

Альманах



Оглавление

1.	Пролог	стр. 2
2.	Первый эпизод	стр. 3
3.	Второй эпизод	стр. 4
4.	Третий эпизод	стр. 5
5.	Описания	стр. 6

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, по воле Демиургов, приютил великое множество живых существ, ползающих, бегающих, летающих, которые живут и благоденствуют в мире и спокойствии.

Если оглядеться, природа здесь разнообразна, хотя на первый взгляд может показаться, что бескрайняя зелень лесов различается лишь хвойными и лиственными породами. 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 нескольких морях омывающих своими солеными водами материковые берега, водится бесчисленное количество самых разнообразных рыб, а немногочисленные горные хребты столь высоки и холодны, что их вершины вечно покрыты голубым, нетаящим снегом.

Всеми этими дарами и красотами Эвервуда на протяжении многих веков не переставали любоваться его жители, развивая собственные культуры и основывая древние царства. Их идеологией являлось созидание, а также гармония с природой и окружающим миром. Они были лояльны к любым расам, открыты различным наукам и стремились к развитию. С течением времени все эти царства воссоединились в единую Империю Двух Лик, ознаменовав этим событием эру расцвета Эвервуда.

История величия Империи Двух Лик продолжалась многие века, но Войны Раскола и последовавшая за ними Неведомая Напасть, осквернившая в ту пору многие земли Эвервуда, ее разрушила. В жерле апокалиптической Великой Битвы пала древняя цивилизация, ознаменовав начало нового летоисчисления. Ценой огромных жертв и лишений была остановлена Неведомая Напасть.

Шли долгие годы восстановления. Годы сменили века созидания. Века превратились в эпоху возрождения. И Эвервуд вновь расцвел! На руинах древней Империи зародилось множество королевств и городов-государств. Но не всеми ими двигали идеи созидания и гармонии с природой. Казор – одно из западных королевств Эвервуда, неожиданно стало нападать на соседей, захватывая их территории, разрушая мир и стабильность. Отринув веру, Казор разрушал храмы, объявив технократию и Трансформу инструментом и целью. Древние конструкты некогда оскверненные Великой Напастью считались обществом Казора величайшим наследием предков, а отречение от богов привело к упоению техномагией. Чем больше Казорская технократия углублялась в ее исследования, тем безумнее идеи она порождала и тем опустошительнее становились войны которые она вела.

Но амбициям Казора было не суждено свершиться. Крупнейший союз восточных королевств со времен Империи Двух Лик, объединил свои силы и остановил врага. С большим трудом сокрушив орды Казора, союз в конце-концов разрушил и его столицу.

С тех пор, разрушение Казора было названо Роком Отверженных, а земли где он располагался и по сей день считаются оскверненными.

2. Первый эпизод

*735 год. Королевство Фелиз. Западная провинция Эшмарк. Новое Поселение.
Мастер Гильдии, Маркус Райт.*

...Когда я мысленно возвращаюсь к тем событиям, что привели нас, первых Защитников, на границу Мрачнолесья, в область где сотни лет назад было остановлено вторжение Казора, приходит невольное осознание того, что даже самые мрачные предположения о его наследии оказались правдой.

Очевидно, что эти земли были отмечены деяниями тех, кто был одарен поистине великой силой и при этом столь же злым и чуждым нам разумом. На это указывают останки конструкторов, саркофагов и других артефактов, при этом отравляющих своим присутствием недра земли, воздух и растения, представляя опасность для всего живого.

Определение этому одно – Скверна.

В попытках вновь заселить некогда плодородные земли Казора и воспользоваться ее богатыми ресурсами, союзные королевства отправили многочисленные военные экспедиции. Но благие намерения уступили место алчности. Вновь проклятый Казор стал причиной пролитой крови и раздора между бывшими союзниками. Оскверненные земли вернуть никак не удавалось, а вот богатства оттуда вытекали рекой. Вместе с ними по всему

Эвервуду начали распространяться и артефакты техномагии.

Вскоре Скверна вырвалась за пределы своих границ, успев отравить сознания множества жителей Эвервуда. Лишь в шаге от полного хаоса, ситуация была взята под контроль. В последствии, тот период был назван Великой Чисткой. Во время него распространилась новая вера в Одного Единственного, которая стала ведущей силой в борьбе со Скверной и ее порождениями.

В последние годы, хоть пограничные стычки между государствами и не прекратились, каждое из них начало выстраивать укрепления вдоль рубежей скверных земель, чтобы пресечь попытки распространения этого зла. Вот и здесь, на границе с Мрачнолесьем, несколько лет назад король Фелиза был вынужден основать очередное укрепленное поселение. Хотя в провинции часто терялась связь с мелкими деревнями, чьи жители пропадали без вести или бежали прочь не в силах себя защитить, Новому Поселению удавалось сдерживать натиск оскверненных тварей Мрачнолесья.

Защитники – именно так жители Фелиза называли тех добровольцев, 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 становится **Гильдия**. Она объединяет всех, кто стремится к знаниям в магических искусствах, ритуалистике, целительстве и самообороне. Гильдия подчинена короне, а руководство ею осуществляется Верховным Советом, который традиционно находится в столице. Служащие Гильдии зовутся Мастерами. 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, которое 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.

Ну и конечно тем, кто блуждает по полному опасностей Мрачнолесью, 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. Но я считаю, что это всего лишь иллюзия тех, кто надышался ядовитыми испарениями Мрачнолесья и доверять этим рассказам словно слушать ребенка...

3. Второй эпизод

*739 год. Королевство Фелиз. Западная провинция Эшмарк. Новое Поселение.
Мастер Гильдии, Видомина Spellman.*

...Много лишений пережили западные земли Эвервуда за эти века. Много изменилось в сущности этого мира и его обитателях. Там где раньше простирались бескрайние ковры зеленых лесов, теперь только истерзанные огнем белые скелеты деревьев.

Сотни озер, что искрились и играли при свете солнца и луны мириадами хрустальных капель, теперь чернели отравленными пятнами на поверхности земли. Бессчетное множество лесных зверей сгнуло в глубинах непроходимых оскверненных угодий. А те кто пытались вновь заселить Мрачнолесье, все меньше походили на своих собратьев по расам. Вся их природа подверглась трансформе и служению темной, разрушительной сущности хозяев, что веками гниют и разлагаются в разрушенных фабриках-склепах. Ими движет непреодолимая злоба к живому, цветущему и наполненному магией Эвервуду.

Сотни лет, после падения Казора и Рока Отверженных, я наблюдала за вновь расползающейся Скверной и всеми силами пыталась нащупать тонкие нити, что опутали Эвервуд очагами заражения. Я участвовала в Великой Чистке и всегда хранила надежду на то, что если мне не улыбнется удача, то обязательно найдется тот, кому под силу разоблачить источник зла. Эта надежда и привела меня сюда.

Новое Поселение со дня своего основания сдерживало нарастающую угрозу со стороны скверных земель. Сколько моих друзей, добровольных защитников, чьи лица я буду помнить веками погребено здесь? Не сосчитать. В 735 году пал локальный магический барьер, наложенный моим учителем Козимо Пентаклем, который препятствовал выходу артефактов за границу Мрачнолесья. Козимо погиб на моих руках, отдавая за это заклятье собственную жизнь. Скверна начала активно проникать в провинцию и за ее пределы. Тогда гениальный кузнец Клавиус Смит, благодаря собранным защитниками данным о конструктах, собрал уникальное приспособление, блокирующее их активность. Поэтому была организована самая крупная за всю историю Нового Поселения экспедиция защитников в глубь Мрачнолесья, в составе которой еще были миссионеры из церкви **Одного Единственного**, наемники Эшмарка и члены Ордена Дракона.

Экспедиция выполнила свою задачу, не раз успешно применив изобретение Клавиуса. Но череда предательств среди самих защитников, а потом и исчезновение нескольких героев, в том числе Клавиуса, подвела черту под успехами достигнутыми в походе. Немногие вернулись обратно в Новое Поселение, а изобретение кузнеца было выкрадено пособниками Скверны.

Как только распространилась информация об открытии, Поселение стало пополняться новыми защитниками. По приказу епископа церкви Одного Единственного около Нового Поселения был разбит 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 одна за другой стали накатывать на Эшмарк, разрушая рубежи обороны и подступая к Новому Поселению. Пока совместными усилиями получается защищать Караваны что доставляют ресурсы и провизию в Новое Поселение. Только лишь это оставляет возможность защитникам удерживать позиции и накапливать новые знания о Скверне и ее слабостях.

4. Третий эпизод

*779 год. Королевство Фелиз. Западная провинция Эшмарк. Форт Адриан.
Мастер Гильдии, Видомина Spellman.*

...Иногда во снах, ко мне являются дни прошлого. Иногда это события произошедшие сотни лет назад. А иногда совсем недавно, несколько десятков лет назад. И вчера я вновь была там...

Я прохожу через разрушенную баррикаду у ворот. Вижу стены пылающих зданий. Вижу любимый Трактир. Грязная Красотка, тогда он так назывался... Вижу провалившуюся от снаряда крышу Гильдии. Оттуда доносятся крики... Но я двигаюсь дальше, в сторону Банка Муландира. За углом, на площади, я вижу саму себя и еще с десятков защитников, кто не сложил оружие и продолжает бой с подступающими кадаврами. Вижу несколько оскверненных. Похоже это те самые техномаги... Среди них смеющийся Валентайн...

Я резко разворачиваюсь. Там где была баррикада уже врывается группа всадников в сверкающих латах. Их кони в черно-белой шахматной сбруе. Герб Фелиза развивается на окровавленных плащах. Неужели это принц привел подкрепление?! Ах нет же... Он погиб за день до этого... Я слышу резкий, угрожающий крик Валентайна и...

И вновь потолок здания моей кафедры. Мои глаза смотрят прямо в щель, между плохо подогнанных досок. Рука до боли сжимает кинжал под подушкой... Видимо я проснулась. Я всегда просыпаюсь на этом моменте... Может это и к лучшему. Пора собираться на службу.

С того дня прошло сорок лет. Долго ли это по меркам темного эльфа живущего третий век? Думаю долго. И слишком больно. Сорок лет с того дня как Новое Поселение перестало существовать. Сорок лет с того дня, как на его пепелище был возведен Форт Адриан. И сорок лет в государстве, где пала династия королей.

Фелиз с того дня пережил череду узурпаторов и переворотов. Сейчас официально государством правит король Флавиан II Седой и трон его не знает стабильности. Враги пытаются его низвергнуть изнутри, а соседи снаружи. Второй год горное царство Круф

пытается оторвать Эшмарк у Фелиза, наполняя его шпионами и контрабандистами, под предлогом помощи и лучшего контроля над Мрачнолесьем. При этом бывшая столица уже давно принадлежит Карморе, так удачно оказавшей поддержку Фелизу, прибрав при этом еще с десятков соседствующих крепостей. Такие примеры заразительны. Повезло лишь с тем, что в Форт Адриан был назначен крепкий гарнизон с префектом, умело удерживающим власть Фелиза и отбивающим у соседей желание заполучить столь важный трофей.

Форт является важной частью оборонительной линии по периметру Мрачнолесья. Королевство Фелиз контролирует еще два подобных Форта, а остальные находятся под управлением Круфа, Карморы и Каса Дель Сольтейра. Недалеко от форта Адриан также находится военно-тренировочный лагерь, в котором я преподаю на кафедре Магии и Целительства. Здесь открыта и кафедра Боевых Искусств, временно перенесенная из столицы. Мы обучаем ополчение для борьбы со скверной, но очевидно этих знаний уже не хватает. Борьба все чаще приходится с диверсантами, шпионами и культистами.

Ах да... Недавно в форте открыли Трактир. Я там еще не была, но надеюсь вскоре туда отправиться. Давно хочу подлечить душу элем, так терзаемую воспоминаниями... Ну и послушать новости внешнего мира, как же без них... Может под музыку менестрелей я вновь обрету покой...

5. Описания

Гильдия.

Форт Адриан отнюдь не спокойная гавань. Это граница постоянных боевых действий. Линия фронта. Но именно из-за этого здесь всегда кипит жизнь и деятельность никогда не останавливается. Форт стал особенно многолюдным, как только недалеко от него был разбит военный-тренировочный лагерь. Сюда чаще стали приходить беженцы и крестьяне ближайших деревень в поисках укрытия. Для торговцев это место стало хабом торговли расходными припасами и даже нелегальным товаром из Мрачнолесья. Путешественники из далеких краев здесь ищут приключения на свою задницу. Наемники и авантюристы ищут заработок. Иногда забредают дезертиры, ветераны и служащие регулярной армии Фелиза.

Многие остаются и вновь устраиваются на службу - бойцов всегда нехватает.

Вся эта пестрая и неоднородная масса часто шумит в Жирном Хряке, это местный трактир. Они бурно обсуждают последние события, рассказывая друг другу истории о приключениях в Мрачнолесье. Некоторые крутятся возле Гильдии в ожидании новых поручений. Другие ходят в Ратушу и общаются с префектом, надеясь поступить на службу или просто для отправки писем родственникам. Самые неутомонные участвуют между походами в Мрачнолесье в турнирах на арене, которые, по слухам, проводятся совершенно без правил.

Хранители.

Под покровом Гильдии, существует небольшое общество, известное немногим посвященным как "Хранители". Это не братство воинов и не культ в традиционном смысле, а скорее разрозненная сеть независимых авантюристов и исследователей, объединенных

общей философией: знание есть высшая сила, а правда — самая острая сталь. Хранители не имеют лидера и используют свою принадлежность к Гильдии как прикрытие. Их основное убеждение состоит в том, что никакая власть не должна распространять ложь либо действовать на основании лжи. Поэтому их целью является поиск истины и борьба с любой дезинформацией.

Хранители зародились в первые десятилетия после Рока Отверженных, когда мир погряз в хаосе и дезинформации. Многие из их первых членов были выжившими архивариусами библиотек, учёными, алхимиками и летописцами, которые, видя, как ложь и невежество усугубляют распространение Скверны и разжигают конфликты, решили действовать. Они рассылали письма во все уголки Эвервуда, красноречиво рассказывали на городских площадях о минувших событиях и старались всеми силами довести истинную суть дел до населения королевств.

С Фелизом их пути пересеклись особенно тесно во время Великой Чистки. Хранители тайно снабжали корону и миссионеров церкви Одного Единственного, ценной, но подчас неудобной информацией о коррупции в рядах защитников и предательствах, которые в частности привели к падению магического барьера в Эшмарке. Именно они, возможно, через анонимные доклады, намекнули на истинные причины исчезновения Клавиуса Смита, гениального кузнеца Нового Поселения и кражи его изобретения.

В нынешнее время задача Хранителей состоит в поиске Секретного Архива защитников Нового Поселения, который был утерян в Эшмарке многие десятилетия назад.

По слухам, данный Архив содержит огромное количество официальных документов, составленных защитниками о членах Ордена Святого Родиона, пророке Имморталистов, рыцарях Дракона, а также важнейших событиях, которые привели к разрушению Нового Поселения.

Армия Фелиза.

Гарнизон форта Адриан состоящий в основном из местных солдат провинции Эшмарк, достаточно боеспособен и сплочен. Форт уже давно стал для них отчим домом, поэтому защищать его они намерены до конца. В условиях же постоянного дефицита людей, экипировки, расходных припасов и задержек жалования, их нрав стал достаточно суров. Каждое утро солдата начинается с построения возле Ратуши, где старшие офицеры под наблюдением префекта распределяют посты, назначают патрули и устанавливают боевые задачи. Иногда префект форта сообщает личному составу о важных происшествиях или событиях. В конце дня, вечером, также происходит вечернее построение, после которого дается команда "отбой" и назначается ночная стража. Основными задачами гарнизона является оборона форта, контроль передвижения внутри форта и выход экспедиций в Мрачнолесье. Также солдаты патрулируют границу Мрачнолесья вплоть до тренировочного лагеря.

Не раз патрули ловили контрабандистов, пытающихся вынести запрещенные артефакты из оскверненных земель. Но чаще это бывают оскверненные твари, в попытках прорвать заслон, нападающие на патрули. С ними армия Фелиза не ведет переговоров.

Пытаясь усилить свои ряды, префект форта периодически обращается к церкви Одного Единственного за помощью в разработках новых типов оружия. Префекта интересуют как магические образцы, так и технологические, созданные на основе академических исследований. А вот религия его интересует мало. Солдаты, в своей массе, достаточно лояльны к любым вероисповеданиям. Наверно потому что сами уже утратили какую либо веру и смотрят на всех верующих со снисходительной улыбкой.

Верные Слову.

В период смутных лет, когда династия Фелиза оказалась под угрозой, верность стала не просто понятием, а священной клятвой для немногих преданных Короне аристократов. Именно в это время, в тени раздора и внешних угроз, родилась тайная военная разведка Фелиза - Verum Verba. Она была сформирована исключительно из аристократов, чьи родовые корни уходили глубоко в историю королевства, а их преданность короне Фелиза была абсолютной и не подлежала сомнению.

Их деятельность была замечена в Эшмарке, поскольку провинция имела для Короны не только стратегическое значение, как буферная зона у Мрачнолесья, но и важный политический козырь. С севера на провинцию все сильнее давило королевство Круф, стремящееся отторгнуть эти земли под предлогом "помощи и лучшего контроля", а с востока беспокойным потоком текли миссионеры, культисты и различный сброд.

Король Флавиан II Седой, чья власть остается хрупкой, остро нуждается в глазах и кинжалах, способных действовать вне официальных структур, не вызывая подозрений и спокойно внедряясь в различные фракции. Лоялисты, обладая связями, ресурсами и беспрекословной верностью, являются идеальным выбором. Они действуют в тени, их истинная миссия известна лишь доверенным лицам Короны.

Орден Дракона.

История Ордена Дракона в мире Эвервуда овеяна тайной и слухами, как и полагается организации, чьи корни уходят глубоко в прошлое, а деятельность простирается от доблестных битв до сомнительных сделок. Точное место основания Ордена остаётся неизвестным, но самые стойкие слухи указывают на горный Паладайн — землю, где, возможно, впервые была призвана сила, лежащая в основе их учения.

В самом сердце идеологии Ордена лежит глубокое почтение к крови и силе Великого Дракона. Эта философия не просто метафора; для членов Ордена она является источником их непоколебимой преданности. Они верят, что через ритуалы, медитации, а возможно, и через прямое или косвенное наследование древней драконьей крови, они могут прикоснуться к невероятной мощи, что позволяет им выделяться среди обычных воинов и магов.

Изначально Орден, вероятно, формировался как братство воинов, преданных определённым идеалам. Однако с течением времени, особенно в беспокойные эпохи Эвервуда, они адаптировались к меняющимся реалиям. Их мастерство в бою сделало их востребованными. Сегодня Орден Дракона широко известен как крупная наёмническая организация. Их услуги дороги, но неизменно эффективны. Они принимают контракты от королей,

аристократов или купцов, выполняя задания от защиты караванов до участия в военных походах.

Однако, не всё в репутации Ордена безупречно. По слухам, члены Ордена были заподозрены в контрабанде артефактов, особенно техномагических реликвий, связанных с наследием Казора. Хотя прямых доказательств этому нет, это добавляет им ореол опасности и непредсказуемости. Для некоторых они — надёжные союзники, для других — опасные авантюристы, готовые переступить черту ради выгоды.

Структура Ордена представляет собой децентрализованную, но жёстко иерархичную сеть.

Члены Ордена подчиняются лордам-капитанам, каждый из которых, вероятно, контролирует определённые территории или зоны влияния. Эти капитаны, обладающие значительной властью и авторитетом, отвечают за набор новых рекрутов, распределение заданий и поддержание дисциплины. Высший совет или единый лидер Ордена остаются неизвестными широкой публике, что только усиливает ауру тайны вокруг этой влиятельной организации.

В Эшмарке члены Ордена начали функционировать достаточно давно, хотя после уничтожения Нового Поселения их ячеек вблизи Мрачнолесья замечено до этих дней не было.

Имморталисты.

Откуда ведёт свое начало культ Имморталистов особо никому не известно. Считается что его принесли кочевники с далекого востока Эвервуда и таким образом он попал в земли Фелиза и соседних королевств.

Достаточно долго культ был малочисленным и о нем ничего не было слышно, пока его последователей не стали все чаще замечать в областях граничащих с Мрачнолесьем. Культ сначала организовал один госпиталь, потом второй, затем третий... Вскоре не стало ни одного крупного города или крепости, где не было госпиталя имморталистов. Они помогали защитникам по всему Эшмарку и за его пределом, чем сыскали себе добрую славу.

За последние сорок лет культ сильно разросся и укрепил свои ряды большим количеством бойцов с востока, где культ, по слухам, распространился не меньше, чем в западных землях религия Одного Единственного. К культу стали присоединяться местные жители, которых привлекают религиозные идеи имморталистов и фанатичное желание спасения тела и души.

До недавних пор культ не был замечен в каких либо конфликтах, хотя ему часто приписывали незаконное обладание артефактами Мрачнолесья. Но как известно - не пойман - не вор. А в этом году, церковь Одного Единственного выпустила эдикт, согласно которому культ Имморталистов объявлялся нежелательным, т.к. продвигает сомнительные идеи бессмертия, а также подозревается в пропаганде еретических учений.

Аугментары.

В глубинах культа Имморталистов, за пределами понимания многих собратьев, зародилось новое религиозное течение Аугментаров. Это течение представляли наиболее радикальные

члены Культа, чьё стремление к бессмертию любым доступным способом стало превосходить даже общие догматы Иммуралистов, особым образом трактуя Писание - священную книгу Культа, написанную Пророком. Для них вечная жизнь — это не просто продление существования во плоти, а скорейшее освобождение от её оков путём переноса сознания и души в вечный механический сосуд, движимый чистой магией.

Первые Аугментары были из числа тех, кто знал Морфеуса Сэнда, еще до его Воскрешения и становления Пророком, поэтому презирали его поздних последователей, которые проникшись идеями Пророка, называли себя Иммуралистами и трактовали Писание неправильным образом. Хотя Аугментары также причисляют себя к Иммуралистам, они видят тело лишь как тюрьму, считая, что истинное бессмертие лежит в обязательном переносе сознания в неорганическую оболочку.

Чтобы достичь этой трансцендентной цели, Аугментары шли на немислимые эксперименты. Они тайно использовали запретные артефакты Казора, вживляя их в собственные тела и постепенно заменяя органы механическими аналогами, приводимыми в действие алхимическими препаратами, магией и даже скверной. Эти изменения начинаются с малого – усиление конечностей, замена поврежденных органов – но со временем становятся все более радикальными, превращая адептов Аугментаров в живые гибриды плоти и металла. Каждый такой шаг – это болезненный и рискованный эксперимент, грань между успехом и полным безумием. При этом Аугментары знали что Пророк указал этот путь им - избранным из числа Иммуралистов.

Аугментары действуют в строжайшей тайне, даже внутри культа, поскольку многие из их "братьев" считают такие методы слишком радикальными и опасными, граничащими с осквернением самой жизни, которую Иммуралисты так ценят. Однако, для Аугментаров, это единственный путь к истинному, неподвластному времени бессмертию, а значит и победе над Безликим Жнецом.

Церковь Одного Единственного.

Западный город-государство Каса Дель Сольтейра славится своим теплым, даже по меркам Эвервуда, климатом, а также большим количеством искусных ремесленников. Торговцы ведут сюда свои караваны со всех уголков света, привозя ценные товары, а мастера и ученые в стенах церковных школ и университетов изучают науки и ремесла. Высокие шпили центрального городского собора устремляются к солнцу, восхваляя самоотверженных зодчих и благословляя жителей на праведную жизнь.

Каса Дель Сольтейра государство теократическое, основанное на вере в Одного Единственного Бога. Церковь твердо удерживает власть над умами людей и не приветствует появление в городе конкуренции. Язычники и иноверцы не изгоняются из города, иначе большая часть торговли была бы парализована, однако при конверсии в Веру заезжим купцам предлагаются более выгодные торговые условия, а для иммигрантов принятие Веры является первым и обязательным шагом для, как минимум, рассмотрения возможности постоянного проживания.

Государство было в числе союзников победивших технократию Казора, а в последствии сыграло ключевую роль в организации Великой Чистки по всему Эвервуду, чем удостоилось славы самого непримиримого врага Скверны. Последовавший раздор между союзниками за

раздел территорий и богатств Казора меньше всего повлиял на Каса Дель Сольтейра, поскольку церковный анклав публично заявлял только об исследованиях наследия Казора и его искоренении, утверждая что его не интересует богатство и нажива.

В 734 году, анклавом был объявлен всеобщий Священный поход в оскверненные земли Казора. Миссионеры что до этого проповедовали в соседних государствах, начали взывать к своим паствам идти и исполнить священный долг. Таким образом в уже в 735 году Орден Святого Родиона церкви Одного Единственного явился в земли Эшмарка, где вел свою активную деятельность до 739 года. Орден занимался изысканиями артефактов, фиксированием данных о тварях Мрачнолесья, оскверненных и архивированием записей об их исследованиях. Также Орден принимал активное участие в попытках обезвредить территории Мрачнолесья. Тщетно. К 739 году миссия Ордена Святого Родиона была прекращена, поскольку все братья и сестры пали в боях, согласно записям перенесенным из Нового Поселения в форт Адриан.

Но все не так однозначно. В этом году, анклав церкви Одного Единственного выпустил эдикт, согласно которому важнейшей из миссий церкви считается борьба с культами и лже-верованиями несущими еретические идеи в массы, а также практикующие запрещенные науки. Отрицавшие данный эдикт подвергались анафеме. Эдикт анклава был встречен негативно в соседствующих королевствах, в том числе и Фелизе, где свобода вероисповедания всегда оставалась важной политической составляющей. Власти перестали идти на встречу миссионерам. Это подтолкнуло Каса Дель Сольтейра направить военно-монашеские экспедиции для усиления миссий по всему периметру Мрачнолесья.

Орден Св. Радиона при Церкви Одного Единственного.

В период Великой Чистки, когда угроза распространения оскверненных артефактов Казора небывалой угрозой нависла над Эвервудом, Церковь Одного Единственного основала Орден Святого Радиона. Его главной целью было находить и изымать артефакты Казора, особенно те, что могли использоваться в военных целях, дабы понять их свойства и найти способы им противодействовать.

Одна из групп миссионеров Ордена, возглавляемая высокопоставленными дознавателями Церкви — сестрой Лавеллан и братом Батором — прибыла из Каса Дель Сольтейра в Фелиз, а именно в провинцию Эшмарк. Они разбили лагерь недалеко от Нового Поселения, методично выполняя свою задачу.

Но миссии Ордена не суждено было завершиться. Она окончательно прервалась вместе с разрушением Нового Поселения. Считается что все братья Ордена за несколько лет борьбы с тварями Мрачнолесья погибли, а последний член этой группы, брат Самсон, пропал без вести. Однако сохранился один загадочный факт. В некоторых обрывочных записях, уцелевших после катастрофы Нового Поселения, упоминается, что в первый год после основания лагеря Ордена, его члены обнаружили некую реликвию великой силы, зашифровав ее название как "Ключ Святого Веспасиана". С ее помощью, как утверждалось, было очищено озеро неподалеку от Нового Поселения, а информация о ее чудесных свойствах была передана в Церковь. Но в суматохе последующих боев и падения Нового Поселения, эти архивы, а затем и вся остальная информация, были утрачены. Судьба "Ключа" и его способности остаются тайной и по сей день, хотя есть определенные надежды,

что Церковь не забыла о данных исследованиях и непременно захочет вернуть утраченную реликвию.

КОНЕЦ

