

Краткий путеводитель по миру

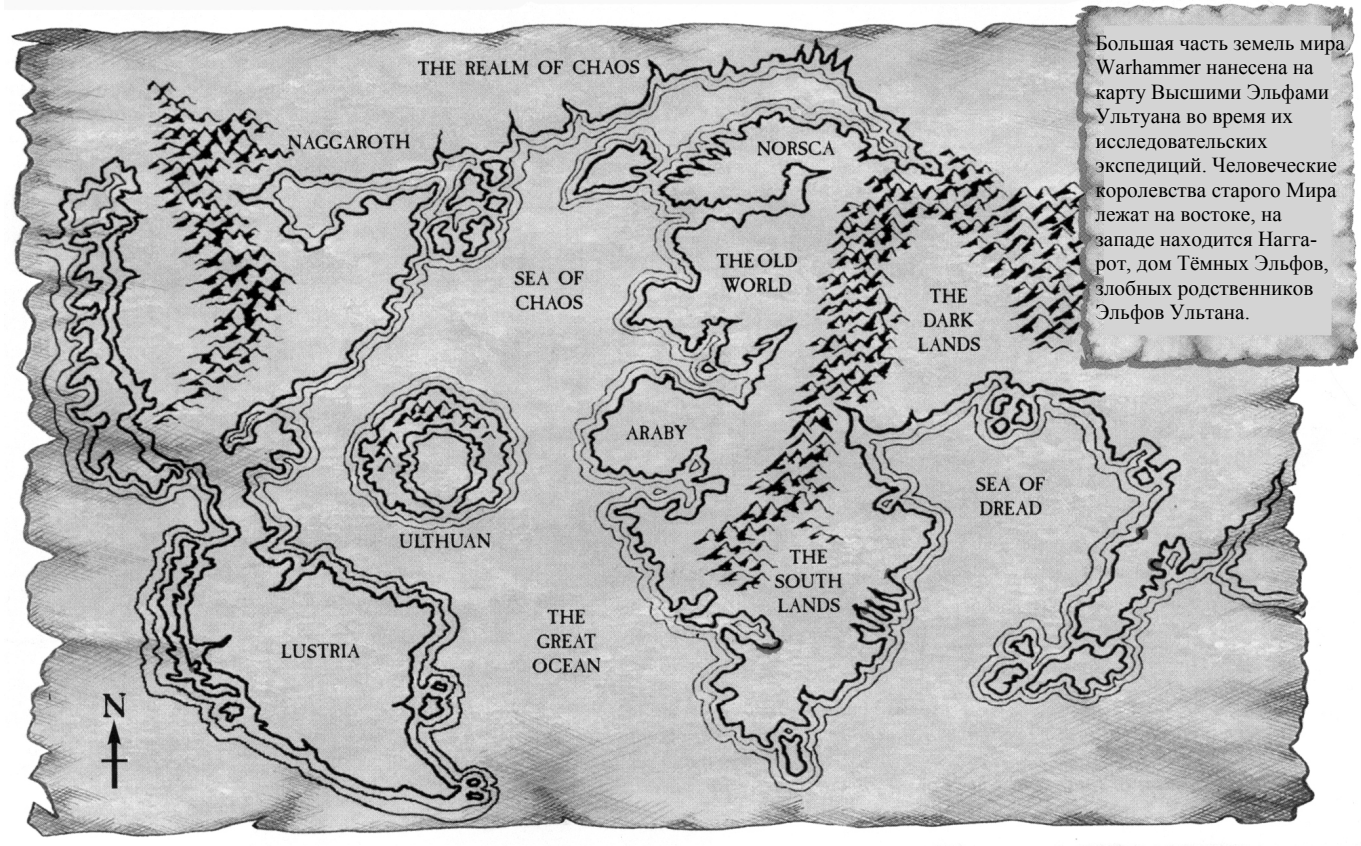
WARHAMMER

Мир Warhammer тёмное и опасное место, полное ужаса и войн. Добро пожаловать в это описание королевств и народов, населяющих эту негостеприимную землю.

Много народов знает мир Warhammer, но самыми смелыми и предприимчивыми является Высокородные Эльфы. Их мастерски построенные корабли исследовали северные моря между Старым Миром на востоке и берегами Люстрии на западе. На севере эльфийские моряки неусыпно следят за Наггаротом, Землёй Холода, принадлежащей Тёмным Эльфам.
На юге лежит Южная Земля и Крепость Рассвета, безопасное убежище для многих эльфийских мореплавателей, направляющихся в далёкий Катай.

СТАРЫЙ МИР

Хотя гордые Эльфы много веков исследуют мир, и очень много знают о населяющих его народах, они не торопятся делиться своими знаниями с низшими расами. Тем не менее для Людей этот мир несколько больше чем кучка названий на пустынной карте. Заселённые земли, о которых знают люди, объединяются под общим названием Старый Мир. Эти земли стали домом Людей, Гномов, Эльфов и малорослых Хоббитов, также именуемых Половинчиками и огромного количества злобных существ, населяющих леса и горы Самыми большими и значительными королевствами людей являются Бретония и Империя. Империя находится в центре Старого Мира и окружена высокими горами и тёмными лесами. Империя самая заселённая человеческим Родом страна, возможно, что и самая могущественная. К югу от Империи находится Королевство Бретония, чья военная мощь основана на доблести и отваге рыцарей, рыцарская добродетель которых известна во всём Старом Мире. Другие земли Людей, даже если их объединить, не столь могущественны и сильны как Империя или Бретония. К северу от Империи находятся холодные, неприветливые земли Кислева, гористые земли Норсии, населённые жестокими и кровожадными дикарями, чьи набеги постоянно вызывают гнев Императора и Царицы. К югу от Бретонии находятся засушливые и безводные земли Эсталии и Тилеи. Ни одна из них не объединена короной, наоборот они раздроблены на несколько игрушечных королевств и независимых городов. Между Тилеей и Бретонией расположена крошечная высокогорная страна,



Большая часть земель мира Warhammer нанесена на карту Высшими Эльфами Ультуана во время их исследовательских экспедиций. Человеческие королевства старого Мира лежат на востоке, на западе находится Наггарот, дом Тёмных Эльфов, злобных родственников Эльфов Ультана.



прозванная Убежища – дом бандитов и разбойников, которые изредка нанимаются в армию Императора. За южными границами Старого Мира лежит Арабия, за восточными суровые и необжитые Тёмные Земли. Арабия – извечное прибежище пиратов и разбойников, чьи тёмные паруса иногда замечают в торговых портах Эсталии и Тилеи. Земли к югу от Арабии называются Южными. Немногие жители Старого Мира когда либо видели его заросшие лесом побережья или высокие белые горы внутренней части. Тёмные Земли к востоку от Империи бесплодны и безжизненны, там Орки, Гоблины и другие монстры постоянно грызутся друг с другом.

ЮГ БЕСПЛОДНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Если двигаться прямо на юг от Империи, вы наткнётесь на маленькое, заселённое разбойниками, королевство Пограничных Принцев. Это опасное место, где предатели, диссиденты и прочие беженцы с населённых земель постоянно охотятся на Орков, Гоблинов и друг на друга. Ещё дальше. на юге Бесплодных Земель, живут племена свирепых Орков, а за ними находятся Земля Смерти, источник постоянного волнения в мире.

Между Империей и Тёмными Землями находится высокогорный хребет, пики которого настолько высоки и черны, что века назад люди считали, что там находится край мира. В последствии это хребет так и назвали Горы Края Мира, и ведь они на самом деле являются восточной границей Старого Мира. Эти древние вершины пронизаны тоннелями и населены Гномами, горными мастерами, отлично вооружённым и опытном в горном деле народом, чья бесконечная война с Гоблинами известна всем Людям.

КРАЙ МИРА

Вышеперечисленные земли и народы известны как человеческим учёным, так и мыслителям Гномов и мудрецам Эльфов. К этому обычному набору знаний Эльфы могли бы добавить ещё очень много, если бы они не хранили свои секреты так ревностно. Несомненно очень много образованных людей могут делать разумные предположения на счёт природы и опасностей мира. Возможно они расскажут о подземной расе Скейвенов, о их тоннелях и переходах. Возможно они разгадают загадку Земель Смерти и древнего королевства Повелителя Нагаша. А потом поведают о грозных и зловещих секретах Хаоса и невидимых силах севера.


Norsca
Sea of Chaos...
OLD·WORLD
The Wasteland
Laurelorn forest
Couronne
L'Anguille
Marienburg
Arden forest
Gisoreux
Bordeleaux
Grey Mo
Bretonnia
Brionne
Bilbali
Loren forest
Quenelles
Estalia
Miragliano
Zombie Swamps
Magritta
Tobaro
The Great Ocean
Tilea Sea
Remas
Tilea
Luccini
The Black Gulf


of Claus
North of Here Lie The Dreaded Chaos Wastes
High Pass
Here Be Trolls...
Erengrad
Praag
middle mountains
iddenheim
Kislev
Kislev
Death to all Who Travel Here...
The Dark Lands
Talabheim
Peak pass
Altdorf
The Empire
Karak Kadrin
Worlds Edge Mountains
Nuln
The Moot
Sylvania
Dracken -hof
Zhufbar
untains
Averheim
Here Be Dragons
Black Water
Black Fire Pass
Silver Road
Karak Norn
Black Mountains
Karaz-a-Karak
The Vaults
Mad Dog Pass
Barak-Varr
Border Princes
Badlands
To The Land of The Dead, Go Not Ye This Way...

КОРОЛЕВСТВО БРЕТОНИЯ

Бретония расположена между Серыми Горами и Великим Океаном, на землях, некогда принадлежащих Эльфам. Однажды, для того, чтобы обслуживать свои колонии в Старом Мире, Эльфы построили на этой земле порты и сторожевые башни, дворцы и минареты.

Некоторое время их процветающие города торговали с Гномами и племенами Людей. Но во время войны между Гномами и Эльфами эти земли были уничтожены противоборствующими армиями. Потом Эльфы были отброшены на запад, а гномы не пожелали уходить далеко от своих родных гор, и все эти земли остались пустынными и забытыми.

ЖИЛЬ ЛЕ БРЕТОН

После того как ушли Эльфы и Гномы землю быстро заполонили Орки, Гоблины и разбойничьи племена Людей. Много веков подряд земли оставались разделенными между соперничающими людскими и зеленокожими лидерами. До тех пор пока не пришло время Жиля, из племени Бретонни. В его дни королевство было объединено и Бретонцы выгнали всех Орков и Гоблинов со своих земель. Именно это время Бретонцы считают временем основания своего королевства, примерно 997 лет после Сигмара и основания Империи.

ЗЕМЛЯ ДОБЛЕСТИ

По сей день Рыцари Бретонии следуют рыцарским традициям, установленным во время Жиля Бретона. Встреча Жиля с Леди Озера на кануне битвы предначертала его будущую победу и дальнейшую судьбу Жиля, как судьбу короля Бретонии. С тех пор воины Бретонии посвящают свою службу Леди Озера, и во имя её свято блюдут рыцарские обычаи. Совершая подвиги рыцарь добивается почёта, уважения, более высокого ранга, но те, кто отмечен её благословением, удостаиваются высшей награды – испить из Святой Чаши Леди Озера. Только тот, кто чист сердцем и деяниями может сделать это.

РЫЦАРИ БРЕТОНИИ

Под управлением Короля, Леди Озера и следуя Кодексу Чести Бретонцы стали поистине могущественной нацией. Нет людей равных Бретонцам по доблести и отваге, столь преданных идее совершенствования своего духа и тела. Воистину верно высказывание о том, что Бретонцы завоевали бы весь мир, если бы их обычаи не предписывали защищать свою собственную страну, бедных и невинных от незаконных посягательств врага.

КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ

Не смотря на то, что Рыцарский Кодекс Чести предписывает защищать свои земли и своих людей, случаются времена, когда рыцари Бретонии сражаются за пределами родной страны. Когда султан Арабии Джаффар Налиб бен Хаттаб ибн Уссул аль Бецалель вторгся на земли Эсталии, король Бретонии Люис Праведный послал могучую армию, чтобы освободить Эсталию от злобных захватчиков. Во время похода Бретонцы не только освободили Эсталию, но и сам король Бретонии объявил войну Арабии и разгромил империю Джаффара.

Полные праведного гнева Рыцари ворвались в дворец Султана, сожгли множество зловещих книг из его библиотеки, и свергли с постаментов множество поганых идолищь, стоящих в их нечестивых храмах.

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

По сей день король Бретонии и его Рыцари являются надёжным оплотом Человечеств а в борьбе с Хаосом, Ограми, Гоблинами, Скейвенами и прочими ужасными существами, угрожающими Человечеству. Бретонцы защищены своей честью и силой, и пока они стоят на страже, Люди могут спать спокойно. Если когда-нибудь Рыцари Бретонии падут, это будет воистину ужасный для человечества час.



Страна рыцарства

АРДЕНСКИЙ ЛЕС- большая лесной массив, ставшая убежищем бесчисленному количеству мерзких созданий, огромных монстров и диких животных. Некоторые Странствующие Рыцари дают обет сражаться с этими существами и погибают в этом лесу.

КУРОНН- Столица Бретонии, место где коронуют короля и где лучшие рыцари служат своему господину. Это великий замок, построенный на старинных руинах Эльфов, стоящий на высоком холме, откуда видно далеко на восток.

ПЕРЕВАЛ СЛЕД ТОПОРА- главный путь между Империей и Бретонией, а заодно дорога, по которой наиболее часто пытаются пройти армии северных захватчиков. Бретонцы держат множество замков к югу от перевала, и Замок де Монтфорт самая неприступная из крепостей Бретонии.



ГИСОРЕ – Город, который чаще всех остальных подвергался вражеским нападениям.
Империя, Неупокоенные, Орки и Скейвены, все они пытались сокрушить высокие башни и тройные стены, но не смогли сломить доблестных Рыцарей.

КВИННЕЛИС лежит на границе с королевством Эльфов, и с высоких эльфийских башен можно увидеть множество часовен, посвященных Леди Озера.

Как и Бриннон порт **БОРДЕЛЕ** построен на эльфийских руинах. В городе базируется большой флот боевых кораблей и он защищён со всех сторон огромной стеной. Правит городом Герцог де Борделюкс.

ПАРРАВОН окружён ущельем, и попасть туда можно, только перейдя узкий мост, построенный Эльфами в древние времена. Много лет пытались армии Орков и Империи пройти по мосту, но раз за разом они встречали слишком сильное для любого врага, Зеленокожего или Человека, сопротивление.

Крутые склоны **МАСИВА ОРКАЛ** поднимаются над диком Шалонским лесом, отмечая начало высокогорной страны, занятой орками и прочими монстрами.

ИМПЕРИЯ - ЗЕМЛЯ СИГМАРА

Когда Высокие Эльфы покинули свои великие крепости в Старом Мире, земли были захвачены Орками, Гоблинами и жестокими племенами Людей. В то время отцы Человечества были, не более чем, носящими шкуры дикарями, и в глазах высокомерных Эльфов они мало чем отличались от Орков,. Первыми, кто распознал потенциал людей, были Гномы, они первые начали торговать с людьми и в конце в концов объединились с ними для борьбы с Орками, наводнившими их земли.

Гномы научили племена людей секретам обработки металла и ковки мечей, в результате поддержки Гномов, примитивные люди начали обретать силу и амбиции.

СИГМАР

Множество людских племен оставались разрозненными до тех пор, пока не пришел Сигмар – основатель Империи и друг короля Гномов Кургана Железная Борода. Сигмар спас Кургана от Орков и в знак благодарности за этот подвиг король Гномов подарил ему боевой молот – Сокрушитель Черепов. В тех пор Императора звали Сигмар Молотодержец и считали его истинным другом Гномов, пользующимся у них огромным уважением. Сигмар объединил все воюющие племена Людей и основал королевство, в наши дни именуемое Империей.



ВРЕМЕНА БЕСПОРЯДКОВ

Дни Сигмара кончились спустя двести лет, и с тех пор Империя перенесла множество разрушительных войн. Она подвергалась вторжению Орков, Гоблинов, Вампиров и набегам армий Хаоса. Также случались периоды восстаний и анархии внутри ее границ. В эти времена в Империи сменилось множество Императоров, слабых и безвольных, таких как Борис Скупой, или великих завоевателей, таких как Магнус Благочестивый. Несмотря на переменчивую удачу, даже во времена разрухи и разорения, в Империи всегда сохранялся дух единства земли и народа, поддерживаемый верой в Сигмара, который в наше время объявлен главным богом королевства.

КОРОЛЕВСТВО ЛЮДЕЙ

В наше время Империя – самое большое и могущественное из всех людских королевств . Оно раскинулось от Серых Гор, лежащих на границе с Бретонией и Леса Теней на юге, до земли Кислев на севере. Восточная граница омывается Морем Клешней, а западная же часть носит название Пустынные Земли. Западные земли граничат с подножием Гор Края Мира.

В границах Империи находятся темные леса, могучие реки и высокие неприступные горы. Большая часть земель дика и неизведанна, и заполонена зловещими существами и бандитами разных мастей. Подлинная сила Империи зиждется на больших городах, берущих под защиту меньшие городки и деревушки. Империя обладает огромной торговой и военной мощью, её города преуспевают в развитии и просвещении. На оживленных рыночных площадях богатые купцы торгуются с учеными, а суровые воины ведут беседы с ремесленниками. В глубине портов Альтдорфа разгружаются огромные корабли, привозящие товары со всего мира. Также в Альтдорфе находится Академия Магов, самая известная в Старом Мире школа волшебства и Имперский Зоопарк, в котором содержится множество ужасных и фантастических существ.

АРМИИ ИМПЕРАТОРА

Армии Императора пришли с обширных земель Империи. Располагая отважной пехотой и тяжело-бронированной конницей, Император может обратиться за помощью к изумительным изделиям инженеров. Инженеры – люди отлично обученные кузнечному делу Гномами, изгнанными из своих родных гор и поселившихся в Империи под защитой Императора. Огромные пушки отливаются в городе Нульн, в то время, как честолюбивые изобретатели разрабатывают работающие на паре или алкоголе двигатели и приборы, управляемые часовыми механизмами.

ВЕК ЧЕЛОЧЕСТВА

После заката Эльфов и Гномов человечество выросло и добилось огромных успехов. Своими скромными начинаниями люди добились того, что превратились в могучую нацию, сравнимую с цивилизациями более древних народов. И амой великой из человеческих наций является Империя, земля, стоящая на пороге нового века открытий и завоеваний.

В то же время процветание, или даже просто существование Империи, означает, что в будущем ей придется встретиться со множеством опасностей, среди которых отнюдь не последнее место занимает зловещая тень Хаоса на севере. Однако самые великие опасности находятся внутри самой Иперии, где есть те, что взывают к помощи Темных Богов Хаоса, те, что готовы променять человеческую свободу на краткий миг власти.

Во истину, охотники на ведьм - самые занятые из солдат Императора.

АЛЬТДОРФ – величайший город Империи, ставка Императора и место, где находится Академия Магии, а заодно и самый густонаселенный из всех людских городов Старого Мира.

МИДДЕНХЕЙМ расположен на выдающемся в окружающий лес подножье отвесной скалы. Мидденхейм известен как Город Белого Волка, является духовным центром бога Ульрика.

ТАЛАБХЕЙМ – расположен в центре Великого Леса, внутри огромного кратера, выбитого доисторическим метеоритом, в результате чего город оказался окружен естественными скальными стенами, довольно приличной высоты.



ЧЕРНЫЕ ГОРЫ – наиболее негостеприимная часть границ Империи. Погода здесь совершенно не предсказуема, а горы действительно высоки.

ЛЕС ТЕНЕЙ – составляет большую часть княжества Остланд и является любимым прибежищем банд Бистменов и мутантов Хаоса.

Река **РЕЙК** –самая протяженная и богатая река во всем Старом Мире. Она постоянно используется как торговый путь, по которому ходят больше кораблей, чем по всем рекам вместе взятым.

В НУЛЬНЕ находится одно из величайших чудес Империи – деревянный разводной мост, который можно опускать или поднимать, чтобы дать проход судам, спускающимся вниз по течению реки Рейк.

НОРЫ – родная земля Полурослико в, известных так же как Хоббиты. Несмотря на малый рост, они отнюдь не трусливы, и жестоко расправляются со вторгшимися врагами.

РЕЙКВАЛЬДСКИЙ ЛЕС – любимое прибежище всех изгоев и бандитов Империи.

ОРКИ И ГОБЛИНЫ

Орки- свирепые разбойники и безжалостные воины. Их постоянные набеги грозят уничтожением Старого Мира.
Они воюют с целеустремлённостью, делающей их очень опасными бойцами. Но к счастью для их врагов, большая часть их энергии уходит на разборки друг с другом.
Хотя Гоблины и меньше Орков, они не упустят драки, но используют отличную от орковской тактику. Гоблины предпочитают вступать в драку, когда противника в несколько раз меньше чем их, смертельно ранен или смотрит в другую сторону (например когда отступает). Гоблины более коварны чем смелы и они действительно хорошие соратники для собравшихся затеять неплохую драчку Орков.

ЗЕЛЕНОКОЖИЕ

Орки и Гоблины, или как их чаще всего называют Зеленокожие, во многом поразительные существа. У них зелёная лоснящаяся крепкая кожа, которая со временем становится грубее, крепче и покрывается шишками и струпьями. Цвет их крови меняется от красного и тёмно пурпурного до чёрного, и она является необычайно густой, едкой и липкой.
В отличие от других существ они не так остро чувствую боль, и для того, чтобы Орк перестал драться, ему нужно нанести действительно серьёзную рану.



ПЛЕМЕНА И ГЛАВАРИ

Все Орки и Гоблины живут в воинствующих племенах или бандах. Некоторые из них огромны, и насчитывают тысячи особей, в то время как другие с трудом набираю пару сотен воинов. Племена возглавляются могучим вождём, которого называют Боевой Босс или если этот вождь очень крут, Боевой Лорд. Чем могущественнее Босс, тем больше Орков и Гоблинов желают присоединиться к его племени. Чем больше разрастается племя, тем большие военные заварушки устраивает его Босс, и тем больше он завоёвывает славы. А чем больше Босс завоёвывает, тем больше и больше становится его племя, ну или в конце концов Босса убивают, а племя разваливается.
Обычно Гоблины находятся под властью Орков. В большинстве случаев подчинённый Гоблин более чем счастлив выпавшей долей, потому, что такое положение даёт отличный шанс стащить, украсть или спереть то, что забудет Орк. Гоблины знают, что Орки отличные воины, естественно, лучше чем Гоблины, поэтому жизнь в Орковском племени очень неплоха, даже если хозяин обращается грубо и съедает все без остатка.

СООБЩЕСТВА ОРКОВ

Племена Орков и Гоблинов разбросаны по всему Старому Миру, в основном они находятся в малонаселённых местах, или там, где люди просто не могут выжить. Также они живут на южных и восточных границах Старого Мира, на самых плодородных землях. Сложно точно определить родину Орков, но, вероятно, это область между горами Края Мира и Чёрными горами, известная как Бесплодные Земли. Также много Орков проживают в глубине Старого Мира, особенно на высоких горных перевалах или в глубине лесов, где Люди практически не могут им повредить.

ОБЫЧАИ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Орки и Гоблины живут по всему Старому Миру, и некоторые из них переняли у других народов обычай носить одежду. Например, Гоблины, живущие в руинах поселений Гномов, их называют Ночными Гоблинами, носят тёмные плащи, защищающие их тушки от дневного света. Лесные Гоблины живут в лесах Империи, и ездят на огромных пауках.
Прочая живущая на равнинах гоблота ездит на свирепых волках. Орки тоже имеют интересные обычаи. Бешеные Орки, дикие родственники простых Орков презирают броню и вообще обработку железа, и приходят на битву размалёванные яркой краской.
Чёрные Орки, самые сильные из Орковского народа, как правило становятся вожаками племён.

ОРКИ

Хотя некоторые Орки не выше человека, всё же большая часть Орков гораздо выше и больше простого человека, некоторые даже вырастают под 7 футов. Орки обладают широкой грудной клеткой, массивными плечами и длинными мускулистыми руками. У Орков очень большая голова, с прямо-таки огромной челюстью, но крошечным лбом за которым скрывается толстенная кость орковского черепа, и не очень много мозга.

Несмотря на явный недостаток интеллекта, Орки отнюдь не дураки, они просто ограничены в возможности мыслить и действовать. Хотя Орки и не самые сильные мыслители, они мало сомневаются и тревожатся. Если Орк хочет что-то сделать, он просто идёт и делает, в то время как человек может провести часы взвешивая все за и против.

Целеустремлённость - вот главная Орков, особенно если учесть, что больше всего на свете они любят драться. Если Орки не воюют, большую часть своего времени они проводят в разборках друг с другом, чтобы установит своё право властвовать. Вожаки Орков называются Боссами, и Боссы тоже дерутся между собой, чтобы выяснить кто из них самый главный. Это означает множество слоёв в иерархии Орков, от Босса до Большого Босса, Боевого Босса и Боевого Лорда.

Боевой Лорд-это Орк, установивший над своими конкурентами полное превосходство(например выгнав или убив, а затем съев парочку) и возглавил все племена в победоносном завоевании прочих хилых народов, например людей.

Жизнь Орка проходит в постоянных драках со своими собратьями Орками или другими более достойными противниками. Среди Орков считается хорошей штукой, встретить свой конец в битве, во время хорошей драки.

ГОБЛИНЫ

Гоблины бывают разных размеров, но в большинстве своём они гораздо меньше Орка или Человека. У них ловкие, проворные пальцы и крепкие ладошки идеально подходящие для того, чтобы удавить маленькое животное или спящего конкурента. У них малюсенькие коварные глазки, обладающие отличным (особенно в темноте) зрением. Гоблины чрезвычайно шумны и болтливы, в то время как Орки склонны говорить медленно и не часто (они верят, что лучший способ показать своё место это пристальный взгляд и указание пальцем).

Гоблины более сообразительны, чем Орки, и больше всего на свете любят меняться и торговать с более глупыми Орками, прежде всего потому, что постоянно оказываются в выигрыше.

Большинство гоблинских племён ведут частично кочевой образ жизни, кочуя с равнины в лес, вдоль по течению реки или по горным перевалам, где они покупают, продают или крадут то, что потом можно снова перепродать. Часто Гоблины ведут караваны, нагруженные металлоломом, захваченными и посаженными в огромные деревянные клетки монстрами, Людьми, Гномами или Эльфами которых они поймали и пленили.

Верховые, разъезжающие на больших волках, патрулируют границы территории племени, выискивая потенциальных врагов или более мелкие поселения, на которые можно напасть и разграбить.

Некоторые Гоблины богатеют на торговле, и они очень любят показывать своё богатство. По настоящему преуспевающий Гоблин носит огромное количество разнообразных колец, кинжалы с орнаментом, мечи и большущие шлемы, неудобно сидящие на их головах.

Другие тратят своё нечестно нажитое добро на колесницы, на которых они соревнуются друг с другом, стараясь превзойти соперников, купив самую быструю или самую разукрашенную машину.



ИМПЕРИЯ ЛЮДЕЙ-ЯЩЕРИЦ

Много тысяч лет назад, до Времени Хаоса, до того, как отцы Гномов и Эльфов научились говорить и слагать песни, в мир пришла раса путешественников. Неясные эльфийские легенды называют их Древними. Они пришли с далеких звезд, при помощи внутрипространственного портала, который они открыли над северным полюсом. На серебряных кораблях прилетели они в мир, где нашли прародителей Эльфов и Гномов. Они стали обучать их, но их истинные цели так и остались неизвестны.

МАСТЕРСТВО ДРЕВНИХ

Вдали от мест, заселенных пробуждающимися расами Мира, древние построили фантастические города и храмы, на земле в наше время называемой Люстрия, на западном континенте, расположенном в экваториальной зоне, чей теплый климат наиболее больше всего подходил для их организма. В те дни Древние были хозяевами Мира, а может быть и хозяевами вселенной.

Их техническое мастерство было невероятно высоко, а владение магией – бесподобно. Воистину, таковы были их знания, что наука и магия были для них единым целым, объединяющей галактику загадочной технологией. Их полярные порталы были детищем этой технологии, проходами между измерениями.

ПАДЕНИЕ ДРЕВНИХ

Невозможно точно сказать, что за ужасная катастрофа постигла Древних и уничтожила созданный ими упорядоченный мир. Их порталы, источники загадочного могущества, взорвались, превратив землю в наполненную бурлящей энергией пустошь и открыв проход в измерение демонов и богов. С этой катастрофы началось Время Хаоса. Она принесла в мир новых ужасающих богов. Катастрофа породила Королевство Хаоса, где демоны и другие непостижимые для человеческого разума существа, проживают и по сей день. Ныне Древние и их деяния позабыты. Их дети Гномы и Эльфы, поставленные на ступени цивилизации, пережили Время Хаоса и начали свой собственный подъем. Люди, самые молодые и самые уязвимые из учеников Древних, перестали учиться у старших народов и позабыли все старые связи. Города и храмы Древних постепенно обращались в руины.



ВЫЖИВШИЕ

Хотя Древние и пропали, земли Люстрии не остались без разумной жизни, ибо Древние пришли не одни. Они привели с собой слуг и рабов. Самыми разумными из этих существ были Сланны. Сланны служили организаторами и строителями, учеными-волшебниками, чьими стараниями были построены города Люстрии, а мир приведен в такой вид, которым желали видеть его их хозяева.

Также Сланны – Повелители Магии. Они построили сеть полярных кварталов и объединили их в единое целое. Сланны могли сдвинуть планету ближе к солнцу, чтобы разогреть её или изменить очертания материков, чтобы сделать их климат более стабильным. Сланны стояли вторыми на ступени познания мира после Древних.

СЛАННЫ

С самого начала Сланнов было не очень много, а в наше время стало и того меньше. Их знания, наследие Древних, постепенно забылись. Но тем не менее, Сланны являются и по сей день самыми сильными волшебниками. Хотя они не обладают мощью своих предшественников, любой Сланн остается гораздо сильнее самых могучих эльфийских магов. Хотя Древние и пользовались магическими способностями Сланнов, они никогда не использовали этих существ для войны. Их раздутые жабоподобные тела делали Сланнов неповоротливыми и уязвимыми, а холодная кровь – не очень агрессивными. Для войны Древние выбрали других существ. Неизвестно, привезли они их с собой или нашли в этом мире и изменили. Возможно Саурусы, а именно так зовут этих рептилий, были первой выращенной Древними расой, тем не менее, они никогда не могли полностью удовлетворить Древних .

Заурусы грубые и не очень сообразительные существа. Их слабого умишка хватает только на то, чтобы использовать прямо бьющее оружие (например копье), однако им не хватает сообразительности, чтобы использовать более сложные устройства. Но для защиты храмов и городов Люстрии Заурусы были именно тем, что требовалось Древним.

СКИНКИ

Нуждаясь в более сообразительной и живучей рабочей силе, Древние создали расу небольших людей-ящериц – Скинков. Они были слабее Заурусов, но могли выполнять более сложные задачи. Скинки составляли большую часть рабочей силы Древних, как сейчас Сланнов. В отличие от туповатых Заурусов, Скинки неплохие наездники и стрелки.

Кроме Сланнов, Заурусов и Скинков Древние создали или изменили множество других рептилий, которых использовали для работы, перевозки тяжестей или войны. Например создания, прозванные Колд Уанами или Холодными, используются Скинками как верховые животные, или для перевозки грузов на большие расстояния. Огромные Краксигоры использовались как строительные животные, способные перевозить огромные валуны, а летающие существа использовались для воздушных перевозок.

Люстрия – Новый Свет



Норсский авантюрист Лостерикссон, сын Потерявшегося Эрика, был первым уроженцем Старого Мира, что поселился на побережье Люстрии…. и выжил, чтобы рассказать эту историю. После путешествия в поисках сокровищ Лостерикссон и его люди вернулись из Люстрии настоящими богачами. После того, как они вернулись в поселение, основанное на месте первой высадки, у Лостерикссона родилась дочь, а поселение назвали **СКРЕГГИ**.

ЧАКУА Город Людей-ящериц, где в первый раз появился божественный могучий змей Сотек. Великое переселение Скинков распространило культ Сотека среди других городов.

ИТЦА – древнейший из городов Людей-ящериц, первый из тех, что были основаны загадочными Древними. Сланны, Скинки, Кроксигоры и Заурусы первого поколения жили в зданиях этого города и отвечали за различные части городских конструкций.

КВЕТЦА – разрушенный город Людей-ящериц, наводненный Скейвенами Клана Чума. Отсюда ядовитая зараза распространялась через джунгли и уничтожала многие города до тех пор, пока появление божественного змея Сотека не заставило Скейвенов переселиться.

Много веков после открытия Люстрии Норсами, торговый корабль из старого мира был подхвачен стремительным течением у берегов Арабии и вынесен в бурлящие воды около Ультуана. Несколько месяц спустя разбитый корабль выбросило на восточный берег Люстрии. Большая часть команды утонула или умерла от голода, но некоторые все ещё могли двигаться не мертвые, но уже и не совсем живые: один из пассажиров корабля оказался вампиром, создавший королевство Неупокоенных в Новом Мире.

КОРОЛЕВСТВО ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

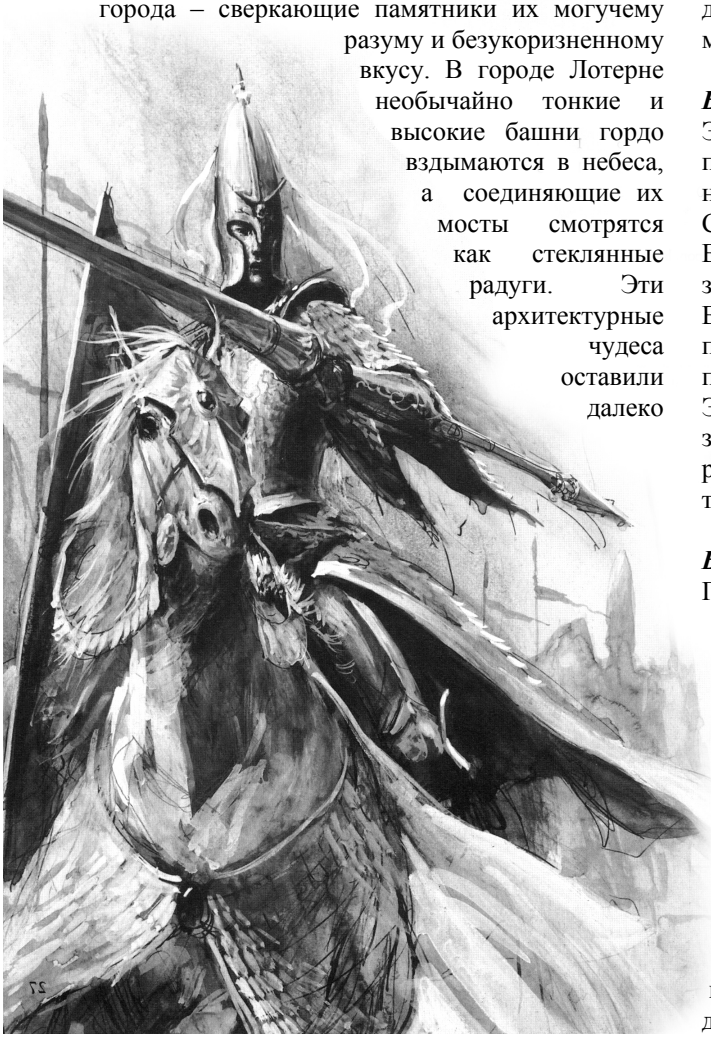
Эльфийское королевство Ультуан располагается на круглом острове, внутри которого находится море. Остров состоит из незаселённых горных цепей и, протянувшихся как на внутреннем, так и на внешнем побережье лесных массивов. Кольцо острова разрывается только в одном месте, называемом морские ворота Лотерна- величайшего во всём мире города. В этом месте гора как будто разрублена гигантским топором ,здесь давным-давно в высоких утёсах Эльфы выдолбили самую огромную в мире крепость. И никто не может пройти через ворота не повстречавшись в Властелином Лотерна, и ни один человек не смог попасть в секретное королевство и уйти оттуда живым.

БЛАГОРОДНЫЙ НАРОД

Эльфы высоки, горды и очень статны и сами себя они называют благородными. У них стройное, элегантное, и обманчиво слабое телосложение, хотя на самом деле они сильны и проворны. Эльфийская бледная кожа, приятные черты лица, как правило тёмные или пепельные волосы и проницательные глаза вместе составляют о них впечатление разума и мудрости. Они самые долгоживущие из смертных народов. Также они первыми начали строить города.

СЛАВА УЛЬТУАНА

У эльфов очень длинна, в несколько тысяч лет, история культурного и созидательного развития. Эльфийские города – сверкающие памятники их могучему разуму и безукоризненному вкусу. В городе Лотерне необычайно тонкие и высокие башни гордо вздымаются в небеса, а соединяющие их мосты смотрятся как стеклянные радуги. Эти архитектурные чудеса оставили далеко позади всё, что только могли придумать Гномы или Люди. В изящных Лотернских амфитеатрах самые лучшие в мире барды поют о старых временах, а прекрасные музыканты аккомпанируют им на изящных лирах или серебряных и золотых колоколах. Эльфы имеют полное право быть надменными в общении с другими народами, чьи поселения не годятся даже для зверей Ультуана, а песни и музыка по сравнению с песнями Эльфов не более чем грубая какофония.



ЭЛЬФЫ НА ВОЙНЕ

Хотя Эльфы самые древние, самые утончённые и самые проницательные из всех других народов они ещё и самые лучшие воины. Они мастера своего оружия, в особенности лука и пики. Их украшенное редкими и дорогими самоцветами оружие прекрасно и совершенно. Построенная в боевые порядки армия Эльфов, действительно грозное зрелище, ещё больше впечатляющие если вспомнить об отличном боевом мастерстве всех этих сверкающих шеренг.

ПОВЕЛИТЕЛИ ВОЛШЕБСТВА

Высокородные Эльфы говорят, что магии их обучил в далёком прошлом народ Древних, позже исчезнувших из этого мира. Многие столетия Эльфы совершенствовали своё владение магией. Маги Высших Эльфов – могучие чародеи, чьими силами было выиграно немало битв. Когда-то Эльфы обучили своей магии людей, но и по сей день эльфийские волшебники превосходят в своём мастерстве всех магов Старого Мира.

ВЕК ИССЛЕДОВАНИЙ

Эльфы величайшие во всём мире моряки и путешественники. Их корабли путешествовали от Катая на востоке до Люстрии на западе, от Южных Земель до Старого Мира и за него к холодным землям Норсии. Века спустя Эльфы основали колонии на востоке и западе.

В Старом Мире они нашли гномов и предков людей, и построили города на побережьях, чтобы было где поставить свои корабли. Воистину быстрые корабли Эльфов плавали без остановки, перевозя в Ультуан золото и драгоценные камни Гномов, и возвращаясь с редким лесом, шёлком и прочими экзотическими товарами с далёкого запада.

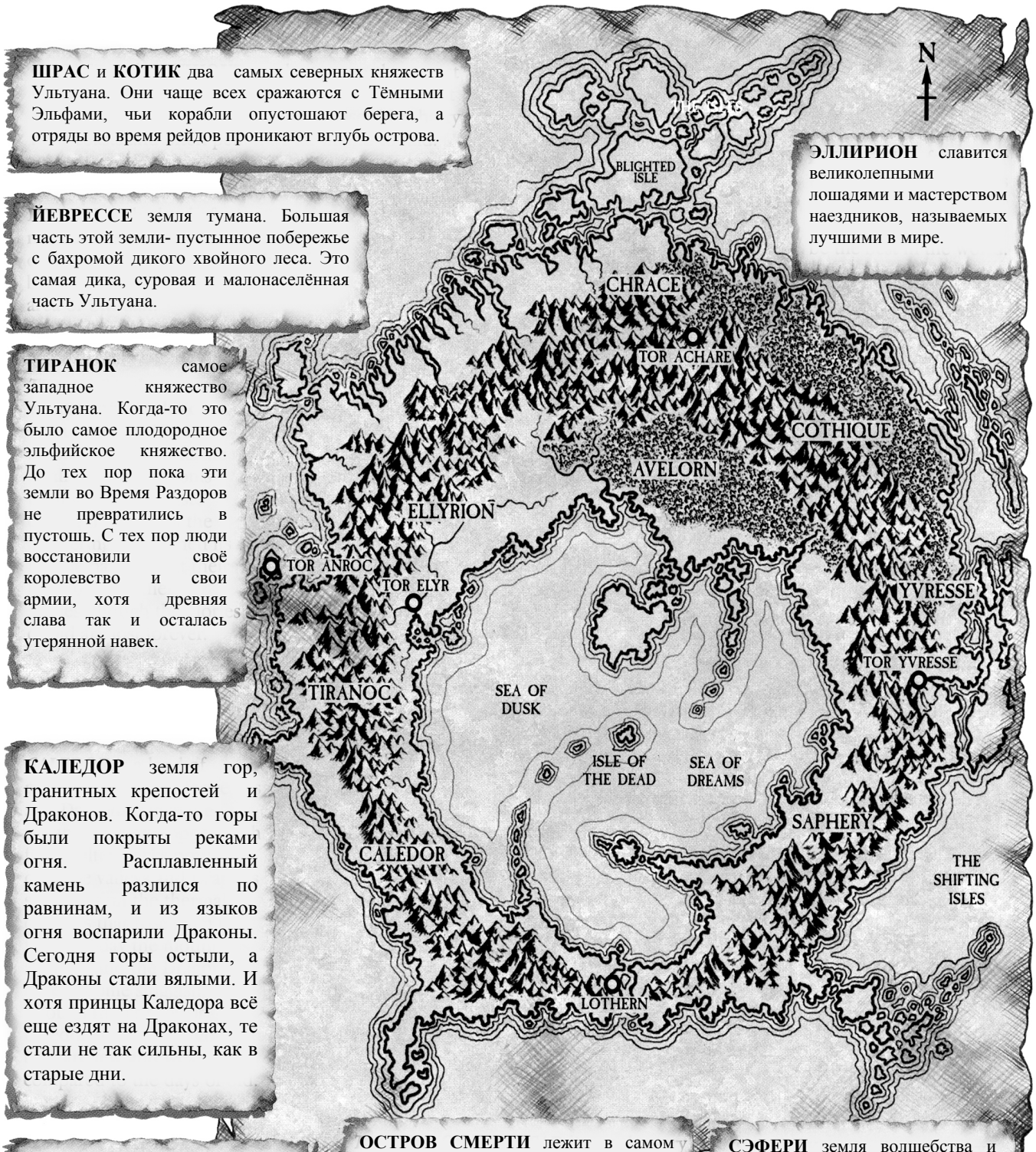
ВОЙНА ПРОТИВ ГНОМОВ

Пока Гномы рыли тоннели в своих горах, Эльфы возводили высокие башни среди лесов, и оба народа процветали. Возможно совершенно разные сущности двух народов и стали причиной раздора. Когда пришла война, она продолжалась много столетий и принесла много горя.

По сей день, Гномы испытывают неисправимую злость к Эльфам. Сами Эльфы давно отказались от войны, и занялись другими вещами. Они забросили свои колонии и уплыли обратно в Ультуан, где их собственное королевство было вовлечено в гражданскую войну.

Некоторые из Эльфов остались в Лоренском Лесе, где их потомки стали родственниками живущих там и по сей день Лесных Эльфов.

Королевство Ультуан



ШРАС и **КОТИК** два самых северных княжеств Ультуана. Они чаще всех сражаются с Тёмными Эльфами, чьи корабли опустошают берега, а отряды во время рейдов проникают вглубь острова.

ЭЛЛИРИОН славится великолепными лошадями и мастерством наездников, называемых лучшими в мире.

ЙЕВРЕССЕ земля тумана. Большая часть этой земли- пустынное побережье с бахромой дикого хвойного леса. Это самая дика, суровая и малонаселённая часть Ультуана.

ТИРАНОК самое западное княжество Ультуана. Когда-то это было самое плодородное эльфийское княжество. До тех пор пока эти земли во Время Раздоров не превратились в пустошь. С тех пор люди восстановили своё королевство и свои армии, хотя древняя слава так и осталась утерянной навек.

КАЛЕДОР земля гор, гранитных крепостей и Драконов. Когда-то горы были покрыты реками огня. Расплавленный камень разлился по равнинам, и из языков огня воспарили Драконы. Сегодня горы остыли, а Драконы стали вялыми. И хотя принцы Каледора всё еще ездят на Драконах, те стали не так сильны, как в старые дни.

ЛОТЕРН, столица Короля Феникса, самый великий из городов этого мира. Город построен на берегу огромного залива, отделяемого от моря великими морскими вратами. На островах залива расположены пакгаузы и верфи, а на самых больших островах стоят дворцы, храмы и величественные статуи. Самыми большими из этих статуй являются статуи Короля Феникса и Вечной Королевы.

ОСТРОВ СМЕРТИ лежит в самом центре Ультуана и является средоточием величайших магических энергий и заклинаний, что переправляют эту энергию магам королевства. На остров смерти наложено могущественное заклятие, поэтому остров лежит вне времени и физических законов.

СЭФЕРИ земля волшебства и магии, средоточие всей магии этой земли находится в Башне Хоэта, вместилище мудрости и добродетели. Башня- величайшее в мире хранилище магических знаний, собранных Эльфами в течении тысячелетий.

ЭВЕЛОРН был первым эльфийским княжеством, и его народ предпочитает жить не в городах, а среди диких лесов и гор, что весьма необычно для Высокородных Эльфов. Ими правит Вечная Королева, соправитель Короля Феникса и самая могущественная из своего народа.

ТЁМНЫЕ ЭЛЬФЫ

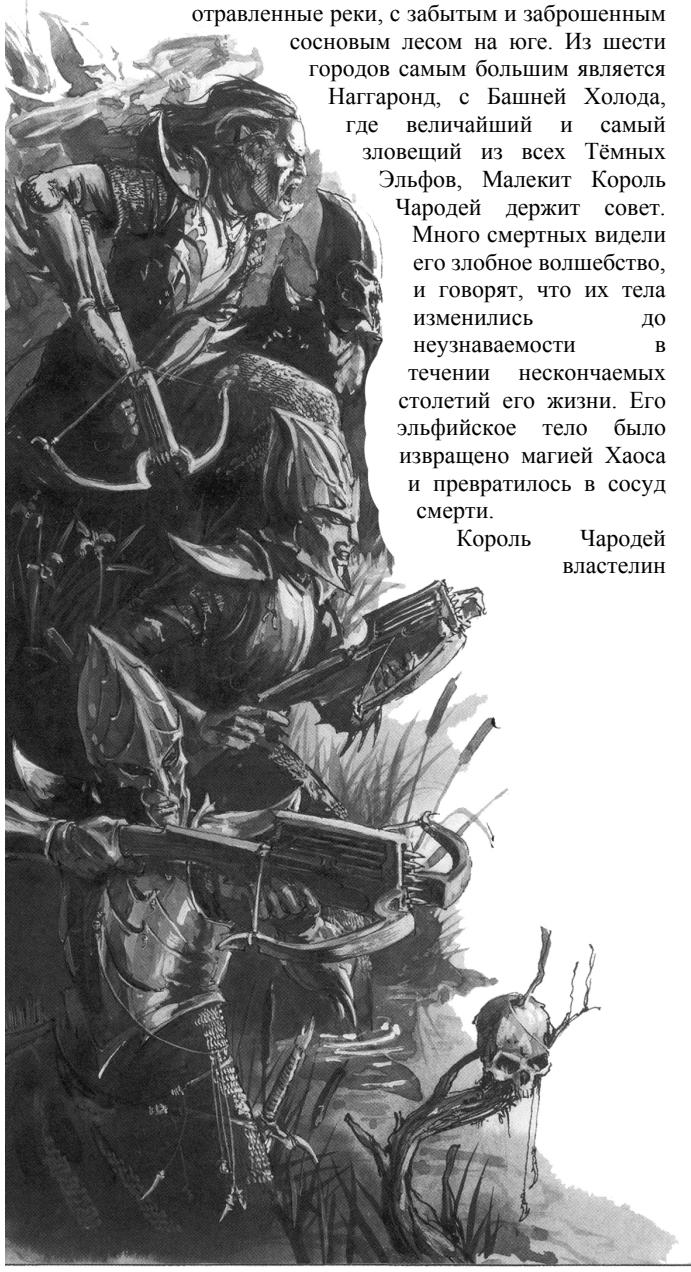
Тёмные Эльфы были изгнаны из Ультуана, родной земли Эльфов, века назад, и сейчас они живут в северной части Наггарота, суровой Земле Холода. Тёмные Эльфы, или как их называют на наречии Эльфов Дручии, ближайшие родственники Высших Эльфов, по виду такие же, как их благородные родственники, только более бледны.

ПОВЕЛИТЕЛИ ТЁМНОГО ВОЛШЕБСТВА

Высшие Эльфы, величайшие в мире волшебники, но и народ Тёмных Эльфов не обделён магической силой. Но в то время как Высшие Эльфы всячески стараются оградить себя от опасного действия магии, а в особенности от Демонов, Тёмные Эльфы давным-давно пользуются помощью Тёмных Богов Хаоса. Естественные для Эльфов магические силы слились с неестественной силой Хаоса, и Тёмные Эльфы стали истинными повелителями
тёмного волшебства.

ТЁМНЫЕ БАШНИ НАГГАРОТА

Тёмные Эльфы живут в шести хорошо защищённых городах, в них бесчисленные чёрные башни вздымаются, словно ледяные вершины холодных скал Наггарота. Окружающий ландшафт бледен и негостеприимен: обнажённые скалы и чёрные отравленные реки, с забытым и заброшенным сосновым лесом на юге. Из шести городов самым большим является Наггаронд, с Башней Холода, где величайший и самый зловещий из всех Тёмных Эльфов, Малекит Король Чародей держит совет. Много смертных видели его злобное волшебство, и говорят, что их тела изменились до неузнаваемости в течении нескончаемых столетий его жизни. Его эльфийское тело было извращено магией Хаоса и превратилось в сосуд смерти.



Король Чародей властелин городов Наггаронда: Северная Башня Гронд, Клар Каронд-Башня Рока, Хаг Греэф Тёмная Скала, Хар Ганеш Город Палачей, и Каронд Кар, Башня Отчаяния. Все эти города – тёмные и зловещие места, погружённые в смерть и агонию.
Их тёмные подземелья заполнены захваченными Демонами и невезучими сметными, чьи стоны заполняют воздух, просачиваясь за толстые стены высоких башен, насыщая эти места болью и отчаянием. На вершинах башен, пропитанных злом и страданием, волшебницы Наггарота вершат свои отвратительные заклинания и общаются с Демонами Хаоса.

ЗЛОЙ РОК ЭЛЬФОВ

Величайшим врагом Тёмных Эльфов считаются Эльфы Высшие Ультуана. Армии Тёмных Эльфов отплывают на своих ужасных магических кораблях из залива Хар Ганеш, и влывут на запад через Море Недовольных к Старому Миру и далее на юг через Пролив Ршинаши к Ультуану. Достигнув цели Тёмные Эльфы уничтожают и разрушают столько сколько смогут, грабя и сжигая целые города, а потом возвращаются с награбленным обратно в Наггарот. Многие набеги совершаются для того, чтобы захватить Эльфов или каких-нибудь других существ и доставать в тёмные башни.
Некоторые смогли сбежать из плена и рассказать потом о своём заточении. Из этих историй и стало известно о подземельях Короля Чародея, жертвоприношениях Богам Хаоса, и душах сгоревших, чтобы поддержать тёмную магию Наггарота.

АРМИИ КОРОЛЯ ЧАРОДЕЯ

Армии Тёмных Эльфов подвижны и хорошо вооружены. Многие воины вооружены многозарядными арбалетами, стреляющими небольшими зазубренными болтами. Другие ездят на захваченных животных, например на гигантских рептилиях, называемых Колд Уанами или Холодными. Этих существ ловят в тоннелях под Хаг Греэфом где живёт немало странных и страшных существ. Женщины Тёмных Эльфов не менее смертоносны, чем мужчины, и являясь опытными воинами, сражаются наравне с мужчинами. Самыми же страшными считаются Эльфийки Ведьмы - послушницы сестринского ордена, посвященного Богу Хаоса Кхорну, которого они называют Кхаине Повелитель Убийц. Они самые жестокие и кровожадные из воинов Тёмных Эльфов. После боя они выбирают выживших жертв для жертвоприношения и купаются в котле их крови, таким образом обновляя союз со своим Повелителем Убийц.

НОЧЬ КОРОЛЕВЫ КОЛДУНЬИ

Ведьмы живут в храме Кхэйни под надзором Королевы Колдуньи. Королева Колдунья очень стара, и раз в год она принимает участие в бурном празднике Ночь Смерти. В эту ночь Эльфийки Ведьмы бродят по улицам и хватают любого Тёмного Эльфа, которого только смогут найти, иногда даже вламываясь в дома, чтобы принести ошарашенных жителей в жертву. В Ночь Смерти Королева Колдунья купается в крови, тем самым поддерживая в себе силы и обновляясь. В это время она наиболее сильна и страстна, и её странная бледная красота гораздо сильнее обольстительнее любой магии.

Спустя год Королева превратится в отвратительную каргу, какой она собственно и является, и будет ждать, когда придёт Ночь Смерти и Тёмные Эльфы попрячутся в свои дома, вслушиваясь в весёлый и зловещий хохот празднующих Ведьм. Также Ведьмы Эльфийки крадут детей, чтобы вырастить из них в храме Кхаине беспощадных ассассинов, вероятно самых зловещих из всех воинов Тёмных Эльфов, истинных мастеров искусства смерти

Наггарот – Страна Холода



На далёком севере Наггарота стоит одинокие **СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ,** с её вершины часовые Короля Чародея наблюдает за растущими армиями Хаоса, понимая, что настанет день, когда эти армии станут угрожать его владениям.

ХАР ГАНЕШ прозван Тёмными Эльфами Городом Палачей, хотя все остальные называют его просто Проклятое Место. Здесь Высокородные Эльфы потерпели самое ужасное поражение от своих сумасшедших родственников, и были принесены в жертву Кхаине сотнями.

НАГГАРОНД самый зловещий из всех городов. Чёрные каменные стены вздымаются на сотни футов, а четверо ворот сделаны из огромных железных плит. Отрубленные головы украшают зубцы стен и чёрные знамёна Короля Чародея, развивающиеся на вершинах высоких башен. Денно и нощно горит огонь во славу Кхаине, Бога Убийц. Ножи Королевы Колдуньи поднимаются и разят под сумасшедшие вопли Эльфиек Ведьм, прекрасных но смертоносных Невест Кхаине пирующих плотью своих жертв.

НАГГАРОТ означает **ЗЕМЛЯ ХОЛОДА**, воистину подходящие название, ибо Наггарот земля холодной и дикой тундры, бесплодных гор и холодного соснового леса. К северу бледный заброшенный ландшафт совершенно плоский и продувается всеми ветрами. И лишь изредка его нарушают бесплодные скалы или ядовитые реки. Дальше на юге растут мрачные сосновые леса, где рабы рубят деревья, не смотря на ужасный холод, до тех пор, пока не умрут от истощения.

Немного севернее находится **СЕВЕРНАЯ БАШНЯ ГРОНД**, из-за высоких бойниц которой волшебницы Тёмных Эльфов следят за туманными границами Королевства Хаоса. Считается, что завихрения предсказываю, когда армии Короля Чародей ждёт успех или гибель и разрушение. Опираясь на эти предсказания Король Чародей строит свои стратегические планы и рассылает армии.

КОРОЛЕВСТВА ГНОМОВ

Гномы живут в глубинах гор, в просторных залах и пещерах, вырубленных ими в твёрдой скале. В прошлые века народ Гномов процветал, и их поселения превратились в пышные подземные города. Самые важные из этих городов находились под Горами Края Мира, горной цепью, вытянувшейся с севера Старого Мира к Южным Землям.

В древние времена Империю Гномов соединяла сеть подземных дорог, настолько широких, что одновременно по одной дороге могли проехать три полностью гружёных повозки. Легенды Гномов рассказываю о богатстве тех дней, о том, как золото и серебро добывали в горах, о великолепных самоцветах, извлеченных из толщи скал, и о красивейших камнях, мраморе, жадеите и ониксе, что украшали залы короля Гномов.

ВОЗРАСТ, БОГАТСТВО И МАСТЕРСТВО

Гномы чрезвычайно сильные и коренастые, с широкими плечами, руками и ступнями.

Они упорны и обладают практичным умом.

Больше всего Гномы уважают три вещи: возраст, богатство и мастерство.

Если Гном не погибает в битве, он может жить очень долго.

А возраст Гнома можно определить по длине его бороды. Самые старые и богатые Гномы носят седые бороды в несколько ярдов длинной.

Уважение к возрасту наблюдается во всех аспектах культуры Гномов, где древнее мастерство сохраняется как пример успеха, а оружие может переделываться снова и снова.

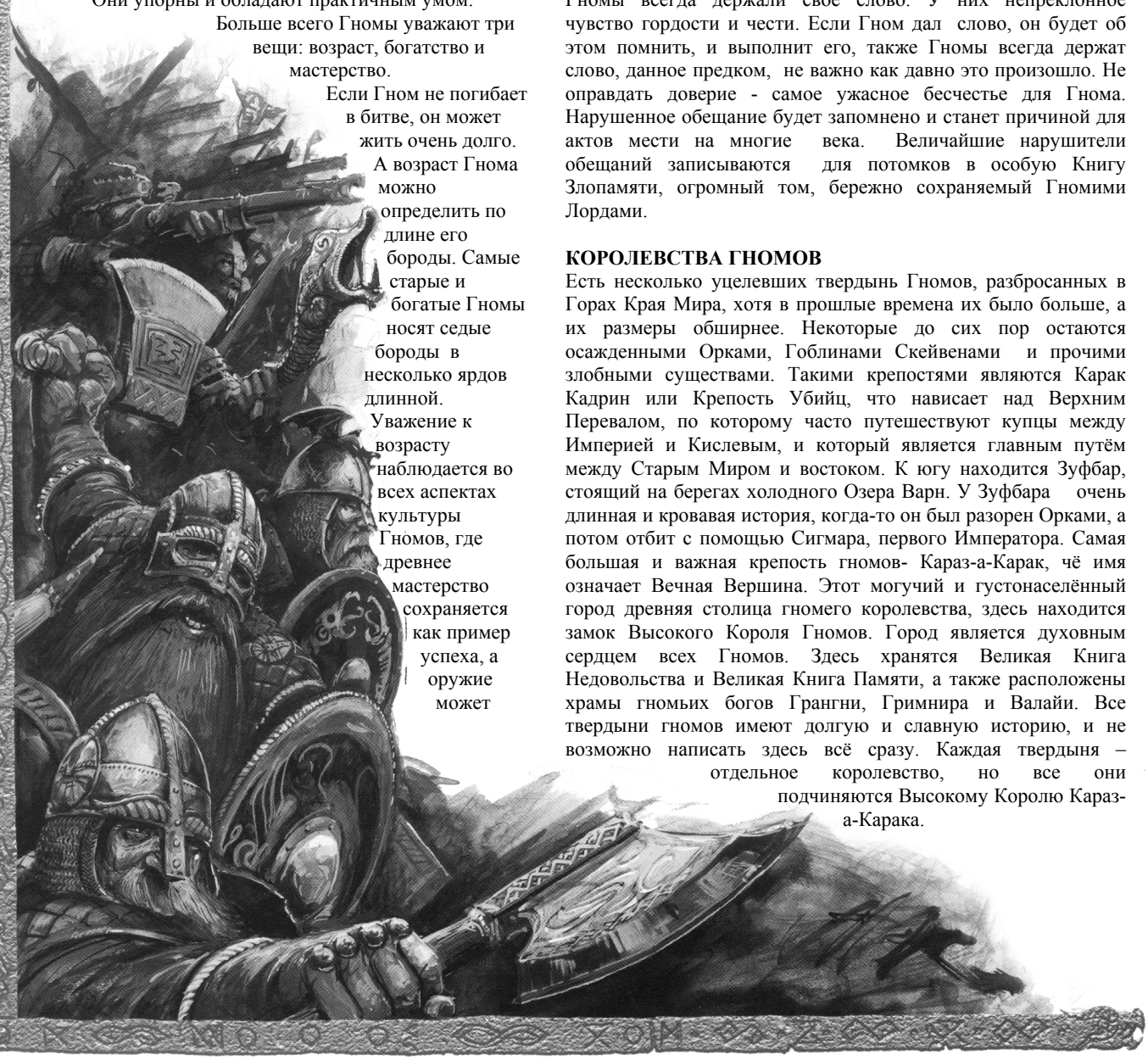
Вторая из трёх самых уважаемых вещей- богатство. Величайшей страстью Гномов является накопление богатства, и ни один Гном не может чувствовать себя спокойно, пока не поимеет основательных сбережений, которые можно передать потомству. Запасы некоторых Знатных Гномов достигают неизмеримых размеров и древности. Слухи об их богатстве не редко служили причиной появления алчных армий под стенами гномьих твердынь, где до сих пор лежат их кости. Но не все нападения были столь безуспешны. Некоторые крепости пали под натиском Орков, Гномов или Скейвенов. Богатые запасы Гномов были потеряны и разбросаны по всему миру.

Третьей из самых важных ценностей Гномов является их превосходное мастерство. Гномы гордятся своей работой, будь это прокладка тоннелей или огранка малюсеньких самоцветов. Они отлично справляются с кропотливой и замысловатой работой, и всё это они делают тщательно и вдумчиво. Гномы ненавидят черновую работу, и всё, что они делают, выполнено на отлично. Грубая работа в необычном языке Гномов называется умги, что можно перевести как “сделано человеком”.

Гномы всегда держали своё слово. У них непреклонное чувство гордости и чести. Если Гном дал слово, он будет об этом помнить, и выполнит его, также Гномы всегда держат слово, данное предком, не важно как давно это произошло. Не оправдать доверие - самое ужасное бесчестье для Гнома. Нарушенное обещание будет запомнено и станет причиной для актов мести на многие века. Величайшие нарушители обещаний записываются для потомков в особую Книгу Злопамяти, огромный том, бережно сохраняемый Гномими Лордами.

КОРОЛЕВСТВА ГНОМОВ

Есть несколько уцелевших твердынь Гномов, разбросанных в Горах Края Мира, хотя в прошлые времена их было больше, а их размеры обширнее. Некоторые до сих пор остаются осажденными Орками, Гоблинами Скейвенами и прочими злобными существами. Такими крепостями являются Карак Кадрин или Крепость Убийц, что нависает над Верхним Перевалом, по которому часто путешествуют купцы между Империей и Кислевым, и который является главным путём между Старым Миром и востоком. К югу находится Зуфбар, стоящий на берегах холодного Озера Варн. У Зуфбара очень длинная и кровавая история, когда-то он был разорен Орками, а потом отбит с помощью Сигмара, первого Императора. Самая большая и важная крепость гномов- Караз-а-Карак, чё имя означает Вечная Вершина. Этот могучий и густонаселённый город древняя столица гномего королевства, здесь находится замок Высокого Короля Гномов. Город является духовным сердцем всех Гномов. Здесь хранятся Великая Книга Недовольства и Великая Книга Памяти, а также расположены храмы гномьих богов Грангни, Гримнира и Валайи. Все твердыни гномов имеют долгую и славную историю, и не возможно написать здесь всё сразу. Каждая твердыня – отдельное королевство, но все они подчиняются Высокому Королю Караз-а-Карака.



Горы Края Мира



ЗУФБАР стоит на краю великой пропасти, вглубь которой низвергается большой водопад. Здесь инженеры Гномов соорудили сотни водяных колёс, гидравлических молотов и прессов. Зуфбар главный индустриальный центр всех гномьих королевств и дом Гильдии Инженеров.

КАРАЗ-А-КАРАК древняя столица Империи Гномов и двор Высшего Короля Гномов. Это самая старая, самая укреплённая, а за одно и самая важная твердыня гномов.

В древние времена **КАРАК ВАРН** возвышался на скале, над Чёрной Водой и его копи тянулись в самую глубь гор. Теперь город лежит в руинах и зовётся Скала, и по нему снуют множество охотников за сокровищами со всего мира.

КАРАК УНГОР был первой гномьей крепостью, падшей под натиском Зеленокожих. Теперь он пре надлежит гоблинскому племени Красноглазых, и зовётся Горы Красного Глаза.

КАРАК КАДРИН также известен как Крепость Убийц, стоит над Верхним Перевалом, древней дорогой Гномов между западом и востоком. Его владыка Ангрим Железный Кулак, последний из семьи Убийц Королей.

КАРАК ДЕВЯТЬ ВЕРШИН лежит в глубине окружённой горами долины. Сейчас это руины разрушенной много веков назад крепости.

В пору своего расцвета Утёс Драконов звался Карак Изиль, что означало Город Самоцветов, но сегодня эти древние руины называются **КАРАК АЗГАЛ**, что значит Туманная Вершина. После того, как его захватили и разрушили Орки, там поселился Дракон Граг Ужасный, проживший там много лет, и скопивший огромные сокровища. После смерти Грага от рук Скальфа Убийцы Драконов, древний замок стал главной целью охотников за сокровищами.

Чёрный Утёс назывался **КАРАК ДРАЗ**, и стоял на западном входе Чёрного Перивала. Его потеря - самая важная не отмщенная запись в Великой Книге Злопамяти.

КАРАК АЗУЛ известен как Железная Вершина и является одним из самых южных гномьих городов. Его народ могучие воины и великие оружейники, делающие самые лучшее в королевствах Гномов оружие

КОРОЛЕВСТВО ХАОСА



18

Кто можем сказать где и когда в первый раз нависли зловещей тенью силы Хаоса над миром? Даже мудрейшие Волшебники Высших Эльфов не могут объяснить угрозы, нависшей над смертными народами. В Башне Хоэта, в Ультуане множество книжных полок полка за полкой заполнялись догадками на этот счёт.

По легендам Эльфов было время до магии, когда прародители Эльфов ничего не знали о языке или цивилизации, бродя по землям Авелорна словно звери. Потом пришли Древние, и обучили Эльфов языку и песням. Через меж пространсвенные ворота пришли они с далёких звёзд, на серебряных кораблях. Через эти таинственные ворота Древние путешествовали от звезды к звезде.

Именно Древние принесли в мир магию, пронеся её через эти ворота, и заключив в свои устройства и заклинания. Эльфы быстро обучились наукам, включая искусство управлять магией. Поначалу силы Эльфов были несоизмеримо малы по сравнению с силами Древних, которые,по слухам, могли призвать Демонов или самих богов, чтобы те выполняли их приказы.

ВРЕМЕНА ХАОСА

Внезапная и стремительная катастрофа уничтожила Древних. Их ворота стали причиной их падения, видимо из-за того, что механизм ворот испортился или был испорчен

каким-то врагом. Ворота свернулись над северным полюсом и мир погрузился в тень. Измерения проникли друг в друга в нечестивом смешении магии и материи. Попавшие в катаклизм существа были выкинуты в другие реальности или превратились в новые безумные виды. Говорят, что было уничтожено само время. Эльфы прозвали эти пертурбации Время Хаоса.



Королевство Хаоса – название, данное смертными полярному региону, который живет под тень Богов Хаоса. Смертные считают, что там находиться жилище богов и Демонов. Те, кто больше других осведомлён в вопросах магии, знают, что это земля, заполненная через разрушенные ворота магической изменяющей энергией. Постепенно эта магическая энергия изменяет существ попавших под её действие, извращая их тело и разум, и создавая мутантов с необычными способностями.

БОГИ И ДЕМОНЫ

Королевство Хаоса населенно существами состоящими больше из магии, чем из физической материи. Для жизни богам и Демонам нужна магическая среда, поэтому они заключены в границах Королевства Хаоса. Но они могут быть призваны в мир при помощи заклинаний, создающих не долго живущие магические оболочки, в которые можно вселиться. Время от времени Королевство Хаоса расширяется, словно приливная волна, позволяя Демонам продвигаться на юг.

Существует множество Демонов, больших и малых. Говорят, что Демоны принимают форму, взятую из снов, поэтому ночные кошмары смертных создают новых Демонов и богов. Из всех богов , населяющих Королевство Хаоса, только четыре имеют собственные имена: Кхорн, Нургл, Слаанеш и Тзинтч.

Это четыре брата и четыре постоянных соперника; каждый хочет переделать мир по своему, но каждый не настолько силён, чтобы сделать это в одиночку. Они хотят наводнить мир магической энергией, чтобы их Демоны могли завоевать его. Время от времени север погружается во тьму, и приходят армии Демонов, и жители Смертных Земель вынуждены вести длительные и кровопролитные войны, чтобы защитить свои страны от порчи Демонизма. До сих пор миру удавалось выстоять, но сможет ли так продолжаться дальше, ибо армии Хаоса с каждым днём становятся сильнее.

СМЕРТНЫЕ АРМИИ ХАОСА

Магия, просачивающаяся за пределы Королевства Хаоса, влияет на всех живых существ в мире. На севере, где влияние Королевства Хаоса наиболее сильно, по земле рыщет множество разумных животных или кошмарных мутантов; чудовищ с множеством щупалец, парнокопытных рогатых полу-людей, многоглазых животных, и тварей, что дышат огнём или ядовитым газом. Изменяющая магическая энергия становиться причиной необратимых изменений в живых существах.

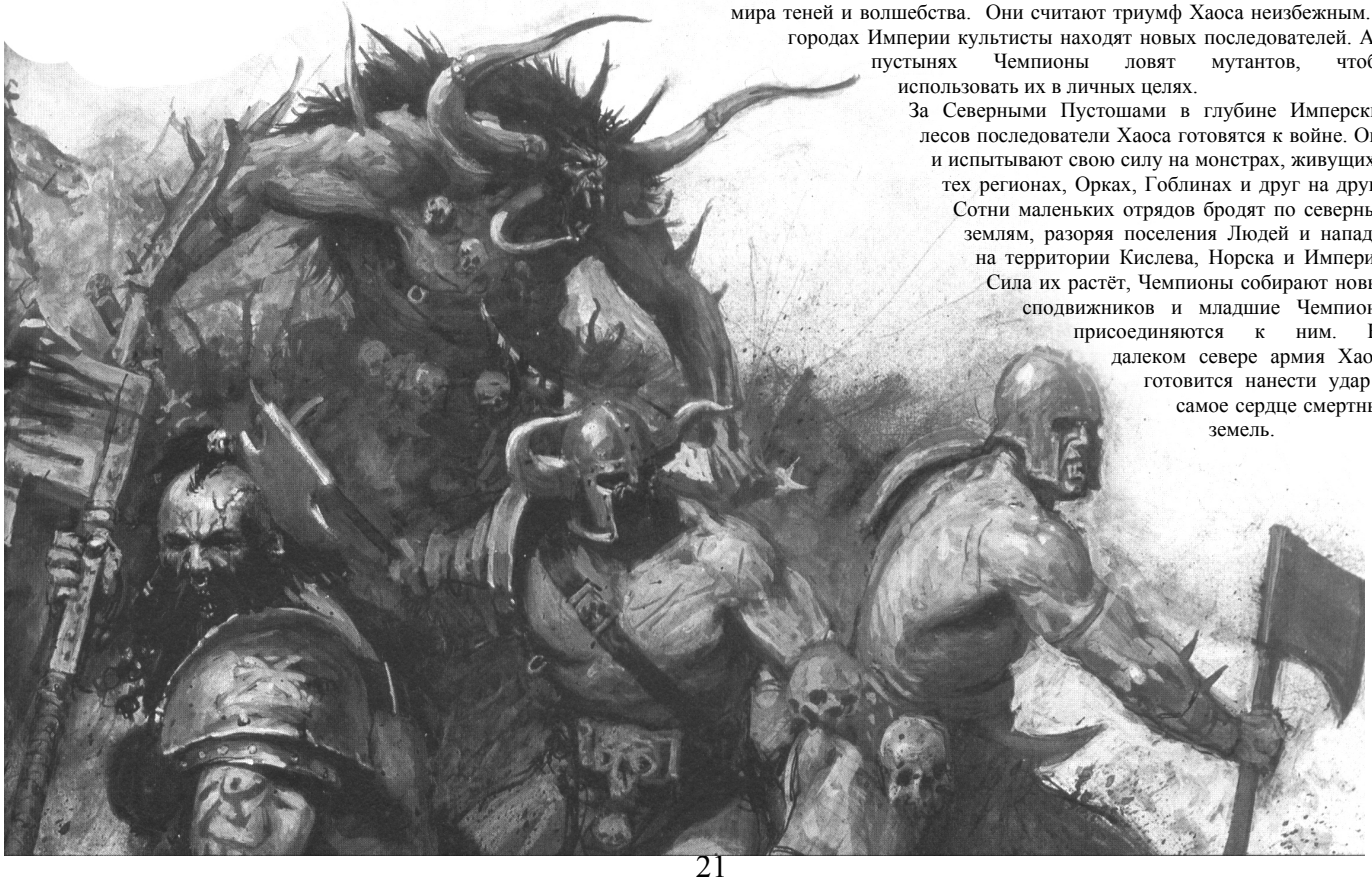
Дальше к югу вредное влияние ослабляется, частично по тому, что с увеличением расстояния магическая энергия рассеевается, и по тому, что люди охотятся на мутантов и истребляют их. Рождённых в Империи детенышей мутантов убивают сразу или оставляют на смерть в лесу. Ни одно существо, помеченное Хаосом, не сможет жить рядом с истинным человеком. В Ультуане магическая энергия Эльфов уничтожается магией Хаоса в центре вихря на Острове Смерти.

Но тем не менее многие меняются под действием сил Хаоса не замечая этого. Особенно много таких жертв среди Людей, потому, что в отличие от других народов они странно уязвимы перед силами Хаоса. Эти люди получают необычные способности. Снаружи они выглядят нормально, но внутри их тел скрывается магия. У одних обычные людские способности развиваются до небывалых высот, они получают огромную силу ума, мощнейший интеллект или неотразимую привлекательность и способность управлять другими людьми. Другие получают скрытые способности, острейшую проницательность, силу или гибкость. Многие получают более странные способности, они могут выдыхать огонь, загипнотизировать или убить пристальным взглядом. Такие люди должны либо скрываться, либо умереть от рук охотников на ведьм или священников.

ЧЕМПИОНЫ ХАОСА

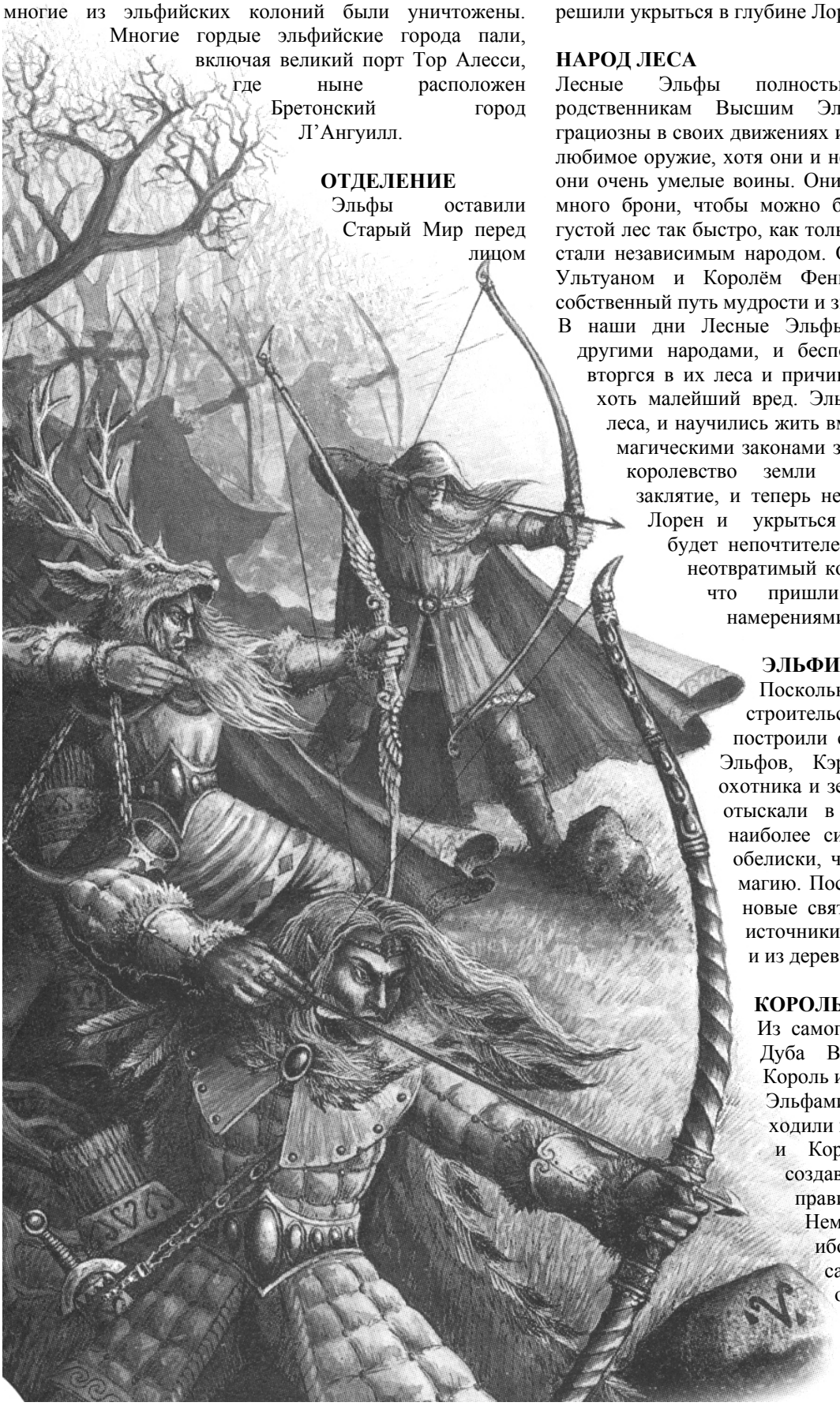
Это люди, заключившие договор с Богами Хаоса, и те в свою очередь открыли им канал энергии из Королевства Хаоса. Эти люди, называемые Чемпионы Хаоса, стараются развивать в себе новые способности и стать величайшими лидерами, воинами или волшебниками. Некоторые присоединяются к завоевательным армиям Хаоса и надеются однажды уподобиться богам и стать правителями мира теней и волшебства. Они считают триумф Хаоса неизбежным. В городах Империи культисты находят новых последователей. А в пустынях Чемпионы ловят мутантов, чтобы использовать их в личных целях.

За Северными Пустошами в глубине Имперских лесов последователи Хаоса готовятся к войне. Они и испытывают свою силу на монстрах, живущих в тех регионах, Орках, Гоблинах и друг на друге. Сотни маленьких отрядов бродят по северным землям, разоряя поселения Людей и нападая на территории Кислева, Норска и Империи. Сила их растёт, Чемпионы собирают новых сподвижников и младшие Чемпионы присоединяются к ним. На далеком севере армия Хаоса готовится нанести удар в самое сердце смертных земель.



ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Королевство Лесных Эльфов, называемое ими Атель Лорен лежит в самом сердце Лоренского леса, и остаётся самой многочисленной колонией Эльфов в Старом Мире. Сотни лет назад, во время войны Гномов и Эльфов многие из эльфийских колоний были уничтожены. Многие гордые эльфийские города пали, включая великий порт Тор Алесси, где ныне расположен Бретонский город Л'Ангуилл.



ОТДЕЛЕНИЕ

Эльфы оставили Старый Мир перед лицом новых опасностей, и вернулись домой в Ультуан, где разгоралась гражданская война между Высшими Эльфами и теми, кого потом прозовут Тёмными. Но не все Эльфы-колонисты решили бросить свой новый дом и решили укрыться в глубине Лоренского леса.

НАРОД ЛЕСА

Лесные Эльфы полностью идентичны своим родственникам Высшим Эльфам. Они высоки и грациозны в своих движениях и очень проворны. Лук их любимое оружие, хотя они и не боятся рукопашной, ибо они очень умелые воины. Они предпочитают не носить много брони, чтобы можно было передвигаться через густой лес так быстро, как только возможно. За века они стали независимым народом. Они оставили все связи с Ультуаном и Королём Фениксом, и избрали свой собственный путь мудрости и знаний природы.

В наши дни Лесные Эльфы избегают контактов с другими народами, и беспощадно карают тех, кто вторгся в их леса и причинил их древним деревьям хоть малейший вред. Эльфы полюбили деревья и леса, и научились жить вместе с духами природы и магическими законами земли. На окружающие их королевство земли они наложили особое заклятие, и теперь невозможно войти в Атель Лорен и укрыться от Эльфов. Любой, кто будет непочтителен к лесам, встретит свой неотвратимый конец, и мало кому из тех, что пришли в лес со злыми намерениями, удалось уйти живым.

ЭЛЬФИЙСКИЕ БОЖЕСТВА

Поскольку эльфы взялись за строительство новой жизни, они построили святилища древних богов Эльфов, Кэрноуса и Иши, дикого охотника и земли матери. Волшебники отыскали в лесу места, где магия наиболее сильна, и поставили там обелиски, чтобы собирать и хранить магию. Поскольку Эльфы построили новые святилища и открыли новые источники энергии, лес ответил им, и из деревьев и камней вышли духи.

КОРОЛЬ И КОРОЛЕВА ЛЕСА

Из самого старого в лесу дерева, Дуба Веков, приходят в Лес Король и Королева, чтобы править Эльфами. Во внешнем мире ходили история о том, что Король и Королева леса, это боги, создавшие себе тела, чтобы править Атель Лореном. Немногие смели войти в лес, ибо даже в далёких странах самое имя Лорен вызывает образы волшебных чар и таинственной силы.

Лес Лорен



ПОЛЯНА СКОРБИ мрачное и тёмное место, где неосторожные Лесные Эльфы могут повстречать смерть. Также это место, где волшебники Лесные Эльфы проводят свои тайные советы.

ДИКАЯ ПУСТОШЬ часть западной границы лесного королевства. Каменные пирамидки с предостерегающими знаками отмечают границы.

Одна их ценнейших для Эльфов частей леса - **ТИСОВАЯ РОЩА**, здесь эльфы берут материал для своих луков и магических посохов.

Каждый год с приходом зимы, когда жизнь в лесу начинает затухать, полу божественные король и королева, что правят лесом, готовятся к смерти. Их похоронят внутри **ДУБА ВЕКОВ,** где их души будут прибывать до весны, с приходом которой их тела полностью возродятся.

ЛОРЕНСКИЙ ЛЕС место в котором Эльфы решили укрыться и жить. Причиной тому послужило то, что лес оставался нетронутым с самого рождения Старого Мира. Орки и Гоблины пока не смогли пробраться в лес, а отвратительные монстры были там весьма редки. Эльфы поселились в лесу и нашли общий язык с его духами, которые признали в Эльфах друзей и союзников, которые помогут защитить лес от захватчиков типа Орков, Гоблинов или Гномов.

СЕРЫЕ ГОРЫ огромный горный массив, лежащий на востоке и отделяющий Королевство Эльфов от Империи. Если смелый и предприимчивый Лесной Эльф отважится пройти через старую ***Сосновую Поляну*** скалистые предгорья, он может чем-нибудь помочь живущим на скалистых утёсах Великим Орлам и Боевым Ястребам, и завоевать их доверие.

ЛУГОВАЯ ПОЛЯНА здесь живёт стадо могучих диких лошадей, которых Родственники Эквоса используют для верховой езды.

КОРОЛЕВСКАЯ ПОЛЯНА это огромная поляна, окружённая вековыми дубами. Место где Король и Королева Лесных Эльфов держат совет и управляют королевством.

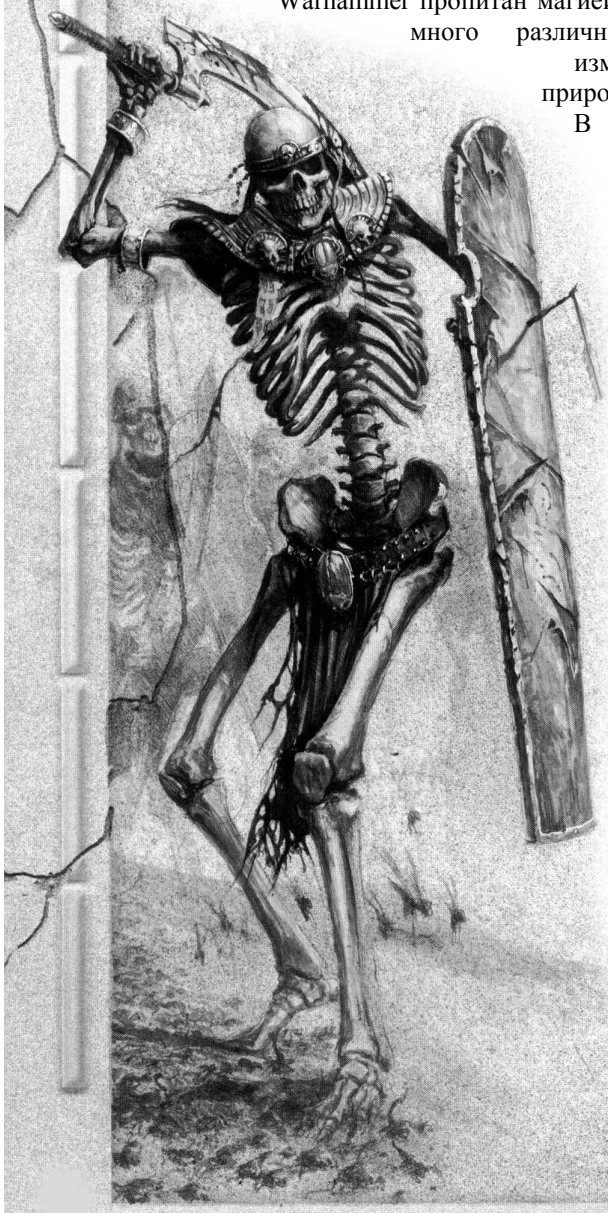
ЯСЕНЕВАЯ РОЩА растёт по берегам Верхней Грайзмири. Здесь ясень растёт настолько густо, что порой невозможно пройти через стену деревьев. Древесина этих деревьев используется Стражами Поляны для создания копейных древков.

НЕУПОКОЕННЫЕ И НЕЖИТИ

Армия Неупокоенных ужасает, когда ты неё смотришь- полчища мертвяков неумолимо прут вперёд, клацают голые кости, шелестит ссохшаяся кожа и скрепят ржавые доспехи. Запах тления витает над армией словно заразное облако, воздух заполнен кладбищенской пылью и прахом. Среди рядов снуют духи: могущественные Призраки, нематериальные Привидения и поднятые из своих каменных гробниц Существа. Небо темнеет за крыльями Падальщиков и земля сотрясается под маршируючими шеренгами Воинов Скелетов, Зомби, Мумий и других омерзительных существ.

БЕСПОКОЙНЫЕ ЗЕМЛИ

Вряд- ли кто-нибудь удивлён тем, что мертвые не спят в своих усыпальницах. Мир Warhammer пропитан магией, и в нем много различных сил, изменяющих природу вещей. В местах, где особенно сильна магия много Неупокоенных существ не находит успокоения в своих могилах. В Южных Землях такое место называют Землёй Мертвых, древним королевством Нехекхара. В Империи это провинция Сильвания, заслужившая свою плохую славу благодаря Графам Вампирам. Также существует проклятый город Моуссиллон, болота, по которым рыщут зомби и древние Усыпальницы Серых Гор, Могильные Холмы в землях пограничных Принцев все эти места живые обходят как можно дальше.



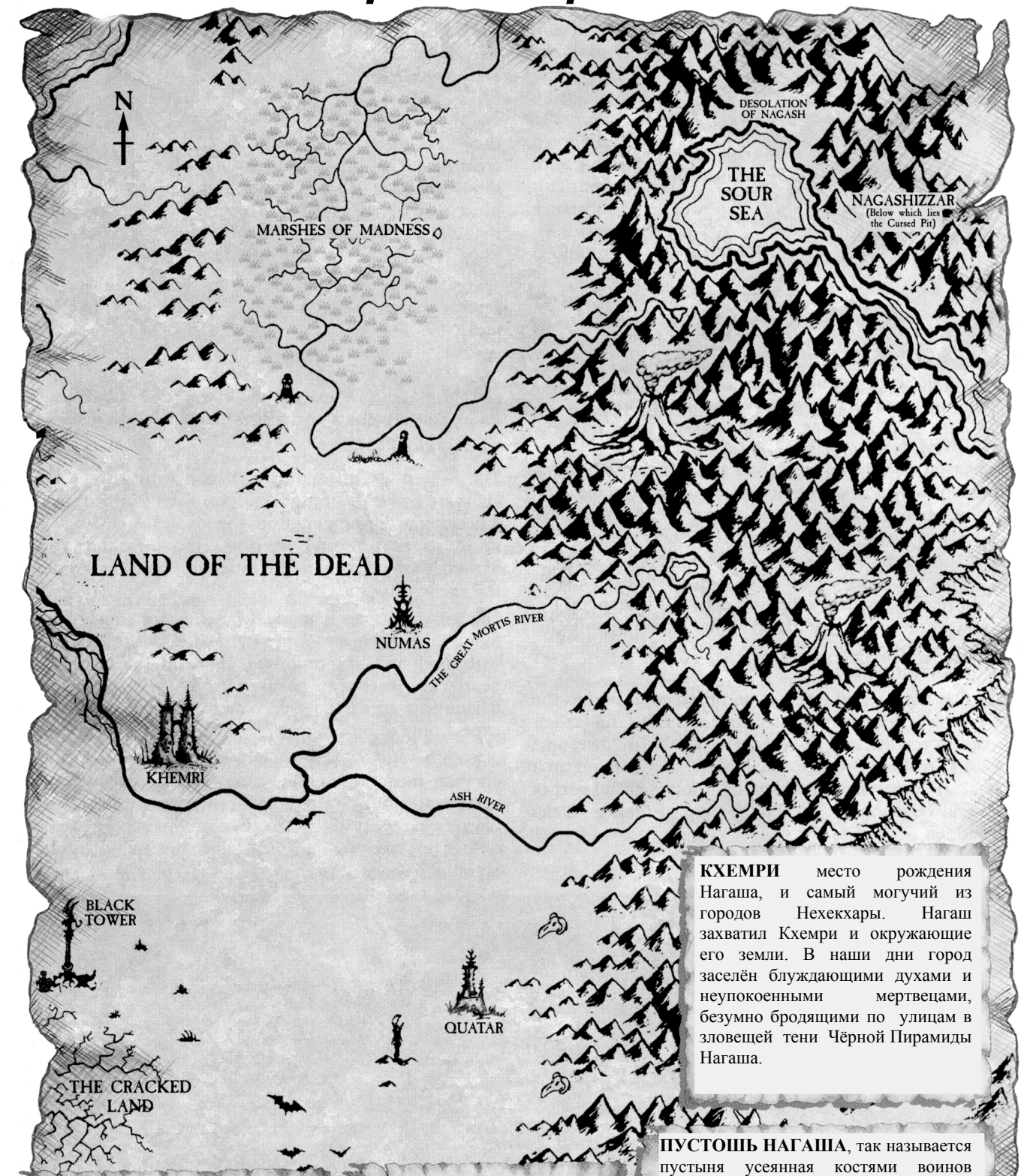
ПОВЕЛИТЕЛИ СМЕРТИ

На протяжении всей истории Человечества появлялись разные Некроманты, Вампиры и Личи, созывающие великие армии Неупокоенных. Но не было никого могущественнее Нагаша, Великого Повелителя Неупокоенных, что в наши дни отдыхает в своём саркофаге в Нагашиззаре. Именно Нагаш произнёс великое заклятие пробуждения, подняв тем самым великое множество злобных существ, включая Королей Гробниц Кхемри. Но есть и другие, желающие победить мир живых и воцариться в нём истинными повелителями смерти. Повелитель Личей Хейнрик Кемлер поднял орду Скелетов, Зомби, Трупоедов и Духов, и спустился с ней с вершин Серых Гор, уничтожая всё на своём пути. Аркан Чёрный восстал из своей усыпальницы, чтобы сокрушить врагов своего повелителя Нагаша. И началась война в Южных Землях, длившаяся долгие годы, и прозванная Войной Смерти.

В этой ужасной пустыне, под холодной луной, ходят мёртвые. В тёмной ночи они охотятся среди дюн. Они потрясают своим оружием, насмехаясь над живыми и бросая им вызов, и иногда, жуткими скрипучие голоса, и шелестящими словно листва голосами, они шепчут о мире, в котором они жили и повторяют имя своего господина. Имя это Нагаш.

Написано Абдулом бен Рашидом.
Перевод с арабийского Хейнрика Кемлера.

Страна Мертвых



КХЕМРИ место рождения Нагаша, и самый могучий из городов Нехекхары. Нагаш захватил Кхемри и окружающие его земли. В наши дни город заселён блуждающими духами и неупокоенными мертвецами, безумно бродящими по улицам в зловещей тени Чёрной Пирамиды Нагаша.

НАГАШИЗЗАР, также известен как Проклятая Яма, дом Нагаша, Повелителя Смерти.
Четверо вырубленных в скале ворот охраняются смертоносными машинами. В глубине городских катакомб находится тронный зала Нагаша, здесь Некромант Суприме планирует завоевание мира.

УГРЮМОЕ МОРЕ яма с грязной водой, что течёт в Горькое Море. Много веков назад огромный осколок искажающего камня упал на Уродливую Вершину, и вдребезги разбил гору. С тех пор за многие годы разрушившиеся горы и вода скрыли под собой камень, и тот отравил море навеки.

ПУСТОШЬ НАГАША, так называется пустыня усеянная костями воинов падших века назад в битве против Нагаша. Говорят, что каждую ночь беспокойные духи встают и вновь переживают своё поражение, это проклятие Нагаша, которое он наложил, чтобы они вспоминали своё поражение каждый раз, когда полная зла перчатка Морслаеба поднимается к небу. Это судьба любого глупца, который поверит в то, что можно штурмовать ворота Нагашиззара.

СКЕЙВЕНЫ

В далёком прошлом крысы заселились в руины, в которых находился мощный источник магической энергии. Это была субстанция, прозванная варп камнем. Варп камень - это кусок кристаллизировавшегося во Время Хаоса волшебства. В течении времени под вредным действием камня паразиты стали больше и умнее, и превратились в отвратительных Скейвенов.



НОРА СКЕЙВЕНОВ

Скейвены быстро расселились по всему миру, основав поселения в канализациях городов и подземельях крепостей. Они создали огромную сеть запутанных тоннелей, пересекающих весь мир. И такую же запутанную сеть агентов и шпионов, что информирую Скейвенов о планах их врагов. А в центре этой паутины лежит огромный город, столица подземной империи прозванный Нора Скейвенов или Скейвенблайтом. Этот самый скрытный из всех городов Скейвенов лежит под зыбкими болотами северной Тилеи.

ПОДЗЕМНАЯ ИМПЕРИЯ

Скейвены продолжают незаметно расселятся, подтачивая словно гниль корни цивилизации. Они несут гниение и распад Старому Миру, желая уничтожить все народы, чтобы жить на руинах их цивилизаций и править миром. Подземная империя Скейвено становится больше с каждым днём, и Рогатая Крыса спит и копит силы, ожидая когда его призовут и пошлют в мир смертных, чтобы он отведал их гниющей плоти.

Когда восстанет Рогатый, Скейвены начнут войну и пустынные города погрузятся в пучину разорения. В такое время Скейвены воюют не только с другими народами, но и друг с другом: медлительные, слабые и глупые оказываются разорванными на части. Раса Скейвенов очищает себя, оставляя только сильнейших.

КЛАНЫ СКЕЙВЕНОВ

Скейвены объединяются в кланы, из них самые густонаселённые кланы Боевых Лордов. Каждый клан Боевого Лорда имеет жёсткую иерархию, которая начинается от самых слабых рабов Скейвенов и кончается могучими воинами и самим Боевым Лордом, самым ужасным и коварным из всего клана.

Жизнь любого Скейвена наполнена постоянными драками и борьбой за превосходство. Постоянные стычки проходят на ножах, зубах и когтях. Часто во время поединка кто-то умирает, но ещё больше скейвенов остаются просто изуродованными. У кого-то не хватает глаза, хвоста или уха. Побеждённый в поединке Скейвен может быть просто убит победителем.

У Скейвенрв много рабов, большую часть из них они захватывают в стычках, но некоторые – это

побежденные Скейвенами народы. Рабы занимают самое низкое положение в иерархии Скейвенов, и обычно используются в опасных экспериментах или в качестве пушечного мяса во время битвы. Их жизнь полна насилия иболи, но зато милосердно коротка.

ПРАВО СИЛЬНОГО

Идея организации кланов проста: слабые кланы подчиняются сильным, и любой, кто слаб быстро буде порабощен сильнейшим. Из всех кланов Скейвенов выделяются четыре сильнейших Клан Творцов, Клан Эшин, Клан Скрире и Клан Чума. Эти Великие Кланы повелевают Скейвенами и управляют подземной империей и превосходят копошащуюся массу простых кланов.

Каждый Великий Клан владеет своим собственным загадочным вооружением и способами ведения войны. Клана Разлагающихся повелители зверей, и используют варп камни для создания новых пород мутантов. Клан Эшин знаменит своими ассассинами и незаметными убийствами, совершаемыми и внутри и снаружи людских городов. Везде, где есть нищета, можно найти адепта клана Эшин, отравляющего людскую пищу и воду. Скейвены Клана Скрире известны как Инженеры Чернокнижники, мастера удивительной магии и науки, что производят устрашающие огнеметы и отравленный ветер. Клан Чума также прозван Чумными Монахами. Они приучают себя к болезням и превращают чуму и заразу в ненормальную энергию.

ТРИНАДЦАТЬ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ РАСПАДА

Все Скейвены управляются Тринадцатью Повелителями Распада. Это повелители самых больших городов и крепостей Скейвенов или те, кто лучше всех научился магии и смерти. В любое время царствуют только двенадцать таких Повелителей, а тринадцатым является сам Рогатый.

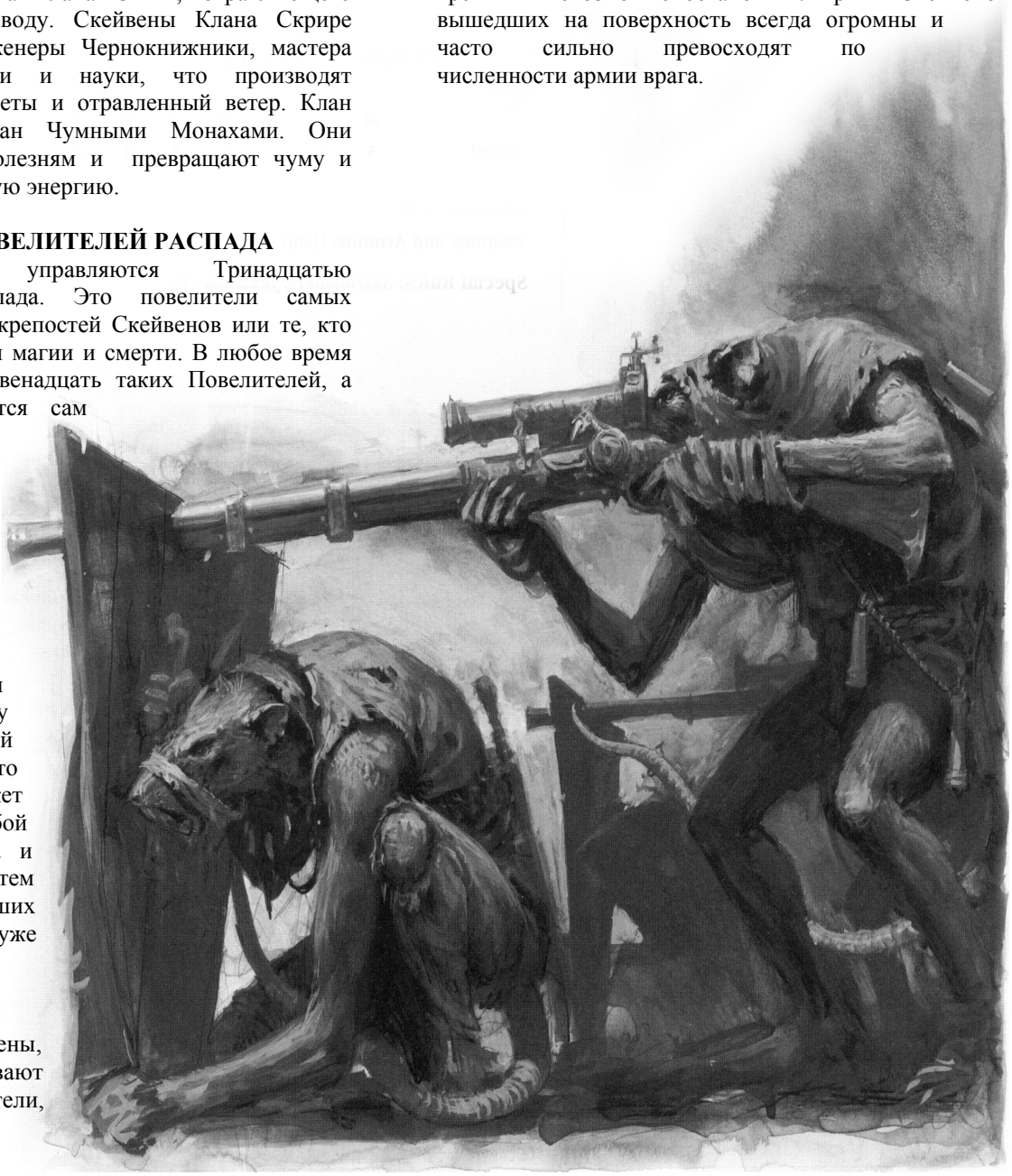
Совет Двенадцати собирается редко, и обычно члены поддерживают связ при помощи магии. Они координируют ресурсы всех Скейвенов мира, и готовятся в приходу повелителя- Рогатой Крысы. Говорят, что любой Скейвен может вызвать на бой Повелителя Распада и занять его место, но тем не менее совет наших дней не менялся уже несколько сотен лет.

ВОЛШЕБСТВО

Загадочные Скейвены, которых прозывают Серые Надзиратели, прислуживают Повелителям Распада, и несут их указания кланам. Серых Надзирателей очень много, они занимают верховные позиции в обществе Скейвенов и решают наиболее важные вопросы. Серые Надзиратели могущественные волшебники, использующие искажающий камень для усиления своих способностей. Часто Серые Надзиратели возглавляют идущую в битву орду Скейвенов.

На поле боя Скейвены рассчитывают на огромное количество воинов и более мощную чем у врага магию. Отряды воинов Клановых Крыс одеты в тёмное и кажется, будто рваная одежда и гнилая броня несётся в перёд под писк и чавканье. Их поддерживают опасные орудия Скрире и мутанты Клана Разлагающихся. Эшинские воины устраивают засады на незадачливых врагов и сумасшедшие Чумные Монахи пищат о преданности Рогатой Крысе и взрывают себя вместе с врагами.

Воины Скейвенов злобные и коварные существа. Они предпочитают бить в спину или резать спящих, но в большом отряде они могут впасть в неистовое состояние, когда им наплевать на раны и потери. В это время их невозможно остановить. Армии Скейвенов вышедших на поверхность всегда огромны и часто сильно превосходят по численности армии врага.



ВАМПИРЫ – АРИСТОКРАТИЯ НОЧИ

Когда силы вампирской аристократии идет по земле, весь мир сотрясается. Армии нежитей, под командованием вампиров, это одни из самых опасных противников на полях сражений Старого Мира. Нежить не может быть подкуплена, и с ней нельзя вступить в переговоры. Они не знают и не просят пощады, не поддаются страху, гоня его перед собой. Они не требуют отдыха и пищи, им не нужно тепло и привалы. Они пополняют свои ряды теми, кто пал в бою с ними. Единственное что мешает нежитям завоевать весь мир это Солнце, вечное светило, лучи которого уничтожают магию вернувшую к жизни армии живых трупов и даже могучего вампира способны обратить в прах. Но вампиры своей магией могут призывать себе на помощь огромные тяжелые тучи, которые защищают их легионы от ока Солнца. Там, куда приходят армии нежитей, наступают вечные сумерки.

Легионы мертвецов на марше представляют собой ужасающее зрелище. Толпы оживших трупов идут вперед, и ко всем из них смерть не была милосердной. Их сухая кожа трескается и сходит целыми клочьями, по земле волочатся разлагающиеся внутренности, ржавое оружие павших в бою воинов гремит и скрипит, создавая невыносимую какофонию не упокоенной смерти. Давно умершие воины идут в бой на скелетах своих боевых скакунов. А между рядами оживших мертвецов, подобно туману скользят духи и призраки, призванные из мира мертвых.



Сопровождают же эти армии огромные стаи диких волков, каждый размером с теленка и стаи огромных летучих мышей. А в тенях прячется гули, некогда люди, а теперь безумные трупоеды, пирующие на полях боев.

Лахмия - Город Вампиров

Это началось на самой заре человеческой цивилизации, примерно за 4500 лет до настоящего времени. На юге континента, между Арабией и Плохими Землями некогда лежала богатая и многолюдная страна Нехекхара. Король-жрец королевства правил своим народом из столицы Кхерми. Издавна в этой стране существовал обычай мумифицировать своих мертвецов и хоронить их в богатых гробницах.

Древние тексты гласят, что один из высших иерархов жречества в Кхерми, Нагаш, заполучил в свои руки секреты Темной Магии, получив их из рук плененного волшебника Темных эльфов Нагарота. Он стал изучать это темнейшее из магических искусств, с целью осуществить свое самое горячее желание, получить бессмертие. Нагаш обладал могучим интеллектом и стальной волей и, после долгих исследований и экспериментов, он создал новый вид темной магии, некромантию. Он мог оживлять тела мертвых и продлевать свою собственную жизнь бесконечно. Это дало ему могучую силу, и вскоре он стал единственным правителем королевства. Но несмотря на то что он нашел путь как не допустить разделения души и тела, он, тем не менее, не мог телу помешать стареть и распадаться под натиском времени. В начале он использовал для поддержания своего тела мази и бальзамы, которые использовались для мумифицирования. Но после двух столетий правления он уже не мог скрывать гниение своего тела, и этот факт постепенно свел его с ума. Со временем его правление стало невыносимо, и короли-жрецы соседних городов восстали против него. После тяжелой и долгой войны Нагаш был повержен и бежал на север. Еще множество историй можно рассказать о Великом Некроманте, Ритуале Вызова и войнах против королей-жрецов, но это тема для отдельной книги.

Все свои знания Нагаш записал в девять огромных томов, написанных кровью на пергаменте их человеческой кожи. Эти книги не были уничтожены в войне, как желали некоторые из королей, а пропали в неразберихе. Но одна из них была тайно доставлена в Лахмию, город, второй по силе после Кхерми в королевстве. Скоро правящая королева Лахмии пала жертвой соблазна вечной жизни и силы. Она и ее ближайшие соратники научились поднимать мертвецов из их гробниц и командовать армиями нежитей. И они преуспели там, где великий некромант потерпел поражение. Они нашли средство вечной молодости тела и бессмертия: эликсир жизни. Говорят, что для того чтобы получить этот дар, королева заключила договор с темной силой, имя которой лучше оставить за пределами этих страниц. Когда она выпила магический эликсир, ее сердце перестало биться. И до тех пор, пока она могла утолять свою жажду живой кровью, она оставалась бессмертной и прекрасно юной. Первый вампир был создан. Королева избрала девять своих

ближайших соратников и дала им испить магического напитка, превратив их в вампиров. Так были созданы десять высших вампиров, прародителей всего вампирского племени. Скоро они обнаружили что, даруя смертному Кровавый Поцелуй, они могут создавать низших вампиров. Смертный пил проклятую кровь своего мастера, и сам становился как он. Снова бессмертные Короли и Королевы правили на тронах Нехекхары.

Новые вампиры также могли даровать Кровавых Поцелуй, но с каждым поколением сила вампиров ослабевала. Первые, первородные, вампиры были существами богоподобных способностей, они обладали огромной силой и могли перемещаться с невероятной скоростью. Также, их неромантические способности были невероятны. Вампиры правили Лахмией столетиями и окружали себя бессмертной аристократией, которая охотилась на несчастных жителей на улицах Лахмии. История с Нагашем повторилась во всей ее красе. В конце концов, короли соседних городов объединились и пошли войной на вампиров Лахмии. Правящая династия была повержена, а город сожжен дотла.

Из всех первородных вампиров в резне уцелело только семь. Они бежали на север, к Старому миру, и, достигнув его, разделились. Один направил свои стопы на восток, наверное к таинственной стране Катай. Второй исчез на севере в пустошах Хаоса. Четверо рассеялись по старому миру, а седьмой остался в Плохих Землях. Его история изложена ниже. Все они имели разные силы и разные способности, и пошли своими путями.

Вон Корштайны

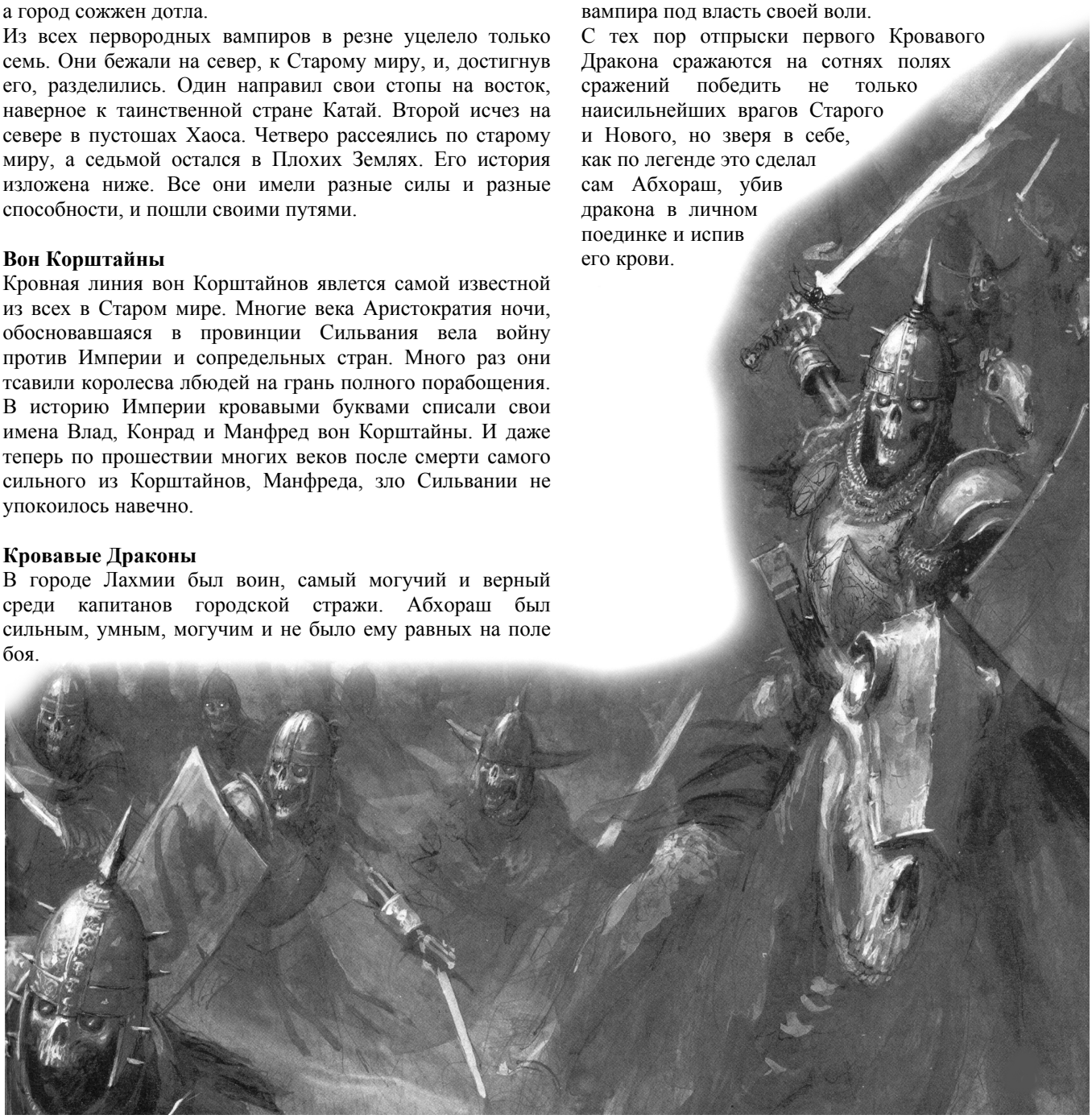
Кровная линия вон Корштайнов является самой известной из всех в Старом мире. Многие века Аристократия ночи, обосновавшаяся в провинции Сильвания вела войну против Империи и сопредельных стран. Много раз они тсавили королесва лбюдей на грань полного порабощения. В историю Империи кровавыми буквами списали свои имена Влад, Конрад и Манфред вон Корштайны. И даже теперь по прошествии многих веков после смерти самого сильного из Корштайнов, Манфреда, зло Сильвании не упокоилось навечно.

Кровавые Драконы

В городе Лахмии был воин, самый могучий и верный среди капитанов городской стражи. Абхораш был сильным, умным, могучим и не было ему равных на поле боя.

Скоро он обратил на себя внимание Нефераты, королевы Лахмии. Он был призван в Храм Крови, и ему был дарован кубок с магическим Эликсиром Жизни. И выпив его, он навсегда принял на себя свое проклятие и судьбу своего города. Скоро он обнаружил, что лучи Солнца оставляют ожоги на его коже, и что ему более не нужна пища и вода. Вместо этого его мозг стали наполнять видения крови и смерти, и ужасающая жажда ощутить на губах теплую кровь смертных наполнила его. Он долго сопротивлялся этой жажде, но некромантическия сила Эликсира была столь велика, что скоро он пал жертвой жажды. В одну ночь он в ослеплении убил двенадцать человек и выпил их кровь досуха. Лишь после того, как он удовлетворил свою жажду, разум вернулся к нему и он понял что сотворил. И сказано что Абхораш собственноручно похоронив всех своих жертв, и после этого ушел в пустыню, чтобы охотится на диких кочевников, а не на свой народ. Там он практиковал свое боевое искусство и тренировал свою волю, стремясь поставить ужасающую жажду вампира под власть своей воли.

С тех пор отпрыски первого Кровавого Дракона сражаются на сотнях полях сражений победить не только наисильнейших врагов Старого и Нового, но зверя в себе, как по легенде это сделал сам Абхораш, убив дракона в личном поединке и испив его крови.



Звери Хаоса

Бистмены не являются детьми природы, они впервые пришли в мир, когда рухнули полярные врата и мир был накрыт мутирующей силой Хаоса. Силы Хаоса мутировали многих предков людей, и так родились бистмены, Дети Хаоса, полу люди, полу звери.

Бистмены - грубые и примитивные твари, которые с презрением относятся ко всем остальным расам, более всего презирают человечество. В битве они сочетают жуткую ярость с полным отсутствием дисциплины. Бистмены могут сражаться между собой только ради того, чтобы побыстрее добраться до врага. Есть множество видов и под-рас бистменов, но грубо их всех можно разделить на две категории: на Унгоров, которые представляют собой пародию на человека, и Горов, которые являются гибридом человека и какого либо животного. Бистмены с радостью признают свое Хаостное происхождение, они имеют интеллект человека, и хитрость дикого зверя.

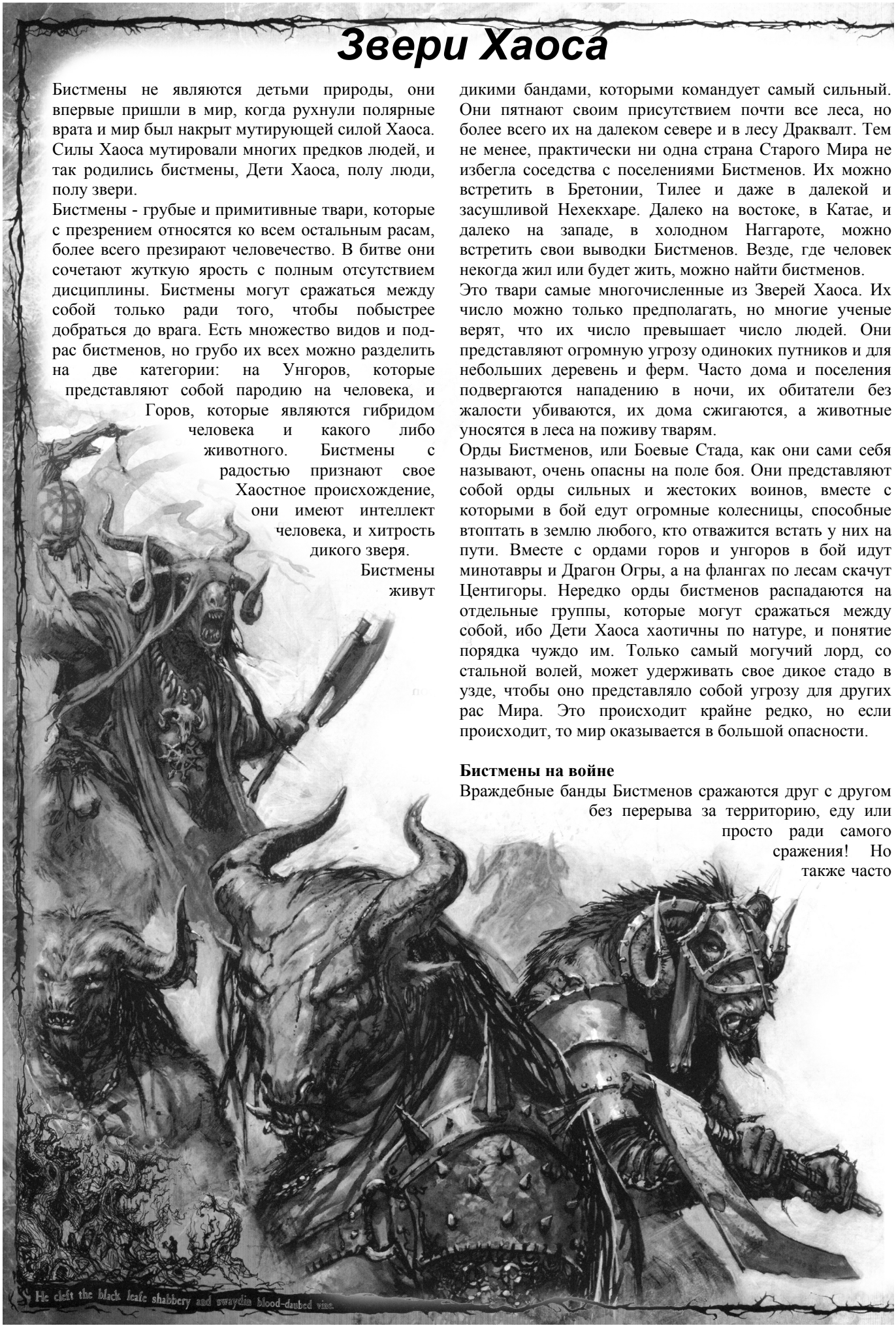
Бистмены живут дикими бандами, которыми командует самый сильный. Они пятнают своим присутствием почти все леса, но более всего их на далеком севере и в лесу Драквалт. Тем не менее, практически ни одна страна Старого Мира не избегла соседства с поселениями Бистменов. Их можно встретить в Бретонии, Тилее и даже в далекой и засушливой Нехекхаре. Далеко на востоке, в Катае, и далеко на западе, в холодном Наггароте, можно встретить свои выводки Бистменов. Везде, где человек некогда жил или будет жить, можно найти бистменов.

Это твари самые многочисленные из Зверей Хаоса. Их число можно только предполагать, но многие ученые верят, что их число превышает число людей. Они представляют огромную угрозу одиноких путников и для небольших деревень и ферм. Часто дома и поселения подвергаются нападению в ночи, их обитатели без жалости убиваются, их дома сжигаются, а животные уносятся в леса на поживу тварям.

Орды Бистменов, или Боевые Стада, как они сами себя называют, очень опасны на поле боя. Они представляют собой орды сильных и жестоких воинов, вместе с которыми в бой едут огромные колесницы, способные втоптать в землю любого, кто отважится встать у них на пути. Вместе с ордами горов и унгоров в бой идут минотавры и Драгон Огры, а на флангах по лесам скачут Центигоры. Нередко орды бистменов распадаются на отдельные группы, которые могут сражаться между собой, ибо Дети Хаоса хаотичны по натуре, и понятие порядка чуждо им. Только самый могучий лорд, со стальной волей, может удерживать свое дикое стадо в узде, чтобы оно представляло собой угрозу для других рас Мира. Это происходит крайне редко, но если происходит, то мир оказывается в большой опасности.

Бистмены на войне

Враждебные банды Бистменов сражаются друг с другом без перерыва за территорию, еду или просто ради самого сражения! Но также часто



банды Бистменов объединяются для того, чтобы напасть на общего врага или защитить свои леса.

Бистмены собираются вокруг своих Хердкамней, привлеченные дымом от костра, который зажигается шаманом. Шаман объясняет Бистменам, зачем он их собрал. Чаще всего это происходит, если шаман, по воле богов Хаоса, желает начать войну против людей, Гномов или прочих врагов. Часто боги Хаоса доносят свою волю до Вождей сами, через сны или видения.

Если Бистмены согласны с планом, то все вожди готовятся к ритуальному бою, за главенство. Вожди бьются без оружия, и часто их руки связываются за спиной. Это делается для того, чтобы племена не потеряли своих вождей в таких схватках, но вожди имеют острые зубы и рога, и этого достаточно для того, чтобы нанести смертельные ранения врагу. Победитель получает титул Бистлорд или Горлорд. Он теперь является лидером орды. Если план Бистлорда благосклонно принимается Богами Хаоса, к армии также могут присоединиться минотавры, которые сторожат Хердкамни, что весьма полезно для орды.

Лучшие воины всех племен собираются вождем в одно стадо, и они получают оружие и доспехи из запасников, которые есть под каждым хердкамнем. Этих воинов называют Бестигоры, и они являются самыми большими из Горов. Они надевают самые лучшие доспехи и нередко закрывают морды кольчужными капюшонами. Они несут в бой лучшее оружие, которое было отнято у разных рас и принесено к Камню в качестве дара Богам Хаоса. Это большая честь для каждого Гора, и Бестигоры сражаются до смерти за того Лорда, который избрал их в Бестигоры.

Мутанты и порождения Хаоса

Старый Свет наполнен мутирующей силой магии. Она истекает из ворот на севере и окутывает собой весь мир. Эта сила имеет наибольшее влияние в непосредственной близости к бывшим вратам. С увеличением расстояния от врат, сила магии уменьшается.

Далекий север мира является домом для множества мутировавших тварей, которые извращены силами Хаоса. Все виды бесформенных тварей можно найти там: тварей, с жирными телами и множеством щупалец, тварей с множеством пастей и сотнями глаз, тварей, что непрерывно бродят по землям выискивая слабых. Эти твари живут только благодаря силе магии, которая проистекает из врат. К счастью, они не могут путешествовать далеко на юг, ибо на юге сила Хаоса слабеет и более не может поддерживать в них жизнь.

Множество меньших мутантов Хаоса наполняют Старый Свет. Им надо меньше сил Хаоса для того, чтобы существовать в мире. Самыми распространенными такими тварями являются Бистмены и их многочисленные родственники, которые имеют некоторое сходство с людьми. Также можно встретить других тварей, таких, как быкоголовые Минотавры, которые отличаются силой и стойкостью, и диких Центигоров, подобных помеси Лошади и Бистмена. Все эти твари, и многие другие, известны как Дети Хаоса. Они отмечены печатью мутации, и их души принадлежат богам Хаоса с самого их рождения.

