



**DUNGEONS
& DRAGONS**

Пропавший крест
Епископа

Матвей Холодов

Оглавление

<i>Матвей Холодов</i>	0
<i>Матвей Холодов</i>	0
Предыстория.....	3
Зацепки приключения	3
Введение	3
Сцена 1. Храм Мистры.	3
Дальнейшие события:	4
Сцена 2. «Пьяная Фея».....	4
Дальнейшие события.....	4
Награждение опытом.....	5
Сокровища	5
Сцена 3. Дорога в логово Чёрного Ворона	5
Дальнейшие события.....	5
Награждение опытом.....	5
Сокровища	5
Сцена 4. Логово Чёрного Ворона.....	5
Дальнейшие события.....	5
Награждение опытом.....	6
Сцена 5. Финал.	6
Дальнейшие события.....	6
Награждение опытом:	6
Эпилог	6
Приложение А. Раздаточный материал	7
Приложение Б. Карты	8
Приложение В. Статистика НИП	11
Культист Ноктуса	11
Разбойник Чёрного Ворона	11
Элион(Священник)	12
Приложение Г. Описание мира Забвенных Земель	13
Краткое описание мира:.....	13
Боги Забвенных Земель.....	13
Изначальные боги:	13
Великие Боги:	13
Малые Боги:	13
Карта Мира	4

Украден священный артефакт — и теперь героям предстоит отправиться в опасное расследование, чтобы вернуть его епископу. Но чем глубже они погружаются в поиски, тем яснее становится: всё не то, чем кажется.

Приключение предназначено для отряда из персонажей 1-3 уровней. Героям предстоит столкнуться с трудностями, опасными противниками и раскрыть тайный заговор. Это приключение будет первым из серии ваншотов, рассказывающей о приключениях героев в городе Люмерия в придуманном мной мире Забвенных Земель.

Если вы ведёте приключение для отряда 1-го уровня персонажей, попросите игроков заранее подумать о том, какие опции (Заклинания, опциональные умения) они возьмут на 2-м уровне, чтобы в случае получения достаточного количества опыта, они могли быстро повысить уровни своих персонажей.

Приключение подойдёт для тех, кто любит классическое средневековое фэнтези и тем, кто хотел бы изучать совершенно новые миры мульти вселенной D&D. В **Приложении Г** вы найдёте краткое описание мира и его карту, чего будет достаточно для проведения всех ваншотов из серии.

Предыстория

В окрестностях города при загадочных обстоятельствах стали пропадать люди, сопровождавшие караваны, идущие из города или в него. В то же время происходит невероятное святотатство. Прямо из покоев епископа пропадает золотой крест с символом богини Мистры в центре. Этот крест является символом веры епископа Элиона и святейшей реликвией храма. Сам Элион подозревает в краже местную шайку разбойников под названием «Чёрный Ворон», которые уже довольно давно орудуют в окрестностях города. Чтобы найти пропажу он оставляет заявку в гильдии искателей приключений.

Зацепки приключения

Зацепка 1. Герои – группа авантюристов, только что прибывших в Люмерию. В поисках работы, они отправляются в гильдию искателей приключений.

Введение

Прочтите следующее:

Ваше приключение начинается в городе Люмерия, столице великой страны Эльдорания. Город, стараниями жителей и правительства, стала величественным и процветающим городом. Здесь, в столице, находится самая многочисленная гильдия магов и большой величественный храм Мистры, а также малый храм Мудрости Азута. Помимо прочего в городе есть гильдия искателей приключений, стрельбище, где тренируются лучники, бараки наёмников и таверна «Пьяная Фея».

Вы, недавно прибывшие в этот город, волею судьбы оказываетесь в Гильдии Искателей

Приключений. Здесь вас встречает Эльфийка по имени Тианея, предлагающая вам задание.

Попросите игроков представить и описать своих персонажей друг другу.

Выдайте героям **раздаточный материал 1** (см. Приложение А).

Отыгрыш Тианеи

Тианея – молодая эльфийка возрастом около ста лет, с русыми волосами и зелёными глазами. Она обладает очень доброжелательной улыбкой и нежным высоким голосом. Она недавно стала управляющей в гильдии искателей приключений и постоянно волнуется.

Попробуйте отыгрывать её, как очень взволнованную молодую девушку, которая из-за волнения постоянно что-то путает или роняет.

Цитата: «Добро пожаловать в Гильдию Искателей Приключений! Я Тианея, буду рада вам помочь. В гильдии как раз есть задание, которое никто не берёт.».

Сцена 1. Храм Мистры.

После того, как Тианея выдаёт задание героям, она предлагает им обратиться за дополнительной информацией к самому Элиону в храме Мистры. Когда герои покинут здание гильдии попросите их сообщить вам походный строй и примерный маршрут. Для наглядности используйте **карту Люмерии** (Приложение Б).

Маршрут от гильдии до храма займёт примерно 40-50 минут.

Прочтите следующее:

Вы приближаетесь ко входу в огромное белокаменное здание с резным фасадом и огромными, деревянными чёрными воротами по сторонам которых стоят двое монахов в бело-голубых одеяниях. Завидев вас, они достают из-за спины посохи и принимают боевую стойку. Один из них обращается к вам.

Монах сообщает героям, что храм закрыт на время расследования и никого не допускают внутрь. Герои могут попытаться убедить монаха пропустить их, выполнив успешную проверку Харизмы (Убеждение) со сл. 15 или просто предъявив свиток, выданный в гильдии.

Вы оказываетесь в высоком вытянутом на север помещении. Под сводами которого вы видите живописные фрески и гобелены, свисающие вдоль стен. Это помещение состоит условно из двух частей – преддверия прямоугольной формы и круглого помещения на север от входа. В конце помещения у северной стены вы видите огромную, уходящую под самый потолок статую женщины, руки которой подняты вверх и на ладонях лежит шар из чёрного камня, излучающий лёгкий едва заметный магический свет.

У ног статуи вы видите алтарь и жаровню. У этой жаровни спиной к вам стоит на коленях мужчина в бело-лазурном одеянии, слегка лысоватый, пожилой, но на вид довольно крепкий. Он возносит руки к статуе, и вы видите, как свечение шара на секунду гаснет, а затем появляется вновь. Монах, который

зашёл в помещение в след за вами, обращается к вам.

Монах говорит героям, чтобы они подождали здесь, а сам отправляется к епископу. Спустя минуту он подзывает героев жестом руки.

Когда герои подойдут прочтите следующее:

Вы оказываетесь перед алтарём, позади которого стоит кресло, обитое бархатом и украшенное резьбой на подлокотниках и ножках. Мужчина лет пятидесяти садится в кресло. Его лицо испещрено морщинами и имеет довольно серьёзный каменный вид. И обращается к вам.

Отыгрыш Элиона

Элион – не слишком улыбчивый, серьёзный мужчина. Он постоянно славит богиню, которой служит. Он будет общаться с героями кратко и по делу. Стараясь склонить героев к тому, что именно Чёрный Ворон выкрал его крест.

Цитата: «Гнусные разбойники совершили великое святотатство, они осквернили этот храм. Осквернили нашу веру. Да настигнет их справедливая кара».

Дальнейшие события:

Элион рассказывает, что два дня назад, ложась спать, он оставил свой крест и цепочку на тумбочке. На утро же, обнаружил, что на тумбе осталась лишь цепочка. Он описывает, как выглядит пропавший крест.



Если персонажи спрашивают Элиона о том, кто ещё имеет доступ в покои, он сообщает, что вместе с ним здесь живёт его дочь Элиара, которая, однако, сейчас заперта в собственной келье, так как совершает ритуал, в ходе

которого, она должна провести восемь дней в медитации.

Персонажей также может заинтересовать святящийся шар на руках статуи. Элион старается отделаться от вопросов сообщая лишь, что это артефакт, доставленный ему из старого разрушенного храма Мистры далеко на севере. Он также не раскрывает, кто именно доставил этот шар, ссылаясь на монахов, служащих в храме.

Герои, успешно совершившие проверку Интеллекта(Природа) со сл. 15 могут понять, что эта сфера сделана из Апостофа – редкого камня, который некогда обрабатывали только горные дварфы и создавали из него лишь самые особенные изделия.

Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта(Магия) со сл. 10 могут понять, что сфера излучает некую божественную энергию.

Элион сообщает героям, что если они хотят найти банду Чёрный Ворон, то им стоит пойти в таверну «Пьяная Фея». Сам же он знает лишь, что они где-то на севере.

Сцена 2. «Пьяная Фея»

Если герои всё же решат посетить таверну, чтобы получить информацию. Прочитайте следующее:

Вы видите, в тридцати футах впереди, как люди массово бегут из деревянного здания, над дверью которого красуется вывеска «Пьяная фея». Они кричат бессвязные слова, среди которых вы слышите: «Разбойники!»

Герои могут попытаться застать разбойников врасплох. В таком случае, попросите каждого, кто будет входить в таверну совершить проверку Ловкости(Скрытность) и сравните её со значением пассивной Мудрости(Восприятие) разбойников. (см. блок статистики разбойников в **Приложении В**). В случае провала никто не будет застан врасплох.

Когда герои окажутся внутри прочтите следующее:

Вы оказываетесь в небольшом помещении. Здесь находятся несколько деревянных столов вдоль стен, в центре помещения находится очаг, над огнём которого жарится свинья. Здесь сейчас нет посетителей вместо них вы видите несколько человек в чёрных одеяниях с капюшонами. Их лица закрыты масками и один из них держит за бороду дварфа притягивая его к себе через барную стойку.

Если герои не застали разбойников врасплох, прочтите:

Один из разбойников поворачивается и говорит: «Господа, у нас гости!»

В этот момент тот, что держал хозяина таверны, отшвыривает его об стену и тот теряет сознание на 1к10 минут.

Рекомендуемое количество противников в этой сцене от 3 до 6 в зависимости от величины отряда. Когда разбойников остаётся 1-2, они пытаются сбежать из таверны используя отход и рывки.

Для удобства отслеживания перемещения в бою можно использовать боевую карту «Пьяная Фея» из **Приложения Б**.

Дальнейшие события

Когда хозяин «Пьяной Феи»(Дварф Губерт Чернобород) очнётся, он сообщит, что по слухам логово Чёрного Ворона находится в катакомбах под «старым городом». Местом в восьми часах пешего пути на север от города.

Если герои расспросят трактирщика о слухах, то он делится с ними следующей полезной информацией:

- Элион не всегда был Епископом, ранее он был паладином, однако оставил эту деятельность и стал священником.
- У Элиона есть дочь, которую никто никогда не видел.
- Ходят слухи, что дочь родилась мёртвой и сама Мистра даровала ей жизнь, поэтому Элион считает её мессией.
- С торговых караванов помимо грузов стали пропадать и люди.

Отыгрыш Губерта Черноборода:

Губерт – добродушный мужчина-дварф, который очень гордится своим делом и репутацией. Он обожает шутить и крайне пренебрежительно относится к Эльфам.

Он крайне благодарен отряду за своё спасение и будет очень радужен и предложит им бесплатную еду и ночлег в качестве награды.

Цитата: «Господа, я безмерно счастлив, что в столь чёрный день моей жизни, вы оказались здесь!»

Герои могут также попытаться захватить одного из разбойников в плен и допросить. Захваченный разбойник неохотно делится информацией и рассказывает что-либо только, если герои обязуются его отпустить или они его запугают. Для успешного запугивания попросите героя проводящего допрос пройти проверку Харизмы(Запугивание) со сл. 20.

Если герои смогут договориться или запугать разбойника то, он сообщает следующее:

- Логово Чёрного Ворона находится в катакомбах под «Старым Городом»
- На пути к логову ожидает отряд из банды, который нападёт на любого проходящего по дороге.

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между героями, если они одолеют разбойников и узнают информацию о местонахождении Чёрного Ворона.

Сокровища

На телах убитых разбойников герои находят 10 серебряных монет. Красные маски на половину лица и чёрные плащи.

Сцена 3. Дорога в логово Чёрного Ворона

Когда герои будут готовы покинуть город и отправится к логову Чёрного Ворона, попросите их сообщить вам походный строй и прочтите следующее:

Вы покидаете город через северные ворота и отправляетесь по вымощенной камнем дороге, которая вскоре превращается в обычную грунтовку. Спустя три часа ходьбы вы подходите к тихому перекрёстку и оказываетесь на распутье трёх дорог. Вдоль дороги растёт лес и здесь вы видите небольшие луга по правую руку.

В лесу у дороги поджидает восемь разбойников. Если герои не знают о засаде, то разбойники получают преимущество при проверке Ловкости(Скрытность), которая противопоставляется значению пассивной Мудрости(Восприятие) героя, идущего впереди. В противном случае попросите героев выполнить проверку Мудрости(Восприятие) противопоставленную проверке Ловкости(Скрытность) разбойников, чтобы

определить, кто из персонажей будет застан врасплох.

Дальнейшие события

Разбойники в случае победы не убивают героев. Вместо этого они оставляют их без сознания и захватывают в плен, складывая всё их снаряжение отдельно. Перейдите к сцене 4.

Награждение опытом

Если герои одержат верх над разбойниками, разделите между ними 200 опыта.

Сокровища

На телах противников герои находят: чёрные плащи, маски и в общей сложности 10 золотых монет.

Сцена 4. Логово Чёрного Ворона.

Если герои побеждают в схватке с разбойниками на дороге. Прочтите следующее:

Спустя ещё пять часов пешей ходьбы вы прибываете к руинам Старого Города. Здесь у небольшого люка, на расстоянии двадцати футов от вас сидит мужчина с длинными чёрными волосами, в серой фетровой шляпе. Его лицо обрамлено чёрной бородой. Он курит трубку и при виде вас, кажется очень удивлённым. Но удивление быстро возвращается в снисходительную улыбку.

В случае, если герои проиграли, прочтите:

Вы приходите в себя и слышите голоса. Они звучат несколько приглушённо спустя мгновение вы понимаете, что на ваших головах мешки, в ртах кляпы, а руки связаны за спиной. Вы беспомощно лежите на холодном каменном полу.

Здесь в помещении находится Калдек – главарь Чёрного Ворона и ещё три наиболее приближенных к Калдеку разбойника. Помещение представляет собой небольшую комнату без окон с одной единственной дверью и напоминает каземат. Когда герои приходят в себя с них снимают мешки и садят на стулья. После чего Калдек садится перед ними и начинается разговор.

Отыгрыш Калдека

Калдек – крайне самоуверен. Он общается с героями, как с пришедшими к нему в гости, используя слова «Господа», «Дорогие гости» и «Друзья». Постарайтесь отыграть этого персонажа, так будто это благородный человек волею судьбы вставший на путь преступности.

Цитата: «Господа, я надеюсь мы все сохраним здравомыслие и любезно друг друга слушаем.»

Дальнейшие события

Не зависимо от того, сами герои пришли или были схвачены. Калдек расскажет им правдивую

историю о сотрудничестве с Епископом Элионом, что при ограблении караванов, они похищали людей и доставляли их в храм, взамен Элион платил золотом и использовал свои связи в городской страже, чтобы те закрывали глаза на происходящее.

Он сообщает следующую полезную информацию:

- С декаду назад его люди доставляли в храм особый груз из старинного дварфийского дворца в виде огромной каменной сферы, от которой исходила странная энергия. После доставки груза Элион отказался платить обещанные 3000 золотых и тогда Калдек прокрался в его келью и выкрал крест. После того, как он доставил крест в логово, начали происходить странные вещи. Катакомбы стала заполнять непонятная зелёная жижа, которую они вынуждены каждый день собирать. Главарь банды склонен полагать, что это из-за некоего проклятья креста.
- Он также раскрывает героям, что Элион некогда был паладином, но он нарушил клятву данную Мистре и использовал запретное заклинание, чтобы влюбить в себя одну эльфийскую женщину, с которой у него позже родилась дочь. Ходят слухи, что после того, как Элион стал клятвопреступником, он пришёл в храм Мистры и молил о прощении стоя на коленях у статуи три дня и три ночи. Мистра услышала его и даровала ему крест со своим символом в знак прощения, однако он не должен был покидать этот храм ни на минуту.

Калдек отдаёт крест, но просит, чтобы герои разобрались со священником и ему не важно, сделают ли это они сами или же предадут его суду.

Награждение опытом

Если герои получают крест разделите между ними 400 опыта.

Сцена 5. Финал.

Когда герои вернуться в город и попадут в храм прочтите следующее:

В помещение не проникает ни один лучик света снаружи. Все световые окна завешаны и лишь лёгкое синеватое свечение сферы на руках статуи озаряет светом помещение храма. За алтарём в красном одеянии сидит Элион.

Когда вы оказываетесь внутри вы слышите, как за вашей спиной запирается замок снаружи двери. Элион поднимает правую руку вверх. Происходит вспышка света и в его руке появляется крест, который вы принесли.

Элион сам начинает бой, так как надеется одолеть персонажей и использовать их в будущем ритуале воскрешения бога смерти Ноктуса. Помимо Элиона в помещении находятся четверо членов Культа Ноктуса, двое за спиной Элиона и двое за спинами у персонажей. Сравните проверку Ловкости(Скрытность) Культистов(см. блок статистики в Приложении В.) и значение пассивной Мудрости(восприятие) героев, чтобы определить, кто будет застан врасплох.

Для определения атак и доступных заклинаний смотрите соответствующий блок статистики в **Приложении В.**

Когда хиты Элиона падают ниже десяти он свирепеет и с криком «Теперь я здесь божество!» восстанавливает половину потраченных хитов. Когда это происходит сфера в руках статуи начинает светиться кроваво-красным и Элион получает иммунитет ко всем видам урона пока сфера цела. Он переходит в рукопашный бой и начинает использовать ячейки заклинаний для увеличения урона своих атак (см. **Божественная слава** в блоке статистики Элиона).

Чтобы одолеть Элиона, героям необходимо разбить сферу. Считайте что сфера имеет КД 5 и 10 хитов. Если героям удастся сбить сферу с рук богини, то от падения она разрушится сама. Элион в этом случае, пропускает один ход из-за ошеломления.

Дальнейшие события

Если герои начинают проигрывать бой, то вы можете сами выбрать подходящий момент и прочитать следующее:

С лестницы слева вы слышите душераздирающий крик девочки: «Отец! Что происходит?!». Это Элиара, вы видите, как в этот момент её глаза окутывает синее свечение. Голос из детского превращается в голос взрослой женщины. А сама девушка поднимается в воздух и медленно опускается к тому месту, где стоит Элион.

Элиара становится аватаром Мистры и та говорит с Элионом через неё. Все герои восстанавливают свои хиты. А Мистра обращается к Элиону и говорит, что карает его и лишает силы навсегда. Она поглощает красное свечение из сферы, и та превращается в пыль. А затем освобождает тело Элиары.

Если же героям удастся одолеть Епископа, то Элиара спускается и стабилизирует его, а к этому времени в храм подоспевает городская стража и арестовывает Элиона. Элиара понимает, что произошло, увидев мёртвых культистов, и просит героев оставить её одну.

Отыгрыш Элиары

Элиара – юная полуэльфийка четырнадцати лет. Она не видела другой жизни, кроме как в храме. У неё очень мягкий, спокойный и тихий характер. Она будет постоянно прижимать к себе посох и сильно стесняться незнакомцев в разговоре.

Цитата: «Простите, мне тяжело осознать всё, что здесь произошло. Я прошу вас, оставьте меня»

Награждение опытом:

По завершении приключения разделите между героями 800 опыта.

Эпилог

Элион попадает в тюрьму, а герои получают компенсацию от гильдии искателей приключений в размере пятисот золотых монет. Однако им ещё предстоит узнать, какое зло скрывает в себе этот город. И какие тайны несёт в себе культ Ноктуса.

Приложение А.

Раздаточный материал

Раздаточный материал 1:

Задание

Его светейшество Епископ великого храма Мистры
г-н Элион Светозарный. Оставил запрос для искателей приключений:

"Не позднее двух дней назад из моих покоев пропал золотой крест
с символами богини нашей Мистры в центре.

Сим прошу отыскать его и по возможности пригнать вора
и законному ответу,

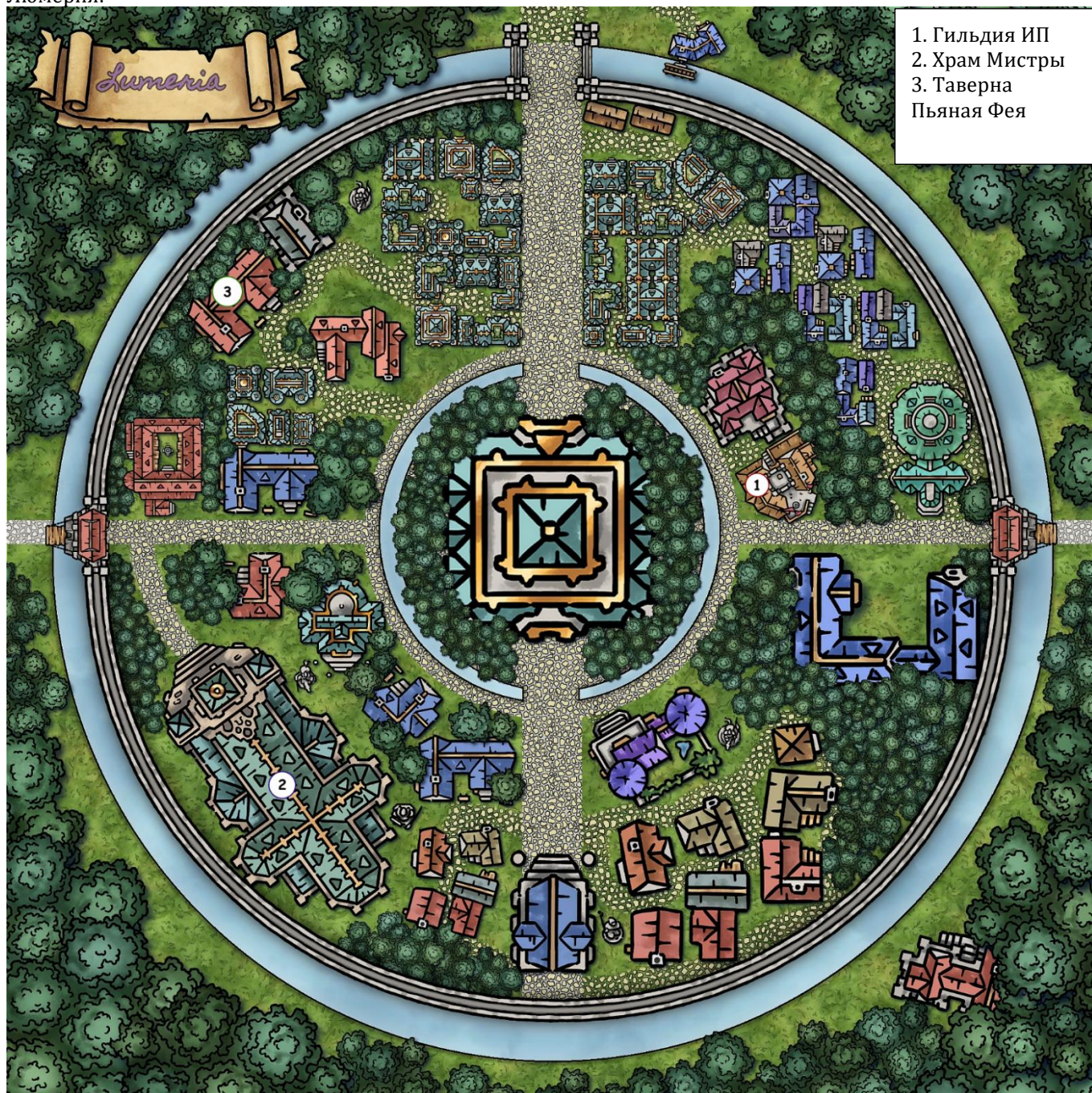
так как я имею склонность полагать, что крест был украден."

За выполнение задания его светейшество обещает награду в 500 золотых монет.

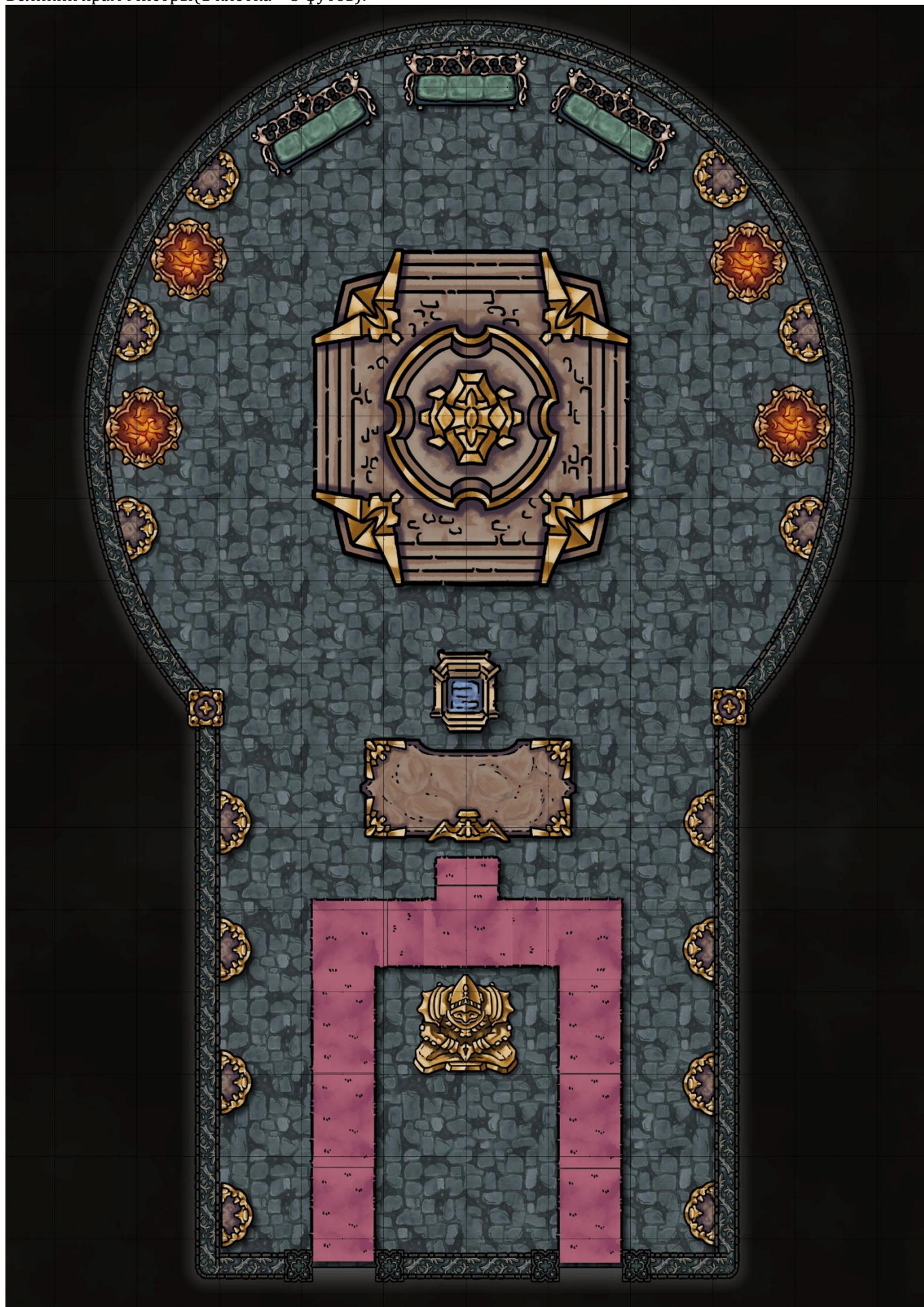
Задание выдал: Тианя, мл. представитель гильдии.

Приложение Б. Карты

Люмерия:



Великий храм Мистры(1 клетка = 5 футов):



Пьяная Фея(1 клетка 5 футов):



Приложение В. Статистика НИП

Культист Ноктуса

Средний Гуманоид, Нейтральный

Класс брони 12 (Кожаный Доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки: Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания город

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Жертва. Особенность. Касание. Потратить все текущие хиты, чтобы восстановить X хитов цели, где X количество потраченных хитов.

Разбойник Чёрного Ворона

Средний Гуманоид, Хаотичный Нейтральный

Класс брони 12 (Кожаный Доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания Арктика, город, лес, побережье, пустыня, холмы

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Лёгкий Арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80 футов/320 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Элион(Священник)

Средний Гуманоид, Хаотичный Нейтральный

Класс брони 13 (Кольчужная броня)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Религия +5, Убеждение +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания город

Божественная Слава. Священник может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если священник потратит ячейку 2-го уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1-го.

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): свет, священное пламя, чудотворство;
1 уровень (4 ячейки): лечение ран, направляющий снаряд, убежище;
2 уровень (3 ячейки): божественное оружие, малое восстановление;
3 уровень (2 ячейки): духовные стражи (имеют форму исчадий), рассеивание магии.

ДЕЙСТВИЯ

Булава. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящего урона.

Приложение Г. Описание мира Забвенных Земель

Краткое описание мира:

Мир Забвенных Земель большой и разнообразный. Он поделён на несколько стран и регионов. Семь из них управляются великими орденами, во главе которых стоит сильный лидер. Не все из этих орденов придерживаются законного мировоззрения, например Орден Чёрного Рассвета контролирует регион Тёмные Просторы и предводитель этого ордена Торн Угрюмый собирает войско, чтобы пойти войной на прочие земли и установить мировое господство. Орден Теней – квинтэссенция человеческого порока. Под его эгидой существуют такие гильдии, как Гильдия Воров и Гильдия Ассасинов. Первые тащат в свои закрома всё, что плохо лежит и обладают огромным количеством тайной информации. Вторые берут заказы на убийство, их не волнуют политические конфликты важно лишь две вещи, цель и достойная оплата.

В каждом регионе есть своя столица и несколько маленьких городов и ферм. Столица обычно представлена крепостью и окружающими её улицами и домами. Некоторые крепости и города окружены рвами и частоколом, а другие окружены магическими барьерами или находятся под защитой мифических существ. Города соединены дорогами, которые проходят через дикую местность, поля, пустыни и леса, населённые огромным количеством разнообразных существ. В лесах и заброшенных городах нашли укрытия всевозможные чудовища и негодяи, которые то и дело нападают на проезжающих мимо путников и близлежащие сёла и города.

Боги населяют отдельный континент, который окружён океаном и сокрыт туманом от посторонних глаз. Боги не вмешиваются в дела людей и лишь даруют своё благословение паладинам и жрецам, которые несут их слово в мир. Боги находятся в состоянии непрерывной войны друг с другом, и эта война длится уже несчётное число лет и проявляется катаклизмами, обрушивающимися то и дело на мир людей. Сила этих существ столь ужасна, что, выйдя за пределы их континента, может разрушить мир обычных существ. Божественная сущность непостижима для простых смертных, и они не имеют физического воплощения.

Боги Забвенных Земель

Изначальные боги:

Божество	Мир-е	Домен	Символ
Ноктус, Иссушитель Снов	ХЗ	Смерть	Череп
Крагус, Дарующий Жизнь	ЗД	Жизнь	Инь-Янь

Великие Боги:

Божество	Мир-е	Домен	Символ
Калидор, Повелитель Ветров	ХД	Буря	Спираль
Эланис, Хранитель Света	ЗД	Свет	Семиконечная звезда
Тамарис, Владычица Теней	НЗ	Обман	Полумесяц
Гаргатос, Господь Войн	ХД	Война	Красный треугольник
Мистра, Леди Тайн	ЗД	Знание	Наложённые друг на друга звёзды и кольцо
Бордан, Защитник Земли	ХД	Природа	Древо

Малые Боги:

Божество	Мир-е	Аспект	Символ
Мирус, Вечный Странник	ЗД	Странствия	Свёрток карты
Эстелия, Хранитель Звёзд	ХД	Мечты	Шестиконечная звезда
Калдос, Гладь Вод	НН	Реки, Озёра	Две параллельные волнистые линии
Кирус, Господин Мглы	ХД	Тайны	Кости
Сарен, Хранитель Воспоминаний	ЗН	Воспоминания	Узелок
Калдис, Падший Воин	ХЗ	Бой	Меч на щите

