

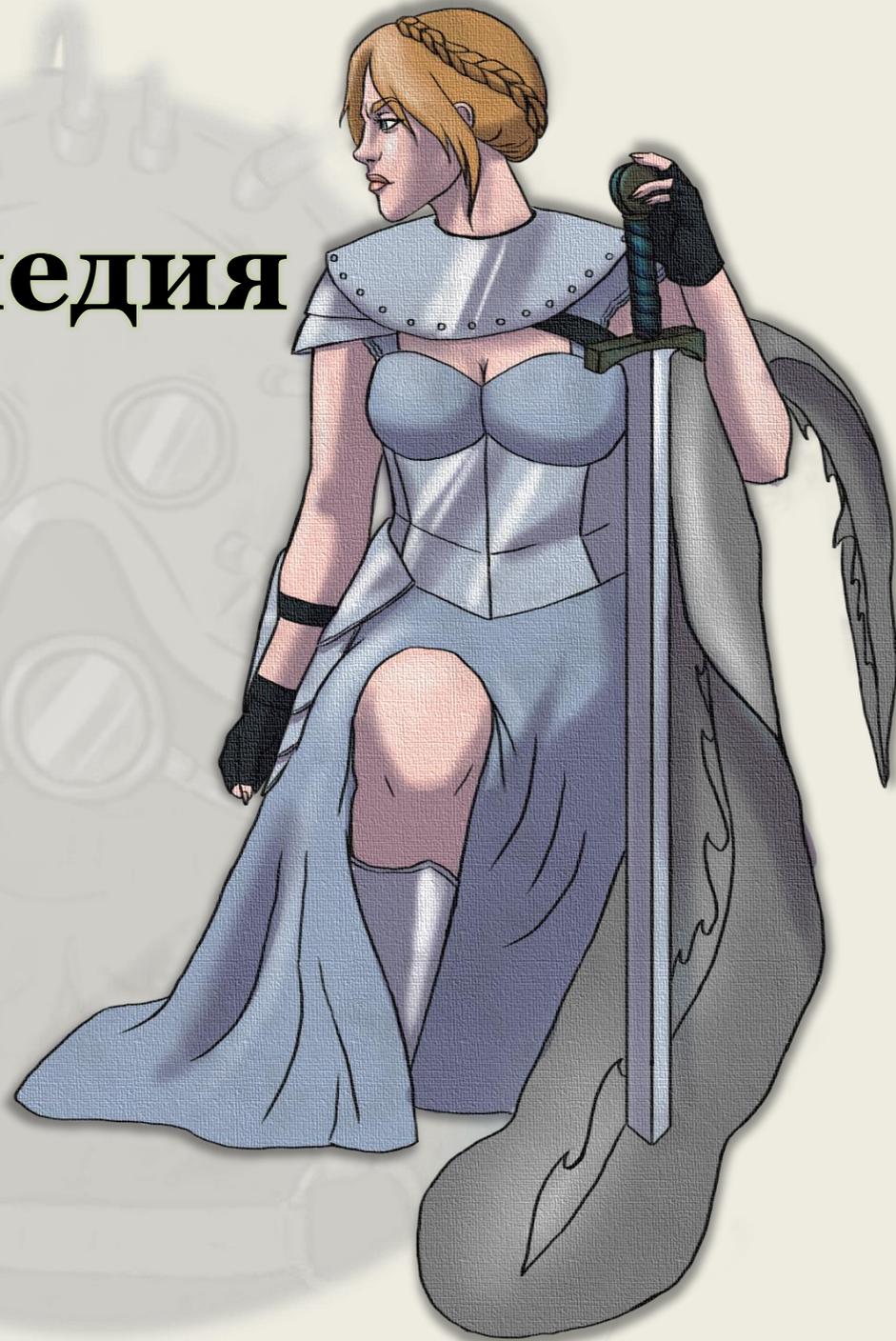


Книга Наследия

Версия 22/03

Оглавление

1. Пролог
2. Первый эпизод
3. Второй эпизод
4. Некролог





1. Пролог

Эвервуд, это прекрасный и удивительный мир. Мир бескрайних вечнозелёных лесов и исполинских гор, упирающихся своими белоснежными вершинами в туманную высь. Мир хрустальных озёр, теплого солнца и чистейшего звёздного неба. Мир, девственную красоту которого, увидев лишь раз, полюбишь навечно и более не сможешь позабыть. Именно он приютил великое множество живых существ, ползающих, бегающих, летающих, которые живут и благоденствуют в мире и спокойствии. Главенствуют же над всем этим представители разных разумных рас, самыми многочисленными из которых являются люди.

Если оглядеться, природа здесь разнообразна, хотя на первый взгляд может показаться, что бескрайняя зелень лесов различается лишь хвойными и лиственными породами, но это далеко не так. Под кронами благоухающих вековых деревьев произрастают большие и малые растения невиданной красоты, многие из которых обладают сочными и питательными плодами. Обилию разнообразной дичи и диких зверей, живущих в этих лесах, радуется любой охотник. Что уж говорить о чистейших как горный хрусталь озерах, которые словно капли рассеяны руками Демиургов на зелёных просторах Эвервуда. В них водится бесчисленное количество самых разных рыб, а те рыбаки, что выходят на промысел, всегда остаются довольны уловом. Чистейшая вода этих озер не просто дарит жизнь всему окружающему миру - выпивая её, ощущаешь настоящее блаженство!

Всеми этими дарами и красотой Эвервуда не перестают любоваться его жители, развивая собственные культуры, основанные на созидании и гармонии с природой. Конечно, основная часть поселений Эвервуда строится из самых доступных материалов - дерева и камня, но при этом магические умения мастеров жеста и слова позволяют быстрее восстанавливать вырубку, ускоряя рост деревьев и других растений. Сами поселения разбросаны достаточно далеко друг от друга, поэтому порой путешествия между ними могут занимать целые месяцы, что сказывается и на различиях в образе жизни.

Положительной стороной такой удалённости до нынешних времен оставалось относительное отсутствие междоусобиц, которые, конечно же, встречались, но крайне редко выливались в масштабные кровопролитные конфликты. Связано это и с тем, что большинством населенных пунктов уже несколько поколений руководят Советы Трёх Гильдий, представители которых сосредоточены на развитии и созидании. Центральными органами, которым подчиняются все Гильдии, являются Верховные Советы Гильдий, традиционно находящиеся в столицах различных государств Эвервуда.

Служащие Гильдий зовутся Мастерами и могут быть представителями любой расы, а их становление в роли Мастеров зависит лишь от их умений и желания развиваться в мире и самопознании. Встречаются также и поселения, которыми руководят Старейшины - главы самых значимых родов. Они мало общаются со своими соседями, ведя замкнутый и отчужденный образ жизни. Важной особенностью таких поселений является то, что Старейшины основывали свои поселения на руинах древних конструкций, при этом поддерживая поклонение идолам и артефактам оставшимся в Эвервуде в виде наследия загадочной древней цивилизации. Гильдии же напротив, всегда осуждали идолопоклонничество, а в нынешние времена и вовсе запрещают его, расценивая как ересь.

Советы Трёх Гильдий представляют собой локальные содружества местных цехов Рыцарей, Клериков и Чародеев. Договариваясь между собой, Мастера обучают ремеслам тех, кто обладает тягой к знаниям. Столетиями развиваясь в тесном сотрудничестве, многие направления обучения в гильдиях смешались и эволюционировали, достигнув невероятных успехов. Одним из примеров этого сотрудничества стало появление **Алхимии** - науки изучающей методы создания натуральных эликсиров и минеральных соединений. Представители Гильдий также шагнули вперед исследуя останки некогда обитавшей в Эвервуде цивилизации. Именно их Мастера первыми заметили признаки проникновения в Эвервуд отравляющих инородных эманаций и связали это с древними артефактами. В тоже время последствия контактов с этими эманациями были настолько ужасны и многочисленны, что вскоре стали называться обобщающим словом **Скверна**.

В самом начале Скверна проявлялась в необычайно агрессивных лесных животных. Целые выводки видоизменившихся волков, кабанов, медведей и других зверей нападали на мелкие поселения, убивая и пожирая их жителей. Даже бывалые охотники удивлялись тому, что без видимых причин звери видоизменялись, превращаясь в чрезвычайно кровожадных и свирепых чудовищ. Выслеживая их логова следопыты постоянно натыкались на древние руины, которые скрывая в своих недрах опасные артефакты, притягивали, одурманивали и искажали натуральный облик лесных зверей, неведомой силой направляя их на жителей поселений.

Немногим позже чародеи обнаружили первые **Чёрные озёра** выпивая из которых любое живое существо заражалось неизвестной болезнью, которая не поддавалась лечению ни одним из известных методов. Каким бы здоровым и сильным не был заболевший смерть так или иначе побеждала его, но через какое-то время подвергнутое Скверне тело почившего возвращалось к искаженному подобию жизни. Движимое непонятной злобной силой и животными инстинктами оно восставало, бросаясь на все живое с единственным умыслом - истреблять...

Увы, тогда еще нельзя было предположить, что горе так неожиданно обрушившееся на благословенные земли Эвервуда станет лишь началом череды тяжелейших испытаний, которые не только изменят весь окружающий мир, но и дадут старт новому летоисчислению.

2. Первый Эпизод

5 год от Осквернения. Королевство Фелиз, провинция Эшмарк.

Когда я мысленно возвращаюсь к тем событиям, что привели нас, Первых Защитников в эту часть света, приходит невольное осознание того, что даже самые невероятные предположения о наследии Эвервуда оказались правдой, коренным образом изменившей наше восприятие всего мироздания. Очевидно, что на заре времен эти земли были отмечены деяниями тех, кто одарен великой силой проникать сквозь границы миров. На это указывали останки инородных конструкций тускло мерцающих своими загадочными символами, монументы, саркофаги и артефакты настолько древние, что ни один из смертных на протяжении тысячелетий не смог приблизиться к разгадке их предназначения. Так бы и оставались они под покровом легенд обрастать мхом и погружаться в забвение, если бы не события минувших лет, открывшие нам их истинную природу и ознаменовавшие начало новой эпохи.

Теперь же совершенно определенно можно сказать, что покоившиеся в этих землях следы затерянной между мирами цивилизации, равно как и порожденная ею Скверна, это лишь малая часть до сих пор непостижимого для нас замысла темного и чуждого разума. И не пожелав в смирении ожидать развязки этого замысла, мы решили взять судьбу в свои руки. Призвав на защиту родного края всех, кто был готов бросить вызов столь могущественным силам, рискуя собственными жизнями, мы объединились в борьбе, несомненно, более важной, чем когда бы то ни было...

Здесь, на границе с **Мрачнолесьем**, как и во многих других частях Эвервуда, несколько лет назад Верховный Совет Гильдий Фелиза был вынужден основать очередное укрепленное поселение. Оно было призвано отделить уже пораженные Скверной земли и сдержать её дальнейшее

распространение, в тоже время исследуя и ведя борьбу с ее проявлениями. Повсюду следствием осквернения становилась потеря связи с десятками поселений, жители которых пропадали без вести либо бежали прочь в надежде найти укрытие и защиту. В связи с этим Новое поселение стало центром куда стекались беженцы и защитники из ближайших провинций еще не подвергнутых осквернению.

Защитники – именно так жители Эвервуда называют тех, кто поклялся служить миру и порядку, прилагая все свои усилия на борьбу со Скверной. Прибывая сюда, в Новое поселение, защитники стремятся как-то закрепиться, поэтому их первым пунктом назначения зачастую становятся **Гильдии**. Здесь их встречают опытные Мастера готовые обучить новобранцев необходимым умениям для выживания во время рейдов по Мрачнолесью. Все Мастера это суровые, закаленные боями ветераны, строго относящиеся к своей службе, особо ценящие дисциплину и субординацию. Обращаясь к Мастерам с почтением можно заслужить их особое расположение и получить ответственные задания.

Вторым местом, который стоит посетить, является **Трактир**. Там можно узнать последние новости, наладить первые знакомства, найти группы отправляющиеся в Мрачнолесье на разведку. Стоит быть осторожным в выборе помощников, поскольку не все они так же хорошо помогают в бою как на словах. Но и не нужно стесняться подходить к местным, общаться и задавать вопросы. Они достаточно приветливо относятся к зеленым бойцам и частенько обращаются к ним с мелкими поручениями. Правда стоит учесть, что как и во всем Эвервуде здесь никто не предложит новичку серьезной работы, пока тот не зарекомендует себя в их глазах. Также не стоит нагло спрашивать в лоб “Есть ли квест?” Такие вопросы вызывают лишь раздражение и негодование, поскольку сюда приходят десятки новобранцев и каждому подтирать зад тут никто не намерен.

Ну и конечно тем, кто блуждает по полному опасностей Мрачнолесью, забирается в его самые непроходимые буреломы, возможно повстречается **Лесной отшельник**. По одним слухам, это загадочный старик, один из Первых Защитников добровольно решивший стать отшельником и поклявшийся вернуться в поселение лишь тогда, когда узнает секрет Скверны. По другим слухам, это старый и чудной, но подававший большие надежды чародей, который изобрел-таки эликсир противодействующий Скверне от побочного эффекта которого он окончательно выжил из ума. Третьи и вовсе утверждают, что это иллюзия тех, кто надышался ядовитыми испарениями Мрачнолесья и доверять этим рассказам словно слушать ребенка.

3. Второй Эпизод

9 год от Осквернения. Королевство Фелиз, провинция Эшмарк.

Много крови было пролито с начала Осквернения земель Эвервуда. Много изменилось в сущности этого мира и его обитателях. Там где раньше простирались чудесные ковры зеленых лесов, теперь все чаще встречались истерзанные болью и огнем скелеты побелевших от пепла деревьев. Сотни озер, что некогда искрились и играли при свете солнца и луны мириадами хрустальных капель, теперь чернели отравленными пятнами на поверхности земли. Множество лесных зверей пало или исчезло в глубинах непроходимых оскверненных угодий. А жители что некогда населяли эти леса стали все меньше походить на своих собратьев по расам. Вся их природа подверглась трансформе, некогда необъяснимой, а теперь понятной - рабству и служению темной, разрушительной сущности хозяев, что веками спали в своих склепах, накапливая мощь и непреодолимую злобу к живому, цветущему и наполненному магией Эвервуду.

Годами я наблюдал за развитием Скверны и своим участием, знаниями и изысканиями пытался нащупать тонкие нити, что опутали весь Эвервуд очагами заражения. Я беспрестанно хранил надежду на то,



что если мне не улыбнется удача, то обязательно найдутся мудрецы, кому окажется под силу открыть источник зла. Но как обычно бывает, это открытие были сделано совсем не там и далеко не теми, от кого это можно было ожидать...

Новое поселение, что было основано в Эшмарке на границе с Мрачнолесьем первые годы активно выживало и сдерживало нарастающую угрозу со стороны оскверненных земель. Десятки героев из числа защитников гибли в глубинах Мрачнолесья и защищая границы Эшмарка, но эти жертвы в итоге оказались не напрасны.

В 5 год от Осквернения пал магический барьер, наложенный Козимо Пентаклем. Скверна начала активно проникать в провинцию и гениальный кузнец Клавиус Смит благодаря собранным защитниками данным о Башнях, сумел сконструировать некое приспособление, воздействующее на причину свечения Башен. Впоследствии оно было названо **D.E.A.D.** Также он предположил, что отключив свечение Башен, получится вновь погрузить их в тысячелетний сон. Скверна что распространяется вокруг них также, скорее всего, пропадет. Поэтому была организована самая крупная за всю историю Нового поселения экспедиция в глубь Мрачнолесья, в составе которой также выступили экспедиционный корпус инквизиции церкви Одного Единственного, стрелки Эшмарка и члены Ордена Дракона.

Экспедиция понесла огромные лишения и потери выполнила свою задачу, разведав некое количество Башен, а одну даже успешно отключив, чем способствовала временному ослаблению Скверны в этом регионе. Но череда предательств среди самих защитников, загадочная пропажа и гибель многих из них, вскоре подвела черту под успехами достигнутыми в походе. Лишь немногие из защитников сумели отступить обратно в Новое поселение, откуда были немедленно отправлены гонцы с вестью о найденном ключе. Увы, сам создатель D.E.A.D. исчез вскоре после окончания экспедиции, а его приспособление было выкрадено пособниками Скверны. Вскоре после пропажи D.E.A.D. по всему Мрачнолесью была отмечена активизация Башен и других монументов. Предположительно, объект разработки был использован в целях усиления зон осквернения.

Как только распространилась информация о сделанном открытии, поселение стало наполняться новыми защитниками. По приказу епископа церкви Одного Единственного близ Нового поселения был устроен **лагерь Ордена Святого Родиона**, а Орден Дракона основал **Сторожевой аванпост** по другую сторону от Черного озера, чтобы контролировать пути снабжения.

Но и Скверна не дремала. Волны нечисти, ведомые незримой рукой злобного сверх-разума, одна за другой накатывали на Эшмарк в попытках окружить Новое поселение. Но до сих пор совместными усилиями получалось защищать **Караваны** что доставляли ресурсы и провизию в Новое поселение по дорогам провинции. Только лишь это оставляет возможность защитникам удерживать территорию и накапливать новые знания о Скверне и ее слабостях.

Также в Новом поселении было открыто полноценное представительство королевской службы **Почтового Банка Муландира**. Здесь можно не только отправить или получить письмо, но и проводить различные торговые операции, получать необходимую информацию из **Королевского реестра находок**.

Что же касается оскверненных, то часть из них уже давно шагнула за черту смерти, потеряв первоначальный облик, плоть и разум. Ими движет лишь чуждая и непонятная сила, источником которой являются древние артефакты. Повторно убить такие существа крайне тяжело. Это становится под силу лишь разорвав некую магическую связь. Но есть и живые, которые постоянно мутируют. Они развивают свои умения полученные ранее направляя их лишь на разрушение и истребление. Ниже собраны несколько самых распространенных типа оскверненных:

➤ **кадавр** - неуспокоенные разлагающиеся останки хорошо экипированного защитника удерживаемые в этом мире лишь силой Скверны. Обладает слабым интеллектом, но развитыми боевыми рефлексам. Передвигается быстро издавая лишь хрип. Умеет скрываться и выжидать жертву. Встречаются анкеры эффективно использующие стрелковое оружие. В последние годы стали появляться новые типы анкеров, обладающие технологиями Скверны;

- **техномаг** – по своей сути это чародей подвергшийся скверне и продолжающий путь своего развития через познание оскверненных артефактов. Эти артефакты, усиливают его магические способности, но вместе с тем и вытравливают из него всю жизненную сущность;
- **сервитор** – чуждый этому миру оскверненный субъект. Секретный Архив не обладает достаточным количеством данных описывающих эти субъекты. Вероятно, они являются служителями пробудившейся древней расы. Сервиторы были замечены в проведении непонятных действий вокруг Башен. Сервитор опасен в бою т.к. используемое им оружие пробивает любые щиты. Но их скорость передвижения не велика, что в редких случаях может спасти жизнь.

4. Некролог

Некролог, это книга Нового поселения обладающая записями о защитниках отдавших свою жизнь в борьбе со Скверной, пропавших без вести, а также предателей. Некоторые из них были из числа местных жителей, кто-то прибывал из провинций. Кого-то позвали на помощь или назначили Гильдии, но большинство прибывало по собственному желанию. Здесь собраны записи по защитникам 1 – 3 г. от Осквернения:

- **Томое Эдж** - также известна как баронесса Де Визо. Представительница расы эльфов из числа Первых Защитников. Была назначена Верховным Советом Гильдий королевства Фелиз организовать защиту этой провинции от нарастающей угрозы Скверны. Именно она присвоила этим местам название “Мрачнолесье” и ввела понятия “зон осквернения” и “чистых земель”, а также организовала Секретный Архив. Спасла не один десяток местных жителей от неминуемой гибели. Организовала и координировала действия отрядов ополчения принимавших на себя всю тяжесть первых столкновений с наступающими оскверненными. В 1 г. от Осквернения погибла в бою, самоотверженно прикрывая отступление сил ополчения. Легендарный фламберг баронессы до сих пор хранится как почетная реликвия Гильдии Рыцарей;

- **Бьерн Сильверсайд** – представитель расы дворфов, один из Первых Защитников. Член Верховного Совета Гильдии горного царства Круф. За свои личные средства организовал первые Караваны помощи для беженцев Мрачнолесья. Вывез множество семей из зон осквернения поселив их в горы. Наладил постоянную почтовую связь между всеми соседними провинциями. В 1 г. от Осквернения героически погиб во время нападения оскверненных на Караван. Захоронен на Эшмаркском кладбище Старого тракта;

- **Скулгур Скрамасакс** - представитель расы орков, один из Первых Защитников. Прибыл в Эшмарк во 2. г. от Осквернения из соседней провинции. Был назначен Мастером Гильдии Рыцарей. Организовал первые экспедиции в Мрачнолесье для поиска выживших и необходимых припасов. В том же году в составе очередной экспедиций пропал без вести. Предположительно мертв;

- **Эмилия Блади** - темная эльфийка по прозвищу “Чёрная Рысь”. Являлась местным следопытом и главой Гильдии Клериков. Была первой, кто обнаружил признаки осквернения в провинции и сообщила об этом в Верховный Совет Гильдий. Служила под началом Томое Эдж и участвовала в операциях по спасению жителей из деревень подвергнутых Скверне. После гибели Томое руководила охраной Нового поселения. Впоследствии присоединилась к экспедициям Скулгура Скрамасакса. Во 2 г. от Осквернения погибла во время рейда оскверненных на Новое поселение. Захоронена на Эшмаркском кладбище Старого тракта;

- **Козимо Пентакль** - котолюд, также известный под прозвищем “Чернолап”. Один из Первых Защитников, ученик школы Кроу Даркворда. Принял решение о самопожертвовании во время ритуала наложения магического барьера вдоль границ Мрачнолесья. Благодаря его жертве удалось на несколько лет значительно уменьшить количество прорывов оскверненных в чистые земли. Во 2 г. от Осквернения его останки были захоронены на Эшмаркском кладбище Старого тракта. В последствии, при участие всех жителей Нового поселения, на кладбище была воздвигнута часовня в честь Козимо Пентакля, на одной из стен которой высечен пентакль и последние слова Козимо - “Feci quod potui, faciant meliora potentes”.

Здесь собраны записи по некоторым защитникам примерно 4 – 7 г. от Осквернения:

- **Маркус Райт** - представитель расы людей. Несколько раз восстанавливал новое поселение после сожжений в 3 г. от Осквернения. Заслужил титул почетного горожанина Нового поселения. С 4 по 7 г. от Осквернения руководил курьерской почтовой службой Нового поселения. В 7 г. от Осквернения предательски убит диверсантом. Захоронен на Эшмаркском кладбище Старого тракта;
- **Гермеса Алхемиста** - представительница расы людей. Второй Мастер Гильдии Клериков с 4 по 6 г. от Осквернения. Убита во время обороны Нового поселения в 6 г. от Осквернения. Захоронена на Эшмаркском кладбище Старого тракта;
- **Клавиус Смит** – представитель расы людей. Второй Мастер Гильдии Рыцарей с 3 по 6 г. от Осквернения. Разработал и создал D.E.A.D. Автор исследовательского труда „Mechanicus Magicus“ и соавтор Королевского реестра находок. В 6 г. от Осквернения предательски убит диверсантом. Захоронен на Эшмаркском кладбище Старого тракта;
- **Конрад Ланг** – представитель расы людей, служил в Гильдии Рыцарей с 4 по 5 г. от Осквернения. Героически погиб в 5 г. от Осквернения при выводе беженцев из оскверненной зоны Мрачнолесья. Захоронен на Эшмаркском кладбище Старого тракта;
- **Брат Сае Хурм** – представитель расы котолюдов, член Ордена Святого Родиона. Защитник с 4 по 5 г. от Осквернения. Поддался тлетворному влиянию Скверны и помутился рассудком. Предан анафеме и казнен;
- **Брат Финдолл** – светлый эльф, член Ордена Святого Родиона. Защитник с 4 по 5 г. от Осквернения. Поддался тлетворному влиянию Скверны, дезертировал и предал братьев по оружию во время экспедиции 5 г. от Осквернения. Предан анафеме и казнен;
- **Лорд Адриан** – представитель расы людей. Чемпион Фелиза. С 4 по 5 г. от Осквернения зачислен в защитники. В 5 г. от Осквернения командовал экспедицией в Мрачнолесье, во время которой был назначен доверенным лицом Мастера Слэша из Гильдии Войнов. Был подвергнут осквернению, но чудесным образом излечился. В бою на Королевском тракте вступил в бой с сервиторами прикрывая отступление основных сил. Был ранен и повторно подвергнут осквернению. По-прежнему, находясь в здравом рассудке, вывел оставшихся защитников в Новое поселение после чего пропал без вести. Предположительно мертв;
- **Брат Джафар** – представитель расы джинов, член Ордена Святого Родиона с 4 по 5 г. от Осквернения числился в рядах защитников Нового поселения. Вел диверсионную деятельность поддавшись тлетворному влиянию Скверны. Предал братьев по оружию, во время экспедиции 5 г. от Осквернения. Пропал без вести. Предан анафеме, осужден и приговорен к смертной казни;
- **Валентайн Анноун** – представитель расы людей, с 4 по 5 г. от Осквернения числился в рядах защитников. Поддавшись тлетворному влиянию Скверны, предал братьев по оружию, во время экспедиции 5 г. от Осквернения. Пропал без вести. Заочно осужден и приговорен к смертной казни;
- **Валкул Димлайт** – представитель расы людей, с 4 по 5 г. от Осквернения числился в рядах защитников. Поддавшись тлетворному влиянию Скверны, предал братьев по оружию, во время экспедиции 5 г. от Осквернения. Пропал без вести. Заочно осужден и приговорен к смертной казни через повешение Гильдийным Трибуналом;
- **Лиа Шекельсон** – представительница расы людей, с 4 по 5 г. от Осквернения являлась вторым Мастером Гильдии Клериков. Пропала без вести в 5 г. от Осквернения. Предположительно мертва;
- **Вильгельм Годвинсон** – представитель расы людей, в 4 г. от Осквернения числился в рядах защитников. Поддавшись тлетворному влиянию Скверны, предал братьев по оружию. Пропал в Мрачнолесье, но в последующей экспедиции его труп опознан в виде трупа и упокоен;
- **Фенрис Асгард** – представитель расы людей. С 4 по 5 г. от Осквернения являлся защитником и капитаном отряда стрелков Эшмарка. Поддавшись вместе со своим отрядом тлетворному влиянию Скверны предал братьев по оружию. Обвинен в краже D.E.A.D., а также подозревается в убийстве Клавиуса Смита. После экспедиции в 5 г. от Осквернения пропал без вести. Заочно осужден.