

## Громкое имя.

Действие этого модуля происходит на территории Империи Солнца, в государстве облитеков. Что это такое? Если кратко - фэнтезийный вариант Мезоамерики. Представьте себе горную страну, где в плодородных долинах растут тропические леса, а совсем рядом возвышаются горные хребты, где на вершинах не тают снега, и на перевалах звенит в ушах от нехватки кислорода. Добавьте сюда всю ту экзотику, которая встаёт перед мысленным взором при слове "Мезоамерика" - жрецы в золотых масках и перьях, ступенчатые пирамиды, воины в шкурах ягуаров... Исключите разве что массовые жертвоприношения - Империя Солнца похожа на "травоядный" вариант ацтеков в смеси с инками. Кстати, о травоядности. В джунглях Империи Солнца водятся динозавры - в конце концов фэнтези у нас или нет? И не просто водятся - реальные ацтеки не знали верховых животных, но знатные воины Империи едут в бой на хищных дайнонихусах, а в долинах ворочают громадные блоки для пирамид массивные стиракозавры. Итак, добро пожаловать!

Для ведущего: почему псевдоацтеки?

На самом деле большая часть реалий сеттинга мало отличается от "фэнтези-стандарта". Без особого труда можно заменить воинов ягуара рыцарями, ездовых динозавров лошадьми, бобы какао золотыми монетами, а горячий шоколад с перцем - элем. Однако автор модуля считает, что мезоамериканский антураж подтолкнёт и вас, и ваших игроков к чтению источников про реальных ацтеков (и прочих доколумбовых индейцев), что само по себе интересно - а ещё почти наверняка натолкнёт на кучу интересных идей для приключений.

Почти всё, что ваши игроки смогут придумать для "стандартного фэнтези" может быть воплощено в Империи Солнца. Что касается отличий от стандарта, то стоит помнить не так много вещей:

\* В Империи не знают металлургии (кроме ювелирного дела), потому оружие - деревянное или обсидиановое. То же самое касается доспехов - никаких кольчуг и лат (хотя их заменяют доспехи из шкур динозавров). Цены прежние.  
\* Персонаж не может приобрести ездовую лошадь или подобное животное. Персонаж воинского статуса может за 400\$ приобрести ездового динозавра – см. приложение в конце.

Место действия.

Действие этого модуля происходит в долине Ураску, дальнем краю Империи. Центром её служит небольшой город Койоакан, про который вы можете прочитать ниже, в одноимённом разделе.

Персонажи.

Персонажи могут быть кем угодно - главное, что они должны быть путешествующими по долине людьми и хоть кто-то должен производить впечатление достаточно умелого воина. Герои могут быть, например, спутниками воина-ягуара ("рыцаря" Империи Солнца), отправленного на северные рубежи охотиться на ягуара-людоеда, на которого жаловались местные жители; могут быть караваном купца (почтека) с охраной (везущего в долину на продажу краски и ткани, чтобы купить там шкуры зверей и перья попугаев)... Желательно также чтобы кто-то из героев обладал чертой Heroic, обязательством помогать путешественникам или сам по себе общий настрой группы был бы смещён в сторону "хороших парней" - чтобы по ходу дела они скорее помогли тем, кто попросит.

Так или иначе, действие начинается в "путевом доме" (постоялом дворе) "Белый дым" на Дороге шести мостов - пути, связывающем Койоакан с основной частью Империи. "Белый дым" - нечто среднее между почтовой станцией и постоянным двором. Его хозяин получил землю у дороги с обязательством кормить и снабжать кровом всех гонцов и едущих по делам государственных чиновников, а прочих путешественников он принимает уже для собственной пользы. Это двухэтажное здание с многочисленными хозяйственными пристройками вокруг. Первый этаж основного здания каменный, выше - деревянный.

## "Белый дым"

Вечер проходит весело - кроме вас в "Белом дыме" останавливаются трое камнетёсов, везущих в город жадеит и халцедон для украшений, зверолов-горец с живой (связанной) молодой пумой, надеющийся обменять её в городе на наконечники для копий и толстяк-музыкант с барабаном и медными бубенчиками. От них вы узнаете о местных новостях - о том, что храм Тлалока в городе собираются перестраивать, о том, что известный воин Одноглазый оцелот на последнем пиру наместника (текутли) был обижен порядком раздачи блюд, швырнул в лицо наместнику миску с едой и бежал из Койоакана; о том, что староста деревни Теуикуи стал быстро чахнуть - не иначе, как какой-то колдун наступил на его тень, и о том, что впереди по дороге, возле Шестого моста объявились разбойники, ограбившие недавно торговца шерстью. Вы засиживаетесь до позднего вечера за чашкой пульке (местного алкогольного напитка), слушая песни музыканта, развлекаясь игрой в патолли (ацтекский аналог костей).

Посреди ночи вы просыпаетесь от запаха дыма. Это явно не очаг... Да, точно не очаг, и потом почему кто-то пронесится мимо вашей комнаты с топотом?

- Пожар!!! - диким голосом орёт кто-то снизу. И следом - Пума!!! Спасайтесь!!!

Что происходит: "Белый дым" горит. Более того (не говорите это игрокам сразу) какая-то "добрая" душа подперла снаружи входную дверь. Словно этого мало, пума, которую тащил с собой горец, почуяв дым, смогла порвать ремни и сейчас, обезумев, мечется по второму этажу.

Окна первого (каменного) этажа слишком узки, чтобы через них выбраться - всё-таки "Белый дым" стоит в предгорьях и тут холодно по ночам, а стёкол в Империи не знают. Через окна второго этажа выбраться можно, но прыгать придётся на утопанную, каменистую землю (урон 1d6+4).

Выскочив из своей комнаты, герои увидят бледного, полуголого и босого горца-зверолова, держащего дверь комнаты напротив, в которую бьётся что-то тяжёлое.

- *Пума вырвалась!*

Прикрывать дверь особо нечем - разве что у персонажей найдётся что-то подходящее. Кстати, если трусливо оставить горца позади и убежать к лестнице, герои выгадают немного - он быстро потеряет сознание в дыму, и пума нападёт на персонажей сзади...

Пума

**Attributes:** Agility d10, Smarts d6(A), Spirit d8, Strength d10, Vigor d8

**Skills:** Climbing d8, Fighting d8, Notice d8, Stealth d10

**Pace:** 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 6

**Special Abilities:**

• **Когти и клыки:** Str+d6.

• **Наскок:** Пумы часто атакуют с разбега. Они могут прыгнуть на 1d6 клеток как часть атаки, чтобы получить +4 к атаке и урону, обрушиваясь на врага. Их Parry при этом получает -2 до их следующего действия.

• **Звериное бешенство:** Эта пума и так находилась не в лучшем расположении духа, а сейчас, почуяв запах дыма и ощутив треск пламени, она окончательно пошла вразнос. Пума автоматически прокидывает броски на выход из шока (то есть неудача считается удачей, хоть и без подъёма) и бесстрашна.

Не забывайте правила по Smoke Inhalation из раздела правил по огню - каждый раунд пребывания в дыму (а дыма набралось уже порядочно) персонажи делают проверку Vigor (с +2, если они догадались прикрыть носы и рты мокрыми тряпками) или получают степень усталости.

В дыму у лестницы персонажи могут услышать крик "Помогите!" доносящийся со стороны комнаты, где разместились камнетёсы. Это кричит Кичи, один из этой троицы. Причина, впрочем, не самая обычная. Дело в том, что Кичи не хочет бросить груз жадеита - а это солидный мешок, в 130 фунтов (примерно 60 кг).

- *Вы видите одного из камнетёсов, с искажённым, покрасневшим лицом тащащего тяжёлый мешок волоком по полу. При виде вас он поворачивает голову и хрипит "Помоги!"*

**Кичи**

Все параметры по d6, недостаток Greedy.

- *Я... это... не брошу!*

Кичи - бедный камнетёс, который сильно надеялся на доход от продажи камня для храма. Для его семьи это возможность выплатить давние долги и получить давно желаемые вещи вроде хорошей одежды и соли каждый день, и сейчас, когда он "на нервах" он и впрямь не бросит груз. Переубедить его можно, но это не должно быть просто "бросай камни или погибнешь!" (хотя персонажи высокого ранга - например, жрецы - могут попробовать "давить авторитетом"). Если груз не будет спасён, а Кичи вытасчен (против его воли, либо, когда он потеряет сознание в дыму, кто-то из персонажей его подхватит), пришедший в себя Кичи будет рыдать, проклинать персонажей и сетовать на свою несчастливую судьбу. Прочие камнетёсы извинятся перед героями и уведут его. Если же удастся вытащить его груз (вдвоём мешок вполне можно поднять - хотя горящий дом с возможно мечущейся по нему пумой не самое удобное место для переноски грузов), то Кичи, придя в себя на улице, будет благодарить персонажей - а его товарищи, посоветовавшись, вручат им лучший из найденных камней.

- *Мы хотели отдать его храму... но возьмите вы!*

Зелёный кусок халцедона с кулак размером, в форме которого при некоторой фантазии можно различить сидящего ягуара можно будет продать за пару-тройку связок какао-бобов (25\$, удачная проверка Persuasion при торговле - 30\$). Кстати, любой персонаж с Arcane Background может знать, что такая необычная судьба камня (им оплатили спасение жизни) увеличивает его стоимость для чародеев - потому что если отыскать торговца амулетами на базаре, то ему можно будет продать камень и за 40\$ в ценах книги (удачно поторговавшись - до 50\$).

Наконец, обратите внимание, что камню пожар не особо страшен - он может растрескаться, но по большей части сохранит стоимость (что совершенно упустил из вида Кичи)...

Входная дверь (если герои доберутся до неё) заблокирована как засовом длинным поленом (персонаж с навыком Tracking потом может отследить, что это сделал один человек в дорожных сандалиях, пришедший со стороны окружающего "Дым" негустого леса, но следы потеряются в лесу довольно быстро). Если персонажи выбрались наружу через окна, они могут выпустить попавших в ловушку людей без проблем - иначе им придётся или искать иной путь, или ломать дверь. Внешняя дверь имеет прочность 10 (и, по понятным причинам, её надо сносить рубящим или тупым уроном - дыра от копья в двери мало поможет выбраться).



Первый этаж "Дыма". Двери не показаны, но закрыта только входная.



Второй этаж “Дыма”. Комната персонажей – внизу справа, рядом комната горца-зверолова. Камнетёсы – вверху слева.

После благополучного избавления (и, скорее всего, помощи в тушении пожара), когда персонажи решат отправиться дальше, один из сотрапезников - тот самый толстый музыкант - подойдёт к ним. Он выглядит напуганным.

*- Пожалуйста, благородные воины! Вы же отправляетесь в Койоакан? Можно ли мне отправиться с вами? - он нервно теребит край своей накидки. - Это всё из-за меня, всё из-за меня! Меня кто-то хочет убить! По дороге сюда кто-то скинул камень со скалы, и я только чудом увернулся! А утром три дня назад я нашёл на своей циновке ядовитую многоножку! Прошу вас, не бросайте меня! Я заплачу, если надо... Он судорожно роется в поясной сумке... У меня есть, немного...*

Если персонажи согласятся, музыкант радостно пообещает петь им на каждом привале.

- Только до Койоакана! У меня там живёт двоюродный дед! Он натуаль, большой колдун - слышали про него? Сам Совет заклинателей приглашал его в столицу, он учил там молодых колдунов и бывал во дворце самого императора! У него тут своя земля - когда он оказал услугу самому текутли (*наместнику*) этой долины, тот предложил ему всё, что тот захочет - и мой дед выбрал место для башни, чтобы ему не мешали заниматься колдовством.

(Если кто-то из персонажей захочет убедиться, так ли это, то любой персонаж, обладающий соответствующей биографией - колдун, столичный житель или иначе знающий о положении дел человек - подтвердит, что Совет восьми (придворные маги императора и заодно главная "академия магов" в Империи) и в самом деле порой приглашает колдунов из провинций в столицу (и если так, двоюродный дед музыканта должен быть и в самом деле могущественным магом; и вообще история правдоподобная, хотя про колдуна из долины Ураску они прежде не слышали).

Куикстли, музыкант и сказитель

**Attributes:** Agility d4, Smarts d6, Spirit d8, Strength d6, Vigor d8

**Skills:**

**Pace:** 5 (и бер d4); **Parry:** 2; **Toughness:** 7

Obese

Для ведущего: как оно всё на самом деле.

Куикстли и в самом деле преследуют - но, сам того не зная, он направляет героев прямо в пасть опасности. Его преследует наёмный убийца из общества Ночных змей - зловещего братства убийц из столицы, в которых превратилось общество жрецов некоторых из Старых богов после запрета их культов. О существовании Ночных змей и их знаке (татуировке змеи возле левой подмышки) знает любой из персонажей - байки о зловещих убийцах входят в местные песни и легенды (и, кстати, Куикстли сможет рассказать несколько "историй про ниндзя", в которых Ночные змеи оборачиваются змеями, ходят сквозь стены и пр). Почему же скромного музыканта преследует такой профессионал? Всё дело в заказчике, которым является не кто-нибудь, а двоюродный дед Куикстли, тот самый нагуаль Ицтли.

Дело в том, что колдун стар - и понимает, что даже магические средства продления жизни не помогут слишком долго. В поисках радикального решения он отыскал старые таблички с Ритуалом вечных сумерек - зловещим способом продлить существование, превратившись из человека в вариант местной нежити. Увы, существенное условие применения ритуала - никто в мире не должен знать имя заклинателя, и у него не должно остаться кровных родственников. Так как колдун вёл весьма уединённую жизнь, ему не составило особого труда покопаться в головах у тех немногих горожан, которые знали его не просто как "нагуалья". Немногочисленные дальние родственники колдуна погибли за последний год от серии странных несчастных случаев. Проблему представляет единственный оставшийся кровный родственник, который ведёт скитальческую жизнь - он же, заодно, знает имя Ицтли. Только это сейчас и удерживает колдуна от начала ритуала... (Важный момент - для успеха ритуала эти условия не нужны, но эффект не будет стойким, если у колдуна остались родственники или знающие его имя. Потому нагуаль может начать ритуал и без этих условий, но только если будет уверен, что их исполнение - вопрос ближайшего будущего).

Познакомьтесь с персонажем, который будет противостоять героям большую оставшуюся часть модуля:

Толтекатль (Wild Card) - по прозвищу Снежный хвост, человек из Ночных змей. Это зрелый, мускулистый мужчина в самом расцвете сил, с внешностью типичного облитека, кроме одной приметы, из-за которой он получил своё прозвище - у него очень светлые, почти белые волосы (которые он обычно носит заплетёнными в косу, оттуда и "хвост").

Толтекатль - безжалостный, но неглупый человек. Убийства для него - работа, которую он выполняет без особых эмоций, кроме удовольствия ремесленника от хорошо выполненного труда. В отличие от глав его организации он не религиозный фанатик - и отчасти поэтому, кстати, он готов нарушить обычаи Змей. Если персонажи захватят его живым, он попытается откупиться и, если чувствует, что персонажи могут одолеть Ицтли (или если они захватили его при таких условиях, что его предательство может сойти незамеченным - например, возле дома колдуна), то может и рассказать о своём нанимателе в обмен на свободу.

**Attributes:** Agility d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

**Skills:** Fighting d10, Shooting d8, Notice d6, Stealth d6, Riding d6, Streetwise d6

**Edges:** Alertness, First Strike, Level Headed

Духовая трубка (10\20\40; 2d4) с отравленными шипами (к счастью для персонажей, запас особых ядов у убийцы почти исчерпан прошлыми попытками и он собирается тратить его только на основную цель). Для большинства врагов он использует змеиный яд (тип Venomous).

Обсидиановый нож со знаком змеи: Str+d4+1

Походные сандалии, кожаный бурдюк для воды, набедренная повязка и накидка, мешочек с какао-бобами (23\$).

**Амулет орла:** Толтекатль получил этот амулет от Ицтли в качестве аванса за последнее задание. Это медальон со сложным узором, внутри которого лежит перо из хвоста чёрного орла. Если сжать амулет и произнести нужные слова, хозяин превращается в орла на 3 минуты (или меньший срок, если он захочет). Каждое такое применение уничтожает перо орла в медальоне. Сейчас у Толтекатля нет запасных перьев, потому он будет беречь медальон как средство экстренного отступления. Находясь в Койоакане, Толтекатль может пополнить запас перьев (взяв у Ицтли или купив на базаре у торговцев амулетами - правда, в городе есть всего два пера, и умение найти его на базаре потребует от него проверки Streetwise). Если персонажи завладеют медальоном, то применение Detect Arcana или успешная проверка Knowledge (Arcana) раскроет его магические свойства (но не способ применения!)

## Нападение разбойников

Куикстли прав насчёт преследования - и вам предстоит в этом убедиться. Когда ваши персонажи двинутся по дороге в долину, у Шестого моста их будет ждать засада. Разбойники, о которых предупреждали героев в "Белом дыме" действительно существуют (на самом деле это люди Одноглазого оцелота - бывшего воина текутли Койоакана, считающего себя обойдённым при разделе добычи и почестей от последнего похода). Одноглазый

оцелот мстит текутлю, нападая на идущие в город караваны. Толтекатль связался с ними и рассказал о персонажах - которые или торговый караван сами по себе, или могут произвести такое впечатление...

Шестой мост - это подвесной мост над горной рекой, последнее препятствие перед спуском в тёплую долину. Дорога к нему идёт между скал, а потом какое-то время следует параллельно реке, так что с одной стороны будет пропасть, на дне которой шумит река, а с другой стороны - скалы. Именно на этом участке разбойники атакуют героев.

Трое разбойников укрылось в скалах, на краю уступа и ожидают прохода группы, чтобы столкнуть камни. Они лежат на уступе, укрывшись, так что имеют +4 к Stealth. Если герои не заявили, отправляясь от "Дыма", что будут высматривать опасности намеренно, то они не увидят разбойников, пока не станет слишком поздно (разве что у кого-то из героев есть Danger Sense).

Для ведущего: заявки по ходу дела. Порой игроки могут пытаться подать заявки сразу по ходу описания - например, когда вы начнёте описывать внешне безобидную ситуацию, игроки могут сделать вывод, что сейчас что-то будет - и начать подавать заявки в стиле "достаю оружие и двигаюсь вперёд ползком, заглядывая под каждый камень в поисках мин!" (Мин в Империи солнца нет, конечно). В этом случае напомните им, что особенность момента знают они - игроки - но не их персонажи. Потому поздно дёргаться!

Разбойники начинают свою атаку с того, что трое залёгших столкнут вниз камни, чтобы рассеять караван, а потом эта тройка и укрытые в скалах товарищи с лихим посвистом и улюлюканьем кинутся вниз по склонам.

*Под грохот и стук падающих камней, вы видите, как на склоне вырастают людские фигуры и кидаются вниз, размахивая оружием. Их не меньше десятка, и среди них вы видите как накидки облитеков, так и набедренные повязки и татуированные торсы местных горцев. Позади прочих вы видите человека в воинском уборе из перьев и со шрамом через всё лицо. Он кричит и отдаёт команды.*

Герои, стоящие впереди, должны сделать проверку Agility, чтобы уклониться от камней (провал означает 2d6 урона и падение с ног). Потом они могут или принимать бой - не лучший вариант, учитывая численность разбойников, или бежать (особенно с учётом, что впереди мост, на котором бойцы могут скомпенсировать численное преимущество противника - напомните это игрокам, но не настаивайте на конкретной линии поведения). Вместе с разбойниками атакует и Толтекатль, который сговорился для вида на часть добычи... но на деле ему интересно убийство музыканта.

Учтите, что большинству разбойников убийство персонажей как раз не интересно - они хотят налететь, оглушить и обобрать, а оружие горцев и вовсе тупое (нелетальное). Разбойники будут активно пользоваться попытками вывести героев из строя с помощью Tests of Will (Intimidate - свист, угрозы, грозное размахивание оружием...), если дело дошло до боя. Любый персонаж с торговой биографией прекрасно это представляет. Если персонажи выведут из строя кого-то из бойцов-облитеков, остальные перейдут к атакам на поражение.

#### **Разбойник-горец** (6 человек)

**Attributes:** Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

**Skills:** Climbing d6, Fighting d6, Notice d6, Stealth d6, Throwing d6

**Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5

**Hindrances:** Greedy, Mean

**Gear:** Дубинка (Str+d4), камни (3/6/12, RoF 1, Str+d4)

Местные горцы из племени хакальтеков - воинственного народа, примкнули к людям Оцелота ради грабежа. Если персонажи бросят товары, с которыми они путешествуют (а если они торговцы, им скорее всего придётся бросить их для бегства), горцы кинутся делить их - и только прямое вмешательство и ругань Оцелота заставит их броситься в погоню - как минимум раунд погони герои на этом выгадают...

#### **Разбойник-облик** (4 человека)

**Attributes:** Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

**Skills:** Climbing d6, Fighting d6, Notice d6, Stealth d6, Throwing d6

**Pace:** 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 6 (из них броня - 1)

**Hindrances:** Greedy, Loyal

**Gear:** Плотные накидки (+1, только тело)

копье (Str+d6, Parry +1, Reach 1, 2 hands) (ещё одно - за спиной)

копьеметалка-атлатль (8\16\32, RoF 1, Str+d6)

Это преданные люди и родственники Одноглазого оцелота, последовавшие за ним в его добровольное изгнание.

#### **Одноглазый оцелот**

**Attributes:** Agility d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

**Skills:** Climbing d6, Fighting d10, Intimidation d8, Notice d6, Riding d8, Stealth d8, Throwing d8

**Pace:** 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 7 (1)

**Hindrances:** Greedy, One Eye, Wanted (Если герои доставят Одноглазого оцелота живым в Койоакан, то текутли выплатит им награду в два пера золотого песка - 200\$ в ценах книги).

**Edges:** Block, Combat Reflexes, Command

**Gear:** Плотная накидка (защита +1, только тело)

Шлем из твёрдого дерева, с перьями (защита +2, голова)

Макана (деревянный меч с обсидиановыми осколками по краю; Str+d8)

Отступление до моста, если его попробуют, обсчитывайте по стандартным правилам погони. Обратите внимание - музыкант из-за своей тучности будет бежать медленно, а Толтекатль в первую очередь старается атаковать его. Вы можете помогать и поддерживать Куикстли, помогая его проверкам по общим правилам...

### Шестой мост



Шестой мост - это длинный подвесной мост над рекой. Несколько канатов удерживают доски настила, и вся конструкция угрожающе раскачивается при порывах ветра. Мост достаточно широк, чтобы по нему прошёл ездовой ящер (но только один) - как-никак, основной транспорт в Империи солнца это человек-носильщик. Это превосходное место для обороны - если персонажи начнут переправу, оставив кого-из бойцов охранять подход к мосту, разбойники взвоят от досады и развернутся, напоследок швырнув камни в обороняющихся. На другой берег они даже не попробуют перебраться - они знают, что воины Койоакана настороже после их последнего рейда, и не хотят удаляться от безопасного укрытия.

Если музыкант пока что цел и не отправлен по мосту самым первым, вы можете разыграть драматическую сцену, когда Толтекатль, тщательно прицелившись, плюнет вслед шипом из духовой трубки и Куикстли осядет прямо на мосту, заставив его раскачиваться ещё сильнее! Потерявший сознание толстяк может свалиться в воду, если ваши персонажи не придут ему на помощь. Учтите, что проход с таким грузом, как тело музыканта, по раскачивающемуся мосту потребует проверок Agility.

### Проблема Куикстли

Если Куикстли будет выведен из строя (весьма вероятно, учитывая его неуклюжесть), опишите следующее. Толстяк лежит без сознания и не реагирует ни на что. Если он получил раны и ушибы, они не настолько серьёзны, чтобы вызвать такое состояние. Если ваши персонажи осмотрят его, то увидят шип, выпущенный из духовой трубки, вонзившийся в загривок музыканта. (Даже если он выведен из строя другим персонажем, Толтекатль подстрахуется). К счастью для Куикстли, тот достаточно толст, и жировая складка, похоже, спасла его от более серьёзных последствий. Тем не менее, персонажам не удастся привести музыканта в чувство... Даже применение лечебных заклинаний не даст эффекта – Куикстли после них всего лишь дойдёт до состояния зомби (из жёлтых газет, а не из книг про некромантов). Он будет сидеть, безучастно глядя в пространство, механически идти, если его подтолкнут, есть, если его кормят – но не говорить и не действовать самостоятельно.

Для ведущего: а что нам за дело до этого бродяги?

Модуль построен на предположении, что персонажи захотят помочь Куикстли, а не просто сдадут его родственнику в городе (что для бедняги обернётся крайне плохо), а то и не просто сбросят в пропасть, и скажут, что так и было. Если от второго, надеюсь, хоть немного страхует описанная просьба делать “хороших парней”, то на первое работает только общая неприветливость колдуна, да проблемы с наёмным убийцей, который не отстанет от героев, слишком близко видевших его работу. Потому создайте необходимые условия в зависимости от персонажей –

торговцам всё равно придётся провести несколько дней в городе, продавая товар (и у них будет много свободного времени – особенно если кто-то из местных хочет купить товар оптом после праздника), воин-ягуар может ждать, пока придут проводники в дальнее селение и так далее. Пусть у героев будет вынужденная пауза.

### Долг платежом красен или последствия ограбления.

Если персонажам придётся бросить товары или они иначе захотят покончить с разбойниками, имейте в виду - люди Оцелота соберут всё ценное и уйдут в горы. Примерно в паре часов хода отсюда у Оцелота есть отличное убежище - несколько хижин, стоящих у источника в неприметной расселине, скрытой зарослями. Каменистая почва очень плохо сохраняет следы, но персонажи с навыком Tracking могут попробовать выследить разбойников, сами или приведя из города подмогу. (Модификаторы к броску - +2 численность разбойников, ещё +2 если они несут груз, -2 за каменистую почву, -2 за попытки маскировать следы - итого 0 или -2). Две проверки потребуются для того, чтобы найти убежище. Критический провал может означать, что персонажи забредут в глухие расщелины, кто-то сорвётся со скалы (и получит уровень усталости от мелких травм) или герои натолкнутся на охотящуюся пуму (параметры можно взять из начального столкновения, убрав бешенство).

Для ведущего - о диких зверях. Не заставляйте пуму нападать на толпу народа или биться до последнего! Дикие звери - даже в мире без огнестрельного оружия - весьма осторожны. Пумы предпочитают атаковать из засады и по возможности одиночек, а не кидаться на большие группы людей, изображая бешеного зерга. Точно так же достаточно шума, криков и топота, чтобы пума предпочла удрать (возможно, схватив в зубы добычу). Пуме не хочется связываться с персонажами - это они, в случае чего, регенерируются, а если пуму ранят, её-то никто кормить не будет...

Обычно Оцелот выставляет двоих дозорных у спуска в ущелье, однако они не очень-то верят в возможность нападения и предпочитают жевать листья коки, находясь в расслабленно-благодарном настроении. Из-за этого, если персонажи не будут идти напролом и озаботятся хоть малейшей маскировкой, их не засекут автоматически (нужна будет проверка Stealth против сложности 4), хотя обзор с позиции у ущелья заметно лучше.

Грузы останутся в хижине примерно два дня, прежде чем в убежище прибудет один из дальних родственников Оцелота и не переправит их в город, чтобы продать (сам Оцелот мало интересуется доходом, но у него есть более меркантильная родня - которая заодно снабжает людей Оцелота городскими товарами). Персонажи могут даже встретить эти товары на рынке! В любом случае, Толтекатль покидает разбойников через час-другой после нападения, потому его персонажи застанут в их убежище только если двинулись по их следам сразу же (и в любом случае он попробует уйти - в крайнем случае с помощью своего амулета).

Помимо грузов персонажей, в хижинах найдётся и один тюк шерсти - остатки груза прежней жертвы ограбления. Метки на нём позволяют определить торговца (см. описание дальше, в городе, в разделе про торговый квартал). Стоимость тюка шерсти - где-то около 50\$ в ценах книги, если персонажи вдруг решат не возвращать его хозяину (хотя продать его на рынке Койоакана будет затруднительно, даже если удалить метки. Шерсть там почти исключительно привозная и все торговцы, способные купить тюк шерсти, знают друг друга).

## Койоакан

Для ведущего - описания и детали. Описание Койоакана абзацем ниже не предназначено для игроков (хотя в ответах на их вопросы может выплыть почти всё из него). Оно для вас - чтобы вы представляли что это за город и что в нём есть. В конце концов, персонажи видят не "небольшой городок на границе Империи, торговый и административный центр" (даже если они бюрократы до мозга костей) - они видят каменные громады храмов и мозаичную мостовую площадей, слепые стены глинобитных домов и толпы народа на улицах. Вообще, старайтесь не путать причины и следствия. Персонажи крайне редко видят "торговую площадь" - в первую очередь они видят шумные ряды людей вдоль столов и ящиков с товарами, слышат шум, ругань и крики "Вода! Свежая, холодная вода!" или "Тамали горячие!". Если потребуется, потом уточните, что это торговая площадь - но просто сказав "торговая площадь" вы не создадите общего образа - а ведь мир игры существует в головах игроков!

Койоакан - небольшой город на границе Империи. Тридцать лет назад, когда войска облитеков прошли через перевалы (через которые сейчас ведёт Дорога шести мостов), местные старейшины добровольно покорились Империи и приняли культ имперских богов, избавив тем самым город от штурма. Хотя текутли (главой города и долины) стал облитек, он лишь руководит сбором дани (довольно небольшой по меркам Империи) и глобальными вопросами, вроде прокладки дорог, суда по государственным делам или возведения храмов. Из-за того, что в горах вокруг долины обитают воинственные (хотя и полудикие) хакальтеки, в городе имеется гарнизон из облитекских воинов, которые порой отправляются напомнить горцам кто тут главный. Таким образом в Койоакане живут как перебравшиеся в долину хакальтеки (которых легко опознать по племенным татуировкам), так койоаканцы (основная



масса народа, предпочитающая украшенные деревянными прутьями причёски) и облитеки.

В долине Койоакана растут кукурузу, фасоль и перец; с гор охотники доставляют шкуры зверей и перья птиц, а сейчас ещё и поделочные камни для украшения строящегося храма. В городе изготавливают глиняные горшки, ткнут одежду из волокон агавы и вырезают из дерева пользующиеся спросом в Империи статуэтки.

Когда герои прибывают в Койоакан, события перестают идти по ровной колее. Персонажи вольны делать что угодно - просто реагируйте на это. Учтите, однако, что Толтекатль не дремлет - прибыв в город несколько позднее персонажей (герои как раз успеют найти место для постоя и отдохнуть или прогуляться по городу), он довольно быстро найдет их (и Куикстли) после чего будет следить за персонажами и выжидать удобного момента...

Просто держите в голове, что цель Толтекатля – убийство (или, как вариант, пленение и передача заказчику) музыканта. Попробуйте составлять коварные планы от его лица... То, что дано ниже – только примеры.

Да, и учитывайте время – оно играет роль. Персонажи прибывают за два дня до праздника Уэй текуильуитль (“большого праздника владык”) – если они не будут задерживаться, то придут в середине дня, вечером же третьего дня Ицтли, раздражённый неудачами Толтекатля, отстранит его от дела и сам возьмётся за труды – см. раздел “карнавал” в описании города.

Да, ещё один момент. Как уже говорилось, все в Койоакане забыли имя своего колдуна. Если тема колдуна всплывёт в разговоре с кем-то из горожан, постарайтесь это подчеркнуть – не прямым текстом, конечно, но любые официальные лица будут при упоминании колдуна хмуриться или тереть виски, словно что-то забыли (так и скажите). Естественно, что простой человек с улицы имени колдуна не знал и так, но вот большие торговцы, знатоки амулетов или сам наместник будут смущённо улыбаться, разводить руками или ссылаться на забывчивость. Могут и обмануть – но тогда назначайте не слишком сложные проверки, чтобы это можно было выявить...

Финальный совет. Чтобы не запутаться, прочитайте описание города внимательно, но самый простой способ сделать этот город по-настоящему вашим – добавить в него что-то своё. Не стесняйтесь!

### Прибытие

Спускаясь в долину, персонажи увидят озеро, в которое впадает река, вдоль которой они шли, плавучие платформы-чинампы, на которых расположены поля, кормящие город, и собственно город, окружённый стеной. Вход в город охраняют воины-облитеки. С персонажей, не относящихся к аристократии (как воин-ягуар) возьмут сбор за пользование дорогами в три какао-боба (3\$) при входе в город. Носить открыто боевое оружие в городе не позволено (только жрецы бога войны и аристократы вроде воина-ягуара могут иметь его при себе, как символ статуса), потому героям придётся спрятать оружие серьезнее дубинок и ножей под замок в доме путешественников...

### Дом путешественников

Персонажи, ищущие место для отдыха, могут найти его в доме путешественников - городском аналоге "Белого дыма" (хотя и большего размера). У него нет названия, так как подобный дом в Койоакане один.

Кроме персонажей, в доме сейчас живут:

\* Пачакути, торговец шерстью - пожилой койоаканец с кислым лицом и длинными неухоженными волосами. Ограбленный разбойниками у Шестого моста, он остался без достаточных средств для оборота и сейчас то проводит время на базаре, следя, не появится ли украденная у него шерсть, то не в меру жует "мистические кактусы", купленные на том же базаре - и из-за этого порой не очень понимает, какое сейчас время суток или выходит на люди в вывернутой не той стороной одежде. Если персонажи найдут его тюк с шерстью он... вовсе не будет благодарен, сперва обвинив героев в том, что они спрятали остальные - где ещё пять тюков?! Где, я спрашиваю?! Если герои не обладают к тому моменту доброй славой в городе - например, из-за спасения погонщика (см. раздел "Строящийся храм"), то он потащит их к судье на базар. Впрочем, судья, выслушав стороны (надеюсь, у героев есть свидетели, как они нашли тюк?) оправдает героев и присудит им половину цены тюка - 25\$ в ценах книги. Если свидетелей нет, героев тоже отпустят - после того, как из храма Такатекутли придёт жрец и бросит гадательные кости на предмет, украдены ли героями прочие тюки. Но в этом случае и на героев, и на Пачакути накладывается штраф за нарушение порядка на базаре, плюс половина оплаты за услуги жреца - 5\$ в сумме.

\* Ксочипеп, игрок – молодой облитек из семьи торговцев, сорвавший крупный куш на ставках на игру в мяч, и сейчас путешествующий в своё удовольствие с попутными караванами – формально для изучения рынков для своей семьи, но на деле больше для собственного удовольствия - этакая “золотая молодёжь”. Большую часть времени он проводит за игрой в паттоли, водя к себе женщин или со вкусом и удовольствием поглощая базарные деликатесы.

Ксочипеп может быть прекрасным источником слухов о городе, если персонажи составят ему компанию за партией в паттоли (и будут терпимы к тому, что проиграв он начинает жульничать; кстати, его умение Gambling – d8).

- *Ха! Я о вас слышал – вы те, кто дал отпор разбойникам у моста, верно? Говорят, что текутли совсем перестал следить за дорогами в преддверии праздника!*

- *Вы, кстати, видели дом колдуна на краю города? Говорят, он прибыл аж из столицы... Но вообще, я что-то склоняюсь к мысли, что никакого колдуна вовсе нет – вы знаете, что он не показывается на людях, а никто на базаре даже не знает его имени? Правда здорово – город содержит дом для несуществующего колдуна!*

Скорее всего в доме путешественников останутся и знакомцы героев по "Белому дыму", когда (и если) придут в город...

Диверсия в доме путешественников.

Толтекатль, выследив персонажей (особенно если те доставили в дом бесчувственного Куикстли) будет готовить покушения. Пожар, как с "Дымом" не пройдет, потому первым его действием будет забраться ночью в дом (по крышам) и запустить в комнату персонажей несколько ядовитых змей. Если персонажи не прокинули Notice -2 чтобы проснуться от осторожных шагов за дверью, то они проснутся только от ощущения чего-то холодного, ползущего по их рукам или ногам... Внимание! Резкие движения – отличный повод раздражить змей. Персонаж, выкинувший Notice хуже всех просыпается со змеёй на нём (к счастью, пока не агрессивной). Также персонажи почти наверняка спят без защитных средств и оружия.

Змеи (по 1 на персонажа):

**Attributes:** Agility d8, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d4, Vigor d4

**Skills:** Fighting d8, Notice d12

**Pace:** 4; **Parry:** 6; **Toughness:** 2

**Special Abilities**

• **Укус:** Str

• **Яд:** Тип Venomous.

• **Быстрые:** Змеи быстры как... как... как змеи! Если их инициатива - 5 и ниже, можно взять другую карту

• **Мелкие:** Атаковать змей трудно - атаки по ним идут с -2.

Если персонажи ещё не знают о том, кто их преследует, то им расскажет Пачакути - под действием кактуса он опять вышел в коридор ночью. Он, правда, уверен что Толтекатль - это лунный дух с серебрянными волосами (потому что он "подпрыгнул и взлетел в небеса!"), но описание даст точное...

## Рынок

Рынок Койоакана расположен на площади возле старого храма Тлалока. Это обширное пространство, где шумят и толкуются множество людей. Здесь продают индеек, кроликов, агуты, кукурузу, фасоль, тыквы, перец, фрукты, мёд, краски, посуду, деревянные статуэтки, соль, ножи, трубки и табак, подносы, дрова, амулеты от чесотки, воров и зубной боли... (Учтите, что народ нещадно шумит и торгуется). Здесь же, прямо под открытым небом, на жаровнях готовятся пирожки-тамали (из кукурузной муки, с фасолью или мясом и перцем), лепёшки-тортильи, продаётся вода и сласти на меду. Перекусить можно в среднем за 5 какао-бобов (5\$), серьёзный обед обойдётся персонажу в 10-12. Здесь же, под навесами находится рабочее место цирюльника, который стижёт и бреет за пару какао-бобов. Сквозь толпу ходят надзиратели за порядком (в отличие от воинов, не только облитеки), готовые препроводить спорящих, признавших краденные товары или обвинённых в мошенничестве в суд по торговым делам - судья сидит в доме, выходящем фасадом на рынок, и приговор по торговым делам, обычно выражающийся в штрафе, выносятся сразу. В полдень удары медного гонга возвещают прибытие самого текутли, который приходит следить за законностью решений суда.

Если персонажи хотят найти что-то конкретное и менее распространённое чем еда или основные городские товары, то они должны сделать проверку Streetwise - иначе они могут потратить на рынке часы, и ничего не найти.

Критический провал может означать, например, что в героя буквально вцепился настойчивый торговец, желающий продать какую-то безделушку, и не желающий слышать ответа "нет" (если отбиваться от него слишком рьяно, обоим - как героя, так и торговца - могут отвести к судье и присудить штраф за нарушение порядка - три какао-боба), герой может случайно зацепить стол с товаром, что-то уронить или испортить (и должен будет уплатить 3-5 какао-бобов для покрытия убытков)...

### Нападение на рынке

Если Толтекатль преследует персонажей, то лучше места для атаки чем рынок, найти трудно. Сперва Толтекатль убедится, что это именно те, с кем он имел дело, следуя за персонажами в толпе (Notice с -2 позволит заметить его, хотя он не настолько глуп, чтобы не замаскировать особую примету в виде волос и будет носить накидку с капюшоном). Прикинув движение персонажей, он займёт позицию на одной из крыш домов, окружающих рынок,

откуда будет стрелять из трубки, когда персонажи покажутся в толпе. (Промахи и возможные случайные жертвы его волнуют мало - более того, если в толпе начнётся паника, Тотелкатлю это только на пользу - персонажей, скорее всего, отнесёт потоком людей в сторону, да ещё и помнёт их в толпе - проверка Strength, чтобы не быть увлечённым толпой, при провале Agility чтобы не упасть - в случае падения персонаж получит 2 степени усталости от ушибов, при успехе - одну; подъём позволит зацепиться за что-то и не получить особых травм). Так как выстрелы бесшумны, а убийца лежит на плоской крыше, снизу его не так-то легко заметить (и персонажи, скорее всего, сперва лишь почувствуют укол или кто-то упадёт рядом с ними... ). Если его засеки, Толтекатль будет уходить по крышам, прыгая через переулки. Преследующим его персонажам придётся сперва взобраться по стене за ним, а потом преследовать. Играйте обычную погоню, укороченную до 3 раундов, потому что плоские крыши и внутренние дворики образуют настоящий лабиринт и убийца может легко уйти, если сумеет выпасть из поля зрения персонажей.

### Лавка знахарки

Вообще-то она расположена на рынке, но так как герои могут получить тут важную информацию, то она вынесена в отдельный блок. Лавка - небольшой домик, выходящий на рыночную площадь. Само помещение лавки полутёмное и переполненное запахом трав, таким сильным, что едва не сшибает с ног каждого, входящего сквозь дверь, завешенную шторой из бусин. Естественно, что внутри травы, сушёные лягушки и змеи свисают с каждого мыслимого места - дайте волю своему воображению, представив классический "домик ведьмы".

Знахарка Куолли - низенькая, полная старуха, увешанная амулетами. Манера её общения - "заботливая бабушка":  
*- Да, мальчики мои? Что заставило вас придти к старой Куолли?*

Если Куолли узнает про Куикстли, она сильно посерьёзнее и вызовется его осмотреть, прихватив с собой мешок трав. Если принести ей шип, которым ранен Куикстли, она посмотрит на него, понюхает и спросит:

*- Ох, молодые мои, да где же вы такое раздобыли? Старая Куолли уж на что думала, что все яды знает, а о таком только слышала. Это же "укус ночного змея", яд убийцы, про который говорят, что он отправляет дух напрямую в Миктлан, прямо из живого тела! Уж не переодетого ли принца вы сопровождали, что на вас охотятся с такими страшными ядами?*

В любом случае, Куолли может вылечить Куикстли (детали оставляем на ваш вкус, хотя это хорошее место, чтобы показать знахарские трюки Империи солнца – это не современная медицина, а что-нибудь с чтением заговоров и поднесением отваров из лягушачьих лапок), прокомментировав, что "его дух блуждает далеко отсюда". Восстановление Куикстли займёт полдня, и потом он (как минимум до праздника) будет достаточно слаб, чтобы не выходить из дома без посторонней помощи – но по крайней мере персонажи смогут поговорить с ним... Ах да, учтите, что Куолли заломит цену в половину пера золотого песка (в Империи золотой песок измеряют трубками из стволов птичьих перьев) – 50\$.

Если персонажи обратятся к Куолли с просьбой прокомментировать отрывок из текста, который они видели у колдуна, та заохает и расскажет местную легенду про "ничьих предков" – ночных духов с хрустальными зубами, что, как её прабабка рассказывала, жили когда-то среди людей в городе за перевалом (для Куолли это то же самое, что "на краю света") и колдовством губили ночных гуляк, пока сын местного правителя не победил их. Главное для таких безымянных духов, скажет она, родню свою сперва извести – потому и зовутся они ничьими предками... (Учтите, что это только легенда, недостаточная чтобы обратиться с запросом к текуттли!)

### Применение Streetwise

Это, конечно, не место в городе, а просто комментарий. Если игроки захотят искать Тотелкатля методами этого умения, то всё зависит от того, как они сформулируют свои запросы. Толтекатль ест на базаре, как и персонажи игроков, скорее всего – и кто-то из торговцев может его запомнить. Бросок с подъёмом даже укажет, что торговец пару раз видел Толтекатля вблизи дома колдуна – видно, он живёт где-то неподалёку... (Так как персонажи знают, что Толтекатль – приезжий, сложить два и два нетрудно... ).

### Дворец правителя и дом юношей

Эти два строения находятся рядом. Каменный дворец текуттли - большое здание в центре города, в которое персонажей пустят только в случае признания их заслуг - на торжественный пир - или в случае, если персонажи попробуют подать жалобу или вынести важное предложение (в последних двух случаях им придётся ждать приёма довольно долго - полдня или больше). Дом юношей - место для воспитания облитекских юношей, а также казармы гарнизона, длинное низкое здание со столбами-тотемами перед ним, увешанными изображениями в честь бывших побед. Сейчас там находится отряд в три десятка воинов-облитеков. Если персонажи пробьются на приём к текуттли по поводу украденных товаров, для проверки места нападения им может быть выделен отряд из шести воинов-облитеков (пятерых молодых бойцов и опытного воина по прозвищу Колибри - используйте параметры бойцов-облитеков Оцелота для них). Сам текуттли Тлакаэлель - крепкий мужчина с орлиным носом, начинающий

полнеть. Его мысли в первую очередь заняты строительством храма и подготовкой к празднику, потому с героями он будет общаться несколько рассеяно-формально.

### Храм Тлалока

Стоящий рядом с рыночной площадью храм – каменная пирамида, на вершине которой находится небольшое здание – посвящён Тлалоку, богу земледельцев и природного обновления. На самом деле это центр почитания многих богов, включая и мелких племенных (см. историю города), но официально он посвящён именно Тлалоку и главный жрец храма – Атл, пожилой мужчина с бритой головой и узким, суровым лицом – исполняет именно обязанности жреца этого бога. Если персонажи обратятся в храм за лечением по привычке из компьютерных игр, покажите им расписанные стены, алтари разных божеств, молчаливых юношей в чёрном, обновляющих книги на лентах коры агавы и самого жреца, который, выслушав историю персонажей, может согласиться прочитать заговор для изгнания злых духов (за 10 бобов какао в жертву храму), но скажет, что если он не подействует, то значит такова воля богов, решивших отнять разум человека. (Естественно, процедура не поможет – обратите внимание, что заклинание может производиться заочно, но если персонажи поведут музыканта в храм, то создадут прекрасную возможность для покушения по пути).

Зато Атл – знаток древностей и религиозных текстов, что видно по обновляемым книгам. Если ему рассказать про текст на табличке, он немедленно скажет, что это что-то из текстов Старых культов, и кинется рыться в своих записях. После нескольких часов поисков – то есть, скорее всего, в следующий визит героев – он сообщит персонажам, что это кусок таблиц, описывающих полулегендарный Ритуал вечных сумерек. Рассказать о нём он сможет куда больше, чем знахарка – в частности он совершенно точно скажет, что этот ритуал даёт существование в бессмертном виде, нарушая волю Миктлантекутли и природный ход вещей. (Как жрец, он это не одобряет – но не особо верит, что кто-то может применить его сейчас, потому что как раз из-за своего образования он прекрасно понимает, насколько редкий это ритуал и насколько недостоверны сведения о нём). Он же растолкует смысл участка про имя и кровных родственников. Если персонажи сумеют убедить его, что это не шутка, не обман и колдун действительно готовится нарушить волю богов, то он выдаст им керамическую флягу с “оберегающим порошком” – который, по поверьям, разрушает чары. Это одноразовый магический предмет, который позволяет рассеять эффект одного заклинания (обратите внимание, что не ритуала в финальной сцене, а именно заклинания, вроде summon ally или barrier) – для этого достаточно вынуть пробку и посыпать заколдованного или эффект. Да, раны, нанесённые магией такой порошок не лечит – магия уже ушла, он не устраняет её последствия...

### Квартал торговцев.

Собственно, квартал - это один очень большой дом с внутренним двором, разделённый на части и принадлежащий почтека - торговым семьям, имеющим право вести внешнюю торговлю. Если герои - спутники торговца, то они могут надеяться найти приём тут (и не платить за постой). Здесь же расположены склады товаров почтека и находится храм Такатекутли. Крепкие люди из семейств почтека не пускают во внутреннюю часть дома посторонних, так что тут можно укрыть от неприятностей бесчувственного музыканта - но только временно. Толтекатль, потерпев неудачу в проникновении внутрь простым путём (о чём героям скорее всего скажут охранники входа - мол, это ваш был, со светлой косой?) на следующий день может попробовать пробраться через крышу, используя навыки в Climbing - но как минимум сутки персонажи выигают.

### Строящийся храм.

Нынешний храм Тлалока в городе был построен давно, и текутли решил перестроить его, воздвигнув больший. Пока что выбранный для храма холм лишь насыпан до нужной величины и заложен фундамент. Два громадных стиракозавра со своими погонщиками ворочают гранитные блоки, доставленные для храма, в то время как десятки рабочих и землепопов ровняют уложенные блоки, роют землю и размечают место для будущего храмового водоёма. Шум стройки и гул голосов постоянно висит над этим местом; сам текутли Койоакана проводит немало времени, надзирая за строительством храма.

Толтекатль может устроить тут одно из покушений на персонажей - скрываясь в толпе, он подождёт, пока герои не остановятся посмотреть на ящеров, после чего, улучив момент, проскользнёт и сунет одному из стиракозавров под хвост связку жгучего перца.

*Внезапно один из громадных ящеров, только что тащивший каменный блок, взревел диким голосом, мотает головой, скидывая со спины погонщика и с трубным рёвом рвётся, освобождаясь от упряжи. Вы слышите крики в толпе, истошный вопль зацепившегося за какой-то из ремней погонщика и грохот бросаемых вокруг рабочими инструментов.*

*- Спасайся!!! А-а-а-а!!! Он взбесился!!!*

(Если персонажи прокинут Notice, то среди разбегающихся рабочих и зевак заметят знакомую фигуру Толтекатля) *Ящер с рёвом пытается встать на дыбы и с громоподобным шумом опускается, забрызгав всё вокруг грязью.*

*Последние сдерживающие его ремни упряжи лопаются как ниточки. Запрокинув голову, ящер ревёт и кидается в вашу сторону. Сквозь его рёв еле слышен вопль погонщика, ухватившегося за один из ремней, который сполз едва ли не под брюхо ящера, и еле удерживающегося на трясушемся великане. Положение у него незавидное - если он отпустит руки, то упадёт прямо под ноги стиракозавра...*

Стиракозавр

**Attributes:** Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d8, Strength d12+5, Vigor d8

**Skills:** Fighting d6, Intimidation d8, Notice d6

**Pace:** 8; **Parry:** 5; **Toughness:** 14/17 (голова и костный воротник) (броня - 2/5)

**Special Abilities:**

- **Armor +2:** Толстая шкура (на голове - костный воротник).
- **Натиск:** Если стиракозавр атакует рогами с разгона, он получает +4 к урону (как будто его силы мало!).
- **Рога:** Str+d8.
- **Большой:** Атака по стиракозавру идёт с +2. По такой туше трудно промазать!

Ящер бежит в сторону героев, ломая всё на своём пути. К счастью, уклониться от него не особо трудно - он не преследует кого-то намеренно, а просто ломится вперёд, не разбирая дороги и кидаясь на всё яркое. (Персонажи, одетые в яркую одежду, столкнутся с проблемами!). Достаточно разбежаться в разные стороны - в худшем случае стиракозавр увяжется за одним из персонажей, но не будет преследовать его более двух ходов или одного удара - поддев рогами цель, он снесёт пару навесов, разломает ограду и унесётся в сторону джунглей.

Однако это отличная возможность персонажам проявить героизм. Если они не вмешаются, погонщик через три раунда сорвётся и будет растоптан. Запрыгнуть на спину бегущего ящера и подтянуть ремень с погонщиком - не самая простая задача (потребуемая сложность проверок Agility), а успокоить зверя, пока не вынута связка перца - и вовсе задача эпической сложности (хотя имеющий навык Riding персонаж может попробовать сделать это - с помощью острой палки погонщика и добравшись до чувствительного места под "воротником" ящера). В этом случае персонажи не только удостоятся благодарности от жрецов Тлалока (гибель погонщика была бы дурным предзнаменованием) и пира в их честь во дворце текутли, но обзаведутся вечным должником в лице самого погонщика. (Этим же вечером его семья доставит вашим персонажам дары за спасение кормильца - две связки бобов какао и расшитую ткань - всего на 50\$ по ценам книги).

Само собой, что любой исход столкновения - большая новость и повод для обсуждения в городе...

### Карнавал.

Это не место в городе, а события, которые подстёгивают развязку. У персонажей есть чуть меньше двух суток на выяснение обстоятельств – ночью второго дня их пребывания в городе наступает Уэй текуильуйтли, “Большой праздник владык” (естественно, он не наступает внезапно – не забудьте пару раз упомянуть об этом в разговорах жителей города! Персонажи тоже знают про этот праздник – он общеимперский и один из важных). С наступлением заката по всем улицам загораются факелы. Ворота дворца текутли открываются, выпуская процессию – сам текутли проедет по городу на носилках, которые несут четверо слуг, а вокруг него шествуют воины в красочном облачении. Следом за текутли идут слуги с корзинами маисовых лепёшек – в эту ночь от имени императора всех голодных (и вообще желающих) кормят бесплатно. За слугами идут музыканты с барабанами, свистками и бубенцами. Естественно, что всевозможные торговцы пищей и напиткам, обычно шумящие на базаре, следуют за процессией или разбирают свои “торговые точки” на улицах.

В эту ночь на площади перед храмом танцует большая часть города (в первую очередь – воины, порядок выхода которых показывает их статус. Если персонажи составляют свиту воина-ягуара, то к ним загодя явится слуга текутли, предлагающий принять участие в танце (это честь!) и раздаче подарков после. (Если персонаж действительно проявит себя хорошим танцором, произведя впечатление, то получит в подарок от текутли украшенную резьбой макану) Чтобы не сводить это к описанию, можете выставить против него в танцевальном состязании, под шум толпы, местного воина-облитека; танцевальное состязание может свести к трём встречным проверкам Agility, причём другие персонажи из толпы могут пытаться повлиять на настроение окружающих свистом или криком (получивший больше поддержки воин имеет +1 к броскам в следующем раунде). Если персонажи состоят в свите торговца, их может пригласить на торжественный ужин кто-то из местных торговцев, особенно с перспективой закупки их товара оптом – и попутно подарить что-нибудь вроде статуэтки или амулета (за 20-30\$). В любом случае, у героев должен быть соблазн выбраться из дома или хотя бы отвлечься на партию в паттоли или угощение – а в это время Ицтли, Толтекатль (если он жив и не бежал из города) и немой слуга колдуна, надев маски и выдавая себя за празднующих проберутся в то место, где лежит Куикстли, причём колдун, если потребуется, одурманит мешающих ему персонажей ведущего (если он вдруг столкнётся с героями, то может использовать заклинание невидимости), так что даже если герои давали инструкции вида “Куикстли не выпускать”, то их знакомые неигровые персонажи будут только глупо улыбаться и говорить что-то в духе “да-да, но мне сказали, и они

прошли... это же ваши знакомые, нет?". В любом случае, описание внешности похитителей Куикстли они дадут точное – один хромой и громадный, второй тощий и бледный... Ицтли, впрочем, прекрасно понимает, что время дорого – и начинает ритуал немедленно (даже не тратя время на то, чтобы убить своего родича – он и так считает его в своей власти).

### **Дом колдуна.**

Принадлежащий магу дом стоит на отшибе, на самой окраине города и виден издалека. Это квадратная каменная башня, с постепенно уменьшающимися этажами и плоской крышей (с площадкой для наблюдений за звёздами).

#### Первый визит

Скорее всего персонажи попробуют нанести визит колдуну почти сразу по прибытию в город. Опишите следующее. *Вокруг дома колдуна никого нет. Массивная дверь украшена вырезанными в дереве масками и снабжена кольцом-колотушкой. Едва вы поднимаете кольцо, одна из масок вдруг открывает глаза и из её рта раздаётся скрипучий, старческий голос.*

*- Что? Воины, искатели приключений? Пошли ВОН!!!*

*Если персонажи пытаются упомянуть Куикстли, маска тоже среагирует недружелюбно, не дожидаясь конца фразы.*

*- Скажите ему - денег не дам!*

*Если упомянуть про то, что Куикстли в опасности, реакция будет простой.*

*- Пусть сам разбирается с мужьями, которым он наставил рога!*

Только упоминание про Ночных змей или что-то подобное прошибёт недоверчивость мага, говорящего через маску (на самом деле он знает про нападения, но не хочет выходить из роли "сварливого дядюшки"; только что-то, что трудно игнорировать, заставит его открыть дверь).

*Дверь со скрипом отворяется сама. За ней обнаруживается громадного роста слуга - явно не сам маг. Великан стоит заметно неровно и весь исполосован шрамами - что особенно заметно, если учесть, что из одежды на нём только набедренная повязка. Многочисленные татуировки выдают в нём уроженца окрестных гор.*

*- Все магические вещи оставьте тут! - ворчит маска на двери. - Всё до последнего амулета! А то в прошлый раз... Семь месяцев работы, семь месяцев! Тщательно выверяешь все расстояния, все ингредиенты - и тут тебе является какой-то дурень с амулетом от зубной боли, который заколдовал криворуким дураком, чтоб в его черепахе мухи завелись, и вся подготовка насмарку! И не смей мне пробовать тут никаких заклинаний, понятно?!*

*Великан-слуга отходит в сторону - становится заметно, что он сильно хромает - и молча указывает на циновку чуть в стороне от входа.*

Если персонажи не выложат все магические предметы (которых у них скорее всего нет, но даже если так стоит выложить хотя бы один предмет для вида), слуга их просто не пропустит, преграждая дорогу (он, кстати, немой). Если герои выложат амулет орла, Ицтли будет знать, что покушение на его родственника скорее всего сорвалось (и слуга подменит амулет на немагический, когда герои пройдут дальше).

Слуга проводит героев внутрь - окна в башне узкие, но резные колонны, стоящие внутри, слабо светятся разными цветами, создавая разноцветный полумрак. Стены расписаны сложными узорами и выложены мозаикой. На установленных вдоль стен полках лежат хрустальные копии частей тел - кистей рук, стоп, черепов, вперемешку с хрустальными же сосудами, в которых в мутной жидкости плавают сморщенные куски плоти - обезьянья лапа, какие-то внутренности... На ваших глазах плавающая в одном из сосудов лапа вдруг судорожно дёргается, словно пытаясь ухватить что-то пальцами. Вы видите спуск вниз из которого веет прохладой (и понимаете, что башня стоит, похоже, над природной пещерой), но слуга указывает вам на лестницу вверх, идущую вдоль стены.

Второй этаж оказывается жилым - окна пошире, на узорном полу местами лежат циновки и шкуры, вдоль стен стоят плетёные лари. Посреди комнаты стоит каменная плита, заменяющая стол, на которой свалены странного вида инструменты - мерные линейки, колышки с ремнями, хитрого вида деревянный циркуль... Всё это небрежно сдвинуто в сторону, и посреди стола лежит глиняная табличка, явно очень старая.

Табличка написана на старом диалекте южных провинций, и прочитать её содержимое достаточно быстро может только человек, разбирающийся в колдовских диалектах (с чертой Arcane Background) или получивший хорошее образование (с умениями Knowledge), но запомнить начало и попробовать потом воспроизвести его перед знающим человеком может любой грамотный персонаж. Начало текста на табличке гласит - *"Но пожелавший избежать гостеприимства Миктлантекутли должен быть подобен ветру в облаках, змее в траве, угрю в воде. Мало семижды семью заклинаний, ничто не должно связывать его с этим миром - ни имя, ни кровь, ни долг, иначе слуги владыки мёртвых отыщут его. Прежде чем начертить ограждающий знак, не должен он есть плодов от*

живого стебля семь лун, и не должен он пить воды от бьющего источника семь дней...". Больше персонаж не успеет прочитывать до появления нагуаля.

Спускающийся по лестнице колдун оказывается древним, но не сгорбленным стариком, а впридачу ещё и альбиносом, потому его непривычно бледная, покрытая старческими пятнами кожа выглядит пугающе. Его длинные белые волосы собраны в три косы (на висках и затылке), а тоже заплетённая в косицу борода спускается до середины груди, так что старику, наверное, больше ста лет (у облитеков, как и у большинства индейцев Империи солнца, почти не растут бороды). Тёмно-лиловая накидка не может скрыть крайнюю худобу колдуна, опирающегося на резной посох.

- Ну? - дребезжащим голосом спрашивает колдун. - Во что вляпался непутёвый внук моей сестры?

Ведущему: как играть Ицтли. Колдун умен, презрителен и нетерпелив, и будет регулярно перебивать мешкающих героев словами вроде: *Вздор! Говорите по делу!* Обязательно подчеркните главную особенность (она же слабость) Ицтли - годы не оставили его разум в порядке, потому он крайне брезглив и опасается, что прочие занесут опасные болезни, а также полон презрения к устройству человеческого тела. Он не даст героям подходить близко к себе, дышать в его сторону и будет крайне нервно реагировать на весьма безобидные действия.

Например, если кто-то из героев сядет на шкуры (или просто наступит на них):

- Не смей трогать мои шкуры! - нагуаль дёргается, словно вы наступили ему на ногу - Мало ли где ты ходил! - Нагуаль набирает воздух в грудь и на ваших глазах выдыхает струю зеленоватого пламени, которая охватывает шкуру (ваш герой еле успевает отскочить). - И не трясите головами! Мало ли что сыплется с ваших волос!

В первую очередь колдуну интересно, как к ним обращался Куикстли и не назвал ли он им его имени - ведь если это так, он не сможет продлить свою жизнь ритуалом. Ему было бы выгодно забрать Куикстли к себе, но брезгливость возьмёт верх, пока он не успеет подготовиться:

- Его? Ко мне? Исключено! Я оплачу услуги знахарок, но не смейте таскать ко мне невесть где шлявшегося человека!

Обитатели дома:

Немой слуга - татуированный мужчина габаритов Валуева, со страшными шрамами на правой половине тела.

**Attributes:** Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d12, Vigor d10

**Skills:** Fighting d6, Notice d6

**Pace:** 4 (и бег d4); **Parry:** 5; **Toughness:** 8

**Edges:** Brawny, Brawler

**Hindrances:** Ugly, Lame

Дубинка Str+d4, Кулаки Str+2

Ицтли, нагуаль долины Ураску (Wild Card)

**Attributes:** Agility d6, Smarts d12, Spirit d10, Strength d4, Vigor d4

**Skills:** Fighting d6, Intimidation d10, Knowledge (Arcana) d12, Notice d8,

Shooting d10, Spellcasting d12+2, Stealth d6

**Pace:** 5; **Parry:** 5; **Toughness:** 4

**Hindrances:** Elderly, Delusion (все кругом больны опасными для старцев болезнями)

**Заклинания:** у Ицтли 40 power points, но героям это не столь уж важно - в своей башне многочисленные амулеты и наложенные на башню заклинания позволяют ему восстанавливать очки силы быстро.

Он знает силы:

Burst (выдох пламени), Deflection (призрачные копии вокруг мага), Fear, Invisibility, Barrier, Light\Obscure (поднимает сушёную тыкву, и облако темноты вылетает оттуда), Fly, Dispel, Mind Reading, Summon Ally и Detect\Conceal Arcana

### Второй (или последующий) визит - он же финальный бой

Рано или поздно персонажи узнают о том, кто стоит за нападением на них (и на музыканта). Финальное столкновение ждёт их в доме колдуна. На этот раз им никто не откроет и придётся пробиваться внутрь. Немой слуга попытается преградить им дорогу, как и раньше - но на этот раз отчётливо слышен барабанный бой и пение, доносящийся из подвального этажа...

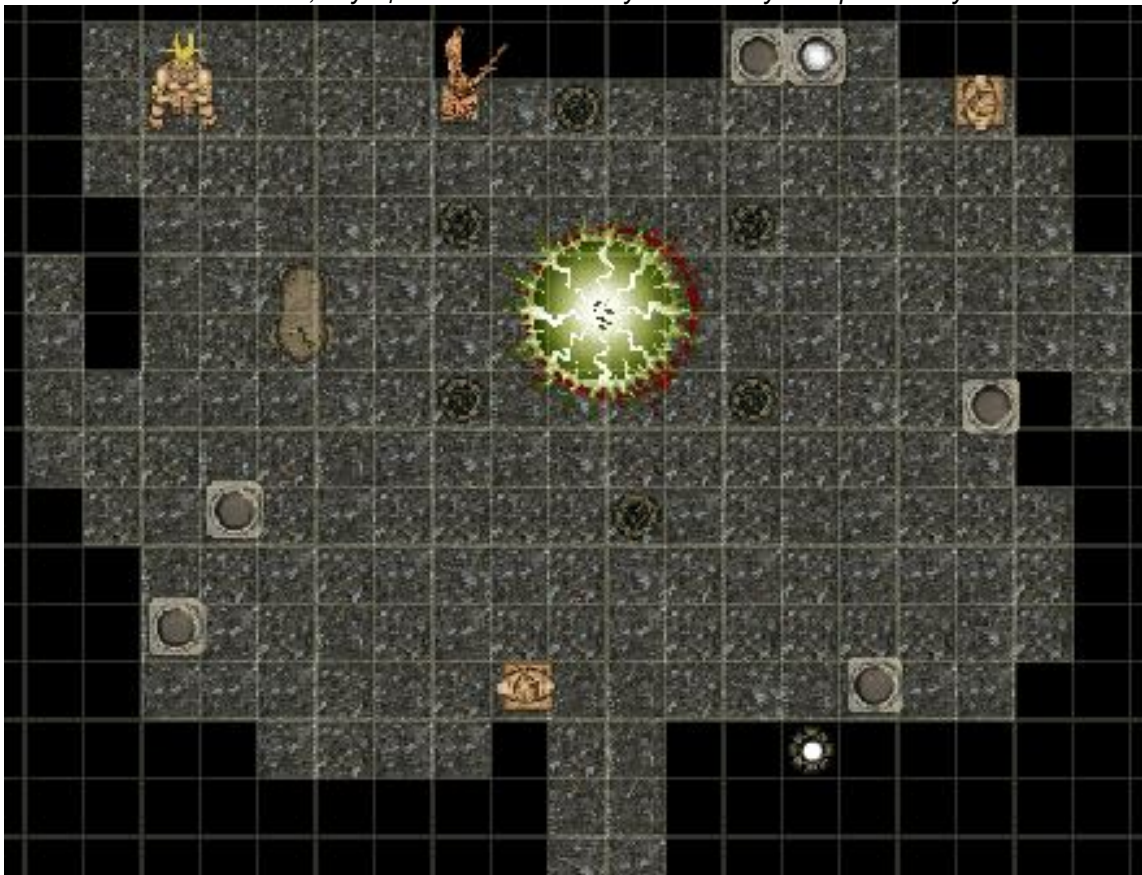
Подвал дома колдуна, на самом деле, естественная пещера. Здесь холодно и сыро, шаги персонажей эхом

отдаются от стен, смешиваясь с боем барабанов, доносящимся спереди. Пройдя по короткому коридору, персонажи оказываются в зале пещеры. Из-под потолка, от небольшого отверстия, спускается столб бледного света, выхватывая сложные рисунки на стенах, многочисленные сосуды, слепые глаза каких-то статуй... Два барабана у стен бьют сами собой, без музыкантов. В центре пещеры, под световым отверстием, на расчищенной площадке нарисована странная фигура, и лежат черепа орла, ягуара (с каменным шаром в челюстях) и человека, а также кости неизвестных вам существ и хрустальные фигурки. Если Куикстли похищен и персонажи не слишком теряли время, то он связан и лежит тут же, чуть в стороне от фигуры.

Бескровная победа. Бой с колдуном будет тяжёлым, но существуют варианты победы без шевеления пальцем. Если персонажи были достаточно умны, чтобы сопоставить все намёки по ходу дела, они могут догадаться, что если имя колдуна будет широко известно, ему нет смысла проводить ритуал. Тут им, кстати, мог помочь Куикстли – например, если сложить песню о нагуале, где упоминается его имя и выпустить на улицы в ночь праздника, то колдун уже проиграл – он мог “промыть мозги” официальным лицам, но не всему городу (и путешественникам, которые разнесут её по миру). Если персонажи скажут об этом колдуну, может получиться не менее красивая – и куда менее болезненная для персонажей сцена. Ицтли, конечно, злодей – но не дурак, и умеет признавать поражение. Это не единственный вариант, а всего лишь пример – возможно, ваши игроки придумают что-то не менее эффективное?

Сам нагуаль к моменту, когда появятся персонажи, висит, не касаясь земли, над начерченной фигурой в столбе зеленоватого свечения. Хорошая новость - он не выйдет из неё за время обряда. Плохая новость - магия ритуала даёт ему добавочную защиту - как эффекты заклинаний *atmog* и *deflection* (без подъёмов). Вы видите, как призрачные многоножки и жуки ползают по телу мага, появляясь из столба света. По ходу ритуала он будет полностью закрыт шевелящимся ковром из призрачных, светящихся многоножек, а появляющиеся в ходе магических жестов руки будут скорее хрустальными костями, чем руками живого человека...

*- Пошли вон, глупцы! Не стойте на пути к моему совершенству!!!*



Маг взмахивает рукой - и часть кувшинов у стен разбивается и оттуда сплошным потоком ползут змеи...

Змеи (по 2 на персонажа):

**Attributes:** Agility d8, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d4, Vigor d4

**Skills:** Fighting d8, Notice d12

**Pace:** 4; **Parry:** 6; **Toughness:** 2



## Special Abilities

- **Укус:** Str
- **Яд:** Тип Venomous.
- **Быстрые:** Змеи быстры. Если их инициатива - 5 и ниже, можно взять другую карту
- **Мелкие:** Атаковать змей трудно - атаки по ним идут с -2.

Обратите внимание - это настоящие змеи, хотя и разозлённые магией. Они по-прежнему боятся огня и подвержены прочим ограничениям обычных животных.

Тактика нагуаля:

Маг занят ритуалом, но может отвлекаться в процессе. Чем сильнее персонажи отвлекают его, тем более мощные меры он применяет, но в основном он занят именно ритуалом. Если персонажи наносят ему несколько ран, он может "перескакивать" через описанные ниже этапы. У него, как и ранее, 40 pp, и находясь в колдовской фигуре он восстанавливает по 1 в раунд. (Если не хочется возиться с подсчётами, просто считайте, что число power points бесконечно! Только хоть иногда экономьте заклинания).

На первом этапе (до получения ран от персонажей) он надеется на змей. Всё, что он сделает - усилит свою защиту (пытаясь наложить deflection или armor с подъёмом - при его параметрах это несложно). Внешне это будет выглядеть как дополнительные потоки призрачных жуков.

Если персонажи нанесли ему рану, колдун применит заклинание Fly и взмочет к потолку пещеры, не покидая тот самый столб света. Персонажи не смогут достать его с земли (хотя если у них есть копья или иное длинномерное оружие, могут попытаться атаковать колдуна снизу - потолок пещеры не настолько высок). Самое время вспомнить о метательном оружии и просто камнях и многочисленных колдовских фигурках, разложенных по пещере. (См. правила по импровизированному оружию!) На этом этапе колдун предпочитает атаковать уже знакомым, возможно, игрокам огненным дыханием (burst).

Получив две раны, колдун (всё ещё летающий, если его power points не стали опасно низки) швыряет вниз две деревянные фигурки, которые начинают расти и, коснувшись пола, превращаются в двух воинов в боевой раскраске:

Ожившие фигурки:

**Attributes:** Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

**Skills:** Fighting d6, Notice d6

**Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 9 (3)

**Gear:** Макана (Str+d8)

**Special Abilities:**

- **Броня +3:** Тело из прочного дерева.
- **Неживые:** +2 к выходу из шока; нет повышенного урона от прицельных ударов; неуязвимы для ядов и болезней.
- **Бесстрашные:** Неуязвимы для угроз и эффектов страха.

(Этот эффект считается за одно применение Summon Ally). Дальше он может вызывать новые фигурки по мере надобности через Summon Ally - но уже по одной.

Наконец, при трёх ранах колдун уходит в невидимость, растворяясь в воздухе. (Остаётся лишь слабое зеленоватое свечение, эффект ритуала - из-за него колдун, выкинул он подъём или нет, остаётся виден на броске Notice -4). По-прежнему вызывая фигурки, колдун также попытается использовать силу Barrier (стена зелёного пламени вспыхнет в выбранном им месте - по возможности за спинами персонажей или перед колдуном) и будет использовать силу Fear (призрачный смех, отдающийся эхом от стен, заставляет персонажей трепетать), в надежде загнать персонажей в огонь.

Обратите внимание, колдун - сильный противник (не жалейте на него мастерских bennie, кстати!), так что лобовое противостояние ему может быть весьма трудным. Но его слабое место - та брезгливость, которую уже видели персонажи. Если в колдуна плюнуть или совершить что-нибудь подобное, то в следующий раунд он не будет предпринимать ничего против персонажей - только кричать, ругаться, отчаянно счищать с себя следы...

## Список имён

По ходу дела ведущему могут потребоваться имена для второстепенных персонажей – встречаемых в городе, воинов-облисков, судей на базаре... Ниже приведён небольшой список, которым вы можете пользоваться (для персонажей используются настоящие имена центрально- и южноамериканских индейцев – их вы без особого труда

можете найти в сети). Эти же имена можно использовать для персонажей игроков.

#### Мужские имена:

Ичтака, Койотл, Матлал, Ночтли, Оллин, Глазопилли, Тепилцин, Эталполли, Виппона, Викэса, Куэна, Мэтво, Сикьятэво, Текамсех, Уоникия, Хонэни, Хэния, Чунта, Шикоба

#### Женские имена:

Амэдэхи, Винона, Кивидинок, Мэлила, Оэнэта, Пэква, Чузи, Уочиви

### Приложение про ездовых животных:

Ездовой ящер - этот небольшой хищный динозавр служит аналогом лошади в Империи, с той разницей, что это почти исключительно "скаковая лошадь", а не крестьянская лошадка (потому что ящера надо кормить мясом). Из-за холоднокровности ящеры - плохой выбор при путешествиях через горные перевалы.

**Attributes:** Agility d8, Smarts d8(A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d8

**Skills:** Fighting d8, Notice d8, Stealth d8, Swim d6

**Pace:** 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 9 (из них броня - 2)

#### Special Abilities:

• **Броня +2:** Шкура ездового ящера прочная и чешуйчатая

• **Зубы и когти:** Str+d6.

• **Размер +1**

• **Холодная кровь** - Ездовые ящеры плохо переносят холод, становясь вялыми и сонными. В прохладном климате ящер получает постоянную степень усталости. На холоде, требующем от человека тёплой одежды, ящер получает вторую неснимаемую степень усталости и порывается залечь в спячку - его надо постоянно понукать, и он способен только на простые действия (например, идти шагом). Степени усталости проходят обычным путём, когда ящер попадает в тёплую область.

### Боги Империи солнца.

Так как игроки могут захотеть создать жреца, равно как и столкнутся со жрецами, то здесь дано краткое описание основных имперских богов.

Существующий в Империи культ сравнительно молод. Мир вокруг, как верят облитеки, хрупок и ненадёжен и боги постоянно ведут борьбу с тёмными силами. До недавнего времени (чуть больше сотни лет назад) массовые жертвоприношения были обычным делом - так называемый Старый культ был весьма кровожадным. Но чуть больше сотни лет назад случилась Распря богов - вернувшийся из долгого изгнания бог Кецалькоатль победил прежнего главу пантеона, после чего запретил человеческие жертвоприношения (заменяв их приношениями животных и ритуальными кровопусканиями) и расколол пантеон - часть богов приняла его сторону и осталась почитаема в Империи, в то время как многие прежние боги утратили своё положение - им больше официально не поклоняются в государстве. Тогда же во главе Империи утвердилась нынешняя династия. (Обратите внимание - как и весь мир Империи солнца, описанные тут боги - весьма "клюквенный" вариант реальных богов Мезоамерики!).

**Уитцилопочтли** (Колибри-левша) - бог войны, а заодно огня и азартных игр. Его жрецы носят ритуальную красную раскраску на лице.

В распоряжении его жрецов есть силы, связанные с огнём и силой, но нет доступа к лечению.

Малые грехи: нападать вдвоём и более на одного (кроме заведомо более сильных противников), использовать метательное оружие против врага с ближним, нападать без предупреждения.

Значимые грехи: отступить из боя не последним, убить сдавшегося противника, отказаться от вызова без веских причин (увечье, болезнь и пр).

Смертные грехи: нарушить правила объявленного поединка или честной игры.

**Миктлантекутли** (Владыка царства мёртвых) - хозяин Миктлана (страны мёртвых), бог смерти. Так как подчинённые ему души решают судьбу покойника, он же - бог судей (и, так как он не позволяет своим жрецам лгать, в их обязанностях в Империи - разбор споров). Жрецы Миктлантекутли носят только чёрную одежду и не могут носить украшений. В их распоряжении силы, связанные с землёй, страхом и знанием.

Малые грехи: бросить тело человека без погребения, солгать (по неважному поводу).

Значимые грехи: нарушить волю покойного или порядок погребального обряда (включая грабёж захоронений)

Смертные грехи: Лжесвидетельствовать, выносить заведомо несправедливый приговор.

**Кецалькоатль** (Пернатый змей), бог радуги и солнца, бог-защитник и покровитель государственной власти, а заодно бог-лекарь. Его жрецы носят украшенные перьями маски (и не имеют права открывать лица не перед кем, кроме членов своей семьи и других жрецов – считается, что они служат государству и богу, так что не могут искать личной славы) и жёлтые одеяния. Дары этих жрецов включают силы связанные с лечением, светом и защитой. Малые грехи для жреца Кецалькоатля: открыть своё лицо перед малым числом людей (не более десятка), похвалиться своими достижениями, отказать в лечении и поддержке человеку из Империи солнца. Значимые грехи: перенебречь участием в государственных праздниках, добровольно открыть лицо перед большим скоплением людей. Смертные грехи: способствовать делам жрецов Старого культа.

**Такатекутли** (Владыка дорог) - бог путешественников и покровитель торговцев. Жрецы этого культа носят дорожные посохи со знаком этого бога, а их силы связаны с ветром, перемещением и водой. Малые грехи: отказать в малой помощи путешественнику (указать дорогу, поделиться едой и пр) без существенной причины, обманывать при пересчёте денег, продавать товар с изъёмом. Значимые грехи: Разрушить мост или завалить дорогу, вернуться из путешествия длиной более одного дня без прибыли (неважно, материальной или в виде новых знаний, которые могут использовать другие) Смертные грехи: бросить путешественника из Империи солнца в опасности вдали от дома, имея возможность ему помочь.

**Тлалок** - бог природы, кукурузы и дождей, а также обновления и перерождения. Жрецы этого бога носят на плечах звериные шкуры поверх обычной одежды. Его силы связаны с погодой, лечением и животными. Малые грехи: Есть мясо не самостоятельно убитого животного, обманывать земледельцев, отказываться от участия в сельскохозяйственных церемониях. Значимые грехи: Рубить деревья (иначе как для спасения собственной жизни), помогать пострадавшим от стихии (поражённым молнией, пострадавшим от наводнений и пр – считается, что эти люди вызвали гнев Тлалока). Смертные грехи: Сознательно сжечь поле, отравить источник и пр.