



## ◆ ОБЗОР МИРА СВАТИЛИЩА

### Земля Восьми и её боги

Сколько себя помнят люди, земля Восьми была разделена на несколько вотчин. На восемь, если быть точным. Формально ими управляют бароны, но на самом деле судьба этих земель находится в руках богов. Постоянное присутствие этих богов, наполовину людей, наполовину зверей, пронизывает каждый аспект повседневной жизни — из их магии сплетается сама ткань этого мира. И их тоже восемь.

Каждое из этих божеств — будь то Краб, Лань, Сова или Обезьяна — дарует человечеству краеугольные камни сильной и гармоничной цивилизации, передавая свою волю через странствующих жрецов, бродящих по этой земле. Эти жрецы-колдуны являют собой воплощённую силу богов, принявшую человеческое обличие. Древняя магия разукрасила их тела магическими татуировками. Их в равной степени боятся и почитают жители всего мира.

Могущественные гильдии — коих также насчитывается восемь — отвечают за структуру общества. Именно они основали города и баронства на этих землях и управляют хитросплетениями политической жизни под насмешливым взглядом богов. Надо сказать, с течением времени боги всё больше забывали своих подданных и пренебрегали ими, предпочитая сосредотачиваться на интригах между собой, оставляя странствующих жрецов одних перед лицом человеческих бед. Бароны, чувствуя отсутствие управления, взялись за мечи и захватили власть в свои руки. По мере того как магия слабела, налаживанием соглашений между баронами занялись гильдии. Неужели наконец-то пришло время человека?

Между тем, за морем Невен, на архипелаге Полумесяца, в самой колыбели богов, разворачивается нечто загадочное. Гробницы, которые долгое время пребывали во сне, пробудились, и вот древние истории о чудовищах вновь у всех на устах.

Добро пожаловать в страну богов.

### Гильдия Первопроходцев

На земле Восьми существует восемь гильдий, и вы принадлежите к Гильдии Первопроходцев. Вы — группа учёных, искателей приключений и бойцов, вооружённых мужеством и ненасытным любопытством, и вы пойдёте туда, куда другие не осмелятся даже сунуть нос. Вступление в Гильдию означает отказ от своего прошлого, каким бы оно ни было. Это означает принятие того, что теперь вы работаете в команде и должны доверять своим товарищам, принимая как их сильные, так и слабые стороны, а также прошлое, которое могло быть... весьма бурным.

Ваша миссия — исследовать неизведанные регионы, открывать новые народы и познавать тайны этого мира. Что скажете — готовы ли вы к приключению?

## ◆ СЕКРЕТЫ ЭТОГО МИРА (исключительно для Мастера)

### Богиня Сова

Каждые тысячу лет две луны Земли сближаются, создавая редкое явление: полное затмение, известное как Слияние. В год, предшествующий этому явлению, сущность богов становится более хрупкой, человеческая природа — более агрессивной, а магия набирает силу. Богиня Сова намерена воспользоваться этим. В то время как война разрывает мир на части, она хочет свергнуть пантеон и стать единственным божеством, навязав человечеству свою новую религию — Серый орден.

Как божество войны, бог Обезьяна является главным препятствием на пути богини Совы к осуществлению её грандиозного плана. Только его сила способна помешать ей, но в настоящее время внимание бога Обезьяны сосредоточено на континентальной войне между баронами. Богиня Сова объединила племена Безмолвных при помощи своего избранника, некроманта Сайласа де Тааска, чтобы напасть на святилище бога Обезьяны.

Потоки магии, усиленные Слиянием, позволили Сайласу открыть врата в нечистое измерение, населённое кошмарными существами. Орды воинов-скелетов, истлевших монахов и других тварей теперь стекаются в островное святилище бога Обезьяны. Эти нечестивые орды образуют армию нежити, способную сокрушить баронства земли Восьми. Но богиня Сова не намерена останавливаться на достигнутом. Она приказывает Сайласу выследить и схватить странствующих жрецов других божеств, чтобы принести их в жертву в ходе ужасных некротических ритуалов с целью уничтожить саму сущность других богов.

## Совет

Совет — это религиозный орден, стоящий над баронами и гильдиями. В него входят восемь великих жрецов, каждый из которых представляет одного из богов в пантеоне и руководит соответствующими жрецами. Но теперь несколько из них пропали без вести... Обеспокоенный Совет поручил расследование этих исчезновений Тобиасу, учёному странствующему жрецу. Однако он и сам был схвачен, когда след, по которому он шёл, привёл его к древнему некрополю. Подозревая, что грядёт нечто серьёзное, жрица Ириэльль направляется в святилище вопреки желанию Совета. Только оказавшись в пути, она начинает понимать, что за всеми этими мерзостями стоит не кто иной, как Сайлас, её родной брат.

## Семья Таасков

Секреты этого древнего рода, живущего на земле Восьми, раскроются вам во втором сезоне. А сейчас мы сосредоточимся на двух её представителях, с которыми столкнутся наши герои в ходе своих приключений.

**Падший наследник и некромант Сайлас де Тааск:** когда-то ему было суждено стать самым могущественным бароном на земле Восьми, однако вспыльчивый характер Сайласа и неконтролируемые вспышки гнева привели к тому, что он был отвергнут в пользу своей сестры Ириэльль. Богиня Сова без труда развратила эту беспокойную душу и сделала его своим избранником. Жаждающий власти Сайлас без тени сомнения принял предложенную ему тёмную сделку. Благодаря этому союзу Сайлас получил доступ к древним знаниям некромантии, и он не остановится ни перед чем, чтобы выполнить волю своей госпожи.

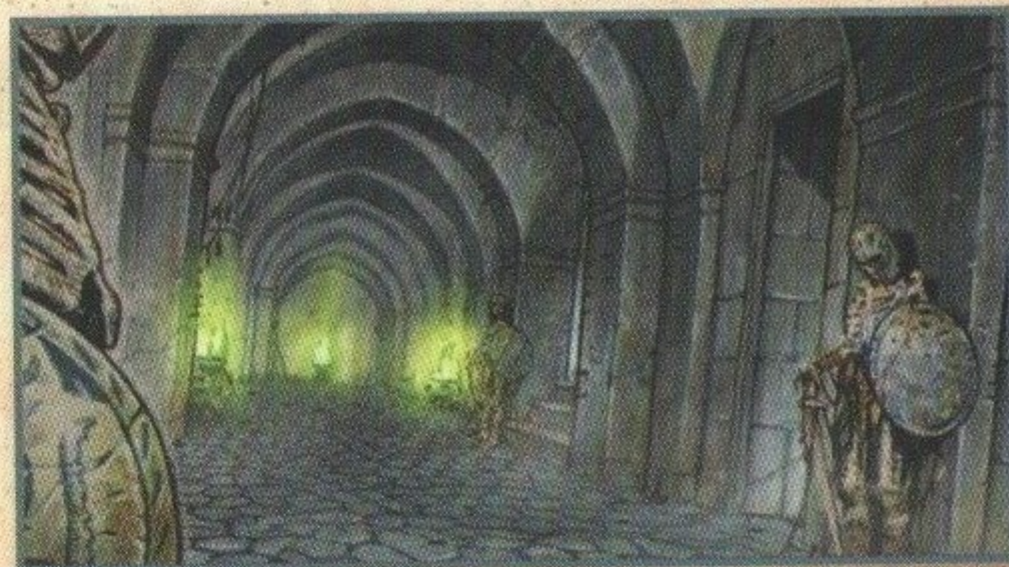
**Одноглазая великая жрица Ириэльль де Тааск:** она никогда не стремилась к власти, поэтому решение Совета отвергнуть её брата и поставить девушку во главе семьи ни в малейшей степени её не обрадовало. Даже обнаружив, что её брат заключил договор с богиней Совой, Ириэльль всё ещё надеется спасти его, до того как его действия приведут к падению святилища.

## ОБЗОР ПЕРВОГО СЕЗОНА

Герои находятся на архипелаге Полумесяца, расследуя разрушение парящего в воздухе божественного святилища. В то время как в результате Слияния мир окутывает тьма, путники, в погоне за своей целью, направляются вверх по течению реки и обнаруживают, что это священное место осквернено некромантией. При помощи людей, с которыми пересеклись их пути, герои сражаются с силами тьмы и противостоят могущественному некроманту и его кошмарным созданиям. Все эти злоключения приводят героев к осознанию, что конечная цель их миссии — не что иное, как спасение самого божества.

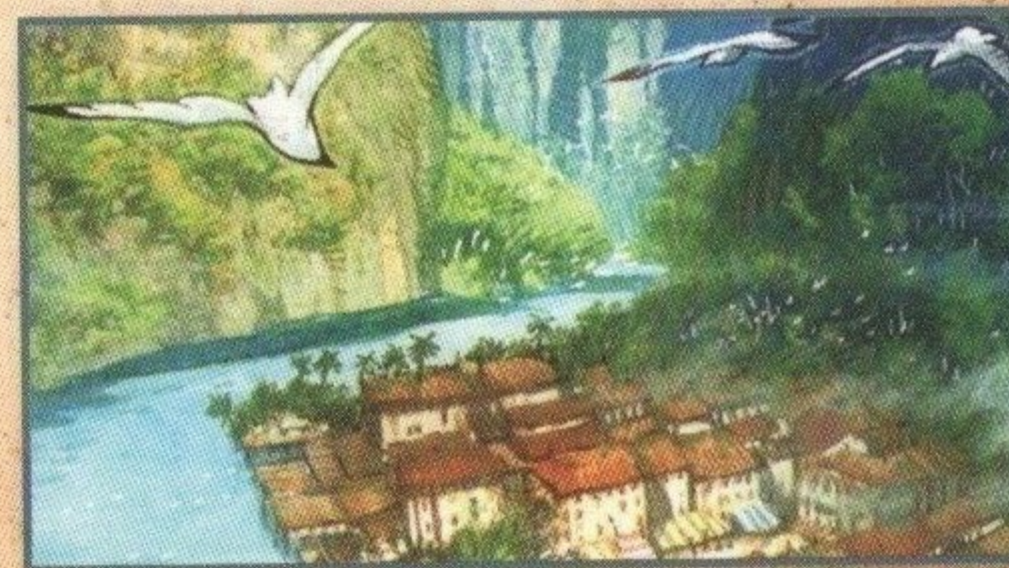
### Эпизод 0 — Узники

Выполняя задание Гильдии Первопроходцев, герои оказываются заточёнными в древнем некрополе, который на поверку не так уж и заброшен. Им удаётся вырваться из своей камеры, и во время побега они встречают ещё одного пленника, захваченного живыми мертвецами. При поддержке Тобиаса, странствующего жреца из культа Краба, герои вступают в ожесточённую битву против воинов-скелетов. Вместе им всем удаётся сбежать из проклятых руин и вернуться к цивилизации.



### Эпизод 1 — Вниз по реке

Мастер Теофил из Гильдии Первопроходцев поручил героям разузнать о причинах пробуждения зла в джунглях. Они грузятся на корабль контрабандиста и начинают спуск по реке, но их путешествие прерывается, когда они попадают в засаду Безмолвных. Герои вынуждают противников отступить и затем пересекают бурные пороги, пытаясь спасти свой груз, но в итоге попадают прямиком в руки племени амазонок.



## Эпизод 2 — Вертерив

Пленённые амазонками, наши герои рискуют стать обедом для крокодилов королевы. Пока велись переговоры об их освобождении, путники смогли получить немного новой информации. В сопровождении Ирны, предводительницы воинов племени, наши герои возобновили своё путешествие по реке и наконец-то добрались до Вертерива. Однако всё указывает на то, что покинутый торговый пост был атакован Безмолвными, которые продолжают терроризировать побережье.



## Эпизод 3 — Вражеская территория

Баркас героев подвергается нападению ужасающего существа, возникшего из глубин. Полностью истощённые после ожесточённого сражения, путники вынуждены продолжать свой путь пешком. Чтобы пересечь земли Безмолвных, от героев потребуются вся их осторожность, особенно учитывая, что Ирну сразило некое злое проклятие. Затем путники начинают изматывающее восхождение к Чёрным горам — конечному пункту своего путешествия.



## Эпизод 4 — Народ нефов

Перейдя через Чёрные горы, герои встречают эксцентричного учёного по имени Евсифей, который представляет их Цеолам. Путники должны пройти испытание, прежде чем народ нефов позволит им продолжить путь к островному святилищу. Поскольку время не ждёт, герои продолжают своё путешествие на летающем галеоне.



## Эпизод 5 — Святилище бога Обезьяны

После столь катастрофической высадки на островном святилище герои исследуют небольшой разрушенный форт, вокруг которого рыщет таинственный зверь. Путь приводит их в лагерь для заключённых, где содержится Ириэль. Там они вступают в сражение с монахами-стражниками, подвергшимися воздействию чёрной магии. Внезапно под ногами героев разверзается огромная пропасть, и в результате зловещего ритуала некроманта остров начинает разрушаться.



## Эпизод 6 — Ириэль

Герои узнают больше об Ириэль: она великая жрица Совета Восьми. Это даёт героям возможность получить ответы на некоторые из своих вопросов и добыть больше информации. Однако затем на них нападают ужасные монстры, управляемые некромантом. После ожесточённой схватки герои наконец достигают подножия запретной башни — логова Сайласа.



## Эпизод 7 — Тёмная башня

Пока остров вокруг разрушается, герои устремляются внутрь Тёмной башни. Причудливая архитектура и постоянно изменяющиеся переходы замедляют продвижение путников, но как только им удаётся решить эту загадку, они находят правильную дорогу и в конце концов добираются до вершины. Однако некромант призывает ужасное чудовище, чтобы отвлечь внимание героев и скрыться. В ожесточённой битве, которая забирает все силы, героям остаётся лишь наблюдать, как чародей сбегает на своём чёрном нефе.



## Эпизод 8 — До последнего вздоха

Сумев одолеть ужасающую тварь, призванную Сайласом, герои пускаются за ним в погоню. Вокруг них бушует стихия. Остров продолжает разрушаться, хлещет ливень, а в небе над архипелагом тем временем начинается отчаянная битва. Под воздействием Слияния лун даже сами боги начинают сражаться. Герои вступают в финальную битву, готовые пойти на любые жертвы, чтобы защитить будущее этого мира.



«Всё произошло именно так, как я вам рассказал, ребята! Я видел всё своими собственными глазами! Мы выступили вместе со стражей Лазурного порта, чтобы помочь им, и добрались туда в самый последний момент. Хотя кто-то мог бы просто сказать, что слишком поздно». Капитан Кальд подаёт знак трактирищику, чтобы тот наполнил его кружку. Все остальные посетители собрались вокруг его столика, желая послушать, как он в очередной раз рассказывает эту историю.

И вот он вновь описывает, как целых три недели вёз героев вверх по реке. Как он поддерживал их, когда они отправлялись на поиски. «Они были совсем зелёными, когда встретились мне в первый раз. Но я сразу же разглядел в них потенциал. И я сказал себе, что если эти молодые люди просто послушают меня, они смогут горы свернуть! И посмотрите, чем всё это обернулось!»

Печальным и хриловатым голосом он рассказывает о финальной битве. Битве, которая развернулась по всему небу, сосредоточившись вокруг парящего острова. Кальд изображает манёвры, которые выполняли корабли Цеолов. Он разглагольствует, бранится и бушует, вспоминая события титанического противостояния. И толпа вокруг содрогается вместе с ним, трепещет при описании зловещего некроманта, всхлипывает при мыслях о богах, озарявших небеса, и аплодирует подвигам героев. «Они всё ещё были на корабле, да, так оно и было. Сражаясь изо всех сил и со всем своим мужеством против колдовства и ярости Сайласа Проклятого. Никто не смог бы выбраться оттуда живым, не говоря уже о том, чтобы победить его. Но они...»

Тень печали пробегает по лицу старого капитана. Он одним глотком опрокидывает половину своей кружки, а затем со стуком ставит её на шаткий стол. Все посетители жадно ловят каждое его слово, взволнованно ожидая концовки. «Но они... герои. Да. Они победили. Они спасли архипелаг Полумесяца. Но, как я уже сказал, оттуда невозможно было выбраться живым».

Капитан Кальд встаёт, и толпа расступается, чтобы пропустить его. Он всё ещё бормочет, как бы про себя: «И неф, на котором они были, рухнул с небес. Тут уж ничего не поделать. Мы потратили две недели на поиски в этом районе. Обломки были разбросаны на многие мили вокруг. Но я так и не нашёл их... Они были героями...»

Покажите игрокам карту эпизода Ириэль (32)

Конец первого сезона