

ВРАТА ВЛАДЕНИЙ ПОД УГРОЗОЙ

Воинствующие фракции всегда оспаривали контроль над мистическими порталами, известными как Врата Владений. Одни стремятся подчинить их себе, будь то из соображений защиты или помощи в завоевательных войнах. Другие желают обладать вратами, чтобы добиваться своих темных намерений: развратить и исказить эти древние сооружения, дабы превратить их в маяки, испускающие энергию Хаоса.



На заре Эпохи Зигмара бушевали Войны за Врата Владений – титаническое соперничество между Богом-Королем и воинствами Хаоса за контроль над ценнейшими переходами, соединявшими все Владения Смертных. После невообразимой резни и страшных потерь многие Врата Владений были захвачены Грозорожденными Вечными и их союзниками, хотя куда большее их число осталось в лапах прислужников Темных Богов. Вокруг каждого возвращенных врат были возведены крепости и города, ставшие славными отголосками Эпохи Мифа, когда народ Зигмара колонизировал обширные просторы Владений Смертных. Вскоре Врата Владений стали главными путями новой империи Зигмара. По ним передвигались его смертные армии и через них же протекала торговля.

Хотя их и отбросили назад, враги порядка и цивилизации не оставили своих попыток распутать эту таинственную сеть врат, сознавая, что стоит им добиться успеха, и любые надежды на вторую эру величия и процветания для смертного рода канут в небытие. Архаон Всеизбранный, величайший чемпион Темных Богов, имел на этот счет куда более амбициозные планы. Он искал способ открыть проход в Азир, чтобы взять в осаду сами небеса и место, откуда проистекало могущество Зигмара. И потому Архаон поручил Тощим Призывателям Тзинча – своим выдающимся демоническим колдунам – отыскать метод, который позволил бы осквернить Врата Владений за счет сочетания колдовства перемен и темной алхимии.

Тощие Призыватели взялись за добычу варанита – расплавленного мирокамня, который можно найти лишь в Восьмиконечье. Воспользовавшись им, они планировали исполнить поручение своего владыки. Дело в том, что эта пузырящаяся, похожая на кровь субстанция, источающая дух Хаоса, искривляла и развращала все, к чему прикасалась. Одна единственная капля этого вещества могла превратить смертного в невинно бормочущее Отродье Хаоса или обратить камни крепостной стены в скрежещущие зубами и пускающие слюни пасти. Тощие Призыватели предположили, что варанит может разрушить и стародавний каркас любого из Врат Владений – в частности, Метеорные врата, гигантский арочный путь, ведущий из Восьмиконечья в самое сердце Азира. Во время отступления Зигмара из владений он был запечатан Богом-Королем.

В недрах Гряды Черепных Пиков Тощий Призыватель, известный как Пожиратель Томов, руководил разработкой громадного источника варанита, который был обнаружен под кузнечным комплексом Утробы Варантакса. Он охотно жертвовал жизнями тысяч рабов за каждую горстку драгоценного расплавленного мирокамня, ибо то была крайне редкая субстанция, над извлечением которой приходилось попотеть. Тогда-то прислужники Хаоса взялись за осквернение Метеорных врат всерьез. И предприятие могло бы обернуться успехом, если бы Морати, предводительница каинитского культа, не предупредила Бога-Короля о растущей угрозе и, если бы тот не бросил огромные силы Грозорожденных Вечных на Восьмиконечье. Им было поручено уничтожить inferнальную промышленность и сорвать все планы Архаона.

Пока борьба за варанит шла своим чередом, Нагаш, Великий Некромант, перешел в собственное свирепое наступление на те Врата Владений, что были связаны с Шаишем. Выдающиеся генералы Нагаша – Мортархи – получили задание насытить древние структуры, содержавшие внутри себя

порталы, некромантической магией и, тем самым, разрушить Врата Владений, оставив после них лишь зияющую и зловещую пустоту. Каждый из таких магических колодцев будет связан с Шаишским Надиром и перенесет с собой ужасающий голод этой огромной пасти, расположившейся в сердце подземных миров. Таким образом, Нагаш намеревался затмить всепожирающей злобой все владения. В Инвидии, Великой Пустыне Смуты и иметриканских дебрях эти жуткие планы были реализованы с переменным успехом, но так или иначе хрупкое мистическое полотно, благодаря которому космос был целостен, понемногу ослабевало.

Казалось, война за контроль над владениями перешла в новую зловещую фазу. И вновь Врата Владений стали средоточием злонамеренных походов, вредительства и осквернения. Но были и те, кто противостоял бессмысленному разрушению. Сланны – первобытные существа, пережившие гибель Мира-что-Был, чтобы продолжить вечную войну против Хаоса – наблюдали за этими беспорядками с растущим беспокойством. Лишь они одни знали истинное значение геомантических путей, на которых располагались Врата Владений, и сознавали ту катастрофическую цепь последствий, которая произойдет, стоит вратам всерьез поддаться порче.

Величайший из сланнов – мумифицированная оболочка, которую звали Владыкой Кроаком – был побеспокоен видениями о надвигающемся бедствии: о городах и империи, проглоченных надвигающимся штормом колдовства и жестокости, и о том, как великий план Древних канет в небытие вслед этому страшному катаклизму. Это была мрачная перспектива, и ей нельзя было позволить осуществиться. Созвав серафонские воинства, Кроак стал готовиться. Сланн посчитал, что самая серьезная угроза исходила от Тощих Призывателей. Логова демонических колдунов, легендарные Серебряные Башни, были мистическим образом настроены на сеть Врат Владений. Это позволяло им извращать поток энергии, исходящий от многих порталов. Таким образом, врата, ведущие в отдаленные земли, перемещали путешественников внутрь фрактального лабиринта Серебряной Башни. Слишком уж многие Врата Владений оказались подвержены подобной порче во времена Эпохи Хаоса.



Хотя риск будет велик, Владыка Кроак вознамерился положить конец коварным планам Призывателей и убедиться в том, что в изучении своей темной науки они более не продвинутся ни на шаг. В первую очередь его гнев настигнет логово Пожирателя Томов, ибо именно это существо нанесло самый страшный урон Астроматрице. Уничтожить Серебряную Башню будет непросто. Каждая Серебряная Башня являла собой inferнальную крепость, защищенную могущественной магией и населенную громадными ордами демонических мерзостей. Что хуже, эти сооружения не были укоренены в физической реальности – они могли перемещаться между владениями, словно по чьей-то воле каким-то невероятным способом. Вне всяких сомнений Тощие Призыватели не постесняются сбежать в тот же самый миг, как только услышат гул надвигающегося рока. Серафонам придется ударить без предупреждения, быстро и беспощадно, прямо как укусы Сотека.

Но даже величайшие сланны не подозревали о том, что за этими беспокойными событиями издалека наблюдает еще одно существо. Создание из тьмы и злобы, что преследовало смертный род на протяжении веков, которым уже нет числа. То был Демон-принц Белакор, известный как Темный Мастер среди немногих своих врагов, что еще не встретили

свою смерть. И у него были собственные планы на Врата Владений. В своей увенчанной тенями цитадели он ждал того часа, когда его непосвящённые враги расчистят путь для его славного восхождения. И в тот долгожданный момент он обрушит новую и ужасающую катастрофу на ничего не подозревающие владения.