

Миром не всегда правили расы, которые бьются за него ныне. Некогда эта планета была холодным и пустынным местом, домом великих чудовищ из забытых легенд.

На протяжении тысячелетий эти монстры боролись за превосходство и еще тысячи лет это могло длиться. Но когда загадочная раса межзвёздных путешественников сошла с небес на пылающих колесницах, мир встал на новый путь...



Время Драконов

История мира началась задолго до того, как люди создали империи на суше, гномы вырубили чертоги под горами, даже до того, как эльфы впервые начали бороздить морские просторы.

В ту бесконечно далёкую эпоху, когда планета медленно вращался вокруг холодного и далекого солнца, мир населяли чудовищные исполины.

Хладнокровные гарганты бродили в горах, великие слепые бегемоты пробивали туннели под землей, левиафаны плавали под волнами, были и другие создания, огромные и ужасные.

Далеко не бездумные, многие из этих древних существ имели свои собственные владения и свои амбиции. В течение долгих эр земля сотрясалась от битв титанических монстров.

Из всех этих странных пород именно разумная и красноречивая, злобная и безжалостная раса драконов безраздельно правила первобытным миром.

Они парили между горами, неся войну гаргантам, устраивали логова в подземельях бегемотов и мчались над волнами, охотясь на левиафанов так же, как они охотились друг на друга.

И все же, несмотря на свое превосходство, драконы были плохо подготовлены к прибытию существ из-за пределов их собственной скудной реальности. Эра Драконов продлилась недолго...

Пришествие Древних

Загадочная по происхождению и почти всемогущая по силам раса, известная как Древние, бороздила глубины космоса на великолепных серебристых кораблях с начала времен.

Они смотрели на мир сверху и находили его пригодным. По их расчетам, мир мог бы сыграть важную роль в судьбе, стать местом, где могучие державы будут соперничать за власть.

Они увидели в мире семя чего-то неизвестного и, пока, непознаваемого. Зревшее в ожидании возможностей, что могут в отдаленном будущем вспыхнуть в огне разрушения и хаоса, который придет, чтобы опустошить эту реальность.

Никто не может даже предположить, как долго Древние наблюдали и изучали свою добычу издали, строя планы, которые безвозвратно изменили бы саму суть реальности.

Возможно, между их открытием мира и началом их великих работ прошли считанные мгновения.

Возможно, они висели невидимыми в небесах целую вечность, наблюдая, как огромные твари далеко внизу ведут бесконечную войну друг с другом.

Как бы то ни было, когда Древние вступили в мир, это было так, как если бы сами боги ступили на землю.

Само их присутствие стало катализатором перемен, которые означали бы гибель существ, ходивших по миру до них.

Воссоздание Мира

На полюсах мира были построены Великие Врата, через которые слуги Древних въезжали из неизвестных царств на зефирах магической силы.

Они привезли с собой великие машины тайной науки, механизмы для построения миров, с помощью которых они преобразовали земли и моря в более приятную геометрию.

Первыми из этих слуг были сланны, тучные и похожие на жаб, но обладающие глубокими познаниями как в философских, так и в научных вопросах.

Сланны были главными инженерами плана Древних, и именно они интерпретировали волю Древних и записали их инструкции на священных табличках, выкристаллизованных из чистой мысли.

По приказу хозяев сланны манипулировали мировыми двигателями и направляли планету по пути к согревающему свету ее далекого солнца.

В суматохе этого великого предприятия горы были разрушены и восстановлены заново, массивы суши сдвинуты с места в соответствии с пророчествами и образами, а океаны осушены и созданы заново.

Сланнам, в свою очередь, служили многие легионы ящеролюдов, миллионы из которых были созданы в качестве рабочих и воинов. Огромные армии ящеролюдов маршировали по меняющемуся миру.

Они вырубали леса, придавали форму скалам и возводили огромные города-храмы к небесам, величественные монументы, в которых должны были жить сланны.

И они сражались с теми чудовищными обитателями мира, которые пережили приход Древних, обратив их в бегство, заставив забиться в самые темные уголки мира, где те могли укрыться от гибели.

Молодые расы

Пока ящеролюды трудились, Древние обратили свое внимание на заселение создаваемого ими рая, породив множество новых рас.

Некоторые полагают, что они хотели определить, какие черты были наиболее важными для успешной и долгоживущей цивилизации.

Другие подозревают, что молодые расы созданы лишь чтобы защитить райское царство от какой-то неизвестной угрозы. Первыми среди молодых рас были эльфы.

Наделенные ловкостью, умом и грацией, они легко овладели навыками цивилизации и демонстрировали потрясающую способность контролировать поток магии, который проникал в мир через Врата.

Вскоре к эльфам присоединились гномы, существа, во многом им противоположные. Гномы отважный и стойкий народ, устойчивый к магии, но искусный в работе по металлу и камню.

В огромном количестве на дикие пустоши хлынули орки и гоблины. Грубые твари, больше занятые в сражениях друг с другом и охоте на добычу, чем в путях цивилизации.

Они прибыли в этот мир названными гостями на борту звездолётов Древних, тайно укрывшись там, и они преуспели в теплом и пышном мире.

Позже появились люди. Легко адаптируемые и плодовитые, они вышли настолько жизнелюбивыми и изобретательными, что легко приспосабливались практически к любой среде.

Наконец, увидели свет самые недоработанные из творений Древних: вульгарные расы халфлингов и огров, радикально отличающиеся по размеру и силе, но удивительно устойчивые к зловещему соблазну мира за Полярными Вратами.

Катаклизм

Без ведома Древних, трудившихся над своими великими делами, надвигалась катастрофа. Чтобы управлять машинами создания миров и облегчать межзвездные полеты, Древние полагались на силу, черпаемую из измерения, лежащего за пределами реальности, в которой они сами обитали.

В незапамятные времена Древние узнали об этом эфирном потустороннем мире и воспользовались его безграничными запасами сырой магии.

За долгие тысячелетия исследований они пришли к выводу, что, открыв Врата в бурлящее сердце Эфира, они могли бы почти мгновенно пронестись по межзвездным глубинам.

В этом предположении они были правы, и со временем они построили огромную сеть Врат и туннелей через царство магии, связав воедино множество миров обширной космической империи.

Чего Древние не смогли постичь, так это силу существ, населявших эту реальность.

Огромные и хищные существа обитали в Эфире. Они одновременно возмущались вторжением Древних в их владения и жаждали тепла и жизненной силы чуждого царства Древних.

Существа, состоящие из чистой энергии и эмоций, обитатели Эфира были привлечены вибрирующей энергией молодого мира, и они собрались поближе к вратам Древних.

Они вглядывались сквозь метафорическую завесу, разделявшую измерения, нашептывая обещания и ложь обитавшим там существам.

Унесенные Ветрами Магии которые бесконечно текли через врата, эти шепоты достигали ушей как тех созданий, которые уцелели от прежней эпохи, так и молодых рас.

Там, где их слышали, эти шепоты соблазняли и развращали умы многих, склоняя их к поклонению разрушительным силам, которые прокрадывались в их сны, маскируясь под благодетельных богов.

Каждой развращенной душой существа Эфира жадно питались и набирали силу. По мере того как росла сила, рос и голод, и они сильнее давили на барьеры, отделявшие от пищи, которой они жаждали.

Под неумолимым давлением внимания сущностей порталы над полюсами мира, каждый из которых был больше горы, начали изгибаться и ломаться, в конечном счете обрушившись в результате эпохального взрыва.

В одно мгновение Врата сменились кипящим морем хаоса, где физический и потусторонний миры накладывались друг на друга, зияющая пропасть в материале реальности открывала Царство Хаоса, лежащее за ее пределами.

В этот момент Древние исчезли из мира, их слабая связь с этим царством оборвалась абсолютно окончательно.

Были ли они убиты психической травмой, вызванной этим событием, или просто изгнаны в далекое царство теней, никто не может сказать.

Внезапным уходом Древние оставили после себя пустоту, которую спешно заполняли силы Хаоса, и все, что осталось после них, - это призрачные отголоски их величия, смутные воспоминания о том, кем они были.

Наступление Хаоса

Там, где стояли Полярные Врата, зияла огромная рана в ткани реальности, извергая в мир сырую магию, при контакте с реальностью превращаясь в неестественную сущность, известную как варп-камень.

Это извержение было настолько сильным, что в небесах над молодым миром образовалась новая луна - Моррслиб, Луна Хаоса.

С рождением зловещего спутника мир пошатнулся на своей орбите, и массивы суши содрогнулись до основания, в то время как постоянно растущий разрыв в реальности угрожал поглотить все, и худшее только начиналось...

С измученных небес пульсирующие кометы падали на дрожащую землю, оставляя за собой следы неслета, когда они падали к ярким зеленым землям внизу.

Они врезались в мир, губя огромные участки леса и погребая себя в огромных кратерах выжженной земли. С каждым ударом метеорита земля все больше заражалась первозданным Хаосом.

Его коварная зараза проникла в плодородную почву, впиталась корнями деревьев и просочилась в сам воздух, которым дышали люди-кочевники и звери, населявшие эти земли.

Когда Хаос пронизал все, леса зашевелились, корчась от зловредных энергий. Странные крики эхом отдавались от деревьев, когда леса буйно разрастались.

Странные и ужасные процессы происходили в этом сыром, кипящем котле плодородия. Первобытные люди этого региона и лесные звери каким-то образом спаривались.

Их ужасное потомство рождалось и спаривалось снова, поколение за поколением появлялось на свет, без разбора размножаясь и в итоге умирая в неконтролируемом и быстром процессе.

Из великого бурлящего Магического Шторма, поднявшегося в небесах над головой, оседлав выпущенные на волю Ветры Магии, которые обрушили шквал на обреченный мир, появилась сверкающая армия из миллиарда демонов.

Эти демонические существа магического царства, слуги Губительных Сил, обитавших в мире ином, оживленные ночными кошмарами смертных, были выпущены на свободу там, где им никогда не следовало ступать.

По мере того, как разворачивалась катастрофа, действовали старейшие и мудрейшие из магов-жрецов сланнов. Благодаря монументальному излиянию тайной мощи они остановили разрушение материального мира.

Борясь с силами, превосходящими все, с чем они сталкивались прежде, сланны стабилизировали земной шар, замедляя его беспорядочный полет по разгневанным небесам и возвращая его на правильную орбиту вокруг далекого солнца.

Усилия были столь велики, что многие из старейших сланнов умерли, сражаясь за то, чтобы остановить катаклизм.

Еще сотни погибли в следующие дни, их жизненные силы были израсходованы на то, чтобы сдержать демонических захватчиков.

Те, кто остался, обладали лишь толикой мудрости своих старейшин - они не знали глубочайших секретов Древних, они не были хозяевами эфира и не могли пересекать межзвездные глубины.

О Геомантической Паутине, тайном сооружении предков, они знали лишь элементарные детали, и у них не было знаний о великих планах своих хозяев.

В результате событий, которые они не могли предвидеть, они унаследовали долг, который был им не по силам - сохранение мира и завершение Великого Плана Древних.

Они точно знали, что в мир пришел Хаос, и его защитники были практически разбиты.

Война против Хаоса

С Великим Катаклизмом началась ужасная война. Столкнувшись с угрозой уничтожения, оставшиеся сланны сплотились, собрав армии ящеролюдов такого размера, каких с тех пор мир не видел.

Эти армии выступили навстречу легионам демонов в битвах, которые охватили континенты, длились столетия и унесли неисчислимые жизни.

Даже когда ящеролюды встретили демоническую волну ответной яростью, сланны использовали необузданную магическую энергию для подпитки заклинаний беспрецедентного разрушения.

Они глотали пропитанный магией воздух и изрыгали огненные бури, выпускали приливные волны и раскалывали землю на части, чтобы опустошить захватчиков.

Но демонические подкрепления продолжали прибывать в мир, и баланс начал смещаться.

Сланны чувствовали, что их силы слабеют по мере того, как грубую хаотичную магию, заполонившую мир, становилось все труднее контролировать.

В то время как Ветры Магии тяжело давили на сланнов, истощая их силы, они придавали сил демоническим легионам, ибо они были рождены из неестественного материала и могли легко придать ему форму для собственного использования.

По мере того, как менялось магическое господство, менялась и война. И все же войну вели не одни слуги Древних.

За морями молодые расы, эльфы Ултуана и гномы Старого Света, не сидели сложа руки. За века, последовавшие за Великим Катаклизмом, эти расы окрепли, преодолевая трудности, и их армии твердо стояли на защите своих земель.

Дети Грунгни

В Краесветных Горах Грунгни, первый гном и бог-предок своей расы, давным-давно предупредил свой народ, что может наступить время великой опасности.

В своей мудрости он приказал им укрыться глубоко под горами, где они укрывались, пока разворачивался Великий Катаклизм.

Когда буря, наконец, миновала, гномы вышли из своего подземного царства и обнаружили, что мир наверху совсем другой. Небо было темным, а земля бесплодной.

Мутировавшие звери и неестественные чудовища бродили по горным вершинам, а осаждающие армии жадно собирались у могучих ворот, построенных гномами.

Однако орды Хаоса быстро обнаружили, что гномы далеко не беззащитны и стремятся вернуть земли, которые они когда-то обрабатывали.

За долгие годы, проведенные под горами, Грунгни научил свой народ наносить магические руны на их оружие и доспехи позволяли им противостоять существам Хаоса, которые нападали на них.

Валайя, жена Грунгни, использовала свою защиту, чтобы отразить темную магию их врагов, ослабляя их ужасную силу.

Но именно Гримнир, сверкающий бог-воин гномов, поведет свой народ на войну. Во главе со своим исполненным ярости воином могучие толпы гномов хлынули из своих крепостей.

Эти могучие воинства прошли маршем через охватывающие континент горные хребты Старого Света, убивая демонов и разбивая армии дикарей-мутантов.

Куда бы ни вел Гримнир, его воины следовали за ним, и орды Хаоса трепетали.

Избранный азуров

Вдали от Краесветных Гор спасение эльфов и их островного Ултуана пришло в виде Аэнариона, странника, который долгое время путешествовал по миру, воочию наблюдая растущую мощь Хаоса и вернувшись в Ултуан в трудную минуту.

Обнаружив, что его некогда прекрасная родина истерзана войной и разрушена, Аэнарион обратился за помощью к Азуриану, Богу-Создателю.

В течение многих долгих дней он сжигал бесчисленные подношения в священном пламени Святилища Азуриана, но если бог и услышал, то не подал никакого знака.

Наконец, в отчаянии Аэнарион всем телом бросился в священный огонь, предложив свою жизнь, если Азуриана спасет его народ.

Каким-то чудом Аэнарион вышел из пламени невредимым и преображенным. Дух Азуриана вошел в него, наполнив сиянием, которое могли видеть все.

Аэнарион стал сосудом трансцендентной силы, и когда он заговорил, эльфы поспешили повиноваться.

Вместе с великим магом Каледором Укротителем драконов Аэнарион наблюдал за обучением эльфийских воинов и формированием армий Ултуана.

Столетие или больше Азнарион, коронованный своим народом Королем Фениксом, бился против демонических легионов верхом на великом драконе Индраугнире.

Позади него летели принцы Ултуана, каждый верхом на огромном змее, и за каждым из них маршировали сомкнутые ряды сверкающего воинства Ултуана.

Возглавляемые своим королем, эльфийские армии одержали множество славных побед, отбросив мерзкие орды Хаоса от границ Ултуана.

Небесный Дракон

На Дальнем Востоке, в землях, которые однажды станут известны как Китай, нашло спасение существо, более древнее и могущественное, чем любой простой бог или демон.

Когда пришли Древние, Небесный Дракон правил Востоком, высший хищник, перед которым склонялись все остальные.

Когда Древние впервые ступили на землю, меняя очертания земель и морей, Небесный Дракон предпочел осторожность и избегал конфликта.

Там, где другие представители его вида сражались со Древними, он учился их обычаям.

По мере того как мир становился теплее и насыщался магией, он изучал их тайные науки, становясь скрытым мастером их искусств.

Когда Губительные Силы начали шептать свои обещания в его спящий разум, мудрый Небесный Дракон обдумал их слова и увидел в них только угрозу грядущего разрушения и отчаяния.

Он смотрел на людей, населяющих теперь его земли, простых, но уважительных существ, и знал, что его честь требует от него защищать их и вести через предстоящие испытания.

Так случилось, что Небесный Дракон защитил свои земли от неистовствующих демонических легионов.

Вместе со своей супругой, Лунным Драконом, и их девятью детьми-драконами он сражался с демоническими легионами, изгнав их со своих земель.

И благодаря его усилиям люди Китая научились избегать богов и демонов и склоняться перед драконами.

Падение Ицы

Несмотря на многочисленные победы сил Порядка, демонические легионы продолжали атаковать мир, и по мере того, как война разгоралась и десятилетия превращались в столетия, волна за волной демоны, каждая более многочисленная, чем предыдущая, стремились свергнуть слуг Древних.

Армии сланнов вынуждено отступали, уступив свое тропическое райское царство разрушительному Хаосу, уходя под защиту своих городов-храмов.

Здесь они яростно защищались от осаждающих врагов, защищенные чарами, настолько мощными, что ни один демон никогда не смог их пробить. И все же демоны пробили их.

Поначалу атаки демонов медленно ослабляли оборону городов-храмов, но по мере того, как шли годы и свирепость нападений возрастала, ущерб, наносимый обороне, рос, в то время как сила сланнов слабевала.

Первым городом-храмом, который пал, был Ксахутек, его защита разрушилась в результате калейдоскопического взрыва.

Как только пал первый город-храм, за ним быстро последовали другие, пока, в конце концов, демонические легионы не собрались у стен Ицы.

Первый Город и оплот тайной обороны сланнов, Ица находилась под защитой Владыки Кроака, первого сланна, взглянувшего на этот мир, и могущественнейшего из жрецов-магов.

Огромный энергетический купол окружал Ицу, потрескивая от силы Кроака, превращая демонов в пыль, когда они выступали против него.

Однако после долгих лет напряжения даже Владыка Кроак больше не мог поддерживать мистические стены, и последним рывком сланны прорвали барьер наружу, сравнив джунгли на много лиг вокруг.

Сто тысяч демонов были изгнаны в мгновение, но сотни тысяч других хлынули в Ицу.

За всю ту долгую войну ни одно сражение не было более ожесточенным, чем то, что произошло на улицах Итцы. Только эпическая стойкость армий Кроака помешала демонам захватить Великую Пирамиду.

В течение многих дней и ночей воины-ящеры твердо стояли на высоком Звездном Мосту, пока Владыка Кроак собирал его мощь.

Когда последний из защитников был уничтожен, сланны произнесли заклинания, которые были прерогативой богов, и с небес полился огненный дождь, изгоняя демонов миллионами.

Время остановилось, когда ткань Вселенной напряглась, сопротивляясь высвобожденной силе.

И все же, на миг Владыка Кроак дрогнул, и сонм Великих Демонов, сильнейших слуг Губительных Сил, обрушился со всех сторон света на телесную форму сланна, разрывая ее на части в момент первобытной ярости.

Владыка Кроак был настолько могущественен, что его могучий дух отказался подчиниться смерти своего хрупкого смертного сосуда.

Освобожденная от плоти, воля Кроака обратилась в бушующий шторм огромной силы, который с яростью обрушился на город, сметая захватчиков божественной свет, подобный второму солнцу.

Первый Город был спасен, и трансцендентный великий сланн немедленно начал разрабатывать заклинания, которые навсегда изгнали бы орды Хаоса из мира.

Гнев Гримнира

Вдали от Люстрии армии гномов казались непобедимыми с Гримниром во главе. Там, куда вел Бог-Предок, были побеждены армии демонов, перед его гневом бежали мутанты и выродившиеся звери.

И все же цена каждой одержанной победы была велика, и скорбь по каждому павшему гному тяжелым грузом ложилась на сердце Гримнира, наполняя его гневом и виной.

Гримнир долго размышлял, обвиняя себя в ужасных потерях, понесенных его народом, и сомневаясь в том, что он достоин быть их защитником.

Предок стал таким меланхоличным, что отказался слушать мудрые советы своих сородичей, Грунгни и Валайи, и настроение его становилось все мрачнее.

В глубине своих размышлений Гримнир разработал план, как положить конец бедам своего народа и победить орды Хаоса без дальнейших потерь жизней гномов.

Гномы слышали рассказ от своего союзника из дальних земель, Каледора Укротителя Драконов, о Полярных Вратах Древних, об их разрушении и о ревущем портале в Царство Хаоса, который теперь стоял на их месте.

Гримнир дал клятву, что он отправится за пределы этого портала и бросит вызов богам Хаоса, командирам демонических легионов, вторгающихся в его царство и убивающих его народ, в их собственных адских владениях.

Если он одержит победу, то закроет сломанный портал с другой стороны, чтобы демоны больше не могли проникнуть в него и войти в этот мир.

Услышав план Гримнира, его родичи пришли в ужас. Они увидели в его поисках только смерть и сказали ему об этом.

Но Гримнир не собирался сворачивать со своего пути, заявив, что, чтобы искупить свои ошибки и отомстить за многих гномов, павших, сражаясь во имя него, он был обязан честью искать великую судьбу.

Готовясь к одинокому путешествию на север, Гримнир взял ножницы и коротко подстриг свою длинную бороду, а ярко-рыжие волосы с помощью животного жира превратил в устрашающие шипы.

Затем он снял с себя доспехи и вытатуировал на коже мощные руны защиты и мести. Наконец, он отдал один из своих огромных, исписанных рунами топоров Моргриму, своему первенцу.

Он, несмотря на протесты Гримнира, последовал за своим отцом, настаивая на том, что кто-то должен сопровождать его в путешествии на север и записывать успех или неудачу его поисков.

Гримнир неохотно согласился, и они покинули их горную крепость, пропев скорбную панихиду. Так случилось, что Гримнир покинул свой народ, дабы сразиться с богами Хаоса, перейдя из истории в легенду.

Великое Начинание

В Ултуане мир, завоеванный армиями Аэнариона, оказался хрупким и недолговечным.

Когда демоны захватили провинцию Авелорн, Астариэль, Вечная Королева Ултуана и жена Аэнариона, была убита.

Хуже того, от детей королевской четы не было найдено никаких следов, и считалось, что они были похищены ордами Хаоса.

Боль Аэнариона от этой потери была так велика, что его разум раскололся. В своем безумии и горе Король-Феникс оседлал Индраугнира и полетел к Осквернённому Острову.

Там он встал перед Алтарем Кхаина, бога войны и смерти, и вытащил Вдоводел, оружие ужасной силы, которое ждало часа, вбитый в черный камень с начала времен.

Древний, как сам мир, Вдоводел был абсолютным оружием, проявлением самой смерти, осколком смертоносного оружия, которым владел бог Кхаин, способный убивать как смертных, так и богов.

По возвращении Аэнариона те эльфы, которые были наиболее озлоблены войной, перешли на его сторону, и задумчивый Король Феникс устроил свой двор в мрачной стране Нагарит.

Какое-то время, владея Вдоводелом, Аэнарион был практически непобедим, олицетворением смерти, который убивал врагов тысячами, ведя своих мрачных воинов против армий демонов.

Тем не менее, несмотря на победы Аэнариона, демонические полчища продолжали собираться на границах Ултуана, и всем, кроме Короля Феникса, стало очевидно, что война проиграна, а Ултуан обречен.

Именно Каледор Укротитель Драконов, мудрейший и древнейший из чародеев, должен был разработать план спасения своего народа.

Полностью осознавая зарождающееся безумие Аэнариона и опасаясь, что его король слепо поведет армии Ултуана к разрушению, Каледор и его коллеги-маги разработали план создания космического вихря, который, как они надеялись, высосет магию из мира, а вместе с ней и демонов, которые воспользовались его яростью.

Это был отчаянный план, с небольшой надеждой на успех и большим потенциалом катастрофы, но многие считали, что это предпочтительнее, чем медленно погружаться в безумие Короля Феникса, в то время как Ултуан и, возможно, даже весь мир столкнутся с неминуемым разрушением перед надвигающимися ордами Хаоса.

По указанию Каледора вокруг Ултуана возвели сложный узор из путевых камней, их тщательное размещение увеличивало мощь сети гораздо более древних камней, каждый из которых был узлом силы в Геомантической Сети, созданной давным-давно слугами Древних.

Когда путевые камни были готовы, Каледор и его маги собрались на Острове Мертвых, чтобы провести великий ритуал, призванный пробудить их силу.

Но во время проведения ритуала демоническое воинство беспрецедентных размеров обрушилось на Ултуан, где он был встречен гневом Аэнариона.

Новая Эра

Было ли это тайное мастерство Владыки Кроака, героизм Гримнира или великий ритуал Каледора, но что именно переломило ход долгой войны, никто не мог сказать точно.

По правде говоря, либо благодаря вмешательству некоей силы, либо благодаря удачному повороту судьбы, эти великие акты неповиновения перед лицом Хаоса сошлись воедино, и Буря Магии, бушевавшая более тысячи лет, утихла.

Сразу после великого ритуала Каледора, когда шум битвы утих и выжившие эльфийские воины глубоко вдохнули внезапно ставший тихим, прохладный воздух.

Аэнарион, явно раненный почти насмерть, снова взобрался на Индраугнира, заявив, что вернет Вдоводела на ужасный алтарь, из которого он его извлек.

Никто не произнес ни слова, слишком потрясены они были битвой, в которой участвовали, и ритуалом, свидетелями которого стали.

От Каледора и его магов не осталось и следа. Там, где они стояли, бушевал Вихрь тайной силы, пылающий всеми цветами магии.

В последующие дни провидцы и ученые приступали к выполнению задачи, пытаясь понять ритуал и Вихрь, но они никогда по-настоящему этого не делали.

О Аэнариона больше ничего не было слышно. Со временем у эльфов не осталось иного выбора, кроме как признать, что первый Король-Феникс был потерян для них.

Избрали преемника, Бел Шаннаара Исследователя, которому предстояло путешествовать по миру, основывая множество эльфийских колоний и заключая союзы с другими расами.

За тысячи миль отсюда, в Краесветных Горах, толпы гномов снова выступили в поход, охотясь на зверей-мутантов и поклоняющихся Хаосу дикарей, которые задержались на их землях.

Они тоже будут исследовать мир, продвигаясь на север и восток, чтобы основать новые оплоты. И, со временем, они возобновят свое знакомство с эльфами, поскольку те построят поселения вдоль берегов Старого Света.

В Люстрии выжившие сланны в городах-храмах приступили к невыполнимой задаче по наведению порядка в мире.

Они не знали, что произошло и что ждет их в будущем, и, несмотря на всю свою мудрость, не могли предвидеть иного, кроме как приступить к осуществлению Великого Плана Древних.

Однако с уходом старейших из их рода, тех, кто общался со Древними напрямую, оставшиеся сланны никогда по-настоящему не постигнут тонкостей планов своих прежних хозяев, и какой бы ни была мечта Древних, она никогда не осуществится.

И все же, возможно, это было то, о чем мечтали Древние. Возможно, это было то, что они видели с самого начала - наступление Хаоса, их гибель и рождение мира, в котором будут биться великие силы, где будут разворачиваться легенды и совершаться героические поступки.

Мир, который будет долго жить в памяти богов и смертных, но который, по прошествии времени, выйдет за пределы скромной реальности, которую он занимал, и в огне своей смерти откроет новые уровни существования...

Источники

1:Warhammer: The Old World Rulebook

1a:The World of Legends – In The Beginning, pp. 10-19