

На лондонском аукционе Гильдии антикваров-книжников всплыл фолиант неизвестного происхождения. Специалисты по юто-ацтекской языковой группе, переведившие текст, сначала не поверили прочитанному.

Первая часть книги описывала похождения жителей Атлантиды: купцов, паломников, ученых, музыкантов... Петляя по разным дорогам и перекресткам, путешественники описывали свои похождения, посещая многочисленные храмы, пещеры, горы и города. Некоторые путешественники упоминали Гору, которая, видимо, являлась важной для них.

Вторая часть оказалась иной. Атланты, в связи с грядущим климатическим катаклизмом, создали механизм погружения населения в массовый анабиоз с последующим опусканием всего континента под воду.

Через расчетное время (примерно 5 тысячелетий спустя) континент должен был подняться на поверхность планеты, переживая все катаклизмы под водой. Для подъема континента на поверхность были построены геотектонические двигатели, настроенные по принципу часового механизма. Время возвращения подозрительно напоминало наши дни!

На случай непредвиденных обстоятельств был предусмотрен план обратного аварийного погружения континента под воду. Его предусмотрели умные атланты – вдруг в момент всплытия на планету прилетит какой-нибудь внеплановый метеорит?

Проведя экстренную геолокацию акватории Атлантического океана, ученые сопоставили полученные данные и "пасторальные" путевые заметки. В центре Котловины Зелёного Мыса была идентифицирована вершина той самой Горы и остатки разнообразных развалин, предположительно "городов", а местами – следы дорог между ними.

Мониторинг состояния океанского дна показал, что Гора медленно (пока очень медленно!) движется к поверхности океана. Судя по всему, геотектонические двигатели перешли из спящего состояния в рабочий режим.

Беглый расчет геологов показал, что планета в страшной опасности. Запуск двигателей уже через несколько часов приведет к началу массовых извержений Огненного пояса Земли, разлому евразийского континента и извержению Йеллоустоуна.

Изучив Атлантический фолиант, надо найти местонахождение геотектонических двигателей и запустить программу аварийного погружения. Через 5000 лет Атлантида снова попробует всплыть, но это будут уже не наши проблемы!

**Кто вы:** экипаж исследовательского батискафа, погружающийся в глубины Атлантического океана.

**Как выглядит реальность:**

У вас есть карта местности и карта Атлантиды (результаты локационного сканирования дна). На карте видны останки Атлантиды – комплексы развалин (бывшие города) и останки дорожной сети (дороги и перекрестки). Они не указаны на карте местности, но при желании эту проблему можно решить.

**Что скрывает Атлантический фолиант:**

Заметки путешественников, которые помогут сориентироваться в Атлантиде. Подумайте, как это сделать!

Инструкция по аварийному погружению Атлантиды – указывает, как затопить её обратно. Расшифруйте инструкцию!

**Ваша цель:** включить программу аварийного погружения, заработав при этом максимальное количество баллов за взятые КП.

**Что делать:**

- сопоставить карту местности и карту Атлантиды, выяснить названия городов и их расположение на карте местности
  - при помощи Инструкции по аварийному погружению выяснить расположение входов в пещеры, через которые можно проникнуть к геотектоническим двигателям
  - добраться до геотектонических двигателей, следуя графической инструкции атлантов (легенды)
  - запустить программу аварийного погружения – прежде, чем Атлантида начнёт необратимое движение вверх
  - Если успеете, можно проникнуть в остальные города Атлантиды и "позаимствовать" культурные/материальные ценности
- Помните, что **Вход в Пещеру охраняет Кракен**, которого давным-давно поместил туда атлант Афанасий.

**Кракены обладают коллективной генетической памятью** и исправно размножаются, поэтому дожидаться смерти стража вам не удастся. **Кракен пропустит в пещеру только своего Повелителя, атланта Афанасия – либо того, кто предъявит пропуск на вход (Амулет).** В противном случае придется прорываться с боем, и вы потеряете баллы.

Амулеты в храмах идентичны (достаточно взять один, чтобы все кракены принимали вас за своего и не атаковали).

**Вы получаете баллы за взятые КП. Всего их 18 (24 для «Штиль»)**

- **12 основных КП (18 для категории «Штиль») даны точками на карте Атлантиды и делятся на разные группы:**
  - 6 КП - древние города, хранящие важную информацию.----- Стоимость такого КП = 8 баллов.
  - 6 КП (12 КП для категории «Штиль») - это просто древние города. ----- Стоимость такого КП = 8 баллов.
- **3 дополнительных КП – это входы в Пещеры, в которых атланты спрятали Геотектонические двигатели.**  
Стоимость соответствующего КП = 8 баллов.
- **3 финальных КП – это, собственно, сами Геотектонические двигатели.-----Стоимость такого КП = 24 балла.**  
**НО!** Если на входе в пещеру Кракен вступал с вами в бой, то сработает сигнализация и программа запустится криво.  
Поэтому все, кто не договорился с Кракеном по-хорошему(не имел Амулет), получают за все эти КП лишь по 12 баллов!
- Также у входа в одну из пещер могут всплыть медузы. Это очень редкий и малоизученный вид, они плавают стайками от 3х до 5ти особей, желательно поймать их всех. Каждая Медуза приносит вам 1 балл.

**Внимание! Будут ложные КП!**