

101 ИДЕЯ ДЛЯ ЛОКАЦИЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

1. Александрийская библиотека является проектом мощной космической силы. Эта сила построила зал-лабиринт, в котором хранится копия каждого когда-либо написанного тома, хотя многие из них уступили разрушительному действию времени. Говорят, что Александрийская библиотека соприкасается с любой другой библиотекой, когда-либо построенной странными межпространственными путями.
2. Колодец Мимира — это кладезь знаний; те, кто пьют его воды, могут узнать много великих тайн. Но остерегайтесь тех, кто попытается это сделать, потому что их проход обязательно увидит самый любопытный и злобный бехолдер, отрубленная голова мертвого бога, оживленная для защиты волшебного колодца.
3. У древнего короля была великая тайна, которую он унес с собой в могилу. Перед смертью он выкопал маленькую ямку, в которую был нашептан секрет. Из этой ямки выросло шепчущее растение, которое с тех пор бормочет тайну короля.
4. Город Толлан когда-то находился под присмотром небесного существа. Злые боги завидовали городу и стремились его разрушить. В великой битве эти боги были убиты защитником города, но их тела упали на землю и застряли. От этих трупов исходил ядовитый смрад, и город был покинут.
5. В саду Гесперид золотые яблони растут в тени могучего великана, который охранял их во время посадки. Этот великан превратился в камень, хотя считается, что он все еще может оказывать влияние на мир с помощью каких-то мистических средств. Любой, кто посмеет украсть золотые яблоки из этого сада, должен остерегаться проклятия окаменевшего великана.
6. На протяжении веков было построено множество лабиринтов, но ни один из них не является таким же коварным, как межпространственная тюрьма Гибель Героев. Любой, кто войдет в единственную дверь в этот волшебный лабиринт и отойдет достаточно далеко, чтобы потеряться из виду, не сможет снова найти дверь. Если есть какие-то средства спасения, их еще предстоит найти.
7. Говорят, что бог-кузнец владеет гигантской доменной печью, почти отдельным зданием. В этой магической структуре можно расплавить что угодно, даже бессмертие. Это единственный известный способ лишить бога этого качества. Многие злые силы дорого заплатили бы за один день использования этой печи.
8. Еще до эпохи человечества бог Осирис был расчленен своим братом. Жена мертвого бога искала части своего мужа и мумифицировала каждую из них там, где нашла. На месте каждой такой мумификации строилась гробница. Эти многочисленные гробницы Осириса стоят по сей день, и до сих пор хранят останки бога.
9. С видом на одну гавань находится Колдовской камень. Этот огромный валун, стоящий на вершине тонкого каменного столба, считается опорным пунктом для злой магии. Здесь часто собираются ведьмы и темные силы. Истории гласят, что стояние на камне в течение девяти ночей привлечет внимание злых духов, стремящихся заключить темные договоры.

10. Рядом со входом в царство Хель находится пещера, известная как Утесная пещера. В этом месте прикован пес Гарм, страж мертвых. Независимо от того, какой путь вы выберете, чтобы добраться до врат Хель, вы всегда будете проходить пещеру Скалы и должны иметь дело с ее чудовищным обитателем.
11. Расположившись посреди моря ледяных потоков, Долина Вечного Солнца согрета солнцем, которое здесь никогда не заходит. Из-за условий освещения и изолированности долины сложилась поистине причудливая экосистема, в которой можно собрать много странных материалов.
12. В кратере потухшего вулкана сейчас существует озеро, в центре которого находится Остров Волшебников. Этот небольшой каменный остров когда-то был кораблем чародея, прежде чем соперник превратил его и его капитана в камень. Трудно сказать, какие волшебные сокровища были заперты на Острове Волшебников после его необычного создания.
13. Равнина Вигрид должна стать местом Последней Битвы, где боги и их враги разделят взаимное уничтожение в конце времен. Некоторые путешествовали туда и с тех пор вернулись, сообщив, что видели вспышки грядущих событий. Большинство этих видений связаны с гибелью путешественника и окружающих его людей.
14. В горе есть пещера, которая когда-то была дворцом бога земли. Этот бог насадил изумительный сад, который все виды животных мира могли посещать парами. Одно за другим существа мира ели плоды сада бога земли, зарабатывая изгнание из его дворца. Когда все виды мира были изгнаны из дворца, бог земли ушел на небеса; судьба его сада неизвестна.
15. В поисках прощения богов легендарный царь Мидас обнаружил, что проклятие, лежащее на его личности, может быть смыто рекой, протекающей через его королевство. Всякий, кто найдет эту реку, разбогатеет, ибо ее дно покрыто золотым песком, последним остатком проклятия Мидаса.
16. На Поле Подвигов боги регулярно встречаются на совете. Для отчаявшихся это может быть идеальным местом для шпионажа или поиска аудиенции у богов. Вызовут ли такие действия божественный гнев, еще предстоит увидеть, поскольку смертным еще предстоит найти эту неуловимую равнину.
17. Есть место, где погибло много кораблей. Всё из-за монстров, которые не позволяют ни одному судну уйти, и это же место является домом для тех моряков, чьи суда попали в удушающие хватки монстров. Они обитают внутри разлагающихся кораблей, доставивших их сюда, и сформировали свое собственное общество.
18. На вершине безымянного холма находится Камень Мудреца, монолит, отдаленно напоминающий голову. Его лицо выглядит вечно спящим, но мифы говорят о том, что Камень Мудреца разговаривает с прохожими. Истории утверждают, что если Камень Мудреца широко раскрывает свою пасть и позволяет путешественникам спуститься по шахте его горла, эти путешественники попадают в мифическое подземное царство.
19. Скала, известная как Небесное Колесо, напоминает не что иное, как огромный жернов. Это зрелище многих религиозных церемоний, в частности свадеб, и считается, что любой младенец, прошедший через отверстие в колесе, навсегда защищен от болезней.

20. Есть порт, частично построенный на определенном рифе. Этот риф представляет собой тело морского чудовища, которое в древние времена выбросило на мелководье и превратилось в скалистый материал, из которого сегодня состоит риф. Город был бы опустошен, если бы нашли способ вернуть монстра к жизни.
21. На вершине безымянной горы в глуши раньше располагался Замок Дитя Дракона, дом древнего тирана и колдуна. Хотя крепость с тех пор превратилась в ничто, местный фольклор гласит, что любой, кто отважится подняться на эту гору среди густого утреннего тумана, найдет Замок Дитя Дракона и узнает, что его повелитель жив и здоров.
22. Небесные врата хорошо охраняются, и не только ангелами. Через эти массивные двери видно бесплодное, пустое поле, и для нечестивцев, проходящих через ворота, это все, что они находят. Только праведники, прошедшие через небесные врата, попадают в рай.
23. Есть остров под названием Наксос, где шумный бог вина Бахус проводит свой ежегодный фестиваль. Тот, кто отдыхает и наслаждается здесь, видит чудеса, выходящие за рамки всех виданных удовольствий, но он также может найти гибель. Тем, кто задерживается слишком долго, суждено навсегда присоединиться к Высшему карнавалу Бахуса.
24. Стол Лоу, на самом деле скрижаль титанических размеров, является остатком древней культуры. На ней непонятным языком написан юридический кодекс давно умершей цивилизации. Никто не знает, что это за законы, но мудрецы вывели некоторые из них, и каждый в пределах дневного пути, кто нарушил один из них, был найден мертвым в течение нескольких часов после совершения преступления. Другие, но похожие смерти в этом районе также приписывались скрижали, хотя эти несчастные не нарушали ни одного из известных законов.
25. Там, где река Стикс впадает в землю мертвых, стоит Белая Скала, груда выбеленных костей, обозначающая точку, за которую ни один смертный не должен заходить. Те, кто увидит Белую скалу, а затем проплывет мимо нее, виновны в нарушении границ; они могут столкнуться с гневом богов.
26. Кажущаяся Пустота – это пропасть между мирами. В то время как эта нижняя пустота определенно кажется пустой от всего, что стоит посетить, осторожный путешественник, всё же может найти внутри странные места, если он знает тайные способы добраться до них.
27. Если отправиться достаточно далеко на запад, можно найти Место, Где Стоят Небеса, на краю земли. Это самая высокая пропасть в мире и отмечает место, где встречаются земля и небо. Между этими двумя поверхностями вставлено лезвие медного топора. Никто не знает, откуда взялось это лезвие и можно ли его вынуть. Некоторые говорят, что если его убрать, небо рухнет.
28. Серый Монолит — древнее сооружение, построенное во славу давно забытого бога. Считается, что он заброшен, и мало кто ездит сюда по какой-либо причине. Те, кто часто его видят, находят таинственные подношения у подножия святыни. Они также, вероятно, сообщают, что слышат призрачные голоса, шепчущие ужасные секреты.

29. Стариками говорят, что раньше озеро Босомтве находилось в дне пути на север, но однажды ночью оно переместилось через землю на свое нынешнее место. За озером наблюдает богиня, о силе которой свидетельствуют таинственные блуждающие огоньки в его новом болотистом месте.
30. Водное царство Тлалокана - последнее пристанище смертных, погибших от утопления, штормов и болезней, передающихся через воду. Широко распространено мнение, что души, посланные сюда, вечно счастливы, но некоторые провидцы считают иначе. Если не соорудить экспедицию в это место, правда об этом никогда не будет известна.
31. Есть священная роща, где феи проводят поклонение. Смертные, осмеливающиеся войти в этот мистический круг, обречены на ослепление и болезни от лесных сил, охраняющих рощу, до тех пор, пока не будет заслужено искупление в глазах этих непостоянных существ.
32. В подземном царстве Шибальбы стоят Дома Испытаний. Эти адские сооружения были построены существами из преисподней, чтобы испытать тех, кто отважится сюда отправиться. Есть рассказы о великих героях, которые погибли или сошли с ума всего за одну ночь в этих жутких строениях наполненных неведомыми ужасами.
33. Когда новый король коронован, его отводят в Зал престолов, в котором покоится каждое из сидений, использовавшихся королями, правившими до него. В рамках коронации новый король восседает на тронах каждого из своих предшественников и получает часть их знаний и власти.
34. В храме, известном как Святилище Баальбека, находится волшебный говорящий идол. Он существует только для того, чтобы отвечать на вопросы верующих, и каждый паломник награждается ответом на любой вопрос, который он задает один раз в жизни. Ответ, хотя и загадочен, но всегда верен.
35. Дворец Дина — одна из самых одиноких крепостей, когда-либо построенных. Построенный в ледяных горах на севере из материалов, впитывающих самые холодные бризы, замок настолько неумолим, что живущая здесь ледяная великанша разлучена со своим божественным мужем, потому что он считает ее дом слишком негостеприимным.
36. Говорят, что существует гигантское ягодное дерево высотой с сам мир. Ягоды этого необъятного дерева — солнца, изливающие свой свет на различные миры. Проходя через внутренние проходы этого полого дерева, путешественник может добраться до любого из множества мест на планах.
37. В любое время странная, неземная музыка наполняет Долину Пана Причуд. Никто не знает, что именно порождает эту мистическую песню. Все, кто отправляется на расследование, сходят с ума от мощной и опасной мелодии.
38. Истории рассказывают о земле, которую патрулирует великан по имени Скретчер. Всех, кого поймает этот изверг, привязывают к специальному столу. Те, что короче стола, растягиваются на стойке до тех пор, пока они не будут в размер стола; те, что длиннее стола, расчленяются до тех пор, пока не поместятся на нем.
39. Где-то в легендарном доме божеств находится Трон Богов, с которого все можно

увидеть. Истории говорят, что трон иногда остается без присмотра. Смертный может ненадолго сесть на него и мельком увидеть то, что он больше всего желает увидеть.

40. На краю мира, где садится солнце, находится Бездонное ущелье, самый глубокий из известных каньонов. Любой, достигший этого ущелья, может отправиться в него и получить доступ к недрам земли — даже ко дворцу бога солнца. Какие чудеса существуют в любом из этих мест, можно только представить.
41. Храм Земли — это не здание; это замечательная пещера. На стенах этой пещеры начертано множество спиралевидных рисунков-рун, которые можно использовать для раскрытия невообразимой силы, скрытой глубоко под землей.
42. Камни друидов в Ситлефте в далеком прошлом были армией, обращенной в камень противоборствующим волшебником. Говорят, что существует определенное заклинание, которое вернет эту армию к жизни на службе у заклинателя. К сожалению, на каменную армию было наложено странное заклинание, сделавшее ее численность не поддающейся учету; точная численность армии неизвестна.
43. Мавзолей в Галикамассе — памятник богатому царю. Ти. Тщеславный правитель, увидев, как строятся пирамиды для других царей, решил построить еще более высокую гробницу. Его мавзолей включает в себя полноразмерную пирамиду в качестве крыши, поддерживаемую бесчисленными каменными колоннами на многоуровневой платформе. Весь покрыт золотыми сосудами.
44. Однажды целомудренная богиня влюбилась в пастуха Эндимиона. Ее товарищи, не желая, чтобы она забывалась, погрузили мужчину в вечный сон в особой пещере. По сей день влюбленная богиня присматривает за стадом спящего человека, которое пасется рядом с его пещерой. Горе тому глупцу, который побеспокоит благословенное стадо пещеры Эндимиона.
45. Остров Благословенных — блаженное место, где герои, благосклонные к богам, удаляются, чтобы жить вечно в мире. Интересно, что это еще и место последнего упокоения всех титанов, даже тех, кто в свое время противостоял богам.
46. Божественный обманщик, Локи, был заточен богами в пещере. Змея вечно плюет ядом в лицо бога-изгоя, но бессмертная жена Локи готова перелить яд в постоянно расширяющееся озеро яда за пределами пещеры. Если рост этого озера не прекратится, его яд может повлиять на близлежащие поселения.
47. Где-то на севере есть необъятное царство монстров и опасностей. Здесь обитает странная раса людей, которые могут появляться и исчезать по своему желанию. Некоторые отправились на поиски источника этой силы, но никто не вернулся.
48. Где-то на юге: земля, навеки окутанная темнейшими тучами. Здесь на поверхности земли встречаются чахлая растительность и подземные существа. Большинство из тех, кто сюда попадает, быстро превращаются в пищу для чудовищных жителей, но некоторые находят необычные сокровища.
49. Высоко над землей парит прогулочная баржа Короля Пиратов: плавно летящее чудовище размером с город. Тиранический правитель предоставляет убежище всем, кто преследуется по закону; немногие законники осмеливаются следовать за своими обвинениями в это пристанище преступников.

50. Однажды у водопада Франанга бог-изгой укрылся от своих собратьев. Здесь этот бог построил невидимый дом с тысячей комнат, образующих невидимый лабиринт. Боги щедро вознаградят смертного, который найдет путь в самое сердце дома — бог, который там обитает, не потерпит такого вторжения.
51. Эльгабал — это скала, упавшая с неба одной бурной ночью. В то время как астрологи могли бы назвать его метеоритом, существует зарождающийся культ, который считает иначе. Этот культ построил храм у ног своего бога Эльгабала и бдительно защищает его от богохульников, которые осмелились бы попытаться добывать руду из их небесного божества.
52. Известный бард был убит, а его тело брошено в реку Хебрус. Дух барда теперь бродит по реке, распевая грустные песни в безлунные ночи. Никто не знает, что нужно, чтобы освободить эту несчастную душу.
53. Колосс высотой с самое высокое здание в настоящее время стоит посреди гавани. Именно здесь много зим назад злой волшебник оживил гигантскую статую, приказав ей атаковать город. Колосс вернулся в свое неодушевленное состояние, когда волшебник был убит, но, по слухам, палочка, которую волшебник использовал, чтобы оживить его, лежала на дне гавани.
54. На заре времен забытое божество создало множество божественных сокровищ. Когда его силу окружили завистливые младшие боги, он спрятал своё сокровище на дне Воды Драгоценных Вещей. У этого колодца эти сокровища все еще ждут, чтобы их извлекли.
55. Гробница Первого Императора — чудесное место, спроектированное не только как резиденция, но и как копия империи. Каждая комната чудесной гробницы представляет собой масштабную модель одной провинции. Покои Первого Императора представляют собой увеличенную модель Императорского дворца. охраняемый ряд за рядом керамическими солдатами.
56. Скала Рассвета — это место рождения солнца. В некоторых легендах говорится, что если бы солнце каким-то образом вернулось в это место, его можно было бы убить, как и смертного. Другие утверждают, что при совершении определенных магических обрядов здесь можно создать новое солнце.
57. Некоторые мудрецы предположили, что все текущие воды, от мирских до магических, происходят из одного источника. Этому Источнику Всех Рек приписывают множество особых сил, и говорят, что там обитает множество редких существ. Никто из тех, кто пытался доплыть до этого причудливого места, так и не вернулся, чтобы рассказать правду.
58. Остров Эгир — волшебное место, потому что он находится рядом с подводным дворцом морского бога. Погода переменчивая, под волнами можно увидеть странные фигуры, сюда съезжаются паломники со всего мира.
59. Так же, как все реки в конечном итоге впадают в море, все моря в конечном итоге впадают в подземную преисподнюю. Многие вещи, потерянные в море, нашли свой путь в этом темном царстве. Именно здесь впервые возникла раса нагов и они провозглашают эту нижнюю область своей родиной.

60. Местные крестьяне могут привести посетителей к легендарному Кургану Великанов, где две огромные скалы отмечают могилы каких-то огромных захватчиков. Когда-то строители пытались вырезать плиты из этих грубых надгробий, но во время работы слышали таинственную музыку, доносящуюся из-под земли. С тех пор никто не осмеливался приближаться к кургану.
61. Среди опор, которые, как говорят, держат небо в воздухе, есть Небесные Столпы, башни, найденные на краю мира, за которыми наблюдают могущественные стражи. По крайней мере, однажды эти башни подверглись нападению не в попытке покончить с миром, а для того, чтобы привлечь внимание богов.
62. Озеро Авернус — самое грязное место. Над ним плывет вонючее облако ядовитого газа, настолько едкого, что птицы из кожи вон лезут, чтобы не перелететь через водный путь. Большинство согласны с тем, что этот вонючий пар неестественен, но никто еще не нашел способа снять проклятие с озера Авернус.
63. У ворот в преисподнюю стоит волшебная скала ловушки. Любой, кто прикоснется к этому возвышающемуся камню, становится заключенным внутри него и не может сбежать без магической помощи извне. Точные обряды и заклинания, использовавшиеся для освобождения узников этой зловещей скалы, утеряны.
64. Особый правитель пустынного королевства, чья королева родом из гористой, окутанной джунглями земли, построил для нее знаменитые Висячие сады на искусственном горном хребте. Этот рай содержит сложную систему орошения, которая имитирует тропический лес. Ходят слухи, что в искусственных горах спрятано бесчисленное множество секретных ходов и хранилищ.
65. В храме Зевса стоит гигантская статуя этого бога, полностью сделанная из драгоценных металлов. Это, пожалуй, самая дорогая скульптура из когда-либо созданных. Церемонии открытия Священных игр проходят у подножия этого памятника, традиция, ради которой останавливается даже сама война в стране-основателе игр.
66. Где-то существует плавучий город, построенный на глубоком безмятежном озере. Фундамент этого города построен из удивительно крепких плотов неизвестной конструкции. Многие строители мечтают раскрыть секреты строительства Плавающего города.
67. Река Ахерон — это река Скорби, по которой перевозчик Харон перевозит мертвых в загробный мир. Те из живых, кто достаточно смел, могут переплыть эту реку один раз, но только один раз; обратный путь запрещен под угрозой божественных проклятий.\
68. Река Флегерон — это Река Огня, еще одно средство попасть в страну мертвых. Здесь нет перевозчика, и никто не пытался переплыть ее, потому что Река Огня горит ярче любого известного пламени. Все, даже бессмертная душа, подвергшаяся воздействию этого нечестивого пламени, сгорает дотла и уже не подлежит восстановлению.
69. Дикое племя людоящеров, давно затерянное в тумане времени, похоронило своих мертвецов в месте под названием Курган Дракона. С высоты кажется, что этот огромный курган имеет форму дракона. Говорят, что любой, кто проходит по краю Кургана Дракона, получает магическое благословение, но также говорят, что дух

дракона защищает это место.

70. Река Коцит — Река Стенаний, последняя из водных артерий, протекающих через преисподнюю. Немногие посмеют думать об этой реке как о средстве передвижения, ибо это река не воды, а страдающих душ, которые в своем несчастье пытаются полакомиться теми, кто приближается к ней.
71. Серапеум — это храм бога, который, как говорят, поддерживает мир так же, как руки его статуи поддерживают стены храма. Статуя, сделанная из дерева, далеко не символ величия и силы, ибо она изъедена червями и заражена крысами. Тем не менее, рассказы говорят, что если эту статую снести, мир рухнет.
72. Отпечаток Рук — это скала, на которой выжжены отпечатки ладоней гигантского бога. Для некоторых это место поклонения, но другие стремятся только использовать магический остаток, который непреднамеренно оставил старый бог. Что можно сделать с этой остаточной мощностью, еще предстоит выяснить.
73. На далеком берегу колониальная держава когда-то основала город Роннак. Когда год спустя сюда прибыло судно снабжения, города Роннак уже не было. На его месте стоял только деревянный столб, на котором было вырезано его имя. Не было никаких признаков какого-либо бедствия, но о жителях города больше ничего не было слышно.
74. Небеса свежих бризов — это царство, куда достойные могут попасть после смерти. В этом месте дует ласковый, целебный ветер, способный излечить от недугов любого смертного, попавшего туда. Любой, кто ищет такое чудодейственное средство, должен быть предупрежден, что тем, кто вдыхат ароматный ветерок, трудно будет оставить это занятие.
75. В некоторых историях упоминается Небеса Разбитых Горшков, место, куда грешники отправляются в наказание. Эта земля - место коррозии и разложения. Только души умерших могут остаться здесь, не обратившись в прах. Все остальное, что попадает сюда, распадается в мгновение.
76. Дом Пыли — это место, где души умерших сидят в полной апатии, пьют дусл и едят камни. В одном конце дома есть куча корон, каждая из которых принадлежит давно умершим и забытым королям, которые являются слугами Дома.
77. Долина Забвения — это место, где души, которым еще предстоит родиться, пьют воды реки Леты, чтобы забыть свои прошлые жизни. Для некоторых это место просто фантазия; но другие жаждут его найти, чтобы избавиться от чувства вины, которое они чувствуют.
78. Когда боги ходили по земле, одна из таких сил устроила зимний лагерь на вершине Снежной горы, забыв, что его смертные слуги умрут от холода. Ни один из этих вассалов не покинул своего патрона, когда они замерзли насмерть. Бог, пораженный их верностью, превратил гору в гробницу для своих слуг, которых до сих пор можно увидеть заключенными в ее лед.
79. Где-то в семи морях существуют Сталкивающиеся острова, пара небольших скалистых островков, между которыми протекает канал. Любой, кто путешествует по этому обрамленному скалами каналу, обнаружит, что Сталкивающиеся острова приближаются, чтобы уничтожить их. Существуют ли средства для безопасного

прохождения этого коридора, неизвестно.

80. Все подношения, сделанные богам, в конечном итоге оказываются в одном и том же месте, в котле гигантских размеров. Здесь подношения из твердых материалов измельчаются и смешиваются с жидкими дарами для приготовления различных эликсиров богов. Любой смертный, пьющий из этого великого котла, может стать бессмертным или вообще прекратить свое существование, в зависимости от того, какое варево смешивается.
81. Берег Трупов, у подножия Древа Мира, Иггдрасиль, представляет собой ужасное царство, где мертвецы лежат гниющими на земле. Эти трупы пожирают змеи, которые также грызут корни Иггдрасиля. Тем, кто путешествует по великому дереву, следует быть осторожными, чтобы не заблудиться и не оказаться здесь.
82. Фаросский маяк, помимо того, что служит средством защиты кораблей от посадки на мель, также является популярным храмом бога или моря. Это самое длинное сооружение из когда-либо построенных, а святилище на его крыше считается идеальным местом для вызова погоды.
83. Звонящий Трюмгьол — волшебные ворота в давно забытом замке. Любой, кто прикасается к воротам или пытается пройти через них, магическим образом оказывается заключенным в их замке. Только тот, у кого есть ключ, может открыть Звонящий Тримгьол и с его помощью освободить тех, кто попал в ловушку магии врат.
84. Не зная о новых распрях между своим богом и богиней озера, священник установил свой храм на острове посреди местного водного пути. В отместку богиня озера заставила это место погрузиться под воду, и с тех пор оно известно как Затерянный остров. Сокровища, потерянные вместе с островным храмом, так и не были найдены.
85. Желтый — цвет земли, поэтому великий водный путь, пролегающий на дне мира, известен как Желтые источники. Источники тесно связаны со смертью, возможно, потому, что говорят, что черви, пожирающие мертвых, пьют из этих вод. Многие горняки отказываются копать слишком глубоко, опасаясь близости Желтых источников.
86. У скалы, именуемой Люди-Столы, когда-то сидели короли страны, вкушали свой последний обед перед тем, как повести свои армии к победе против мощной силы вторжения. Некоторые говорят, что присутствие такого большого количества великих лидеров оставляет за столами психический остаточный образ, который можно использовать для получения силы или вдохновения.
87. Мир плоский, а не круглый, и в его центре находится Дворец Четырех Ветров. Этот храм имеет отверстие в массивном каркасе в каждом из сторон света. Каждый бог, связанный с каждым из этих направлений, считает это место священным и сразит любого, кто посмеет выступить против дворца и его обитателей.
88. На острове в неприступном море древнее и простое племя проживает в тени горного хребта, на котором давно вымершая раса варваров вырезала гигантские статуи мифологических персонажей. Никто не знает, как эти статуи были вырезаны столь примитивным племенем.
89. Ворота Иштар — это и вход в город, и святыня в честь своего тезки. Это наиболее

часто используемая точка доступа в город, поэтому многие удивляются, узнав, что она обладает чудесными магическими свойствами. Только жрица Иштар может раскрыть этот магический потенциал, и сделать это без свидетелей было бы невозможно.

90. Посетители потустороннего Зала Гимли обнаруживают, что комнаты внутри совершенно пусты. Пророчество гласит, что этот зал останется таковым до времени последней битвы, после которой выжившие боги объявят Гимли своим домом. Это пророчество сделало зал средоточием магии предсказания.
91. Кто не слышал о таинственном Клифф-Сити? Когда-то здесь жила многочисленная цивилизация, по крайней мере, так утверждают исследователи. Но остались только здания. Нет ни инструментов, ни произведений искусства, ни физических останков. Либо та культура, которая была здесь, давно исчезла, либо ее никогда не существовало.
92. На небесах Полка Павших — это место, где величайшие воины добра содержатся в стазисе до времени последней битвы. Любой, кто сможет прокрасться мимо божественного хранителя этого чудесного места, сможет украсть одну из этих душ.
93. Гора Машу охраняет восход солнца. Любой, кто хочет иметь дело с небесным шаром, должен сначала обойти эту коварную гору и гигантских зверей, которые здесь обитают. Гигантских животных можно победить в бою, но их также можно отговорить словами, поскольку эти мифические существа обладают силой речи и разума.
94. Сами боги боятся войти в Зал Короля Гигантов, ибо это могущественное существо является предводителем гигантов и титанов, противостоящих им. Возможно, такое маленькое и незначительное существо, как смертный, сможет проникнуть в эту титаническую крепость, чтобы исполнить волю богов или разграбить ее многочисленные сокровища.
95. Царство Дня — это земля на краю света, в которой обитает солнце. В этом светящемся саду растения приносят драгоценные камни, сверкающие вечным солнечным светом, а не плоды. Многие охотники за сокровищами стремились получить драгоценный камень из этого царства, и многие исследователи искали, что существует за его пределами; никто не вернулся.
96. Басни рассказывают о семи пещерах, из которых человечество впервые появилось в начале времен. Многие ищут это легендарное место, ибо говорят, что оно хранит в своих стенах секреты самой жизни. Враги человечества тоже ищут эту пещеру, но по другой причине: эти пещеры также считаются местом, где человечество может быть полностью уничтожено.
97. В долине Энна, где живет богиня весны, всего один сезон. Леса вечно цветут, а озеро всегда теплое. Богиня иногда уезжает, чтобы навестить своего бессмертного мужа. В это время злые силы сговорились похитить царящую там вечную молодость.
98. Хранитель Жара — волшебная крепость, окутанная неугасимым пламенем. Многие пытались войти и забрать сокровища, которые, по слухам, хранились внутри. Ни одному не удалось, так как волшебные слова, способные погасить пламя, давно забыты.
99. На вершине далекой горы, вдали от пашни, стоят заброшенные руины древней

столицы. Судя по всему, когда-то это был процветающий мегаполис, что заставляет задуматься, как он мог процветать в таком отдаленном и бесплодном месте. Возможно, когда-то климат был другим, а может быть, в этом отдаленном городе есть нечто большее, чем кажется на первый взгляд.

100. Гигантский храм Артемиды — это больше, чем просто место поклонения: это также одно из самых космополитических торговых мест, когда-либо построенных. В мраморных куполах и золотых колоннах этого массивного комплекса встречаются паломники и торговцы из самых отдаленных стран. Почти все можно купить здесь, и почти все когда-то было подношением.
101. Лес Ходдмимира существовал еще до появления множества миров, и он будет существовать еще долго после того, как они исчезнут. В этом вечном лесу обитают древние нестареющие звери. Эти существа странствуют по космосу, потому что благодаря Лесу Ходдмимира все леса мистическим образом связаны.