

РУКОВОДСТВО ПО ЛОТТЕ

*Добро́й доро́ги,,
путни́к*



L{Ø}TT

*Мир бого́в и учёных,, ве́к революций и полукровок,,
бесконечная тропы в неизвестность*

Лотта



ЭТОМ ФАЙЛЕ ОПИСАНЫ НЕКОТОРЫЕ особенности сэттинга,, именуемого в общем виде *Лоттой..* Здесь приведены его основные отличия от описаний в Книге Игрока и некоторые важные элементы мироустройства,, например,, несколько карт и описание божественного пантеона..

Введение

Лотта была создана мной,, Мароном Глясе,, и моим хорошим другом в 2016 году для проведения текстовой ролевой игры в интернете.. Тогда уже были заложены некоторые элементы сэттинга,, которые остались в нём до сих пор..

Спустя год я начал играть у этого же друга в ДнД,, и спустя ещё год – основал собственную группу,, в которой стал Мастером.. При подготовке уже к первой игре я подумал,, что работать в созданном кем-то ранее мире мне не очень удобно.. С самого начала я писал приключения самостоятельно,, а потому иногда некоторые идеи расходились с теми или иными аспектами лорда Забытых королевств,, под который заточены многие детали и описания в Книне Игрока.. Тогда мною было принято решение сразу же создать свой сэттинг,, чтобы эти проблемы мне не докучали с той силой.. Заодно было бы удобно иметь собственоручно созданную карту,, в которой объекты имели бы подходящее моим играм расположение.. И так,, шаг за шагом,, я понемногу развивал мир..

Конечно,, я бы не смог записать всё мироустройство в pdf-файл на столь малое количество страниц,, так что здесь будут лишь ключевые особенности.. Остальное будет открываться за игровым столом.. Приятного знакомства..



Я и мои игроки(ни) в Каледонском Лесу

География Лотты

Лотта или Материк

Лотта и Материк,, в сущности – просто два разных названия одного и того же крупного континента посреди моря.. Лотта – официальное название Материка,, но для удобства понимания Лоттой я буду чаще называть весь мир (континент с островами),, а Материком – сам континент..

На Материке расположено большинство крупных городов всей Лотты.. Всего,, самых больших,, на Материке 7,, каждый со своими особенностями: Элион,, Неовин,, Дэн Кзеро,, Сипнисэ,, Аподин,, Провли Нито и Мойраститэ.. О каждом из городов и соответствующих им областях далее будет рассказано отдельно..

Остров Ти Мними

Ти Мними – восточный крупный остров,, на котором находится ещё один важный для Лотты город – Десте.. Морские пути между островом и Материком очень развиты,, существует множество способов быстро добраться в любую из сторон или отправить любой груз.. В горах на Ти Мними растут особо редкие виды растений и обитают особо редкие виды животных.. Многие сведения подтверждают,, что когда-то давно Ти Мними был частью Материка,, а Аподин и Десте были одним городом,, но века разделили их простором моря..

Острова Плейсе

На западе Лотты расположено большое скопление островов под общим названием Острова Плейсе.. Среди них есть один особенно крупный – Зерд.. В горах на островах живут самые крупные племена Горных Эльфов,, в лесах обитают Лесные Эльфы,, а по берегам этих островов и в море вокруг них находятся многие поселения Морских Эльфов.. В тех же горах обитает несколько Древних Металлических Драконов..

Остров Фанкума

Юго-западнее Островов Плейсе расположился Остров Фанкума,, полностью покрытый горными перевалами.. Ни один корабль не возвращался оттуда,, поэтому доподлинно неизвестно,, что же всё-таки находится на нём.. Поговаривают,, что он полон Виверн и Драконов,, но может быть,, там спрятано что-то ещё..

Остров Мейонектина

На Юге от Материка находится Мейонектина,, небольшой остров,, покрытый лесами.. Существуют предположения,, что он когда-то откололся от Материка.. Мейонектина покрыт лесами,, полных разными необычными животными и растениями.. Сама Магия,, говорят,, ходит человеческими ногами по этому острову..

РЕГИОНЫ ЛОТТЫ

К а р т ы и о п и с а н и я

Лотта



От высокой и пыльной Штелкроуни
лишь одна дорога до самого Кромеша,,
и это твоя дорога

Города

Элион

Яркий свет,, отражённый от многочисленных куполов и стёкол,, словно растекался по улицам Элиона.. Он быстро проскальзывал мимо бессчтного количества магазинчиков и забегаловок,, мимо жилых домов,, он не останавливался и на широких площадях.. Его жизнь была так же суетлива,, как жизнь любого в этом городе..

Элион по праву считается столицей Лотты.. Все торговые пути проходят через Элион,, император Лотты проводит заседания в Элионе,, в Элионе заключается абсолютное большинство крупных сделок.. Элион – культурный центр Лотты,, самые крупные открытые библиотеки находятся именно здесь.. Большинство известных учёных людей,, писателей и писательниц,, художников и художниц жили большую часть своей жизни именно в Элионе.. Императорские волшебники всегда считались самыми обученными и проверенными магами Лотты..

В Элионе и его округе находится множество школ и университетов,, в том числе и магических.. Сам город,, как и вся область,, выглядит аккуратно и чисто настолько,, насколько это вообще возможно; архитектура выполнена преимущественно в нейтральных и благородных тонах.. Многие предприниматели,, работающие законными методами,, начинают свой путь отсюда,, так как здесь просто найти полезные связи и заключить нужные контракты.. Область Элиона окружена аурой закона и порядка,, здесь если и возникают поводы волноваться о безопасности своих знакомств и дел,, то точно можно быть уверенными,, что в случае чего – любой прописанный закон будет выполнен с точностью до запятой..

Герб Элиона: три золотые звезды и в центре грифон (на красном фоне)



(Авторка гербов – [Артерия](#))

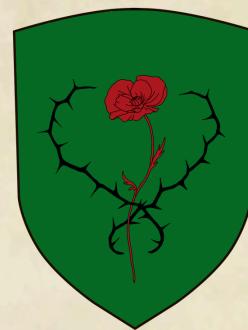
Неовин

Неовин принял его в свои объятия,, пусть и не самые тёплые,, легко и быстро,, без всяких лишних вопросов и разговоров.. И разве стоило ожидать иного от поросшей мхом таверны,, близкой к лесу настолько,, что большинство окон в дешёвых комнатах были заперты ветвями намертво?? Здесь каждый упирал не один десяток скелетов в свой затёртый шкаф.. И вряд ли кто–то намеревался ворошить чужое прошлое..

Неовин в чём–то можно считать антиподом Элиону.. Нет,, это не преступная столица,, это не забытые руины.. Но если в Элион приходят за возможностью обрести известность,, власть,, деньги,, связи,, то в Неовин приходят,, чтобы обрести покой.. Сюда часто переезжают те,, кто хочет тихо и мирно провести последние годы жизни.. Здесь приключенки и приключенцы находят кров,, когда устают от жизни в постоянных поисках и странствиях.. В Неовин приходят те,, кто хочет скрыться из вида общественности,, залечь на дно.. Здесь живут те,, кто не смог найти себе места во всём остальном мире.. Не стоит ожидать радушного приёма в каждом доме,, однако вы можете быть уверенными,, что вашему покоя здесь не помешают..

Округа Неовина покрыта сплошным лесом **Тин Поли**.. Даже края самого города находятся внутри леса.. Сам Тин Поли очень богат на множество невиданных в других краях растений и животных.. Бесчисленное количество явственных товаров именно отсюда попадает на рынки по всей Лотте.. Лес так же обеспечивают надёжную защиту от мира вокруг,, позволяя укрыться не только в Неовине,, но и в одном из поселений в лесу,, о многих из которых знают только те,, кто сами однажды случайно на них наткнулись..

Герб Неовина: красный цветок мака,, окружённый тёрном (на зелёном фоне)



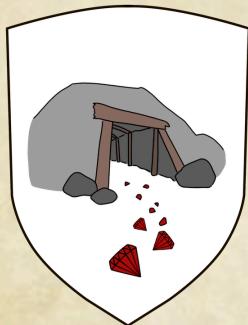
Дэн Кзеро

Каменная пыль осела на моём нёбе,, на дне лёгких,, на лице и на кончиках пальцев,, а ведь до прибытия в Дэн Кзеро оставалось ещё несколько часов.. Никаким количеством выпитой воды не получалось смыть это неприятное ощущение внутри.. По прибытии в городской трактир я сразу захотел обсудить вопрос пользования ванной.. По странному взгляду трактирщика (и,, возможно,, по его измазанной чем–то коже) я догадался,, что ванна в этом городе самая настоящая роскошь..

Дэн Кзеро – город,, с одной стороны которого простирается непроходимый Тин Поли,, с другой – каменная пустошь,, с третьей – горная цепь.. Сам город расположен у подножия самой крупной горы Лотты – Штелкроуни.. Никакие торговые пути не доходят до этой области.. Караваны не могут пережить условия каменной пустыни.. Пробираться через горные перевалы,, везя с собой большой груз,, кажется невозможным.. Пересекать Тин Поли,, не идя вдоль реки – идея самоубийственная.. Все эти факты,, казалось бы,, должны исключить возможность существования и развития этого города.. Но те руды,, те материалы,, что располагаются лишь в этой области,, позволяют жителям работать и выживать..

Абсолютное большинство поселяется в этой области не от хорошей жизни.. Рабочие переезжают сюда семьями,, прекрасно понимая,, что сами скорее всего уже не покинут шахт,, однако в надежде своим долгим и упорным трудом обеспечить своих детей более счастливой жизнью.. Однако и те зачастую просто продолжают дело родителей,, надеясь на лучшую жизнь уже своих детей.. Те же,, кто руководит работой в области,, чаще всего и вовсе не посещают этих мест.. Так город,, чьи запасы руды могли бы обеспечить прекрасные условия жизни,, превратился в место,, куда попадают лишь потеряв надежду на любой другой способ выжить..

Герб Дэн Кзеро: вход в шахту и дорожка из рубинов (на белом фоне)



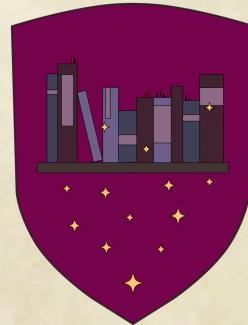
Сипнисэ

Я знал,, что лес перед Сипнисэ будет покрыт льдом,, но в глубине души надеялся,, что в самом городе будет где согреться.. Разумеется,, мои надежды были напрасны,, и всю неделю нахождения там я засыпал с трудом а просыпался резко и рано.. Однако я был столь близок к разгадке,, что отступать было поздно.. Я чувствовал,, что один из местных точно знает,, как открыть врата..

Сипнисэ был построен магами,, которые желали оградить себя от остального мира.. Небольшой,, но плотно забитый зданиями город,, ограждён горами и лесом.. Нежеланные гости редко проникают сюда,, а те,, кому назначено оказаться в городе,, попадают в него вне зависимости от своего желания.. Магам удалось достичь покоя и единения в этом вечно холодном krae..

В Сипнисэ обустроено большое число закрытых школ.. Самые искусные учёные и маги преподают лишь тем,, кто действительно жаждет знаний.. Тем,, кто готов ради них на всё.. Элион полнится теми,, кто желает быстрого успеха.. В Сипнис уходят те,, кто жаждет большего,, чем могут представить себе простые смертные.. Сюда попадают те,, чьи идеи оказываются слишком сложны и непонятны для общества.. Те,, кто опережают время.. Или те,, кто желают его подчинить..

Герб Сипнисэ: книжная полка,, с которой осыпаются звёзды (на пурпурном фоне)



Аподин и Десте

Есть те,, кто верит в теорию раскола.. Есть те,, кто считает её бредом безумцев.. Но найдётся ли кто—то,, кто не мечтает однажды увидеть с берегов Десте огни маяков Аподина?? Найдутся ли те,, кто не полюбит запах моря,, разделяющего столь похожие,, но столь разные города?? Найдутся ли равнодушные к тем красотам,, что дарят оба этих города??

Аподин,, один из двух пустынных городов Материка,, по праву считается самым многоликим городом Лотты.. Со всего света самые искусные архитекторы съезжаются в Аподин,, чтобы показать миру своё мастерство.. Некоторые строят здесь один,, но невероятно прекрасный жилой дом.. Некоторые проектируют целые районы города,, выполненные в одной выделяющейся стилистике.. Фонтаны и памятники,, каких почти нет во всём свете,, полнят каждую улицу этого города..

Кроме того,, область Аподина считается главной портовой областью Материка.. Города,, расположенные вдоль края континента,, являются часто конечными или стартовыми точками наземных торговых маршрутов.. Вдоль реки и по краю крупного озера проложена удобная дорога,, охраняемая местными властями и расчищенная от вездесущих песков.. Северная половина пустыни свободна и безопасна для передвижения.. Несмотря на частую засуху,, область Аподина продолжает расцветать год за годом..

Герб Аподина: Корабль и замок (на оранжевом фоне)



Десте,, возможно,, уступает своему брату в разнообразности улиц,, но точно не уступает в своей необычности.. Скальные гномы являются коренными жителями острова Ти Мими.. И они построили среди гор,, вокруг (и поверх) огромного озера свой полностью оборудованный всевозможными механизмами город.. Движущиеся лестницы,, самостоятельно двигающиеся кареты,, светящие без огня фонари – во всём этом магия не больше,, чем в карточном трюке уличного шарлатана.. Весь город так и жаждет удивить неискушённого зрителя своей необычностью..

Вся область Десте покрыта всевозможными реками и водоёмами.. Многочисленные корабли ходят не только до Материка,, но и внутри острова.. Почти все мелкие города Ти Мими тем или иным маршрутом связаны с Десте.. Если кто—то решает переселиться сюда,, он или она будет долго привыкать к многочисленным очень отличающимся от материковых культурным особенностям.. Жизнь здесь течёт в совершенно ином темпе..

Герб Десте: Шестерёнка и ключ (на синем фоне)



Провли Нито

Среди одинаковых серых домов,, даже снаружи от стены Провли Нито,, можно было найти районы,, в которых ветра почти что не было.. И это по–настоящему пугало.. Ветер мог скинуть меня с лошади.. Он мог ослепить меня песком.. Он мог лишить меня возможнсости спокойно переночевать.. Но если в какой–то район боялся зайти даже ветер,, мне стоило переживать троекратно..

Провли Нито – южный город пустыни Материка.. Сам он весьма мал.. Его окружает высокая стена,, которую возвели,, чтобы защитить город от всех опасностей дикой пустыни.. Внутри стен всё так же серо и уныло,, как и снаружи от них.. Люди здесь живут весьма бедно,, так как мало кто решается доставлять сюда необходимые припасы,, кроме как по морю.. И всё же,, даже здесь можно научиться выживать..

Если на севере пески хоть и неприятны иногда,, но вполне терпимы,, то здесь они жестоки и неприкаяны.. Жители области знают дороги,, которые могут обеспечить надежду добраться до нужного места живым.. Если же свернуть с истоптанного веками маршрута,, неизбежно попадание в логово диких песчаных чудовищ,, или в цепкие лапы тощих до костей свирепых птиц,, или под нож дикаря из песчаных племён.. Днём главная опасность – безумный,, не знающий пощады и сна хамсин.. Ночью же путники молятся,, чтобы услышанныйвой принадлежал ветру,, а не дикой твари proximity..

Герб Провли Нито: рваный сапог и посох (на светло–коричневом фоне)



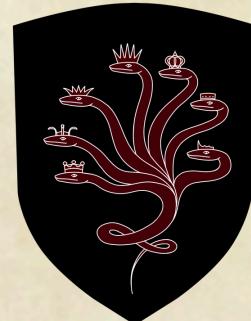
Мойраститэ

Она не боялась смерти.. Она выросла в Мойраститэ и знала,, что страшнее смерти может быть многое.. И когда она подписывала последний документ,, её рука дрожала.. Чертту она перешагнула.. Теперь она одна из тех,, кого в шутку зовут бессмертными.. Раньше каждый шаг по этому городу грозил ей смертью.. Теперь,, когда она вступила в синдикат,, она знает,, что в случае нападения кого–то из многочисленных вражеских группировок она будет молить о быстрой смерти как о пощаде.. И знает,, что останется живой..

Мойраститэ,, самый южный город Лотты,, пугает одним своим существованием.. Здесь никто не боится монстров подземелий,, здесь куда опаснее выйти ночью на улицу.. Раньше преступные синдикаты и мафиозные кланы старались скрыть своё владение этим городом,, нанимая показного правителя,, но сейчас нет и его..

Область Мойраститэ – золотая жила и путёвка в один конец одновременно.. Те,, кто здесь живут,, понимают риски.. Они могут не дойти до соседней деревни живыми.. Они могут не донести товар до покупателя.. Но если дело будет закончено,, их семья проживёт лишнюю неделю,, а дети пойдут в зиму с новой обувью.. Мало кто пробирается через пески Провли Нито,, и ещё меньше остаются живыми здесь,, в землях Мойраститэ.. Здесь либо ты,, либо другие.. И слова «доверие» местные жители не слышали очень давно..

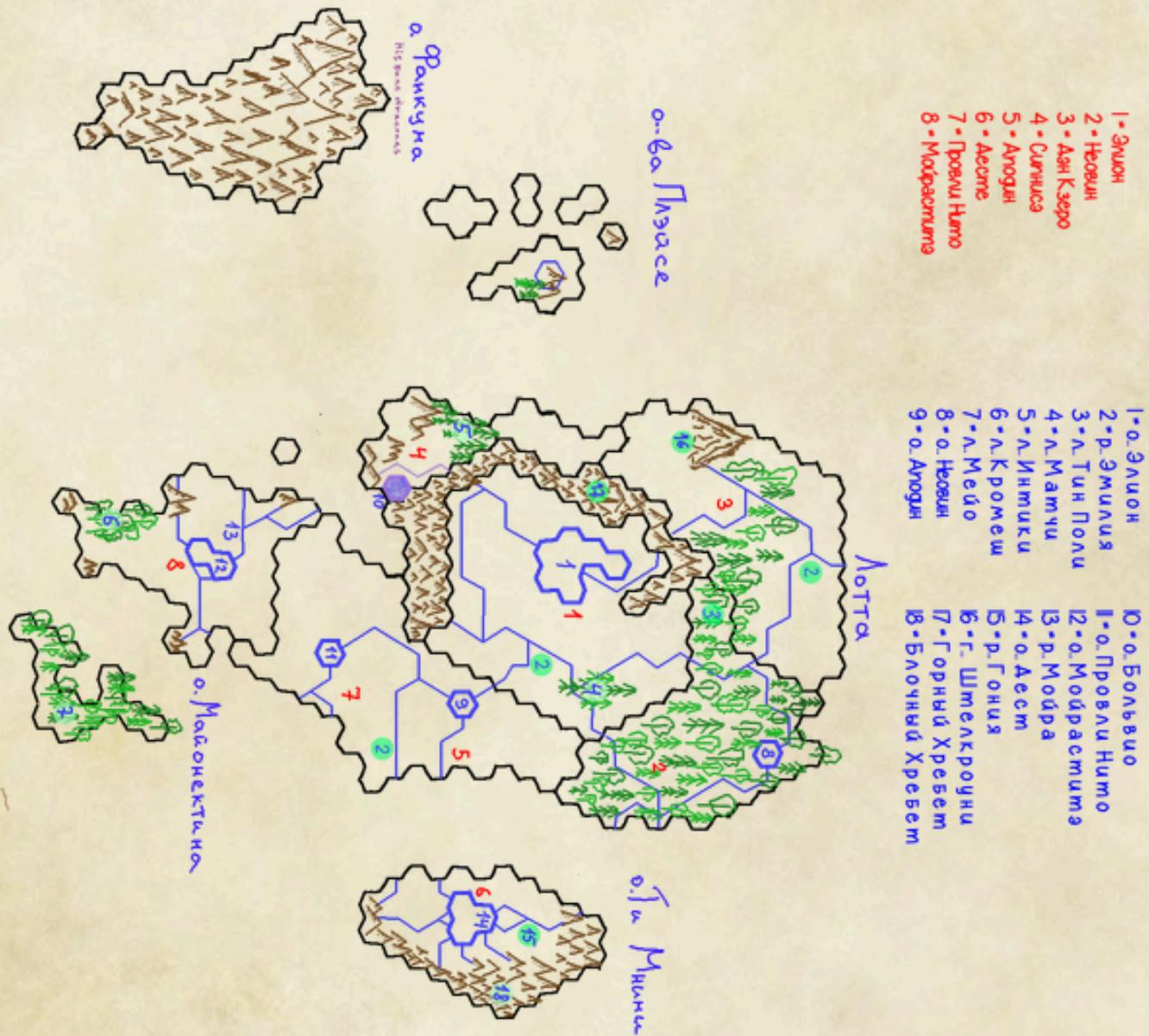
Герб Мойраститэ: семиглавая змея,, на каждой голове разного вида короны (на чёрном фоне)

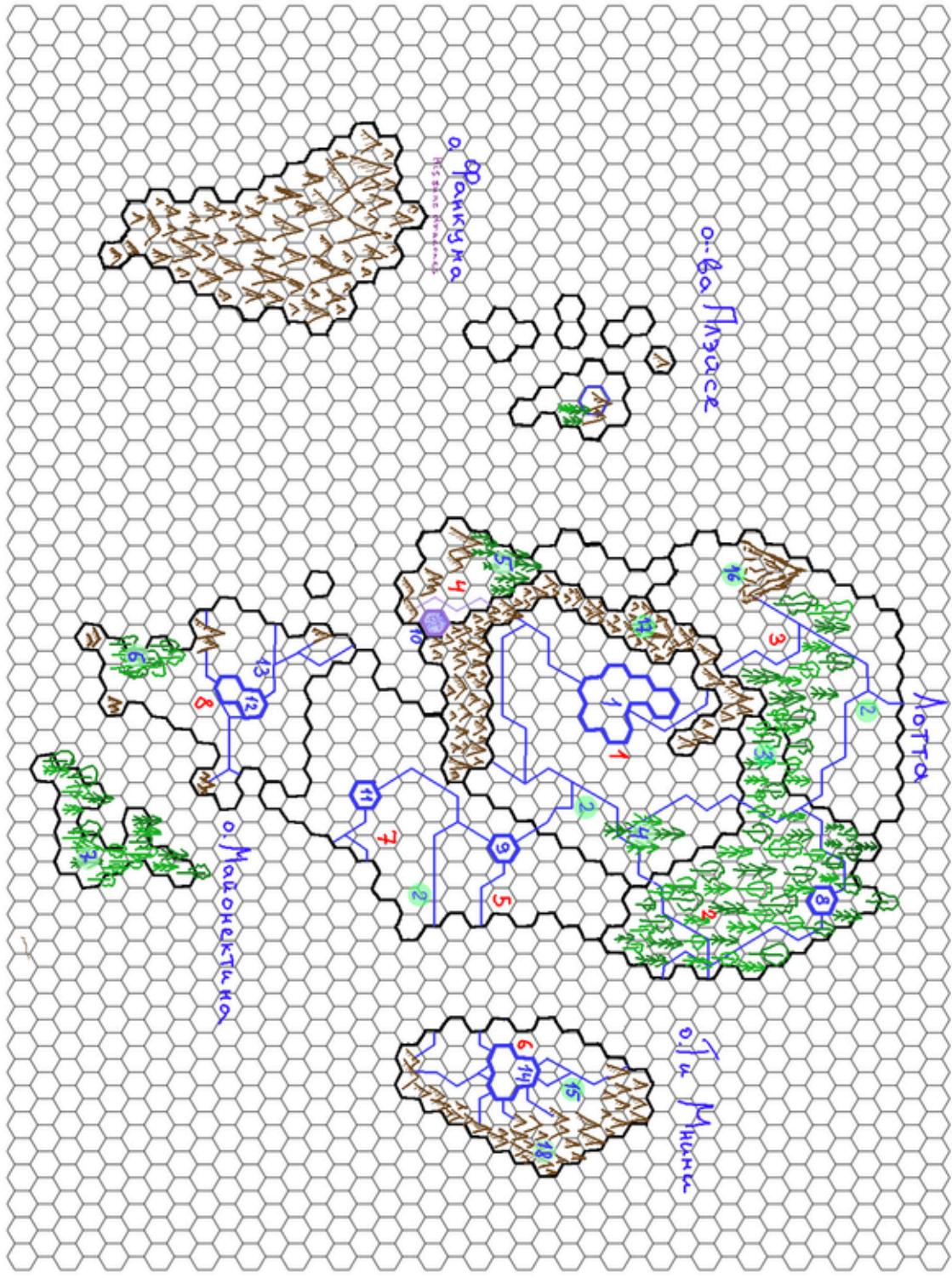


Другие

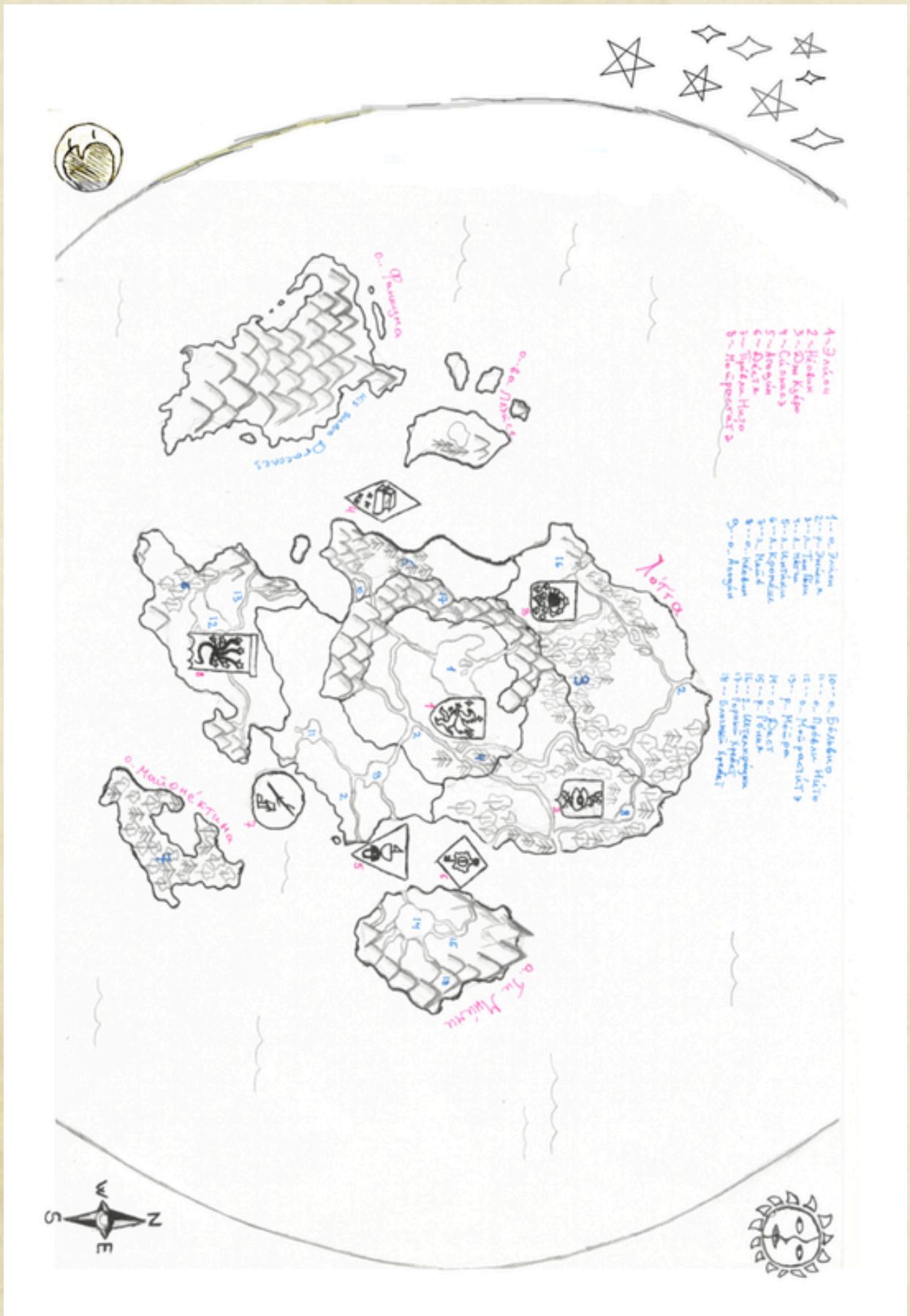
Конечно,, перечисленные – далеко не все города Лотты.. По всему континенту раскидано бесчисленное множество больших и маленьких городов,, крупных и мелких деревень.. Обитатели Лотты селятся племенами в лесах,, кланами в горах,, лагерями в пустыне.. Однако описанные выше города образуют крупные области,, в которых царят свои государственные системы.. Между Неовином и Аподдином есть торговые маршруты,, законы всего Материка пишутся в Элионе,, но в остальной области существуют самостоятельно.. Мелкие поселения областей часто выступают зависимыми от столиц,, но столицы часто помогают решать различные вопросы,, возникающие в их областях..

Карты Лотты

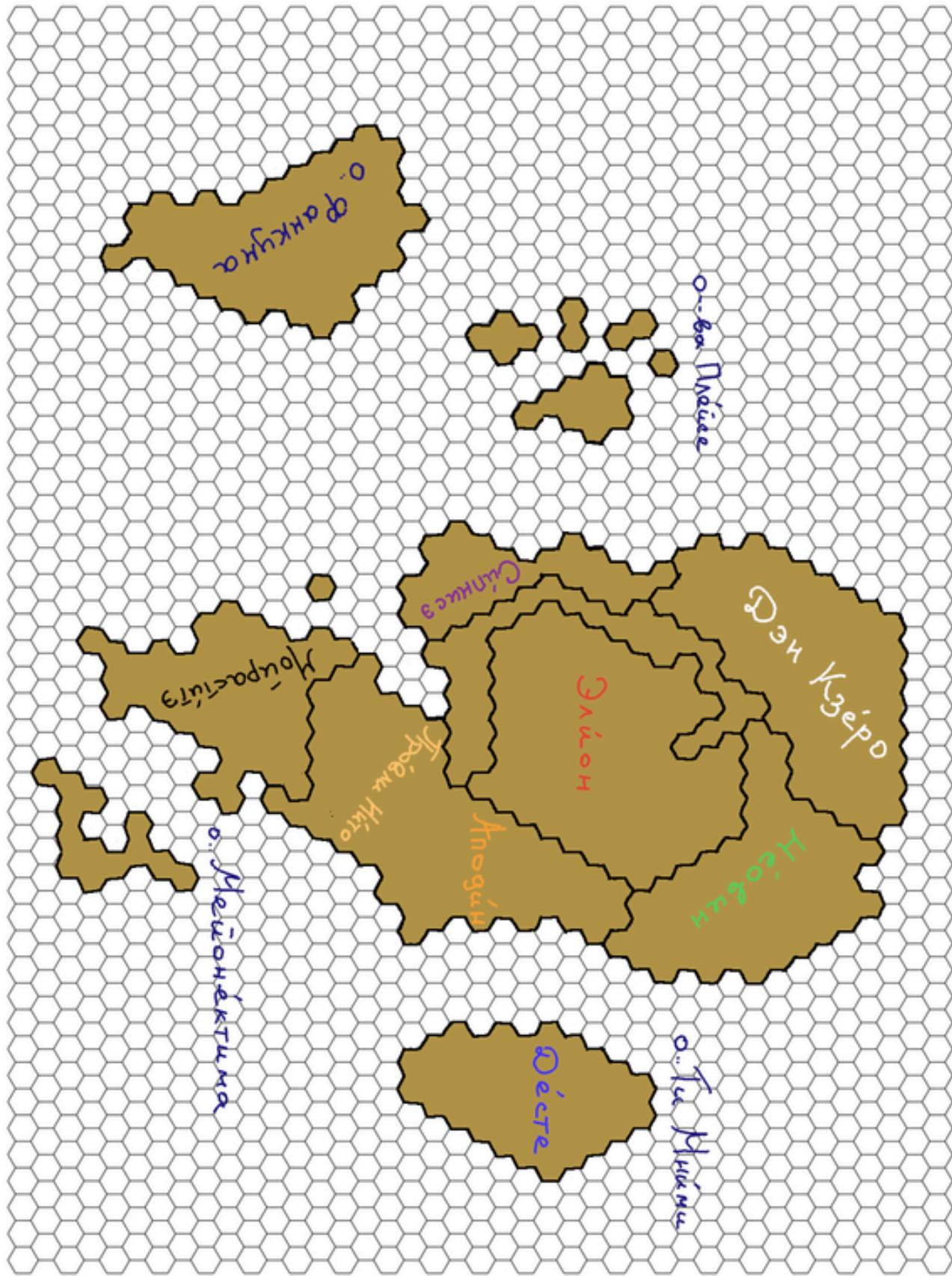




- | | |
|-----------------|----------------------|
| I - о. Элион | Ю - о. Больвио |
| 2 - р. Эмилия | II - о. Провли Нимо |
| 3 - Дан Кзеро | 12 - о. Мойрастима |
| 4 - Синниса | 13 - р. Мойра |
| 5 - Аподин | 14 - о. Дест |
| 6 - Десте | 15 - р. Гония |
| 7 - Провли Нимо | 16 - Г. Штелкроуни |
| 8 - Мойрастима | 17 - Горный Хребет |
| 9 - о. Аподин | 18 - Блоочный Хребет |



Лотта

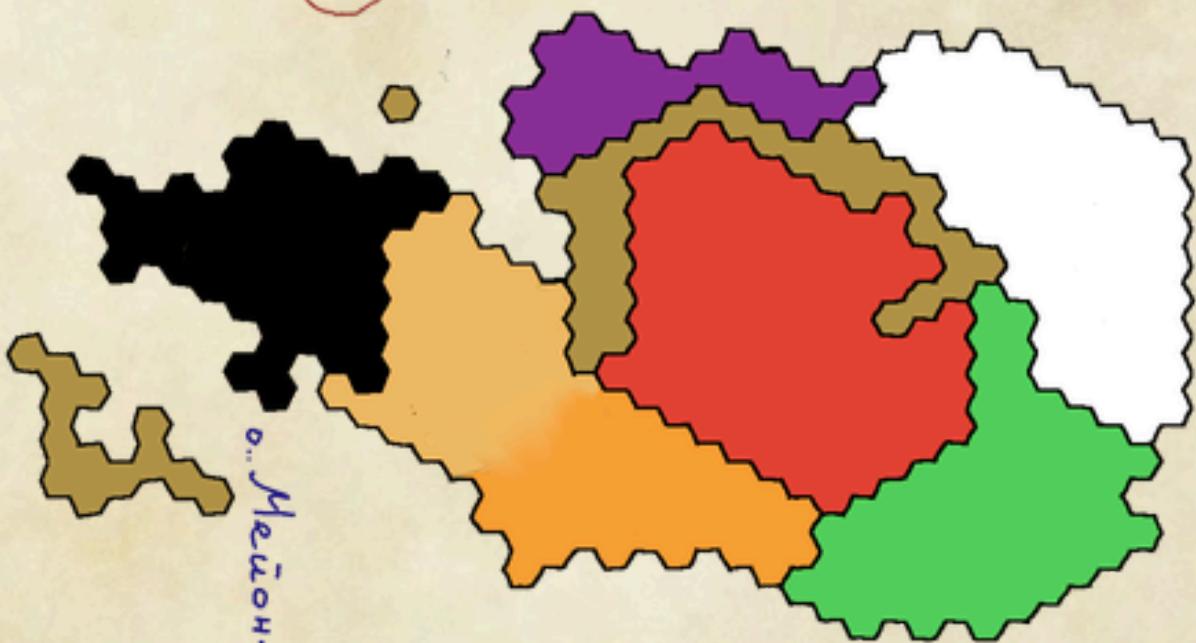
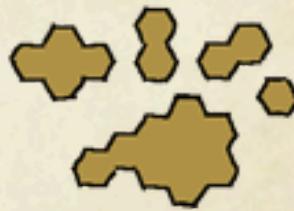


Лотта

О... ба Пицца

О... Ту Мийни

О... Мейонектина



РАСЫ



Р а с п р о с т р а н ё н н ы е
р а с с ы к о н т и н е н т а

Расы

Мир не стоит на месте,, и его обитатели тоже постоянно в движении,, так что последующие указания – лишь самые частые места распространения и общие черты,, а вовсе не строгие правила..

Дварфы

Дварфы Лотты делятся на Горных и Холмовых..

Горные Дварфы

Большой город **Горных Дварфов** расположен в горе **Штелкроуни**, что в Дэн Кзеро.. Очень многие их кланы обитають в горной цепи **Китло**, что окружает область Элиона с запада.. В целом,, племена Горных Дварфов можно встретить во многих горах.. Так же многие из них перекочевали в города,, особенно излюблен ими Десте.. Горные Дварфы очень распространены в Лотте..

Холмовые Дварфы

Холмовые Дварфы встречаются на порядок реже Горных,, но в основном потому что редко выходят в свет.. Они живут в деревушках на холмах Элиона и редко выходят за пределы своих родных мест.. Каждый из них ценит семью и дом выше,, чем славу и приключения.. Многие Холмовые Дварфы получают божественную силу жрецов и паладинов,, потому что если они дают клятву своему божеству,, то остаются верны этой клятве до конца..



(Автор – Андрей Косолапников)

Эльфы

Эльфы Лотты делятся на Лесных,, Горных,, Морских и Высших..

Лесные Эльфы

Лесные Эльфы обитают дикими племенами в глубинах лесов.. Их очень много в Тин Поли,, но и в других лесах можно наткнуться на их поселения среди деревьев.. Они не терпят чужаков и бывают крайне жестоки с теми,, кто попадает на их территорию незваным гостем.. Очень редко кто-либо из них попадает в цивилизацию,, а тех,, кто всё же переступил эту черту,, могут уже не принять даже в родном племени.. Многие из Лесных Эльфов обладают взрощенными способностями друидов.. Их кожа отдаёт белыми и зелёными оттенками,, а их волосы имеют цвета от чёрного до тёмно-зелёного..

Горные Эльфы

Горные Эльфы своей дикостью напоминают Лесных,, но если Лесные не смотря на своё непринятие чужаков всё же большую часть времени остаются невозмутимыми,, то Горные часто не могут найти мира даже со своими сородичами.. Многие из них живут на островах Плэйсе,, но их племена встречаются и на Материке.. Горные Эльфы не знают красоты и тишины,, ими движет первобытный хаос.. Многие из них закономерно рождаются чародеями дикой магии.. Их кожа имеет тёмные цвета,, а волосы часто бурье и волнистые (хотя многие предпочитают стричься налысо).. Кроме того,, их зубы остры,, словно заточены..

Морские Эльфы

Морские Эльфы куда тише и неприметнее своих наземных сородичей.. Они мирные и терпеливые,, им нет особого дела,, что происходит за пределами моря и его берегов.. Часто свои дома они строят на суще у самого края воды,, а большую часть времени проводят в морской глуби.. Зачастую они совсем не способны к взаимодействию с кем-то,, кроме своего племени.. Попадая в мир,, они чувствуют себя потерянно и очень неуютно.. Кроме островов Плэйсе,, Морские Эльфы иногда так же обитают и на иных прибрежных территориях.. Их кожа и волосы принимают оттенки цветов от синих до фиолетовых,, а иногда даже и белых..

Тёмные Эльфы

В отличии от описанного в Книге Игрока,, в Лотте нет Дроу,, которые являются Тёмными Эльфами в мире Забытых Королевств.. О Тёмных Эльфах в Лотте ходят лишь слухи и страшные сказки.. Кто-то описывает их как безглазых демонов,, вылезающих из тени,, кто-то представляет их как рогатых и когтистых тварей,, лишь отдалённо напоминающих других Эльфов.. Тёмные Эльфы существовали много тысячелетий назад,, если верить древним летописям.. Однако сейчас никто не сможет не соглашаться,, что видел их в живую..

Высшие Эльфы

Высшие Эльфы – это потомки некогда ушедших в цивилизацию Лесных Эльфов.. Они прекрасно живут в городах,, более того,, часто занимают почётные должности.. Высшие Эльфы не любят своего родства с дикими Лесными Эльфами.. Впрочем,, и те презирают своих цивилизованных сородичей.. Язык и культура Высших Эльфов много переняли у Людских.. Высшего Эльфа с Человеком уже давно роднит больше,, чем с Лесным Эльфом.. Их цвета кожи и волос в основном зависят от местных особенностей внешности,, чаще всего большей частью вида они похожи на людей..

Эльфийские языки

Существует несколько наречий эльфийского языка:
Первичный эльфийский,, Огненный эльфийский,,
Глубоководный эльфийский и Современный эльфийский..

- На **Первичном** разговаривают в своих племенах Лесные Эльфы.. Его носители говорят быстро,, часто сокращая слова..
- На **Огненном** общаются Горные Эльфы.. В этом наречии гораздо ярче выражены рычащие и шипящие звуки..
- Глубоководное** наречие можно услышать от Морских Эльфов.. В этом языке очень много гласных и носители очень чётко проговаривают все звуки,, чтобы даже по одним движениям губ,, зубов и языка можно было распознать сказанное..
- Современный** появился в сообществе Высших Эльфов.. Они переняли много слов у Людей и других рас,, а также упростили большое число правил языка..

Носители любого из наречий могут понять общую суть сказанного на другом наречии,, но многие нюансы останутся непонятными..

Полуросяники

Полуросяники Лотты делятся на Коренастых и Легконогих..

Коренастые Полуросяники

Коренастые Полуросяники не любят шум и темп жизни больших городов,, потому остаются верными своей тихой мирной жизни в деревне.. Мало кто из них видел мир дальше края,, в котором родился.. Часто свои деревни Коренастые Полуросяники делят с Холмовыми Дварфами.. Эти два народа очень похожи друг на друга и легко уживаются,, хотя иногда Дварфы и бывают чересчур громкими.. Выделяются Коренастые среди полуросяников огромными ступнями и повышенной волосатостью..

Легконогие Полуросяники

Легконогие Полуросяники по всем своим чертам похожи на Людей – столь же вездесущи и авантюрны.. Они легко поселяются в городах,, где других Полуросяников почти нет,, очень быстро заполняют своей популяцией любое свободное пространство.. И если уж кто и станет главным нарушителем спокойствия где угодно,, то велика вероятность,, что это будет именно Легконогий Полуросяник.. Чаще всего отличить Легконогого полуросяника можно по росту: в среднем они выше Коренастых..



(Авторка – [Морф](#))

Люди

Люди повсюду.. Сложно найти край,, где Людей нет вовсе.. Разве что закрытые общины,, вроде племён Лесных Эльфов,, остаются не заполнёнными этими всюду проникающими существами.. Люди легко влезают в любые мероприятия,, люди быстро всему обучаются,, люди постоянно куда–то спешат.. Люди появились позже всех других рас,, но почти моментально расселились по всему свету.. Их неисчерпаемый энтузиазм и бесконечное стремление к самосовершенствованию – сколь восхищающие их черты,, столь же и раздражающие..

Драконорождённые

Драконорождённые легко выделяются из толпы и могут вызвать весьма обоснованный страх у не знакомых с ними существ.. Потомки **Цветных** Драконов обитают в основном в пустынной области Лотты,, где совершают набеги на деревни и города и грабят путешественников..

Металлические Драконорождённые чаще живут племенами в горных местностях,, активно сотрудничая с соседними поселениями.. Драконорождённые весьма редки,, особенно вне своих поселений,, хотя в Мойрастите их численность выше,, чем в других областях..



(Автор – Андрей Косолапников)

Гномы

Гномы Лотты делятся на Лесных и Скальных..

Лесные Гномы

Лесные Гномы обитают в тех же лесах,, что и Лесные Эльфы,, но сами Эльфы редко даже подозревают об этом.. Тихий и скрытный народец научился не показывать себя лишний раз.. Поэтому многие из них и проживают всю свою жизнь в родной деревне.. Терпеливость и спокойствие однако сочетается в Лесных Гномах с упорством и любопытством.. Из Лесных Гномов выходят замечательные волшебники.. Цветом кожи похожи на Лесных Эльфов..

Скальные Гномы

Скальные Гномы тоже нечасто покидают свои родные земли.. Однако если Лесные желают,, чтобы об их месте нахождения знало как можно меньше посторонних,, то Скальные привлекают к себе внимание всеми возможными способами.. Они просто обожают быть в центре всеобщего интереса.. Обитая обособленно на Ти Мними,, Скальные Гномы обустроили хитрыми механизмами целый остров,, а после,, мастера из их числа были приглашены в города Материка,, чтобы повторить что–либо из своих чудес техники.. Отличаются от Лесных они бледной кожей..

Полуэльфы

Полуэльфы,, родившиеся от Высших Эльфов,, внешне отличаются от людей лишь остроконечными ушами.. Мало кто обратит на таких своё внимание,, ведь подобные случаи давно не вызывают никаких вопросов.. А вот союз между Человеком и,, например,, Лесной Эльфийкой кажется почти невозможным.. Дети в таких парах редко рождаются по обоюдному согласию сторон,, поэтому чаще всего они растут лишь с родительницей.. Полуэльфы с кровью Лесных,, Горных или Морских Эльфов легко отличимы по характерным особенностям внешности,, вроде цвета кожи и волос или острых зубов.. Они часто воспитываются с ненавистью к людской или эльфийской своей половине,, а потому,, помимо постоянной борьбы с насмешками окружающих,, они вынуждены бороться и с внутренним неприятием самих себя,, что делает их жизнь ещё более тяжёлой.. Полукровки от Высших Эльфов по образу жизни мало чем отличаются от своих родителей.. Остальные Полуэльфы чаще всего проводят взрослуую жизнь в скитаниях,, потому что не находят себе места ни в одном из миров..



(Автор – [Самоснегжение](#))

Полуорки

Полуорки в отличии от Полуэльфов не остаются на всю жизнь неприкаянными.. Если уж человечья и орочья кровь оказались смешанными,, то оба начала рождённого полуорка будут возвездены в абсолют.. Могучие и юркие,, сильные и хитрые,, они легко занимают почётные места как в орочных,, так и в человеческих боевых отрядах.. Возможно,, в малонаселённых городах кто–то испугается Полуорка,, но в крупных городах при виде такого полукровки никто уже не будет удивлён.. Лишь владельцы трактиров и пабов с осторожностью впускают Полуорков,, потому что в случае пьяной дрёвки они могут нанести слишком большой ущерб..



(Авторка – [Мост](#))

Тифлинги

Тифлинги – самый яркий пример самоисполняющихся пророчеств.. Окружение ненавидит и презирает Тифлингов,, считая их злыми порождениями ада.. Но они не рождаются злыми и жестокими.. Однако переживая в юном возрасте столь жестокое к себе отношение,, Тифлинги так часто вырастают озлобленными на мир,, что сами становятся причиной всеобщих ненависти и боязни их расы.. Для многих из Тифлингов Мойраститэ становится самым безопасным и логичным вариантом для жизни.. Те же,, кто хочет жить в других местах,, вынуждены скрываться или годами добиваться своего права жить как все..



(Авторка – [Морф](#))

Другие

Мир Лотты наполнен множеством малочисленных рас,, которые в той или иной мере распространены в определённых областях.. Здесь есть место и **Фирболгам**,, охраняющим глубины лесов,, и **Кенку**,, мечтающим однажды ощутить забытое прикосновени ветра при полёте,, и **Табакси**,, что не могут перестать странствовать.. Некоторые из рас активно взаимодействуют с миром вокруг,, а некоторые – ни разу не показывались.. Лотта,, не смотря на все старания учёных и магов,, до сих пор полна секретов..

Божества

Домены

Божественных доменов в Лотте девять: *Буря,, Природа,, Свет,, Знание,, Обман,, Мир,, Война,, Жизнь и Смерть..*
Над каждым Доменом в Лотте влавствуют два божества с присущими им мировоззрениями.. Таким образом и каждому мировоззрению сопоставляется два бога..

Боги Лотты

Божество	Домен	Мировоззрение
<i>Вор–Дерр–Гибба</i>	Буря	ХЗ
<i>Ульи</i>	Буря	Н
<i>День</i>	Природа	ХН
<i>Тень</i>	Природа	ХН
<i>Ирша</i>	Свет	ЗД
<i>Янти–Шо</i>	Свет	ХД
<i>Урриль Доз</i>	Знание	ЗН
<i>Абюзус</i>	Знание	НЗ
<i>Псема</i>	Обман	ЗЗ
<i>Эльпиза</i>	Обман	НД
<i>Опьис–ОН</i>	Мир	ЗД
<i>Озволди</i>	Мир	ХД
<i>Одворсанье</i>	Война	ЗЗ
<i>Оф–Айтоз</i>	Война	ХЗ
<i>Зонн</i>	Жизнь	ЗН
<i>Бьюид</i>	Жизнь	НД
<i>Фаватос</i>	Смерть	Н
<i>Марволайз</i>	Смерть	НЗ

Список богов

Вор–Дерр–Гибба

Бог безумия

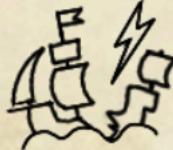
Домен: Буря

Мировоззрение: Хаотично–злое

Воззвание: "Никто не поможет"

Символ: Молния,, разбивающая корабль

ВОР–ДЕРР–ГИББА



Ульи

Богиня тишины

Домен: Буря

Мировоззрение: Нейтральное

Воззвание: "Спокойно..."

Символ: Три волны



День

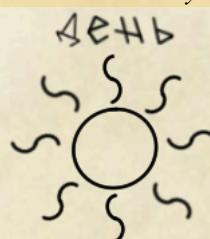
Бог равновесия

Домен: Природа

Мировоззрение: Хаотично–нейтральное

Воззвание: "За ночью всегда следует день,, но теперь – выбор лишь за тобой"

Символ: Солнце с волнистыми лучами



Тень

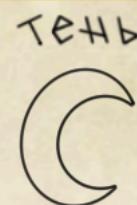
Богиня заката и охоты

Домен: Природа

Мировоззрение: Хаотично–нейтральное

Воззвание: "За днём всегда следует ночь,, и от неё не скрыться"

Символ: Полумесяц



Ирша

Богиня восхода и гостеприимства

Домен: Свет

Мировоззрение: Законно–добroe

Воззвание: Я рядом.. Всегда..

Символ: Восходящее из–за горизонта солнце



Янти–Шо

Бог выбора

Домен: Свет

Мировоззрение: Хаотично–добroe

Воззвание: "Свет внутри,, попробуй его не потерять"

Символ: Змей,, кусающий свой хвост,, а в центре – солнце



Урриль Доз

Богиня правды

Домен: Знание

Мировоззрение: Законно–нейтральное

Воззвание: “Будь правдой и будешь силой”

Символ: Перо и книга

УРРИЛЬ ДОЗ



Абюзус

Богиня влияния

Домен: Знание

Мировоззрение: Нейтрально–злое

Воззвание: “Чужие тайны – путь к власти над чужими судьбами”

Символ: Книга с вырванными страницами

АБЮЗУС



Псема

Богиня хитрости и свободы

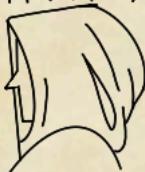
Домен: Обман

Мировоззрение: Законно–злое

Воззвание: “Истина – лишь условность”

Символ: Капюшон в профиль

ПСЕМА



Эльпиза

Богиня надежды

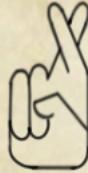
Домен: Обман

Мировоззрение: Нейтрально–добroe

Воззвание: “Ложь во благо есть благо”

Символ: Рука с перекрещенными пальцами

ЭЛЬПИЗА



Опьис Он

Бог любви

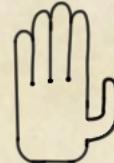
Домен: Мир

Мировоззрение: Законно–добroe

Воззвание: “Счастье всем,, за мой счёт”

Символ: Раскрытая вертикально ладонь

ОПЬИС - ОН



Озволди

Бог сотрудничества

Домен: Мир

Мировоззрение: Хаотично–добroe

Воззвание: “Вместе или совсем никак”

Символ: Одна нить петлёй и вторая,, проходящая через неё

ОЗВОЛДИ



Одворсанье

Богиня мести

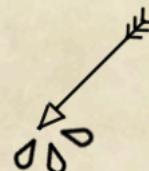
Домен: Война

Мировоззрение: Законно–злое

Воззвание: “Око за око”

Символ: Стрела,, с наконечника которой падает капля

ОДВОРСАНЬЕ



Оф–Айтоз

Бог жестокости

Домен: Война

Мировоззрение: Хаотично–злое

Воззвание: “Лишь кровь имеет вкус”

Символ: Пламя

ОФ-АЙТОЗ



Зонн

Богиня справедливости

Домен: Жизнь

Мировоззрение: Законно–нейтральное

Воззвание: “Прими судьбу с честью”

Символ: Дерево с длинными корнями и ветвями



Бьюид

Богиня здоровья

Домен: Жизнь

Мировоззрение: Нейтрально–доброе

Воззвание: “Каждый заслуживает помощи”

Символ: Бардовский крест



Фаватос

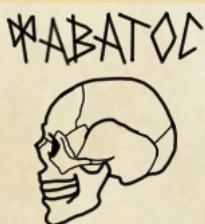
Бог неизбежности

Домен: Смерть

Мировоззрение: Нейтральное

Воззвание: “И я умру”

Символ: Череп



Марволайз

Бог неудачи

Домен: Смерть

Мировоззрение: Нейтрально–злое

Воззвание: “С кем не случается”

Символ: Три сложенных чёрных крыла



Пантеон

Божественный пантеон Лотты весьма велик и на каждого жителя мира наверняка найдётся близкое по духу и мировоззрению божество.. В основном,, божества совершенно не ревностно относятся к своим поклонникам и поклонницам,, и прочитать за один день молитвы и Бьюид,, и Ирше – вполне нормально и обыденно.. Даже те,, кто поклялся верностно служить богу или богине,, имеют право почтить так же и иных божеств,, если их действия,, слова и помыслы не противоречат главной их вере..

Магия

Не все до единого в Лотте владеют Магией,, однако **вряд ли можно найти кого–то,, кто не встречался бы с ней хоть раз..** Она самым прямым образом повлияла на жизни большинства в мире.. Кто–то мог учить простейшие заклинания волшебников в школе,, кого–то магией лечили жрицы Бьюид,, кто–то использовал магический предмет в рабочих целях..

Так или иначе,, магия пронкила повсюду.. Даже в самых маленьких деревушках рождаются чародеи,, и редко это вызывает какие–либо отрицательные эмоции.. Кого–то,, конечно,, необузданность хаоса может напугать,, но большинство уже привыкло жить в мире,, где магия проникла всюду..

Племена лесных эльфов часто полнятся магией друидов,, странствующие легконогие полурослики – зачастую прекрасные барды,, а среди сидящих в своих домах лесных гномов полно неизвестных,, но искусных волшебников.. Любой,, кто захочет прикоснуться к магии,, при должном старании или везении сможет этого добиться..

Однако,, как и в любом деле,, у магии есть и противники.. Некоторые из тех,, кто пострадал от первобытного хаоса или от неумелого заклинателя ополчаются на магическую составляющую мироздания.. По всему свету существуют отряды,, стирающие следы любой магии.. Они похищают и разрушают артефакты,, проливают реки чародейской крови,, библиотеками сжигают книги заклинаний.. Страх перед необъятным и вечно неизвестным – один из древнейших и сильнейших..



(Авторка – Элизабетт Сон)

Наука

Не смотря на то,, что Лотта полнится магией,, **наука вовсе не стоит на месте,, а активно развивается..** Вместе с алхимиками работают и химики,, изучающие материальную составляющую природы.. Математики рассчитывают маршруты,, а физики – создают чертежи для новых кораблей..

Скальные гномы,, в связи со своими сложностями в делах магии,, особенно сведущи в современной науке.. На Ти Мними целые города живут за счёт невероятных масштабов механизмов,, гномы чертежи сложных ловушек разошлись по всей Лотте,, их воздушные шары,, хоть пока и очень редки,, но уже стали известны на весь свет..

На материке учёные умы тоже не сидят без дела.. Экономисты уже работают при большинстве крупных городов,, геологи изучают горные породы,, выясняя заранее,, где выше процент полезных ископаемых,, а лингвисты создают труды по столь сложному делу изучения языков,, без знания из которых хотя бы одного,, помимо общего,, может прожить разве что житель деревни в далёкой глухи..

В мире,, где жрецы заращивают раны словами,, медики открывают всё новые мази и лекарства,, доступные каждому.. В мире,, где друиды растят цветы магией,, ботаники придумывают,, как выращивать фрукты и овощи в пустыне.. В мире,, где звенят копья и мечи,, из дома безумного экспериментатора иногда можно услышать взрыв пороха.. В мире,, где рассветы и закаты наступают по божественной воле,, кто–то,, волнуясь,, в очередной раз проверяет свои механические карманные часы..



(Авторка – [Артерия](#))

Дополнительные особенности

Использование заклинаний

Магия,, хоть и не редка в мире,, но остаётся тяжёлой работой для заклинателей.. Неважно,, черпает маг свою силу из книг или получает её от своей покровительницы,, каждое новое заклинание высасывает из него внутреннюю энергию.. Чем мощнее использованное заклинание,, тем слабее становится маг..

Если у персонажа/ки существует умение использовать заклинания первого и выше кругов,, то когда ячейки заклинаний заканчиваются,, маг теряет почти все силы.. Он(а) может начать постоянно кашлять,, голова может иногда кружиться,, состояние в целом становится нездоровым.. Спасброски телосложения в таком состоянии бросаются с помехой,, а скорость падает на 10 футов,, а скорости лазания и плавания падают до нуля.. Если персонаж(ка) находится в состоянии стресса,, ДМ вправе решить,, что он(а) теряет сознание..

Подземелья

Если поверхности Материка и большинства крупных островов давно исследована обитателями Лотты,, то глубинная часть всё так же хранит бесчисленное количество секретов.. Огромные пещеры,, древние шахты,, чьи–то глубокие норы и целые подземные поселения – лишь малая часть была обнаружена,, и ещё меньшая – исследована..

Глубины земли хранят много тайн,, а вместе с ними – и опасностей.. Кто–то возвращается из подземелий с невиданным богатством,, кто–то – потеряв всё.. Но большинство вовсе не возвращается на поверхность.. Однако века за веками,, глубины так и манят бесстрашных искателей приключений..

Драконы

Драконы – самые древние жители Лотты,, чья эпоха,, однако,, давно прошло.. Единицы видели их в живую.. Поговаривают,, раньше Драконы делили между собой всю поверхность и всё подземье,, а сейчас их появления редки и внезапны.. Чаще всего это нападения Цветных Драконов на поселения.. Однако и Металлические иногда выходят на свет..

Легенды и песни слагаются о мудрости и коварстве,, о мощи и величии Драконов.. Мало кто захочет встретиться с ними,, ведь со временем их сила совсем не убавилась.. И редкость появлений лишь увеличивает страх..