**Предтеч**

Предтеч – существа, властвовавшие до появления богов и разумных рас. Они знают язык, на котором была написана Книга и, следовательно, могут менять реальность по своему усмотрению. Их силы имеют ограничения, предтеч не могут обратить время вспять или погрузить Континент под воду, к тому же на любое колдовство у них уходит некоторое время. Ещё одно ограничение – предтеч вынуждены работать с уже существующей материей, изменяя её и придавая ей нужную форму. Их магия скорее похожа на действия столяра или скульптора – это кропотливая работа.

Предтеч не стареют, им не требуется еда, воздух, они не знают усталости. Почти все предтеч провели свою жизнь, а она измеряется десятками тысяч лет, на небольшом острове посреди океана, доводя до совершенства убранство своего жилища. Им не ведом страх перед смертью, из-за которого люди спешат жить, им не ведома алчность, из-за которой люди всегда стремятся прибрать к рукам всё больше и больше ресурсов, территорий, им не ведомо тщеславие, из-за которого люди жаждут силы и власти, что бы те, кто слабее их, чтил их как богов. Предтеч ценят ту территорию, которую они называют своим домом – обычно это один из многочисленных островов, но некоторые нашли себе укромный уголок на континенте. Они готовы веками ждать какого-то события, не предпринимая никаких действий. К примеру, Некрочел никогда не пытался заманивать к себе в пустыню людей или животных, что бы они пополняли орды нежити, которые ходят там. Он не торопится, он знает, что рано или поздно кто-нибудь случайно забредёт в его владения, и непременно умрёт, предоставив ему новый материал. А будет ли это через день или через двадцать лет - его не волнует. Предтеч не любят чужаков в своём доме. Они не любят нарушителей спокойствия и тех, кто причиняет вред их творениям. Но они так же стараются избегать прямых столкновений. Поэтому населяют свои владения агрессивными животными и ядовитыми растениями. Обычно люди стараются избегать таких мест. Но всегда находятся смельчаки, которые идут туда за редкими ингредиентами для зелий и красок для рун.

Предтеч источают магическую энергию. Всё, к чему они прилагают свои силы, приобретает необычайные качества не свойственные этому миру. Они создали всех магических монстров, ужасающих своими размерами и мощью, и все магические растения, листья и цветки которых способны творить с телом и с разумом удивительные вещи. Но постепенно эта магия угасает. Говорят, в Лесу Копий росли гигантские раскидистые яблони, ветви которых были увешаны крупными, источающими слабый свет, плодами. Зелья, приготовленные из них, до сих пор считаются самым эффективным лекарством, для лечения ран и переломов. Так же говорят, что если сок этого плода попадёт в рану, то через несколько дней плоть в этом месте вспучится, начнут развиваться безобразные наросты, вызывая дикую боль. Но теперь яблони растут в саду у каждого дворянина Империи, а яблоки – такой же обыденный продукт как хлеб.

Случаи столкновения людей с предтечами крайне редки. И те затерялись где-то в допотопных временах. Как правило, людям приходится иметь дело с результатом действий этих существ. Самих предтеч люди считают скорее легендой, своего рода олицетворением сил природы. Мы будем говорить лишь о тех предтеч, которые оказали влияние, пускай и косвенно, на людскую цивилизацию.

*Лесной чел*

Существо, чей дом находился в непосредственной близости от Империи. Люди прозвали это место Лесом Копий, за своеобразные деревья, ветви которых были столь крепки и остры, что могли бы послужить оружием. Оттуда на окраинные поселения совершали набеги монстры, к тому же в Лесу Копий росло множество растений, наполненных необычайной силой, так что Империя начала компанию по захвату Леса и очистки от населяющих его чудовищ. По началу, предтеча пытался сопротивляться вторжению в его владения, но вскоре понял, что перевес в этой войне не на его стороне и скрылся. Люди объявили Лес Копий своим, начали собирать магические растения и охотится на магических тварей.

*Морской чел*

Он живёт глубоко под водой на далёком севере. Человеку никогда не увидеть, того грандиозного мира, который он там создал. Мира громадных чудищ, никогда не видевших света. Единственным отголоском этого величия служат огромные осьминоги, прозванные кракенами у моряков. Долгое время они властвовали в северных водах, затрудняя торговля и рыболовство. Но однажды, тогда ещё совсем небольшая Гильдия Алхимиков, изобрела порох, а вместе с ним и пушки. С этого началась Охота на Кракенов, в которой принимали участие тысячи кораблей, как правительственных, так и частных. Правительство понимало всю выгоду, которую принесёт очищение северных морей, так что за убитого кракена присуждалась награда. Были люди, зарабатывавшие убийством кракенов на жизнь. Благодаря этому довольно скоро северные моря стали не опаснее любых других, что послужило мощным толчком для развития Республики. Впрочем, сам морской чел, скорее всего, этой истории даже не заметил.

*Болотный чел*

Как и многие его сородичи он живёт на южном острове. Самое заметное из его творений – это ящеролюды. Первые представители этой расы были созданы Болотным челом из людских мореплавателей, высадившихся на его острове. В результате этого преображения ящеролюды потеряли связь с богами, а значит, им недоступна божественная магия, и боги не могут влиять через них на мир. Остров Болотного чела, покрытый непролазными джунглями и населённый диковинными рептилиями, считается обычной байкой моряков, поэтому к нему никогда не отправлялось никаких экспедиций, не говоря уже о настоящих военных походах, как это было с Лесным челом.

*Некрочел*

Он живёт в большой пустыне, располагающейся к востоку от гор. Технически эта территория принадлежит Святой Нации, но на практике, в самой пустыни люди бывают очень редко. Там нет никаких ресурсов, которые можно было бы добывать, а идти через неё – верное самоубийство. Обычно это место называют Гиблой Пустошью или Пустыней Мертвецов, из-за рассказов о бродящих по ней трупах.

*Огненный чел*

Единственная причина, по которой мы знаем о его существование – это драконы. Огнедышащие, летающие ящеры, использующиеся Святой Нацией как верховые животные. Обретение власти над ними, при участии бога Порядка, послужило переломной точкой в Первой Священной войне. Драконьи всадники считаются самым опасным видом войск, опережая и големов гильдии Алхимиков, и элитные, изменённые магией плоти, подразделения Империи, и ударные отряды гоблинов. При этом драконы, которых нашли и приручили Проповедники, это лишь отголоски, тех существ, которых сотворил Огненный чел.

*Подгорный чел*

Судя по всему, он – автор грандиозного горного хребта, отделяющего западную половину Континента от южной, многие столетия защищавшего людские государства западной половины от набегов орков. Неизвестно, почему горы такие длинные. Возможно, Подгорный чел когда-то считал своим домом весь горный массив, но когда пришли люди, а потом их сменили гоблины, он предпочёл просто посторониться, а не вступать в конфликт. Все гоблины прекрасно знают, что горы в определённом месте время от времени меняются. Форма, цвет, расположение залежей – все это нестабильно. К тому же там иногда можно встретить ожившие каменные глыбы, по форме смутно напоминающие животных. Обычно они не обращают внимания на гоблинов, но иногда становятся агрессивны. Этот участок стараются обходить стороной, от части из страха, отчасти из уважения к могучей силе, которая там обитает. А кроме гоблинов об этом мете никто не знает.