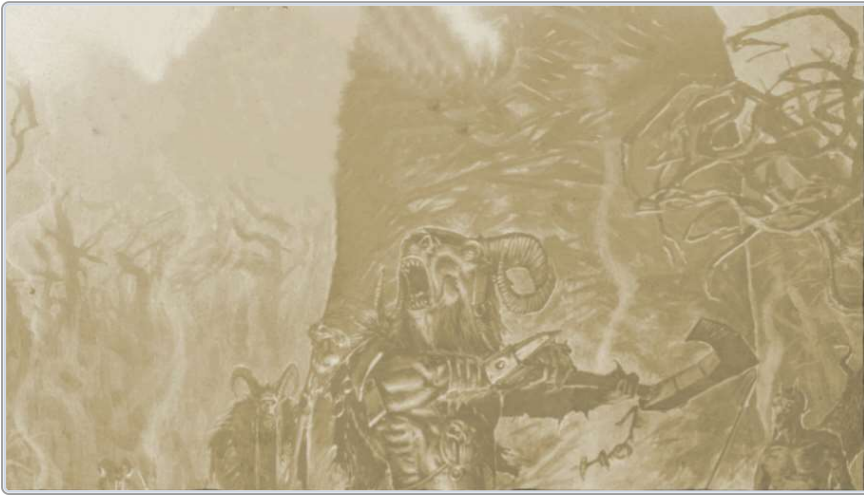


В мрачных диких лесах, покрывающих Старый Свет, обитают зверолюди, истинные Дети Хаоса.

В испорченных сердцах этих гротескных гибридов зверя и человека кипит ненависть, первобытная ярость, которую можно утолить только жестокими актами осквернения и дикости.

Ибо мир когда-то принадлежал зверолюдям, и они жаждут вернуть его обратно.

Владения Зверя



Когда Полярные Врата рухнули и в мир с ревом ворвался Хаос, великие леса стали владениями зверолюдей.

Тысячи лет твари безраздельно правили своими владениями, охотясь на трепещущие молодые расы, как волки охотятся на овец.

Но царствованию лесных тварей не суждено было продлиться долго. Племена людей неуклонно увеличивались в численности, а их мужество возрастало.

Добыча начала противиться набегам зверолюдей, сначала неумело, но с нарастающей отвагой, пока не начала одерживать над зверолюдами победы, заставив их спасаться бегством.

С каждым поражением зверолюди отступали дальше в чащи, преследуемые растущими ратями людей. По их следам победоносные враги валили деревья и расчищали землю, приручая ее плугом и бороной.

Со временем землей уже правил человек, который наблюдал за сокращающимися лесами из-за высоких стен и планировал новые и новые походы против прячущихся в дебрях диких тварей.

И все же, несмотря на успехи людей, леса по большей части остаются вне их контроля. Гордые города людей - мерцающие точки света, островки едва поддерживаемого здравомыслия в огромном черном море деревьев.

За пределами каждого города и деревни темный лес оглашается воем диких тварей.

Природа Зверя



Дикие твари с животными желаниями и язвительным темпераментом, зверолюды являются искаженным отражением жестокости природы.

Они являются апофеозом насилия и разрушений, столь же неразумных и смертоносных, как морской прилив, смывающий деревню, чума, опустошающая земли, или саранча, истребляющая урожай.

Все зверолюди угрюмы и жестоки, ибо они знают, что им суждено прожить короткую и жестокую жизнь в убожестве и боли.

Быстрые на гнев, каждый их жест или взгляд наполнен враждебностью, зверолюди становятся воинственными до крайности при малейшей провокации.

Первобытная ярость, которую каждый зверолюд таит в своей душе, всегда находится в паре шагов от поверхности.

Но прежде всего, именно атрибуты цивилизации раздувают угли ненависти, горящие в груди каждого зверочеловека.

Вид гордого флага или герба, безупречной униформы или великолепной статуи вызывает мощную реакцию, ибо все, что связано с порядком, является анафемой для Детей Хаоса.

Горе тем, кто гордится такими символами порядка, ибо их конец неизменно будет болезненным и унижительным.

Ибо, хотя зверолюдям легче разрушать, чем создавать, они изобретательны в наказаниях, которым они подвергают пленников, и творят ужасные вещи с теми, кого им удастся поймать.

Орды Хаоса

Когда Губительные Силы пробуждаются внутри Эфира, мир содрогается.

В суматохе гнева богов магическое царство сотрясают штормы, и сильные ветры Магии дуют, вырываясь из разрушенных врат Древних, чтобы бушевать с неистовой яростью по всему миру.

По мере того как магические бури усиливаются, а смертные существа съеживаются, истончившаяся ткань реальности начинает рваться, а Царство Хаоса разрастается, чтобы поглотить мир и его тень нависает над цивилизованными землями юга.

В такие времена последователи Хаоса слышат зов своих богов и готовятся к войне. На дальнем севере племена мародеров и их чемпионы в черных доспехах идут на юг, а Ветры Магии дуют им в спину.

В Старом Свете культисты собираются в тайных местах, готовя оружие и доводя до конца свои планы. В дебрях зверолюды формируют могучие боевые гурты, готовых обрушить на города вихрь резни и разрушения.

К счастью для обитателей мира, за приливом сил Хаоса всегда следовал их долгий упадок, ибо мир защищен могущественными чарами и защитными барьерами, созданными давным-давно чародеями высочайших способностей.

Таким образом, магические бури неизбежно теряют силу. Потоки сырой магии иссякают, а Царство Хаоса сжимается. Его ужасная тень отступает от мира, забирая с собой армии проклятых.



Хотя великие державы мира ежегодно подвергаются сотням мелких вторжений и набегов, масштабные

вторжения редки. До сих пор огромные орды Хаоса отражались армиями людей, эльфов и гномов.

Но с каждым вторжением Царство Хаоса становится сильнее, претендуя на большую часть мира, и мрачная тень, которую оно отбрасывает на север, становится все больше.

С каждым вторжением цивилизованные земли юга уступают больше территории ордам варваров и диким зверям. Хуже того, частота этих масштабных вторжений увеличивается. С каждым десятилетием угроза Хаоса становится все больше.

Перемены слишком малозаметны, чтобы смертный мог их заметить за жизнь, по мере того, как идут века, гибель мира близится. Каждое поколение должно столкнуться с ужасами, которых и не представляло предыдущее.

В цивилизованных странах как мудрецы, так и безумцы увидели ужасные знаки и приметы, предвещающие возвращение Хаоса.

Они знают, что мир снова балансирует на грани, ибо на далеком севере восстает великое зло.

У этого зла есть имя, разносимое ветром и на устах заблудших и проклятых - Асавар Кул, Воплощение Зверя.

Источники

1: Warhammer: The Old World Rulebook

1a: The World of Legends – The Beasts Of The Forest, pp.80-82