

ЛУНОКЛЯТИЕ: Порядок и анархия

В Эпоху Хаоса прислужники Темных Богов прилагали все усилия, дабы поработить или уничтожить оставшихся живых существ. В основном деяния прихвостней Темных Богов были успешны, однако черная длань Хаоса не смогла охватить все Смертные Владения, и посему поклонники богов Порядка, Смерти и Разрушения нашли свое спасение в потаенных уголках и нетронутых землях.



Выжившие

Несмотря на разрушения, принесенные Эпохой Хаоса, Владения Смертных все также населены странными народами, которые постоянно борются за превосходство. Стойкие дуардины бороздят небеса на своих летающих кораблях, окованных железом. Темные племена и культы поклоняются Богам Хаоса и жестко расправляются с каждым, кто встанет у них на пути.

Мерзкие скавены копошатся в тенях, пока славные Грозорожденные Вечные крушат противников Зигмара, а хладнокровные некроманты поднимают орды мертвецов для уничтожения самой сущности своих врагов. Список различных народностей можно продолжать вечно, но из всей этой мириады рас, самыми необычными по праву можно считать сильванетов из далеких земель и орды зеленокожих, известных нам как Облуневшие поганцы.



Сильванеты — раса лесных духов, давшая жизнь созданиям из древесной плоти и крови. Они живые существа с переменчивым характером: сильванеты бывают миролюбивыми и заботливыми, грозными и воинственными, холодными и замкнутыми, а порой и вовсе извращенными и жестокими.

Природная магия владений течет в жилах сильванетов подобно воздуху, наполняющему легкие людей, а их душевная песнь — неподвластная описанию симфония эмоций и чувств, гармоний и колдовства, связывающая всех сильванетов вместе. Она течет по мировым корням, которые проросли на тысячи миль в самом сердце владений.

Каждый аспект существования сильванетов переплетается с течением необычных времен года этих владений, образуя единое целое. Их земли и анклавы можно обнаружить в тех местах, где потоки природной магии объединяются в могучие источники силы. Сильванеты — и стражи, и рабы подобных мест. Именно поэтому существо, решившееся пересечь границу их земель с недобрыми намерениями либо руководствуется излишней храбростью, либо собственной глупостью.

Сильванеты были сотворены богиней жизни Аларизель и до наступления Эпохи Хаоса являлись всецело мирными созданиями, заботившимися о лесах и родниках, реках и чащах. В те времена, в разных уголках Владений Смертных, существовало превеликое множество великих аоданов (полян), ставших домом для десятков сильванетских кланов, каждый с уникальными традициями и обычаями.

Благородные Дубровы, мудрые Корнеросты и угрюмые Зимолисты всего лишь некоторые примеры тех богатых и неподвластных времени цивилизаций. Когда хищнические орды Хаоса хлынули на эти земли, миллионы сильванетов стали жертвами бойни прежде, чем научились скрываться от своих преследователей и бороться с ними. Каждое поколение сильванетов рождается в душеростковых рощах, что раскинулись в самом сердце их анклавов. С течением времени, в священных местах постепенно стали появляться новые и воинственные древесные духи, готовые сразиться с захватчиками.

Те же сильванеты, которые еще помнили времена мира, стали более агрессивными, недоверчивыми и воинственными. Они приспособились к ведению партизанской войны; сильванеты начали использовать природную магию, чтобы скрывать себя от вражеских глаз до тех самых пор, пока не придет время наброситься на противника из засады или же подгадать момент для опутывания своих врагов вьющимися корнями и колючими шипами, медленно раздирающими прислужников Темных Богов на части.

В ходе долгой войны против Хаоса Аларизель стала более яростной и мстительной, чем когда-либо ранее, а вместе с ней и ее дети изменились до неузнаваемости. Те великие аоданы, что смогли пережить бойню, обратили всю свою силу и мудрость на борьбу с Хаосом. И хотя они и продолжали питать и защищать места силы, теперь сильванеты овладели невиданной мощью и бились с новыми силами, пуская в ход постепенно увеличивающуюся мощь магии Природы, дабы вернуть себе как можно больше чащоб и опустошенных земель, некогда бывших их домом.

Они таятся в глубине

В тех землях, где сильванеты бились с силами Хаоса лицом к лицу и где, в темный час для благородных воинов Аларизель, духи леса вытеснялись к своим последним оплотам, в наступление переходили гроты Лунного клана из Облуневших поганцев. Но их действия сильно отличались от того, что делали другие расы.

Гроты — коварные и выносливые существа, объединившиеся в племена под знаменем бога разрушения Горкаморки. Там, где более крупные и жестокие поклонники Горкаморки, орруки и огоры, сражались с силами Хаоса, орды гротов избегали столкновений любой ценой. В поисках убежища многие племена растворились в тенях глубоких промозглых пещер и туннелей, сокрытых глубоко под поверхностью Владений Смертных.



Гроты Лунного клана скрылись от света Хиша и оставили свои притязания на тот мир, что раскинулся на поверхности. Они принялись поклоняться Дурной Луне, воинственному небесному телу с озлобленной рожей, чей свет обращал разумных созданий в безумцев. В этом хитром лице гроты узрели аспект Горкаморки.

Они заселили подземные миры, в частности самые мрачные, зловонные и неисследованные глубины. Будучи неинтересными расам, воевавшим на поверхности, внизу, во тьме гроты Лунного клана множились и процветали.

Безусловно, нельзя сказать, что гроты Лунного клана целиком и полностью отказались от ведения войн. Они дети Горкаморки, и потому природная жажда насилия течет в их венах. Гроты стали рыть свои беспорядочные тайные логова, выращивать ядовитые грибы и разводить острозубых сквигов, не забывая при этом строить планы о том, как бы посильнее насолить своим врагам, которые уже давно забыли об их существовании.

Число гротов Лунного клана все росло и росло, и над какими землями ни появлялась бы Дурная Луна, она призывала их на поверхность в виде бурлящих гротских орд, несущих жестокость из глубин сего мира.

Пока Дурная Луна медленно движется в небесах, повсюду появляются поросли странных грибов, порою пробиваясь через металл, кости и плоть, а рассудок и всякая надежда тонут в холодных сумерках. В этой зловонной темноте гроты и ведут свои войны против защитников поверхности.

Красные глазки зло сверкают во мраке, пока их сквиги прыгают и щелкают своими челюстями.

Вечная Королева Аларизель

Поговаривают, что нет существа во всех Владениях Смертных более праведного и при том более грозного, нежели Аларизель, богини жизни. Корни ее могущества покоятся в самом сердце Гирана, Владения Жизни, и ее сила растет и ослабевает в зависимости от бесчисленных сезонных циклов.

Например, во время залежного хлада Аларизель выглядит старой и смахивает на гордый железодуб, она становится задумчивой, сердце ее холодеет, а деяния не так импульсивны. В период щедроцвета энергия закипает внутри нее, ее переполняет надежда, и Аларизель напоминает молодую, полную жизни девушку. А вот в корнесох ее можно лицезреть упрямой и воинственной. Сейчас, однако, пришел час войны. Наступило время кровавой жатвы, время возмездия для детей Аларизель. И посему Вечная Королева расцвела как яростная воительница, перед которой темная сила трепещет от ужаса.

В этом облики Аларизель возвышается даже над самыми могучими Грозорожденными Вечными, что составляют ядро воинств Зигмара. Одета в боевые доспехи, держа в руках оружие, считавшееся древним еще на заре Эпохи Мифа, Вечная Королева является олицетворением могущества и женственности. В бой Аларизель мчится на спине громадного Жука-Воителя и куда бы она ни ступила, враги валятся с ног подобно пшенице во время жатвы, в то время как позади она оставляет луга распускающихся зеленых цветов.



Крадущиеся во мраке

Каждый великий лидер Лунного клана стремится возглавить своих соплеменников на пути претворения в жизнь самых вероломных деяний, которые могут привлечь внимание Дурной Луны и впечатлить ее. Творя свои подлости, они надеются прекратить движение этого небесного

божества по небосводу и, тем самым погрузить мир в Вечносырость, чтобы затем выбраться на поверхность и наводнить все миры.

Хотя многие лидеры Лунного клана и заверяют прочих, что чувствуют благодать Дурной Луны или «Липкую Длань», лишь некоторых из их числа можно по-настоящему назвать благословленными. Величайший среди них — это могучий грот-воевода Скрагротт, появившийся в Хламопаде, что в землях Айады. Он одолел каждую воинственную расу, оказавшуюся у него на пути, а после положил начало империи, границы которой простираются под землей и на поверхности и до сих пор продолжает расширяться.



Тем не менее, положение Скрагротта весьма шатко, ибо зеленокожие по своей природе противятся властвующим. Соперники появляются даже в лице его любимых воевод. Они всегда ищут любую возможность всадить кинжал в спину Чокнутого Короля и прибрать к рукам его силу. Для поддержания своего статуса избранного, Скрагротт должен не просто и дальше завоевывать новые земли, но делать это под чудовищным взором Дурной Луны. Он вечно ищет новые способы, как предсказать беспорядочное перемещение своего божества, похищает безумных пророков и сумасшедших проповедников, пытаясь истолковать их бессвязный лепет, чтобы узнать, где Дурная Луна поднимется вновь.