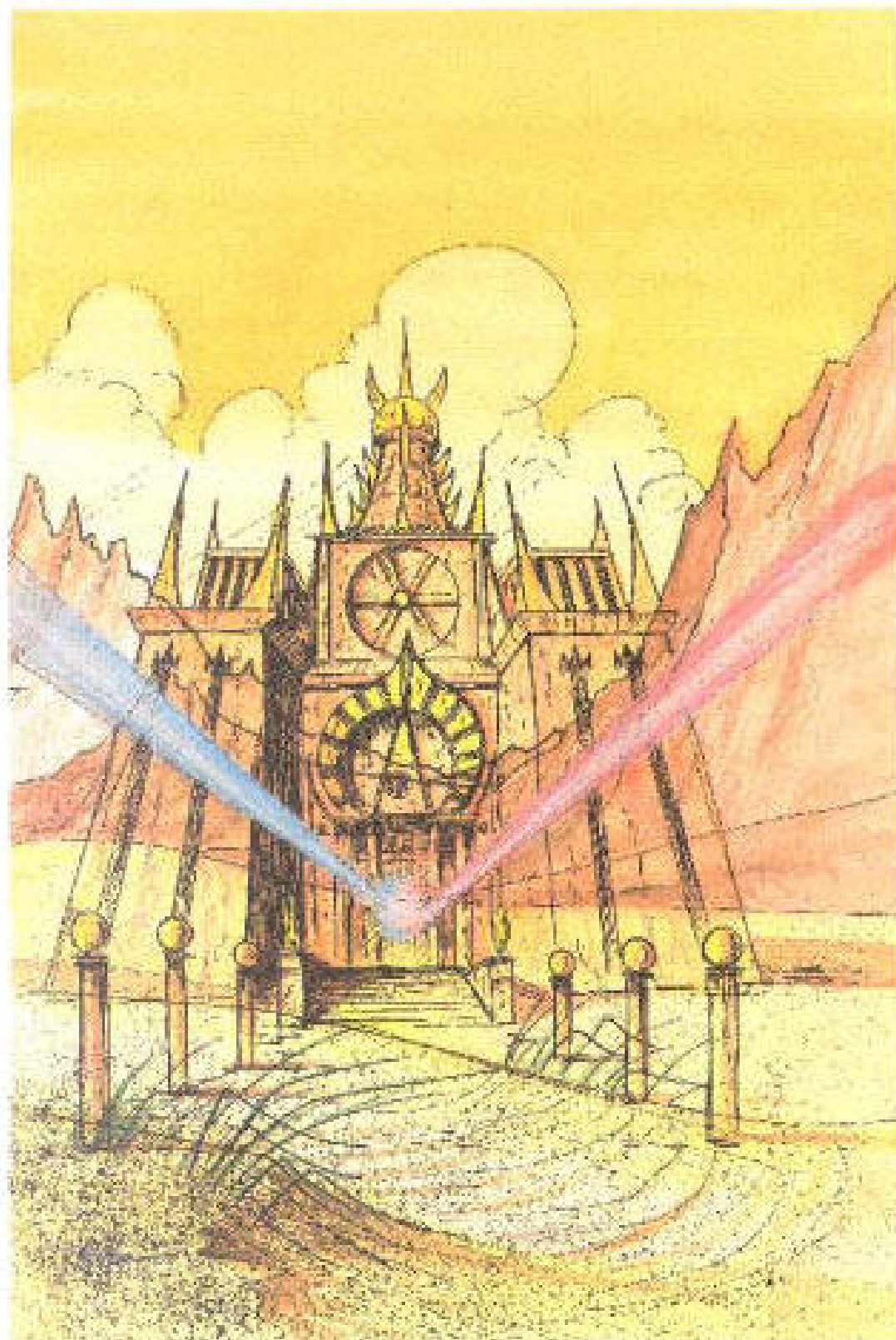
46. Речь Фарклууна



Вскоре мы прибудем в Ярамук. Но есть вещи, которые вам необходимо знать. Первая – мы ищем дворец Сильбы, правительницы времен падения Ярамука. Ныне дворец наверняка лежит в руинах, покрытый движущимися песками не знающей возраста пустыни. Тем не менее, он должен быть найден.

Что приводит меня к следующему. Говорят, что два артефакта, *Сфера* и предмет, называемый *Глазом Земли*, сияли над городом. Далее, говорят, что *Сфера* некогда покоилась в руке статуи первого короля Ярамука, статуя, как мне известно, до сих пор стоит. *Глаз Земли* размещался в Храме Земли. Если эти два артефакта поместить на надлежащие места, то откроется местонахождение дворца. Теперь мы должны отдохнуть, ибо завтра наш поход начнется по-настоящему.

47. Явленный дворец



48. Храм

