

Хроники Эвервуда



Оглавление

- | | |
|------------------|--------|
| 1. Пролог | стр. 2 |
| 2. Первый эпизод | стр. 3 |
| 3. Второй эпизод | стр. 4 |
| 4. Третий эпизод | стр. 5 |

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 бессчетное количество самых разнообразных рыб, а немногочисленные горные хребты столь высоки и холодны, что их вершины вечно покрыты голубым, нетающим 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 конструкторы 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 Спеллман.*

...Много лишений пережили западные земли Эвервуда за эти века. Многое 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 стигнуло 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 Спеллман.*

...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, Карморя 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. Бороться 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...

КОНЕЦ

